



ГРОМ ШТОРМОВОГО КОРОЛЯ



DUNGEONS & DRAGONS

СРАЗИСЬ ЗА ГИГАНТОВ ИЛИ ПРОТИВ НИХ В ЭТОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ
ДЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В МИРЕ

ГРУППА ПЕРЕВОДА

Эта часть книги предлагается отдельно, так как глава 3 представляет собой фактически расширение сеттинга с включенными в него сайдквестами, которое может быть полезно не только тому, кто собрался водить данное приключение до конца, но и тому, кто просто хочет всунуть своё собственный сюжет куда-нибудь на Севере.

Для большинства локаций авторы также предлагают небольшие зацепки, которые могут подать идеи для создания квестов по ним.

Мы будем благодарны за помощь с другими переводами. Как можно помочь, вы можете узнать в группе:

https://vk.com/dungeons_ru

Переводчики: stivie, Kitar, Gumeg, Kreodont, Romulas, korfax, Xattttta, iMaysoN, Meonaar, Kestel, duneholly

С переводом помогли: Gurrikap, Giam5, LsdForEver, dveruchka, Dimiurko, AmethystBard, megapraim, Gnomaks, palant, r0ot35, Gotham_Rat, LEONARD, PublicWebTerror, mahnovec

Вычитка: stivie

Photoshop: r0ot35

Вёрстка: r0ot35

Также помогал переводить Дрого, повелитель жежешечки и любитель поворчать.

Версия: 1.00

ЗАМЕТКА ДЛЯ ДМА:

В этом приключении собственно сюжет не начинается до 4 главы.

Первые две главы не создают особой мотивации лезть разбираться, что там происходит среди гигантов, поэтому вам следует продумать для предыстории персонажей, почему им должно быть не всё равно, каков будет исход междоусобиц гигантов.

3 глава представляет собой сэндбокс, по которому партия может бродить бесконечно. Необходимо четко отслеживать момент, когда отсутствие сюжетной нити в этом сэндбоксе начнет убивать динамику повествования и игроки начнут скучать. Именно в этот момент следует всунуть Харшна-га. Преждевременно это делать тоже ненадо, так как если сделать это слишком рано, то партия отправит его гулять, сказав, что у нее еще дела есть, и если он потом их позовет в Глаз Всеотца во второй раз, это будет выглядеть неестественно.

Третья глава представляет собой сложность еще и потому, что игроки могут отправиться в любое место, и вам необходимо таким образом будет держать всю третью главу в голове, чтобы не рыться в книге на лету и не просить их подождать, пока вы освежите в памяти конкретную локацию. Описание при этом вероятно всё равно будет путаное и маловпечатляющее. Чтобы так не вышло, старайтесь предугадывать движения партии, либо просто в конце каждой сессии выяснять у нее, куда она планирует двинуться. В перерыве вы сможете почитать про соответствующие места в этой книге и других источниках по прошлым редакциям, например в Forgotten Realms Campaign Setting. Практически у каждого из приведенных в книге мест есть богатая история, которая в данной книге едва затронута. Это относится, например, к старым городам типа Сильверимуна, про который в этой книге или в Путеводителе приключенца по Побережью Меча написано совсем микроскопически.

Как видите, первая часть книги достаточно сложна для вождения, поэтому мы не рекомендуем ее в качестве приключения для начинающего ДМа.



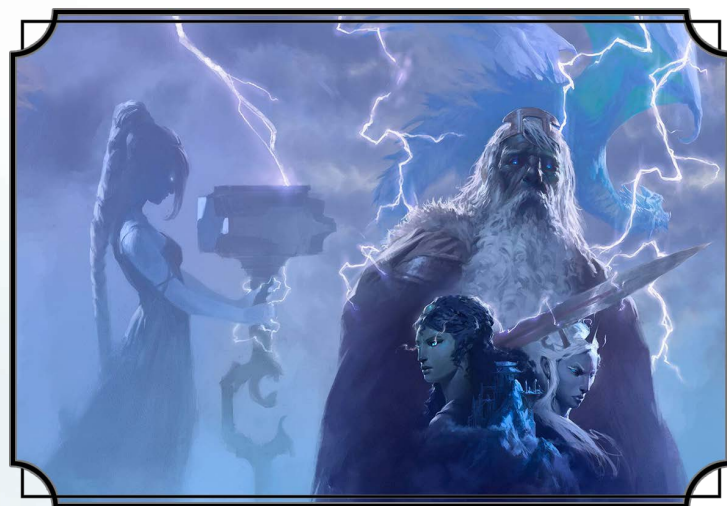
ГРОМ ШТОРМОВОГО КОРЛЯ



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущий дизайнер: Кристофер Перкинс
Создатели истории: Дженна Хелланд, Адам Ли, Кристофер Перкинс, Ричард Уиттерс
Дополнительный дизайн: Майк Мирлс
Главный редактор: Джереми Кроуфорд
Редакторы: Ким Мохан, Мишель Картер
Ассистенты дизайнера: Мэтт Шернетт, Крис Дюпюи, Бен Петрешер, Шон К Рейнольдс, Стэн!
Консультант по сюжету: Р.А. Сальваторе
Ведущие разработчики D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд
Арт-директор: Кейт Ирвин
Дополнительные арт-директоры: Шаюна Нарцисо, Ричард Виттерс
Графическое оформление: Эмми Тандзи
Рисунок обложки: Тайлер Якобсон
Художники-иллюстраторы: Джон-Пол Балмет, Бит, Марк Бем, Эрик Белиз, Джедд Шевер, Ольга Дребас, Майкл Даттон, Уэйн Инглэнд, Ларс Грант-Вест, Лэйк Гурвиц, Тайлер Якобсон, Джулиан Кок, Олли Лоусон, Кристофер Моулье, Скотт Мёрфи, Крис Ран, Нед Роджерс, Крис Симан, Ричард Уиттерс
Картографы: Джаред Бландо, Уилл Дойл, Джейсон А. Энгл, Ли Мойер, Кристофер Перкинс, Майк Шлей
Управление проектом: Хезер Флеминг
Инженер продукта: Киндра Коллвей
Техническое оформление: Свен Болен, Кармен Чунг, Кевин Йи
Арт-администратор: Дэвид Гершман
Связи с общественностью: Джефферсон Данлэп
Другие члены команды D&D: Грег Билсленд, Джон Фейл, Тревор Кидд, Кристофер Линдсей, Шелли Маццанобль, Хилари Росс, Лиз Шух, Натан Стюарт, Грег Тито, Шон Вуд

Предупреждение: Предметы и существа в этом приключении больше, чем кажутся. При подготовке приключения ни одного бобового стебля, гусыни, несущей золотые яйца, или алкоголика-смертника не пострадало.



620I8669000001 EN
ISBN: 987-0-7869-6600-1
Впервые отпечатано: Сентябрь 2016
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен законом об авторском праве Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Отпечатано в США. ©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Изготовлено Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB111ET, UK.

This document is for non commercial use only!

Следующие D&D книги предоставили материал и вдохновение:
Бейкер, Ричард, Кристофер Перкинс и другие. *Князь Апокалипсиса*. 2015.
Баур, Вольфганг, Стив Винтер и другие. *Клад Королевы Драконов*. 2014.
Бонни, Эд, Джефф Грубб, Рич Редман, Скип Уильямс и Стив Винтер. *Бестиарий II*. 2002.
Бойд, Эрик Л. *Город Великолепия: Глубоководье*. 2005.
Корделл, Брюс Р., Эд Гринвуд и Крис Симс. *Руководство для кампании «Забытые Королевства»*. 2008.
Дойл, Уилл. *«Царь волков». Подземелье 220*. 2013.
Гринвуд, Эд *Справочник Воло по Северу*. 1993.
Гринвуд, Эд и Джейсон Карл. *Серебряные марши*. 2002.
Гринвуд, Эд, с Шоном К Рейнольдсом. *«Вирмы Севера: лифрит». Дракон 242*. 1997.
Гринвуд, Эд, Шон К Рейнольдс, Скип Уильямс и Роб Хейнсоо. *Руководство по кампании в Забытых Королевствах*. 2001.
Яквуас, Пол. *Дикая граница*. 1988.
Кенсон, Стив и другие. *Путеводитель приключенца по Побережью Меча*. 2015.
Сальваторе, Р.А., Джеймса Уайета и Джеффри Людвиг. *Наследие хрустального осколка*. 2013.
Шенд, Стивен Э. и Томас М. Рид. *Трон Тьмы*. 1999.
Селинкер, Майкл. *«Великий король Лир». Подземелье 78*. 2000 год.
Виннингер, Рэй. *Ремесло гигантов*. 1995
Плейтестеры: Теос Абадия, Роберт Аланис, Джей Андерсон, Кристофер Арройо, Пол Баалхам, Генри Бангсберг, Дэйв Бендит, Стейси Бермс, Брайан Боринг, Мик Калоу, Джозеф Хора, Митч Кларк, Джастин Клифт, Якоб Эла, Джейсон Франселла, Грегори Л. Харрис, Адам Хеннебек, Мэри Херши, Стерлинг Херши, Джастин Хикс, Брюс Хига, Крис Ходж, Эрик Хуфштетлер, Джо Хьюз, Пол Хьюз, Дональд Джейкобс, Крис Якобсен, Эван Джорстад, Джеймс Джорстад, Алекс Каммер, Стивен К. Найт, Ян Лахарит, Джон Ламкин, Майор Лимкин, Майкл Либхарт, Том Ломмель, Майкл Лонг, Джонатан Лонгстафф, Кейт Ловедэй, Джойс Маккоско, Пол Меламед, Марк Мередит, Лу Мичелли, Майк Михалас, Дарен Митчелл, Альберт Паолетти, Клинт Пуши, Роб Квиллен II, Карл Реш, Сэм Робертсон, Стив Роу, Джереми Шефер, Роберт Шварц, Артур Северанс, Рэй Сллу-младший, Цаохме Снег, Китон Штамп, Дэвид «Дуб» Старк, Дэвид Стил, Кайл Тернер, Ангел Урибе, Уилл Воган, Шейн Уокер, Морган Весслер, Кеки Янг

НА ОБЛОЖКЕ

Наследница Трона Драконых Черепов и верховного престола всех гигантов, штормовой гигант Серисса, стоит среди облаков в тени своего могучего отца, Короля Гекатона. Ее недружелюбные старшие сестры, Мирран и Ним, изображены на переднем плане этой бушующей иллюстрации за авторством Тайлера Джейкобсона.

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	7	Долина Дессарин	81	Мирабар	98
Предыстория приключения	7	Лес Друар	81	Туманный лес	99
Уложение	8	Эверлунд	81	Мифриловый Зал	99
Король Гекатон и его дочери	9	Эвермурский Путь	83	Лунолесье	99
Йимрит	10	Эвермур	83	Курган Моргура	99
Лорды Гигантов	10	Око Всеотца	83	Щит Морбрина	100
Фракции Севера	12	Павшие земли	83	Незмэй	100
Ведение приключения	13	Дальний лес	83	Нетерские горы	101
Описание приключения	16	Лютый перевал	83	Невервинтер	101
Смертельные столкновения	16	Огненный Срез	83	Невервинтерский лес	101
Сокровища	18	Кремень Гора	84	Ньюфорт	101
Глава 1: Великие потрясения	19	Забывший лес	85	Найтстоун	101
Найтстоун	20	Развилочная дорога	85	Владение Ноанара	101
Основные особенности	20	Покинутые холмы	85	Северные пути	102
Капающие пещеры	28	Замерзшие холмы	85	Северная Пахота	102
Основные особенности	28	Гонтаgrim	85	Крепость Олостина	102
Задания Морака	32	Мерцающий лес	86	Одинокий камень	102
Башня Зефироса	32	Лунолесье	86	Орлар	103
Неприветливые небеса	34	Лес Друар	86	Парнаст	104
Глава 2: Раскаты грома	37	Холодный Лес	86	Фандалин	104
Особые НИП	37	Золотые Поля	86	Порт Лласт	104
Брин Шандер	38	Дерево Прадед	86	Сиреневые Скалы	104
Золотые Поля	44	Горы Серого Пика	88	Рассалантар	104
Трибор	53	Серая долина	88	Ровинские горы	105
Глава 3: Дикое Порубежье	63	Прогон Серой долины	88	Ровинская дорога	105
Народы Севера	63	Пещера Великого Змея	88	Воронья Скала	105
Цивилизованные народы	64	Гнездо грифона	89	Красная Лиственница	106
Северяне	64	Грудд Хауг	90	Красные Камни	106
Варвары Регхеда	64	Гундарлун	90	Ледник Регхеда	106
Варвары Утгарттцы	65	Гундбарг	90	Ривермут	106
Орки и полуорки	68	Гнездо Ястреба	90	Руатим	106
Щитовые дварфы	68	Твердыня Хельма	90	Море Движущегося Льда	107
Эльфы	68	Высокий лес	91	Секомбер	107
Полурослики	68	Высокая Пустошь	92	Собор Тенистой Кроны	107
Случайные столкновения		Главный Тракт	92	Сияющие водопады	107
в дикой Местности	68	Ханделстоун	92	Сияющая Белизна	107
Места Севера	72	Ледяной пик	92	Серебряные Пределы	108
Амфайл	72	Ледяные Горы и		Сильвервуд	108
Анорох	73	Ледяные Шпили	92	Сильверимун	108
Ардипский лес	73	Земли Ледяного Щита	92	Сильверимунский Проход	109
Арнский лес	73	Долина Ледяного Ветра	92	Южный Лес	109
Асдор	73	Железная дорога	93	Хребет Мира	109
Орильсбарг	73	Железная тропа	94	Звёздные горы	109
Постоялый двор Баржедел	73	Айронмастер	94	Холмы Звёздного Металла	109
Белиард	76	Айронслаг	94	Каменный Мост	109
Колодец Беорунны	76	Логово Йимрит	94	Каменстой	109
Черная дорога	77	Джалантар	94	Каменный Путь	110
Путь Черного Брода	77	Йулкоун	95	Холмы Самбер	110
Брин Шандер	77	Перевал Яндара	95	Сандабар	110
Дорога Кэйрн	77	Келдел	95	Холмы Сарбрин	110
Зовущие Рога	77	Путь Келдел	95	Путь Сарбрин	110
Карнатский Ям	78	Долина Клаутен	95	Свардборг	111
Цитадель Адбар	78	Архипелаг Коринн	96	Горы Меча	111
Цитадель Фелбарр	79	Криптарденский лес	96	Тропа Десяти	111
Холодный Лес	79	Лейлон	96	Торнхолд	111
Утёсы	80	Топь Ящеров	96	Торговый путь	111
Даггерфорд	80	Лорх	96	Трибор	111
Рассветный Перевал	80	Одинокая Пустошь	97	Триборская тропа	111
Мертвые Снега	80	Долгий путь	97	Туэрн	111
Расщелина мертвого камня	81	Длинное Седло	97	Перевал Камнешарки	112
Делимбийская дорога	81	Затерянные пики	97	Улувин	112
Долина Делимбийр	81	Шумноводье	97	Уттерси	112
Холмы Дессарин	81	Тайнолесье	98	Долина Кедран	112
Дорога Дессарин	81	Лускан	98	Лес Вордрорн	112
		Вихрь	98	Глубоководье	112
		Топь Мертвецов	98	Путевая гостиница	113
		Шахты Мирабара	98	Непогожий лес	113

Вестбридж	114
Западный лес	114
Китовые Кости	114
Вомфорд	114
Крепость Ксантарла	114
Яртар	115
Зелбросс	115
Зиморвэн Холл	116
Особые столкновения	116
Старая башня	116
Внутренние Круги	117
Харшнаг	118

Приложение А: Связанные приключения 231

Затерянные Рудники	
Фанделвера	231
Клад Королевы Драконов	231
Принцы Апокалипсиса	232
Из Бездны	232

Приложение В: Магические предметы 233

Приложение С: Существа 240

Новые опции для гигантов	245
Облачные гиганты	245
Огненные гиганты	246
Морозные гиганты	246
Холмовые гиганты	246
Каменные гиганты	246
Штормовые гиганты	246

Приложение D: Особые НИП 247

Указания для МП	256
---------------------------	-----

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Основные действующие лица этого приключения перечислены ниже в алфавитном порядке для справки.

Основной НИП	Описание	Основное описание
Аластра	Малолетняя дочь Графини Сансури из облачных гигантов	Глава 9 («Лин Армаал», зона 23)
Белдора	Человек, шпион арфистов в Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», зона B7), характеристики в приложении D
Браксоу	Тан штормовых гигантов в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 14)
Бримскарда	Герцогиня огненных гигантов и жена Герцога Залто	Глава 8 («Айронслаг», зона 31)
Ваал	Граф облачных гигантов в Вихре	Глава 10 («Вихрь», область 14)
Вааша	Штормовой гигант, посланная убить Йимрит	Глава 12 («Поиски Йимрит»), характеристики в приложении D
Гекатон	Король штормовых гигантов, похищенный Обществом Кракена	Вступление («Король Гекатон и Его Дочери»), глава 11 («Моркот», зона 3)
Гелрин Фоухаммер	Дварф-кузнец и владелец Кузни Фоухаммер в Три-боре	Глава 2 («Трибор», зона T1 8), характеристики в приложении D
Герцогиня Шейн	Человек, городской спикер в Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», зона B5), характеристики в приложении D
Гух	Вождь холмовых гигантов, расположившихся в Градд Хауге	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 5 («Градд Хауг», зона 2)
Даратра Шендрел	Человек, лорд-протектор Трибора	Глава 2 («Трибор», зона T1), характеристики в приложении D
Дарз Хелгар	Человек, бывший член Глубоководской гильдии воров	Глава 2 («Трибор», зона T2), характеристики в приложении D
Дзи Лиань	Человек послушник Аббатства Сбора Урожая	Глава 2 («Золотые Поля», область G7), характеристики в приложении D
Залто	Герцог огненных гигантов, находящийся в Железном Шлаке	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 8 («Айронслаг» область 28)
Залтэмбер	Подросток огненный гигант сын Герцога Залто	Глава 8 («Айронслаг» область 18)
Зефирос	Эксцентричный облачный гигант волшебник	Глава 1 («Башня Зефиро́са»)
Изендрауг	Взрослый белый дракон, заточенный на Свардборге	Глава 7 («Свардборг», зона 4E)
Йимрит	Древняя голубая дракониха, доставляющая проблемы штормовым гигантам	Вступление («Йимрит»), глава 4 («Схватка с Йимрит»), глава 10 («Вихрь», зона 15), глава 12 («Логово Йимрит», зона 3), характеристики в приложении B
Каалтар	Несовершеннолетний облачный гигант, сын Герцогини Сансури	Глава 9 («Лин Армаал», зона 23)
Каялитика	Тан каменных гигантов, расположившихся в Расщелине Мертвого Камня	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 6 («Расщелина Мертвого Камня», зона 14)
Келла Даркхоуп	Шпион Жентарима, скрывающаяся в постоялом дворе Найтстоуна	Глава 1 («Найтстоун», область 8F)
Клаут	Надоедливый красный дракон в Клаутенской долине	Глава 3 («Клаутенская Долина»)
Клогиалиаматар	Древний зеленый дракон-затворник в Криптгарденском Лесу	Глава 3 («Криптгарденский Лес»)
Ког	Холмовой гигант охранник в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 15)
Крессаро	Холмовой гигант-кастелян в Лин Армаале	Глава 9 («Лин Армаал», зона 14)
Криовэйн	Взрослый белый дракон, прикованный к борту Кригвинда	Глава 7 («Кригвинд»)
Ксолкин Алассандар	Полуэльф лидер банды наемников Семь Змей	Глава 1 («Семь Змей»)
Лифферлас	Пробужденное дерево в Золотых Полях	Глава 2 («Золотые Поля», зона G6), характеристики в приложении D
Маркхэм Саут-велл	Человек, шериф Брин Шандера	Глава 2 («Брин Шандер», зона B6), характеристики в приложении D
Мирос Кселбрин	Человек, владелец «Края Северной Пахоты» - трактира в Золотых Полях	Глава 2 («Золотые Поля», зона G8), характеристики в приложении D.
Мирран	Злой штормовой гигант и старшая дочь Короля Гекатона	Вступление («Король Гекатон и его дочери»), глава 10 («Вихрь», зона 14)
Морак Ур'Грей	Дварф хозяин таверны, заключенный в Капающих Пещерах	Глава 1 («Капающие Пещеры», область 4)
Муг	Расстроенный холмовой гигант	Глава 3 («Старая Башня»)
Наксен Драткала	Человек маг из Бдительного Ордена Магов и Защитников	Глава 2 («Золотые поля», область G8), характеристики в приложении D
Нарт Тезрин	Человек владелец Львиной Доли, магазина в Триборе	Глава 2 («Трибор», область T6), характеристики в приложении D
Ним	Злой штормовой гигант и вторая дочь Короля Гекатона	Вступление («Король Гекатон и его дочери»), глава 10 («Вихрь», область 14)
Нимир	Штормовой гигант, посланный убить Йимрит	Глава 12 («Поиски Йимрит»), характеристики в приложении D

Основной НИП	Описание	Основное описание
Огрек Брайтхелм	Дварф, заместитель шерифа в Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», зона В1), характеристики в приложении D
Орен Йогильви	Полурослик музыкант, остановившийся в Крае Се-верной Пахоты	Глава 2 («Золотые Поля» область G8), характеристики в приложении D
Орлекто	Штормовой гигант, посланный убить Йимрит	Глава 12 («Поиски Йимрит»), характеристики в приложении D
Отовир	Человек хозяин Магазина Упряжи Отовира в Триборе	Глава 2 («Трибор», область T11), характеристики в приложении D
Пау Минь	Человек маг и глава охраны на борту Великой Госпожи	Глава 11 («Великая Госпожа»)
Руул	Полуорк убийца и старпом Моркота	Глава 11 («Моркот»)
Сайрак из Сюзейла	Человек сын Артуса Цимбера живущий Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», область В4), характеристики в приложении D
Сансури	Графиня облачных гигантов, находящаяся в Лин Армаал	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 9 («Лин Армаал», область 8)
Серисса	Штормовой гигант и младшая дочь Короля Гекатона	Вступление («Король Гекатон и его дочери»), Глава 10 («Вихрь», область 15)
Синдерхилд	Огненный гигант-подросток, дочь Герцога Залто	Глава 8 («Айронслаг», зона 26В)
Сларкретел	Кракен заклинатель из Бесследного Моря	Выступление («Общество Кракена»), глава 11 («Явление Кракена»)
Сторвальд	Ярл морозных гигантов в Свардборге	Вступление («Лорды Гигантов»), глава 7 («Ветер Войны»)
Сэр Барик Найлеф	Человек рыцарь Ордена Перчатки в Брин Шандере	Глава 2 («Брин Шандер», область В8), характеристики в приложении D
Таг	Холмовой гигант в Вихре	Глава 10 («Вихрь», область 15)
Тарта	Герцогиня огненных гигантов в Вихре	Глава 10 («Вихрь», область 14)
Тольтц Даггердарк	Человек архимаг и сумасшедший капитан Моркота	Глава 11 («Моркот»)
Туллен	Облачный гигант и брат Графини Сансури	Глава 9 («Лин Армаал», область 28)
Ургала Мелтимер	Человек хозяйка Дома Северного Щита, таверны в Триборе	Глава 2 («Трибор», область T10), характеристики в приложении D
Утор	Император штормовых гигантов и кастелян Вихря	Глава 10 («Вихрь», область 15)
Фелголос	Взрослый бронзовый дракон, заточенный Графиней Сансури	Глава 9 («Лин Армаал», зона 8)
Харшнаг	Легендарный добрый ледяной гигант—приключенец	Глава 3 («Харшнаг»)
Хаспер Драйлунд	Человек дворянин и член Общества Кракена	Глава 11 («Великая Дама»)
Хелленхилд	Ярл ледяных гигантов в Вихре	Глава 10 («Вихрь», зона 14)
Шалвус Мартолио	Человек пастух и шпион Жентарима	Глава 2 («Золотые Поля», область G5), характеристики в приложении D
Шалдор	Штормовой гигант, посланный убить Йимрит	Глава 12 («Поиски Йимрит»), характеристики в приложении D
Эйгерон	Привидение облачного гиганта	Глава 4 («Глаз Всеотца», зона 11)

ВСТУПЛЕНИЕ



ЕЙЧАС ВЫ ОТПРАВИТЕСЬ В БОЛЬШОЕ приключение, противопоставляющее героев гигантам, которые хотят изменить мир. *Гром Штормового Короля* - это приключение для 4-6 персонажей. Вы можете начать приключение персонажами первого или пятого уровней. В любом случае, персонажи достигают по меньшей мере 11 уровня к концу приключения. Так как в приключении обильно фигурируют гиганты, хотя бы один персонаж должен понимать и уметь говорить на гигантском языке.

Приключение происходит в Забытых Королевствах, а конкретно в регионе, известном как Дикое Порубежье в северо-западной части континента Фаэрун. При этом вы можете легко адаптировать приключение к своей домашней кампании, изменив названия мест и организаций.

Мы рекомендуем прочитать приключение полностью, прежде чем пытаться проводить его. Приключение начинается с секции «Предыстория приключения», которая кратко суммирует события, спровоцировавшие то, о чем повествует приключение. Секция «Проведение приключения» рассказывает всё, что требуется знать, чтобы гладко провести приключение. Она также содержит рекомендации по росту персонажей, общее описание хода приключения и основные события. Прочитав эти секции, переходите к Главе 1 «Великие Потрясения», если начинаете первым уровнем, или Главе 2 «Раскаты грома», если начинаете пятым.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Дикое Порубежье, также известное как Север, - это дикая, суровая, малонаселенная земля заснеженных гор, скалистых холмов, дремучих лесов и туманных долин. Изолированные крепости, древние погребальные курганы и руины многих забытых империй усеивают этот просторный край. Ограниченное с запада Морем Мечей и с востока пустыней Анорох, Дикое Порубежье простирается на север до Долины Ледяного Ветра и на юг до города Дагтерфорд. Старые дороги пересекают его дальние дали, связывая дварфийские твердыни и шахты с прибрежными поселениями, пограничными городами и укрепленными форпостами людей и других народов. Эти дороги длинны, одиноки и плохо охраняемы, что делает путешествие по ним очень опасным. В плодородных долинах выросли мелкие и крупные города, разделенные десятками, если не сотнями, миль неприрученной дикой местности, населенной бандитами, варварами и монстрами.

Некоторое время злые драконы, взбудораженные их темной королевой, Тиамат, угрожали поселениям Дикого Порубежья. В итоге они были побеждены и вынуждены убраться в свои логова, а Тиамат была изгнана в Девять Преисподних. Страх перед яростью драконов быстро померк с появлением новой опасности: гигантов. Народы Севера не понаслышке знают о вторжениях гигантов. Морозные гиганты считают своей вотчиной Хребет Мира, а холмовые гиганты рыщут в поисках еды по диким холмам. Но теперь, в

РУНЫ ГИГАНТОВ



Блод
(кровь)



Скае
(облако)



Дод
(смерть)



Вирм
(дракон)



Увен
(враг)



Ильд
(огонь)



Венн
(друг)



Исе
(мороз/лёд)



Хауг
(холм)



Ферд
(приключение)



Конг
(король)



Стиг
(свет)



Лив
(жизнь)



Фйелл
(гора)



Хеллиг
(тайна)



Скольд
(щит)



Стейн
(камень)



Увар
(буря)



Криг
(война)



Винд
(ветер)

Рисунок 0.1: Руны гигантов

последнюю пару месяцев, гиганты всех видов пови- ходили из своих крепостей в количестве достаточном, чтобы угрожать существованию цивилизации как ни- когда раньше, и это не только морозные и холмовые гиганты, но также и каменные, огненные и облачные гиганты. Все гиганты взбудоражены. Сообщения об их нападениях по всему Северу дошли до прибреж- ных городов Лускан, Невервинтер и Глубоководье, по- рождая слухи, что гиганты пошлИ тотальной войной на людей, дварфов, эльфов и прочие мелкие народы.

УЛОЖЕНИЕ

Общество гигантов (каким оно было) определялось в значительной части Уложением, кастовой системой, установленной для гигантов их богами, главным из которых является Аннам Всеотец. Уложение опреде- ляет место гиганта среди его или ее собратьев. Тра- диционно на вершине пирамиды находились штормовые гиганты. Высокие и сильные, они с трудом пытаются удерживать более слабые расы гигантов от нападений на королевства меньших народов и от разжигания конфликта. Величайшие из штормовых гигантов также являются провидцами, искусными в распознавании и интерпретации знаков космоса и божественных знамений. Надменные и аристо- кратичные облачные гиганты, находящиеся на одну ступень ниже штормовых гигантов, редко снисходят до общения с младшими гигантами и меньшими народами. Их культуру и место в Уложении хорошо характеризует понятие экстравагантности. Под ними находятся тиранические и воинственные огненные гиганты и безжалостные и хищные морозные гиган- ты. Огненные гиганты гордятся своими кузнечными навыками, а морозные - боевой доблестью. Ближе к дну Уложения находятся ксенофобные каменные гиганты, которые в основном живут под землей и считают мир на поверхности царством снов. Их ме- сто среди себе подобных определяется их навыками в работе с камнем. Самые маленькие и находящиеся в нижней части иерархии среди истинных гигантов

- это холмовые гиганты, настолько же прожорливые, насколько отвратительные. Холмовые гиганты - это тугодумы, живущие в страхе перед своими более сильными гигантскими собратьями. В обществе хол- мовых гигантов правят самые большие из них.

Драконы - древние враги гигантов. Тысячи лет назад последняя великая империя гигантов, Остория, пала после долгого и кровопролитного конфликта с драконами. Небольшая часть Остории остается в том регионе, который теперь называется Диким Порубе- жьем. Цивилизации меньших народов заселили зем- ли, где когда-то правили гиганты. Хотя злые гиганты время от времени совершают набеги в населенные меньшими народами территории, их амбиции уже давно сдерживаются недостатком единства среди них и главенством добрых штормовых гигантов и облачных гигантов, чьи воспоминания о древней и славной Остории со временем угасли.

Недавние усилия драконов призвать в мир Ти- амат (о чем рассказывается в приключениях *Клад Королевы Драконов* и *Восстание Тиамат*) и попыт- ки меньших народов воспрепятствовать этому так разозлили богов гигантов, что Аннам Всеотец разру- шил Уложение гигантов, чтобы вывести его «детей» из самоуспокоенности, при этом противопоставив шесть типов гигантов друг другу, но сохранив некое подобие порядка внутри каждого из типов. Делая это, Аннам подстегнул облачных, огненных, мороз- ных, каменных и холмовых гигантов оспорить су- ществовавшую иерархию и заново определить свою судьбу. Все гиганты немедленно почувствовали это потрясение, и теперь разные типы гигантов яростно соревнуются друг с другом, стремясь создать новое уложение своими достижениями и свершениями. Эти опасные затеи гигантов не только насторожили по- селения людей и других мелких народов, оказавших- ся под угрозой, но и привлекли внимание древних врагов гигантов - драконов, которые не собираются сложа когти смотреть на создание еще одной великой империи гигантов.



Слева направо: Король Гекатон, Королева Нери, Мирран, Ним и Серисса

Меньшие народы могут только спекулировать о причинах беспокойства среди гигантов. Остается только догадываться, будет ли восстановлено старое Уложение между гигантами, или новая иерархия заменит его, свергнув штормовых гигантов с их престола.

КОРОЛЬ ГЕКАТОН И ЕГО ДОЧЕРИ

До разрушения Уложения Король Гекатон был, вероятно, самым могущественным из всех штормовых гигантов. Из Вихря, своей цитадели глубоко в Бесследном Море, он возглавлял совет, включавший в себя представителей всех гигантских рас, от великих штормовых гигантов до низменных холмовых гигантов. Он использовал силу *Трона Драконьих Черепов*, подарка его жены, чтобы приструнять наиболее непокорных гигантов.

Пока Гекатон правил, страха перед его гневом и уважения к Уложению было достаточно, чтобы меньшие гиганты не бунтовали против него. Но в последние годы Король Гекатон становился все сильнее убежден, что эпоха гигантов прошла, о чем свидетельствовала растущая пропасть между гигантами и их богами. Аннам Всеотец не отвечал на молитвы, его божественные отпрыски - меньшие божества гигантов - были недоступны, ведя непрекращающиеся междоусобные войны на Внешних Планах. Гекатон пришел к выводу, что гиганты больше не были по праву властителями мира.

Несколько месяцев назад опасения Гекатона подтвердились, когда Уложение было разрушено. Король был потрясен мыслью, что штормовые гиганты могут потерять свое главенствующее положение среди гигантов. Когда это произошло, он сделал все что от него зависело, чтобы удержать совет в целостности, заставив меньших гигантов подчиняться силой.

Жена Гекатона, Королева Нери, испытывала особые чувства к меньшим народам. Она навещала их довольно часто и в годы до разрушения Уложения, выходя из моря, чтобы встретиться с ними на Побережье Меча. Нери все время убеждала мужа, что надо уважать цивилизации меньших народов и оставить их в покое, если уж он не соглашался попытаться сформировать с ними альянс. Гекатон, от природы относящийся к меньшим народам с недоверием, не хотел иметь с ними ничего общего, но уважал желания своей жены общаться с ними периодически.

Нери продолжала навещать меньшие народы время от времени даже после потрясений, пока в один из дней она не вернулась из своего путешествия на побережье. Младший брат Гекатона, Император Утор, командир гарнизона короля, вскоре обнаружил труп Нери на маленьком острове, где как известно она встречалась с людьми. Было ясно, что она была убита меньшими народами, и Гекатон безутешно рыдал несколько дней, прежде чем погрозил обрушить свое возмездие на прибрежные территории.

Утор не мог утихомирить ярость брата, поэтому он обратился к Принцессе Сериссе, младшей дочери короля, за помощью. Серисса, разделявшая приязнь матери к меньшим народам, и бывшая наследницей Трона Драконьих Черепов, убеждала отца выяснить правду, прежде чем уничтожать всех встречаемых людей. Гекатон был очарован рассудительностью и мудростью своей дочери, и когда его ураганный гнев стих, он отправился выяснить, как встретила смерть его жена. К несчастью для короля, он был слеп к врагам не только в своем совете, но и в своей семье.

Семена раздора были посеяны в семье Гекатона более чем за год до разрушения Уложения, когда король увидел знамения того, что его старшие дочери, Мирран и Ним, были неспособны унаследовать престол, и что знаки указывали на Сериссу, младшую дочь, как на наиболее достойную наследницу. Мирран была темпераментной как буря и склонной к эмоциональным взрывам, а Ним была полной противоположностью - холодной и бессердечной как морские волны. Хотя Гекатон любил их обеих, он сомневался в их способности управлять меньшими гигантами, так что он объявил Сериссу своим вероятным преемником.

Мирран и Ним подчинились его решению, но не скрывали своего недовольства им. В тайне они винили свою мать в убеждении отца обойти их. На самом деле эти обвинения были беспочвенны, Нери наоборот убеждала мужа не делать таких объявлений. Мирран и Ним злились, но не предпринимали ничего, боясь разозлить отца, пока прибывшей недавно в Вихрь Йимрит не удалось попасть в совет и убедить их действовать.

Старшие сестры, действовавшие по совету Йимрит, ответственны и за смерть Нери, и за последовавшее за ней исчезновение Гекатона. Мирран и Ним утолили жажду мести по отношению к Нери, с помощью Йимрит заговорщически организовав ее убийство. Затем они убедили отца отыскать людей, которые убили мать, и дали ему ложную информацию о местонахождении убийц, чтобы сбить его со следа и заманить в опасность.

Вслед за исчезновением Гекатона его совет охватила волнения. После почти месяца отсутствия короля Сериссе пришлось взойти на его трон по наставлению Императора Утора.

МИРРАН И НИМ

Старшая дочь короля Гекатона, Мирран, это испорченный ребенок с настырностью и непредсказуемостью тайфуна. Она жаждет обладать силой Трона Драконьих Черепов и верит, что он по праву принадлежит ей. Она злится на родителей за то, что они назначили наследницей Сериссу и явно показывает свои чувства. Мирран убеждена, что ей суждено править и видела знаки, которые усиливают это убеждение. Мирран ожидает, что все гиганты склонятся перед ней, когда она взойдет на трон. Она планирует использовать свою новообретенную силу и возродить древнюю империю Осторию, смыв с карты города и королевства меньших народов.

Если Мирран похожа на бушующий ветер океанского шторма, то Ним это подводное течение. Среднее дитя Короля Гекатона, она очень холодна и расчетлива. Она всегда чувствовала себя отвергнутой родителями, отчасти из-за того, что Мирран была слишком требовательной, а Серисса очень маленькой. На самом деле Король Гекатон и Королева Нери любили Ним точно так же, как и остальных дочерей, но считали, что она старалась быть отстраненной и что ей сложно угодить. Ним желает, чтобы Мирран захватила трон и тогда, когда Мирран начнет навязывать себе врагов повсеместно и докажет, что недостойна правления, Ним планирует сместить ее. Она распознала знамения, которые подтверждают ее право на власть. В отличие от своей буйной сестры, Ним обеспокоена последствиями разрушения Уложения. Несмотря на это, Йимрит убедила ее, что у нее великая судьба и боги вознаградят Ним за возвращение Остории.



Слева направо: Йимрит, Вождь Гух, Тан Каялитика

СЕРИССА

После пропажи Короля Гекатона Принцесса Серисса оказывается обличенной властью. Она не может найти отца и опасается, что он может быть уже мертв. Серисса видит, как быстро испаряется ее политическое влияние. Некоторые лорды гигантов, бывшие под пятой ее отца, оставили ее двор, чтобы попытаться произвести впечатление на своих богов такими способами, которые могут уничтожить цивилизации меньших народов. Серисса боится войны между шестью расами гигантов в попытке превзойти друг друга, в процессе которой возможно снова разгорится древний конфликт между гигантами и драконами. Принцесса-регент знает, что ее старшие сестры завидуют и презирают ее, но Сериссе никогда не приходило в голову, что ее сестры могут быть причастны к смерти матери и исчезновению отца. Серисса может доверять лишь нескольким гигантам, и Йимрит и ее Дядя Утор в их числе.

Гекатон оставил часть регалий, а именно Скипетр Королнор, магическую вещь, которая позволяет обладателю управлять силами Трона Драконьих Черепов. В соответствии с желаниями отца Серисса предъявила права на скипетр и трон. Даже подчинив себе магию трона, она чувствует себя плывущей по течению. Серисса хочет связаться с меньшими народами и попросить помощи в поисках ее отца, потому что она знает, несмотря на свой размер они способны на великие деяния. Однако Йимрит и Утор советуют Сериссе держаться от них подальше. Утор верит (заблуждаясь), что союз с меньшими народами приведет к усугублению гнева Аннама Всеотца, а Йимрит хочет, чтобы гиганты и меньшие народы истребили друг друга.

Серисса ценит мнение своих советников, но имеет и свою голову на плечах. Она хочет, чтобы ее вера, и вера ее матери, в меньшие народы оправдалась, так что она хватается за любую возможность использовать меньший народ в поисках своего отца, у которого, как она думает, есть сила вернуть все на свои места. Она надеется получить знамение из космоса в подтверждение своих убеждений, но время не на ее стороне.

ЙИМРИТ

Йимрит это древний голубой дракон, которая может принимать форму штормового гиганта. В этой маскировке ей удалось заполучить место при дворе Гекатона. Скрывая свою истинную природу и цели от гигантов, Йимрит служит советником Принцессе Сериссе и в то же время тайно подпитывает злобу и зависть ее старших сестер, пытаясь вовлечь гигантов в войну с меньшими народами. Дракониха также желает вырвать Трон Драконьих Черепов из рук штормовых гигантов и добавить его в свою сокровищницу.

Дракониха в маскировке свела Мирран и Ним с представителями Сларкретела, легендарного кракена, который обитает в Бесследном Море. Эти представители меньших народов состоят в секретной, но широко распространенной организации под названием Общество Кракена. Используя информацию, полученную от злых сестер штормовых гигантов, оперативники Общества Кракена застали врасплох и убили Королеву Нери. После этого Йимрит распространила слухи среди совета штормовых гигантов, что королева была убита Альянсом Лордов, конфедерацией городов и поселений меньших народов, разбросанных по Северу. Альянс Лордов представляет из себя большую угрозу для драконов в Фаэруне и Йимрит желает положить ему конец.

ЛОРДЫ ГИГАНТОВ

Убежденные в том, что Король Гекатон мертв или еще каким-то образом выведен из игры, пятеро повелителей гигантов отправились в мир, чтобы переписать Уложение своими деяниями и каждый из них надеется подняться на вершину иерархии гигантов.



СЛЕВА НАПРАВО: Ярл Сторвальд, Герцог Залто, Графиня Сансури

Вождь Гух

Гух, ненасытная повелительница холмовых гигантов, возвела огромную бревенчатую усадьбу в холмах к северо-востоку от Золотых Полей в центре Долины Дессарин. Удобно устроившись в своем логове, Гух приказала своим мужьям приносить ей всю еду, которую они только могут унести. Она планирует съесть все, что ей преподнесут, и вырасти до нереальных размеров. Гух верит, что боги наградят ее и превознесут холмовых гигантов над остальными в Уложении, если она станет самым большим гигантом в мире. Гух объедается последние четыре месяца, а соседние ранчо, фермы и сады были разорены. Не удовлетворенные количеством награбленной еды, единомышленники Гух нападают на окрестные поселения, грабя местные поля и склады.

Тан Каялитика

После ухода из совета Гекатона, Каялитика, загадочная женщина - тан каменных гигантов, вернулась в свое убежище в каньоне Расщелины Мертвого Камня. Там, в священных залах, она надеется поднять свой народ на вершину Уложения и сперва ищет божественного вдохновения. Расщелина Мертвого Камня спрятана в Серых Вершинах, к востоку от Долины Делимбийр и Высокого Леса и к северо-востоку от шахтерского поселения Ллорх. После недель, проведенных в медитации, Каялитика пришла к выводу, что меньшие народы испортили сны всех гигантов, построив свои поганые поселения на костях древней Остории. Она намеревается очистить землю от этой «грязи», и вернуть «мир снов» в свое нормальное состояние. Каменные гиганты Каялитики выступают из Расщелины Мертвого Камня, чтобы уничтожить все, что создали люди, эльфы и дварфы, а потом вернуться и вырезать на стенах своих пещер истории о своих достижениях, чтобы боги увидели их и восхитились ими.

Ярл Сторвальд

Сторвальд, яростный и авантюрный ярл морозных гигантов, побывал в самых холодных уголках Моря Движущегося Льда в попытке вернуть Свардборг, родовой дом его предков. Он нашел гнездо с яйцами белого дракона в ледяной крепости и успешно поработил пару белых драконов, держа их яйца в качестве заложников. В последующие месяцы он освободил несколько гигантских длинных ладей ото льда и послал своих налетчиков гигантов нападать на маленькие корабли и грабить их припасы, а также набрать древесины с большой земли, чтобы починить поврежденные корабли и дома Свардборга.

У Сторвальда сохранились детские воспоминания о легенде про Никогда Не Таящий Лед, могущественное, покрытое льдом золотое кольцо, которое может заморозить океаны и покрыть мир горами снега. Меньшие народы знают этот артефакт под другим названием: Кольцо Зимы. Кольцо дарует бессмертие своему носителю и последний раз его видели у человека искателя приключений (бывшего Арфиста) по имени Артус Цимбер. Направляемый магическими рунами отслеживания, Сторвальд планирует найти кольцо и принести миру Эпоху Вечного Льда, обеспечив себе место на вершине Уложения. Сторвальд добыл каплю крови Цимбера у волшебника Жентарима по имени Нильраун, и использовал ее для усиления рун. Сторвальд не знает, что руны ведут морозных гигантов не к Артусу Цимберу, а к находящемуся ближе всего его родственнику, в чьих жилах течет кровь рода Цимберов, который не знает ничего о местоположении Кольца Зимы.

ГЕРЦОГ ЗАЛТО

Залто, герцог огненных гигантов, верит, что может стать правителем всех гигантов, уничтожив заклятых врагов: драконов. Герцог Залто разослал своих приспешников с заданием найти и раскопать фрагменты колосса убийцы драконов, называемого Вониндод («титан смерти»). Его части были утеряны в битве, а остатки разобраны в конце древней войны между драконами и гигантами. Собрав все части, Залто планирует перековать Вониндода и выпустить его в мир. Под Ледяными Шпилями лежит древняя кузница огненных гигантов под названием Айронслаг. К несчастью для Залто, кузницы Айронслага недостаточно, чтобы восстановить колосса. Неустрашимый герцог планирует украсть Маегеру, огненного перворожденного (primordial), из подземного города-крепости dwarфов - Гонтлгрима, и запереть его в адамантиновой кузнице Айронслага. Дварфы нагревают свои собственные кузницы с помощью Маегеры. Опасаясь попытаться штурмовать крепость dwarфов, Залто встретился с дроу, представителями Дома Ксолларин, которые хорошо знают планировку Гонтлгрима. С их помощью герцог огненных гигантов планирует пленить Маегеру в железную флягу и переместить первобытного в Айронслаг - что конечно легче вообразить, чем сделать.

ГРАФИНЯ САНСУРИ

Сансури, тщеславная графиня облачных гигантов, — одна из нескольких облачных гигантов, которые удалились в свои облачные замки и отправились в экспедиции, чтобы составить карту современного Побережья Меча и найти утерянные сокровища Остории и древние поля битв. Как археологи, они открывают секреты прошлого и возвращают себе древние реликвии, чтобы впечатлить богов. Сансури, могущественная волшебница, ищет кое-что еще: давно утерянную сокровищницу с драконьей магией, спрятанную ее предками. Она планирует использовать эту новообретенную магию, чтобы сместить штормовых гигантов с вершины Уложения, а потом уничтожить соперников и двор Гекатона. Но сейчас графиня недовольна тем, что поиск утерянных сокровищ продвигается плохо. Отчаявшись, Сансури использовала могущественную магию и коварство и пленила бронзового дракона по имени Фелголос. Она пытается змья в поисках информации. Ужасный рев дракона слышен из облачного замка Сансури на многие мили.

Создание новых Повелителей Гигантов

Это приключение фокусируется на махинациях нескольких повелителей гигантов, но они не единственные из злых гигантов, кто жаждет славы и благоволения богов. В грязных затеях по всему Северу могут быть замешаны и другие повелители гигантов. Вот несколько примеров повелителей, которых вы можете создать:

- Облачный гигант волшебник, который собирается сколдовать апокалиптическое заклинание, используя огромную обсидиановую скалу под названием ночной камень (см. Главу 1) как материальный компонент.
- Герцогиня огненных гигантов, которая платит вождям хобгоблинов за разрушение северных поселений.
- Ярл морозных гигантов, который использует шар драконов [orb of dragonkind], чтобы приманивать драконов в свою крепость-айсберг и там убивать их.
- Тан каменных гигантов, который пытается пробудить тарраска, которая спит в Подземье.
- Вождь холмовых гигантов с банданой Интеллекта [headband of intellect], который выполняет ритуалы, превращающие людей в свиней.

ФРАКЦИИ СЕВЕРА

Намерения гигантов имеют далеко идущие последствия для Дикого Порубежья и живущих там народов. В облаках были замечены гигантские замки, проплывая над головами отбрасывающие зловещие тени на местные поселения. Караваны и фермы подвергаются атакам. Корабли морозных гигантов начали терроризировать Побережье Меча. Различные организации Севера обоснованно обеспокоены, и некоторые из них сыграют важные роли в событиях, которым еще предстоит развернуться.

АРФИСТЫ

Арфисты — это заклинатели и шпионы, которые тайно противостоят злоупотреблению силой, магической или любой другой. Работая поодиночке или в маленьких группах, они собирают информацию по всему Фазруну, узнавая о политической ситуации в каждом регионе и помогая слабым, бедным, угнетенным, действуя открыто только в самом крайнем случае.

Арфисты сыграли ключевую роль в победе над Тиама-ат и окончании тирании драконов, а в растущем количестве отчетов о нападении гигантов они видят новую угрозу для мира на Севере. Арфисты не знают почему гиганты вдруг стали такими активными и не знают их целей. Пока что ни один большой город еще не подвергся нападению, но Арфисты боятся, что это ненадолго. Арфисты готовы принять в свои ряды искателей приключений, чтобы они помогли им справиться с угрозой гигантов.

Альянс лордов

Различные поселения на Севере сплотились вместе и образовали Альянс Лордов, шаткий союз, который активно уничтожает угрозы своей совместной безопасности и процветанию. Лидеры Альянса часто спорят друг с другом, пока их оперативники пытаются снискать честь и славу для себя и своих лордов покровителей. К ключевым представителям Альянса Лордов относятся хитрый Лорд Дагульт Неверэмбер из Невервинтера, блистательная Леди Лазраль Сильверхэнд из Глубоководья, мрачный Лорд Таерн Хорнблэйд из Сильверимуна и волевая Королева Дагнаббет из Мифрилового Зала.

С помощью искателей приключений Альянс Лордов помешал планам Тиама-ат и ее драконов. Члены Альянса не хотят позволять гигантам безнаказанно разрушать их поселения и грабить их фермы. Члены Альянса призывают искателей приключений всех мастей нападать и убивать гигантов не раздумывая, обещая награду от 200 до 500 золотых монет за каждую голову гиганта, которую они принесут.

Слухи о том, что Альянс Лордов стоял за исчезновением Короля Гекатона еще не достигли лидеров альянса. Как только они узнают об этом, то начнут публично все отрицать и проводить тайное расследование по этому поводу.

Изумрудный Анклав

Изумрудный Анклав — это группа жителей дикой природы, которая защищает естественный порядок вещей избавляясь от всех противоестественных угроз. Они стараются не дать цивилизации и природе уничтожить друг друга и помогают остальным выжить в опасных землях Дикого Порубежья.

ДЕКАДА И ЛЕТОСЧИСЛЕНИЕ

В сеттинге Забытых Королевств неделя состоит из десяти дней и называется декада. В месяце три декады, а в году двенадцать месяцев. Для большей информации по календарю Забытых Королевств смотри врезку «Календарь Харптоса» в главе 1 Руководства Мастера.

Это приключение не привязано к какому-то времени, но предполагается, что оно происходит после 1485 ЛД, Года Мести Железных Дварфов, в котором орда орков пришла войной на Север, после чего из их отогнали обратно в горы. На этот конфликт ссылаются в приключении как на Войну Серебряных Пределов. Годы после Года Мести Железных Дварфов получили следующие яркие названия:

1486 ЛД, Год Свитков Нетерских Гор
1487 ЛД, Год Триумфа Повелителей Рун
1488 ЛД, Год Перерождения Дварфов
1489 ЛД, Год Принцессы Воительницы
1490 ЛД, Год Возвращения Звездного Скитальца
1491 ЛД, Год Алой Ведьмы
1492 ЛД, Год Трех Плывущих Кораблей
1493 ЛД, Год Багряных Драконов

Появления гигантов случаются все чаще и члены Изумрудного Анклава начинают понимать, что что-то случилось. Холмовые гиганты опустошают леса, каменные гиганты сравнивают фермы с землей, морозные гиганты стали угрозой на горных тропах, а огненные гиганты угоняют всех в рабство и поджигают равнины и леса. Этого достаточно, чтобы вызвать гнев анклава.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ (ЛАТНОЙ РУКАВИЦЫ)

Члены Ордена Перчатки защищают других от нападок злодеев. С верой в такие божества, как Торм, Хельм и Тир, они используют силу своей веры, сердец и оружия против зла.

Рыцари ордена и их верные сквайры встречаются по всему Северу, собирая информацию о гигантах, ища их логова и помогая защищать поселения.

ЖЕНТАРИМ

Жентарим, также известный как Черная Сеть, это беспринципная теневая сеть, которая хочет расширить свое влияние и силу по всему Северу. Его члены жаждут богатства и власти, хотя официальное лицо организации выглядит более доброжелательным, предлагая услуги лучшим наемникам, которых можно нанять за деньги. Искатели приключений, вступившие в Жентарим могут пытаться разбогатеть любым способом, помогая или мешая гигантам.

У Черной Сети есть шпионы и оперативники в каждом крупном поселении на севере, и она не желает, чтобы буйствующие гиганты уничтожили их плацдармы. Жентарим хочет защитить свои позиции, а также понять мотивы гигантов. Лидеры Черной Сети рассматривают возможность торговых отношений с гигантами или даже подкупа, если это необходимо, чтобы обеспечить сохранение своего богатства и процветания. В то же время, Жентарим зарабатывает на том, что продает услуги наемников тем, кто не может себя защитить сам.

ОБЩЕСТВО КРАКЕНА

Далеко не благожелательная фракция, Общество Кракена, - группа шпионов, контрабандистов, работяг и убийц. Только лидеры сообщества знают, что основатель организации это Сларкретел, кракен-заклинатель, который живет в глубинах Бесследного Моря.

Кракены это брошенные создания богов, оставленные после космической войны, которая бушевала на рассвете цивилизованного мира. Невозможно представить, Сларкретел жаждет воссоединиться со своими создателями на небесах. Десятки тысяч лет кракен без устали искал утерянный путь восхождения к божественному статусу. В настоящее время он распустил свои щупальца по всему Фаэруну, скрывая силу, которая может однажды стать угрозой всему миру.

Поклонение Сларкретелу началось сотни лет назад на Пурпурных Скалах. Люди, населяющие эти острова, выбрасывали молодых в море, в качестве ритуала успокоения Сларкретела. Эти пожертвованные отпрыски позже всплывали на поверхность и возвращались в свои деревни взрослыми, но с деформациями как у рыб. По достижении конца жизненного срока они возвращались в море к своему страшному господину. Жители Пурпурных Скал в остальном впечат тихое существование, не зная об обширной сети шпионов кракена на большой земле.

Общество Кракена это широко распространенная организация, которая зародилась не на Пурпурных Камнях, а в городах Севера. Психические способности кракена так велики, что он может дотянуться до жителей Побережья Меча. За годы, он телепатически заманил изгоев и потерянных в свою организацию обещаниями лучшей жизни. Его агенты злые и жадные. Они таятся в тенях и участвуют в делишках, соответствующих своей природе, если не собирают информацию для кракена.

Сларкретел был уже очень стар, когда гиганты и драконы воевали друг с другом, что было больше сотни тысяч лет назад, и кракен хочет снова разжечь эту войну и уничтожить города Побережья Мечей в ходе нее. Когда Йимрит связалась с его агентами в поисках помощи, Сларкретел повелел своим последователям помочь драконихе схватить Гекатона, короля штормовых гигантов, после убийства королевы. Йимрит хочет, чтобы Гекатон оставался в живых, чтобы его нельзя было воскресить, и можно было держать в качестве выкупа, если ее планы будут сорваны.

Волшебник мореход из Общества Кракена по имени Тольгц Даггердарк превратил свой корабль, Моркот, в плавающую тюрьму. Король Гекатон скован цепями внутри и не может сбежать без посторонней помощи. Корабль плавает между островами Бесследного Моря, подальше от пытливых взглядов.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Чтобы провести это приключение, вам понадобятся *Книга Игрока*, *Руководство Мастера* и *Бестиарий*. Потратьте несколько минут на прочтение раздела о гигантах в *Бестиарии*, так как в нем содержится важная информация о гигантах. *Путеводитель Приключенца по Побережью Меча* не требует прочтения, но содержит обширные знания о Побережье Меча и Севере, которые помогут осветить сеттинг приключения. В нем так же представлены предыстории персонажей, которые можно использовать в этом приключении.

Текст, который написан в подобной рамке, нужно читать вслух или перефразировать для игроков, когда их персонажи впервые приходят в локацию или при особых обстоятельствах, описанных в тексте.





Никто не выигрывает,
когда сражаются гиганты

Бестиарий содержит характеристики большинства монстров и НИП этого приключения. Если имя монстра написано **жирным шрифтом**, то это визуальная подсказка, указывающая на характеристики существа в *Бестиарии*. Описания и характеристики новых монстров содержатся в приложении С. Если характеристики находятся в приложении С, то в приключении это указывается. Приложение так же содержит новые действия и варианты особенностей гигантов из *Бестиария*, которые вы можете использовать по желанию, ведя это приключение.

Заклинания и немагические объекты или снаряжение, упомянутые в этом приключении описаны в *Книге Игрока*. Магические предметы описаны в *Руководстве Мастера*, если только текст приключения не отправляет вас к описанию предмета в приложении В.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

На рисунке 0.1 представлена схема, иллюстрирующая задуманный ход приключения. В ней также указан уровень, для которого предназначена соответствующая глава.

Приключение начинается с главы 1. Персонажи прибывают в укрепленную деревню Найтстоун вскоре после нападения облачных гигантов. После очистки деревни герои находят нескольких пропавших жителей в населенном монстрами пещерном комплексе к северу от деревни. Глава завершается спасением деревенских и получением задания, которое ведет персонажей в одну из трех локаций: Брин Шандер, Золотые Поля или Трибор. Зефирос, дружелюбный облачный гигант, предлагает отвезти их в нужное место на своей летучей башне. По пути персонажи отваживают группу злых культистов воздуха, а также ударную группу Альянса Лордов, которая ошибочно приняла Зефироса за врага. Доставив партию по назначению, Зефирос прощается с героями и улетает.

В главе 2 персонажи защищают Брин Шандер, Золотые Поля или Трибор от нападения гигантов. Полученные в конце битвы задания направляют их на дальнейшее исследование Дикого Порубежья. В какой-то момент путь приключенцев пересекается с еще одним дружелюбным гигантом - морозным гигантом по имени Харшнаг. Эти события описаны в главе 3.

В главе 4 Харшнаг приводит группу в храм под Хребтом Мира, где она встречается с оракулом. Оракул просит, чтобы искатели приключений нашли потерянные реликвии, захороненные под погребальными курганами Утгардтцев, раскиданными по Северу. Если авантюристы справляются с заданием, оракул говорит им, что надо сделать, чтобы покончить с угрозой гигантов. Когда искатели приключений покидают храм в последний раз, появляется Йимрит и атакует их. Харшнаг сдерживает древнего синего дракона, пока авантюристы убегают с или без помощи таинственных культистов дракона и воздушного корабля.

Главы с 5 по 9 описывают логова пяти повелителей гигантов, угрожающих Северу. Игроки выбирают, с кем из повелителей они хотят сразиться. У этих злодеев есть раковина телепортации, которая нужна персонажам, чтобы добраться до Вихря, крепости штормовых гигантов в Бесследном море. Глава 10 описывает политические события в совете штормовых гигантов и трудности, с которыми сталкивается его нынешняя правительница, Принцесса Серисса.

Если искателям приключений удастся заслужить доверие Сериссы, то она просит их найти ее отца, Короля Гекатона. Поиск Гекатона описывается в главе 11. Будучи освобожденным из плена он присоединяется к группе, чтобы убить дракониху Йимрит в главе 12. Если Гекатон выживает в финальной битве, он снова восходит на трон. В противном случае его дочь Серисса становится королевой. В любом случае, штормовые гиганты заключают союз с меньшими народами против врагов - драконов. Это событие может восстановить Уложение в его прежнем виде, либо вопрос будущего Уложения может остаться открытым в вашей кампании.

Когда Йимрит побеждена, штормовые гиганты предоставляют персонажам свободу разобраться с остальными злыми повелителями гигантов по своему усмотрению.

Гром Штормового Короля - это приключение без прессинга по времени, то есть у персонажей нет необходимости срочно расправляться с угрозой гигантов. Затеи повелителей гигантов займут месяцы на воплощение, что дает героям время исследовать Север, путешествовать с места на место и развлечь себя отвлеченными делами.

Некоторые игроки могут чувствовать острую необходимость придерживаться главной сюжетной линии как можно сильнее, пропуская много различных элементов приключения. Остальные могут последовать по другим зацепкам и отойти от главного сюжета в надежде расширить приключение в новом направлении. Путешествие позволяет вам много путешествовать. Если вы начинаете думать, что группа ушла слишком далеко от главного сюжета, вы можете использовать Харшнага (смотри главу 3), чтобы помочь вернуть персонажей к главной истории. Вы так же можете заставить персонажей встретиться с членами своих фракций (смотри врезку «Фракции Севера»), которые могут заставить игроков спешить и указать им верное направление.

Начало с 5го уровня

Вы можете начать приключение с персонажами 5 уровня, пропустив первую главу и начав в одном из трёх поселений, описанных в главе 2. Приложение А предлагает вам способы по переносу персонажей из приключения Стартового набора D&D или некоторых других приключений D&D в главу 2 Грома штормового короля.

Продвижение персонажей

Вместо отслеживания очков опыта, это приключение предполагает, что искатели приключений будут получать уровни после выполнения определенных целей. В конце каждой главы есть врезка «Продвижение Персонажей», в которой описано при каких обстоятельствах персонажи получают уровни. На схеме приключения (рисунок 0.1) показано какого уровня персонажи должны быть, когда они начинают каждую главу. Когда они получают 9 уровень, они не продвигаются на 10 уровень пока не выполнят обе цели в главах 10 и 11.

Вы, конечно, можете игнорировать эти этапы и отслеживать опыт как обычно.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Многие столкновения в этом приключении специально задуманы смертельными. Они проверяют способность игроков принимать умные, рассудительные решения под давлением. Смертельное столкновение может быть единственным столкновением в этот день (и предполагается, что группа будет в полной силе и здравии), или оно может быть настолько сложным, что от персонажей ожидается, что они захотят избежать боя любой ценой.

БЛОК-СХЕМА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

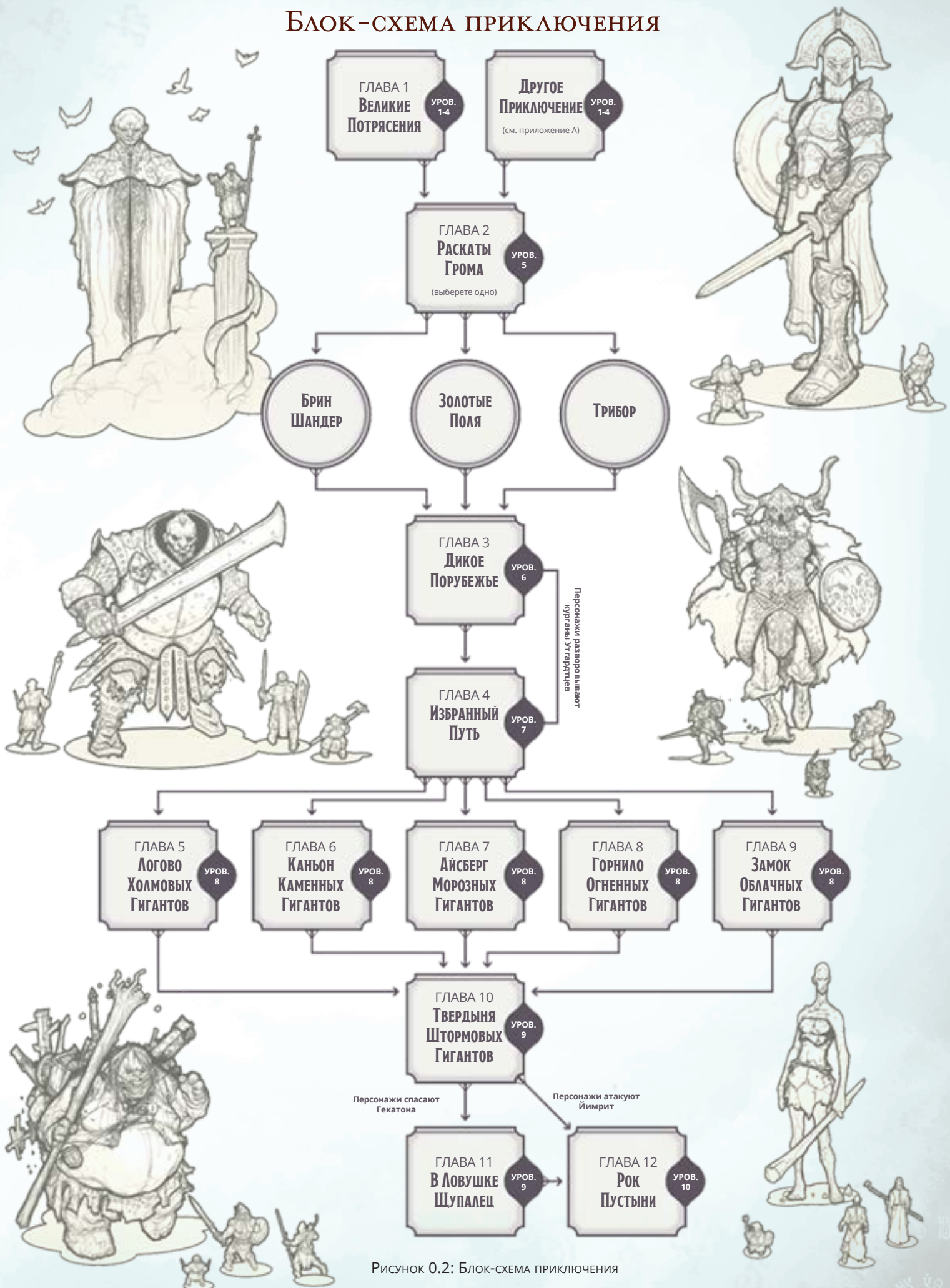


Рисунок 0.2: Блок-схема приключения

Убийство всей группы («УВГ») не заканчивает кампанию. Гиганты и другие умные существа очень любят брать пленников. В первый раз при УВГ вы можете заставить персонажей очнуться в плену при 1 хите. Дайте каждому из них шанс сбежать от своих тюремщиков.

Так же известное как ТРК или Total Party Kill

При необходимости используйте НИПов, таких как Зефирос, облачный гигант из главы 1, чтобы помочь им выбраться из таких мест. Если повезет, игроки поймут намек и будут стараться избегать повторения таких ситуаций.

СОКРОВИЩА

В *Громе штормового короля* содержится большое количество сокровищ. В этом разделе описано как стоит обращаться с некоторыми видами сокровищ, которые можно найти в приключении.

СЛУЧАЙНОЕ КОЛИЧЕСТВО МОНЕТ

Количество монет в кошельке существа часто представляется в виде кости и множителя. Например, у гиганта может быть 3к6 x 100 зм в мешке. Чтобы определить количество монет в мешке, сделайте бросок 3к6 и умножьте результат на 100, чтобы получить число от 300 до 1800. Вместо броска вы можете определить количество монет просто выбрав число в правильном диапазоне. Если у персонажей уже много добра и они не знают, что с ним делать, то берите минимум. Если им не очень везет с сокровищами, возьмите среднее значение (в этом примере 1000 зм) или максимум.

СЛУЧАЙНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

Иногда среди сокровищ может быть один или несколько магических предметов, определяемых броском кубика и таблицей сокровищ из главы 7 *Руководства Мастера*. Для определения этих предметов бросьте к100 (или пусть игрок бросит для вас) и просмотрите определенную таблицу в *Руководстве Мастера*. Если у игроков есть «список желаемых» магических предметов или вы думаете об определенном магическом предмете, который может помочь группе, то вы можете не делать бросок и выбрать предмет из таблицы. Например, если персонажи находят магический предмет, привязанный Таблице Магических Предметов В, и группе не хватает магии для дыхания под водой при путешествии в главе 10, то вы можете решить, что предмет — это зелье дыхания под водой или плащ скала [potion of water breathing, cloak of the manta ray], которые есть в Таблице Магических Предметов В в *Руководстве Мастера*.

ГИГАНТСКИЕ СОКРОВИЩА

Разбросанные по всему приключению предметы искусства сделаны под размер гигантов, включая различные украшения, одежды или декор помещений. Хотя эти предметы могут быть довольно ценными, их вес и размеры не позволяют их легко перенести. Персонажи должны решить для себя, стоит ли им переносить такое. Если они будут жадными, используйте вариант нагрузки из правил *Книги Игрока* для понимания того, что они разумно могут нести.

СУМКИ ГИГАНТОВ

В дополнение к сокровищам гиганты владеют и обычными вещами, которые носят с собой в кожаных мешках или хранят в старых сундуках. Когда персонажи обыскивают побежденных или расхищают запасы гигантов, добавляйте туда немного предметов

выбираемых или определяемых случайно из предметов в таблице Содержимое Сумки Гиганта. Если не указано, что предметы гигантского размера, то они для существа Маленького или Среднего размера.

СОДЕРЖИМОЕ СУМКИ ГИГАНТА

к100	Содержимое
01-02	Лезвие топора (используется как рубило)
03-04	Помятый металлический шлем (использовался как миска)
05-06	Заплесневевшая и вонючая голова сыра
07-08	Потертый плащ на гиганта (шерстяной или из шкур)
09-10	Гигантский костяной гребешок
11-12	Железный котелок для готовки
13-14	Гигантский рог для питья
15-16	Гигантский разделочный нож
17-18	Окорок
19-20	Облезлые меховые шкурки
21-22	Небольшой мешок соли
23-24	Пара гигантских сандалий
25-26	Гигантский бурдюк (полный)
27-28	Бочонок эля (наполовину пустой)
29-30	Ожерелье размером на гиганта, сделанное из костей (холмовой), каменных бус (каменный), драконовых клыков (ледяной), железных чушек (огненный), перьев (облачный) или морских звезд (штормовой)
31-32	Цепь длиной 5 футов
33-34	1к6 человеческих черепов
35-36	Мешок сушеных грибов
37-38	50-футовый моток пеньковой веревки
39-40	Идол высотой 3 фута, изображающий Гролантора (холмовой), Скораяса Каменные Кости (каменный), Трима (ледяной), Суртура (огненный), Мемнора (облачный) или Стронмауса (штормовой)
41-42	1к6 дохлых форелей
43-44	Помятый железный щит
45-46	Деревянное весло
47-48	Пустая деревянная бочка
49-50	10 футов пеньковой веревки с привязанным деревянным ведром на конце
51-52	Сложенный тент
53-54	Ездовое седло
55-56	Фаршированное животное
57-58	Живое животное (курица, коза, свинья или овца)
59-60	1к6 заплесневелых буханок хлеба
61-62	6-футовый деревянный столб от забора
63-64	Деревянная дверь с железными витыми петлями
65-66	Пустой деревянный сундук (незапертый)
67-68	Кресло-качалка
69-70	Раскрашенная каменная лошадь или деревянные сани
71-72	1к6 драконых чешуек
73-74	Резная каменная статуя человека или дварфа
75-76	Деревянный манекен или манекен для битья
77-78	Гроб или небольшой ларец
79-80	Котёл или гигантский чайник
81-82	Гигантская курительная трубка
83-84	Бронзовый гонг
85-86	Железный колокол (с или без своего языка)
87-88	Улей
89-90	Гигантский барабан
91-92	Резная из дерева фигура эльфа или халфлинга
93-94	Вырванное деревце или ягодный куст
95-96	10 футовая пеньковая веревка с речным якорем на конце
97-98	Колесо от фургона
99-00	Надгробие



Глава 1: Великие потрясения



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

приключение из одного из прежде опубликованных официальных приключений.

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

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

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

- Персонажи слышали рассказы о терроризирующих поселение гоблинах. Верховный Стюард Найтстоуна, Леди Велроса Нандар, - глубоководская дворянка. По слухам, она предлагает награду тем, у кого есть храбрость и способность разобраться с этой гоблинской угрозой.

- Найтстоун - популярное место для богатых дворян, желающих поохотиться в Ардипском Лесу. Приключенцы могут заработать хорошие деньги, предлагая свои услуги в качестве охранников на охоте.
- У жителей Найтстоуна старый, и похоже, неразрешимый конфликт с северными соседями, эльфами Ардипского Леса. Леди Велроса Нандар ищет умелых посредников, которые могли бы помочь разрешить диспут.
- Найтстоунский постоялый двор известен своей едой и уютными номерами. Владелец гостиницы, дварф Морак Ур'трэй, хорошо предрасположен к приключенцам и у него нюх на выгодные возможности подзаработать авантюризмом.

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

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

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

НАЙТСТОУН

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

После того, как вы прошли по дороге десять миль вы слышите звон колокола. Звук становится все громче и вот перед вами появляется Найтстоун. Река течет вокруг поселения, образуя естественный ров. Сама деревня окружена деревянным частоколом, за которым вы видите мельницу, высокую колокольню и высокие покатые крыши некоторых зданий. Кроме звона колокола вы не замечаете какой-либо активности в деревне.

Дорога заканчивается опущенным подъемным мостом, который перекинут через ров. За мостом две смотровые башни стоят по сторонам прогала в частоколе.

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

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

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

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

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

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

Гоблины рыщут по деревне в поисках сокровищ. Они слишком растянулись и это дает авантюристам возможность ликвидировать их по одному или по двое за раз. Одиноким гоблин, получив урон, может попытаться сбежать по вашему усмотрению. По возможности, гоблин отступает в храм (область 5). Смотри врезку «Найтстоун: Общее описание» чтобы узнать информацию о поселении. Планировка деревни показана на Карте 1.1. Следующие разделы описывают области на карте.

НАЙТСТОУН: ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

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

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

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

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

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

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

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

1. ПОДЪЕМНЫЙ МОСТ

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

Следы

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

2. СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ

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

2А. ЗАПАДНЫЕ БАШНИ

Две охранные башни стоят по обе стороны от входа в деревню, формируя вход. В каждой башне есть лебедка и механизм, поднимающий и опускающий мост. Если вращать оба механизма одновременно, то мост поднимается или опускается за 1 раунд на 30 градусов. Проще говоря, мост можно полностью поднять или опустить за 3 раунда.

Найтстоун

1 клетка = 10 футов



Капающие
Пещеры

Ардипский
Лес

к Главному
Тракту

5
Храм

7
Конюшни

Сеновал

Первый этаж

8
Таверна Найтстоун

Второй этаж

Первый этаж

12 & 14
Крепость Нандаров

Второй этаж

Первый этаж

Вид сбоку
с востока



КАРТА 1.1: НАЙТСТОУН

2В. СЕВЕРО-ЗАПАДНАЯ БАШНЯ

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

2С. СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

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

2D. ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

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

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

2Е. ЮГО-ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

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

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

2F. ЮГО-ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

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

3. ПЛОЩАДЬ

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

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

4. ЖИЛЫЕ ДОМА

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

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

4А. РЕЗИДЕНЦИЯ ДЕЛЬФРИНДЕЛОВ

Этот особняк принадлежит Дельфринделам, семье, которая владеет и управляет мельницей (область 10). Гоблины уже обнесли этот особняк забрав все ценное и оставив дом в полном беспорядке.

4В. ФЕРМА ОССТРА

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

4С. ФЕРМА САУТВЕЛЛ

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

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

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

4D. ФЕРМА ХУЛВААРН

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

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

4Е. ОСОБНЯК САММЕРХОУКОВ

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

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

4F. РЕЗИДЕНЦИЯ АГГАНОР

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

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

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

4Г. ФЕРМА НЕСПЕР

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

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

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

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

4Н. РЕЗИДЕНЦИЯ КСЕЛБРИН

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

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

5. ХРАМ

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

5А. ХРАМ И КАФЕДРА ПРОПОВЕДНИКА

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

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

5В. КОМНАТА И КОЛОКОЛЬНЯ

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

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

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

6. КЛАДБИЩА

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

6А. СКЛЕП НАНДАР И КЛАДБИЩЕ

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

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

В склепе Нандар стоит каменный постамент, на котором стоит деревянный гроб. Гроб легко можно приоткрыть и в нем находятся останки и порванный похоронный саван Лорда Дрезлина Нандара, основателя деревни, который умер один год назад. Ни в склепе, ни в гробу нет ничего ценного. Если кто-то из персонажей берет хотя бы одну из костей Лорда Нандара и выносит из склепа, в склепе материализуется и атакует героев **спектр**. Спектр не может покинуть кладбище и пропадает если его хиты падают до 0 или если нет целей для нападения.

6В. СЕВЕРНОЕ КЛАДБИЩЕ

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

7. КОНЮШНЯ

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

7А. АМБАР

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

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

7В. СЕНОВАЛ

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

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

8. ТАВЕРНА НАЙТСТОУНА

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

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

8А. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

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

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

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

8В. КУХНЯ И КЛАДОВАЯ

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

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

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

8С. СПАЛЬНЯ МОРАКА

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

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

8D. ГОСТЕВАЯ СПАЛЬНЯ

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

8E. ГОСТЕВАЯ СПАЛЬНЯ

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

8F. СПАЛЬНЯ КЕЛЛЫ

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

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

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

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

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

9. Торговый дом

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

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

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

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

10. Мельница

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

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

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

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

Келла Даркхоуп



11. Мост

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

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

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

12. Ворота в крепость

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

Сторожки у ворот

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

Нандары из Найтстоуна

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

13. Внутренний двор

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

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

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

14. Крепость Нандаров

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

14А. Большой зал

Половина большого зала лежит под обломками. Четыре **стражника** (НД мужчины и женщины Илусканы) положили тело Леди Велросы Нандар на остатки дубового обеденного стола и ссорятся, пытаясь понять, что делать дальше. Стражников зовут Сайдири Хунлар, Торем Брек, Аlara Винтерспелл и Кэлен Зам. Среди них не сильного лидера, так что они обращаются к персонажам за напутствием и лидерством. Если персонажи спрашивают о том, что произошло, то они могут поделиться следующей информацией:

- Найтстоун был обстрелян камнями из замка гигантов летающего в небе. Крепость была отрезана от деревни, когда камень разрушил часть моста.
- Не имея возможности спрятаться, деревенские жители опустили подъемный мост и сбежали на север. В случае нападения жители должны отступать к крепости; но, когда мост сломался, сделать это стало невозможно.
- К северу от Найтстоуна, примерно в миле пути, есть пещеры с летучими мышами. Деревенские наверняка спрятались там.
- Несколько стражников, находившихся в деревне во время нападения, отступили на север вместе с деревенскими.

- После того как жители сбежали, с неба спустились четыре бледнокожих гиганта, вырвали камень с деревенской площади и забрали его к себе в замок. Вскоре после этого они улетели на восток.
- Леди Нандар была в главном зале, когда рухнула крыша. Ее погребло под обломками, и она умерла до того, как кто-либо успел прийти ей на помощь.

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

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

14В. Кухня

Эта комната погребена под обломками.

14С. Охотничий зал и библиотека

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

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

14D. Верхний зал

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

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

14Е. Спальня хозяев

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

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

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

14F. КРЫША

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

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ В НАЙТСТОУНЕ

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

СЕМЬ ЗМЕЙ

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

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

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

Ксолкин влюблен в Келлу и сделает все что угодно ради нее, даже зная, что она не испытывает к нему ответные чувства. Если Келла в плену, то Ксолкин попытается выкупить ее (смотри «Сокровища»). При неудаче он попытается освободить ее силой. Если Келла смогла проникнуть в доверие к персонажам, то она открывает свою принадлежность к Жентариму тогда, когда Семь Змей достаточно близко, чтобы защитить ее. Если в группе есть один или несколько персонажей со связями в Черной Сети, то Келла пытается убедить их помочь им обустроить деревню как базу Жентарима.

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

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



Ксолкин Аласандар

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

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

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

ОХОТНИКИ ЗА УШАМИ

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

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

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

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

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

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

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

КАПАЮЩИЕ ПЕЩЕРЫ

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

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

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

КАПАЮЩИЕ ПЕЩЕРЫ: ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Капающие Пещеры образованы естественным путем и имеют следующие общие особенности.

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

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

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

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

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

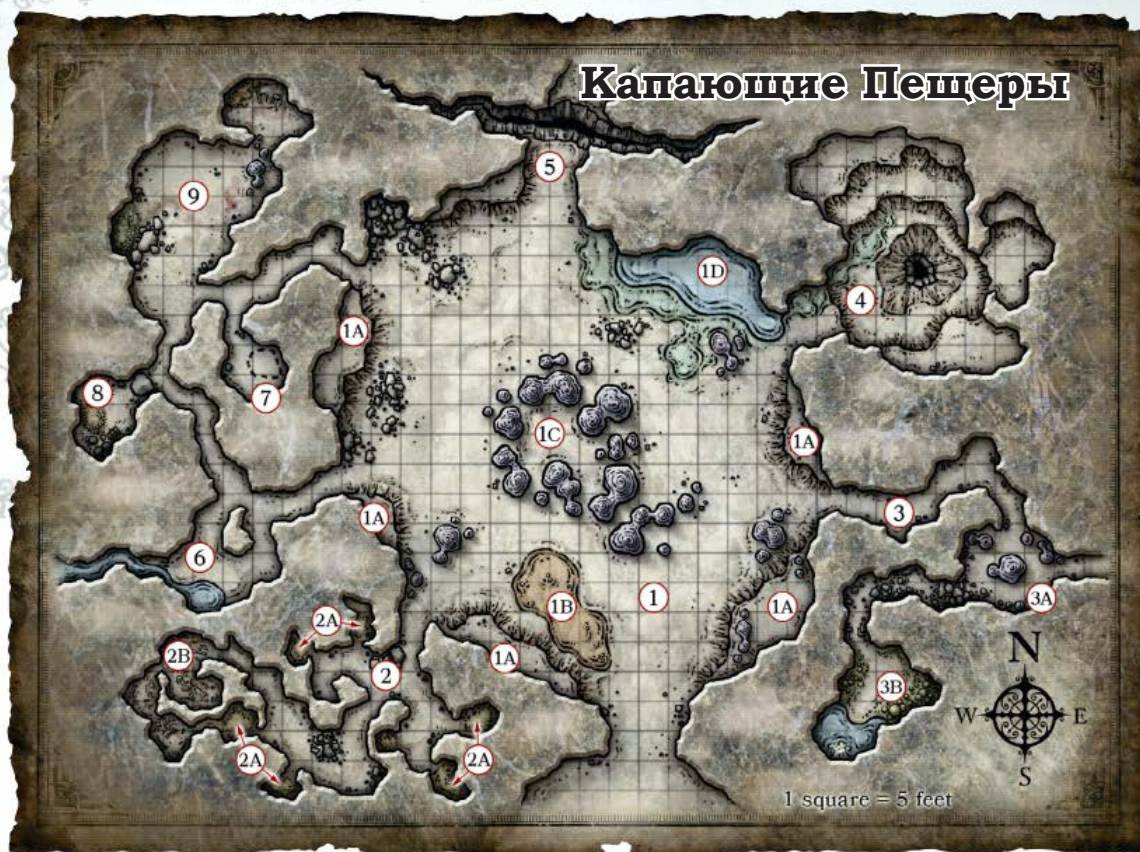
Босс гоблинов, Харк, не так уж неблагоприятен. Его инстинкт самосохранения перевешивает любую природную вражду, которую он испытывает по отношению к врагам или добыче. Персонажи могут вести переговоры и избежать ненужного кровопролития (смотри область 9), а могут убить Харка и его последователей и освободить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

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

1. ОСНОВНАЯ ПЕЩЕРА

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

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



КАРТА 1.2: КАПАЮЩИЕ ПЕЩЕРЫ

1А. Уступы

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

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

1В. ГОРЯЧАЯ ГРЯЗЕВАЯ ВАННА

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

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

1С. СТАЛАГМИТОВЫЙ ЛЕС

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

1D. Грязный прудик

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

2. ГОБЛИНСКИЕ БАРАКИ

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

2А. СПАЛЬНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Шесть таких пещер отмечены на карте Капающих Пещер и в каждой есть 1к6 слабых гоблинов, которые не могут сражаться. Пол каждой пещеры покрыт травяными подстилками, на которых они спят. Кроме ржавых горшков, странных инструментов и игрушек гоблинов здесь нет ничего ценного.

2В. ПЕЩЕРА КОСТЕЙ

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

3. ВОСТОЧНЫЕ ПЕЩЕРЫ

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

3А. Комок

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

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

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

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

3В. Запасы воды

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

Около юго-восточной стены растет пучок из 20 зеленых грибов. Персонаж, осматривающий их, может при успешной проверке Интеллекта (Природа) Сл 10 убедиться, что они ядовитые. Съевшее гриб существо должно сделать успешный спасбросок Телосложения Сл 10 или получить урон ядом 1 и стать отравленным на час. Эффект от съедания нескольких грибов складывается.

4. ЛЕТУЧИЕ МЫШИ И ПЛЕННИКИ

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

Прямо под этой пещерой находится другая пещера примерно такого же размера, в которой гнездятся тысячи летучих мышей. Любой громкий шум в одной из этих пещер делает мышей взволнованными. Если это происходит, пусть все бросят инициативу. На инициативу 10 летучие мыши вылетают из ямы и летают по верхней пещере, громко вереща. Порхание мышей в верхней пещере снижает видимость до 5 футов. Существа, входящие в 5-футовую клетку, заполненную роем мышей, получают 1 колющий урон. В начале каждого хода мышей киньте к6. На результат 1-5 мыши остаются взволнованными. На результат 6 мыши успокаиваются и возвращаются в нижнюю пещеру.

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

ДЕРЕВЕНСКИЕ ЖИТЕЛИ НАЙТСТОУНА

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

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

Остальные примечательные пленники в пещере это Хирал Мистур (ЗД мужчина Тетирианец **обыватель**), трусливый жрец Латандера и шесть безоружных **стражников** (ЗН мужчины и женщины разных национальностей). Стражники сильно изранены гоблинами и ограми в процессе пленения и у каждого из них осталось только 1к6 хитов.

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

Семья Агганор. Дестини Агганор (42 года) это женщина тифлинг из Найтстоуна. Ее сын Грин Агганор (27 лет) работал в конюшнем дворе, кормил лошадей и чистил конюшни для Леди Нандар. Дестини поклоняется Асмодею, но не склоняет к своей вере никого, даже своего сына.

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

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

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

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

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

5. РАСЩЕЛИНА

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

6. ПОДЗЕМНЫЙ ПОТОК

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

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

7. ЕСТЕСТВЕННАЯ ШАХТА

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

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

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

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

8. КЛАД ХАРКА

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

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

СОКРОВИЩА

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

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

9. ПЕЩЕРА БОССА ХАРКА

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

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

КЛАДОВАЯ ХАРКА

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

ПЕРЕГОВОРЫ С ХАРКОМ

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

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

ЗАДАНИЯ МОРАКА

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

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

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

Квест в Брин Шандере

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

Квест в Золотых Полях

Уселбрины погибли в своем доме, когда гиганты бомбили деревню (смотри Найтстоун, зону 4h). Морак вспоминает, что у престарелой пары был сын, Мирос, который живет в Золотых Полях. Морак просит персонажей навестить Золотые Поля и передать Миросу весть о том что случилось. Если трессим Кселбрина еще жив, то Морак просит тоже доставить его Миросу.

Квест в Триборе

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

БАШНЯ ЗЕФИРОСА

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

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

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

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

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

Зефирос относится к «маленькому народцу» гораздо лучше, чем большинство гигантов. Если персонажи представляются ему, то широкая улыбка растекается по лицу гиганта, так как он понимает, что именно эти имена он слышал от загадочных существ из других планов, с которыми он общался. Убежденный в том, что герои смогут восстановить Уложение, Зефирос предлагает им отвезти их в любое место на Севере по их выбору. Это все чем он может помочь. Существа с других планов, с которыми он общался посредством магии, предупредили Зефироса, чтобы он не принимал личного участия в событиях. Место назначения группы наверняка совпадет с заданием Морака. После того, как Зефирос доставит персонажей к их цели, он отправится в своей башне на Острова Муншае.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ В БАШНЕ ЗЕФИРОСА

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

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Башня стоит на облаке, по которому можно нормально ходить. Открытая арка ведет в пустой вестибюль, в задней части которого на ветерке колышется тонкая прозрачная синяя занавесь. За ней находится шестиугольное помещение высотой 100 футов, в котором стоят гигантского размера деревянный стол и каменный стул. С потолка на железных цепях свисают шесть хрустальных сфер, на которые скодлованы заклинания *вечного огня*. Сферы дают яркий свет в комнате.

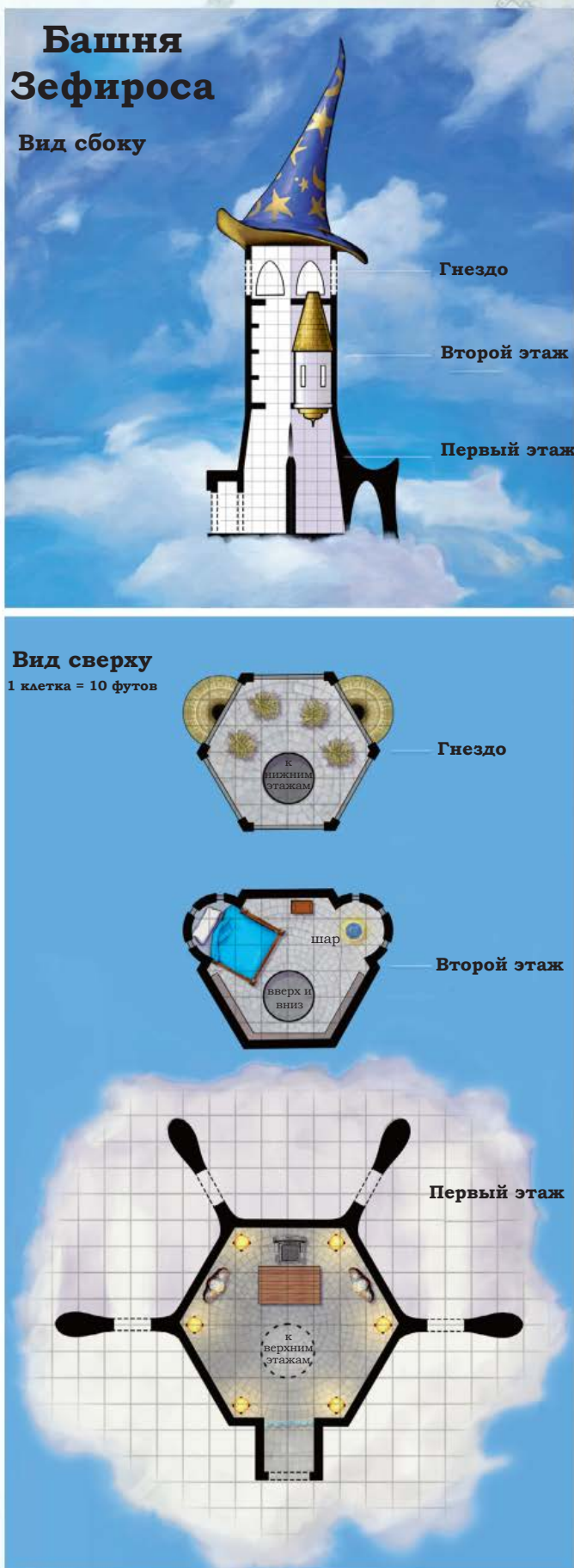
Второй этаж виден через отверстие в потолке диаметром 20 футов.

ВТОРОЙ ЭТАЖ

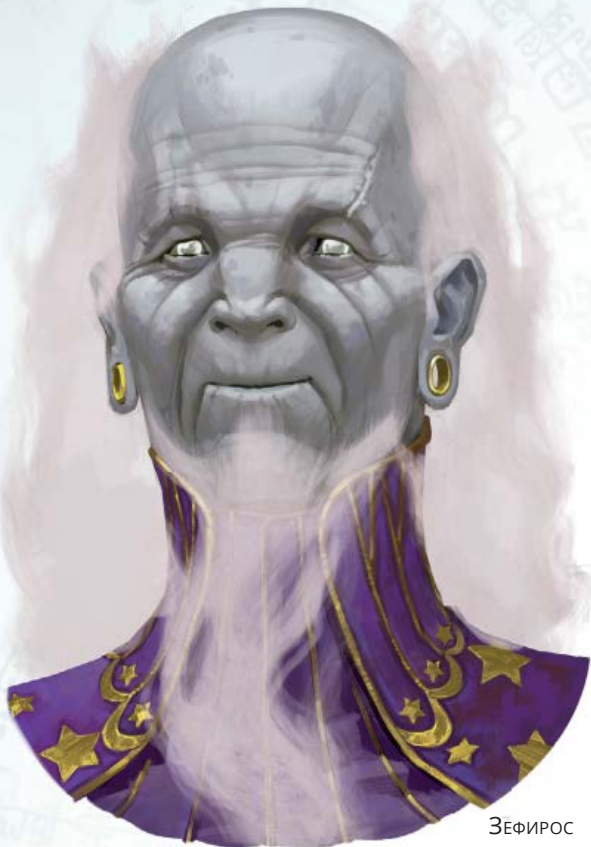
У этого этажа башни потолком высотой 80 футов и высокие узкие окна с витражами. Из мебели здесь гигантская кровать и огромный сундук, закрытый заклинанием магического замка. На высоте 20, 40 и 60 футов на стенах сделаны каменные полки, которые несут груз обширной коллекции дневников Зефироса (смотри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

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

Для перемещения между этажами Зефирос использует магию. Отверстие в полу диаметром 20 футов ведет на первый этаж, и такое же отверстие в потолке ведет наверх, в гнездо.



КАРТА 1.3: БАШНЯ ЗЕФИРОСА



ЗЕФИРОС

СОКРОВИЩА

Деревянный сундук длиной 9 футов, высотой и глубиной 5 футов содержит несколько гигантских роб, гигантскую пару сандалий, большой электрумвый гребень, инкрустированный лунными камнями (стоит 750зм и весит 25 фунтов), и книгу заклинаний Зефироса. Книга весит 250 фунтов, ее переплёт сделан из серебра с позолотой. В нем содержатся все заклинания, которые Зефирос подготовил, плюс *магический глаз, вечный огонь, огненный щит, гипнотический узор, доспехи мага, отражения, туманный шаг, изменение памяти, дребезги и замедление*.

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

ГНЕЗДО

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

НЕПРИВЕТЛИВЫЕ НЕБЕСА

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

День 3: Завывающая Ненависть

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

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

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

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

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

Фанатиков культа зовут Амарат и Н'вон. Они говорят от имени Ян-Си-Бина и утверждают, что говорят от имени Ян-Си-Бина. Амарат и Н'вон хотят поговорить с облачным гигантом и не испытывают никакого интереса ко всем остальным. Если персонажи препятствуют этому, то культисты их игнорируют и вызывают хозяина башни. Если персонажи хамят или начинают вести себя агрессивно, то культисты их атакуют.

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

СОКРОВИЩА

«Улыбающаяся сумка» Амарата это на самом деле *сумка хранения* [bag of holding]. Сумка становится пустой после того как невидимый охотник покидает её.

У Н'вона есть мешочек с десятью щепотками пыли пикси. Он предлагает мешочек в качестве подарка Зефиросу (смотри «Развитие событий»).

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

Если щепотку пыли пикси распылить на существо, то надо кинуть 1d100 и определить результат по таблице Пыль Пикси.

Пыль пикси

к100 Волшебный эффект

- | | |
|-------|--|
| 01-70 | Обсыпанное пылью существо получает скорость полета 60 на 10 минут. |
| 71-80 | Обсыпанное пылью существо должно сделать спасбросок Телосложения Сл 11 или упасть без сознания на 1 минуту. Существо просыпается, если получает повреждение, или если его привести в себя, тряся или выдав пару оплеух, на что требуется потратить действие. |
| 81-90 | Обсыпанное пылью существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или попасть под действие заклинания Смятение. |
| 91-00 | Обсыпанное пылью существо становится невидимым на час. Вся экипировка существа также становится невидимой и остается таковой пока она при существе. Эффект заканчивается, если существо атакует, наносит повреждения или колдует заклинание. |

Развитие событий

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

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

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



Культист
Завывающей Ненависти на
Гигантском Грифе

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

День 10: Операция «Удар по шарам»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

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

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

Если ударному отряду помешали или они прекращают миссию, то они просят Клариона доставить их обратно в Мифрильный Зал. Если дварфы погибли, то дракон возвращается туда один. После того, как команда Альянса Лордов покидает башню, Зефирос благодарит персонажей, которые помогали защитить башню и бурчит что-то о драконах себе под нос, а после ведет себя так, как будто ничего не произошло.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи получают уровни в этой главе, выполняя следующие цели:

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

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



ГЛАВА 2: РАСКАТЫ ГРОМА

НОСЕЛЕНИЕ НА СЕВЕРЕ ПОДВЕРГЛОСЬ атаке гигантов. Вы решаете в какое место направиться: в окруженный стеной город Брин Шандер в холодном сердце долины Ледяного Ветра, на Золотые Поля, укрепленное поселение фермеров и аббатство на северо-западе от Глубоководья, или же в Трибор, пограничный город и место для стоянки караванов в долине Дессарин.

Эта глава включает в себя карту и детальный обзор каждого из поселений. У нападавших гигантов есть конкретная цель. Если персонажи помогут защитить места от нападений гигантов и успешно разобьют или прогонят силы нападавших, то тогда у персонажей появятся новые задания, которые погрузят их в приключение ещё глубже. Но имейте в виду, это приключение рассчитано на испытание лидерских и тактических способностей группы, поэтому персонажи, которые не будут осторожны, вероятнее всего погибнут.

ОСОБЫЕ НИП

В этой главе каждый игрок управляет не только своим персонажем, но и одним НИП, который относится к защищаемому поселению. Как только вы определитесь где начинается приключение, выберите и сделайте копии шестерых НИП, соответствующих локации, которую вы выбрали. Все НИП собраны в приложении D. У каждого НИП есть краткое описание, характерные черты (привязанности, идеалы, слабости) и блоки статистики. Когда начинается нападение гигантов, дайте одного НИП каждому игроку и расскажите где НИП находится во время начала

битвы, как указано в описании столкновения. Если в вашей группе больше шести человек, то один или более игроков не получат неигрового персонажа. И это нормально. (Дайте возможность игрокам решать кто получит НИП, а кто — нет). Если в вашей группе меньше шести игроков, то дайте каждому игроку по НИП, а дополнительных НИП оставьте нетронутыми. Те, что остались, не будут участвовать в битве.

После того, как вы распределили всех НИП, прочитайте следующий поясняющий текст для игроков:

В дополнении к вашему персонажу, каждый из вас получил по неигровому персонажу, который связан с местом, где начинается приключение. Потратьте какое-то время на изучение персональных черт и статистики НИП. Одна из целей, поставленных перед вами в этом приключении, это сохранить жизнь вашему НИП. За каждого НИП, который выживет к концу приключения, ваша группа получит специальное задание, которое принесёт награду после его успешного выполнения. Детали этих специальных миссий будут держаться в секрете до конца этой части приключения.

Управление НИП, подконтрольных игроку, намного проще, чем собственными персонажами. НИП помогает привнести больше жизни в поселение. Игроки будут намного более склонны защищать место, осознавая, что его жители больше, чем просто безымянные фигурки с хитами. Эти НИП склонны помогать оборонять свое поселение, и игроки могут уберечь их от вреда. Каждый НИП имеет свой идеал, привязанность и слабость, но хоть вы и должны поощрять отыгрыш всех этих черт, но игроки могут попытаться держать их подальше от опасности.

Вместо того, чтобы каждый игрок делал бросок на инициативу для своего НИП, примите, что НИП будет ходить по той же инициативе, что и персонаж игрока, сразу же после хода этого персонажа. Если противник должен выбрать между атакой персонажа игрока или НИП, то предполагается, что он всегда атакует НИП до тех пор, пока нет никаких серьезных причин делать обратное.

Независимо от исхода битвы в её конце заберите обратно всех специальных НИП. За каждого выжившего НИП, выдайте персонажу игрока соответствующее специальное задание. Это задание можно получить даже, если НИП не принимал участие в бою. Эти специальные задания не должны быть показаны игроку до тех пор, пока вы не готовы двигаться к следующей части приключения. Когда пыль уляжется, выжившие НИП сами подойдут к персонажам игроков и расскажут о заданиях (необязательно все одновременно). Персонажи не обязаны принимать и выполнять задание, однако их завершение обычно приводит к какой-то награде.

Приключенцы не получают никакого задания (или награды за его выполнение), от НИП, который не пережил бой и не был воскрешён при помощи заклинаний или других способов.

Если вы ведёте приключение для малоопытных игроков, вы можете управлять одним или несколькими НИП самостоятельно и использовать их в качестве помощников или советчиков для персонажей игроков, а не в качестве дополнительных НИП для игроков в придачу к их основным. Если НИП переживают битву — наградите игроков специальными заданиями для каждого игрока в группе.

Брин Шандер

Брин Шандер — это самое крупное из десяти поселений, которые называются одним общим названием, Десять Городов. Все они располагаются в самом сердце долины Ледяного Ветра. В Брин Шандере караваны с юга встречаются с торговцами со всей долины Ледяного Ветра, чтобы обменяться товарами и слухами. Рыбаки и охотники, скорняки и наёмники проводят время в пивных города, в обществе грубых dwarфов, падких до добычи путешественников, а прочий сброд просто шатается по улицам. Торговцы с юга меняют красители, твёрдую древесину, сушеные травы и специи, текстиль, фрукты, вина, а также другие товары на поделки, сделанные из костей тупоголовой форели, населяющей реки и озера региона.

Город расположился на холме к югу от горы, известной как Пирамида Кельвина, одной из основных достопримечательностей Долины Ледяного Ветра. С вершины, обдуваемой сильными ветрами, Брин Шандер может похвастаться хорошим видом на окружающую тундру. Те, кто решат атаковать город, должны будут подняться на холм под огнём лучников, прежде чем они достигнут внешних стен города. Стена, окружающая Брин Шандер со всех сторон, достигает высоты в 30 футов и сделана из хорошо подогнанных каменных блоков. Защитники стоят на дощатой галерее, которая проходит с внутренней стороны стены. Стену разделяют сторожевые башни, в которых стражники могут укрыться от бури и согреть руки и ноги у железных печей.

Строения в Брин Шандере построены из дерева, с покатыми крышами, чтобы снег не задерживался на них. Клубы белого дыма, поднимающиеся из каменных дымоходов и крыш можно увидеть, как днём, так и ночью.

Каждая коммуна в Десяти Городах управляется избранным лидером, который руководит жителями и представляет их интересы. В данный момент Брин Шандером руководит Дювесса Шейн. Она назначила Маркхэма Саутвелла своим шерифом, сделав его ответственным за обучение ополчения и поддержанию мира в городе.

МЕСТА В БРИН ШАНДЕРЕ

Нижеперечисленные места обозначены на карте 2.1.

В1. ВНЕШНИЕ ВОРОТА

Попасть в город можно через трое распашных ворот высотой 15 футов. Называются они Северные Врата, Восточные Врата и Юго-Западные Врата. Ворота закрываются изнутри на обитый железом засов из прочного дерева. У закрытых ворот КД 15, 200 хитов, порог повреждения 10, а также иммунитет к психическому урону и урону ядом. Их можно открыть своими силами успешной проверкой Силы Сл 28.

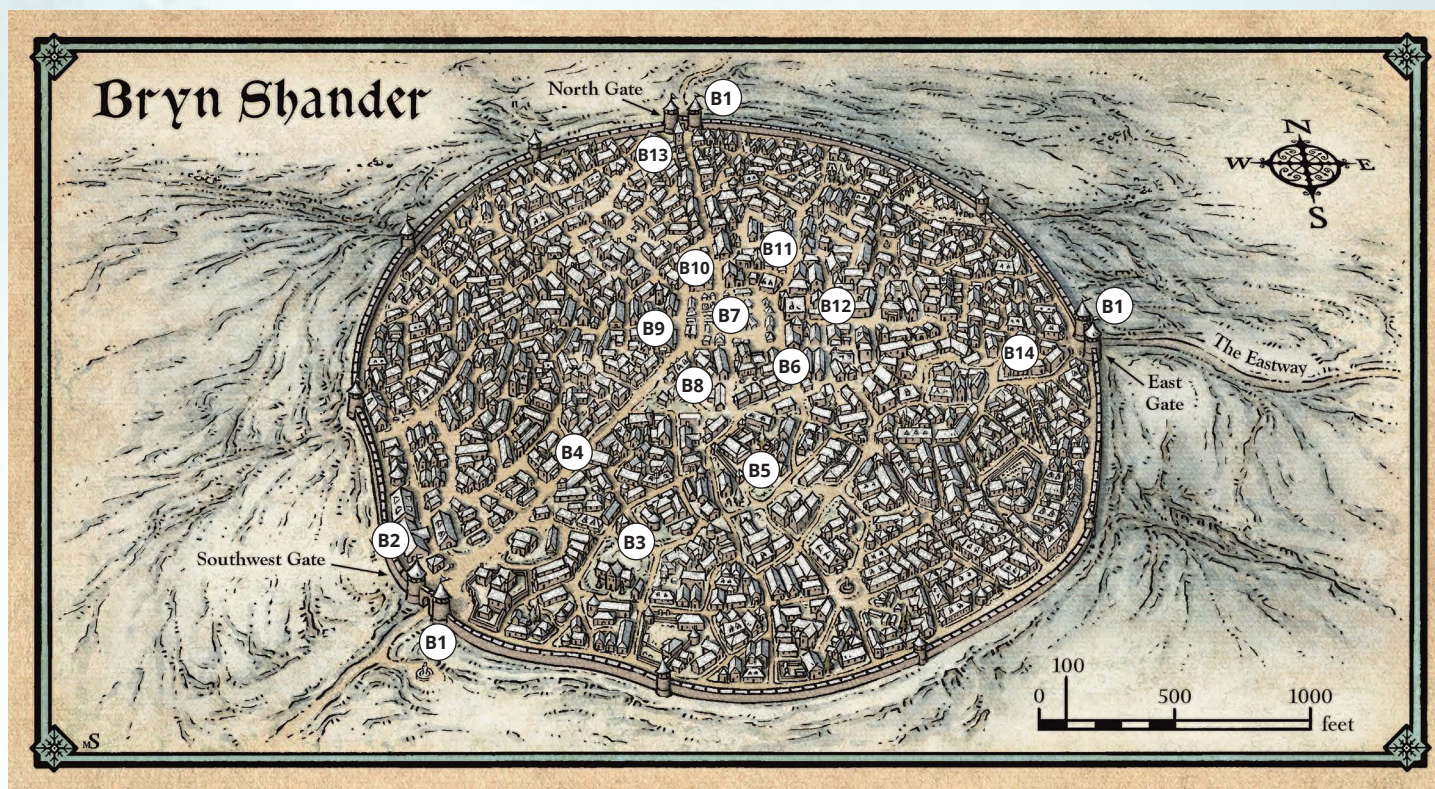
Две цилиндрические башни высотой 30 фт. стоят по обеим сторонам каждого ворот и наблюдают за всеми, кто направляется в или из города. Путь, ведущий от Северных Врат, через две мили встречается с деревней Таргос на замерзшем берегу озера Мер Дуалдон. Дорога, ведущая на восток, известна как Восточный Путь, тянется примерно на тринадцать миль к городу Восточная Гавань, на берегу Лэк Диннешер. Юго-западная дорога, известная как Путь Караванов, также известна как дорога Десяти, так как пересекает Хребет Мира. Этот путь — самый безопасный для путешествия на юг за горами, но он практически непроходим зимой.

При обычных обстоятельствах ворота Брин Шандера остаются открытыми, а поставленная на ворота стража стоит и лишь наблюдает за снующими туда-сюда людьми. Когда Брин Шандеру что-то угрожает, стража закрывает ворота и отказывается открывать их до прямого приказа шерифа или спикера. В любое время суток рядом с воротами можно увидеть четырёх стражей. Другие восемь стражей находятся в патруле, передвигаясь между смотровыми башнями по каменной стене. Большинство стражей люди, но иногда встречаются и dwarфы, полуорки или другие расы.

Заместителя шерифа **Огреку Брайтхелм** (см. приложение D) часто можно увидеть у юго-западных ворот. Ей нравится встречать тех, кто приходит в город впервые. У неё даже заготовлены речи, которые заставляют других стражей только закатывать глаза: «Добро пожаловать, путники! Держите свои пальцы и прочие конечности под своими одежками, а то Ориль откусит их! Держите вспыльчивость в узде, и вам будут здесь рады! Привезли товары на продажу? Рынок прямо по курсу. Жаждете теплого напитка? Я могу порекомендовать попробовать Огнебородую Разжигательницу, которую можно купить лишь в «Уюте Кельвина», как зайдёте на рыночную площадь он будет по правую руку!» (Если персонажи придут в город через другие ворота, вы можете перенести Огреку к другим вратам).

В2. КОНЮШНЯ

Эта конюшня вплотную прилегает к внешней стене. Любая лошадь, пони или мул могут быть оставлены здесь и накормлены всего за 1 см за ночь.



КАРТА 2.1: БРИН ШАНДЕРЕ

В3. ЗАЛ СОВЕТА

Расположенный недалеко от юго-западных ворот, зал совета представляет из себя неприметное строение, в котором собираются лидеры Десяти Городов и обсуждают важные вопросы, связанные с их общинами. Здание остаётся пустым, если не назначено никаких встреч. В момент кризиса, который затрагивает другие поселения Десяти Городов, зал совета может послужить убежищем для беженцев.

В4. ДОМ ТРИАДЫ

Дом Триады — это самое крупное место поклонения в Брин Шандере, а также единственное, которое заслуживает называться храмом. Оно представляет из себя массивное каменное здание, построенное дварфами с Пирамиды Кельвина. Дом Триады расположен на середине пути от юго-западных ворот к центральному рынку. В нём почитаются три бога в качестве Триады: Тир, бог правосудия; Торм, бог отваги и самопожертвования; и Ильматер, бог стойкости в момент страданий.

В храме присутствуют и его поддерживают священники из Невервинтера и Глубоководья, которые остаются тут не более чем на два года прежде чем вернуться туда, откуда они пришли. В настоящее время храм является домом для священника Торма из Невервинтера по имени Деллвон Людвиг (законпослушный-добрый, мужчина-иллусканец, человек, жрец), а также его верного друга Сирака из Сюзейла (см. Приложение D).

Сирак знает, что он — сын бессмертного Артуса Цимбера и в его венах течёт кровь Цимберов. Сам он никогда не использовал своё положение для выгоды. Как известно, бессмертие Артуса от магического кольца. Сирак ни разу не видел это кольцо. Его родители отказались от него ещё во младенчестве. Он воспитывался в детском доме, а навыки выживания ему подарили улицы Сюзейла. Он путешествовал на запад с караваном к Вратам Балдура, затем отплыл вдоль берега Мечей в Невервинтера. Он прибыл в Долину Ледяного Ветра три месяца назад, желая попробовать себя в ловле тупоголовой форели, и смог подружиться с Деллвоном Людвигом. После знакомства с Деллвоном Сирак начал почитать Торма, признавая мужество и героизм превыше всего.

В5. ДВОРЕЦ СПИКЕРА

Дворец Спикера — личная резиденция спикера города. «Дворец» в названии этого места звучит весьма завышено, если сравнивать с другими зданиями такого типа в остальном мире. Но все же, построенный дварфами из обработанного камня, с покатою крышей и колоннадой на фасаде, дворец настолько выделяется среди скромных деревянных построек в Брин Шандере, что кажется, будто его перенесли сюда с помощью магии из какого-то другого региона Фазруна.

Ныне избранный спикер **Дювесса Шейн** (смотри приложение D) — дочь торговца из Глубоководья, которая поселилась в Брин Шандере после того, как влюбилась в местного официанта из таверны. Дювесса унаследовала талант матери к переговорам, а от отца очарование, при помощи которых она может без усталости спорить и говорить в течение долгих часов. Кто-то может осуждать ее словоохотливость, но обычно она добивается желаемого.

В6. РАТУША

Ратуша Брин Шандера — это крупнейшее здание на краю центральной площади. Она используется для пиров или отводится под проведение праздников и других важных событий. Ратуша также может принять беженцев из окрестных поселений в случае необходимости.

В задней части ратуши можно увидеть спускающуюся вниз каменную лестницу, которая ведет к заглубленному погребу со стенами из промерзшей, твердой земли. Погреб был переделан в офис шерифа, с примыкающими к нему тюремными камерами. Шериф **Маркхэм Саутвелл** (смотри Приложение D), проводит мало времени здесь, а тюремные камеры обычно пусты. Если требуется запереть нарушителей порядка под замок, то два надзирателя (законно-послушный-нейтральный, мужчина или женщина, иллусканец человек, **стражник**) будут наблюдать за ними. Шериф Саутвелл носит с собой ключ от камер, которые также можно открыть при помощи воровских инструментов успешной проверкой Ловкости Сл 15. Если стражнику нужно зайти в камеру по какой-то причине, один из них идет к шерифу, пока другой ждет.

В7. РЫНОК

Рынок — это относительно круглое место в центре города, на котором местные и приезжие торговцы продают свои товары. Палатки и крытые повозки обеспечивают некоторое укрытие от холодного ветра, но помогает это не сильно. В некоторых местах можно услышать треск и почувствовать запах дыма — люди часто собираются у костров, чтобы погреться.

Часто можно увидеть слоняющейся по рыночной площади одну сильно укутанную фигуру — изнуренную, бездомную молодую женщину по имени **Белдора** (смотри Приложение D). Она одета в ботинки, которые сильно ей велики, и толстые перчатки из шкуры моржа. Она зарабатывает на жизнь, помогая поддерживать чужие костры, при этом заодно согреваясь и подслушивая сплетни.

Секрет Белдоры в том, что она — агент Арфистов. Она часто бродит рядом с путниками и узнаёт то, что знают они. Она носит с собой камень послания [sending stone], который тщательно скрывает. Белдора использует его один раз в день, чтобы отправить собранную информацию Твипу Айронботтому, агенту Арфистов в Ханделстоуне.

В8. УЮТ КЕЛЬВИНА

Уют Кельвина — это самая популярная таверна в городе, получившая славу благодаря обширным запасам dwarфийского эля и бренди. Основной зал украшен изделиями dwarфов клана Баттхаммер, а большинство ликеров привозится из Мирабара, который располагается по другую сторону Хребта Мира. Одна из примечательных особенностей Десяти Городов — это медовый напиток, который изготавливается в Славном Мёде, поселении неподалёку. Владельцы караванов и стражи с горсткой монет часто приходят сюда, чтобы встретиться с dwarфами с Пирамиды Кельвина. Владелец «Уюта Кельвина» — Огден Флеймбирд (Нейтрально-добрый, мужчина, щитовой dwarф, **обыватель**), обладатель столь же взрывного характера, как и его известный напиток — пойло из Мирабара, что он покупает за дешево, а затем разливает как Огненное бренди Флеймбирда (перепродавая со значительной наценкой). В молодости Огден работал на многих известных копиях, поэтому у него есть контакты с крепостями dwarфов севера, включая Мифриловый Зал.

Одного из постоянных обывателей «Уюта Кельвина» зовут **Сир Барик Нилеф** (см. приложение D), он рыцарь Тира и член Ордена Перчатки. Он надеется, что пара стопок Огненного бренди прогонят холод, пока он ищет dwarфа по имени Уорвил «Долгоносик» Форкбирд, известного преступника, который по слухам прячется в Десяти Городах. Долгоносик руководит бандой dwarфов-разбойников, которые нападают летом на караваны, путешествующие из Лускана в Мирабар. Он также организовал несколько нападений на Копи Мирабара, в основном украв лишь еду и выпивку. Орден Перчатки поймал практически всю его банду, но сам Долгоносик исчез в горах. Допрос dwarфов привел к тому, что Барик выяснил о пристрастии их главаря к Огненному бренди. Поэтому Барик прикинулся безработным охранником караванов, и планирует торчать в «Уюте Кельвина» в течение нескольких дней, на случай, если его цель сама войдет в дверь.

В9. ОРУЖЕЙНАЯ

Городская оружейная располагается недалеко от центральной площади. Только спикер и шериф имеют ключи к зданию, в котором хранятся вооружение для ополчения.

В10. КЛИНКИ БЛЭКАЙРОНА

Это маленький магазин и кузница расположены чуть севернее городской площади. Это заведение известно у приключенцев и путешественников в регионе, как универсальный магазин. Вместо того, чтобы состязаться с dwarфийским оружием из Пирамиды Кельвина, Гарн (нейтральный, мужчина, иллусканец, человек, **обыватель**) зарабатывает на жизнь, делая самые дешевые клинки в Десяти Городах. Его сестра Эльза (нейтрально-добрая, женщина, иллусканец, человек, **обыватель**) управляет магазином. Эльза расширила дело своего брата за последние несколько лет, поставляя приключенцам пайки, меховые плащи, кожаные перчатки и сапоги, ледорубы, снегоступы и другие товары для выживания. Хотя оружие у Блэкайрона продается, обычно, по цене 50% от указанной в *Книге Игрока*, Эльза продает всё остальное с наценкой 50%, чтобы поддерживать прибыльность бизнеса. Многие ветераны-наемники презируют выкованное Гарном, и часто подшучивают над теми, кто впервые появился в долине Ледяного Ветра, заканчивая фразы «... да у него и меч был от Блэкайрона!»

В11. ВЫЛОВАЛЕННАЯ ТУПОГОЛОВКА

Эта уже выдавшие виды таверна обслуживает резчиков по кости и торговцев, которые прибывают в Брин Шандер из других городов для ведения бизнеса. Владелец трактира Бартон (нейтрально-добрый, мужчина, иллусканец, человек, обыватель) не вмешивается в дела своих клиентов. Номера в таверне маленькие, а в нескольких комнатах и вовсе нет очага и безумно холодно по ночам. Большинство клиентов ночуют в обширной общей комнате, рядом с большим каменным очагом.

В12. ТОРГОВЫЙ ДОМ РЕНДАРИЛА

Это самый большой торговый дом в Брин Шандере, находящийся на месте хижины, с которой начался и от которой в разные стороны разрастался город. Вход в дом выходит на рынок и служит в качестве витрины, где посетители могут посмотреть ассортимент прекрасных товаров со всех Десяти Городов: рыбацкие удочки из эльфийского тиса, верхняя одежда из шкур йети с резными пуговицами, рыболовные крючки из мифриала, лезвия топоров и кинжалы, кованые в Пирамиде Кельвина, а также многое другое.

С другой стороны здания расположен вход для оптовиков, где владельцы караванов выгружают свои товары, а местные приключенцы продают шкуры и клыки, собранные во время странствий. Владелец места Рендарил (хаотично-добрый, мужчина, полуэльф, обыватель), хитрый купец, который научился торговле на беспощадном рынке Глубоководья. Каждую неделю через его руки проходит больше монет, чем у большинства других торговцев в Брин Шандере появляется за целый сезон.

В13. СЕВЕРНЫЙ ДОЗОР

Северный Дозор — это постоянный двор, который используется в основном наёмниками и путешественниками, который является самым шумным и самым опасным местом в Брин Шандере для остановки. В это же самое время, бар Дозора считается лучшим местом среди Десяти Городов для сбора информации и слухов. Там также можно найти варианты выгодных авантур. Владелец заведения, бывший наёмник, который известен под именем Скрамсакс (нейтральный, мужчина, иллусканец, человек, **ветеран**) использует преимущества приключенцев в свою пользу, заламывая самые высокие цены в городе (цена за комнату и питание в два раза превышает указанные в Книге Игрока). Скрамсакс часто даёт возможность отсрочить платеж постоянным клиентам, позволяя им остаться «в кредит», а затем сильно увеличивает проценты после того, как постояльцы приходят расплачиваться. Те, кто не выплачивает свои долги, очень быстро узнают, что бывший наёмник не принимает ответ «нет денег» и всё ещё умеет владеть клинком.

В14. ПРИЮТ ГЕЛЬДЕНСТАГА

Один из старейших постоянных дворов в городе, Приют Гельденстага управляется седой вдовой Мирта (законопослушный-нейтральный, женщина, иллусканец, человек, не опасный). Мирта задалась целью быть всегда в курсе дел других людей, и задает очень много вопросов своим посетителям о том, чем те занимаются каждый день. Номера в таверне — это маленькие комнаты, в которых можно найти лишь стул, ночной горшок, а также две кровати с накинутыми на них грязными шкурами. Может показаться, что место такого типа привлекает только бедняков и тех, кто доставляет много проблем, но излишняя до тошнота Мирты отпугивает людей, которые хранят секреты. Из-за отсутствия таких клиентов Приют Гельденстага является популярным прибежищем для тех, кому не нужна лишняя шумиха во время постоя в Брин Шандере.

АТАКА НА БРИН ШАНДЕР

Двенадцать **морозных гигантов** пришли в Брин Шандер в поисках Артуса Цимбера и Кольца Зимы. Их лидер Друфи путешествует вместе с своим двумя **полярными волками**. Когда девять гигантов окружают город, Друфи, зимние волки и два оставшихся гиганта (охранники Друфи, один мужчина и одна женщина) смело двинутся в сторону юго-западных ворот, требуя переговоров с тем, кто главный в городе. Шериф Маркхэм Саутвелл проводит спикера Дювессу Шейн к сторожевым вратам, чтобы пообщаться с напористой гигантшей. Огрек Брайтхелм будет там же.

НАЧАЛО СТОЛКНОВЕНИЯ

Персонажи игроков находятся в Брин Шандере во время атаки гигантов. Они могут быть либо все в одном месте, либо в разных частях города. Прочитайте или перефразируйте следующий текст, когда начнётся атака:

Ещё один ужасно холодный день в Долине Ледяного Ветра застал вас, укутавшихся в меха. Торговая площадь Брин Шандера кишит рыбаками тупоголовой форели, готовых продать свою резьбу южанам, пока местные греют руки и лица у небольших костров. По всему городу люди пробираются через заваленные снегом улицы по своим делам. Городские стены закрывают от самых сильных порывов ветра, но далеко не от всех. Внезапный грохот застаёт всех врасплох, заставляя все вокруг дрожать и дребезжать.

Настроение в городе изменилось мгновенно. Что-то произошло. Прохожие бегут с площади, исчезая в своих домах. Пока вооружённая копьями стража с хмурыми лицами продвигается в сторону юго-западных ворот, вы слышите идущий оттуда громоподобный голос: «Отдайте Артуса Цимбера или умрите!»

Морозные гиганты верят, что человек мужчина по имени Артус Цимбер спрятался в Брин Шандере, и Друфи требует, чтобы глава города отдал ей Артуса и все его пожитки незамедлительно. Дювесса и Маркам не знают такого человека, и никто не выступает вперёд, чтобы сдаться.

Друфи носит с собой горн из бивня мамонта, в который она может подуть в качестве призыва к бою. Горн можно услышать на расстоянии до одной мили. Если её требования не исполняются незамедлительно, Друфи подаёт сигнал другим ледяным гигантом, которые расположились в 100 футах от города. Они начинают бросать камни через стену, не целясь в что-то или кого-то конкретного, но пытаясь посеять всеобщую панику. Как только горожане спрячутся в укрытия, Друфи и её два охранника попытаются пробиться через юго-западные ворота и проложить себе путь внутрь города. Пока это происходит, молодой человек по имени Сирак из Дома Триад узнаёт за чем пришли гиганты и понимает, что может спасти город.

ЗАЩИТА БРИН ШАНДЕРА

Угроза полномасштабного нападения ледяных гигантов подвергла Брин Шандер в хаос. Многие стражники бросили свои посты, возложив защиту юго-западных ворот на плечи приключенцев. Персонажи могут либо встретиться лицом к лицу с гигантами и зимними волками, которые пробиваются через юго-западные ворота, либо сначала разобрататься с гигантами, которые метают камни. Как только игроки выберут себе противников, считайте, что ополченцы Брин Шандера разбираются с другой проблемой.

Дайте каждому игроку одного из следующих НИП для игры в этом столкновении:

Огрек Брайтхелм, заместитель шерифа (начинает в зоне В1, юго-западные ворота)

Сирак из Сюзейла, последователь Торма (начинает в зоне В4)

Дювесса Шейн, городской спикер (начинает в зоне В1, юго-западные ворота)

Маркхэм Саутвелл, шериф (начинает в зоне В1, юго-западные ворота)

Белдора, шпион Арфистов (начинает в области В7)

Сэр Барик Найлеф, рыцарь Тира (начинает в зоне В8)

Характеристики и сведения по отыгрышу этих персонажей приведены в Приложении D. Как персонажи будут отыгрывать своих НИП во время боя — их дело, однако посоветуйте игрокам внимательно просмотреть идеалы, привязанности и слабости персонажей. Более подробная информация по поводу управления этими персонажами приведена в разделе «Особые НИП» в начале этой главы.

Если игроки предпочтут держать НИП вне сражения, вы можете пропустить одного или нескольких гигантов внутрь города, напрямую подвергнув их опасности, что и потребует у игроков совершать действия за НИП.

СОКРОВИЩА

Горн Друфи из бивня стоит 750 зм. У ледяной гигантши также можно найти пятнадцать драгоценных камней, которые стоят по 100 зм и вставлены в её шлем. У других ледяных гигантов есть сумки, содержащие 1к6 особых предметов, определяемых при помощи броска по таблице «Сумка Гиганта» в начале Введения. У них также можно найти 1к4 объекта искусства, стоимостью 25 зм каждый (совершите бросок для определения типа объекта искусства по таблице из главы 7 *Руководства Мастера*). У зимних волков нет сокровищ.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи игроков и их союзники победят Друфи, её охранников и зимних волков, то оставшиеся гиганты оставят попытки нападения на Брин Шандер и отступят на запад, в сторону Моря Движущегося Льда. Там гигантов ждёт гигантский корабль, который отвезёт их обратно в Свардборг (смотри Главу 7, «Гора ледяных гигантов».) Они не останутся там надолго, так как ярл Сторвальд отправит их обратно на поиски Артуса Цимбера.

Друфи не уйдёт из Брин Шандера до тех пор, пока не получит Кольцо Зимы или информацию о том, где его можно найти, поэтому скорее всего персонажам придётся убить её.

Как только персонажи победят ледяных гигантов, они получают специальные задания и награды в зависимости от того, кто из НИП выжил в битве.

ЗАДАНИЯ В БРИН ШАНДЕРЕ

От каждого специального НИП, который выживет после атаки на Брин Шандер, группа игроков получит задание и специальную награду после её выполнения. Задания побудят персонажей исследовать ближайшие локации на Севере. Не важно, как персонажи будут путешествовать, по морю или земле, используйте раздел «Случайные встречи в дикой местности» из главы 3 для создания столкновений на пути игроков.

ЗАДАНИЕ ОТ ОГРЕК БРАЙТХЕЛМ

Надеясь завоевать благосклонность шерифа Саутвелла, но не желая покидать свой пост, Огрек просит персонажей встретиться с одним или больше представителей её клана Брайтхелм и запросить подкрепление для Брин Шандера. Она предупреждает персонажей, что дварфы Айронмастера не пускают на свои земли тех, кто не принадлежит расе дварфов. Но она также сообщает, что если персонажи выдвинутся в сторону Айронмастера и остановятся рядом с одним из менгиров и немного подождут, то кто-то из дварфов обязательно подойдет к ним. Если персонажи объявят, что они пришли от Огрек, один

из её старших кузенов Гверт Брайтхелм (законопослушно-нейтральный, мужчина, дварф, дворянин с боевым молотом вместо рапиры) появится, чтобы выслушать персонажей. Гверт пообещает передать просьбу Огрек старейшинам клана.

Сокровища. В конце разговора, Гверт выдаст каждому персонажу по драгоценному камню, стоимостью в 100 зм, за доставку сообщения Огрек.

Дальнейшие события. Если персонажи не знают, что делать дальше, Гверт предложит им посетить Дашарру Келдабар, наездницу и дрессировщицу грифонов, которая живёт в деревне Огненный срез [Fireshear]. Они могут воспользоваться полученными драгоценными камнями и заплатить Дашарре за обучение езде на грифонах (драгоценных камней не достаточно для оплаты обучения, но Гверт не знает этого). Для большей информации об Огненном срезе и Айронмастере обратитесь к главе 3.

ЗАДАНИЕ ОТ СИРАКА ИЗ СУЗЭЙЛА

Понимая, что ледяные гиганты пришли за Кольцом Зимы, Сирак признаётся персонажам после битвы, что он — сын Артуса Цимбера и убежден, что кольцо храниться у его отца. Но он не знает, где сейчас его можно найти, лишь вспоминает, что у Артуса были какие-то связи с Роарингхорнами, благородной семьей из Глубоководья. Он убеждает персонажей отправиться в Глубоководье, чтобы посетить поместье Роарингхорнов и пообщаться с кем-то из них. Опасаясь, что ледяные гиганты вновь вернуться за ним, Сирак предлагает персонажам сопроводить его на юг к Лускану, где он сможет сесть на корабль и отправиться на юг. Ведомые магическим камнем ярла Сторвальда, ледяные гиганты продолжают охотиться за Сираком. Если персонажи позволят Сираку присоединиться к ним, предположите, что каждый ледяной гигант, встретившийся при случайном столкновении, ищет Сирака.

Если они отправятся в Глубоководье, персонажи узнают, что у семьи Роарингхорн есть поместье — Благородный Дом Роарингхорн, которое расположилось в Северном районе города. Хотя это одна из самых роскошных резиденций Глубоководья, в которой сейчас проходит очередная пышная вечеринка для высшего света, приедем родственникам из Кормира здесь будут рады. После прибытия приключенцев встречает лорд Зелрон Роарингхорн (законопослушный-добрый, мужчина, чондатанец человек, **архимаг**). После нескольких употреблений омолаживающих зелий лорд внешне выглядит на 30 лет, хотя он старше на несколько десятков лет. **Щитостраж** следует за ним постоянно. Зелрон говорит персонажам (правдиво), что он понятия не имеет, где сейчас Артус, а все попытки найти его при помощи магии были тщетны. Зелрон скрывает тот факт, что он и Артус принадлежат к Арфистам. К тому же он подозревает, что Артус пустился в бег. Даже если бы Зелрон и знал, где находится Артус, то он бы предпочёл скрыть эту информацию и не подвергал бы возможному вреду и раскрытию другого арфиста.

Зелрон спросит о том, кто прислал персонажей к нему. Если они ответят правдиво, то он далее поинтересуется откуда они пришли и куда направляются дальше.

Сокровища. Как только он поймёт, что впереди персонажей ждёт важное дело, Зелрон даст каждому из них магический предмет. Чтобы определить, что это за предмет, сделайте бросок по таблице В из главы 7 *Руководства Мастера* или позвольте каждому игроку выбрать самому один предмет из таблицы.

ЗАДАНИЕ ДЮЕССЫ ШЕЙН

После того, как Дюесса отправляет разведчиков на проверку соседних поселений, она расскажет персонажам, что у неё есть тётя (сестра отца), живущая в Глубоководье. Она — капитан корабля по имени «Танцующая волна». Дюесса написала письмо тётё, Инирве Колдвотер, прося её предоставить транспорт и проживание приключенцам, если им нужно отправиться вверх или вниз по Берегу Мечей.

Если персонажи ищут информацию о Танцующей Волне, они узнают, что судно пропало несколько недель назад. Оно перевозило грузы из Лускана в Глубоководье, когда оно исчезло. Ходят слухи, что каперы из Невервинтера с корабля под названием Лунная Дева видели плавающие обломки во время путешествия на юг к Глубоководью.

Персонажи могут найти Ооска Тандерхейла (хаотично-нейтральный, мужчина, лусканец, человек, **капитан бандитов**), капитана «Лунной девы», который прохлаждается в «Висящей лампе», доме развлечений рядом с доками Глубоководья. Тандерхейл — умелый скрипач (Выступление +6). На самом деле он играет на своей скрипке, развлекая свою команду и других клиентов дома развлечений, тогда, когда персонажи приходят задавать ему вопросы.

Если персонажи спровоцируют его, Тандерхейл разозлится и попытается завязать драку. Двенадцать членов команды «Лунной девы» (хаотично-нейтральные, мужчины, иллусканцы, люди, **бандиты**) вступятся за него в драке. Если персонажи снизят количество хитов Тандерхейла до 32 или ниже, он сдастся, улыбаясь и предлагая дружбу, отдавая должное персонажам за прошедшую заварушку. Если персонажи разрядят обстановку и забудут про драку, Тандерхейл будет доволен. Он оплатит их напитки и покроет любой урон дому развлечений, а затем заявит, что работает на лорда Дагульта Неверэмбера из Невервинтера.

У Тандерхейла нет доказательств того, что обломки принадлежали именно «Танцующей волне», но он не может вспомнить ни одного другого пропавшего в последнее время торгового корабля. Кроме того, он будет утверждать, что видел «корабль размером с гору», который бороздил северные воды, и думает, что именно этот корабль атаковал и уничтожил «Танцующую волну». Если персонажи выражают заинтересованность в поиске Танцующей Волны или таинственного судна, капитан Тандерхейл отдаёт в наём свой корабль и экипаж за 10 зм в день и две трети всего, что удастся найти. Его можно уговорить вплоть до раздела трофеев пополам при успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15. После того, как сделка будет достигнута, Тандерхейл соглашается поднять паруса, если персонажи готовы выдвигаться, и напоминает им, что они должны сами обеспечить своё пропитание.

«Лунная дева» бросила якорь в бухте, и до неё можно добраться на лодке. Восемь членов команды (хаотично-нейтральные, мужчины и женщины, северяне, люди, **бандиты**) несут вахту на борту, пока корабль стоит в порту. Используйте план корабля в Приложении С из Руководства Мастера для отображения схемы «Лунной девы», если это необходимо.

Сокровища. Капитан Тандерхейл хранит деревянный сундук в трюме корабля. Он закрыт, а также оснащён ловушкой — отравленной иглой (см. раздел «Примеры ловушек» в главе 5 *Руководства Мастера*). Тандерхейл носит ключ от сундука на шнурке на шее. Сундук содержит 1 100 мм, 800 см, 120 зм, 9 драгоценных камней по 50 зм каждый, а также 1к4 магических предметов. Определить один магический предмет используя таблицей В в главе 7 *Руководства Мастера*, а все остальные — таблицей А.

ЗАДАНИЕ МАРКХЭМА САУТВЕЛЛА

Шериф попросит персонажей сходить в дозор по долине Ледяного Ветра и вернуться к нему, если они увидят какие-то признаки активности гигантов в регионе. Если персонажи соглашаются, Саутвелл даёт им провизии на три недели, а также подписанную бумагу, утверждающую о том, что они действуют от его лица. Персонажи могут показать письмо спикеру любого другого поселения Десяти Городов и могут рассчитывать на бесплатные кров и еду.

Вы можете спланировать столкновения, пока персонажи путешествуют по Долине Ледяного Ветра, используя таблицу в разделе «Долина Ледяного ветра» главы 3. После стычки с одним или несколькими ледяными гигантами, персонажи могут вернуться в Брин Шандер отчитаться шерифу. Если они вернуться с головой одного или нескольких гигантов, шериф Саутвелл дарует каждому путешественнику титул «Защитник долины Ледяного Ветра» и разошлёт вести о героизме группы по всем Десяти Городам. Пока персонажи не сделают ничего такого, чтобы может подпортить их репутацию, Десять Городов относятся к ним дружелюбно и учтиво.

Сразу после того, как персонажи получают свои титулы, к ним подойдёт пара охотников за головами: Сорелиса Зандра (нейтральная, женщина, тетирийка, человек, **шпион**) и Наеремос (нейтральный, мужчина, иллусканец, человек, **головорез**). Они носят тонкие плащи поверх доспехов, а у Наеремоса нет левой руки (её оторвал тролль).

Они также заявляют, что работают на власти Мирабара, но на самом деле Сорелиса и Наеремос работают на Жентарим. Они ищут белого дварфа, известного как Долгоносик, который разыскивается за бандитизм. Сорелиса показывает персонажам грубый набросок Долгоносика (темноволосый дварф с безумным блеском в глазах) и спрашивает не встречали ли приключенцы его. Она не упоминает, что город Мирабар поставил цену в 5 000 зм за голову Долгоноса.

Жентарим хочет защитить и рекрутировать Долгоносика, а не сдать его властям Мирабара. Его агенты, присутствующие в разных городах Севера, не видели дварфа и ничего не слышали о нём, из чего Сорелиса сделала вывод, что Долгоносик укрылся где-то в небольшом поселении. Сорелиса обещает, что, если персонажи схватят Долгоносика и доставят его ей и Наеремосу живым, она предложит группе кошель драгоценных камней в качестве оплаты, что соразмерно мирабарской награде (см. «Сокровища»).

Смотри раздел «Крепость Ксантарла» в главе 3 для большей информации про Долгоносика и его текущем местоположении.

Сокровища. Сорелиса и Наеремос делят комнату в «Приюте Гельденстага» (область В14). В скрытом отделении в стене лежит толстый кожаный кошель, в котором десять драгоценных камней стоимостью 500 зм каждый. Тщательный осмотр комнаты при успешной проверке Внимательности (Мудрость) Сл17 даст возможность персонажам найти это отделение, не защищенное ловушками.

ЗАДАНИЕ БЕЛДОРЫ

Белдора убеждает персонажей отправиться на юго-запад и пройти по тропе Десяти через горы к поселению горняков, Ханделстоуну. Она предложит персонажам связаться там с гномом Твином Айрон-боттом, живущим там круглый год. Если один или несколько членов группы — Арфисты, то она скажет им, что Твип служит организации в качестве глаз и ушей в Ханделстоуне. Белдора использует камень послания [sending stone], чтобы оповестить Твипа о предстоящем прибытии персонажей.

Сокровища. После прибытия персонажей, Тви́п даст им подарок: крошечную заводную собаку, сделанную из меди и олова, с медным же заводным ключом. Персонаж может использовать ключ и действием завести собаку, после чего она последует за персонажами в течение 12 часов. По истечению этого срока, заводной механизм останавливается пока не будет заведён снова. У собаки КД 5, 1 хит, скорость передвижения 30 фт.

Дальнейшие события. Когда герои будут готовы покинуть Ханделстоун, Тви́п настоятельно советует им посетить Эверлунд и найти Кровена Велхарроу, волшебника Арфистов, который проживает в Башне Лунного Света (см. раздел «Внутренние круги» в главе 3). Гном описывает Кровена как могучего волшебника, который поддерживает многих искателей приключений.

ЗАДАНИЕ СЭРА БАРИКА НИЛЕФА

Сэр Барик настроен найти Долгоносика. Сейчас, однако он опасается, что след уже остыл. Он планирует остаться в Брин Шандере ещё на несколько дней прежде чем продолжить поиски где-то ещё. Он также не хочет тратить время персонажей попусту, так как вся эта погоня за преступником может быть тщетной. Барик верит, что намного важнее уведомить Орден Перчатки о его местонахождении, поэтому он просит персонажей найти другого члена ордена и сообщить ему о положении дел сэра Барика. Он предполагает, что персонажи смогут найти сэра Ланнивер Стрейл, благочестивого последователя Тира, который живёт в Невервинтере.

Сэр Ланнивер (законопослушный-добрый, человек, **рыцарь**, носящий *плащ защиты*) расчёсывает своего **боевого коня**, когда группа прибывает к нему. Так как он встревожен атакой на Брин Шандер, он рад узнать, что его друг, сэр Барик, цел и невредим. Персонажи, которые успешно пройдут проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10, заметят, что сэр Ланнивер чем-то обеспокоен. Если персонажи сунут нос в его дела, сэр Ланнивер расскажет, что он беспокоится за другого члена Ордена Перчатки — Данника Зарна, Рыцаря Хельма, который присоединился к отколовшейся от ордена Перчатки фракции, которая носит название Орден Золоченого Глаза. Сэр Ланнивер предоставляет следующую информацию об организации, если персонажи заинтересуются в подробностях.

- Золочёный Глаз осел в Обители Хельма, монастыре на юге от Невервинтера;
- Золочёный Глаз верит, что демоны и их приспешники оскверняют земли по всему Северу.
- Инквизиторы Золочёного Глаза воздвигли свое поклонение Хельму в абсолют и намерены уничтожить любого, кто, по их собственному мнению, находится под властью демона, а также тех, кто оспаривает их решения и убеждения.

У сэра Ланнивера нет поручения для персонажей, но он предупреждает быть их осторожными при посещении Обители Хельма. См. главу 3 для подробной информации об этом месте.

Сокровища. Если в группе есть член Ордена Перчатки (или персонаж с сильным стремлением к искоренению зла), сэр Ланнивер подарит этому персонажу свой *плащ защиты* [*cloak of protection*].

ЗОЛОТЫЕ ПОЛЯ

Золотые Поля это огромный огороженный храм-ферма, посвященный Чонтиа, богине земледелия. Названное «Житница Севера», это место - единственная возможность для северян поесть большие, вкусные и сочные фрукты, а не ягоды с куста. Глубоководье и соседние поселения потребляют весь урожай храма: тщательно сохраненные крупы и высушенные, залитые маслом или засоленные продукты хранятся в подвалах, чанах и коренастых каменных башнях-амбарах.

Управляет этим местом аббат Эладрин Даровик, а сами Золотые Поля являются крепостью Изумрудного Анклава. Члены этой фракции здесь поклоняются Чонтиа. Многие из них остаются на несколько месяцев, чтобы помочь в работах или защитить ферму от нападений насекомых и заразы, а также вандалов и грабителей. Нанятые стражи и приключенцы патрулируют стены и земли непосредственно вокруг крепости. Внутри фермы молодые треанты, союзники Изумрудного Анклава, скрываются между обычными деревьями, готовые пробудиться, чтобы дать отпор нападающим. Больше, чем пять тысяч человек живёт и работает на Золотых полях в течение года, возделывая больше двадцати квадратных миль земли.

Храм-ферма расположился выше, чем окружающие его поля. Храм также окружён стенами из оштукатуренных камней. Внешние стены высотой в 60 фт (20 фт с внутренней стороны) и 30 фт шириной. В некоторых точках, расположенных на расстоянии не менее мили между друг другом, стена расширяется каменными пагодами с внутренними казармами. Эти наблюдательные посты позволяют свободно следить за окружающей местностью.

Внешней стене требуется ремонт в некоторых местах. Время и погода разрушили её, создав трещины между камнями, которые могут служить как уступы для рук и ног. Чтобы забраться по стене, требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Вход в Золотые Поля представляет собой каменные ворота, расположенные в центре южной стены. За ними начинается грунтовая дорога, которая ведёт к внутренним зданиям, предлагая путникам пройти по полям и садам. Дорога также идёт вдоль стены, соединяя несколько наблюдательных пунктов. В течение сезона сбора урожая, повозки проделывают свой путь между полей, собирая еду и зерно, отправляя собранное в погреба под сторожевыми постами, где еда будет храниться под замком, пока караваны из Глубоководья и других поселений не придут за ними. В дополнении к просторным полям, фруктовым садам и огородам, снаружи стены окружают небольшие сады. Там выращивают ягоды, зелень и тому подобное.

Большинство работников Золотых Полей живут в небольшом городке недалеко от аббатства, где настоятель проводит утреннюю, полуденную и вечернюю службы. На севере города есть трактир — «Край Северной Борозды» [Northfurrow's End]. Те, кто планируют остаться на ночь на Золотых Полях, остаются именно в нём.

Goldenfields



Top View of Outer Wall



1 square = 10 feet

Area G2 Side View
1 square = 20 feet

КАРТА 2.2: ЗОЛОТЫЕ ПОЛЯ

МЕСТА НА ЗОЛОТЫХ ПОЛЯХ

Следующие места указаны на карте 2.2.

G1. Кордегардия

Тракт Северной борозды упирается в великолепные каменные ворота с резными барельефами, изображающие полнотелую женщину (так представляют Чонтия), держащую рог изобилия. Сами эти ворота по праву можно назвать крепостью. Над их высокими и толстыми деревянными воротами чернеют бойницы, которые, кажется, подозрительно вглядываются в посетителей.

У укрепления есть внутренние и внешние двойные ворота. Запертые створки ворот слишком толстые, для того чтоб быть сломаны грубой силой. Однако их можно повредить и разрушить. Каждые ворота имеют КД 16, 500 хитов, порог урона 10 и иммунитет к урону ядом и психическому урону.

Охрана ворот меняется три раза в день, на пяти ударах колокола утром, на одном ударе днём и на девяти ударах вечером. Каждая смена состоит из **жреца** [priest] Чонтия (нейтрально-добрый мужчина или женщина иллусканец человек), четырех **прислужников** [acolytes] (нейтрально-добрые мужчины и женщины смешанного происхождения), нанятого **мага** [mage] (нейтральный мужчина или женщина иллусканец человек), скрывающихся за бойницами десяти **разведчиков** [scouts] (нейтральные мужчины и женщины люди смешанного происхождения) и тридцати хорошо тренированных **стражников** [guards] (нейтральные мужчины и женщины люди смешанного происхождения). Кастеляном ворот является глубоководский дворянин, которого назначают на эту должность Тайные Лорды Глубоководья сроком на год, начиная с первого дня зимы. Текущий кастелян - невоспитанный хам по имени Хантанус Тарм (законно-послушно-нейтральный мужчина иллусканец человек **дворянин**). Он ответственен за защиту ворот, но не имеет военного опыта. Стражи врат отчитываются перед ним, но его должность больше политическая и церемониальная, и он не имеет влияния за пределами кордегардии. Ворота имеют достаточно места, чтобы разместить все три смены, и любая атака на ворота встретит серьезное сопротивление от всех защитников.

Торговцы и другие посетители, что приходят в поисках еды редко разворачивают, но их фургоны и имущество подвергаются осмотру внутри врат на предмет чего-либо, что может навредить посевам, например, грызуны или вредители. Гости, что ищут ночлег, будут направлены в «Край Северной борозды» (область G8).

G2. СТОРОЖЕВЫЕ ПОСТЫ

Через более-менее регулярные промежутки по периметру Золотых Полей внешняя стена (имеющая высоту 60 футов снаружи и 20 футов внутри) расширяется, чтобы на ней поместились широкие каменные парапеты и здания. На каждом парапете находится 30-футовая каменная пагода, увенчанная флюгером. Деревянная статуя Чонтия стоит посередине каждой пагоды, удерживая большой бронзовый гонг и окруженная рогами изобилия. Рядом с каждой пагодой одно или два каменных здания, что служат казармами. Покрытая мхом каменная лестница шириной 10 футов ведет вниз с парапета. Запертые двустворчатые окованные железом деревянные двери, расположенные на уровне земли, ведут в расположенную под каждым из сторожевых постов кладовую или подвал.

Вскрытие замков требует успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Комнаты и подвалы набиты собранными фруктами и овощами осенью и пустеют к середине зимы.

Сторожевые посты жизненно важны для обороны Золотых Полей. В каждом посту расквартированы тридцать **разведчиков** [scout] (НД мужчины и женщины разных рас и национальностей), две трети из которых в каждый момент времени несут службу. Остальные спят на своих койках. Из двадцати разведчиков, несущих службу, двенадцать стоят на парапете на расстоянии нескольких сот футов друг от друга и смотрят наружу, следя за опасностями. Остальные восемь патрулируют прилегающие стены парами.

Сторожевые посты находятся довольно далеко друг от друга, так что крики о тревоге становятся неэффективны. Если сторожевой пост хочет поднять тревогу, то страж бежит к пагоде и бьет в гонг тяжелой колоутшкой. Пагоды построены так, чтобы усиливать звук, в результате чего звук каждого гонга слышен на расстоянии двух миль вокруг. Другие сторожевые посты в этом радиусе, заслышав этот звон, тоже начинают звонить в свои гонги, распространяя таким образом сообщение о тревоге.

Сторожевые посты были построены чтобы предупредить Золотые Поля о приближающихся армиях и драконах. Хотя сторожевые посты и патрули на стенах обеспечивают некоторую безопасность, небольшая группа захватчиков может перелезть через внешнюю стену и пробраться в поселение незамеченной, если ей повезёт избежать внимания стражей.

G3. ДАРЫ МАТЕРИ-ЗЕМЛИ

Первое, что видит путник, прибывающий в Золотые Поля, проходя через ворота - это 20-футовая деревянная статуя Чонтия, изображенной как пухловатая улыбающаяся женщина, стоящая, уперев руки в бедра, в садике золотистой пшеницы, вокруг которого по кругу идет дорога. К северу от статуи стоит каменное здание с открытой витриной в передней части, над которой висит знак с надписью «Дары Матери-Земли». Посетители могут купить здесь семена и саженцы. Аббат поручил присматривать за магазином и его ассортиментом Севембру Тамблиф (ЗН женщина, сильный сердцем халфлинг друид), члена Изумрудного Анклава, которая продает исключительно первоклассные семена. Она также раздает много пробников.

G4. ЗЕРНОВЫЕ БАШНИ

В этих коренастых каменных башнях хранится зерно.

G5. ПАСТБИЩЕ СКОТА

На окраинах города находится два больших поля, где пасутся волы и крупный рогатый скот, и стоят огороженные загоны для овец, кур, индюшек и свиней. Каждое поле в диаметре примерно полмили, и окружено деревянным забором, на столбах которого вырезаны вставшие на дыбы лошади. Днем здесь часто можно видеть пастухов и крестьян с ведрами молока и кипами шерсти.

Один из новых пастухов, **Шалвус Мартолио** (смотри приложение D) - жентаримский шпион, настоящий волк в овечьей шкуре. Его задание - определить, насколько сложно Черной Сети будет получить контроль над Золотыми Полями, и сообщить об этом Наласкуру Тэлонду в постоялом дворе Баржедел. Шалвус часто покидает загоны, чтобы потусоваться в окрестностях Края Северной Пахоты. К ночи он возвращается к загонам проверить животных.

G6. Город

Здания, в которых живет большинство поселенцев Золотых Полей, построены в виде расположены концентрическими полукольцами вокруг центральной площади, на которой жители могут пообщаться и собраться на пикник после полуденной молитвы. Стройными рядами стоят длинные деревянные дома, каждый из которых достаточно большой, чтобы вместить сотню людей. Они расположены фасадом к центральной площади, а аббатство Чонтиа находится на юго-востоке. Каждый из этих домов - произведение искусства, балки выполнены в форме разнообразных животных, тем самым отличая их от соседних. Большинство из рабочих на Золотых Полях люди **обыватели** [commoners]. Горстка миролюбивых последователей Чонтиа (нейтрально-добрые мужчины и женщины **друиды** разных рас и культур) живет и работает среди них.

Повозки и тачки стоят повсюду, свободные для всеобщего пользования. Волы, которые нужны для перемещения повозок, держат на поле для домашнего скота (область G5).

Роща к югу от города является домом для трех молодых дреантов. Если на город или аббатство нападают, их задача оживить ближайшие деревья и помогать обороняться. В роще также растет пробудившееся дерево **Лифферлас** (см. приложение D). Созданное давно умершим друидом Лифферлас - старейший из живых обитателей Золотых Полей. Оно говорит на Общем языке и давно развлекает детей рабочих своими зачастую юмористическими рассказами о героях и монстрах, а также легендами о богах, в основном о Чонтиа. Древо разрешает детям забираться на него, когда оно осторожно передвигается, заставляя их кричать от восторга.

G7. Аббатство Дом Жатвы

Самое крупное и самое необычное строение в Золотых Полях - это аббатство, Дом Жатвы, многовековая каменная постройка, чьи внешние стены украшены статуями Чонтиа на каждом углу, ее руки воздеты к небу, как будто она произносит заклинание призыва дождя. Основание окружено ухоженной живой изгородью, а над входом, к которому ведут ступени, сделан витраж в виде солнца. Через витражи в узких окнах, изображающие рожи, фрукты и овощи, свет падает на колонны аркады внутри здания. В задней части здания на мощных потолочных балках подвешен большой бронзовый колокол, в который звонят за пятнадцать минут до молитвы каждое утро, полдень и вечер.

По залам аббатства бродят два старых **черных медведя** Дарлоу и Тилби. Несколько месяцев назад они напугали несколько работников на южных полях. Никто не смог понять, как двум медведям удалось пробраться в поселение незамеченными, что породило слухи, как будто это дары Матери-Земли. Вместо того, чтобы прогнать их, рабочие накормили их и приютили. В итоге медведи пошли за работниками в аббатство. Они пытаются кланить еду у посетителей и опасности не представляют.

Аббат Золотых полей, Эллардин Даровик (НД мужчина дамаранец человек **священник** [priest]), последователь Чонтиа и член Изумрудного Анклава. Это щедрый, сдержанный человек, который избегает конфронтаций и не любит ерепениться. Он возглавляет молитвенные службы в девять ударов утром, в полдень, в три удара днем и шесть ударов вечером, и, хотя посещение не обязательное, большинство работников делает перерыв в своих обязанностях раз в день, чтобы послушать слова аббата.

В аббатстве нет стражи, только несколько аколи-тов. Одна из них, **Цзи Лиань** (см. приложение D), несколько раз отчитывала отца Даровика за то, что он отдал оборону Золотых Полей в руки некомпетентных военачальников, что сделало ее несколько непопулярной. Когда она не занята молитвой или работой, Цзи занимает себя патрулированием внешних стен.

G8. Край Северной Борозды

На севере города стоит трехэтажное каменное строение с окнами-арками, из которых открывается вид на окружающие сады. Холодными ночами и дождливыми днями из его многочисленных печных труб подымается сизый дым. Статуи вставших на дыбы лошадей в натуральную величину стоят по обеим сторонам от двустворчатой двери, ведущей в общий зал. Над этой дверью висит деревянный знак, на котором написано замысловатыми буквами название этого грандиозного здания - Край Северной Борозды. К западу от здания находятся конюшня и стойла, которые могут принять до пятидесяти лошадей.

Собственник постоялого двора - престарелый член Братства Трактирщиков - гильдии в Глубоководье, и как таковой, он обязан вести дела в рамках правил своей гильдии. Его зовут **Мирош Кселбрин** (см. приложение D), и он - карнавальное развлечение в отставке по прозвищу «Йети», которым его в дни славы величали за бочкообразное тело и густые белые волосы, покрывающие руки, грудь, спину и голову.

Мирош - ярый сподвижник Изумрудного Анклава, и предоставляет бесплатные комнаты и еду членам этой организации и их компаньонам. Его комнаты просторные и комфортные, еда обильная и вкусная (готовится только из самых свежих ингредиентов). Он не терпит нарушителей спокойствия, а приключенцев чует за версту. У Мироша в подчинении персонал из двадцати уборщиков и официантов. Он продает местную марку пива под названием Золотой Глоток, хотя первая кружка новому посетителю всегда бесплатная.

В задней части Края Северной Борозды находится гончарный круг, на котором Мирош делает фирменные кружки трактира. Эти большие кружки из лакированной глины украшены изображениями золотистых колосьев. Мирош не продает эти маленькие произведения искусства, но их иногда крадут и продают в других местах.

Один из постояльцев трактира в настоящее время - приезжий из Глубоководья. Бдительный Орден Магов и Защитников из этого города заключил соглашение с аббатом. Каждую середину зимы гильдия отправляет одного из своих членов в Золотые Поля, как жест своего намерения защищать интересы Глубоководья. Волшебник служит один год и действует как контакт между городом и аббатом, при этом также помогая обороне Золотых Полей. Агташе гильдии в настоящий момент - **Наксин Драткала** (см. приложение D), тихая и начитанная молодая женщина, которая живет в шикарном меблированном номере над конюшней трактира и проводит большую часть своего времени за написанием разных текстов по магии и эзотерике. В дополнение к членству в Бдительном Ордене Наксин также является агентом Альянса Лордов и верным шпионом Леди Лаэраль Сильверхэнд из Глубоководья. Мирош пытался ухаживать за Наксин, но она игнорирует его поползновения.

Среди прочих посетителей Края Северной Борозды полно актеров, музыкантов, акробатов и прочих исполнителей из Глубоководья и Даггерфорда. Эти веселые ребята развлекают местных жителей во время послеобеденного пикника на городском кругу

(область G6). Халфлингский певец и игрок на лютне по имени **Орен Йогильви** (смотри приложение D) - единственный постоянный резидент постоянного двора среди них. Ему нравится Золотой Глоток и ему предоставляется бесплатная комната и еда за то, что он развлекает жителей Золотых Полей. После пары кружек Орен любит бродить по поселению в поисках вдохновения и частенько просыпается в поле на следующее утро.

G9. Пивоварня «Золотой Глоток»

Пивоварня на Золотых Полях - статный двухэтажный особняк, в котором из лучшего в этих местах ячменя и хмеля производится пиво «Золотой Глоток». Посетители не допускаются в пивоварню, которая наглухо запирается ночью. В длинных домах в переднем дворе проживают шестьдесят обывателей [commoners], рабочих на пивоварне. Рядом с ним стоит запертый каменный склад, до отказа заставленный бочонками с «Золотым Глотком». Закрытая дверь может быть взломана с помощью инструментов вора при успешной проверке Ловкости Сл 15.

За пивоварней высится цилиндрическая башня, известная среди местных как «Драконий Шпиль», потому что однажды молодой бронзовый дракон сидел на ее вершине во время тихого зимнего вечера 1374 года АД, года Грозных штормов. Каменная башня служит штаб-квартирой для Капитана Стражи, который ответственен за охрану Золотых Полей. Высота башни четыре этажа, на первом этаже вход, а плоская крыша окружена зелеными мраморными бойницами. Два **стражника** (ХД мужчины и женщины илусканцы люди) стоят у основания башни, еще четверо дежурят на крыше. Капитан Стражи сейчас - это Строг Громовой Клинок (НД мужчина ветеран полуорк). Скука и легкий доступ к хорошей еде и пиву сделали его толстым и вялым. Он рано засыпает, поздно встает и один раз в день покидает башню около трех ударов колокола во второй половине дня, чтобы встретиться с аббатом и представить дневной отчет. У Строга приятные и спокойные манеры, этим он нравится настоятелю, несмотря на другие очевидные недостатки.

G10. Источник воды

К северо-западу от пивоварни есть естественный источник, который формирует небольшое озеро. Река плавно течет на восток, затем на север, а оттуда опять на восток, проходя под двумя арочными, покрытыми мхом каменными мостами, чтобы затем раствориться на рисовых плантациях. Ночью лягушки собираются вокруг озера, заполняя ночной воздух своей лягушачьей симфонией.

G11. Рисовые плантации

Наполненные водой борозды в земле питают рисовые плантации в Золотых Полях. В теплые дни рабочие в сандалиях пробираются через стоячие воды для удобрения или сбора урожая риса.

G12. Овощные сады

Грунтовые дорожки пересекают большие участки земли, на которых растет морковь, лук, кабачки, помидоры, картофель, редис и другие овощи. Рабочие обычно трудятся там от рассвета до заката.

G13. Пшеничные поля

Почти половина вспаханной земли в Золотых Полях отведена под выращивание пшеницы. Во время сезона урожая на пшеничных полях много рабочих, орудующих косами. За спиной они носят корзины, полные скошенной пшеницы.

G14. Сады с травами

Дорога с внутренней стороны западной стены Золотых Полей огибает пару полукруглых садов с травами. Каменные коттеджи, расположенные поблизости принадлежат кучке друидов (N мужчин и женщин разных народностей), которые поклоняются Чонтиа. Друиды не только выращивают травы, они также ходят по полям и садам в Золотых Полях и заботятся о больных растениях.

G15. Апельсиновый сад

Ряды апельсиновых деревьев растут на участке к северо-западу от пшеничных полей.

G16. Яблоневый сад

Многие барды слагали песни о яблоневом саду на Золотых Полях; его старые, казалось бы, вечные деревья дают тысячи корзин кислых яблок каждый год. Большая часть сбора яблок осуществляется детьми, которые забираются на деревья и собирают плоды в корзины, чтобы потом доверить их транспортировку взрослым. Роща к юго-востоку отсюда таит в себе пару молодых треантов. Их работа - следить за тем, чтобы саду не причиняли никакого вреда.

G17. Кукурузное поле

В конце лета стебли кукурузы в Золотых Полях достигают по меньшей мере десяти футов в высоту. После сбора урожая поле остается пустым до тех пор, пока его снова не вспашут и не засеют весной.

G18. Ячменное поле

Примерно одна шестая часть ячменя, выращенного на участке идет на изготовление Золотого Глотка. Остальная часть урожая поставляется в другие поселения.

G19. Хмельное поле

Здесь растет хмель, цветы которого используются в приготовлении пива. Рабочие, собирающие хмель и ячмень, живут в доме неподалеку.

G20. Тыквенные грядки

Здесь растут одни из самых больших и самых твердых тыкв, которые можно найти на Севере. Среди грядок стоят большие дома рабочих. Они занимают не только тыквами, но и кустами ягод, которые растут вблизи внешней стены.

Атака на Золотые Поля

Гух, самопровозглашенная предводительница холмовых гигантов изгнала своих соперниц и заполучила их мужей. Теперь она заставляет своих супругов собирать еду, чтобы утолить ее ненасытный аппетит. Двое из этих больших болванов, Лоб и Огг бродят по холмам и долинам к югу от Грудд Хауга, логова племени Гух. Они случайно забрели в Покинутые холмы [Forlorn Hills] и несколько недель назад наткнулись на банду багбиров и гоблинов. Гоблиноиды рассказа-

ли Лоббу и Оггу о большой ферме в дальней стороне реки Дессарин. Холмовые гиганты решили, что надо сюда напасть. Они прошли вброд реку и стали метать валуны в Золотые Поля, долбясь в их внешние стены и встревожив обитателей. Лучники на стенах ответили на это залпом стрел. Гиганты и гоблиноиды отступили зализать раны, оставив защитников Золотых Полей недоумевать, откуда придет следующая атака. Нападение не изменило настроения жителей, которые твердо уверены в надежности своего ополчения и внешних оборонительных укреплений.

Лоб и Огг провели следующий месяц, плуруя в холмах, пытаясь найти дорогу обратно в Грудд Хаут. Когда они добрались туда, они рассказали Гух о «большой ферме». Гух отправила ораву холмовых гигантов, огров, багбиров и гоблинов разграбить её. Ведомая Лобом и Оггом, орава потерялась в холмах и забрела на территорию медного дракона. В тот день погибло много гигантов, огров, багбиров и гоблинов. Выжившие бежали, но только чтобы попасться в засаду Утгардтских варваров. В этот момент выжившим стало предельно ясно, что Лоб и Огг были плохими проводниками, вредными для исхода миссии. С этого момента поход возглавили багбиры, поведя остатки орды в Золотые Поля, а Лоб и Огг пошли в хвосте процессии, виня друг друга в своих несчастьях.

Следующие монстры добрались до Золотых Полей, чтобы поучаствовать в атаке:

- Шесть холмовых гигантов, включая Лоба и Огга.
- Двенадцать огров, шесть из них с гоблинскими катапультами.
- Двенадцать багбиров.
- Шестдесят гоблинов, поделенных на две группы по тридцать.

Все багбиры и половина огров с гоблинами перелезли через стену глубокой ночью. Они скользнули в поля, надеясь найти еды или просто пограбить, не понимая, что большинство съедобной пищи хранится в подвалах под сторожевыми постами вдоль стен. В то время как большинство захватчиков рыскает по Золотым полям в поисках пищи, шесть холмовых гигантов стоят за стеной с открытыми мешками, ожидая, когда гоблины и багбиры начнут перекидывать еду через стену. В то же время остальные шесть огров и тридцать гоблинов скрываются в тенях за стеной.

К счастью для народа Золотых полей, полупьяный халфлинг Орен Йогильви (см. область G8) замечает нарушителей и подаёт тревогу.

НАЧАЛО СТОЛКНОВЕНИЯ

Текст в рамке предполагает, что приключенцы остановились в Крае Северной Борозды (область G8).

Мощный крик нарушает ночную тишину. «На нас напали! - кричит кто-то. - К оружию! К оружию!» Собираясь с мыслями и оружием, вы выходите из трактира. Низкий туман укрывает тихие сады к северу и витает между рядами темных длинных домов к югу. Маленькая фигура выбегает из-за угла ближайшего дома, спотыкается и падает. Вы никогда не видели такого неуклюжего и взъерошенного халфлинга.

Вскоре после первой атаки на Золотые Поля аббат получил сообщения о том, что гигантов видели в долине Дессарин. Он поделился этой информацией с Строгом Громовым Клинком, своим Капитаном Стражи. К сожалению, Строг не сделал совсем ничего для подготовки к еще одному нападению гигантов. На самом деле он даже не приступил к инструктажу своих людей или набору работников или приключенцев для патруля внешних стен в соответствии с указаниями аббата.

Благодаря из рук вон плохому руководству ситуацией со стороны Строга, ограм, багбирам и гоблинам удалось преодолеть южную стену в месте, помеченном X на карте, и войти на пшеничные поля (область G13) незамеченными. Преодолев стену, они разделились на три отряда, в каждом из которых два огра, четыре багбира и десять гоблинов. Отряд Кусающие Луну достигает загонов для животных (область G5) в то же время, что и отряд Колющие Глаз достигает города (зона G6). Отряд Воющие Холмы тем временем заблудился в поле и появляется около случайного скопления зерновых башен (область G4). Поняв ошибку, они уходят обратно в поле и идут по направлению к аббатству (область G7). Орен Йогильви замечает Колющих Глаз, скитаясь по городу пьяный и напевая стихи для новой песни. Своими мощными легкими он поднимает первую тревогу и бежит обратно к трактиру.

ОБОРОНА ЗОЛОТЫХ ПОЛЕЙ

Стража у ворот (область G1), на стене (область G2) и у пивоварни (область G9) слишком далеко, чтобы услышать призыв Орена к оружию, но приключенцы, находящиеся в городе, аббатстве или близлежащем трактире, слышат его так же четко и ясно, как и разные особые НИП. Раздайте каждому персонажу по одному из нижеприведенных особых НИП под управление в течение этого столкновения:

Шалвус Мартолио, пастух и жентаримский шпион (начинает в области G8, внутри трактира).

Лифферлас, пробужденное дерево (начинает в области G6, в роще).

Цзи Лиань, аколит Чонтия (начинает в области G7)

Мирш Кселбрин, трактирщик (начинает в области G8, внутри трактира).

Наксин Драткала, резидент-маг (начинает в области G98, внутри конюшни).

Орен Йогильви, музыкант (начинает в области G8, снаружи трактира).

Характеристики и сведения по отыгрышу этих персонажей приведены в Приложении D. Как персонажи будут отыгрывать их НИП во время боя - их дело, однако посоветуйте игрокам внимательно просмотреть идеалы, привязанности и недостатки этих персонажей. Все эти персонажи знакомы с обороной Золотых Полей и могут побежать за помощью, если этого захотят игроки. Более подробная информация по поводу использования и управления этими персонажами приведена в разделе «Особые НИП» в начале этой главы. Если персонажи постараются не вводить этих особых НИП в бой, их можно подвергнуть опасности, наведя на них прямые атаки разных групп монстров, чтобы вынудить управляемых игроками НИП действовать.

Каждый отряд монстров — это отдельное столкновение. Если колокол аббатства не начал звонить до того, как будет повержена вторая группа гоблиноидов, в колокол начнет звонить сам аббат. У него занимает некоторое время понять, что что-то неладно, и добраться до колокола посреди ночи. Звон колокола слышан на миля вокруг и подымает всю оборону Золотых Полей по тревоге. Колокол повергает в панику всех огров, багбиров и гоблинов, которые еще находятся в поселении, и они начинают убегать обратно к стене.

В это время Лоб и Огг по какой-то необъяснимой причине решают перелезть через стену и войти в поселение вместо того, чтобы спастись бегством, а остальные четыре холмовых гиганта перегруппировываются с ограми и гоблинами, затаившимися за пределами Золотых Полей. Гиганты оставляют свои дубины, так как с ними они не могут перелезть через стену. Горстка стражников пытается дать бой двум глупым гигантам, но отступает, когда те начинают отламывать от стены и швырять ее зубцы (считается как метание валунов). Двое этих гигантов в итоге пробиваются к аббатству (область G7). Если хиты какого-то из гигантов снижаются до 15 и менее, он сдается (см. «Развитие событий»).

Если гигант вынужден сражаться врукопашную, то действием он может делать две безоружные атаки. Замените его атаку дубиной следующим вариантом:

Безоружная атака. *Врукопашная атака оружием: +8 к попаданию, дальность 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 12 (3к4+5).*



После того, как персонажи разберутся с угрозой внутри стен, горожане выходят из домов и начинают прочёсывать поля в поисках затаившейся опасности. Персонажи, присоединившиеся к поиску, находят следы, которые ведут обратно к стене. К этому моменту небо на востоке просветлело достаточно, чтобы были видны гиганты, огры и гоблины снаружи стены. Нападающие подходят к стене так, чтобы быть от нее не далее 120 футов, и начинают метать валуны и гоблинов.

МЕТАТЕЛИ ГОБЛИНОВ

Шесть оставшихся вне Золотых Полей огров надели на себя хобгoblinские изобретения под названием метатели гоблинов. Каждое из этих приспособлений по сути является портативным требуше, пристегнутым к кожаной упряжи, приспособление держится на плечах и спине огра, и не смотря на внешне тяжелый вид не сковывает маневренности или боеспособности носителя. Чтобы кто-то еще одел или снял эту сложную упряжь требуется около 10 минут, а если огр пытается сделать это самостоятельно, потребуется 1к6 часов. Приспособление создано специально под огров. Дварф или другой гуманоид схожей комплекции, магически увеличенный до большого размера, может надеть или снять метателя гоблинов за 10 минут.

Чаша требуше достаточно большая, чтобы метать камни, зажжённый бочонок смолы или другой снаряд подобного размера, но она была сделана специально для метания гоблинов. Используемый как снаряд гоблин обычно одевает шипованный шлем, чтобы при ударе наносить колющие повреждения. Тридцать гоблинов вне Золотых Полей одеты в такие шлемы. Гоблин редко переживает такой запуск. Гоблины стоят готовые к своему броску на врагов за стеной, пока огры встают в 300 футах от своих целей.

Носитель метателя гоблинов запускает свою ношу по высокой дуге, так что она попадает по целям за укрытием. Чтобы зарядит устройство потребуется действие, которое должен выполнить кто-то еще помимо носителя. Гоблин, желающий служить снарядом, может при необходимости сам зарядить собой метатель. Огр после этого должен потратить действие, чтобы нацелить орудие и потянуть за шнур, который совершает выстрел и запускает снаряд в полёт.

Гоблин-снаряд. *Дальняя атака оружием: +3 к попаданию, дальность 150/600 фт. (не может попасть в цель ближе 30 футов от катапульты), одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (2к4) или колющий урон 10 (4к4), если снаряд одет шипованный шлем. Попадание или промах: гоблин-снаряд получает 1к6 дробящего повреждения за каждые 10 футов полета (максимум 20к6).*

СОКРОВИЩА

У каждого холмового гиганта мешок с 1к4 обычными вещами, которые определяются броском по таблице Сумка Гиганта из Вступления, и 1к4 объектов искусства стоимостью 2500 зм каждый (определите броском по таблице Произведения искусства в главе 7 *Руководства Мастера*). У каждого багбира есть кошелек с 1к6 драгоценными камнями (каждый стоимостью 10зм), у каждого гоблина по 1к6 мм в кошельке, а также разные никчемные предметы (ожерелья из сплетенных дварфийских бород, украшенные ушами халфлингов, чаши из человеческих черепов и т.п.). У огров нет сокровищ.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Монстры внутри поселения в состоянии сообразить, что после поднятия тревоги они долго не выживут. Те, кому удастся бежать, присоединяются к своим товарищам за пределами стены. Лоб и Огг - исключения; они боятся Гух больше, чем защитников Золотых Полей, и не могут представить себе последствия того, что вернутся к вождю без горы еды. При этом ни один из гигантов не хочет умирать, и каждый сдается, если его хиты снижаются до 15 или ниже. При этом они падают на землю и начинают ныть как младенцы. Если их допросить, Лоб и Огг бессвязно бормочут что-то. Успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 вытягивает из поверженных, но находящихся в сознании холмовых гигантов следующую информацию:

- «Гух хотеть еду.»
- «Моя достать еду для Гух.»
- «Гух большой. Правда большой. Больше меня.»
- «Грудд Хаут. Дом.»

Персонажи, чья угроза возымела действие на одного или обоих гигантов, могут приказать им отправиться по дороге до Грудд Хаута. Холмовые гиганты теряются, когда ведут группу в Покинутые холмы к востоку от Золотых Полей. Тупые как пробки Лоб и Огг не в состоянии найти обратный путь в Грудд Хаут, как бы сильно персонажи их не мотивировали.

Взятые в плен монстры, оставленные на милость защитников Золотых Полей, предаются смерти по приказу капитана Строга Тандреблейда. После чего капитан присваивает себе заслугу победы над ордой монстров, атаковавшей Золотые Поля. Аббат, будучи существенно более разумным, искренне благодарит приключенцев, причем прилюдно объявляет об их героизме, а также хорошо снаряжает их, когда им придет время покинуть Золотые Поля. Если персонажи просят об отставке Строга, аббат обещает всерьез подумать об этом.

Вне зависимости от того, срывают ли персонажи атаку на Золотые Поля или, они получают особые задания и награды в зависимости от того, какие НИП выжили в битве.

ЗАДАНИЯ ЗОЛОТЫХ ПОЛЕЙ

За каждого специального НИП, выжившего после атаки на Золотые Поля, группа получает задание и особую награду за выполнение этого задания. Задания поощряют персонажей исследовать другие местности по всему Северу. Независимо от того, путешествуют персонажи по суше или по морю, используйте таблицу «Случайные Столкновения в Дикой Местности» в главе 3 для создания столкновений на их пути.

ЗАДАНИЕ ШАЛВУСА МАРТОЛИО

Шалвус просит группу сопроводить его по дороге в постоялый двор Баржедел, чтобы он мог сообщить обо всем, что случилось своему боссу, Наласкуру Тэлонду.

После отчета Шалвус берет отпуск и проводит время с несколькими друзьями в этом постоялом дворе, пока Наласкур не даст ему новое назначение. В благодарность за помощь, Наласкур предлагает персонажам горячий обед и чистую кровать на ночь бесплатно. На следующее утро он просит персонажей сопроводить фургон с пивом до Тролля в Огне, таверны в деревне Щит Морбрина. Две тягловые лошади тащат фургон, у которого есть пара возничих по имени Джостин и Лессилар (нейтральные мужчины иллусканцы люди головорезы [thugs]). Они ведут по очереди.

После успешной доставки персонажи проходят личный тест Наласкура. Если только они не сделают что-то, чтобы настроиться против себя Черную Сеть, персонажи получают анонимную посылку из Жентарима в следующее их посещение Постоялого Двора Баржедел, Эверлунда, Мирабара, Сильверимуна, Невервинтера, Глубоководья или Яртарара (там, где есть сильное влияние Жентарима). Посылка содержит прекрасный сыр, обернутый в шелк, черную бутылку вина «Старый Баржедел» и свернутый кусок пергамента, где написан следующий текст:

*Зира
Счастливая Корова
Даггерфорд*

Любой персонаж, что проводил время в Даггерфорде при успешной проверке Интеллекта Сл 10 может вспомнить, что Счастливая Корова это управляемая полуросликами таверна в городе. Если авантюристы посетят таверну, полуэльфийка, которая на самом деле **взрослый бронзовый дракон** в форме полуэльфийки, угостит их напитками. Дракон, Зиралилим (кратко - Зира), находится на довольствии в Черной Сети.

Сокровища. Если персонажи ей понравятся, Зира предоставит им специальные привилегии (смотрите раздел Знаки внимания [Marks of Prestige] в главе 7 *Руководства Мастера*). Когда они захотят воспользоваться ими, Зира приложит все усилия чтобы им помочь, хотя она не будет наносить прямой ущерб другим и нарушать местные законы. Она пытается скрыть, что является драконом, но, если персонажам понадобится быстро добраться до какого-нибудь далекого места, Зира может предложить долететь на себе. Она также может предоставить свиток заклинания, содержащий одно любое заклинание пятого уровня или ниже.

ЗАДАНИЕ ЛИФФЕРЛАСА

Лифферлас просит персонажей отыскать его создателя, лунного эльфа-друида по имени Аерглас. Пробужденное дерево рассказывает, что Аерглас был не только членом Изумрудного Анклава, но и приключенцем, который в свое время убил много гигантов. Аерглас покинул Золотые Поля тридцать лет назад в паломничестве в Собор Тенистой Кроны (см. главу 3). Друид планировал последовать по реке Дессарин и отыскать старого треанта по имени Турланг. Лифферлас предлагает, чтобы персонажи сделали то же самое.

Турланга нет в Соборе, когда прибывают персонажи, но странный **сатир** по имени Зеленый Свисток заверяет их, что треант должен появиться в любой момент. Зеленый Свисток расстроен, что дриада отвергла его ухаживания, и теперь он сидит у пруда день и ночь, играя грустные мелодии на своей свирели. Между песнями Зеленый Свисток продолжает уверять персонажей, что Турланг вот-вот появится. Треант появляется на третью ночь после прибытия персонажей в компании подруги по имени Тарра Шиндл (НД женщина полуэльф **друид**), члена Изумрудного Анклава.

Треант изначально безразлично относится к персонажам и не характер у него неприятный. Но если один и более персонажей постараются заговорить с ним без агрессии и угроз, Тарра попросит Треанта не быть вредным и злым. Треант явственно глубоко вздыхает и нехотя отвечает на вопросы. Он не знает Лифферласа, но у него остались добрые воспоминания о Аергласе. Треант не видел друида уже много лет, и не знает, где его можно найти. Если персонажи расскажут ему о своей борьбе с гигантами, Турланг предложит им помощь в виде двух **пробужденных деревьев** и одного **пробужденного куста**. Эти пробужденные растения говорят на всеобщим и подчиняются командам персонажей.

Сокровища. Тара предлагает проводить партию до Эвермурского Пути к северу от леса. Если герои соглашаются, по дороге не происходит враждебных столкновений. Когда они подходят к краю леса, Тарра примет решение, подружиться с персонажами или нет. Если они окажутся дружелюбными и проявляют заботу о природе, она в знак дружбы дарит им мешочек с 1к4+4 серебряными ягодами, которые она собрала у Затерянных Пиков. Съедание ягоды производит эффект применения *зелья невидимости*. Если один или более персонажей ведут себя грубо и деструктивно, она прощается с ними на опушке леса и отправляется своей дорогой.

Развитие событий. Ведя персонажей через лес, Тарра упоминает, что планирует навестить старого друга следопыта по имени Квинн Нардрош, который живет в Джалантаре. Если она решила подружиться с персонажами, друидка приглашает их присоединиться к ней, говоря, что ей не помешала бы компания. Если персонажи принимают приглашение, Тарра ведет их к Эверлунду, а затем на восток по Ровинской дороге [Rauvin Road]. Квинн настолько признателен персонажам, взявшимся за труд сопроводить Тарру, что дает им три волшебных предмета, которые он «приобрел» в дни своих приключений; определите один предмет по Таблице Магических Вещей F в *Руководстве Мастера* и два предмета по Таблице Магических Вещей B.

Задание Цзи Лиань

Помимо того, что Цзи жрица Чонтия и симпатизирует Изумрудному Анклаву, она унаследовала значительное состояние своих родителей, торговавших шелком, китовым жиром, вычурным стеклом, картами и другими товарами. Центром их деятельности были Врата Балдура, но они владели и несколькими предприятиями и в Глубоководье.

Сокровища. Цзи дает персонажам кулон с черной жемчужиной (стоимостью 750 зм), который она прячет среди своих вещей и просит доставить его Колдеру Марскилу (ЗД мужчина, иллусканец **обыватель**), старшему дворецкому Дома Таннов в Глубоководье, где он даст им подарок в обмен.

Дом Танн - одни из ведущих виноделов Глубоководья, и, хотя Колдер - человек пожилой и забывчивый, он твердо помнит, что дом Танн состоит в союзе с семьей Цзи. Некогда ему были доверены вещи, принадлежавшие родителям Цзи, и, хотя возраст Цзи давно позволил ей наследовать этими вещами, она со своим аскетическим образом жизни не имеет в них особенной нужды. Если персонажи показывают кулон Колдеру, он понимает, что Цзи передала права на эту часть своего наследство им. Колдер отправляет слуг на чердак, откуда они приносят старый деревянный сундук, отпирает сундук ключом, и позволяет персонажам взять из него два магических предмета. Воспользуйтесь таблицей C Магические Предметы в главе 7 *Руководства Мастера*, чтобы определить каждый волшебный предмет. Колдер предложит оставить кулон Цзи у него, чтобы проконтролировать его благополучное возвращение к владельцу. Но он не будет настаивать, если персонажи захотят сохранить кулон у себя.

Задание Мироша Ксельрина

Мирош предлагает партии отправиться в Амфаил и «передать привет» Арлеосе Стархендж, владелице местной таверны под названием Кружка с Оленьими Рогами. Если персонажи сделают это, Арлеоса будет рада узнать, что с Мирошем все в порядке и ставит им по кружке за свой счет. Эти двое много лет назад путешествовали в одной цирковой труппе.

Если персонажи постараются поближе познакомиться с Арлеосой и дадут ей знать, что они - приключенцы, Арлеоса игриво упомянет, что у нее было несколько воздыхателей-приключенцев в свое время. Один из них по словам Арлеосы был так очарован ею, что подарил ей деревянное кольцо, украшенное танцующими нимфами, и сказал, что оно символизирует особое отношение. Если ей что-то понадобится, всё, что надо сделать, - это прошептать его имя («Келтар Дардрагон») в кольцо, и тогда он появится и поможет. Она никогда не испытывала в этом нужды, и предлагает кольцо персонажу, который ей больше всего понравится (определяется мастером). Кольцо излучает ауру вызывания [evocation], если сколдовать заклинание обнаружение магии.

Развитие событий. Если персонаж прошепчет имя Келтара в кольцо, надев его, то в пяти футах от носителя кольца появляется призрачный халфлинг. После этого кольцо теряет магические свойства. Ничто не изменит жизнерадостный настрой Келтара. Мертвый халфлинг укажет им направление к старой башне в дикой местности, говоря на всеобщем, что там они найдут спрятанные полезные вещи. Если персонажи следуют указаниям Келтара, проведите столкновение «Старая башня» из главы 3. Приведение не может быть атаковано и не предоставляет никакой помощи. Передав информацию, оно пропадает навсегда, махая рукой на прощание.

Задание Наксин Драткалы

Чутье подсказывает Наксин, что нападение на Золотые Поля - это только начало. Она слышала «отголоски», что другие поселения тоже пострадали в результате внезапного появления гигантов, и не только холмовых, но также каменных, морозных, огненных и облачных. Наксин убеждена, что сейчас не время для полумер. Она читала в книгах о древнем конфликте между гигантами и драконами, и настоятельно советует персонажам найти могущественного доброго дракона, убедить его связаться с другими драконами, и использовать их в борьбе с гигантами. Наксин убеждена, что Альянс Лордов поддержит этот план, учитывая всю серьезность ситуации. Она и не представляет, как сильно ошибается.

Наксин не в курсе, что лидеры Альянса Лордов скорее нырнут в Девять Преисподних, чем свяжутся с драконами. Она рекомендует партии поговорить со своим знакомым «экспертом по драконам» в Глубоководье по имени Чазлот Ярхорн (ХН мужчина иллусканец человек **mag** [mage]). Наксин дает указания, как найти его жилище в Северном Районе: высокий каменный дом с башней на одном из его углов.

У Чазлота есть компаньон - **вирмлинг серебряного дракона** Иризора, которого он скрывает в башне, а также несколько кошек, которых обожает терроризировать дракон. Грохот от них стоит в башне всё то время, что партия находится у Чазлота, а сам он отвергает безумный план Наксин, вместо этого предлагая еще более безумный. Он предлагает, чтобы партия отправилась в Криптгарденский лес и нашла Старую Грызкость, могущественную и эксцентричную зеленую драконицу, у которой, по слухам, имеется собрание *хрустальных шаров*, через которые она следит за всем и всеми. Из того, что Чазлот знает о зеленых драконах в общем и Старой Грызкости в частности, он делает вывод, что драконицу не причинит вреда персонажам, если они дадут понять, что собираются положить конец угрозе, исходящей от гигантов, и он готов рискнуть жизнями персонажей, чтобы проверить эту свою теорию.

Сокровища. Если персонажи соглашаются отыскать Старую Грызкость, Чазлот собирает с полков в башне несколько зелий и раздает персонажам по одному. Одно из них - *зелье яда*, которое было ошибочно маркировано как «зелье сопротивления яду». Остальные и правда являются *зельями сопротивления яду*. Все зелья выглядят одинаково; определите, кому достанется зелье яда, случайным броском.

Развитие событий. Когда персонажи попадут во владения Старой Грызкости, проведите описанное в секции «Криптарденский лес» главы 3 столкновение.

ЗАДАНИЕ ОРЕНА ЙОГИЛЬВЫ

Орен напуган слухами, что гиганты неистовствуют по всему Северу. Он просит персонажей, если им не сложно, провести его сестру Лили, работающую в таверне Счастливая Корова в Даггерфорде. Он также хочет, чтобы они доставили наспех написанное ей письмо, в котором он говорит ей, что у него всё хорошо и просит выслать ему ещё немного денег.

Лили (ЗД женщина сильный сердцем халфлинг **обыватель** [commoner]) вышла замуж за члена семейства Твердосыр, в собственности и под управлением которой находится таверна Счастливая Корова в Даггерфорде. При этом реальный бизнес семьи - это предоставление займов под процент. Халфлинги используют таверну для привлечения новых клиентов, и, хотя сама таверна концы с концами сводит, большого дохода она не приносит, то сейчас и финансовый бизнес Твердосыров висит на волоске. Агенты Черной Сети в Даггерфорде выдают беспроцентные займы (но ломают руки всем, кто их не возвращает), так что Твердосыры с ними просто не могут конкурировать.

Если персонажи доставят письмо Орена Лили, ее муж Коггин Твердосыр (ЗД мужчина сильный сердцем халфлинг обыватель) просит их поговорить с Нелькином «Снейлом» (дословно «Улиткой») Даннике-ром, оперативником Жентарима, остановившимся в таверне Сияние Реки, и любезно предложить ему отступить. Коггин сделал бы это сам, но он думает, что у приключенцев больше шансов убедить Снэйла смягчиться. Нелькин описан в разделе «Даггерфорд» в главе 3. Если персонажи согласны с его условиями, указанными в том разделе, Нелькин остановит подрыв ростовщического бизнеса Твердосыров.

Сокровища. Орен даёт партии бочонок Золотого Глотка, стоящий 15 зм, в качестве подарка, прежде чем они покинут Золотые Поля.

Коггин Твердосыр дает персонажам рог изобилия, набитый свежими фруктами и хлебом, если им удастся договориться с Снейлом. Если персонажи явно недовольны этой наградой, он добавляет бутылку вина Винтерберри, стоящую 10 зм.

Трибор

Суетливый торговый город Трибор стоит там, где Долгий путь [Long Road] пересекается с Эвермурским путём. Имя Трибор, как думают, пришло из рассказа путешественника об истреблении здесь трёх боровов в один день, более четырехсот зим назад. Город построен на равнинной, плодородной земле, с несколькими естественными возвышенностями здесь и там. Почти половина населения Трибора живет за пределами города на размашистых ранчо и соседствующих с фермами, большинство из которых расположено на севере и востоке.

Нынешний лорд протектор Трибора - приятная Арфистка и бывшая авантюристка по имени Даратра Шендрел. Даратра вводит и изменяет местные законы (известные как «Указы Лорда»), за исполнением которых впоследствии следят Двенадцать - отряд из дюжины всадников, набираемых из ополчения.

В Триборе происходит торговля лошадьми, выращиваемыми на местных ранчо. Кузнецы, мастера упряжи и изготовители фургонов в городе тоже процветают. Вдобавок в Триборе действует несколько гильдий. Они принимают в свои члены торговцев и прочих путешественников со всего побережья Меча обычно за внушительные членские взносы.

МЕСТА В ТРИБОРЕ

Следующие локации обозначены на карте 2.3. Удаленные ранчо и фермы здесь не описаны, так как они мало влияют на ход данной части приключения. Вы можете самостоятельно описать их по своему усмотрению.

С. КОТТЕДЖ

В каждом из этих простых каменных коттеджей живет 1к4 взрослых обывателей и 1к4-1 детей (некомбатантов) различных народов.

Ф. ФЕРМА

На каждом из этих участков находится скромный каменный фермерский дом, деревянный сарай и огород или пастбище. В фермах живет по 1к6 взрослых обывателей и 1к6-1 детей (некомбатанты) разных народов.

Т1. РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ И БАШНЯ

Центр Трибора, где Долгий путь встречается с Эвермурским путем, представляет собой громадное открытое пространство, используемое как рынок местными фермерами и приезжими барахольщиками. Над ней возвышается двухэтажная Башня Лорда-протектора, простая каменная крепость, которая имеет явный наклон на восточную сторону. Над входом висит пыльное знамя лорда-протектора, которое изображает трех бегущих к древку знамени черных кабанов на кроваво-красном поле.

Нынешний Лорд Протектор Трибора - **Даратра Шендрел** (см. приложение D), агент Арфистов из Глубоководье, которую народ Трибора избрал командовать ополчением, разрешать споры и поддерживать мир. Ее связь с Арфистами мало известна, зато она широко известна как справедливый и ясно мыслящий лидер.

Регулярное ополчение по очереди служит как Двенадцать, конный полицейский отряд (мужчины и женщины люди **ветераны** [veterans] доброго мировоззрения разных национальностей на **ездовых лошадях**), который патрулирует город, дороги между удаленными ранчо и восточную половину Триборской тропы. При необходимости, Даратра может собрать до пятидесяти хорошо вооруженных ополченцев к вечеру и три сотни к полудню следующего дня. Также в случае необходимости у лорда-протектора есть права на призыв наемников и искателей приключений.

Т2. СЕВЕРНАЯ СТОЯНКА КАРАВАНОВ

Проходящие через Трибор караваны используют это огороженное поле как бесплатную стоянку для своих повозок и место для выпаса своего тяглового скота. Также там достаточно места для возведения палаток и разведения костров, а заодно можно набрать свежей воды из расположенного в юго-восточном углу двора каменного колодца глубиной в 30 футов.

В восточной части участка стоит коттедж. Его пожилой жилец, **Дарз Хелгар** (см. приложение D) получает плату от лорда-протектора за то, что поддерживает на стоянках чистоту, убирая мусор и закапывая экскременты. У Дарза есть свои скелеты в шкафу. Он был членом воровской гильдии Глубоководья, пойманным и заключенным в тюрьму за многочисленные преступления. После выхода из тюрьмы, он направился в Трибор, чтобы начать здесь новую жизнь.

Т3. ЗАПАДНАЯ СТОЯНКА КАРАВАНОВ

Эта область мало отличается от области Т2. Расположенный в центре участка каменный колодец глубиной в 30 футов обеспечивает гостей свежей водой.

Т4. РАНЧО СЧАСТЛИВАЯ ЛОШАДЬ

Семья Камвеллер разводит, дрессирует, продает и принимает на постой лошадей. На их земле стоит три больших здания: двухэтажный бревенчатый дом с сараем (семейное поместье), каменный склад, забитый бывшими в использовании седлами, упряжью и сбруей, и каменная конюшня, соединенная с огороженными выпасом и полем для выездки.

Джанель Камвеллер (НД женщина чондатанка человек **обыватель**) - матриарх семьи, пышная вдова средних лет, которая предпочитает общество лошадей обществу людей. У нее три взрослых сына - Альдо, Хинго и Раско (ЗД мужчины чондатанцы люди ветераны), все они - члены местного ополчения.

Т5. ФУРГОНЫ ВЭЙНВРАЙТА.

Старейшая триборская компания, Фургоны Вэйврайта имеет свою лесопилку и склады для хранения древесины. Компания издавна обслуживала богатую элиту, производя для них превосходные и самые дорогие фургоны во всей долине Дессарин. Текущий владелец, Таскер Вэйвсайт (Н мужчина илусканец человек **обыватель**) больше заинтересован прибылью, чем качеством своей продукции. Не владея плотницкими навыками своих предков, он полагается на низкооплачиваемых подмастерьев, которые собирают фургоны немного лучшего качества чем обычные, но стоят они в 5 раз дороже. Только брэнд Вэйвсайт удерживает компанию на плаву... до поры до времени.

Т6. ЛЬВИНАЯ ДОЛЯ

Этот дом был недавно куплен и отремонтирован Торговой Компанией Львиный Щит, купеческим предприятием, базирующимся в городе Яртар. Над входом в магазин висит полированный щит, украшенный головой стилизованного золотого льва на синем фоне.

Львиный Щитов не очень любят в Триборе, поскольку он и Яртар извечные соперники, так что лишь немногие местные жители предпочитают тратить свои деньги в этом месте. Магазин обслуживает в основном караванщиков и приезжих, продавая провизию, корма для животных, снаряжение для путешествий, доспехи и оружие. На втором этаже магазина расположились жилые комнаты его молодых владельцев, Алаэстры Ульгар (НД женщина илусканец

ка **обыватель**) и **Нарта Тезрина** (смотри Приложение D), а также скрытое хранилище с их ценностями. Алаэстра и Нарта ведут успешный бизнес даже в условиях оскорблений и небольших притеснений от местных жителей. У них есть соглашение с лордом-протектором о том, что они не продают оружие тем, кто по их мнению может быть угрозой городу. Взамен лорд-протектор следит за тем, чтобы магазин не разграбили вандалы или местные смутьяны.

Сокровище. На втором этаже за секретной дверью находится сокровищница размером с кладовку, чтобы заметить ее потребуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл15. Сокровищница содержит *удобный рюкзак Хеварда* [Heward's handy haversack] и закрытый железный сейф, в котором 3к10 х 10 зм монетами разного достоинства и *серая сумка трюков* [gray bag of tricks]. У Алаэстры и Нарта есть по ключу от сейфа. Замок может быть вскрыт воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл20.

Т7. ОТКРЫТАЯ ДОРОГА РАНСОРА

Это заведение когда-то продавало припасы для караванов и корм, а также услуги охранников каравана. Его владелец умер много лет назад, и с тех пор предприятие закрылось. Двор буйно порос травой, а здания стали раем для крыс и прочих вредителей. Местные жители снимали большинство деревянных досок, которыми была крыта крыша, чтобы заменить сгнившие доски в собственных крышах.

Т8. ТЕЛЕГА И МОНЕТА

Это заведение продает и обменивает лошадей и других тягловых животных, а также продает корм, подковы и снаряжение. Владельцы - женатая пара, Арн и Сайрин Видденс (НД чондатанцы люди **обыватели**). У них четверо маленьких детей (некомбатанты) и в найме полдюжины рабочих (Н мужчины илусканцы люди обыватели), которые кормят и тренируют животных, чистят конюшни и меняют подковы.

Т9. ТРИБОРСКИЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

Торговцы могут нанять персонал и повозки в Триборских Путешественниках, чтобы собрать караван до Глубоководья и обратно за плату 600 зм в один конец плюс 25 зм за каждый фургон в караване сверх десятого. Рейсы в Эверлунд и обратно стоят по 800 зм в один конец, так как монстры из Эвермура частот нападают на следующие по этому пути караваны, плюс 30 зм за каждый фургон сверх десятого. Компания подражает наемников и приключенцев служить охраной каравана, оплата 4 зм в день каждому человеку, плюс пропитание. Каждый охранник получает премию в 25 зм, если все фургоны доберутся до пункта назначения в сохранности.

Урлам Стокспул (Н мужчина илусканец человек **шпион** [spy]), проницательный, безупречно одетый бизнесмен управляет компанией и рекрутирует в Черную Сеть. Он гордится своей принадлежностью к сети. Урлам потерял свой глаз несколько лет назад и теперь носит красную повязку, украшенную черным змеем - символом Жентарима. Редко кто видел его без вежливого телохранителя Волкена Наспира (Н мужчина полуэльф **убийца** [assassin]). Хотя Урлам и Волкен хорошо отзываются о местных властях, они осознают, что лорд протектор не спускает с них глаз. Они не знают, что Даратра связана с Арфистами, но это бы их не удивило. В любое время в бараках рядом с резиденцией Урлама находится 2кб жентаримских караванных охранников (н мужчины и женщины люди **головорезы** [thug] разных национальностей), ожидая следующей работы.



КАРТА 2.3: ТРИБОР

Персонажи могут обратиться к Урламу в поисках работы. У него для них ничего сейчас нет, если только один и более персонажей не члены Черной Сети, в таком случае он дает им задание. Если они выполнят его, он даст следующее, и так пока они не выполнят три. За каждое выполненное полагается вознаграждение 500зм драгоценными камнями. Три задания следующие:

- Урлам подозревает, что Отовир (см. зону T11) скрывает какую-то тайну, и хочет узнать, что это за тайна. Чтобы выполнить задание, персонажи должны узнать, что Отовир кровно связан с Домом Маргастер из Глубоководья. Отовир просто так не выдаст эту информацию, так что персонажам придется его очаровать или допросить с пристрастием, чтобы узнать правду.
- Урлам убежден, что Толмара Хисстрин (см. зону T14) скрывает тайну, и хочет узнать эту тайну. Персонажи могут выполнить задание, найдя мертвого мужа Толмары на чердаке Шести Окон.
- Урлам думает, что Немит (см. зону T16) скрывает какую-то тайну, и хочет узнать, что это за тайна. На самом деле никакой тайны нет, и уверенность Урлама произрастает из предубеждений к тифлингам. Если персонажи хотят выполнить это задание, им придется выдумать какую-нибудь тайну и убедить Урлама в ее правдивости, что может быть сделано успешной проверкой Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) Урлама.

T10. НОРТШИЛДСКИЙ ДОМ

Нортшилдский Дом, это прекрасная местная гостиница - статная, чистая и тихая. Владелец **Ургала Мелтимер** (см. приложение D) бывшая авантюристка, которая купила гостиницу у семьи Форндил немногим больше десяти лет назад, после того как ее жена (волшебник) пропала в экспедиции в Подземье. Ей очень нравится спокойствие, и она просит гостей держать их оружие в ножнах. У Ургалы есть три **мастиффа** (охотничьи псы), которые спят в комнате отдыха на первом этаже, и ее штат состоит из шести хорошо оплачиваемых обывателей [commoner] (законопослушно-добрые мужчины и женщины разных рас и происхождения). Гости спят в отдельных комнатах на верхнем этаже.

T11. МАГАЗИН СБРУИ ОТОВИРА

Умелый мастер по сбруе по имени **Отовир** (см. приложение D) живет и работает здесь. Он создает лучшую сбрую из лосиной кожи в долине Дессарин. Отовир охотится на лосей, снимает с них кожу, а остальное продает Львиному щиту (область T6). Его сбруя имеет сложную конструкцию из прессованной кожи, а его работа популярна среди той знати Глубоководья, что любит верховую езду. И хотя он происходит из видной семьи Глубоководья (Маргастеры), Отовир никогда не говорит о его прошлом или семье, и он совершенно не заинтересован рассказывать, как его уговорило стать владельцем магазина в Триборе. На самом деле, некоторые члены семьи Отовира являются тайными служителями Асмодея, и он не хочет иметь с ними ничего общего.

T12. ГОВОРЯЩИЙ ТРОЛЛЬ

Троль - это место, которое жители Глубоководья называли бы стекляшкой: затемненное, пахучее место с низкими потолками, заполненное несочетающейся побитой старой мебелью и пьяницами. Часть крыши обвалилась при пожаре пару лет назад, и ее еще не починили. Дыры в крыше позволили птицам свить гнезда среди потолочных балок, и столы испятнаны птичьим пометом. Тролля спасает его большой, хорошо наполненный винный погреб. Собственник Тролля - неуспешный актер по имени Каелен Сарсир (ЗН мужчина иллусканец человек обыватель). Он «унаследовал» таверну после того, как предыдущий владелец был вынужден бежать из-за скандала, и выполняет минимально возможные действия, чтобы поддерживать работу таверны. Каелен мечтает превратить Тролля в театр, но у него недостает для этого финансов и амбиций. Своей мечтой он делится с новыми посетителями, надеясь, что один и более из них сделают пожертвование на эту цель или спонсируют его иным образом. Каелена можно даже убедить стать бизнес-партнером, если риск для него будет невелик или будет отсутствовать.

Углу общего зала валяется в пьяном забытии **священник** [priest] Хельма Сильваррен Лумшанк (ЗН мужчина иллусканец человек), едва замечаемый посетителями Тролля. Прожив всю жизнь в Невервинтере, он был «изгнан» своим руководством в Часовню Всех Вер в Красной Лиственнице. Туда он так и не добрался, предпочтя остановиться и утопить свое горе в Триборе. Он не утратил веры в Хельма, только в себя и свое начальство. Поедаемый самосожалением, он видит себя жертвой «политических игр в храме». Он истратил все дорожные деньги и еще должен 5 зм, которые потратил на выпивку. Он не будет покидать Трибор пока не будет выплачен его долг. Если персонажи покроют долг Сильваррена, они могут убедить его приступить к обязанностям в Красной Лиственнице успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 10.

T13. ЗАИНДЕВЕВШАЯ ЛЯГУШКА

Этот старый трактир заброшен, заколочен и пуст. Вандалы изрезали непристойностями доски, которыми забиты окна и двери, а высокие сорняки окружили ветхое здание.

T14. ШЕСТЬ ОКОН

Этот холодный, скрипящий, ветхий деревянный гостевой дом принадлежит Толмаре Хисстрин (ХН женщина иллусканка человек **обыватель**), сумасшедшей женщине средних лет. Гости города, которые не смогли получить комнаты в доме Дому Вечной Виверны или в Нортшилдском Доме, будут вынуждены искать койку здесь, но вряд ли останутся дольше одной ночи, поскольку они быстро обнаруживают, что Толмара не стесняется шпионить за ними через замочные скважины и слушать у дверей, посмеиваясь себе под нос.

На чердаке Шести Окон заперты кости мертвого мужа Толмары, Мирака, про которого она редко говорит. Ключ от чердака Толмара прячет у себя в лифчике. Замок можно вскрыть воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл10. Если прикоснуться к костям Мирака, его **скелет** оживает на 1к4 раунда, после этого снова падая на пол. Этот эффект повторяется, если снова коснуться скелета, пока хиты скелета не снизятся до нуля, либо кости не были уничтожены. В таких случаях они не оживут. Скелет не вооружен и наносит одно повреждение при попадании.

Если персонаж произнесет на череп Мирака заклинание *разговор с мёртвыми* [*speak with dead*] и спросит дух, как умер, то он узнает, что Толмара напояла его зельем и заперла в бочке с ядовитой змеей, которая убила его своим ядом. Мирак не знает, почему Толмара убила его, а Толмара слишком полоумная, чтобы помнить этот случай и предшествующие ему события. Произнесение на Толмару заклинания *великое восстановление* восстанавливает ее вменяемость, после чего она осознается, что убила своего мужа за неверность.

Если персонажи сообщат о преступлении Толмары Даратре Шендрел, лорд протектор арестует и посадит ее в тюрьму до суда. Даратра также сообщит о случившемся двум братьям Мирака, которые работают на ранчо неподалеку. Многие годы их заставляли верить, что Мирак сбежал из города с другой женщиной; они благодарны персонажам за открытие правды и преподносят им в подарок длинный лук +1 (передававшийся по наследству) в качестве вознаграждения.

T15. ОТДЫХ КАБАНА

Отдых Кабана - каменный особняк, построенный на вершине холма с хорошим видом на город. Им владеет богатый искатель приключений, вышедший на пенсию, по имени Ньют Колстааг (мужчина дамаранец человек маг). Хотя Колстааг построил дом еще пять лет назад и живет здесь все это время, он не приобрел друзей из-за своей неумной заносчивости и чувства собственной важности. Мало того, он нажил столько врагов и конкурентов, что другие жители называют его магнитом для несчастий. Он живет окруженный трофеями своего славного прошлого и редко выходит из особняка. Ньют никогда не снисходит до того, чтобы защищать город, и никогда не делится своим богатством с нуждающимися.

Несколько недель назад трио убийц проникли ночью в город, чтобы убить мага во сне. Весь Трибор был разбужен грохотом грома и вспышками молний, исходящими из поместья Колстаага. Хотя убийцы выжили, им пришлось украсть лошадей из Телеги и Монеты (область T8) и убить конюха, чтобы сбежать. Колстааг никак не возместил семейству Видденсов их утрату и не признал свою ответственность за это событие.

Из-за этого покушения на его жизнь, Колстааг привлек четырех **горгулий**, чтобы те служили живыми часовыми, взгромоздясь на углы крыши дома. Чтобы развеять скуку, злобные горгульи иногда пикируют вниз на прохожих, пугая их для своего развлечения. Это привело к напряжению в отношениях между лордом-протектором и магом Отдыха Кабана, который не видит тут никакой проблемы.

Сокровище. Колстааг прячет свои ценности с помощью заклинания *Леомундов потайной сундук* [*Leomund's secret chest*]. Он хранит фигурку, необходимую для вызова сундука, всегда при себе либо на прикроватной тумбочке во время сна. Только сам Колстааг может использовать фигурку для вызова сундука, что он и делает перед битвой, чтобы достать магические предметы, находящиеся в нем. Если маг пленён, он может быть убеждён призвать сундук в обмен на обещание освободить его. Внепространственный сундук [*extradimensional chest*] содержит 6 самоцветов стоимостью 500 зм каждый, *наручи защиты Колстаага* [*bracers of defense*] и *волшебную палочку боевого мага +1* [*+1 wand of the war mage*].

T16. ТРИБОРСКИЙ ГЕРБ

Триборский Герб была сожжена дотла дважды и дважды отстраивалась заново. Её владелец и управляющий - Немит (НД мужчина тифлинг обыватель), находчивый бизнесмен со злобной улыбкой. Он любит облокотиться в дверном проеме, вытирать и полировать кружку, кивая и улыбаясь каждому проходящему. Его цены разумны, а персонал дружелюбен.

Эта таверна - популярное место среди рейнджеров и разведчиков, большинство из которых предлагают свои услуги в качестве проводников по дикой местности. Одна из «завсегдатаев» Немита - дружелюбная и компетентная проводница по имени Зиндра Винтербоу (НД женщина полуэльф **разведчик** [*scout*]), член Изумрудного Анклава. За свои услуги она берет 10 зм в день вне зависимости от опасности. В последнее время она замечает все больше холмовых гигантов, огров и Утгардтских варваров, бродящих по холмам вокруг Трибора, и теперь она предупреждает покидающих город приключенцев, чтобы сторонились их.

T17. ОРУЖЕЙНАЯ УДИНАТ

Эта кузница стоит на вершине холма через дорогу от кузницы Фохаммер (область T18) и управляется Гэрриетой Улдинат (ЗД женщина иллусканка человек **обыватель**), пра-правнучкой основателя кузницы. Гэрриет знает Гелрина Фохаммера с детства, и они являются друзьями-конкурентами. Гэрриет продает отличное оружие, отмеченное печатью семьи Улдинат, которое увеличивает его стоимость на 25 процентов.

T18 КУЗНИЦА ФОХАММЕР

Гелрин Фохаммер (см. приложение D) изготавливает отличное оружие, доспехи и другие изделия из металла. Гелрину не всегда хватает времени на обработку руды, поэтому он ищет опытного подмастерья, но никто пока не подошел его требованиям. Год назад Гелрин изготовил роскошный набор церемониальных доспехов для короля Моррина и королевы Титмел из цитадели Фелбарр, и монархи были так впечатлены, что они даровали Гелрину титул Королевского Кузнеца. По этой и другим причинам имя Фохаммер является синонимом превосходного качества во всей долине Дессарин, и Гелрин хочет, чтобы так было и впредь.

Гелрин ненавидит орков и великанов. Во время войны Серебряных Маршей он получал доклады о том, что орки и гиганты атакуют дворфские крепости по всему северу. Много раз он хотел собраться и отправиться на север на войну, но всякий раз удерживал себя, напоминая себе о том, что у него есть дело. Но когда гиганты атакуют Трибор, он отказывается спокойно на это смотреть.

T19. ПОНИ-ПАРК МЭРИВОЛДОВ

К северу от Эвермурского пути стоит причудливый коттедж рядом с ярко разрисованным зданием, на крыше которого расположен флюгер в виде пони. Белый забор ограждает небольшое поле за зданием. На лужайке перед домом среди цветов стоит вывеска с надписью «Пони-парк Мэриволдов». Две незамужних сестры по имени Джанна и Лира Мэриволд (ЗН женщины люди, иллусканцы, **обыватели** [*commoner*]) разводят и тренируют здесь пони, в том числе ездовых для халфлингов. В любой момент времени у Мэриволдов есть 2к4 пони на продажу.

T20. Дом вечной виверны

Этот дорогой трактир принимает себя дворянство из Глубоководья и прочих обеспеченных постояльцев, которые не хотели бы даже ступить на порог более скромного заведения. Он расположен за Приятным Блюдом (область T21) на живописном участке земли с частными конюшнями, частными садами и извилистым путем через небольшую рошу. Сам трактир представляет собой красивое каменное здание с фонарями на свесах крыши и башней в одном из углов.

Снобизм Дома вечной виверны сравним с его элегантным щегольством. Атмосфера здесь подражает роскошнейшим дворянским вечеринкам в Глубоководье. Люди приходят сюда поохать над ней, подивиться на нее или почувствовать себя в ней как дома. Менестрели играют тихую фоновую музыку среди летающих растений и разноцветных парящих сфер [driftglobe], а восхитительно наряженные дамы и с щегольской небрежностью одетые и причесанные господа беседуют, прогуливаются, танцуют и насмеваются друг над другом. Несколько из этих разодетых пижонов - на самом деле эскорт (Н мужчины и женщины люди **обыватели** разных национальностей), нанятый владельцем трактира для создания настроения. Они научены разговаривать и держать себя как дворяне, но на самом деле не более чем низкооплачиваемые актеры.

Надменный павлин-владелец заведения, Дравен Милловыр (НЗ мужчина иллусканец человек **маг** [mage]) не смог получить членство в Магическом Братстве. Когда этот карьерный путь не сработал, он использовал свое наследство чтобы купить Дом Вечной виверны. Кровати в Вечной виверне удобные, но цены ужасно завышены (15 зм за ночь), хотя в стоимость включено обслуживание в номере и эскорт, в случае необходимости. Блюда в меню готовятся в точности как в изысканнейших ресторанах Глубоководья, но при этом очень дороги (25 зм за тарелку). Дравен содержит шпионов, которые поддерживают его осведомленным о последних модных и кулинарных трендах.

Дравен не позволяет «ничтожествам» останавливаться у себя в трактире, и у него есть шестеро вышибал (НЗ мужчины иллусканцы люди **головорезы** [thugs]), чтобы вышвыривать на улицу всякий мусор. Приключенцев благородных кровей и их прислугу здесь примут, а остальных - нет.

Дравен держит своё богатство в личных запертых покоях на верхнем этаже башни Дом Вечной Виверны. Единственный ключ к двери он носит при себе. Замок можно вскрыть воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл15. *Охранные руны* [Glyph of warding], сколдованные на дверь, срабатывают, когда кто-то кроме Дравена пытается ее открыть. При срабатывании руна функционирует как заклинание *призвать животных* [conjure animals], которое призывает двух **псов смерти** [death dogs]. Они атакуют всех, кого не сопровождает Дравен.

Сокровище. Запертый сундук в покоях Дравена содержит 540 зм разными монетами - средства, которые Дравен использует, чтобы платить персоналу и поддерживать свой «скромный» образ жизни. Потайное отделение в крышке сундука содержит три ожерелья с бриллиантами (украденные у останавливавшихся здесь посетительниц-дворянок из Глубоководья), стоимостью 750 зм каждое. Отделение может быть обнаружено успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл15. Дравен носит ключ от сундука, без ключа его можно открыть воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл20.

T21 Блюдо Удовольствий

Это приятный ресторан находится рядом с напыщенным Домом Вечной виверны, и здесь царит та же вычурность. Столики расположены далеко друг от друга. Каждый из них огражден от других стратегически установленными растениями, статуями или колоннами Менестрели играют мягкую и спокойную музыку. Обслуживание быстрое, вежливое и ловкое, особые запросы исполняются точно и мгновенно, чтобы удовлетворить кулинарные предпочтения гостя. Среди фирменных блюд копченые перепелки, стейк из ротэ, зажаренный в винно-ореховом соусе, и рыба среброхвостка на гриле. Цены сопоставимы с Домом вечной виверны, и с ужином подаются бесплатно три бутылки сладкой воды (смотри область T23). Владельцы и шеф-повары - Хельтцер и Пентаваста Дункаск (ЗД мужчина и женщина иллусканцы люди **обыватели**), жизнерадостная и веселая пожилая пара.

T22. Кладбище

На южной окраине города на вершине гряды лежит старое кладбище, где под истертыми природой надгробиями похоронены первые жители Трибора. Самые старые захоронения расположены на куске земли, огражденным старым, неокрашенным забором.

T23. Аптека

Через дорогу от Нортшилдского Дома (область T10) расположена городская аптека, покосившийся деревянный дом, стены которого заросли плющом. Тармок Феласкур (ХН человек-иллусканец, мужчина, **обыватель**) продаёт травяные лекарства и мази сомнительной эффективности. Снаружи аптеки перед входной дверью стоит ветхая тачка, а над ней свисает деревянный знак в форме бутылки зелья. Кроме трав и мазей Тармок продаёт ещё и «сладкую воду» по 1 зм за флягу. Сладковатая, минеральная вода выходит из земли в виде источника внутри сарая за зданием аптеки. Большую часть зарабатываемых Тармоком денег приносит продажа этой воды владельцам Блюда Удовольствий.

T24. Сон Гваерона

Гваерон Виндстром, бог следопытства, по слухам посещал этот таинственный лес. Поклоняющиеся Гваерону или Майлики, богине лесов, рейнджеры приходят сюда за вдохновением. Некоторые утверждают, что видели ходящего среди деревьев Гваерона. Выглядел он как высокий мускулистый мужчина, чьи длинные белые волосы и борода развевались как на нескончаемом ветру, хотя ветра не было. Также говорят, что последователи Гваерона или Майлики, которые спят в этом лесу, видят вещие сны. На самом деле Гваерон никогда не является тем, кто его ищет, хотя изредка он и вправду внезапно посещает рошу.

Во избежание гнева Гваерона законом в Триборе запрещено рубить деревья в этом лесу или охотиться в нем. Многие деревья во Сне Гваерона застыли в вечно осеннем состоянии, так что листья сверкают оттенками желтого, оранжевого и красного.

Живущий в пещере на склоне холма **они** [oni] время от времени навещает рошу, чтобы полакомиться ни о чем не подозревающими рейнджерами, спящими среди деревьев, появляясь перед ними в образе Гваерона Виндстрема. Они убирает за собой, почти не оставляя за собой улик. Эта чистоплотность привела к тому, что многие верят, что иногда Гваерон вместо того, чтобы наслать пророческий сон, забирает просителя с собой в свой божественный домен.



Т25. Войсковое поле

Большое грязное поле к югу от города огорожено частично разломанным деревянным забором. В прошлом сюда стекались и становились лагерем большие армии, чтобы затем отправиться на войну. В последние годы поле почти не используется.

АТАКА НА ТРИБОР

Тысячи лет назад, гиганты и драконы сражались здесь в великой битве, во время которой гиганты высвободили некую огромную убивающую драконов конструкцию, называемую Вониндод. Часть конструкции отломилась и врезалась в почву. С течением времени этот фрагмент погрузился глубоко в землю. Сегодня он лежит под палаточным лагерем в центре города (зона Т2).

Огненные гиганты, преданные Герцогу Залто используют *Жезлы Вониндода* (см. приложение В), чтобы найти фрагменты конструкции. Один такой жезл привел супружескую пару **огненных гигантов** по имени Окссорт и Илдмэйн в Трибор. Их свита состоит из пяти **орогов** [orog], шести **орков**, оседлавших **топороклювов** [axe beak], и двенадцати **магминов** [magmins], разделенных на две группы по шесть.

Начало столкновения

Около полудня мирную тишину города сотрясают крики женщин и детей, а также вопль мужчины: «Гиганты! Бежим!» Озадаченные жители и торговцы покидают свои жилища как раз вовремя, чтобы стать свидетелями того, как огромный камень падает с небес на старую телегу и разносит её в щепки.

Не успевает улечься облако пыли от первого удара, как второй камень падает на землю, прокатывается сквозь забор и влетает в стену здания, пугая двух мулов, привязанных к столбу неподалёку. Люди вокруг вас с криком бросаются врассыпную.

План Оксорты и Илдмэйн - ввалиться в город, выкопать фрагмент Вониндода и доставить его обратно в Айронслаг (см. главу 8 «Горнило огненных гигантов»), при этом уничтожая всё, что встанет у них на пути. Приближаясь к центру Трибора, они швыряют валуны в городские здания и вселяют страх в сердца горожан, надеясь просто распугать их, чтобы те не мешали. Магмины бегут рядом с гигантами, стараясь им угодить. Когда огненный гигант указывает на здание или другую горючую постройку, отряд магминов подбегает к ней и пытается поджечь.

Ороги, закованные в тяжелые латы, идут впереди гигантов, снося заборы и расчищая путь. Всё, что не сносят ороги, уничтожат гиганты. Ороги рассредоточиваются по городу, атакуя мешающих им горожан и в целом отвлекая внимание от огненных гигантов.

Орки заезжают в город на своих топороклювах после первого залпа валунов. Их задача - отвлечь оборону города и вступить с вражескими лучниками в ближний бой. Топороклювы действуют в инициативу орков. Правила верхового боя приведены в Главе 9 «Книги Игрока».

Огненные гиганты и их приспешники приближаются к городу с северо-востока, повреждая Магазин Сбруи Отовира (область T11), и уничтожая Открытую Дорогу Рансора (область T7), продвигаясь к северной стоянке (область T2). Огненные гиганты такие страшные, что большинство просто бросают свои занятия и спасаются бегством, удирая на юг по Долгому пути. Другие прячутся в своих домах и магазинах.

Если хиты одного из огненных гигантов опускаются до 81 или ниже, гиганты понимают, что недооценили защиту Трибора. Они быстро уходят тем же путем, которым пришли, приказывая подчиненным прикрыть их отход.

ОБОРОНА ТРИБОРА

После получения сообщений о нападениях орков на ранчо к юго-востоку, Лорд Протектор Даратра Шендрел отправляет Двенадцать к ранчо Мерримедоу и ранчо Сломанный Хомут, чтобы оценить серьезность опасности и помочь ранчерам. Эти нападения - всего лишь отвлекающий маневр. Пока Двенадцать отсутствуют, огненные гиганты атакуют с северо-востока, предоставляя защищать город приключенцам и горстке наиболее храбрых горожан. Дайте каждому игроку одного из следующих НИП в управление во время этого столкновения:

Даратра Шендрел, Лорд Протектор Трибора (начинает в области T1)

Дарз Хелгар, смотритель лагеря (начинает в области T2)

Нарт Терзин, представитель Торговой Компании Львиный Щит (начинает в области T6)

Ургала Мелтимер, таверница и бывшая авантюристка (начинает в области T10)

Отвир, мастер по упряжи (начинает в области T11)

Гелрин Фохаммер, кузнец (начинает в области T18)

Характеристики НИП и замечания по их отыгрышу приведены в приложении D. Как игроки будут управлять ими во время боя - их дело, однако порекомендуйте игрокам обратить внимание на идеалы, привязанности и недостатки. Более подробно о том, как использовать этих НИП смотри в разделе «Особые НИП» в начале этой главы.

Если игроки стараются держать этих особых НИП вне битвы, вы можете подвергнуть их опасности, атакуя НИП напрямую орогами или магминами, забредшими в соответствующую область, что вынудит находящихся под контролем персонажей НИП действовать.

ФРАГМЕНТ ВОНИНДОДА

Илдмэйн держит руке жезла Вониндода, который ведет её в область T2. Когда огненные гиганты попадают туда, они начинают рыть землю, используя двуручные мечи как лопаты, чтобы добраться до фрагмента Вониндода - погнутую и поломанную планку из адамантина толщиной 2 дюйма, длиной примерно 11 футов и весом 1,000 фунтов. У гигантов займет 10 действий, чтобы выкопать С-образный фрагмент, и одно действие одного из них, чтобы вытащить его из ямы. Один огненный гигант может нести фрагмент в двух руках либо тащить его, используя одну руку.

Персонаж, осматривающий поломанный адамантовый обруч, при успешной проверке Интеллекта (Магии) Сл 15 может определить, что он раньше был частью огромного конструктора. Заклинание *обнаружения магии* показывает, что от фрагмента исходит слабая, остаточная магическая аура, но школу магии определить не удастся. Если персонажи заполучают фрагмент, Алаэстра Угар (область T6) и Урлам Стокпул (область T9) независимо друг от друга предлагают купить его за 5,000зм (оплата самоцветами стоимостью 500зм каждый), хотя его стоимость на самом деле в три раза выше.

СОКРОВИЩА

У Илдмэйн нет сокровищ за исключением *жезла Вониндода* (см. приложение B). У Оксорта с собой мешок с 1к6 обычными вещами, определяемыми броском по таблице Сумка Гиганта во введении, а также рубиновый кулон (стоимостью 750 зм). У магминов и орков сокровищ нет. У каждого орога есть кошелёк с монетами разного достоинства на сумму 1к20 зм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если огненные гиганты заполучают фрагмент Вониндода и покидают город, они отправляются в долгий обратный путь в Айронслаг со своей добычей, избегая при этом дорог и поселений. Если им придется ретироваться без фрагмента, они отступают в холмы Сарбрин и рекрутируют четырех холмовых гигантов, возвращаясь в Трибор через 2к4+2 дней после первого нападения. На этот раз они бьются насмерть, чтобы добыть фрагмент для своего хозяина и повелителя, Герцога Залто. Приключенцы не должны чувствовать себя обязанными остаться в городе и защищать его от этой второй атаки, потому что местное ополчение будет уже собрано и приведено в состояние повышенной боевой готовности.

Вне зависимости от того, расправились персонажи с огненными гигантами или нет, они получают особые задания и награды в зависимости от того, кто из НИП выжил в первой битве.

ЗАДАНИЯ В ТРИБОРЕ

За каждого выжившего в битве за Трибор особого НИП партия получает особое задание и конкретную награду за выполнение этого задания. Эти задания должны подтолкнуть партию к исследованию других мест на Севере. Вне зависимости от того, путешествуют ли персонажи по суше или по морю, используйте секцию «Случайные столкновения в дикой местности» в главе 3, чтобы подготовить столкновения по пути следования отряда.

ЗАДАНИЕ ДАРАТРЫ ШЕНДРЕЛ

У Даратры не слишком много связей с ее коллегами Арфистами, но ей кажется странным, что огненные гиганты забрались так далеко в Долину Дессарин, а она об этом не получила никакого предупреждения. Она хочет убедиться, что ее организация в курсе о тяжести сложившейся ситуации. Она дает персонажам платиновый значок (стоимостью 50зм) с эмблемой Трибора (три атакующих с разгона кабана) и просит персонажей направиться по Эвермурскому пути на восток, навестить Дом Даниварра в Эверлунде и отдать значок Дралу Телеву, одноглазому полуорку, владельцу заведения.

Если персонажи следуют инструкциям Даратры, Драл убирает значок в карман, откупоривает бутылку эльфийского вина, которое, по его словам, одного из лучших производимых в Сильверимуне сортов, и наливает содержимое в небольшие деревянные бокалы - по одному каждому из персонажей. Персонажи, который делает хотя бы маленький глоток вина, телепортируются в зал в сердце Башни Лунного Сияния, крепость Арфистов в Эверлунде (смотри секцию «Эверлунд» в главе 3). Драл объясняет, как работает магия эликсира после того, как хотя бы один из персонажей делает глоток и исчезает, ожидая, что остальные персонажи захотят проследовать за ним.

Зал в Башне Лунного Сияния обставлен строго, и в нем возятся дюжина безвредных одомашненных **трессимов** (см. приложение С), ведущих себя как домашние коты. Беззвучное заклинание *тревоги* сообщает Кровену Валхарроу, архимагу башни, о прибытии партии. Чудакватый старый волшебник приходит в зал вскоре после появления персонажей, тепло их приветствует и предоставляет доступ к тайной сети телепортационных кругов до тех пор, пока, по его выражению, «Арфисты не передумают» (см. раздел «Внутренние круги» в главе 3).

Сокровища. Показав персонажам телепортационный круг в Башне Лунного Сияния, Кровен дает им небольшой деревянный ларец, который Даратра подарила ему на день рождения несколько лет назад. Внутренняя часть ларца поделена на шесть отделений, в каждом из которых находится скрученный свиток заклинания. Записанные на свитках заклинания - *рассеивание магии, полет, магическое оружие, послание, языки и дыхание водой*. (Если персонажи встречаются Кровена в Эверлунде, но не выполняют задание Даратры, Кровен не дает свитки).

ЗАДАНИЕ ДАРЗА ХЕЛГАРА

Дарз рассказывает персонажам о своей недавней встрече со старым знакомым торговцем из Мирабара, который рассказал интересную историю. Торговец видел дварфа, чистящего конюшню в Крепости Ксантарла, укрепленной деревни на Долгом пути. Все бы ничего, но он позже узнал его на плакате с надписью «разыскивается», путешествуя на юг через Длинное Седло. Торговец уверен, что дварф, которого он видел, является разыскиваемым бандитом известным как Долгоносик [Weevil]; согласно плакату «разыскивается», любой, кто доставит его живым властям Мирабара, сможет получить награду в 5000 зм.

Дарз загорелся идеей выследить Долгоносика, но потом понял, что стал слишком стар для всего этого. Предоставление информации авантюристам является в своем роде благодарностью за помощь в обороне.

Развитие событий. Если персонажи направляются в Крепость Ксантарла, они могут поймать Долгоносика и притащить его Топорам Мирабара, местному ополчению. Смотрите секцию «Крепость Ксантарла» в главе 3 для большой информации.

ЗАДАНИЕ НАРТА ТЕЗРИНА

Несколько месяцев назад, торговый дом «Львиный Щит» получила оплату от Амрата Мулнобара, кастеляна Владения Ноанара, за пять штук лошадиной сбруи, сделанной никем иным, как лучшим мастером по сбруе в Триборе - Отовиром. Отовир недавно закончил последнюю сбрую, и Нарту нужно доставить их во Владение Ноанара. После недавнего нападения гигантов он беспокоится о безопасной доставке груза. Нарт никогда не был во Владении Ноанара, но он описывает ее, как деревню недалеко от Высокого Леса, которая привлекает богатых охотников.

Нарт упаковывает сбрую в большой ящик с эмблемой торговой компании «Львиный Щит» по бокам и просит персонажей доставить его. Если персонажи принимают задание, он рассказывает им как добраться до Владения Ноанара по Эвермурскому пути. Когда они готовы отправляться, при условии, что персонажи не озаботились другими средствами транспортировки, Нарт предлагает телегу с груженным на него ящиком и тягловую лошадь по имени Борис.

Сокровища. Нарт предлагает 100 зм вперед за доставку. Он также предлагает персонажам оставить Бориса и тележку себе после доставки.

Развитие событий. Когда персонажи прибывают во Владение Ноанара, им говорят, что они могут найти Амрата Мулнобара в сторожевой башне, выходящей на деревню. Амрат забирает ящик без каких-либо благодарностей и это, таким образом, завершает задание.

Так как других населенных пунктов поблизости нет, персонажи могут провести ночь на постоялом дворе Белый Олень, где они встречают трёх братьев средних лет из Невервинтера (33 мужчины иллусканцы люди **дворяне**), собирающихся на охоту. Их зовут Рантарл, Мартун и Лезрик Даеривоссы, и они рассказывают персонажам, что прибыли во Владение Ноанара охотиться на гигантов. Братьям не нужна компания. Они молча садятся на своих лошадей, крепят свои рапиры на пояс и уезжают на рассвете. Юные братья возвращаются после заката, но Рантарла с ними нет, а у Мартуна порез на правом плече. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 11 подтвердит, что это рана от рапиры.

Под нажимом, братья утверждают, что холмовой гигант убил Рантарла. Мартун также утверждает, что рана была получена от шипованной дубины гиганта и отрицает, что эта рана от рапиры. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 подтверждает, что Мартун и Лезрик врут, несмотря на это, Мартун принимает любое лечение, которое могут предложить персонажи. Братья играли в смертельную игру, в которой на карту поставлено их наследство. Правила простые: брат, что нанесет смертельный удар по гиганту, получит наследство двоих других. Рантарл выиграл состязание, но Мартун и Лезрик ополчились против него. В результате схватки, Мартун был ранен, а Рантарл погиб. Так как Рантарла больше нет и у них нет победителя, Мартун и Лезрик договорились выследить другого холмового гиганта.

Если персонажи следят за братьями и будут обнаружены, братья их атакуют. Если персонажи ничего не делают, Мартун и Лезрик продолжают охоту на следующий день, но они не встретят никаких гигантов. Лезрик предаст и убьет Мартуна, затем вернется в гостиницу, чтобы отдохнуть перед длинной дорогой в Невервинтер, чтобы сообщить грустные новости о безвременной кончине братьев от рук «неистовых холмовых гигантов». Персонажи могут шантажировать Лезрика, чтобы получить часть наследства (суммарной стоимостью 10,000 зм), или поступить с подлым хамом так, как посчитают нужным.

ЗАДАНИЕ УРГАЛЫ МЕЛТИМЕР

После сражения Ургала обращается к персонажам с информацией о том, что один из ее бывших компаньонов, богатый рыцарь по имени Хартос Зиморвэн, обладает двуручным мечом Убийцы Гигантов [giant slayer greatsword] (измените оружие на двуручный топор Убийцы Гигантов, если это оружие более необходимо для члена группы). Не так давно Ургала разговаривала с ним. Хартос живет в Зиморвэн Холл, его наследной крепости на Ровинской дороге к северо-западу от Сильверимуна. Ургала думает, что

Хартос мог бы расстаться с оружием, если персонажи упомянут её имя и объяснят причины необходимости в нём.

Если персонажи путешествуют в Зиморвэн Холл, они найдут лорда Хартоса Зиморвэна, но он с сожалением сообщит, что его сын Хартел украл Убийцу Гигантов. Хартел сделал это после того, как лорд Зиморвэн отказал ему в браке на обычной воровке из Яртар (чье имя он не может вспомнить). Что Хартел сделал с оружием, лорд Зиморвэн может только догадываться.

Персонажи могут приехать в Яртар и поискать Хартела здесь. После нескольких вежливых вопросов, становится очевидным, что местная гильдия воров, Рука Яртар, лучшее место для поиска Хартела. Персонажи могут дать взятку работнику таверны «Легкий Флирт» (5 зм достаточно), чтобы узнать личность и местонахождение члена воровской гильдии. Их также много как и крыс. Если персонажи получили рекомендательное письмо от Тамалин Зоар (см. раздел «Зовущие Рога» в главе 3), они могут показать его члену Руки Яртар, который пообещает найти необходимую информацию в ближайшие несколько часов. В ином случае вор потребует за это 500 зм вперед. Когда вор вернется через 1кб часов, он скажет персонажам, что Хартел был арестован и посажен в тюрьму за убийство человека, и его меч попал в руки коррумпированному капитану стражи по имени Толзар Бреннер (33 мужчины дамаранец человек **рыцарь**).

Персонажи могут попробовать забрать оружие у Бреннера силой. Этот человек имеет много врагов, поэтому он обычно путешествует с восьмью **стражниками** (законопослушные злые мужчины и женщины люди разных национальностей). Он отказывается расстаться с оружием по доброй воле. В нормальных обстоятельствах, смерть или исчезновение члена стражи инициирует расследование, но в случае Капитана Бреннера, Водный Барон Нестра Ругиол счастлива наконец-то избавиться от него, и никаких последствий не будет.

Любой персонаж из Арфистов или Жентарима, может обратиться к своей фракции за помощью. Если персонаж успешно проходит проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, он находит местонахождение убежища фракции и получает туда допуск. Неудачную проверку можно повторить на другой день поисков, до тех пор, пока не найдет убежище, или персонаж не прекратит поиски. Внутри убежища персонажи встречаются представители фракции, который имеет некоторое влияние. Спустя несколько часов, украденное оружие доставляется в убежище.

Персонаж, принадлежащий к Альянсу Лордов, может запросить помощь у Водного Барона. Персонаж должен сделать проверку Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 15, чтобы получить аудиенцию. Обман используется, если персонаж делает какие-то ложные заявления, чтобы удостоиться встречи, иначе используйте Убеждение. Проваленная проверка может быть перекинута в следующий день, но каждый провал увеличивает Сл на 1. Если персонаж делает успешную проверку, то Водный Барон отбирает меч из лап Капитана Бреннера и организует, чтобы его доставили в сохранности персонажу.

Сокровище. Оружие Лорда Зиморвэна - это и вправду двуручный меч *убийца гигантов* (или секира).

Продвижение Персонажей

Если персонажи помогают защитить Брин Шандер, Золотые Поля или Трибор, они должны получить шестой уровень, прежде чем исследовать другие местности или начинать любые специальные задания этой главы.

Задание Отовира

Едва выжив после нападения гигантов, Отовир из благодарности делится с персонажами секретом: он знает место, где семейство Маргастер, его родичи, держит на всякий экстренный случай запас магических вещей. Если персонажи спрашивают, откуда у него эта информация, то Отовир расскажет, что у него счета с семейством Маргастер, которое он презирает по причинам, которые не хотел бы обсуждать. Семейству принадлежит трехэтажная башня в Сильверимуне, к которой пристроен гараж для карет, и именно туда надо отправиться персонажам. Он рассказывает следующие подробности:

- Гараж для карет представляет собой двухэтажное квадратное каменное строение 30 на 30 футов. На первом этаже нет окон, и с передней стороны имеется большая отодвигающаяся в сторону деревянная дверь. На верхнем этаже расположено жилое помещение с деревянным дощатым полом и закрывающимся окном в каждой из стен. Открывтая деревянная лестница у одного из углов здания соединяет этажи.
- На верхнем этаже расквартировано два человека стражника, вооруженных копьями.
- Отодвигающаяся дверь защищена заклинанием *магический замок* [arcane lock].
- В карету обычно впряжено две **тягловые лошади**, так что она готова отправиться в любой момент. Карета защищена заклинанием *тревога* [alarm], срабатывающим при открытии её двери.
- Магические вещи спрятаны в потайном отделении под пассажирским сидением внутри кареты.

Отовир не знает, какие вещи там находятся. Он также не знает, что стражники - это на самом деле два **камбиона** [cambion], которые используют заклинание *изменить себя* [alter self], чтобы скрыть свою истинную форму. Камбионы верны Дому Маргастер и атакуют любого, кого они поймают забравшимся в гараж.

Заклинание *тревоги* не только оповещает камбионов, но и информирует Ксамлин Маргастер (33 женщина илусканец человек **маг** [mage]), которая живет в ближайшей башне. Она появляется из башни на третий раунд и колдует заклинания на всех, кто пытается скрыться с вещами или с каретой.

Сокровища. В потайном отделении четыре вещи. Определите две из них броском по таблице Магических Вещей С и две по таблице Магических Вещей В главе 7 *Руководства Мастера*.

Задание Гелрина Фохаммера

В награду за их усилия Гелрин пишет персонажам рекомендательное письмо (см. раздел «Знаки внимания» в главе 7 *Руководства Мастера Подземелий*) и предлагает им доставить его королю Моринну или королеве Титмел, которых можно найти в цитадели Фелбарр. Смотрите раздел «Цитадель Фелбарр» в главе 3 для большей информации о короле и королеве.

Сокровища. Если персонажи посещают Цитадель Фелбарр и показывают письмо Гелрина королю Моринну и королеве Титмел, королевская пара интересуется благополучием Гелрина, воздает должное группе за их борьбу с угрозой гигантов и вознаграждает их специальным подарком в помощь в их борьбе с гигантами: две *статуэтки чудесной силы* [figurines of wondrous power] (золотые львы).



ГЛАВА 3: ДИКООЕ ПОРУБЕЖЬЕ

ОБШИРНОЕ ПОРУБЕЖЬЕ СЛУЖИТ ФОНОМ этой истории. Как выясняется гиганты везде устраивают беспорядки, от побережья Меча до пустыни Анорох. Эта глава описывает это пространство, начиная с описания Дикого Порубежья и некоторых ключевых его обитателей и заканчивая описаниями конкретных мест. Глава завершается тремя столкновениями, которые помогают продвинуть историю вперед:

- В разделе «Старая Башня» искатели приключений встречаются с одинокой холмовой гигантшей, затаившей обиду;
- Раздел «Внутренние Круги» описывает ряд кругов телепортации, которыми могут воспользоваться авантюристы, чтобы ускорить путешествие;
- Раздел «Харшнаг» знакомит искателей приключений с морозным гигантом, который намеревается им помочь.

Пока искатели приключений не найдут более быстрых средств передвижения, они будут довольно много передвигаться по территории. Глава 5 Руководства Мастера содержит советы и инструменты, чтобы сделать интереснее путешествие в глуши для вас и игроков, а также содержит правила по пополнению запасов и для потерявшихся. Вы можете использовать подход «промотаем вперед время путешествия» либо подход «разберем, что происходит в пути каждый час», а можете поэкспериментировать с обоими подходами и посмотреть, какой больше подходит вашей группе. Эта глава содержит таблицу для случайного определения погоды и таблицу случайных городских встреч (полезна по прибытию искателей приключений в город).

НАРОДЫ СЕВЕРА

Дикое Порубежье или Север — это суровая и неукротенная земля, усыпанная укрепленными поселениями и логовами ужасных монстров. В сотнях леденящих кровь историй об опасностях и трудностях Север изображен обширной, холодной и непокорной землей, которая отрицает все попытки цивилизовать ее. Мрачные крепости дварфов, племена яростных варваров и полупоупендарные эльфийские королевства могли существовать здесь некоторое время, но ничто здесь не длится вечно. Орда орков или пролетающие драконы могут снести их с лица земли в один день, оставив лишь милое пустое место на карте.

Дикое Порубежье лежит между побережьем Меча и пустыней Анорох, простираясь до долины Ледяного Ветра на севере и до Глубоководья на юге. Обитатели Севера привыкли к прохладным, умеренным летам и яростным, кусачим зимам. Светочи цивилизации расположены вдоль Побережья Мечей и в плодородных речных долинах, но несмотря на обилие природных ресурсов и пасторальную красоту, выживание — это ежедневная работа, для людей, живущих здесь.

Север — это земля богатая минералами, а запасы леса здесь практически бесконечны. Здесь так же есть и богатая история — остатки забытых цивилизаций: Иллефарн и Эаэрланн, старинные королевства золотых эльфов; Делзун, давно вымершая цивилизация подземных дварфов; Нетерил, павшая империя людей-заклинателей. По всему Дикому Порубежью лежат руины и подземелья этих и других «забытых королевств». Такие города как Глубоководье, Мирабар и Невервинтер хотели бы завладеть этими богатствами и знаниями, но это практически невозможно. Городам и так довольно трудно защищать свои фермы и дороги от разбойников и монстров.

ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ НАРОДЫ

Люди являются самой распространенной из всех цивилизованных рас, но нет ни одной объединенной национальности людей в Северных обособленных городах, поселениях, вотчинах, фермах, крепостях и форпостах, соединенных друг с другом длинными и обычно незащищенными реками и дорогами. Людские поселения живут за счет различных ремесел. Например, большинство людей в Десяти Городах и Порту Лласт - это рыбаки, люди Мирабара и Лейлона в основном шахтеры, а люди, живущие в Белиарде, Триборе и других поселений центральной части долины Дессарин, являются в основном фермерами. Прибрежные города, такие как Глубоководье, Лускан и Невервинтер, а также речные города, такие как Яртар, Эверлунд и Сильверимун являются домом для людей торговцев, кораблестроителей и ремесленников.

Хоть каждый город на Севере гордится и поддерживает свою независимость, все они постоянно находятся под угрозой монстров, которые живут за их стенами. Страх перед дикой природой и множеством её опасностей привели к созданию Альянса Лордов, свободной конфедерации поселений, контролируемых людьми, которая построена на взаимовыгодных соглашениях и согласии искать и уничтожать угрозы цивилизации. Членами Альянса Лордов являются такие города как Глубоководье, Невервинтер, Мирабар, Яртар и Сильверимун, поселения Амфаил, Даггерфорд и Длинное Седло, а также крепость дварфов Мифриловый Зал. Врага Балдура, город, отстоящий к югу на сотни миль, так же входит в состав.

В городах Севера вы можете встретить людей, дварфов, эльфов и другие цивилизованные расы, живущие бок о бок более или менее мирно. В частности, Глубоководье - это «плавильный котел», в котором есть представители всех рас Фаэруна. Однако вне этих сообществ люди выказывают гораздо меньше толерантности по отношению к другим расам и чувствует себя безопасней среди представителей своего вида. Маленькие города и деревни населяют в основном люди, которые стараются, чтобы нелюдей рядом было как можно меньше, а большинство дварфов, эльфов и полураслики предпочитают жить в своих собственных поселениях, далеко от земель людей. В прошлом большинство людей Севера были светловолосыми и белокожими. С тех пор богатства и возможности Дикого Порубежья привлекали множество иноземцев, и несколько поколений спустя, после смешения культур люди Севера стали больше различаться по внешности (см. «Человеческие имена и этносы» в главе 2 *Книги Игрока*).

СЕВЕРЯНЕ

Термины Северянин, Северный Народ и т.д. взаимозаменяемы. Они относятся к нескольким высоким, светловолосым, мореходным народам, которые курсируют в холодных северных водах и проживают на островах к западу, таких как Туэрн, Гундарлун, Руатим, Пурпурные Скалы и архипелаг Коринн. Предки Северных Народов строили маленькие деревни на побережье Меча, которые потом стали городами, включая знаменитый Иллуск (теперь Лускан), Эйгерстор (теперь Невервинтер) и Крепость Нимоара (теперь Глубоководье). Эти древние Северяне обрабатывали каменистое побережье, рыбачили в прибрежных водах и охотились на тюленей и китов в открытом море. Несколько племен Северян храбро исследовали богатые рудой просторы Дикого Порубежья и стали предками варваров Утгардт, а также тех, кто сейчас населяет долину Ледяного Ветра.

Хоть Северян зачастую считают варварами, не все они попадают под это описание. Вдоль побережья Меча некоторые племена стали достаточно цивилизованными в основном из-за роста прибрежных городов и растущего влияния чужеземцев. Эти люди занимаются фермерством, рыбалкой и шахтерским трудом на своих суровых землях, а потом ловко торгуются с иноземцами. Многие когда-то устрашающие племена стали торговцами, чьи навыки в этом деле стали равными или даже превосходили таланты своих предков в военном деле, так как многие торговцы-северяне получают больше добычи, чем их соседи разбойники.

ВАРВАРЫ РЕГХЕДА

Морозная тундра долины Ледяного Ветра - дом кочевых варварских племен Регхеда. Они получили свое имя благодаря леднику Регхед, который формирует высокую ледяную стену вдоль восточной границы их владений. Они заметно выше многих южан, рост некоторых мужчин достигает семи футов. У Регхедских варваров голубые глаза и блондинистые, рыжие или светло-русые волосы. Их кожа побронзовела от солнца и потрескалась от ветра, придав их лицам вид безэмоциональной маски. Они одеваются в шкуры и меха. Когда-то огромное количество Регхедских племен бродило по замерзшему северу. Теперь из-за войн с орками и битв между собой, не говоря уже о напоре цивилизации, осталось только четыре племена Регхеда. Они следуют за стадами северных оленей по мере их ежегодной миграции, перемещаясь на юго-запад зимой и на северо-восток летом. Варвары живут в больших круглых палатках из оленьих шкур, поддерживаемых деревянными бревнами или китовыми костями.

В прошлом Регхедские племена иногда нападали на Десять Городов ради припасов, но теперь племя Лося учится жить в мире с более цивилизованными людьми Десяти Городов. Остальные три племена Регхед, Тигра, Волка и Медведя скорее нападут друг на друга, чем на своих цивилизованных соседей, сражаясь за пропитание и находясь под риском вымирания.

Каждое племя Регхеда состоит из небольших кланов, раскиданных по всей долине Ледяного Ветра, у каждого из которых есть свой вождь. Вожди избирают наиболее сильного из них, чтобы тот стал королем или королевой, вокруг которого они собираются в самые тяжелые времена. Когда монарх умирает, вожди кланов выбирают нового. Споры о том, кто должен стать королем разрешаются через испытание несмертельным поединком. Без объединяющего его лидера племя Регхеда становится более раздробленным и уязвимым перед врагами. Поэтому вожди мотивированы избрать одного, кто будет править ими всеми. Будучи избранным королем или королевой, вождь носит мантию монарха всю жизнь.

Варвары Регхеда ненавидят орков и племена Медведя, Лося и Тигра отставят свою вражду, чтобы уничтожить их. Также эти племена объединятся против белых драконов и морозных гигантов, потому что эти существа угрожают запасам пищи в долине Ледяного Ветра. Племя Волка и его безумный король Исарр Кроненстром не будут ни с кем объединяться, они настолько кровожадны и жестоки, что с ним никто не пытается общаться. Короли и королевы остальных племен с радостью бы увидели Племя Волка уничтоженным, но Король Волков и его последователи искусно избегают ловушек, которые устраивают их враги.



ПЛЕМЯ МЕДВЕДЯ

Один из двух остающихся вождей племени Медведя Вольвиг Баррундсон недавно попал под влияние зла и заключил альянс со сверхъестественной сущностью, известной как Ледяная Ведьма. Ее гибель также принесла смерть Вольвику, что позволило единственному оставшемуся вождю Гиинвальду Халрагтсону объявить себя Королем Медведей. Он старается быть благочестивым, но при этом не знает пощады и, раз что-то решив, с большим трудом меняет свое мнение. У него сложности в общении с жителями Десяти Городов и другими цивилизованными народами, поэтому он старается избегать их.

ПЛЕМЯ ЛОСЯ

По большей части племя Лося живет в мире с Десятью Городами. Король Ярунд Элххардт, настоящий исполин, правит своим народом мудро и заботливо. Он видел взлеты и падения других королей, ходил войной на друзей и заключал мир с врагами, и вел воинов, которых знал еще детьми, на смерть в битве. Груз лет явно виден по его лицу.

ПЛЕМЯ ТИГРА

Очень необычно, что племенем Регхеда предводительствует женщина, но и Бьорнхильд Сольвигсдоттир не обычная женщина. Бесстрашная жена короля Корольда сражалась с ним бок о бок во многих битвах. После того, как Корольда убил морозный гигант, Бьорнхильд заняла его место. Бьорнхильд поклоняется Ориль Морозной Деве и настолько беспощадна, что враги верят, что в венах у нее течёт лёд вместо крови.

ПЛЕМЯ ВОЛКА

Ослабленное конфликтами племя Волка прожило без короля или королевы три зимы. Его наиболее могущественный вождь Исарр Кроненстром - кровожадный тиран, поклоняющийся Малару Повелителю Зверей. Он охотится на жителей Десяти Городов ради развлечения и вызывает страх в сердцах врагов, многие из которых верят, что он - избранный Малара. Несколько членов клана Исарра бросили его или были убиты конкурирующими племенами, но те немногие оставшиеся яростно преданы ему. Хотя в последние годы клан Исарра уменьшился, другие вожди Волка боятся Исарра и слишком слабы, чтобы бросить ему вызов. Также они боятся объединяться с другими племенами Регхеда против Исарра. Хотя сам Исарр называет себя Королем Волков, мало кто в Племени Волка поддержит его претензии на титул.

ВАРВАРЫ УТГАРДТЦЫ

Варвары Утгардтцы это черноволосый и голубоглазый рослый, крепкий, кровожадный народ с нечеловеческими склонностями. Лишь некоторые из Утгардтцев торгуют с цивилизованными народами. Большинство из них являются злобными разбойниками, которые грабят и уничтожают любой караван или ферму, которую они встречают.

Варвары Утгардта берут свое имя от Утгара Гардольфссона, великого вождя-героя, который сражался с гигантами и покорил большую часть Севера перед тем, как стать богом. Каждое племя почитает Утгара и тотем духа животного, в честь которого это племя названо.

Бесчисленное множество племен Утгартцев исчезли за много лет, но одно из племен, которые считались вымершими, вернулись с новой силой. Сейчас существует одиннадцать племен Утгартцев, разбросанных по всему Северу. Каждое племя занимает обширное пространство, которое использует для охоты, и часто эти земли пересекаются с землями других племен Утгартцев и землями цивилизованных рас, орков, драконов, гоблиноидов и других монстров. Почти по всему Дикому Порубежью можно встретить варваров Утгартцев.

Они говорят на собственном языке, называемым Боти, в котором нет алфавита. Каждое племя состоит из нескольких широко расселенных кланов, в каждом из которых есть свой вождь и племенной шаман. Вожди каждого племени выбирают среди себя одного и назначают его главой племени, облачая властью, которая сравнима с королем.

Варвары Утгартцы хоронят своих мертвых под курганами из камней и земляными насыпями. Эти места погребения разбросаны по всему Северу в самых разных местах. Кроме того, у каждого племени Утгартцев есть свой священный курган духов. У этого кургана члены племени поклоняются Утару, чтят своих предков, совершают жертвоприношения своему тотемному духу и выбирают нового вождя после смерти предыдущего. Утгартцы верят, что их предки заключили тотемных духов в этих курганах так, что они и их потомки могут говорить с духами и получать их силу.

Варвары Утгартцы боятся магии так сильно, что пытаются убить и расчленив любых заклинателей, которых видят. Племенных шаманов они не трогают, потому что их сила дается им духами мертвых предков (см. приложение С для дальнейшей информации об Утгартских шаманах).

Утгартцы охотятся и добывают продовольствие собирательством. Все племена, за исключением одного, не строят домов и постоянных поселений, предпочитая жить как кочевники.

Варвары Утгартцы ненавидят орков больше, чем любых других врагов. Даже враждующие племена объединяются против неистовой орды орков. Утгартцы относятся к гигантам со сжатым презрением, легенды о варварах содержат множество историй о том, как злые гиганты убивали их предков и угрожали восхождению Утгара на божественный престол.

Племя Черного Льва

Племя Черного Льва рыщет по северным Серебряным Пределам и лесу Друар, защищая свой курган духов у Колодца Беорунны (который они делят с племенем Красного Тигра). Черные Львы известны своими набегами на слабо защищенные фермы, у которых они крадут еду и припасы во время суровых зим. Великий вождь племени Черного Льва, Стелнок Колраави, носит доспех из шкуры орка и имеет ужасающую репутацию. Его младшая сестра, Тайсис Колраави - шаманка и единственный доверенный советник Стелнока. Брат и сестра поклоняются Утару и не терпят дипломатию и цивилизацию.

Племя Чёрного Ворона

Черные Вороны занимают ледяные предгорья к западу от Мирабара, а также Ледяные Озера и земли к западу от Замерзших Далей. Они любят нападать на караваны, которые путешествуют по Северным Тракам и Дороге Черного Брода. Воины Черного Ворона часто в бою ездят верхом на гигантских воронах (используйте характеристики **гигантского грифа** [giant vulture]). Черные Вороны делят свой курган духов у Вороньего Утеса с племенем Серого Волка. Великий вождь племени Черного Ворона это Оджин Вонинсдоттир * - холодная, бессердечная женщина со шлемом из черепа орка.

* Дословно Дочь Титана

Племя Синего Медведя

Племя Синего Медведя, самое восточное из всех Утгартских племен, считалось уничтоженным более сотни лет назад. Недавно его кланы появились в Высоком Лесу и начали распространяться по долине Делимбийр, от Нетерских Гор до северного края Высокой Пустоши - по территории незанятой враждебными им племенами Утгартцев. Синие Медведи осторожно путешествуют по лесам к своему кургану духов у Камнестоя и от него, сохраняя так миф о своём истреблении. Великий вождь племени - это хитрая старая женщина по имени Крига Мунмаск, которая путешествует в украшенном кресле на спинах четырех воинов племени.

Племя Лося

Племя Лося (не имеет отношения к племени Лося варваров Регхеда) скитается по Вечному болоту и по землям к северу от реки Дессарин, между Яртаром и Владением Ноанара. Варвары Лося сторонятся цивилизации. Их курган духов - это каменный тор в юго-восточных Холмах Сарбрин, который называется Кремень Гора. Великий вождь племени Лося это Ронд Ваарсон, старый, закаленный в боях воин, который пролил столько крови, что больше ее не жаждет. Молодые вожди ждут пока он умрет, чтобы они могли состязаться за славу становления его преемником, но Ронд пока не планирует покидать этот мир.

Племя Серого Волка

Варвары Серого Волка — это убийственные оборотни, которые перемещаются стаями вместе с обычными волками. Они преследуют и убивают тех, кто выжил после их атак, чтобы предотвратить распространение ликантропии среди существ, не состоящих в их племени. Стаи Серых Волков (так кланы себя называют) можно встретить на Севере, от Побережья Меча на западе до долины Делимбийр на востоке. Искатели приключений из Невервинтера недавно убили последнего великого вождя Серых Волков, Сайкена Ночного Сполоха. Энвир Сайкендоттир стал вождем стаи отца и планирует напасть на Невервинтер, чтобы доказать, что он достоин стать следующим великим вождем племени.

Племя Великого Змея

Племя Великого Змея находится под властью жестокого вождя по имени Вормблуд*. Курган духов племени находится внутри Великой Пещеры Змея, в Хребте Мира. Вормблуд и его племя иногда выходит из этой пещеры, чтобы защитить свою территорию, которая включает окрестные горы, Путь Падения, Замерзшие Холмы, Тайнолесье и северные границы Серебряных Пределов. Великие Змеи так же доходят до Утёсов и равнин к западу от Холмов Сарбрин, если у них заканчивается еда. Вормблуд воюет и крадет все сокровища, куда бы он ни пошел.

*Дословно Кровь Змия

ПЛЕМЯ ГРИФОНА

Великий вождь племени Грифона, Халрик Костолом, это правнук Кралгара Костолома, которого орки убили много лет назад. Как и его предок, Халрик жаждет снести с лица земли все города Севера, но в последнее время у его племени стало слишком много врагов, и их численность сокращается. Племя все еще владеет постоянным поселком со стеной в Холмах Сарбрин под названием Гнездо Грифона, но сейчас оно больше похоже на охраняемый лагерь, чем на приветливый торговый пост, которым он раньше был. Курган духов племени, Сияющая Белизна, расположен к северо-востоку от поселка, около основного течения реки Сарбрин. Некоторые из истощенных членов племени верят, что клан Костоломов утратил божественную благодать Утгара. Халрик опровергает эти заявления, проводя дерзкие набеги. Варвары Грифона путешествуют до Побережья Меча на западе и до Серебряных Пределов на востоке, и они известны своими набегами на фермы и ранчо в Долине Дессарин, к северу от Трибора и Яртара.

ПЛЕМЯ КРАСНОГО ТИГРА

Свирепое племя Красного Тигра делит курган духов с племенем Черного Льва в Колодце Беорунны, и они являются союзниками. Черные Львы стараются не нападать на поселения в Серебряных Пределах, в отличие от Красных Тигров. Тигры так же нападают на караваны, путешествующие по дорогам, и искусно обходят хорошо укрепленные крепости, которые поставлены для наблюдения за ними. Племя даже атакует корабли на Реке Ровин время от времени. С недавних пор охотники Красных Тигров продвинулись в леса вокруг Серебряных Пределов и даже добывают пропитание в подконтрольной эльфам территории Высокого Леса в попытке найти Дерево Прадед и захватить его. Великий вождь племени - Сериска Голодное Брюхо. Она беспощадна, но осторожна.

ПЛЕМЯ НЕБЕСНОГО ПОНИ

Во время Войны Серебряных Пределов варвары Небесного Пони травили и убивали орков, которые спустились с гор. Великий Вождь Арнзан Вашк был серьезно ранен в одном бою, после которого у него остался наконечник копья в грудь. Он отказывается удалять его и не показывает боль, которое оно причиняет, не понимая, что острее оружие близко к тому, чтобы пронзить его сердце и убить его. Соперники великого вождя кружат над ним и планируют его сместить. Курган духов племени, Одинокий Камень, находится в Лунолесье.

ПЛЕМЯ ГРОМОВОГО ЗВЕРЯ

Курган духов племени Громового Зверя это холм, покрытый костями под названием Курган Моргура, который находится в Утесах. Члены племени не были там уже несколько лет, и никто не встречался с ними на их любимых землях для охоты - вокруг Утесов. Великий Вождь Хартулк Копьерог это огромный мужчина с ужасной ухмылкой и кожей, испещренной трещинами, словно шкура динозавра. Он убедил все кланы Громового Зверя спрятаться в глубинах Тайнолесья и вооружает их, чтобы «промчатся» сквозь Холмы Сарбрин и Долину Дессарин на юг - дерзкая затея, которая не закончится пока его люди или их враги не падут.



ПЛЕМЯ ДРЕВЕСНОГО ПРИЗРАКА

После многих лет конфликтов с остальными племенами Утгардтцев и эльфами Высокого Леса, племя Древесного Призрака объявило себя защитниками Дерева Прадеда. Это племя Утгардцев редко встречается и делит территорию Высокого Леса с местными эльфами. Великий вождь Бурвальд Проклятие Орков, оправдывая свое имя, охотится на орков и часто нападает на грубые крепости орков Ледошита на западном краю леса. У Бурвальда шесть сыновей и три дочери, каждый из которых получил *лук клятвы* [oathbow] от эльфов, как доказательство дружбы. Среди Древесных Призраков живут и члены других племен Утгардтцев, которые нашли Дерево Прадед и получили частичное просветление, оставили свои племена и обязались помогать племени Древесного Призрака охранять священное древо.

ОРКИ И ПОЛУОРКИ

Истории о Севере полны рассказов об ордах орков, высыпавшихся из гор и нападающих на шахты, ранчо, фермы и поселения других народов. Так же как варвары Регхеда из долины Ледяного Ветра и варвары Утгардтцы, разбросанные по Порубежью, орки собираются в племена. Когда особенно сильный вождь орков объединяет несколько племен под одним знаменем, то получившаяся орда пронесится по земле, снося крепости и убивая всех на своем пути. Варвары Регхеда и Утгардтцы обычно откладывают свою вражду, чтобы отразить нападения неистовой орды орков. Цивилизованные сообщества создают союзы, чтобы сражаться с буйствующими орками, но результаты бывают разные. В Войне Серебряных Пределов (1484-1485 АД), последнем таком конфликте, кое-кто видел орков, сражающихся бок о бок с белыми драконами и морозными гигантами. Хотя орки и их могущественные союзники были побеждены и прогнаны в их горные логова, бесчисленное множество поселений в Серебряных Пределах были разрушены, и среди них - город-крепость Сандабар.

Не все вожди орков любят только уничтожать: Король Обольд Многострел сформировал непрочный союз со своими соседями гномов и помогал поддерживать мир в Серебряных Пределах во время своего беспокойного правления.

Полуорков на Севере зачастую тяготит плохая репутация их кузенов орков. Требуется достаточная храбрость, чтобы полуорк вышел из тени зла и начал жить среди цивилизованных рас.

ЩИТОВЫЕ ДВАРФЫ

Щитовые дварфы (также известные как горные дварфы) живут в нескольких крепостях на Севере, включая Цитадель Адбар и Цитадель Фелбарр в северных горах, Сандабар в Серебряных Пределах, Мифриловый Зал в Замерзших Холмах, Айронмастер на Побережье Меча и Гонтлгрим под горами к северо-востоку от Невервинтера. В этих бастионах дварфов редко когда можно встретить представителей других рас. Снаружи своих стен кланы щитовых дварфов распространились по всему Северу, так что довольно тяжело встретить поселение, в котором нет хотя бы нескольких жителей дварфов. Предрасположенность дварфов к торговле приводит их к контактам с другими расами. Кроме того, щитовые дварфы считают, что весь Север — это их земля, чему свидетельствуют встречающиеся везде руины давно забытых королевств дварфов.

ЭЛЬФЫ

Солнечные и лунные эльфы, как и дварфы, живут среди людей в поселениях по всему Северу, в частности в Сильверимуне. Старинные королевства эльфов уже почти забыты даже самими эльфами, и только несколько древних руин и реликвий осталось от них. Лесные эльфы обитают в чащах Севера, особенно в Высоком Лесу, но они - опасные ксенофобы.

ПОЛУРОСЛИКИ

Небольшие группы легконогих полуросликов живут в большинстве городов людей Севера. А по плодородным равнинам Севера разбросаны небольшие фермерские поселения сильных сердцем полуросликов. Фермы полуросликов обычно находятся вдали от основных дорог и хорошо спрятаны, минимизируя контакты полуросликов с бандитами, варварами и хищными монстрами. Часто можно встретить тихую деревушку полуросликов в травяном овраге или вдоль берега реки.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

Персонажи, исследующие Север, часто могут встретиться с бродячими монстрами. Такие столкновения могут возникать так часто, как вам нравится, но помните, что слишком частые столкновения могут затянуть приключение и заставить игроков потерять интерес к истории. Вы можете совершить бросок по таблице «Случайные столкновения в дикой местности» или выбрать подходящее событие. Каждое столкновение детально описано после таблицы. Для советов по эффективному использованию случайных встреч смотри «Случайные Столкновения» в главе 3 Руководства Мастера подземелий.

Если персонажи путешествуют по не указанной в таблице местности, например, по болоту, то вы сами можете создать подходящие столкновения, выбрав существ из списка монстров в приложении В Руководства Мастера подземелий. Глава 5 этой книги также содержит таблицу «Случайные городские столкновения» на случай путешествия по городу.

БАНДИТЫ

Шайка разбойников нападает на группу. Банда состоит из **капитана бандитов** [bandit captain] и 3кб+2 **бандитов** [bandit]. Все они носят плащи и сидят на **ездовых лошадях** [riding horse]. Существует 25 процентный шанс, что бандиты атакуют без предупреждения. В остальных случаях капитан обещает никого не трогать в обмен на плату (не менее чем 100 зм). Если персонажи платят, то капитан прощается с ними и желает им счастливого пути.

Море. Если это столкновение происходит на море, то персонажи сталкиваются с капитаном пиратов (используйте характеристики **капитана бандитов** [bandit captain]) и двадцатью пиратами (используйте характеристики **бандитов** [bandit]) на ладье. Ладья плывет со скоростью 3 мили в час. Если судно персонажей движется по крайней мере так же быстро, то они могут удачно сбежать от пиратов. В другом случае, пираты берут судно персонажей на abordage, угрожая убить всех, если персонажи не отдадут весь свой груз. Если персонажи соглашаются, то пираты перетаскивают груз на свой корабль и уплывают.

Сокровища. У каждого бандита есть кошель с 1к10 зм. У капитана бандитов в кошелье есть 2к10 зм и 1кб драгоценных камней стоимостью 100 зм каждый.

ВАРВАРЫ

Персонажи сталкиваются с враждебной группой варваров Утгартцев, состоящей из 4к6 **воинов племени** [tribal warriors] и **шамана Утгартцев** [Uthgardt shaman] (см. приложение С). Если в группе двенадцать или больше воинов племени, добавьте 1к3 **берсеркеров** [berserkers] и вождя племени (**берсеркер** с 90 хитами) к группе. Если столкновение происходит днем, то Утгартцы бродят по глуши и охотятся на дичь; если столкновение происходит ночью, то варвары стоят лагерем.

Используйте информацию в разделе «Варвары Утгартца», чтобы выбрать племя, подходящее для места столкновения. Если эти Утгартцы принадлежат племени Серого Волка, используйте характеристики **вервольфа** [werewolf] для вождя и берсеркеров, и дайте вождю 90 хитов. Также дайте вождю 1к4 **волков** [wolves] в качестве животных-спутников.

У варваров нет никаких ценностей.

Море. Если это столкновение происходит на море, то персонажи встречаются 1к3 ладьи, на каждой из которых по десять **берсеркеров** [berserkers] и тридцать **племенных воинов** [tribal warriors]. Один из берсеркеров является капитаном. Эти враждебные и кровожадные разбойники северяне обитают на Гундарлауе, Архипелаге Коринн, Туэрне или Китовых Костях. Ладьи движутся со скоростью 3 мили в час. Если судно персонажей движется не медленнее, то персонажи могут сбежать от варваров без боя.

ПОЛЕ БОЯ

Персонажи находят тела 3к10 Утгартцев варваров и 1к4 морозных гигантов. Варвары и гиганты похоже убили друг друга на прошлой неделе. Птицы падальщики и один или два **волка** [wolves] хватают трупы и убегают, если их испугать или напасть на них.

ОБЛАЧНЫЙ ЗАМОК

Персонажи замечают гигантский замок в облаках. Замок парит в миле над землей и не несет в себе угрозы. Если это столкновение происходит около Вечного Болота, то замок принадлежит злой облачной гигантше Графине Сансури (см. глава 9 «Замок Облачных Гигантов»). В другом случае, это дом 1к6+4 нейтрально-добрых **облачных гигантов** [cloud giants], которые ищут древние руины, построенные их предками. Гиганты надеются обрадовать своих богов, найдя и отстроив эти древние поселения, что поможет подняться им на вершину уложения. Эти равнодушные гиганты не помогают маленькому народу и предпочитают быть одни.

СКАЛЬНЫЕ КОШКИ

Группа состоит из 1к4+1 взрослых **скальных кошек** [crag cats] (см. приложение С), они прячутся и пытаются напасть на группу врасплох. Из-за своей естественной маскировки кошки имеют преимущество на проверки Ловкости (Скрытности).

МЕСТО РАСКОПОК

Огненный гигант с жезлом *Вониндода* (см. приложение В) нашел особенно огромный фрагмент Вониндода и отдал задачу выкопать его своим приспешникам. Гиганту подчиняются 1к4+1 **огров**, 2к6+2 **хобгоблинов** и 2к6+10 **гоблинов**. Огры с помощью веревок вытягивают 2000 фунтовый фрагмент из кратера 50 футов в диаметре и 30 футов в глубину. Хобгоблины орут на огров, чтобы они старались изо всех сил. Гоблины лежат на краю кратера, вокруг них валяются кирки и лопаты. Гоблины провели в раскопках несколько последних дней и страдают от 5 уровней истощения (см. приложение А в *Книге Игрока*).

Сокровища. У огров и гоблинов нет с собой ничего ценного. У огненного гиганта в рюкзаке 3к6 х 100 мм, 2к6 х 100 см, 1к6 х 100 см и одна обычная вещь, которая определяется броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

Столкновение	Лес	Равнина	Холмы/Болота	Горы	Дорога/Тропа	Море	Тундра
Бандиты	01-08	01-07	01-04	—	01-08	01-20	—
Варвары	09-18	08-32	05-24	01-10	—	21-40	01-15
Поле боя	19-21	33-37	25-28	—	—	—	16-19
Облачный замок	—	38-39	29-30	11-15	—	—	20-22
Скальные кошки	—	—	31-35	16-32	09-13	—	23-35
Место раскопок	22-29	40-46	36-38	33-35	—	—	36-41
Дракон	—	—	39-41	—	14-20	—	—
Лоси	30-37	47-53	42-50	36-43	—	—	42-54
Эльфы	38-53	—	—	—	—	41-50	—
Огненный гигант	54-55	54-55	51-53	44-49	21-28	—	55-56
Охотники за едой	56-62	56-62	54-59	50-52	29-37	—	57-58
Морозные гиганты	63-67	63-66	60-61	53-60	38-41	51-70	59-70
Холмовые гиганты	68-70	67-68	62-76	61-62	42-46	—	71-74
Запряженная лошадью телега	71-75	69-75	—	—	47-55	—	—
Рыцарь	76-80	76-78	77-80	63-64	56-64	—	—
Огры	81-82	79-84	81-85	65-66	65-69	71-80	75-76
Орки	83-90	85-91	86-90	67-79	70-73	—	77-87
Следопыт	91-95	92-95	91-94	80-83	74-78	—	88-93
Каменные гиганты	—	—	95-97	84-95	79-80	—	94-95
Путешественники	96-00	96-00	98-00	96-00	81-00	81-00	96-00

ДРАКОН

Персонажи замечают **молодого медного дракона** [young copper dragon], который лениво облетает свою территорию. Искатели приключений, которые привлекают внимание дракона, могут подкупить его, чтобы он оказал им небольшую услугу. Пример медного дракона описан ниже.

Вексилантус не видит угрозы в искателях приключений, если они его не атакуют. Если персонажи говорят, что они тут ищут гигантов, то Вексилантус сообщает, что видел холмового гиганта, рыщущего в старой башне в холмах. Дракон отсылает авантюристов в его направлении в надежде, что они от него избавятся. Если персонажи проглотили наживку, то смотри раздел «Старая Башня» в конце этой главы. За плату в 500 зм или больше, Вексилантус проводит вас к ближайшему поселению и уберезжет от опасностей.

ЛОСИ

Персонажи натываются на 2к10 **лосей** [elk] (или северных оленей). Звери не враждебны и убегают, если на них напасть.

Сокровища. Существует шанс 1 процент у каждого лоса, что его рог из чистого золота. Каждый такой рог стоит 250 зм.

ЭЛЬФЫ

Банда из 3к6 лесных эльфов предлагает помочь группе пройти через лес, ведя их мимо спрятанных поселений эльфов. Если они принимают предложение, то их дальнейшее путешествие в лесу происходит без боевых столкновений. Если же персонажи отказываются, то эльфы не настаивают и исчезают в лесах. У эльфов характеристики **разведчиков** [scout] со следующими изменениями:

- Эльфы - хаотично-добрые.
- Их скорость равна 35, и они могут пытаться спрятаться даже в области слегка затрудненной видимости. Например, в листве, ливне, снегопаде, тумане и других естественных феноменах.
- У них преимущество на спасброски против очарования, и магия не может их усыпить.
- У них тёмное зрение 60 футов.
- Они говорят на Общем и Эльфийском.

Море. Если это столкновение происходит на море, то персонажи встречаются 3к6 дружелюбных морских эльфов. Эти эльфы знают, где находится Вихрь (см. главу 10, «Твердыня Штормовых Гигантов») и могут отвести туда персонажей, если их попросить; они так же могут предупредить персонажей о водовороте Вихря, если они туда направляются. Морские эльфы используют характеристики **мерфолков** [merfolk], со следующими изменениями:

- У морских эльфов подтип эльф и они хаотично-добрые.
- У них преимущество на спасброски против очарования, и магия не может их усыпить.
- У них тёмное зрение 60 футов.
- Они говорят на Всеобщем и Эльфийском.

ОГНЕННЫЙ ГИГАНТ

Огненный гигант [fire giant] ищет потерянные фрагменты Вониндода. У гиганта есть *жезл Вониндода* (см. приложение В), и вокруг него летают 1к4+2 **дымовых мифита** [smoke merphits]. Гигант расстроен, потому что недели поисков не дали ему ничего. Если он замечает искателей приключений, то откладывает жезл в сторону и начинает бросать камни в них, чтобы избавиться от скуки и разочарования. Мифиты следуют приказам гиганта со всем рвением, но избегают рукопашного боя. При последующих повторениях этого столкновения вы можете заменить мифитов 1к2 **адскими гончими** [hell hounds], 1к2 **элементалями огня** [fire elementals] или 1к4+2 **магминами** [magmins].

Сокровища. Огненный гигант в рюкзаке имеет 3к6 x 100 мм, 2к6 x 100 см, 1к6 x 100 зм и один обычный предмет, который определяется броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

ОХОТНИКИ ЗА ЕДОЙ

Мужчина **холмовой гигант** [hill giant] ищет еду, собирая все что выглядит хоть немного съедобным в большой мешок, который он тащит за собой. В нескольких сотнях футов позади устало бредут 1к6 **огров** [ogres] и 1к6 **багбиров** [bugbears]. Персонажи замечают гиганта достаточно издали, так что могут спланировать нападение. Для удачного нападения они должны застать монстров врасплох, пройдя групповую проверку Ловкости (Скрытность). У огров и багбиров нет при себе сокровищ. В мешке холмового гиганта находится 1к4 обычных предмета, определяемых броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

МОРОЗНЫЕ ГИГАНТЫ

Персонажи натываются на 1к3 **морозных гигантов** [frost giants]. Если гигант один, то с ним есть один **полярный волк** [winter wolf]. Эти гиганты - разбойники, ищущие фермы или караваны, чтобы их поломать и ограбить.

Море. Если это столкновение происходит на море, то группа сталкивается с большой ладьей морозных гигантов (см. главу 7, «Айсберг Морозных Гигантов») с двадцатью враждебными **морозными гигантами** [frost giants] на борту. Если персонажи путешествуют на судне, скорость которого не меньше 3 миль в час, то их корабль может оторваться от корабля морозных гигантов. В другом случае, гиганты их догоняют.

Сокровища. У каждого гиганта в рюкзаке 3к6 x 100 мм, 2к6 x 100 см, 1к6 x 100 зм и одна обычная вещь, определяемая броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

ХОЛМОВЫЕ ГИГАНТЫ

Банда из 1к2+1 мужчин **холмовых гигантов** [hill giants] ищет фермы, которые можно ограбить. Они кидают камни в любых представителей маленького народца, которых заметят. Если гиганты находятся около Грудд Хауг (см. главу 5 «Логово Холмовых Гигантов»), то персонажи могут убедить побежденных, плененных гигантов отвести их туда. У каждого гиганта с собой мешок с 1к3 обычными вещами; чтобы определить каждую из них, совершите бросок по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

ЗАПРЯЖЕННАЯ ЛОШАДЬЮ ТЕЛЕГА

Персонажи сталкиваются с **тягловой лошадью** [draft horse], тянущей потрепанную телегу. Ее сопровождают 1кб-1 людей (используйте характеристики **обывателей** [commoner], если ниже не указано другое). Если бросок определяет, что обывателей нет, то это значит, что погонщики или пропали, или мертвы, оставив лошадь и телегу без присмотра. Если присутствует один или несколько человек, предположите, что они ведут телегу к ближайшему поселению. Столкновение может быть одним из следующих:

- Дружелюбные скорняки перевозят 2к4 связок шкур животных, ценностью по 50 зм за связку
- Дружелюбные торговцы везут 3кб десятигалонных бочек дварфийского эля по 5 зм за бочку
- Дружелюбные, бедные музыканты, ищущие таверну или трактир; в тележке лежат их инструменты, еда и снаряжение для путешествия
- Враждебные **бандиты** (НЗ мужчины и женщины иллусканцы), представляющие дружелюбными торговцами, которые перевозят украденную телегу, нагруженную едой, к себе в лагерь
- Семья, бегущая с фермы из-за слухов о гигантах; в телеге лежат их еда и обычные предметы обихода
- Дружелюбный торговец, перевозящий 2к4 свиной стоимостью 3 зм каждая; все остальные люди — это **стражники** Жентарима (Н мужчины и женщины люди разных национальностей), которых наняли отгонять бандитов и другие угрозы
- Дружелюбные наемники Жентарима (НД мужчины и женщины люди **ветераны** разных национальностей), перевозящие тридцать длинных мечей (стоимостью 15 зм каждый) и пятьдесят коротких мечей (стоимостью 10 зм каждый) торговцу Женту, ожидающему в ближайшем поселении

РЫЦАРЬ

Орден Перчатки предпринимает попытки разобраться с угрозой гигантов. Персонажи сталкиваются с **рыцарем** ордена верхом на **боевом коне**, закованном в кольчужную броню (КД 16). Есть 50 процентный шанс того, что у рыцаря есть сквайр - **стражник** на небронированном **боевом коне**. Два примера рыцарей (один со сквайром, другой без) представлены ниже.

Леди Харианна Зимний Ястреб (ЗД женщина чондатынский рыцарь Хельма), дворянка из Глубоководья и чемпион бога бдительности. Она и ее сквайр благородно спасли пару детей из обломков сарая, который разрушили каменные гиганты. Леди Зимний Ястреб просит персонажей отвести сирот в ближайшее поселение, а она продолжит идти по следу гигантов и искать ещё выживших.

Сэр Джордет Тавилсон (ЗН мужчина иллусканский рыцарь Тира), скорый на вынесение приговора, с разрезом в доспехах и сломанной лютней, закреплённой на спине. Лютня принадлежала его сквайру, который погиб в последней битве против двух морозных гигантов. Джордет смог убить одного гиганта, но второй сбежал. Он жаждет справедливости и просит персонажей присоединиться к нему на его пути к убийству раненого гиганта.

ОГРЫ

Персонажи слышат громкие низкие голоса и замечают 1к4+1 **огров** с безопасной дистанции. Здоровые болваны потерялись и пытаются найти путь домой, будь то Грудд Хауг (см. главу 5, «Логово Холмовых Гигантов») или какое-то другое место. Персонажи замечают в самом разгаре спора о том в каком направлении идти, и могут легко обойти огров или застать их врасплох. У огров нет сокровищ.

Море. Если это столкновение происходит на море, то группа сталкивается с 1к4+1 мерроу. Они пытаются заарканить персонажей и затащить их в воду.

ОРКИ

Персонажи натываются на 3кб+2 **орков**. Есть 25 процентный шанс, что у этих орков есть пленники с собой. Пример группы пленников представлен здесь, но вы можете создавать других.

Пленниками стали 1к4+2 сильных сердцем полурослика **обывателя** [commoner] из клана Древорубов. Старейший из них это энергичный пожилой садовник по имени Олли Древоруб. Орки сожгли ферму Древорубов и пленили этих членов семьи, когда они пытались сбежать. Один из орков даже сломал любимую трость Олли.

Сокровища. Если персонажи провожают Древорубов обратно к их сожжённой ферме, то полурослики объединяются с семьей, которую не схватили. Один из них дарит группе фамильную ценность (магический предмет) спрятанную в сгоревших обломках семейного дома. Совершите бросок по Таблице F Магических предметов в главе 7 Руководства Мастера, чтобы определить этот предмет.

СЛЕДОПЫТ

Персонажи встречаются с полезным следопытом, который может быть членом Изумрудного Анклава или просто путешественником в глуши. В любом случае он рад послужить проводником или поделиться информацией. Есть 50 процентный шанс того, что у следопыта есть **ездовая лошадь**, один или несколько зверей компаньонов или и то и другое. В другом случае следопыт путешествует один и пешком. Два возможных следопыта представлены ниже, но вы можете создавать других.

Вордана Жезрал (НД женщина **разведчик** легконогий полурослик) имеет шпионическую способность колдовать *туманный шаг* [misty step] один раз в день. Она знакома с дорогами и путями Севера и поселениями вдоль них. Она знает каждого хозяина таверны от Невервинтера до Мертвых Снегов и у нее два компаньона: **трессим** (см. приложение С) по имени Ловец Мух и старый мул по имени Тод, которого она освободила от жестокого владельца.

Саарвин (ХН мужчина драконорожденный **разведчик**) путешествует пешком и несет свое снаряжение. Он родился в Огненном Срезе и сам себя прозвал Король Мороза. Он заявляет, что забирался на самый высокий пик Хребта Мира и воровал монеты из клада спящего в 10 футах белого дракона. Каждую ночь, сидя у костра, он вырезает из дерева крошечную фигурку одного из персонажей и дарит ее ему на утро.

КАМЕННЫЕ ГИГАНТЫ

Группа из 1к3+1 **каменных гигантов** ищет поселения или руины, чтобы их полностью уничтожить. Гиганты могут быть уже в процессе уничтожения руин, намереваясь стереть их с лица земли. Они бросаются камнями в кого угодно из «маленького народца», кого видят.

Сокровища. У каждого гиганта есть мешок с 2кб х 100 зм, драгоценными камнями стоимостью 1кб х 100 зм и одним обычным предметом определяемым броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

Персонажи встречаются одного или нескольких путешественников (используйте характеристики обывателей для них) со следующей историей:

Лес: 1кб охотников или трапперов, которые слышали что-то большое в лесу и сбежали

Равнина: 1кб фермеров, чьи поселения были атакованы холмовыми гигантами, или 1к4 жителей ранчо на ездовых лошадях, которые едут в ближайшее поселение, чтобы предупредить всех о близости гигантов

Холмы/болота: 1к4 пастуха направляют остатки своего стада в безопасное место после плачевного столкновения с холмовым гигантом.

Горы: 1к4 старателей или шахтёров, которые еле убежали от нескольких каменных или ледяных гигантов, и были вынуждены оставить своё шахтерское снаряжение, припасы и ценности.

Дорога/Тропа: 3кб крестьян, сбежавших из дома после нападения морозного, холмового или каменного гиганта, или злая толпа из бкб крестьян, желающая вернуть себе свои земли или отомстить за любимых, или одинокий торговец или менестрель, едущий в телеге с лошадью в более безопасное поселение

Море: Дружественное судно с бкб членами команды и пассажирами, которые видели замок облачных гигантов или большую ладью морозных гигантов; 1к4 выживших, плывущих на обломках, после крушения их корабля большой ладью морозных гигантов.

Тундра: 1к4 охотников или трапперов, которые еле спаслись от огненного гиганта или морозного гиганта, но им пришлось бросить своего компаньона

МЕСТА СЕВЕРА

Места, описанные в этом разделе, встречаются на картах дикой местности в этой главе. Дополнительную информацию о некоторых местах можно найти в Путеводителе Приключенца по Побережью Меча. Обычно на картах не изображают сотни мелких деревушек и хозяйств, разбросанных по всему Северу. Эти поселения слишком малы, чтобы быть значимыми. Но искатели приключений, идущие по тракту, всегда могут наткнуться на небольшое поселение, построенное вокруг таверны для местных жителей (если вам нужно название таверны, используйте генератор Названий Таверн в 5 главе *Руководства Мастера*).

Некоторые места включают предлагаемое столкновение, которое настигает персонажей по прибытию туда или немного погодя. Вы можете пропустить столкновение или создать собственное, основанное на информации из описания локации. К примеру, раздел «Арский Лес» упоминает скальных гномов, обитающих там - это может стать вашим собственным интересным столкновением.

АМФАИЛ [AMPHAIL]

Амфаил раскинулся на Долгом пути к северу от Глубоководья. Город назван именем одного из первых глубоководских боевых лордов, который, как говорят, до сих пор кружит по холмам в виде призрака, отпугивая монстров. Здесь разводят и тренируют лошадей, богатые глубоководцы содержат уединённые поместья в холмах, а местность полна ферм. Повсюду рощи из темнодревя и хвойных деревьев.

В одной стороне городской площади стоит Великий Шалам - статуя из черного камня известного боевого жеребца, давным-давно выведенного в Амфаиле. Какой-то шутник кастрировал коня, а сам каменный конь часто оказывается расписанным в яркие цвета местными жителями. Дети швыряются камнями в рассеявшихся на статуе птиц, чтобы сохранить памятник в чистоте. Они часто забираются на коня и усаживаясь на ненадёжное наклоненное седло, размахивая руками, ведя в бой воображаемые армии. На расстоянии плевка от статуи находится Бутылъ Рогатого Оленя - уютная таверна, которой управляет седая, средних лет женщина с отличным чувством юмора - Арлеоса Стархендж (НД женщина чондатанец человек **обыватель**). Рождённая в области дикой магии, Арлеоса имеет врожденную способность творить три раза в день заклинание *смена обличия*. В молодости она состояла в труппе бродячего театра и использовала силы для развлечения людей. Сейчас она про свои способности и не вспоминает, так что в Амфаиле о них и не знают.

Наибольшее влияние в Амфаиле имеют три глубоководских семьи - дома Амкатра, Илзиммер и Роаринхорн. Эти дома правят городом, а главенствующую семью меняют каждую Встречу Шитов. Нынешний Лорд Защитник Амфаила Донер Илзиммер (ЗН мужчина человек чондатанец **дворянин**) - высокопарный семейный муж, любящий лошадей больше, чем людей. Во многом благодаря влиянию его дворянства, Амфаил состоит в Альянсе Лордов и защищается городской стражей Глубоководья. Лорд Защитник время от времени нанимает искателей приключений, чтобы избавиться от назойливых бандитов или монстров.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Приближается шестьдесят третий день рождения Тайландара Роаринхорна, и он хочет, чтобы об этом знал весь Амфаил. Он заказал лучшие блюда и эль из Глубоководья для банкета на свежем воздухе и пригласил весь город. Тенты и столы расставлены на городской площади. В центре площади установлена платформа, с которой Тайландар планирует поблагодарить всех. Некоторые циничные Амфалиацы смотрят на его банкет как на явную попытку дворянина ублажить народ, перед тем, как он станет лордом защитником по окончании пребывания в должности Лорда Илзиммера.

Если персонажи задерживаются здесь на банкете, то три мужчины **холмовых гиганта**, привлеченные запахами жареной свинины и кукурузы, вваливаются в город. Некоторые горожане кидаются в гигантов едой, замедляя их для того, чтобы другие сбежали с площади, особенно женщины и дети. Если персонажи ничего не делают, то городская стража помогает жителям добраться до безопасных мест, пока гиганты штурмуют тенты и хватают еду, после чего сбегают на север по Долгому Пути. Ясно, что гиганты не хотят навредить жителям.

Если персонажи победят гигантов или отгонят их до того, как они набрали еды, то Тайландар Роаринхорн (НД мужчина чондатанец **дворянин**) отмечает их героизм. После этого он рассказывает им о том, что он получает доклады о гигантах различных видов, атакующих поселения в Долина Дессарин.

АНОРОХ [ANAUROCH]

Эти когда-то зелёные земли стали пустыней. Северная часть Анороха - это холодных край заиндевевших скал и чёрного ледника, известного как Высокий Лёд. Южнее лежит безводная равнина Стоячих Камней, по которой гуляет ветер между заостренными скалами по морю из гравия. Самая южная часть Анороха — это Меч, горячая песчаная пустыня. Используйте таблицу «Пустынные чудовища» из приложения В *Руководства Мастера* для вдохновения при создании столкновений.

АРДИПСКИЙ ЛЕС [ARDEEP FOREST]

Этот лес к востоку от Глубоководья и реки Дессарин был однажды частью давно забытого эльфийского королевства Иллефарн. Теперь это дом маленького клана лесных эльфов, недавно пришедших из Эвермита. Они отказываются покидать свой лес, охраняют реликвии и руины прошлого, и не хотят ничего знать о мире снаружи.

АРНСКИЙ ЛЕС [ARN FOREST]

Эта область сосен и торфяных болот лежит на северо-восточном крае Нетерских гор и на западном крае Анороха. Об этом лесе известно немного, кроме того, что скальные гномы живут в восточной части. Они иногда приходят торговать мехами и шкурами в Мертвые Снега или Цитадель Адбар.

АСКОР [ASCORE]

Если путешествовать на восток от Серебряных Пределов, то старая дорога проходит между лесом Вордорн на севере и Арнским лесом к югу. Не доходя до края Анороха, дорога выводит к большому количеству каменных дверей в высоком горном кряже. Статуи dwarфов когда-то стояли рядами по обе стороны от этих дверей, но все что осталось от них, это мраморные постаменты, на которых они когда-то стояли. Двери ведут к проходу, который уходит под землю на мило и выводит к краю пустыни. Снаружи разинутого выхода из прохода стоят две гигантские каменные статуи грифонов, припавших к земле, а за ними лежит одно из величайших чудес и загадок Севера: Аскор. Этот разрушенный dwarфийский город когда-то стоял у моря. Теперь же он лежит наполовину погребенный в холодных северных песках Анороха, его могучие каменные пристани все еще простираются на восток, указывая на пустые остоны громадных каменных кораблей, наполовину погребенных в песке. Когда-то магия dwarфов позволяла этим кораблям плавать по воде, но она давно уже иссякла.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Древняя синяя дракониха Йимрит считает Аскор частью своих владений. Хотя она за ним и не наблюдает, двое ее отпрысков сделали себе отдельные логова в парочке больших каменных кораблей. Эти **взрослые синие драконы**, Анакастер и Чеззаран, часто встречаются в небе, дерутся понарошку и дышат молниями, летая вокруг. Они как раз видны в небе над Аскором, когда персонажи впервые подходят к разрушенному городу. Через час, наигравшись, драконы возвращаются в свои логова отдохнуть. Если персонажи не предпринимают попыток скрыть себя и входят в город, пока драконы еще в небе, то они замечают группу и нападают.

Корабли, которые они превратили в логова, это пустые, заполненные песком остоны, окруженные пустыней. На каждом корабле сидят по 1к6+4 **горгульи**, высматривающие охотников за сокровищами в пустыне. Если персонажи смогут пройти мимо горгулий в логово дракона и победить его там, то они находят клад, спрятанный в песке. Совершите бросок по таблице Сокровищница: Показатель Опасности 11-16 в главе 7 *Руководства Мастера*, чтобы определить состав сокровищ в каждом кладе.

ОРИЛЬСБАРГ [AURILSSBARG]

См. раздел «Ледяной пик».

ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР БАРЖЕДЕЛ [BARGEWRIGHT INN]

Когда-то это была просто придорожная таверна на холме, но потом она превратилась окруженной стеной нагромождение обветшалых и часто перестраиваемых деревянных башен и зданий. Теперь эти строения полностью покрывают холм, с которого открывается вид на деревню Вомфорд на другом берегу реки Дессарин. Длинный деревянный мост шириной в одну повозку возвышается над рекой, соединяя два этих поселения. Он известен как Мост Железного Брода, простоял здесь века и сильно изношен.

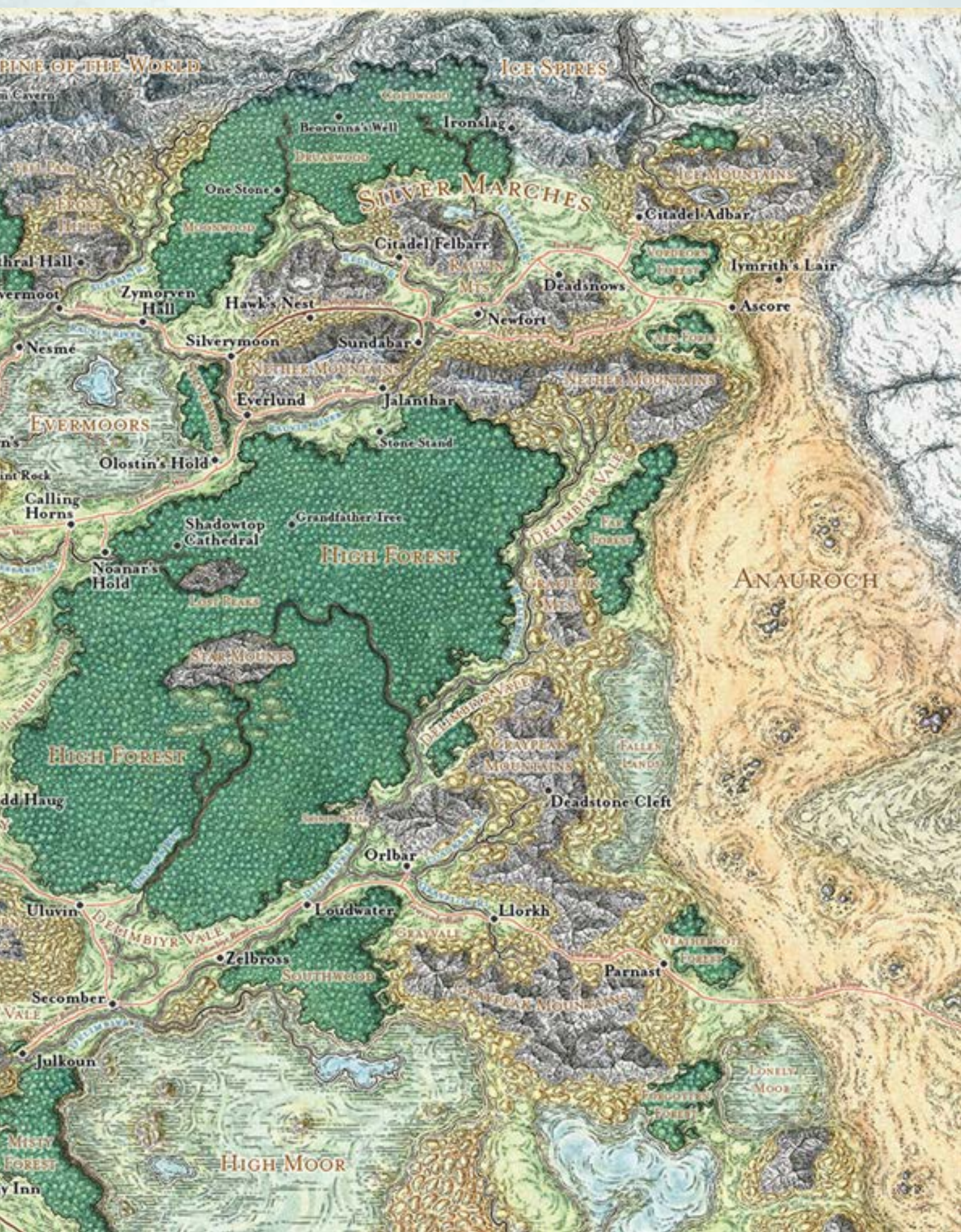
Постоялый двор Баржедел воняет грязью и навозом из-за продавцов лошадей, мулов и рогатого скота, а также кузнецов, бондарей, изготовителей колес и телег. Тут есть общие залы, конюшни и склады, а также два концентрических кольца стен с воротами, которые закрываются на ночь. (От заката до рассвета любой, кто хочет войти или выйти должен заплатить, чтобы его подняли или опустили на веревочном лифте, но нельзя брать с собой ничего кроме того, что можешь нести)

Постоялый двор Баржедел попал под влияние Жентарима много лет назад. Любой союзник или член этой фракции может здесь гостеприимно отдохнуть (по сниженным ценам). Двор управляется множеством владельцев предприятий, большинство из которых должники Черной Сети. Неофициальный местный лидер - это Чаласка Муруин (ЗН женщина дамаранка **ветеран**), немногословная и хладнокровная «Младший Меч» и глава ополчения.

Самое большое заведение, Старый Баржедел, было недавно перестроено в каменное здание с толстыми стенами и частными покоями за потайными дверями. Хозяин постоялого двора Наласкур Тэлонд (Н мужчина полуэльф **шпион**) приглаждается к тем, кто заходит, так как именно здесь оперативники Жентарима встречаются и обсуждают дела, связанные с контрабандой товаров, ядов, опасной магией и тем подобным. Наласкур сам член Черной Сети.



КАРТА 3.1: СЕВЕР





КАРТА 3.2: Колодец Беорунны

Один из его постояльцев это Арик Стилмарш, хорошо одетый, по-молодому выглядящий, с желтушной кожей, который живет отшельником в угловой комнате самого верхнего этажа старого постоялого двора. По слухам, Стилмарш обманул одну или несколько известных глубоководских семей, и Черная Сеть укрывает его здесь. На самом деле Стилмарш это **вампир** (НЗ мужчина тетирец), которого Наласкур иногда просит избавиться от нежелательных гостей. У вампира со Стилмаршем есть договоренность о том, что он не питается местными или другими гостями без разрешения Черной Сети. Чтобы утолить свою жажду, он иногда охотится на сельских жителей, ночных путников на Долгом Пути и бедняков Вомфорда. В Вомфорде о вампире шепотом говорят как о «Летучей Мыши Вомфорда».

Наполненный землей гроб Стилмарша спрятан на чердаке над его комнатой в Старом Баржеделе, в который можно попасть через секретный люк в потолке кладовки. Нужно успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить этот проход.

БЕЛИАРД [BELIARD]

Белиард это свободный рынок для местных производителей домашнего скота. Он стоит на перекрестке пыльной Дороги Дессарин и Каменного Пути.

Белиард это дом многих фермеров домашнего скота, и их стада пасутся на холмах вокруг деревни, особенно к востоку. Здесь есть общий колодец и пруд, где купаются и пьют лошади и рогатый скот. Также местные жители могут похвастаться дубильщиком, кузнецом, продавцами и дрессировщиками лошадей, которые держат обширные конюшни, и таверной Бдительный Рыцарь: почтенной, популярной и несколько раз расширявшейся. Таверна была названа в честь бездействующего **шлемоносного ужаса** [helmed horror], который когда-то стоял в общей зале.

Это существо загадочно пропало много лет назад, а вскоре пропал и хозяин таверны.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Холмовые гиганты нападали на многие ранчо домашнего скота вокруг Белиарда. Каждое нападение было одинаковым: гиганты игнорировали фермеров и забирали скот: свиней, овец, куриц и рогатый скот. Хозяева ранчо собрали свои средства и повесили объявления «Требуется Авантюристы!» с обещанием оплаты в 500 зм любому, кто выяснит где находится логово холмовых гигантов. Персонажи, которые посетят Бдительного Рыцаря и спросят хозяев об этом, узнают, что большинство гигантов уходили на юг со своей добычей. Персонажи, которые исследуют холмы к югу от Белиарда могут найти старую башню, где живет женщина холмовой гигант, которая недавно потеряла своего мужа (смотри раздел «Старая Башня» в конце этой главы).

КОЛОДЕЦ БЕОРУННЫ [BEORUNNA'S WELL]

Курган духов утгардтских варварских племен Черного Льва и Красного Тигра находится в сердце леса Друар. Это не совсем курган, а ледяная пещера с дырами в потолке, через которые видно чистое небо. Персонажи скорее всего наткнутся на группу охотников Черного Льва или Красного Тигра на пути сюда.

Согласно легендам варваров Утгардтцев, Беорунна, герой варваров умер, сражаясь с демоном в этих лесах. В последние мгновения битвы земля под ногами Беорунна рассыпалась, утащив его в пещеру. Треугольная пещера содержит кроме всего остального горячий пруд с постоянным гейзером. Этот пруд стал известен как Колодец Беорунны. Варвары Утгардт, исследовавшие пещеру в первый раз, обнаружили, как они думали, кости Беорунны, которые на самом деле принадлежали полуогру.

Последователи Утгара похоронили кости полуогра вместе с реликвиями, украденными у своих врагов гигантов, и построили алтарь на захоронении. Когда варвары взывают к Утгару за советом или умиротворяют своих тотемных духов, то они убивают лесного зверя и помещают его тушу на алтарь, где он медленно гниет. На сегодняшний день племена поддерживают хлипкое перемирие и по очереди охраняют свой курган духов. Каждое племя установило свой тотемный столб у алтаря. Столб Черного Льва покрыт высохшей смолой, а наверху надет шлем льва. Тотем Красного Тигра окрашен кровью и оканчивается шлемом тигра.

Несколько сосен растет в центре пещеры, и это место зовется Утонувшая Роцца. За периметром роцци пещера укрыта потолком со сталактитами и корнями деревьев. Пол под потолком пещеры вне Утонувшей Роцци покрыт сталагмитами.

Расстояние от верха пещеры до дна составляет около 250 футов. Варвары Утгардтцы привязали длинную веревку с узлами к пню на поверхности и оставили ее висеть в пещере. Варвары используют эту веревку (как и все остальные) чтобы забираться и выбираться из Колодца Беорунна, и персонажи могут карабкаться по веревке (проверки навыка не требуется). В северо-восточном углу, вокруг костровища стоят три грубых шатра, занятых членами племени Черного Льва (смотри «Предлагаемое столкновение»).

Древняя реликвия

Алтарь это забрызганный кровью каменный блок, 9 футов в длину, 6 в ширину и 3 в высоту, весом в несколько тонн. Существо, сильное и большое как каменный гигант может его сдвинуть, как и множество Маленьких и Средних существ, если по крайней мере пятеро из них успешно пройдут проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Алтарь можно разбить пополам, чтобы попасть под него; у него 17 КД, 100 хитов, порог урона в 10 и иммунитет к яду и психическому урону. Под алтарем есть неотесанная ниша, содержащая скелет полуогра и реликвию гигантов: окаменелый рог, сделанный из бивня мамонта и с вырезанными на нем изображениями сражающихся с драконами гигантов. Треснувший рог весит 250 фунтов и потерял свои магические свойства, но он все равно стоит 750 зм.

Предлагаемое столкновение

Десять членов племени Черного Льва (ХЗ мужчины и женщины Утгардтцы) охраняют пещеру. В их составе три **берсеркера**, шесть **воинов племени** и **шаман Утгардтцев** (смотри приложение С). Берсеркеры и трое воинов племени валяются у костра в северо-восточном углу и видимы в отсветах огня. Оставшиеся воины спят в шатрах. Шаман спит под одеялом из снега в Утонувшей Роцце и его может заметить персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 20 или выше. Шаман и воины просыпаются от любых громких звуков. Все члены племени враждебны по отношению к любым нарушителям.

Мантикора так же считает пещеру своим домом. Создав с племенем Черного Льва шаткий союз, она устроила логово в западном угле пещеры, на каменном берегу ручья. Берег усыпан костями гуманоидов и животных, останками жертв мантикоры. Она вступает в любой бой в пещере, желая свою долю мяса.

Черная дорога [BLACK ROAD]

Давным-давно Жентарим построили эту дорогу для соединения своих восточных опорных пунктов с прибыльными предприятиями Побережья Меча. На некоторое время жентаримцы потеряли контроль над ней, когда вернулись нетерилцы и потребовали себе назад Анорох. Но после второго падения Нетерила и магического возвращения пустыни, Жентариму удалось вернуть контроль за путём.

Чёрная дорога тянется на восток от деревни Парнаст на сотни миль по песчаным и пустынным землям Анороха. Караваны Чёрной сети, использующие этот путь, серьёзно охраняются из-за пустынных разбойников.

Путь Черного Брода [BLACKFORD ROAD]

Этот торговый путь ведет на восток из Лускана в Мирабар. Дорога названа в честь мало используемого брода через Реку Мирар, который позволяет путешественникам обойти Лускан при желании. Хозяева караванов называют эту дорогу не очень лестно, например: Дорога Ориль, Дорога Стикса, Старый обмороженный палец, Путь мёртвых йети и т.д. В месте где дорога пересекает Реку Черного Ворона, к югу от Вороньего Утеса, пролегает каменный мост с обвалившимися статуями вставших на дыбы лошадей на концах моста.

Брин Шандер [BRYN SHANDER]

Брин Шандер - это крупнейшее поселение из десяти постоянных в долине Ледяного Ветра, называемых Десять Городов. См. главу 2 для большей информации об этом месте и раздел «Долина Ледяного Ветра» в этой главе для информации о других поселениях Десяти Городов.

Предлагаемое столкновение

Если приключение началось не в Брин Шандере, то вы можете провести столкновение «Нападение на Брин Шандер», когда персонажи всё же посетят город.

Дорога Кэйрн [CAIRN ROAD]

Дорога Кэйрн это хорошо утоптанная дорога для повозок, которая пересекает Долину Дессарин от деревни Красная Лиственница до торгового поста у постоялого двора Баржедел.

Зовущие Рога [CALLING HORNS]

Несколько лет назад Зовущие Рога были всего лишь придорожным постоялым двором, но потом Тамалин Зоар [Tamalin Zoar] (Н **дворянин** женщина Тетирианка) купила заведение и поселилась здесь. Используя добытое с трудом богатство и влияние, она привлекла людей поселиться здесь и образовала небольшую деревню, чьи жители платят месячную «десятину» за защиту Тамалин. Все еще бойкая в свои шестьдесят, Тамалин это «закон» в Зовущих Рогах - ирония этой ситуации не перестаёт её забавлять. У неё на службе девятеро помощников (Н мужчин и женщин ветеранов [veteran] разных рас), которые живут в деревне и поддерживают порядок. Из-за близости деревни к Вечному Болоту, немногие жалуются на ренту Тамалин для их защиты. Она охраняет их от орков, троллей и других монстров, и им этого достаточно.

Зовущие Рога расположены там, где Проход Юндара сходит с Эвермурским путём. Пересечение отмечено пирамидой выветренных и покрытых мхом черепов, которые стоят здесь в память о резне орды. Деревня состоит из рядов маленьких бревенчатых коттеджей с крышей, покрытой дранкой. Постоялый двор Зовущие Рога, большое здание из плитняка с прилегающими конюшнями, стоит на уступе и глядит на пересечение дорог в окружении высоких старых деревьев. Погреб таверны содержит впечатляющую коллекцию элей и вин, а также секретный тоннель, который ведет к скрытому выходу в холмах.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Пока огненные гиганты рыскают по Вечным Болотам в поисках фрагментов Вониндода, местные тролли бегут подальше, чтобы не стать рабами гигантов. Если персонажи останавливаются в постоялом дворе Зовущие Рога на ночь, то их и Тамалин в преддверии светлого часа будит странный шум. Два **тролля** пытаются забраться в конюшню таверны, чтобы съесть лошадей внутри. Тролли очень голодны и сражаются насмерть. После победы над троллями, Тамалин рассказывает, что нападения троллей участились и она предлагает искателям приключений письмо с рекомендациями (смотри раздел «Знаки Отличия» в главе 7 *Руководства Мастера*), если они выяснят причину этих событий. Тамалин говорит им, что с ее письмом они могут обзавестись могущественным другом в Эверлунде, если покажут его полуорку хозяину таверны Дом Даниварра (смотри раздел «Эверлунд»), или отдадут члену Руки Ярмара (гильдия воров Ярмара) в обмен на особую услугу.

Если персонажи берутся за поручение Тамалин и проводят хотя бы две ночи в Вечных Болотах, то замечают женщину **огненного гиганта**, раздающую тумачи троллю, вскоре после полудня третьего дня. У огненной гигантши Заастрид, есть *жест Вониндода* (смотри приложение В). Заастрид голодна и расстроена тем, что ее тролль раб не нашел ничего поесть. Персонажи могут держать дистанцию и избегать конфликта или сразиться с прожорливой огненной гигантшей и троллем в бою. Заастрид и тролль дерутся до смерти. Если персонажи возвращаются в Зовущие Рога и докладывают Тамалин об огненной гигантше, то она удовлетворена и дает им письмо.

КАРНАТСКИЙ ЯМ [CARNATH ROADHOUSE]

Это окруженное стеной строение служило постоялым двором на Главном Тракте между Глубоководьем и Невервинтером в те времена, когда торговля между двумя городами процветала. Его забросили после того, как торговля прекратилась из-за извержения Горы Хотенау (смотри раздел «Невервинтер»). Теперь же Невервинтер восстановился, и коммерция продолжилась, дорогу перестроили, постоялый двор починили, и стали использовать как перевалочный пункт и стоянку телег. Он стоит на западной стороне дороги, совсем недалеко от Топи Мертвецов. Туман, стелющийся над болотом окружает постоялый двор по ночам и задерживается до полудня. Звуки топи, от кваканья лягушек до жужжания насекомых, приглушаются стенами и дверьми постоялого двора.

Руководителем Карнатского яма является бесцеремонный, но хорошо образованный полуорк по имени Бог Лак [Bog Luck] (дословно «болотный счастливчик») (Н мужчина полуорк **ветеран**). Привыкший иметь дело с теневыми торговцами и контрабандой, он не беспокоит своих клиентов расспросами. Он просто берет с них деньги и уверяет, что стены и ворота постоялого двора достаточно крепки, чтобы сдерживать любую угрозу. Бог Лак держит четырех мальчиков конюхов и повара по имени Пит «Хрящ» (Н мужчина Тетирианец **обыватель**), хотя платит он им немного.

Карнатский Ям часто фигурирует в *Кладе Королевы Драконов*. Это приключение содержит карту постоялого двора. Бандиты и монстры рыщут у дорог к северу и к югу от этого заведения.

ЦИТАДЕЛЬ АДБАР [CITADEL ADBAR]

Цитадель Адбар простояла в холодах Ледяных Гор почти восемь столетий, непокорная и неприступная. Крепость, вырезанная в горном пике, состоит из двух больших башен с кольцами шипов, чтобы не дать приземлиться летающим существам и атаковать. Огромный дымоход центральной литейной в цитадели расположен между башнями, а выбрасываемый дым похож на готовый извергнуться вулкан. Цитадель окружена множеством платформ, зубчатыми стенами и бойницами, с которых защитники могут стрелять по атакующим. Огромный подъемный мост не позволяет никому кроме патрулей и почетных гостей входить в дварфийскую крепость. Хитро спрятанные ловушки ожидают тех, кто попытается проникнуть внутрь без приглашения, а под цитаделью существует обширная сеть тоннелей и пещер, созданная, чтобы запутать захватчиков. На случай, если защита Адбара будет прорвана, дварфы сделали секретный эвакуационный тоннель, длиной в сотни миль, соединяющийся с проходами под Цитаделью Фелбарр на западе. Гарнизон Адбара дает награду в 10 зм за каждую голову орка, принесенную к воротам города, и 100 зм за каждую голову гиганта.

Население Цитадели Адбар сильно уменьшилось Войной Серебряных Пределов, которая забрала многих великих воинов Адбара, включая их давно правившего короля, Харбромма. Король Харбромм вел своих рыцарей в бой против орочьих орд, заполонивших Пустоши, и погиб на поле брани. Сыновья близнецы Харбромма, Бромм и Харнот, унаследовали трон и, как и их отец, оставили цитадель Адбар и ушли на войну. Позже Бромм пропал без вести, и корона досталась Харноту. Харнот и его последователи сражались в множестве битв на войне, но новый король принял несколько неудачных решений, которые уменьшили число когда-то великих Рыцарей Мифрилового Щита до горстки членов. К счастью для Харнота, Железная Стража, армия защитников Цитадели Адбар все еще сильна.

Широкая общественность не знает, что Харнот тоже был убит орками в конце войны. Для предотвращения политических беспорядков в Цитадели Адбар, старейшины дварфийских кланов наняли **допельгангера**, чтобы он подменил Короля Харнота. Настоящая власть в Цитадели Адбар теперь принадлежит старейшинам кланов, которые собираются тайно и говорят своему «королю» что делать и что говорить, перед каждым появлением на публике. Доппельгангер так проникся своей ролью, что иногда забывается и принимает решения неодобренные старейшинами, и его поведение вызывает опасения у некоторых глав кланов.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Искатели приключений приветствуются в Цитадели Адбар и их прибытие быстро привлекает внимание короля допельгангера. После встречи со старейшинами кланов, «Харнот» требует личной встречи с искателями приключений в своем тронном зале. В присутствии трех старейшин (3Д мужчин **дворян** щитовых дварфов вооруженных боевыми молотами вместо рапир) и четырех охранников (3Д мужчин и женщин **стражников** щитовых дварфов вооруженных боевыми молотами вместо копий), король просит искателей приключений напасть на Айронслаг,

кузницу огненных гигантов в горах к северо-западу. Патрули dwarфов видели огненных гигантов, перевозящих большие куски адамантина в подземную кузницу, которая до недавних пор была заброшена. «Харнот» хочет, чтобы искатели приключений выяснили что именно задумали гиганты и по возможности помешать им.

«Харнот» обещает, что если персонажи согласятся исследовать Айронслаг и вернуться с доказательствами успешного выполнения задания, например, с головой Герцога Залто или группой освобожденных пленников dwarфов, то он наградит каждого из них редким магическим предметом по вы их выбору. Он будет хранить желаемые предметы, пока персонажи не выполнят свое задание. Если персонажи уже зачистили Айронслаг, то король выражает свое удивление и благодарность, и просит их отдохнуть в Адбаре, пока он соберет им вознаграждение. Информация о Айронслаге содержится в главе 8, «Горнило Огненных Гигантов».

Пока король доппельгангер пытается убедить персонажей выполнить задание или празднует их возвращение из Айронслага, шесть **воинов яколюдов** (смотри приложение С) вламываются в тронный зал, чтобы убить короля и искателей приключений. Яколюды использовали свою способность Одержимость *, чтобы овладеть шестью Рыцарями Мифрилового Щита. Они используют характеристики **рыцарей** со следующими изменениями:

В модуле ошибка и в стагах Яколюдов эта способность называется Одержимость (Possession), а не Wind Ghost.

- Рыцари это законно-добрые щитовые dwarфы, которые говорят на Всеобщем и Дварфийском. Пока они одержимы яками, они законно злые и говорят на Якарийском (язык яколюдов).
- У каждого рыцаря есть щит и КД 20.
- Каждый рыцарь сражается боевым молотом (вместо двуручного меча), и наносит 7 (1к8+3) дробящего урона за удар или 8 (1к10+3) дробящего урона, если держать его в двух руках.
- У каждого рыцаря скорость 25 футов и зрение в темноте на 60 футов.
- У каждого рыцаря преимущество на спасброски от яда и сопротивление урону от яда.

Король, что странно, не хочет вступать в драку. «Харнот» призывает рыцарей предателей остановиться, но они игнорируют его приказы. Пока идет бой, старейшины убегают из комнаты для аудиенций, чтобы вызвать подкрепления, которые прибывают, когда битва заканчивается. Пока персонажи сражаются с рыцарями, охранники короля окружают и защищают своего господина. Они вступают в драку, только если персонажи на грани поражения.

Если искатели приключений побеждают одержимых dwarфов, то «Харнот» убеждает их остаться в Цитадели Адбар на пару дней, пока он соберет подходящие награды. Он поручает ювелирам сделать мифриловые медали (по одной на каждого персонажа) в виде щитов, а также пишет рекомендательное письмо и выдает его группе. Носитель письма получает преимущество на все проверки Харизмы по отношению к щитовым dwarфам по всему Северу. Информация о медалях и рекомендательных письмах содержится в разделе «Знаки Отличия» главы 7 *Руководства Мастера*.

ЦИТАДЕЛЬ ФЕЛБАРР [CITADEL FELBARR]

Эта грозная dwarфийская крепость-город лежит под Ровинскими горами. Чтобы попасть сюда, надо пройти по высокогорной дороге со 100 футовыми пропастями с обеих сторон и пройти двое огромных ворот, которые называются Молот и Наковальня. Два широких парапета с зубчатыми стенами, которые называются Северный Часовой и Южный Часовой находятся снаружи этих врат на склонах гор, готовые обрушить огонь баллист и катапульт на захватчиков. Дорога приводит к Рунным Вратам, главному входу в подземный город. Глубоко внутри гор находятся тоннели соединяющие шахты Фелбарра, Подземье и отдаленные бастионы dwarфов Мифриловый Зал и Цитадель Адбар.

Цитадель Фелбарр дважды попадала в руки орков за свою историю, но dwarфы каждый раз ее возвращали и восстанавливали. Великий герой - король Фелбарра, Эмерус Корона Войны, который восстановил былую славу Фелбарра во время Войны Серебряных Пределов, погиб вскоре после окончания войны, помогая своим сородичам вернуть потерянный город Гонтагрим. После смерти Эмеруса, лидерство над dwarфами Фелбарра попало в руки к дальним родственникам Эмеруса, Королю Моринну и Королеве Титмел. Эти двое монархов правят мудро как равные.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Король и королева получили тревожные донесения об огненных гигантах в холмах к северо-западу. Они боятся, что гиганты могут попытаться разжечь древнюю подземную кузницу, известную как Айронслаг. Если искатели приключений посещают Цитадель Фелбарр, то монархи узнают об их прибытии и призывают их в тронный зал на аудиенцию. Король Моринн и Королева Титмел рассказывают персонажам о своих подозрениях относительно Айронслага и просят их расследовать это дело. Взамен они обязуются построить для героев укрепленную башню. Она будет возведена в большом имении в Серебряных Пределах (в определенном вами месте). Постройка башни займет сто дней, а монархи возьмут на себя затраты по постройке. Чтобы заслужить такую награду, персонажи должны отправиться в Айронслаг и вернуться в Фелбарр с доказательствами того, что угрозы огненных гигантов больше нет. (Голова Герцога Залто или подтверждение освобожденных dwarфов подойдет.)

Если персонажи позаботятся о Герцоге Залто (смотри главу 8 «Горнило Огненных Гигантов»), то Король Моринн и Королева Титмел выполнят свое обещание и построят башню крепость для группы. Кроме того, они обеспечат гарнизон в десять рослых и нестигаемых преданных dwarфов Фелбарра. У них характеристики **стражников** со следующими изменениями:

- Щитовые dwarфы законно-добрые
- Их скорость равна 25 футов.
- У них темное зрение 60 футов
- У них преимущество на спасброски от яда и сопротивление урону от яда.
- Они говорят на Общем и Дварфийском.

ХОЛОДНЫЙ ЛЕС [COLDWOOD]

Смотри раздел «Мерцающий Лес».

УТЁСЫ [CRAGS]

Холмы к югу от Мирабара усеяны заброшенными шахтами кишащими гоблинами, хобгоблинами и багбирами. Известно, что по Утёсам рыскают Утгардские варвары, охотясь на дичь и иногда нападая на караваны, идущие по Долгому Пути.

ДАГГЕРФОРД [DAGGERFORD]

На склоне холма, в пойме реки Делимбийр, стоит окруженный стенами город Даггерфорд, над которым возвышается трехэтажная крепость, управляемая герцогиней Морвен Даггерфорд. За стенами Даггерфорда раскинулись десятки ферм и несколько мелких поселений - все они под защитой герцогини и Альянса Лордов.

Жители не знают, но **суккуб** Пенческа присвоила себе личность Морвен и сейчас правит вместо неё. Суккуб посадила настоящую герцогиню под замок в Твердыне Кромма - крепости на краю Болота Ящеров (смотри «Болото Ящеров»). Пенческа использует своё положение для внедрения в Альянс Лордов. Как и Леди Морвен, она правит Даггерфордом железной рукой, строго, но справедливо, поэтому подозрений почти не вызывает.

Недавно, к югу от Покинутые холмы на фермы и уголья дворян Даггерфорда начали посягать **холомовые гиганты**. Суккуб желая выглядеть доброй, готовит город к приёму беженцев-фермеров, а на внешние городские стены ставит дополнительные дозоры. Также «герцогиня» подняла налоги, чтобы оплачивать наёмников Жентарима, патрулирующих земли к северу от Даггерфорда. Пенческа развивает партнёрство с Чёрной Сетью, её основной жентаримский связной в городе - пухлый хитрый полурослик Нелкин Денникер (Н полурослик мужчина **шпион**), называемый соратниками Снейл, из-за привычки говорить нарочито медленно. Снейл отдыхает в Таверне и постоялом дворе «Сияние Реки», охраняемый 1кб **головорезами** (Н люди мужчины и женщины разных национальностей), выглядящими как непримечательные завсегдатаи таверны.

Другой популярной в городе таверной «Счастливая Корова» заправляют Коггин и Лили Хардчиз (ЗД полурослики мужчина и женщина **обыватели**). Коггин в таверне занимается ростовщичеством, используя членов семьи, чтобы управляться с двумя делами. Ему помогают три брата и три сестры, дюжина племянников и племянниц, а также несколько дальних родственников. Один из завсегдатаев «Счастливой Коровы» - женщина полуэльф Зира, на самом деле являющийся сменившим форму **взрослым бронзовым драконом** по имени Зиразилим. Зира любит семейство Хардчизов и не вмешивается в их дела. Она избегает контакта с персонажами, если их не сведут дела Чёрной Сети. (смотри «Задание Шаллуса Мартолио» в Главе 2).

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Если приключенцы слоняются по городу или посещают в «Счастливую Корову», то Снейл узнает о них и посылает одного из своих головорезов с просьбой о встрече. Он будет рад встретиться с персонажами в публичном месте или приватном месте, на их выбор. Он начинает встречу с предложения. Всем членам группы предлагают подписать соглашение о невмешательстве в дела Чёрной Сети Даггерфорда и об отказе от любых поручений и заданий Герцогини Морвен Даггерфорд. Если они согласны, то он предлагает следующие преимущества:

- Проживание и питание в «Таверне и постоялом дворе «Сияние Реки» за счёт Жентарима.
- По одной ездовой лошади или пони для каждого члена группы с оплаченными Жентаримом стойлами в Даггерфорде.
- Передача прав собственности на укрепленную башню в «удовлетворительном состоянии» к западу от Орлбара с видом на реку Делимбийр (оставленную недавно Жентаримом после налёта каменных гигантов).

Если Снейлу не удастся получить согласие всей группы, то он вежливо заканчивает встречу, но начинает пристально следить за их делами в городе, впрочем, не вмешиваясь. Однако, герцогине он сообщит, что искатели приключений в городе и посоветует ей их избегать. Из-за хороших отношений с Жентаримом и страха разоблачения, суккуб, выдающая себя за Герцогиню Морвен, будет держаться от персонажей подальше и отклонять их просьбы об аудиенции.

Если персонажи решат проверить башню к западу от Орлбара, они встретят шестерых **каменных гигантов** разбирающих её на камни. Если удастся убить хотя бы трёх, остальные отступят вдоль реки Лоагранн в логово в Расщелине Мёртвого Камня (смотри Главу 6 «Каньон Каменных гигантов»). Починка башни обойдётся в 1000 зм и займёт 10 дней.

РАССВЕТНЫЙ ПЕРЕВАЛ [DAWN PASS]

Это единственная широкая дорога пригодная для повозок, пересекающая Серые Вершины. На заре, восходящее солнце ярко освещает дорогу, отсюда и название.

На полпути между Ллорхом и Парнастом, к востоку от гор, Жентарим построил каменные врата на дороге, огражденные утесами с обеих сторон. Две тяжелые железные опускаемые решетки падают и ловят путешественников для того, чтобы хорошо вооруженный гарнизон из двадцати ветеранов Жентарима (Н мужчины и женщины люди разных национальностей) могли вымогать из них деньги. Те, кто платят по 1 зм за голову (включая головы лошадей, пони и мулов) могут спокойно продолжить путь. Те же, кто не платят или отказываются, поворачивают обратно. Персонажи, которые смогут доказать, что они члены Черной Сети, могут проезжать без вопросов вместе со своими спутниками. В разговоре со своими товарищами члены Черной Сети упоминают, что видели каменных гигантов, шпионящих за ними издали, но пока они не нападали на ворота.

МЕРТВЫЕ СНЕГА [DEAD SNOWS]

Нетерские Горы отбрасывают холодную тень на Мертвые Снега, расположенные в горной ложбине меж двух холмов. Овцы пасутся на нижних склонах, охраняемые пастухами с арбалетами, грызут жесткую траву между скальными пластами. За пастбищами земля поднимается к утесам, частично покрытым елями, а потом все выше к покрытым туманом и снегом горам прямо в небеса.

Главная особенность Мертвых Снегов — это Приют Мартамора, укрепленное аббатство в центре города. Город образуют несколько деревянных зданий вокруг приюта, а сам он обнесен полуразрушенной стеной, которой срочно требуется ремонт. Зимние розы вдоль стены цветут круглый год. Прямо за стеной, просматривая дорогу, которая ведет в город, стоит каменная смотровая башня. Зная развешается на самом вершине этой башни, с изображением золотого восхода Латандера. Дюжина поклонников Повелителя Утра (ЗД мужчины и женщины **священники** и **послушники** разных рас) обслуживают эту башню.

Аббатство это старая дварфийская крепость, посвященная Мартаммору Дуину, дварфийскому богу путешественников. Преподобная лидер аббатства, Керилла Гемстар (НД женщина щитовой дварф **священник** Мартаммора Дуина) надзирает за **обывателями**, которые принесли клятву служения. Аббатство предлагает помощь всем нуждающимся, а жрецы Смотровой башни посвятили себя защите города и обеспечивают благополучие всех жителей.

Дворянский дом Ледяное Копье имел большое влияние в Мертвых Снегах многие поколения, пока Лорд Делвон Ледяное Копье не был убит в Войне Серебряных Пределов. Он не оставил наследников и фамильный особняк был закрыт с тех самых пор. Ленивые попытки обнаружить других членов семьи Ледяное Копье не принесли плодов. Город прожил несколько лет без правителя - никто в городе не хочет ни власти, ни ответственности.

Посетители, которые не выносят безвкусной еды и сквозняка в залах Приюта, могут найти скромную таверну, Герб, и приличный трактир Роза и Молот в городе.

РАСПЦЕЛИНА МЕРТВОГО КАМНЯ [DEADSTONE CLEFT]

Туманный каньон в Серых Вершинах под названием Расщелина Мертвого Камня — это дом клана каменных гигантов под предводительством Тана Каялителики, набожной, но обманутой поклонницы Скоруса Каменные Кости. Смотри главу 6 «Каньон Каменных Гигантов» для подробной информации об этой локации.

ДЕЛИМБИЙРСКАЯ ДОРОГА [DELIMBIYR ROAD]

Называемая Сияющим Трактом, Делимбийрская дорога - это торговый путь, идущий по северному берегу реки Делимбийр. Напуганные беженцы, идущие по дороге на запад, предупреждают искателей приключений, что на востоке свирепствуют каменные гиганты. Они говорят, что гиганты разрушили поселения и города по всей Серой Долине, а Шумновдье скоро падёт.

ДОЛИНА ДЕЛИМБИЙР [DELIMBIYR VALE]

Долина Делимбийр - это бескрайний дол, по которому вьётся река Делимбийр. Она начинается от предгорий Нетерских гор, простираясь на сотни миль к морю на юго-запад. Наименее освоенная часть долины располагается между Высоким Лесом и горами Серые Вершины. По мере удаления к югу от великого леса, в долине вдоль реки появляется всё больше и больше селений. Наибольшим поселением в долине является прибрежный Дагтерфорд, но и он не больше чем городок. Благодаря доступу к воде и обилию ресурсов, долина Делимбийр выглядит благодатной для поселенцев, но её богатства привлекают и монстров из ближайших лесов, холмов и гор.

ХОЛМЫ ДЕССАРИН [DESSARIN HILLS]

Суровые и разбросанные к югу от Яртаря холмы стали прибежищем для орков, огров, холмовых гигантов, мантикор и варваров Утгардцев. По холмам Дессарин разбросаны древние дварфийские руины, разрушенные башни, заброшенные шахты и покинутые охотничьи домики и везде могут скрываться монстры и другие опасности.

ДОРОГА ДЕССАРИН [DESSARIN ROAD]

«Дорога» Дессарин это всего лишь прославленная тропа для телег, которая пролегает на востоке Долины Дессарин, соединяя деревню Белиард с Железным Путем около Вомфорда.

ДОЛИНА ДЕССАРИН [DESSARIN VALLEY]

Низины вокруг реки Дессарин являются долиной Дессарин, обширные плодородные земли, раскинувшиеся от Глубоководья до Холмов Сарбрин. Долгий Путь идет по западной границе долины, ограниченной с востока Высоким Лесом и Покинутыми Холмами. По всей долине лежат поселения, фермы, одинокие особняки, но большая часть долины не заселена. Центральный торговый путь долины — это сама река.

ЛЕС ДРУАР [DRUARWOOD]

Смотри раздел «Мерцающий Лес».

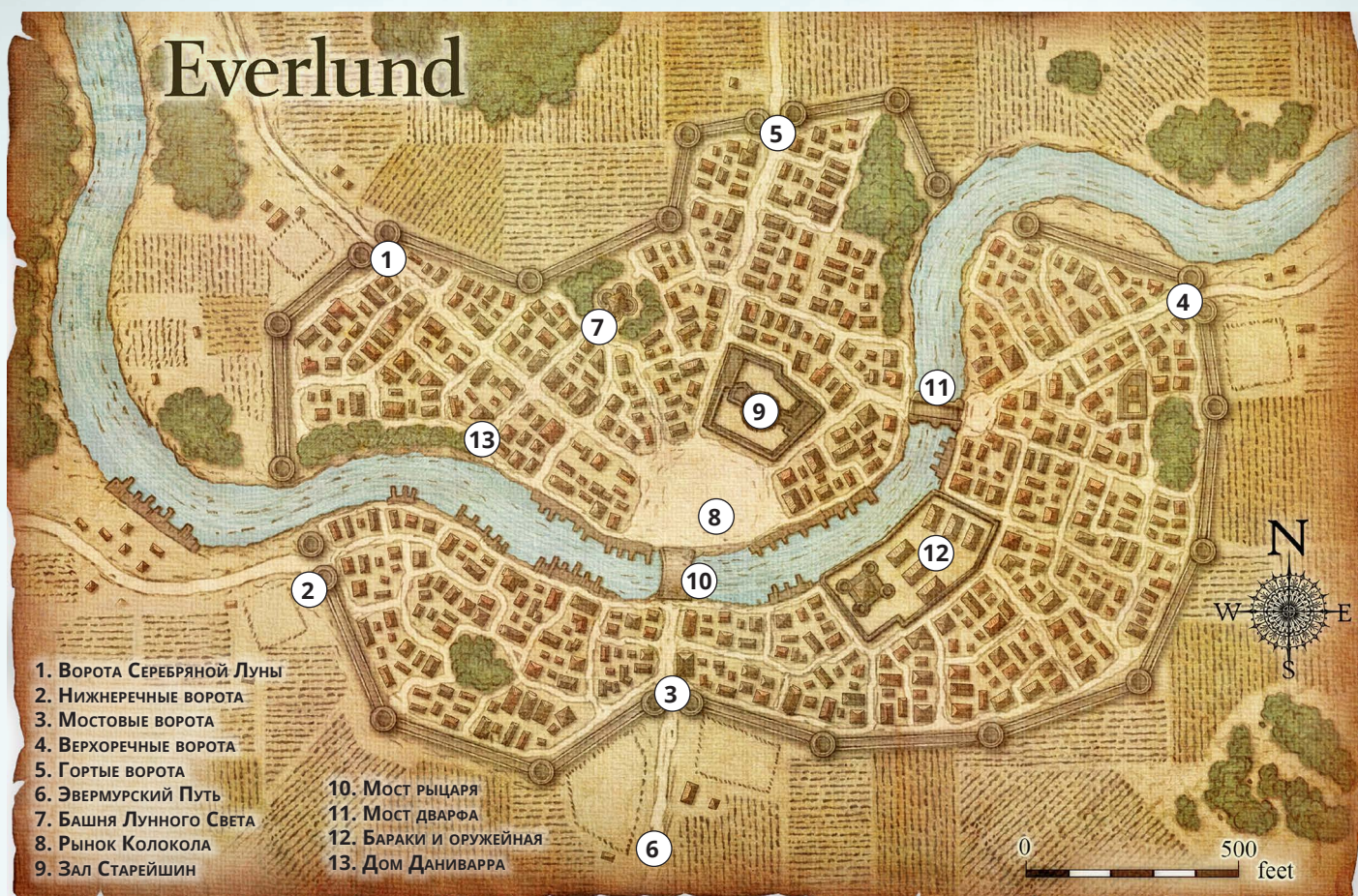
ЭВЕРЛУНД [EVERLUND]

Эверлунд, расположенный на берегах реки Ровин, это один из самых активных торговых городков Севера. Толстая каменная стена окружает город, пронзенная воротами в пяти местах. Подобно спицам в колесе, широкие и прямые улицы ведут от каждых врат к Звонкому Рынку в центре города. Улицы очень чистые и достаточно широкие, чтобы пропускать большие караваны. Солдаты городской армии постоянно патрулируют стены, чтобы успокоить местных жителей и обескуражить атакующих. Строения Эверлунда величественны и поддерживаются в хорошем состоянии. У них сильно покатые крыши и высокие шпили на которых развеваются цветные знамена. Два моста перекинуты через реку, по берегам которой расположены деревья и опушки.

До недавних пор Эверлунд был членом Альянса Лордов. Пятеро лидеров, составляющие городской Совет Старейшин, проголосовали трое против двоих за отделение, и в качестве символической поддержки Сандабара (смотри раздел «Сандабар») осудили альянса за то, что он не пришел на помощь Сандабару во времена Войны Серебряных Пределов. Это решение было подано как возможность для Эверлунда выбрать свой собственный путь, но более образованные жители считают, что за голосованием стоит семья Зоар, группа влиятельных дворян, которая переехала в Эверлунд из Глубоководья около столетия назад из-за какого-то скандала. Зоары набрали столь значимое политическое влияние в Эверлунде, что у них уже есть свой представитель в Совете Старейшин.

Зал Старейшин — это место где собирается совет, чтобы обсудить важные для города темы. Только члены совета знают кто как проголосовал во время принятия решения о выходе из Альянса Лордов. Члены Совета Старейшин следующие:

- Старший Капитан Хорикс Зоар (ЗН мужчина Тетигрианец **дворянин**), командующий армией Эверлунда и болтун
- Старший Чародей Вазрил Руидхен (НД мужчина солнечный эльф **архимар**), это тихий голос сдержанности и разумности, который поддерживает хрупкий мир между самыми раздражительными членами совета (а также он служил связным с Альянсом Лордов)



КАРТА 3.3: ЭВЕРЛУНД

- Хранительница Мостов, Китора Шен (ЗН женщина Шоу человек **ветеран**), солдат в отставке и опытный бюрократ, она надзирает за стражей и коммерцией в городе.
- Мастер Гильдий, Болдор Стальной Щит (Н мужчина щитовой дварф **дворянин**), представляет торговцев Эверлунда, он любит все преувеличивать и по слухам берет взятки
- Спикер Города, горожанин, который выбирается каждые семь лет, чтобы представлять обычных людей в городе; на данный момент этот пост занимает Ватриса Штормрайт (ХД женщина Иллусканка **обыватель**), женщина со взрывным характером, которая владеет успешным бизнесом по очистке дымоходов в городе

Самое выдающееся сооружение в Эверлунде это Башня Лунного Света, крепость из черного камня, которая является цитаделью Арфистов на Севере. Она стоит на одном из самых высоких холмов города и состоит из четырех узких цилиндрических башен, соединенных вместе, окруженных сухим рвом, который может быть быстро наполнен через систему цистерн и насосов. Башня увенчана турелью, где находится сигнальное зеркало в виде растущей луны.

В любое время от пяти до пятнадцати Арфистов находятся в резиденции, вместе с верной прислугой и частным гарнизоном из двадцати ветеранов. Хозяйка Луны Давиана Ялраннис (ХГ женщина Тетирианка человек **рыцарь**) это глав башни, которая должна защищать ее и ремонтировать. Могущественный волшебник Арфист по имени Кроуен Вэлхарроу (ХД мужчина Турами человек **архимаг** в робе полезных вещей [robe of useful items] и с посохом огня [staff of fire]) так же обитает в башне, вместе с дюжинами

одомашненных **трессимов** (смотри приложение С) и несколькими **магами** учениками. Трессимы ведут себя как обычные домашние коты, если не учитывать их способность летать. Если кто-либо из персонажей интересуется трессимами, то Кроуен предлагает группе взять себе одного (но не более). Трессим привязывается к первому персонажу, который заслужит его доверие, что можно сделать, проявив заботу и пройдя проверку Харизмы Сл 17. Персонаж, владеющий навыком Обращение с животными получает преимущество на этот бросок. Привязанный трессим будет выполнять приказы только своего хозяина.

Около вершины Башни Лунного Света расположена круглая комната без окон, в которой расположен постоянный круг телепортации, которым пользуются Арфисты высокого ранга, чтобы входить и выходить из башни, не будучи замеченными (смотри раздел «Внутренние Круги» в конце этой главы).

Город славится многими храмами, самые известные из них посвящены Хельму, Майлики и Кореллону Ларетяну. В Эверлунде есть много заведений, где можно поесть и отдохнуть, но старейшее и самое большое это Дом Даниварра. Когда-то это был особняк дворян, а теперь этот постоянный двор с кучей пристроек стала любимым пристанищем искателей приключений. Семья Зоар купила это заведение несколько лет назад, но доверяет управление Домом Даниварр одноглазому полуорку по имени Драл Телев (ЗД мужчина полуорк обыватель). И Арфисты и Жентарим приглядывают за постоянным двором.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи получили рекомендательное письмо от Тамалин Зоар (смотри раздел «Зовущие Рога») и показали его Дралу Телеву, то полуорк рассказывает им, что власть в городе принадлежит семье Зоар, и персонажи могут отдать это письмо Дралу взамен на одну услугу от Зоаров (смотри раздел «Знаки Отличия» в главе 7 *Руководства Мастера*). Когда персонажи решают воспользоваться услугой, Драл говорит об этом своим нанимателям, и Старший Капитан Хорикс Зоар делает все что в его власти, чтобы дать персонажам то, что они просят, если это в его силах и не идет против его интересов или его семьи. Примеры того, что он может предоставить, включают встречу с одним или несколькими членами Совета Старейшин, организованную встречу с представителями Альянса Лордов из другого города или *свиток с заклинанием оживление*.

ЭВЕРМУРСКИЙ ПУТЬ [EVERMOOR WAY]

Эвермурский путь уже давно является жизненно важным торговым путем, соединяющим поселения долины Дессарин с поселениями Серебряных Пределов. Отрезок между Трибором и Яртаром это древняя дорога, относительно ровная и выложенная из плотно прилегающих булыжников. К востоку от Яртара дорога становится трактом для повозок из гравия и земли, и проходит слишком близко от Вечных Болот к неудовольствию торговцев. Между Крепостью Олостина и Эверлундом дорога проходит через область, которая раньше была лесом, а теперь полна пней. Все попытки превратить этот долгий путь в нормальную дорогу наткнулись на несогласие лидеров Яртара и Эверлунда между собой, а выход Эверлунда из Альянса Лордов уничтожил последнюю надежду.

ЭВЕРМУР [EVERMOORS]

Эвермур это обширная незаселенная территория с покрытыми туманом холмами, холодными болотами, горными хребтами и маленькими пиками. Искатели приключений, пересекающие это пространство, могут иногда заметить руины замка или обрушенную башню - останки давно забытых королевств. Хотя этот регион и привлекает многих старателей, ни одно королевство или цивилизация в новейшей истории не смогло сделать эти земли своими. Дикие холмовые гиганты, эттины, огры, орки и тролли обитают здесь в огромных количествах. Поселения, которые стоят на границе Вечных Болот постоянно сталкиваются с угрозой этих или других монстров.

В миле над поверхностью земли летает Лин Армаал, облачный замок Графини Сансури (смотри главу 9, «Замок Облачных Гигантов»). Башня почти не видна с земли, поскольку летит выше пасмурных облаков.

ОКО ВСЕОТЦА [EYE OF ALL-FATHER]

Построенный гигантами много веков назад, этот храм, посвященный Аннамму Всеотцу спрятан под Хребтом Мира. Покрытый снегом перевал, который начинается в Долине Кедран ведет к храму. Подробная информация об этом месте содержится в главе 4, «Избранный Путь».

ПАВШИЕ ЗЕМЛИ [FALLEN LANDS]

Бессчетное число руин рассыпано по этой суровой и бесплодной земле. Раньше здесь стояли древние города и происходили великие сражения. Странные ведьмовские огоньки летают около руин ночью - говорят, что это последние останки древней магии.

ДАЛЬНИЙ ЛЕС [FAR FOREST]

В этом обширном лесном массиве, расположенном между Анорохом и долиной Делимбийр, и так названном за свою удаленность, живут племена спрайтов, одинокие дриады, раздражительные сатиры и агрессивные кентавры. Медвесовы также бродят по Дальнему лесу в устрашающих количествах, а в самых темных уголках обитают эттеркапы и их питомцы - гигантские пауки.

ЛЮТЫЙ ПЕРЕВАЛ [FELL PASS]

Между верхним краем Замерзших Холмов и Хребтом Мира лежит высокогорная холодная дорога, которая соединяет Тайнолесье и реку Сарбрин. Племена варваров Уттардтцев охотятся вдоль Лютого перевала, иногда соперничая с другими Уттардтцами за территорию.

ОГНЕННЫЙ СРЕЗ [FIRESHEAR]

Давным-давно метеорит упал и образовал кратер в ледяной тундре около побережья Бесследного Моря, срывая покров тонн камня и открывая богатые жилы медной и серебряной руды. В последующие годы рядом поселились шахтеры, основав город Огненный Срез. Шахтеры работают на консорциум из трех союзных торговых компаний: Дом Хаммавер (базирующийся в Мирабаре), Серебряный Треугольник (из Невервинтера) и Копатели Щебня (из Глубоководья). Поселение состоит из приземистых каменных строений, напоминающих иглу, их форма хорошо держит вес снега и уберегает от холодных ветров. Большинство домов вырублены из камня и в большинстве есть подвал с припасами.

Шахтеры Огненного Среза живут здесь весь год. Спуски, вырубленные в скалах, ведут к берегу, там, где каменные доки выступают в мелководную бухту, которая замерзает поздней осенью и не тает до раннего лета. Огненный Срез импортирует большинство своей еды, одежды и других предметов обихода. Рыбалка на льду — это популярный досуг среди детей, но все работоспособные взрослые должны трудиться в шахтах.

В городе есть три лидера, которые составляют правящий триумвират, который устанавливает правила торговли с представителями других поселений и распределяет припасы среди населения. Каждый член триумвирата - это представитель одной из компаний основательниц города. Члены триумвирата занимают свою должность всю жизнь или до отставки, известно, что они берут взятки и семьи, которые платят им монетами или рудой, получают припасы хорошего качества или в большем количестве. Сейчас в триумвирате Таркус Громм (НЗ мужчина щитовой дварф **головорез**) от Дома Хаммавер; Дарва (НД женщина драконорожденная **маг**) от Серебряного Треугольника; и Заларон Даска (Н мужчина человек Тетирианец **ветеран**) от Копателей Щебня.

В Огненном Срезе так же живет отставной цивилар (капитан) Кавалерии Грифона из Глубоководья и член Изумрудного Анклава по имени Дашарра Келдабар (ЗД женщина щитовой дварф **ветеран** [veteran]). Она живет к северу от города в лачуге, по большей части подземной, в уступе, который смотрит на море. Местные знают, что Дашарра воспитывает **грифонов**, тренирует их как ездовых животных и обучает людей тому, как ими управлять. Грифоны живут в низеньком грубом деревянном укрытии рядом с ее домом. В любое время в попечении Дашарры находятся 1к4+6 взрослых грифонов и 1к4 яиц грифонов. Дашарра наняла шестерых наемников Жентарима (Н мужчины и женщины люди Тетирианцы **ветераны**) в охранники, трое из которых охраняют ферму снаружи, а остальные отдыхают в тесном чердаке над стойлами грифонов.



КАРТА 3.4: КРЕМЕНЬ ГОРА

Если один или несколько персонажей состоят в Изумрудном Анклаве, то искатели приключений могут легко убедить Дашарру помочь им долететь до Свардборга, Лин Армаала или в любое другое место в паре сотен миль от Огненного Среза. В другом случае они должны оплатить ее услуги. Она берет по 250 зм с человека за тренировку и еще по 25 зм с человека за день путешествия. Персонажи, которые хотят обучиться, проходят три дня усердных тренировок, после которых они могут управляться с грифоном. Каждый грифон может унести одного Среднего всадника или двух Маленьких (вместе с доспехами и снаряжением), и у Дашарры есть седла и поводья для всадников любого размера. «Альфа грифон» Дашарры, Крикун, не позволяет никому кроме нее управлять собой. Другие грифоны Дашарры обучены следовать за Крикуном куда бы он не полетел, и их нельзя сбить с пути ничем, кроме магических чар.

Предлагаемое столкновение

Через три дня после того, как персонажи прибывают в Огненный Срез, огромная ладья морозных гигантов с крыльями белого дракона в качестве парусов и бивнями мамонта, приделанными к носу, появляется из плотного тумана, окружающего побережье. Огромная ладья (смотри врезку «Свардборг; Общие Свойства» в главе 7, «Айсберг Морозных Гигантов») прорезает путь сквозь ледяной наст на мелководной бухте, медленно приближается и врывается в берег пока не останавливается. На борту ладьи двадцать **морозных гигантов**. Двенадцать перепрыгивают через борта и идут по льду или по пояс в холодной воде по направлению к докам, готовые к разбою и грабежу. Оставшиеся восемь гигантов не покидают ладью.

Пока жители города отступают в шахты или бегут в тундру, разбойники гиганты рассредоточиваются, позволяя персонажам разбираться лишь с двумя или тремя за раз. Дашарра обеспечивает поддержку с воздуха, атакуя гигантов с расстояния своим тяжелым арбалетом сидя на грифоне. Если шестеро или больше гигантов падут в бою, то остальные отступают на корабль. Если их не беспокоить, то выжившие морозные гиганты (включая тех, кто не участвовал в первом нападении) перегруппировываются и начинают вторую атаку 1к4+1 час спустя, и в этот раз нападают все.

Рейд морозных гигантов произойдет независимо от того, останутся персонажи в городе или нет. Если они не присутствуют в городе, то защитить людей некому и морозные гиганты заставляют сотни жителей укрыться в шахтах. Гиганты сваливают булыжники у входов в шахты, чтобы жители не смогли выбраться, а потом грабят город. Жители, которые сбежали в тундру, возвращаются через 2к6 часов и видят, что их дома разрушены, а припасы пропали. Гиганты не обращают внимания на лачугу Дашарры на севере города.

Сокровища

У каждого гиганта с собой мешок с 1к4 обычными вещами (сделайте бросок по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении). На огромной ладье есть незакрытый деревянный сундук, крышка которого примерзла намертво. Чтобы ее открыть надо нанести 5 или больше урона. Сундук содержит 1500 см, 450 зм и 1к3 магических вещей, определяемых броском по Таблице Магических Предметов С в главе 7 *Руководства Мастера*.

Кремень Гора [FLINT ROCK]

Курган духов племени Лося (см. раздел «Варвары Утгартгцы» ранее в этой главе) расположен посреди Вечных Болот на вершине неровной бугристой плиты кремня, которая постоянно окутана туманом. Ритуальные кольца, курганы и алтарь сделаны из осколков камней, на них ничего не растет. Алтарь — это прямоугольная каменная плита 10 футов в длину, 6 футов в ширину и 3 фута в высоту, а ее поверхность сгладилась от времени. Огромный водоем вокруг алтаря кургана сделан в форме прыгающего самца оленя, хотя этот образ неочевиден, если смотреть на водоем с земли. Под каменными пирамидами погребены кости величайших воинов племени Лося.

На возвышенности вне водоема, по четырем сторонам света, расположены четыре менгира из цельного серого камня, которыми пользуются шаманы племени Лося, чтобы определять время, смену времен года и движение звезд.

Древняя реликвия

Если сколдовать *обнаружение магии* на алтаре, то можно обнаружить слабую ауру магии прорицания, идущую из-под него. Плита весит несколько тонн, и она слишком большая, чтобы ее можно было поднять или сдвинуть кем-то кто меньше и слабее каменного гиганта, но несколько Маленьких или Средних существ могут поднять ее вместе, если по крайней мере пятеро из них преуспеют в проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Алтарь можно разбить пополам, чтобы попасть под него; у него 17 КД, 100 хитов, порог урона в 10 и иммунитет к яду и психическому урону.

Ранние последователи Утгара, которые основали племя Лося, похоронили реликвии гигантов под алтарем, чтобы усилить его: 5 футовый мифриловый наконечник копья, весящий 75 фунтов. Наконечник и есть источник слабой ауры прорицания, однако в нем уже не осталось магической силы.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

В первый раз, когда персонажи приходят сюда, то тут присутствуют только пара **лосей**, питающихся мхом. Лоси наблюдают за группой, но не представляют угрозы и сбегают если на них напасть или если они заметят, что кто-то подошел к ним ближе, чем на 60 футов. Любое существо, ранившее или убившее лося на Кремень Горе, должно пройти спасбросок Мудрости Сл 16 или стать проклятым. Пока длится проклятие, члены племени Лося узнают в проклятом заклятого врага и относятся к нему враждебно. Кроме того, существо не может лечиться естественным путем, пока проклятие не будет снято заклинанием снятия проклятья или схожей магией.

ЗАБЫТЫЙ ЛЕС [FORGOTTEN FOREST]

Забывший лес давно уже является вотчиной различных существ-фей и воинственных защитников-треантов. Поэтому лучше ему так и оставаться «забытым». Бессмертный друид по имени Фесзелтан живет глубоко в чаще и охотно поделится мудростью с теми, у кого хватит навыка его отыскать.

РАЗВИЛОЧНАЯ ДОРОГА [FORK ROAD]

Развилочная Дорога это единственный проторенный путь между Сандабаром и Цитаделью Адбар. В точке, известной как «Развилка», дорога раздваивается. Один путь ведет на север к Цитадели Адбар (и становится Дорогой Адбар), а другой редко используемый путь ведет к Аскору.

ПОКИНУТЫЕ ХОЛМЫ [FORLORN HILLS]

Когда-то Покинутые холмы покрывал огромный лес, принадлежащий королевству эльфов. Когда эльфы покинули эти места, лес был вырублен, чтобы расчистить место для дварфийской империи, которая уже тоже канула в лету. Теперь здесь живут холмовые гиганты и эттины, а горы в центре присвоили себе медные драконы, которые вторглись в древние дварфийские сокровищницы и тронные залы, и обратили их в свои логова.

ЗАМЕРЗШИЕ ХОЛМЫ [FROST HILLS]

В самой южной части Хребта Мира расположены Замерзшие холмы, которые вместе с Вечными Болотами являются западной границей Серебряных Пределов. Мифриловый Зал, одна из самых сильных крепостей дварфов Севера, лежит глубоко под Замерзшими Холмами, а также здесь расположены лагеря Утгардтцев.

ГОНТАГРИМ [GAUNTLGRYM]

Эта крепость дварфов когда-то была великим городом под горами и бастионом империи Делзун, но она уже несколько веков как заброшена. Совсем недавно, армия щитовых дварфов под предводительством Бруенора Баттхаммера вернула его себе, вытеснив поселенцев дроу и заставив их бежать в Подземье. Сейчас Бруенор сидит на троне Гонтагрима, будучи его королем.

«Сердце» Гонтагрима это легендарная кузница, в которой заперт огненный первородный [primordial], известный как Маегера Титан Рассвета. Подробная информация о Гонтагриме и его обитателях содержится в *Путеводителе Приключенца по Побережью Меча* и в приключении «Из Бездны».

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Дроу из Дома Ксорларрин вторгаются в Гонтагрим через секретные проходы, о которых не знают даже дварфы. Неся железную флягу, которую им дал верховный предводитель огненных гигантов Герцог Залто, они проникают в кузницу, убивают несколько стражей, запирают огненного первородного в флягу и пытаются сбежать со своей добычей. Если персонажи приходят в Гонтагрим до того, как посещают Айронслаг (смотри главу 8, «Горнило Огненных Гигантов»), то они могут попытаться остановить кражу и сберечь первородного от лап Залто. В этом столкновении персонажи сталкиваются с дроу в тот момент, когда они собираются сбежать. Столкновение начинается одним из двух способов:

- Персонажи идут по коридору в Гонтагриме и встречаются с злоумышленниками дроу.
- Персонажи находятся у Бруенора Баттхаммера, когда новости о краже первородного достигают ушей короля, и в этом случае он просит их найти того, кто это сделал.

В любом случае персонажи сталкиваются с дроу в пыльном коридоре шириной 20 футов и высотой 30 футов с 10 футовыми дварфийскими статуями по стенам. Считайте, что группы находятся на расстоянии 60 футов, когда замечают друг друга. Темные эльфы направляются к секретной двери в стене позади одной из статуй, которая ведет к проходу шириной 5 футов, высотой 7 футов и длиной около мили, который дроу хотят использовать как путь отхода. Секретная дверь расположена между двумя группами в 20 футах от группы дроу и 40 футах от группы искателей приключений в начале столкновения. Персонажи ничего не знают о секретном проходе. Секретная дверь так мастерски сделана, что нужна тщательно изучить стену и успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 25, чтобы заметить ее. Дроу знают о двери и использовали ее, чтобы попасть в Гонтагрим незамеченными.

Лидер группы мужчин дроу это скользкий, никогда не отчаивающийся темный эльф по имени Драак Ксорларрин. Таал, его младший кузен, сопровождает его. Оба они **маги дроу**. Их сопровождение состоит из шести мужчин **элитных воинов дроу** и двух **теневого демонов** (одного призвал Драак, а другого Таал).

Драак и Таал оба использовали свою способность Вызвать Демона, а также все ячейки заклинаний 5 уровня. Они знают о том, что им нельзя сражаться с искателями приключений из-за риска быть пойманными. В первые ходы боя Драак и Таал колдуют заклинания *Эвардовы черные щупальца*. Щупальца возникают из пола перед персонажами заполняя две области в 20 на 20 футов между героями и секретной дверью. Уверенные в том, что щупальца сдержат врагов, маги дроу направляются к секретной двери и пытаются сбежать. Элитные воины дроу и демоны тени следуют за магами, и служат личной стражей. Внутри секретного тоннеля маги используют заклинания паутина, чтобы затруднить проход, и в надежде поймать в ловушку или замедлить своих преследователей.

СОКРОВИЩА

Драак Ксорларрин несет с собой *железную флягу*, в которой заточен **Маегера Титан Рассвета** (смотри приложение С). Еще у него есть посох с изображением паутины по всей поверхности и наверху в виде скульптуры обсидианового паука с маленькими бриллиантами вместо глаз (стоимость 1500 зм). Посох очень богато украшен, но не является магическим предметом. У Таала с собой кошелек с драгоценными камнями на сумму 100 зм, и он носит красивый черный плащ, расшитый узорами в виде паутины из платиновой нити (стоимость 750 зм).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если друу сбегают, то персонажи смогут снова с ними встретиться в Айронслаге (смотри раздел «Особая Доставка» в конце главы 8). Маегера Титан Рассвета может быть безопасно выпущен в одном из двух мест. Если его выпустить внутри кузницы Гонт-агрима, то Маегера снова оказывается в плену. Если он выпущен в адамантиновой кузнице Айронслага (смотри главу 8, «Горнило Огненных Гигантов», область 29), огненный первородный заперт в кузнице точно так же. Если выпустить первородного где-то еще, то он приходит в ярость, нападает на любое существо, которое видит, пока его не запрут в железную флягу или какой-то еще сосуд.

МЕРЦАЮЩИЙ ЛЕС [GLIMMERWOOD]

Три лесных массива, растущих рядом образуют Мерцающий Лес: Лунолесье на западе, Холодный Лес на востоке и Лес Друар между ними. Сосны и ели Мерцающего Леса растут на каменных холмах и откосах двух рядом стоящих горных массивов: Хребта Мира и Ледяных Шпилей. Деревья становятся более чахлыми редкими по мере того как местность возвышается к северу.

ЛУНОЛЕСЬЕ [MOONWOOD]

Этот густой хвойный лес к северу от Вечных Болот кажется очень тихим и спокойным. Южный край Лунолесья стали домом для маленьких банд лунных эльфов и лесных эльфов, а так же для нескольких поселений дровосеков и трапперов. Варвары Утгардтцы и ликантропы рыскают по северным чащам этого леса.

ЛЕС ДРУАР [DRUAR WOOD]

Варвары Утгардтцы из племен Черного Льва и Красного Тигра живут и охотятся здесь. Эти два племени делят курган духов в ледяной северной части леса (смотри раздел «Колодец Беорунны»).

ХОЛОДНЫЙ ЛЕС [COLDWOOD]

Рукава реки Ледяного Копья возникают из сердца Холодного Леса и стекают на юг к Серебряным Пределам. В Мерцающем Лесу так холодно, что земля покрыта несколькими с небольшими дюймами снега даже в летнюю жару. Зимой деревья сгибаются под несколькими футами снега и льда, но по земле можно идти из-за завесы, которую образует густая листва. Огненные гиганты сделали широкие просеки в восточных лесах, используя огонь и свои двуручные мечи, чтобы облегчить путь к Айронслагу. В этих областях запах горелого дерева висит в воздухе над рядами испепеленных деревьев.

ЗОЛОТЫЕ ПОЛЯ [GOLDENFIELDS]

Золотые Поля это окруженный стеной земельный комплекс, где поклоняются Чонтия, богине земледелия. А также это база Изумрудного Анклава. Урожаи Золотых Полей жизненно важны для городов Севера, особенно для Глубоководья. В главе 2 содержится подробная информация об этом месте.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Если путешествие не начиналось в Золотых Полях, то вы можете отыграть столкновение «Нападение на Золотые Поля» (смотри главу 2), в тот момент, когда персонажи впервые сюда приходят.

ДЕРЕВО ПРАДЕД [GRANDFATHER TREE]

В глубине Высокого Леса есть дуб невероятных размеров с основанием 50 футов в диаметре и кроной, возвышающейся на высоту 350 футов. Вокруг этого древнего дерева возвышается два кольца земли. Во внутреннем кольце растут четыре нормальных дуба (здоровые и взрослые). А во внешнем кольце закопаны ветхие кости давно умерших варваров Утгардтцев, по большей части из племени Древа Духов.

Это племя патрулирует леса вокруг Древа Прадеда. Персонажи, которые путешествуют по лесу пешком в поисках дерева должны встретить один или несколько патрулей, состоящих из 3кб **воинов племени Древа Духов** и **шамана Утгардтцев** (смотри приложение С). Существует 25-процентный шанс того, что в группе есть один из взрослых детей Великого Вождя Бурвальда Проклятия Орков, который возглавляет патруль. Этот лидер варваров Утгардтцев это берсерк, со следующими изменениями:

- Лидер хаотично-нейтральный.
- У него или у нее 15(+2) очков Ловкости и КД 14.
- Он или она говорит на Ботии (языке Утгардтцев), Всеобщем и Эльфийском.
- У лидера есть лук клятвы и бонус +5 к попаданию оружием, которое наносит 7 (1к8+3) колющего урона при попадании, и дополнительные 10 (3к6) колющего урона против заклятого врага. (Остальные свойства лука клятвы смотри в главе 7 Руководстве Мастера Подземелий).

Персонажи, путешествующие по воздуху, могут легко заметить дерево и добраться до периметра области без столкновения с патрулями.

У дерева Прадеда КД 15, 500 хитов, порог урона в 15 и иммунитет к урону огнем и психическому урону. Пока у него остается 1 хит, оно регенерирует 50 хитов в ход (значение инициативы 0). Хотя оно и живое существо, как и все растения, дерево Прадед не имеет сознания и не может двигаться и делать действия в свой ход. Существа, призванные защищать древо получают эффект заклинания благословение, пока находятся под его раскидистыми ветвями. Кроме того, любое существо, которое совершает долгий отдых под этими ветвями, попадает под эффект заклинания высшее восстановление.

ДРЕВНЯЯ РЕЛИКВИЯ

Множество маленьких помещений спрятано между открытыми корнями Прадеда. Среднее существо или меньше может добраться до этих комнат, протиснувшись между корнями. Наполовину похороненная во внутренней системе корней реликвия гигантов была оставлена здесь сумасшедшим шаманом племени Древа Духов: немагический тор из электрума с вырезанными рунами Гигантов. Бывшее кольцо в носу могущественного вождя гигантов, это ювелирное изделие в форме буквы U стоит 250 зм как объект искусства и весит 25 фунтов. Средний гуманоид может носить его на шее. Хотя оно неудобное, но оно никак не мешает владельцу передвигаться.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Семеро **кентавров** пришли к дереву Прадеду, чтобы воспользоваться его целительной силой. Кентавры стали жертвами проклятия, когда исследовали древние руины в Высоком Лесу. Пока проклятие не снято, от кентавров исходит трупный запах, они не могут восстанавливать хиты и не могут ничего есть и пить не отравившись. Кентавры не хотят сражаться и хотят, чтобы их оставили в покое.

Четыре **дриады** живут в дубах, которые окружают Прадеда. Они появляются из своих деревьев, если один или несколько персонажей приближаются на 50 футов к дереву Прадеду, требуя на эльфийском, чтобы они ушли немедленно. Дриады ничего не знают о реликвии гигантов, спрятанной между корней

Прадеда, и не привязаны к ней. С помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение или Запутывание) Сл 14, персонаж может убедить дриад позволить им найти реликвию и забрать её. Проверка совершается с помехой если дриады не могут понять слов персонажа. Если персонажи начинают поиски без одобрения дриад, то они пытаются очаровать персонажей и приказать им идти туда, откуда они пришли. Дриады нападают на нарушителей, которые сопротивляются чарам или отказываются уходить, призывая кентавров на помощь (которую те готовы с радостью оказать).

Если дриада убита, то одно или несколько призванных животных появляется из земли в 30 футах от нее и присоединяется к бою, и ходит по инициативе дриады. Сделайте бросок по таблице Мстящие Звери, чтобы определить кто появляется. Призванное животное может отличать друзей от врагов и попадает под действие заклинания благословение дерева Прадеда. Оно исчезает через 1 час или, когда у него 0 хитов, или если на него сколдовали рассеивание магии (Сл 15).

МСТЯЩИЕ ЗВЕРИ

к4	Звери
1	2 бурых медведя
2	2 лютых волка
3	1 гигантский боров
4	1 гигантский лось



КАРТА 3.5: ДРЕВО ПРАДЕД

ГОРЫ СЕРОГО ПИКА [GRAYPEAK MOUNTAINS]

Прерывистый горный массив идущий на север и на юг отделяет долину Делимбийр от Павших Земель и пустыни Анорох. Горы Серого Пика названы так в честь племен серокожих каменных гигантов, которые здесь проживают. Местность изобилует заброшенными дварфийскими и Нетерильскими шахтами.

СЕРАЯ ДОЛИНА [GRAYVALE]

Эта прекрасная и плодородная долина находится в южной части Серых Пиков между поселениями Ллорх и Громкая Вода. Река Серый поток течет через середину Серой долины, усеянной фермерскими хозяйствами, охотничьими домами, старыми дварфийскими шахтами и руинами ушедших эльфийских королевств. Теперь многие из ферм и хуторов Серой долины лежат в руинах после того, как их недавно сравнивали с землей разбушевавшиеся каменные гиганты. Долина была по большей части эвакуирована, если не считать нескольких рассеянных ферм, чьи владельцы отказались покинуть долину.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Исследующих Серую долину персонажей замечает с вершины близлежащего холма **молодой латунный дракон** по имени Силиксия. Дружелюбный дракон приветствует героев и предупреждает их, что каменные гиганты разрушают фермы, поселения и старые руины по всей Серой долине. Последние несколько недель она провела, помогая фермерам и прочим местным жителям покинуть долину. Она не знает, почему обычно затворнические каменные гиганты внезапно появились и стали всё уничтожать. Если персонажи спросят Силиксию, где живут каменные гиганты, она предлагает проводить их до Расщелины Мертвого Камня и предупреждает, что у каменных гигантов есть «питомец» рух, который охраняет вход в их логово - каньон. Силиксия сама совершенно не заинтересована сражаться с гигантами, но ее можно подкупить, чтобы она выманила подальше руха или помогла каким-то другим образом. Редкая магическая вещь или драгоценные камни на сумму не менее 5,000 зм вполне ее удовлетворят. Персонаж, решивший поторгаться с драконом, может успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 17 уговорить Силиксию принять в оплату необычную магическую вещь или 2,500 зм.

ПРОГОН СЕРОЙ ДОЛИНЫ [GRAYVALE RUN]

Дорога, известная как Прогон Серой Долины выходит из Громкой Воды и идет на восток вдоль реки Серый Поток до Ллорха и далее. Название дороги меняется на Рассветный Перевал, когда она переходит через Серые Вершины. Вдоль Прогон Серой Долины стоят телеги, заборы и коттеджи, которые поломали и разнесли булыжниками каменные гиганты из Расщелины Мертвого Камня.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Персонажи скрытно наблюдают как три **каменных гиганта** тихо, почти благоговейно, разбирают старый каменный коттедж. Один гигант собирает камни, пока другой собирает из них декоративные колонны. Третий гигант копает руками ямы и закапывает там все остальные вещи из коттеджа. Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта Сл 10,

понимают, что гиганты стирают все следы коттеджа и используют камень, чтобы создать что-то художественное и вечное на его месте. Закончив, гиганты идут к следующему разрушенному коттеджу, который смогут найти. Гиганты слишком увлечены своим делом, чтобы заметить кого-то, наблюдающего за ними со стороны. Если персонажи противодействуют гигантам или нападают, то они кидаются в персонажей камнями. Если персонажи сбегают, то гиганты их не преследуют, решая вместо этого продолжить свою работу. У гигантов нет никаких сокровищ.

ПЕЩЕРА ВЕЛИКОГО ЗМЕЯ [GREAT WORM CAVERN]

Курган духов племени Великого Змея варваров Утгардтцев находится внутри просторной пещеры на северо-восточной границе долины Кедран, глубоко в Хребте Мира. Толстый лед висит над входом в Великую Пещеру Змея и внутренние стены там покрыты гладким льдом и огромными сосульками, которые мерцают и переливаются в отраженном свете. Стены слишком скользкие, чтобы по ним можно было забраться без помощи снаряжения или магии.

Пол пещеры покрыт скользким льдом (смотри раздел «Опасности Дикой Местности» в главе 5 *Руководства Мастера*), а по бокам находятся уступы из камня по 70 футов в высоту, на которых стоят два тотемных столба, выточенных из льда с вырезанными на них крылатыми змеями. Стены этих уступов испещрены пещерами, в которых живут члены племени Великого Змея. Естественные паровые потоки держат пещеру теплой весь год. Над уступами, выкопанные в стенах пещеры, находятся узкие крипты, где похоронены достойные члены племени. Их замерзшие тела стоят.

АЛТАРЬ

В самом конце пещеры возвышается треугольный каменный уступ, покрытый льдом, поднимающийся на 120 футов от пола пещеры в самой высокой точке. На этом уступе находится алтарь из покрытого льдом камня в форме свернувшегося кольцом змея с большими крыльями. Алтарь символизирует Элрема, Великого Змея. Здесь воины племени приносят жертвы Великому Змею в честь Утгара. Они надеются, что из-за жертв Элрем не вернется их пожирать.

К алтарю магически привязан **коатль**. Он может входить и выходить из алтаря по своей воле. Внутри алтаря коатля невозможно засечь, а он может чувствовать существ в 120 футах от него. Когда персонаж с добрым сердцем в первый раз приближается к алтарю на 20 футов, коатль телепатически начинает общаться с персонажем, не выдавая своей личности и местоположения. Коатль предупреждает персонажа о том, что племя Великого Змея пало под влияние злого вождя по имени Вормблуд, на языке, который понимает персонаж. Он просит персонажа выследить и убить Вормблуда, обещая награду за это доброе дело. Коатль знает, что Вормблуда сейчас здесь нет, он ищет пропавшую наложницу. Если персонажи предоставляют доказательство смерти Вормблуда и кладут его на алтарь, то смотри «Развитие Событий».

Если кто-либо повредит алтарь, то коатль появляется и пытается испугать атакующих, нападая только если нет другого выхода.



КАРТА 3.6: ПЕЩЕРА ВЕЛИКОГО ЗМЕЯ

ДРЕВНЯЯ РЕЛИКВИЯ

В дальней части пещеры висит реликвия гигантов: гонг в виде полумесяца в грубой каменной раме. Гонг — это круглый диск 13 футов в диаметре, который когда-то был щитом чемпиона морозных гигантов, но был слома в бою и теперь ему не хватает большого куска. Остатки щита весят 250 фунтов. Он сделан из чешуек красного дракона, прикрепанных в отчеканенной медной основе. Кожаные ремни для руки давным-давно сгнили. Веревки, на которых висит гонг, можно разрезать двумя взмахами меча.

Если ударить в гонг внутри пещеры, то его глубокий звон эхом раздается по всему пространству и заставляет несколько больших сосулек оторваться от потолка и разбиться о ледяной пол. Крушащийся лед пробуждает трех **молодых реморхазов**, которые были в спячке подо льдом. Реморхазы выкапываются изо льда и нападают на всех, кого видят. Народ племени Великого Змея не знает о реморхазах, и не контролирует их после того, как они появляются.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Большинство членов племени Великого Змея — это кочевники, которые охотятся и добывают пропитание в глуши. Здесь живут обычно старики матери и дети. В каждой маленькой пещере находятся 1к4+4 небоевых персонажа, а на уступах стоят четверо **воинов племени** и наблюдают за входом (по двое на каждом уступе). У них есть запас копий, которые они кидают в незваных гостей.

СОКРОВИЩА

Можно исследовать и разграбить логово реморхазов после их смерти. Это овальная комната диаметром в 20 футов со стенами из гладкого льда. По полу разбросаны три драгоценных камня стоимостью 500 зм, пят-

надцать камней стоимостью 100 зм и один магический предмет, определяемый броском по Таблице Магических Предметов С в главе 7 *Руководства Мастера*.

Если персонажи убьют Вормблода и принесут доказательство его кончины, то из алтаря появляется коатль и накладывает на каждого персонажа *чары восстановления [Charm of restoration]* (смотри раздел «Сверхъестественные Дары» в главе 7 *Руководства Мастера Подземелий*). После этого коатль возвращается в алтарь и больше ни с кем не контактирует.

ГНЕЗДО ГРИФОНА [GRIFFON'S NEST]

Деревянный частокол, усаженный гниющими головами мертвых орков, окружает стоящую на вершине холма деревню, состоящую из грубых изб и длинных домов, в северной части Холмов Сарбрин. Примерно три сотни Утгартских варваров из племени Грифона живут здесь. На самой скалистой вершине Гнезда Грифона стоит длинный дом великого вождя Халрика Костолома. Здесь Халрик регулярно собирается с другими племенными вождями, чтобы решать важные вопросы и планировать будущее племени. Халрик живет по-королевски, а вот остальное племя в нищете.

В разные моменты в прошлом приветствовались встречи и торговля посетителей с вождями, но теперь племя Грифона не открывает ворот незнакомцам, а на самом деле даже активно пытается их убивать. Большинство обитателей Гнезда Грифона — **племенные воины**, и среди них есть несколько дюжин **берсерков**. **Утгартской шаман** (смотри приложение С) бродит по поселению, следя, чтобы никто не смел говорить плохо о великом вожде. Если персонажи приближаются к поселению, то ворота открываются, приглашая их войти. Это ловушка. Если персонажи войдут внутрь, то варвары попытаются убить их и съесть трупы.

Великий Вождь Халрик Костолом - **берсерк** со следующими изменениями:

- Халрик хаотично-злой и разговаривает на Ботии (языке Утгардтцев) и Всеобщем.
- У него 99 хитов и он сражается +1 секирой. У него бонус +6 к попаданию этим оружием, и он наносит 10 (1к12+4) рубящего урона при попадании.

ГРУДД ХАУГ [GRUDD HAUG]

Грудд Хауг - это логово Вождя Гух и ее холмовых гигантов, построенное на отвесном берегу реки Дессарин. Подробная информация об этом месте содержится в главе 5 «Логово Холмовых Гигантов».

ГУНДАРЛУН [GUNDARLUN]

Островной комплекс Гундарлун (смотри карту 3.10) — цепочка голых гор, вырастающих из Бесследного Моря. Могучие волны разбиваются об каменистые берега. За склоны гор над водой цепляются каменные крепости, окруженные рыбацкими деревнями, каждой из таких крепостей правит беспощадный ярл, который подчиняется Королю Гундарлуна, Олгрэйву Красному Топору (ХН мужчина Иллусканец человек берсерк с 90 хитами). Король живет в разваливающейся крепости, которая смотрит на Гандбарг, единственный порт острова.

ГУНДБАРГ [GUNDBARG]

Гундбарг, город Северян, терпит пришельцев только оттого, что его выживание зависит от торговли. Что Северяне не могут купить, то они забирают силой. Посетители обычно останавливаются в Постоялом Дворе Драконья Черепаша, покрытом соляными разводами здания рядом с доками. Высокие скалы стеной окружают гавань Гундбарга, в которой стоит Королевский Флот, состоящий из почти двухсот ладей.

ГНЕЗДО ЯСТРЕБА [HAWK'S NEST]

Гнездо Ястреба - укрепленное глядящее на Сильверимунский проход поселение, построенное для защиты прохода от орд орков и других угроз, защищающее тем самым восточный фланг Сильверимуна. Стоящее на скалистом утесе и окруженное высокими зубчатыми стенами Гнездо Ястреба находится под защитой Ордена Перчатки. Высокие каменные стены окружают крепость и густонаселенную деревеньку, в которой есть три храма (посвященные Хельму, Торму и Тиру), кузница, кожевня, мастерская, лавка с припасами для караванщиков, знаменитая драками таверна (Шипованная Рукавица) и две уютных, но просторных гостиницы (Насест Ястреба и Постоялый Двор Серебряный Меч).

Лорд Гнезда Ястреба - Артус Кавилос (ЗД мужчина Дамаранец человек **рыцарь** Тира), член Ордена Перчатки. Его жена, Леди Фенрис Агатонн (ЗД женщина Дамаранка человек **маг**) - правнучатая племянница Лорда Таерна Хорнблейда из Серебристой Луны. У Артуна и Фенрис две энергичных дочери, Лавенсия и Эрил, одна учится на волшебницу, а вторая хочет стать рыцарем Тира, как ее отец.

Лорд Кавилос разводит **гиппогрифов** которых рыцари Гнезда Ястреба дрессируют как ездовых животных, чтобы патрулировать торговые дороги между Сильверимуном и Сандабаром. Если персонажам требуется быстрый метод перемещения, то они могут подать Лорду Кавилосу прошение, чтобы тот разрешил отвезти их в место назначения на гиппогрифах. Если персонажам удастся впечатлить его срочностью и важностью своей миссии, то Лорд Кавилос при-

кажет отвезти персонажей, после чего рыцари на гиппогрифах вернутся в Гнездо Ястреба. Гиппогриф, несущий рыцаря и еще одного наездника, должен отдыхать час после каждых трех часов полета и может покрыть расстояние около 54 миль за день пути.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Когда огненные гиганты напали на бронированную телегу, едущую на восток к Сандабару, рыцари на гиппогрифах спустились, спасли выживших и доставили их в Гнездо Ястреба. Персонажи узнают о нападении, когда рыцари возвращаются с выжившими. Они так же узнают, что бронированная телега везла зарплату рабочим, восстанавливающим защитные сооружения Сандабара, которые были уничтожены во время войны Серебряных Пределов. Персонажи могут проявить отвагу и вызваться вернуть украденные ценности, которые хранились в двух закрытых железных сейфах. Путешествуя на восток по торговому пути, персонажи могут найти остатки бронированной телеги. Оттуда они могут пойти по следам гигантов на север в горы. Несколько часов спустя они наткнутся на двух **огненных гигантов** и двух **адских гончих**. У каждого гиганта есть мешок с одним из сейфов. Гиганты сломали замки и теперь они не заперты.

Если персонажи вернут сейфы в Гнездо Ястреба или доставят их в Сандабар, то Лорд Кавилос будет очень впечатлен. Если в группе есть паладин или жрец доброго мировоззрения, еще не присоединившийся к Ордену Перчатки, то Лорд Кавилос предлагает этим персонажам вступить в орден. Если в группе уже есть члены ордена, то Лорд Кавилос предлагает каждому из них титул Рыцаря и ездового Гиппогрифа. Он так же приглашает всех членов группы прийти на ужин с его семьей, во время которого Лорд Кавилос будет потчевать гостей преувеличенными историями о победах в битвах, в которых он сражался во время Войны Серебряных Пределов.

СОКРОВИЩА

В каждом сейфе лежит 500 зм. Каждый мешок гиганта содержит 1к4 обычных предмета, определяемых броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

ТВЕРДЫНЯ ХЕЛЬМА [HELM'S HOLD]

Расположенная недалеко к югу от Невервинтера Твердыня Хельма - это укрепленный со всех сторон каменными стенами монастырь, охраняемый днём и ночью членами ордена Золоченого Глаза, отколовшейся от ордена Перчатки сектой. Твердыня находится под контролем Золоченого Глаза, и члены этого ордена приняли крайнюю форму учения Хельма о защите. Благородные инквизиторы Золоченого Глаза уверены в том, что зло свирепствует. Они решительно настроены выискать всех, находящихся под «демоническим влиянием», и быстро подвергают гонениям тех, кто не поступает в соответствии с их убеждениями.

В стенах Твердыни Хельма множество жилищ окружают центральный район, называемый Квартал Сердца, где персонажи могут найти просторную таверну Грязный Старый Дварф, несколько тихих гостиниц и шумный рынок. Деревянный эшафот стоит посреди рынка, и в некоторые ночи, когда облака застилают убывающую луну, светящиеся призраки блуждают рядом с ним, занимаясь обычными делами живущих. Иллюзорные продавцы продают эфемерные яблоки, призрачные дети играют на улице, а

одни духи вешают других на эшафоте. Некоторые сцены будто бы уже происходили в прошлом, другие события ещё не произошли, во всяком случае пока. Призраки в основном говорят всякий бред, но то, что они говорят, может представлять собой информацию, связанную с будущими или прошлыми событиями.

Над другими зданиями возносится собор Хельма, возвышающееся над городом и вдохновляющее здание из серого камня, видимое на многие мили вокруг. В равной степени являясь крепостью и храмом, при нём имеются приют для сирот, госпиталь, дом для безумных и умалишённых и тренировочные площадки для новопринятых Золоченого Глаза. Святой Смотритель Керриа (ЗД женщина, тетирианка человек, **священник** Хельма), руководящая собором, определённо намерена искоренить порчу, где бы она не нашла ее. Мало кто усомнится в том, что её слова, несущие святую мудрость Хельма, имеют вес. Ей служат дюжины инквизиторов Золоченого Глаза (мужчины и женщины **фанатики культа** [cult fanatic] разных национальностей и мировоззрений), которым помогают **прислужники, убийцы, стражники, рыцари, шпионы и ветераны** [acolyte, assassin, guard, knight, spy, veteran]. Злодеев и врагов Золоченого Глаза хватают и приводят в Твердыню Хельма, чтобы вынести им справедливый приговор. Тех, кого подозревают в том, что они находятся под «демоническим влиянием» или тех, кто угрожает Золоченому Глазу вешают, а тела сжигают, чтобы предотвратить поднятие их из мертвых.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

За искателями приключений, вошедшими в Твердыню Хельма, внимательно наблюдает Золоченый Глаз. Тем не менее, до тех пор, пока они не чинят неприятности, им не стоит бояться ордена, который гордится тем, что посетители чувствуют себя в безопасности и под защитой. Золоченый Глаз полагается на торговлю, как на основу для финансирования своей деятельности, а влияние авантюристов на экономику поселения обычно хорошее. Кроме того, Глаз известен тем, что нанимает искателей приключений для выполнения грязной работы.

Лидеры Золоченого Глаза получают доклады о гигантах-мародерах в этом регионе. Обученный бороться с демоническими угрозами, орден не очень стремится столкнуться в бою с гигантами. Зара Далкор (ЗД женщина, илусканка, **рыцарь** Хельма) и её оруженосец (ЗН женщина тетирианка, полуэльф, **стражник**) подходят к персонажам и предлагают им возможность помочь Золоченому Глазу и народу Твердыни Хельма, не предлагая в обмен ничего, кроме благодарности. Если персонажи откажутся помогать, то Зара просит прощения за потраченное время искателей приключений и докладывает об этом своему начальству.

Если персонажи выражают интерес в помощи Золоченому Глазу, то Зара делится следующей информацией:

- Разведчики Твердыни Хельма заметили морозных гигантов, блуждающих в землях к югу.
- Морозные гиганты напали и разграбили несколько усадеб и караванов вдоль Главного Тракта.
- Золоченый Глаз хочет, чтобы персонажи нашли откуда приходят гиганты.

Персонажи, принявшие задание и прошедшие на юг около 10 миль, замечают **морозного гиганта**, идущего в сторону побережья. Он недавно напал на караван, путешествующий на север по Основному Тракту, и у него осталось всего 88 хитов. Он несет с собой мешок с награбленной едой и 1к4 обычными вещами (сделайте бросок по Таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении). Гигант сражается до последнего если на него напасть. Если персонажи следуют за гигантом держа дистанцию, то он приводит их пролом в милю длиной в утесах высотой 100 футов. Огромная ладья стоит на якоре в полумиле от берега (смотри врезку «Свардборг: Общие Свойства» в главе 7 «Айсберг Морозных Гигантов») с двумя гигантскими шлюпками, привязанными к ней. Три морозных гиганта находятся на борту. Когда гигант с мешком еды появляется на вершине утесов, один из гигантов на корабле забирается в шлюпку и гребет к берегу, пока первый гигант спускается по утесу навстречу. Большая часть команды все еще грабит большую землю, так что корабль вскоре отправится в плавание.

Шестнадцать морозных гигантов ещё не вернулись на корабль после своих набегов на удаленные от моря земли. Если персонажи спрячутся на корабле или будут наблюдать за ним, бросьте 2к20 в конце каждого прошедшего часа. При результате броска 17 или выше, 1к4 **морозных гиганта** вернутся и подадут сигнал кораблю отправить лодку к ним на берег. Если лодка не придет, они поплывут к кораблю выяснить, что случилось.

СОКРОВИЩА

Персонажи, взобравшиеся на борт корабля и победившие гигантов, обнаружат там большое количество украденного продовольствия, а также дюжину бочек дрянного дешёвого эля, двенадцать бочонков дорогого бренди (стоимостью 300 зм каждый), 10000 зм разными монетами и 2к4 украденных предметов искусства стоимостью 750 зм каждый (для определения типа предмета используйте подходящую таблицу из главы 7 *Руководства Мастера*, стр. 135).

Каждый вернувшийся гигант несет мешок с украденными припасами и одним обычным предметом, определяемым броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении. Так же есть 25 процентный шанс, что в мешке есть 1к10х100 зм разными монетами.

ВЫСОКИЙ ЛЕС [HIGH FOREST]

Хоть он уже не настолько обширен, как в древние времена, но Высокий лес до сих пор огромен и загадочен. Он больше, чем территории многих королевств и охватывает горы. Высокий лес — это дом для трэантов [treants] огромных размеров, оленей с размахом рогов в ширину фургона, бурых медведей размером с большой сарай, совомедов [owlbear], волков, единорогов и многих других существ, включая местных свирепых лесных эльфов и варваров Утгардтцев из племени Древа Духов. В лесу находится множество скрытых поселений, населённых призраками руин, фейских перекрёстков и древней защитной магии.

На окраинных полосах леса дровосеки занимают своим делом, а беглые преступники могут найти себе убежище. Но как всем известно, тех, кто заходил слишком глубоко в Высокий лес, больше не видели.

Высокая Пустошь [High Moor]

Высокая Пустошь, строго говоря, не является частью Севера. Когда-то давно здесь произошел страшный катаклизм, уничтоживший целое эльфийское королевство, но теперь этому событию осталось мало свидетельств, кроме населенных призраками руин, гробниц и подземелий, сокрытых густыми туманами. В поисках этих древних руин сгинуло множество искателей приключений, потому что в Высокой Пустоши живет немало чудовищ.

Главный Тракт [High Road]

Этот популярный тракт идет вдоль побережья от Лускана до Глубоководья, проходя через Невервинтер. За годы, участок Главного Тракта от Невервинтера до Глубоководья пришел в упадок без ремонта из-за частых нападений монстров. Лорд Дагулт Неверэмбер, будучи сразу Лордом Защитником Невервинтера и Открытым Лордом Глубоководья, нанял искателей приключений, чтобы они обезопасили старую дорогу и потратил значительное количество средств на ее починку. Теперь многие считают Главный Тракт безопаснее, чем путь морем.

Ханделстоун [Hundelstone]

На самых высоких подъемах Десяти Путей только небольшое количество кустарников цепляется за жизнь среди покрытых мхом скал. Путешествующие этим маршрутом в конце концов оказываются в Ханделстоуне, уцепившимся за склон горы, как и окружающая флора. Дома в городе приземистые, большинство комнат в них выкопаны под землей, а крыши сделаны под большим уклоном, чтобы сбрасывать снежное одеяло гор зимой. Щитовые дварфы и скальные гномы Ханделстоуна посмеиваются над гостями, советуя им пригнуться, передвигаясь по городу, чтобы их не сдуло ветром.

Для большинства Ханделстоун является последним оплотом цивилизации перед переходом на север в долину Ледяного Ветра или первым добрым убежищем после изнурительного путешествия обратно. Многие дварфы и гномы проводят здесь свои дни роая туннели, добывая руду, выплавляя и куя железо с оловом. (Те искатели приключений, что спускаются в эти туннели, будут удивлены тому, что некоторые из них уходят на мили вниз, а в некоторых случаях ведут в Подземье). Небольшое число жителей-людей - в основном наёмники или потенциальные авантюристы, зарабатывающие на жизнь работой охранников караванов или ловлей чудищ в скалах.

Одним из известных жителей Ханделстоуна является изобретатель Твип Айронботтом (ХД мужчина, скальной гном, **обыватель** [commoner]). Шпион Арфистов, Твип следит за незнакомцами, проходящими через городок, и использует камень послания [sending stone], чтобы оставаться на связи с Белдорой, шпионом Арфистов в долине Ледяного Ветра (см. раздел «Задание Белдоры» в главе 2 для более подробной информации о Твипе).

Ледяной пик [Ice Peak]

Замерзший остров, что лежит на южной стороне Моря Движущегося Льда, получил своё имя от горы с белой снежной шапкой, которая высится на северной части острова. Большая часть аборигенов ютится в нескольких поселениях в бухтах южного побережья. Пещеры в пики северных гор служат логовом древнего белого вирма Арвеиатурасы, она известна морякам, как Ледяные Когти за её привычку налетать на незадачливые корабли и рвать их на части своими когтями.

Ладьи толпятся в доках Орилссбарга, самого большого поселения на острове. Улицы Орилссбарга вымощены бревнами, сложенными рядами, как это принято в поселениях Ледяного Пика. Здания здесь низкие и сделаны из дерева, а покатые крыши покрыты дерном. Сердце Орилссбарга это Зеленый Зал, просторная таверна с длинным очагом, на котором можно жарить шесть козлов одновременно. Очаг отгоняет холод и может накормить голодные толпы моряков, которые заходят сюда после разгрузки своих кораблей в доках. Местные жители тоже приходят сюда в поисках последних новостей с большой земли, хотя пока они достигают Ледяного Пика, они успевают устареть и сильно измениться, став похожими на анекдот. Но изолированные жители Орилссбарга все равно им верят.

Небольшие прибрежные поселения острова включают в себя деревни рыбаков и трапперов, Твердыня Бьорн и Ледяной Волк. Аборигены Ледяного Пика выживают рыболовством и охотой на козлов, тюленей и китов. Остров славится большой популяцией йети. Они питаются горными козлами, избегая Северян, если не истекают запасы еды.

Ледяные Горы и Ледяные Шпили [Ice Mountains and Ice Spires]

Ледяные Горы и Ледяные Шпили многие считают восточной оконечностью Хребта Мира, а не самостоятельными горными цепями. Разница чисто академическая, потому что во всех трех местах есть высокие вершины, постоянно лежащие снежные шапки, начинающиеся практически у земли, и толпы монстров. Многие из этих мест - владения белых драконов.

Земли Ледяного Щита [ICESHIELD LANDS]

Там, где край Долины Дессарин встречается с западным краем Высокого Леса, находятся покрытые травой холмы, которые орки племени Ледяного Щита недавно провозгласили своими. Они живут в наспех сделанных из лесной древесины домиках. Эльфы и кентавры постоянно приходят из Высокого Леса, нападают и поджигают эти домики, но орки упорно отстраивают их, заново срубая деревья.

Долина Ледяного Ветра [ICEWIND DALE]

В долине Ледяного ветра в изобилии есть снега, льды и низкая температура. Солнце никогда высоко не поднимается над горизонтом, даже в самый разгар лета, да и само лето здесь мимолетно. Зимы здесь длинные и суровые.

Долина Ледяного ветра окружена опасными местами. Ледяные скалы Ледника Регхед вздымаются на востоке будто тюремные стены. Высокие заснеженные пики Хребта Мира маячат к югу. К северу и западу Море Движущегося Льда гоняет туда-сюда айсберги и торосы с нескончаемым грохотом, как будто сама зима скрежещет зубами, готовясь пойти на свой следующий морозный шторм. А между этими грозными препятствиями лежит продуваемая ветрами тундра, испещренная поселениями и встречающимися там и сям небольшими лесами или рошицами.

Одинокая гора, называемая Пирамидой Кельвина, высится в самом сердце долины Ледяного Ветра. Летом снег с этой горы тает и стекает в три богатых минералами озера: Мазр Дуалдон, Лак Диннешер и Красные Воды. К середине лета долина Ледяного Ветра стряхивает с себя зимнее оцепенение и пышно

расцветает. Травы вырастают до двух или трёх футов в высоту за пару недель. Птицы прилетают на болота, образованные оттаявшей землей, а олениа пополняют поредевшие за зиму стада северных оленей.

Варвары Регхеда следует за стадами северных оленей, мигрирующих по долине Ледяного ветра, дварфы роются в пещерах и туннелях под Пирамидой Кельвина, лишь изредка вылезая для торговли и за едой. Большинство населения долины живет в десяти постоянных поселениях, называемых вместе Десять Городов:

- Окруженный стенами городок Брин Шандер лежит на северном конце Тропы Десяти и является первой точкой остановки для прибывающих купцов, торговцев и крупнейшим поселением из десяти сообществ.
- Охотничьи и рыболовные деревни Бремени, Таргос, Термалин и Лонливуд расположены вдоль берега озера Мэр Дуалдон, из которого вытекает река Шаэнгарн, и в котором водится бесчисленное множество тупоголовой форели.
- Деревни Дыра Дугана и Славный Мёд расположены в нескольких милях друг от друга на северном берегу озера Красные Воды, которое, не смотря на своё название, сверкает изумрудно-зелёным днём и серебром вечером.
- Город Истхэвен и лежащие у подножия Пирамиды Кельвина деревни Казр-Диневал и Казр-Кониг стоят на берегу Лак Диннешера, замерзающего зимой озера.

Население Десяти Городов состоит в основном из людей и дварфов в соотношении двадцать к одному, соответственно. Во время большой опасности лидеры всех поселений, известные как городские спикеры, встречаются в Брин Шандере для обсуждения решений их проблем. Если одно из небольших поселений подвергается столь большой угрозе, которую не может преодолеть, то его жители готовы идти в Брин Шандер, находить убежище за его стенами.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

В этом регионе используйте вместо представленной раньше в этой главе таблицы «Случайные столкновения в дикой местности» другую таблицу - «Случайные столкновения в долине Ледяного Ветра»

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ДОЛИНЕ ЛЕДЯНОГО ВЕТРА

к20	Столкновение
1	1 древний белый дракон [ancient white dragon]
2-5	1к4+2 скальных кошки [crag cats] (см. приложение C)
6-8	1к3 морозных гиганта [frost giants]
9-12	Варвары Регхеда
13-15	3к8 северных оленей
16-17	жители Десяти Городов
18-19	1к6 йети [yeti]
20	1 молодой ремораз [young remorhaz]

Древний белый дракон. Арвеиатурас, большая известная Северному народу как Ледяные Когти, провозгласила долину Ледяного Ветра частью своих владений. Персонажи замечают её в небе над головой. Она редко снисходит до вмешательства в дела обитателей поверхности, тем не менее, если кто-то из персонажей не станет укрываться, она пикирует вниз для более близкого знакомства с ними (и их с ней).

Дракон - весьма безумна, она носит на себе седло, к которому привязано мертвое, иссохшее тело волшебника, которого она когда-то считала большим другом. Арвеиатурас изредка окликает труп на Драконьем, будто этот волшебник всё ещё жив. Дракон не голодна и не рвётся в бой. Но если один или несколько персонажей откажутся преклониться перед ней, Арвеиатурас может в полете использовать своё дыхательное оружие на них или попытается урвать одного персонажа когтями, схватывая его вместо нанесения урона для того, чтобы сбросить этого бедолагу с опасной высоты несколько раундов позже.

Скальные кошки. Скальные кошки прячутся в снегу и попытаются заставить врасплох группу.

Морозные гиганты. Если происходит столкновение с одиноким гигантом, то у него есть спутник, **полярный волк** [winter wolf]. Зимние гиганты занимаются поиском пищи. При них нет стоящих упоминания сокровищ, каждый лишь носит при себе мешок, содержащий 1к4 обычных предмета, определяемых броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во вступлении.

Варвара Регхеда. Персонажи наталкиваются на **берсерка** [berserker] Регхеда, ведущего отряд из 2к4+2 **племенных воинов** [tribal warriors], или их лагерь. Определите их племя случайно, броском к4: 1, Медведя; 2, Лося; 3, Тигра; 4, Волка. Если варвара принадлежит племени Лося или Медведя, они дают приключенцам пройти и нападут лишь, если им угрожать (любой приближающийся к ним с вытасненным оружием представляет для них угрозу). Варвары из племен Тигра и Волка нападают сразу, увидев группу. Варвары Тигра хотят рационах персонажей, а голодные варвары Волка хотят убить персонажей, содрать с них кожу и съесть.

Северный олень. Используйте характеристики **лося** [elk] для представления северного оленя. Северные олени не несут угрозы.

Жители Десяти Городов. У персонажей есть шанс повстречать 1к4+1 **скаутов** [scouts] (трапперы) из одного из небольших поселений Десяти Городов. С вероятностью 50% они возвращаются домой и у них при себе 2к6 шкурок животных стоимостью 5 зм каждая. Они знают эту дикую местность и могут указать или проводить персонажей до ближайшего поселения. Если персонажи спросят, не видели ли они гигантов, существует шанс 25%, что разведчики натыкались на следы морозных гигантов около 12 часов назад, и в этом случае они могут отправить группу к следам.

Йети. Если персонажи сталкиваются лишь с одним, то это **отвратительный йети** [abominable yeti]. Йети используют для скрытия своего приближения воющий ветер и метель, дающие им преимущество в проверках Ловкости (Скрытность).

Молодой ремораз. Потрескивание льда и слабое дрожание предвещают появление этого голодного монстра. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятием) 11 или выше не будут захвачены врасплох, когда молодой ремораз вырвется из снега и льда поблизости.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА [IRON ROAD]

Построенный однажды дварфами Бесилмера путь — Железная Дорога, остается одним из нескольких найденных реликтов этого забытого королевства. Большая часть камней дороги украдена или погребена под травой, сорнякам и землей. На сегодняшний день Железная Дорога — это просто путь для повозок с небольшими участками проступающих из земли плотно подогнанных друг к другу камней там и сям. Маршрут начинается в нескольких милях к востоку от Вомфорда и огибает северный край Покинутых холмов, уходя на юго-восток через Улувин, пересекая Долину Делимбий, и заканчиваясь в городе Секомбер.



Дварфы Секомбера утверждают, что их предки перевозили по Железной Дороге железную руду из Покинутых холмов в кузницы в различных поселениях - отсюда и название дороги.

ЖЕЛЕЗНАЯ ТРОПА [IRON TRAIL]

Сухопутный маршрут, называемый Железной Тропой, соединяет Айронмастер с Тропой Десяти. Но она практически исчезает зимой, погребенная под снегом. Железная Тропа петляет по тундре среди высоких ветром холмов, дающих драгоценное небольшое укрытие. Персонажи, путешествующие по Железной Тропе зимой, подвержены экстремально низким температурам (см. раздел «Выживание в дикой местности» в главе 5 *Руководства Мастера*, стр. 109).

АЙРОНМАСТЕР [IRONMASTER]

Дварфиский город Айронмастер взгромоздился на западном крае долины Ледяного ветра, где река Шазнгарн впадает в море Движущегося Льда. Поселение расположилось в большой расселине, с которой Шазнгарн устремляется в море. Каменные башни города вздымаются словно шипы с поверхности долины, а комнаты и проходы Айронмастера испещряют никогда не тающий лёд и камень стен долины. Туннели шахт простираются от стен долины далеко вглубь под тундру, обеспечивая dwarфов по всей видимости неограниченным запасом железа.

Населен Айронмастер исключительно dwarфами. Представителям других рас запрещено вступать в Долину Айронмастера. Огромные каменные менгиры с гербом города - красной наковальней на сером бриллианте, стоящем на углу - расположены по периметру долины, предупреждая путешественников, которые заплутали.

АЙРОНСЛАГ [IRONSLAG]

Тысячу лет назад гиганты Остории использовали эту великую кузню для создания оружия и доспехов. После падения империи гигантов, Айронслаг был заброшен. Вождь огненных гигантов Герцог Залто недавно захватил Айронслаг и собирается возродить его адамантиновую кузню. Подробности смотри в главе 8 «Горнило Огненных Гигантов».

ЛОГОВО ЙИМРИТ [LYMRITH 'S LAIR]

Голубая дракониха Йимрит провозгласила Нетерильские развалины своим логовом. Руины, наполовину погруженные в пустыню, расположены к северу от Аскора. См. главу 12 «Рок Пустыни» за более подробной информацией об этом месте.

ДЖАЛАНТАР [JALANTHAR]

Деревня Джалантар - это остановка барж, ходящих вверх и вниз по реке Ровин. Ее крепкие жители называют себя Джалантарцы и живут в каменных домах с скрепленными грязью бревенчатыми крышами, которые покрыты дёрном для защиты от возгорания. Дома наполовину закопаны землей и легко могут быть издали спутаны с бугорками травы. Холмы к северу от Джалантара пронизаны пещерами, в которых местные жители укрываются если деревня подвергается атаке. Пещеры хорошо оборудованы и заставлены долгохранящимися припасами.

Джалантар может похвастаться только одним удобством для путешественников. Постоялый двор Кукарекающий Куролиск - это некачественно построенное овальное укрепление с низкими стенами в центре деревни. Центральный двор в нем находится под навесной крышей, сделанной из старых щитов и ржавых расплюснутых кусков брони, поддер-

живаемой столбами и перекрещенными кольями, и образующей стойло. Владелец, Майлз Хелдруин (ЗД мужчина дамаранец человек **обыватель**) - дружелюбный и разговорчивый молодой человек, который рад угодить тем, кому есть, что потратить.

Законы деревни полностью определяются Советом Старейшин. Нынешний глава совета - отошедший от дел следопыт и активный член Изумрудного Анклава по имени Квинн Нардрош (НД мужчина дамаранец человек **разведчик**). Много лет назад Утгардтский варвар из племени Красного Тигра откусил кусок левого уха Квинна, но он больше предпочитает ту часть этой истории, где он раскрыл этому варвару черепушку булыжником.

ЙУЛКОУН [JULKOUN]

Деревня в виде мотт-энд-бэйли под названием Йулкоун стоит на западном конце Дороги Делимбийр на северном берегу реки Делимбийр (которую местные называют «Сияющая река»). Деревню окружает ров, а за ним есть еще и частокол. Несколько сгоревших коттеджей стоят снаружи, их почерневшие останки напоминают о бандитах и других опасностях, таящихся в близлежащей глуши. Посетителям рады в местной таверне Гордость Шута, где подают крепкий дварфийский эль.

ПЕРЕВАЛ ЯНДАРА [JUNDAR'S PASS]

Эта дорога идет через Холмы Дессарин между Белиардом и Зовущими Рогами, пересекая Реку Дессарин в месте, известном как Брод Мертвой Лошади.

КЕДЕЛ [KHELDELL]

Келдел это укрепленная деревня лесорубов на северном краю Западного Леса, в тени Гор Меча. Жители здесь подчиняются загадочному Кругу Заката, группе друидов, которые живут уединенных жилищах в окружающих горах и лесах. Народ в Келделе заготавливает лес, сажает, выращивает и собирает урожай там и тогда, когда им велят.

ПУТЬ КЕДЕЛА [KHELDELL PATH]

Запряженные волами телеги с древесиной из Келдела пользуются изрядно изношенным Путем Келдел, чтобы добраться до Красной Лиственницы, а оттуда до поселений к северу и югу от Долгого Пути.

ДОЛИНА КЛАУТЕН [KLAUTHEN VALE]

Клаутская долина - это узкая, петляющая долина в горах к западу от Мирабара. Благодаря древней и мощной магии в ней целый год стоит тёплая погода, это настоящий оазис в очень и очень холодном севере. По этому простору бродят сотни овец, коз и другого скота, утащенного из других регионов Севера ужасным повелителем долины, красным драконом Клаутом. Там и сям попадаются размноженные или обугленные кости могучих приключенцев или целых орочьих орд, посмевших войти в долину.

«Старый Ворчун», как еще называют Клаута, любит лежать на одном из высоких уступов стен, окружающих долину, и обозревать свои владения, иногда спускаясь, чтобы поймать животное или незваного гостя. В окружающей долину стенах достаточно пещер, и одна из них подошла по размеру для его логова. Свои легендарные сокровища он держит в туннелях под одной из пещер, в которую можно войти, подняв или отодвинув в сторону массивную каменную плиту - задача, невыполнимая для тех, кто не так огромен и силен, как древний дракон.

Клаут - один из самых больших и ужасающих красных драконов, которых когда-либо знал Фазрун. Огромный, но грациозный, он обладает гибкостью кошки. Его тело покрыто застарелыми страшными на вид шрамами, где чешуя была отодрана и так и не выросла снова. Он яростно атакует других драконов, пытаясь убить любого другого змея, сравнимого с ним по силе, и его боевой стиль известен внезапными наскоками и такими же внезапными отступлениями.

Клаут проводит значительную часть свободного от сна времени исследуя Фазрун с помощью ясновидческих заклинаний, и он, вероятно, знает о действиях и местонахождении наземных жителей Севера и Побережья Меча больше, чем любое другое ныне живущее существо. Старый Ворчун иногда испытывает странные порывы благодетельности, заставляющие его совершать добрые поступки в отношении существ, которые, как он считает, не могут ему навредить. Один из таких порывов приводит к тому, что он дает приключенцам дар, чтобы ускорить их путешествие по Северу (смотри «Воздушный Корабль Кульга» в главе 4 «Избранный Путь»).

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Клаут наблюдает за нарушителями его владений издалека. Если персонажи навредят его животным или будут чрезвычайно любопытны, то его одолевает внезапная ярость, и он совершает серию атак с отходом. Струи огня и молнии вырываются вперед, когда он налетает. Это использование зарядов тех волшебных палочек, что он научился использовать. Вся Клаутская долина считается его логовом, и Клаут может использовать свои действия логова в любом её месте.

Клаут - это **древний красный дракон** со следующими дополнительными чертами, увеличивающими его опасность до 25 (75000 опыта)

Владение двумя волшебными палочками. Если Клаут носит две волшебные палочки, он может использовать действие для того, что использовать по одному заряду у каждой палочки, эффекты каждой срабатывают одновременно.

Особое снаряжение. Клаут носит с собой волшебную палочку огненных шаров и волшебную палочку молний, на него надето кольцо сопротивления холоду.

Врождённое колдовство. Способность Клаута к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 22). Он может использовать следующие врожденные заклинания, не используя материальные компоненты:

Каждое 1/день: *изгнание* [banishment], *эфирность* [etherealness], *поиск пути* [find the path], *поиск предмета* [locate object], *радужные брызги* [prismatic spray], *внушение* [suggestion]

Колдовство. Клаут является заклинателем 14-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к атакам заклинаниями). Клаут обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *волшебная рука* [mage hand], *починка* [mending], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation]
1-ый уровень (4 ячейки): *понимание языков* [comprehend languages], *обнаружение магии* [detect magic], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *опознание* [identify]
2-ой уровень (3 ячейки): *тьма* [darkness], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *мельфова кислотная стрела* [Melf's acid arrow]
3-ий уровень (3 ячейки): *подсматривание* [clairvoyance], *ускорение* [haste], *необнаружимость* [nondetection]
4-ый уровень (3 ячейки): *великая невидимость* [greater invisibility], *град* [ice storm], *каменная кожа* [stoneskin]
5-ый уровень (2 ячейки): *длань Бигби* [Bigby's hand], *облако смерти* [cloudkill], *наблюдение* [scrying]
6-ой уровень (1 ячейка): *распад* [disintegrate], *множественное внушение* [mass suggestion]
7-ой уровень (1 ячейка): *магиственный мираж* [mirage arcane]

АРХИПЕЛАГ КОРИНН [KORINN ARCHIPELAGO]

Этот архипелаг состоит из сотен скалистых островов к северу от более крупных островов Муншае. В водах вокруг островов рыщут драконы черепахи и мореходные варвары, а на островах живут грифоны, гарпии, виверны, драконы, гоблиноиды, а также на них расположены древние руины, населенные, злыми волшебниками, горгульями и другими страшными существами.

КРИПТГАРДЕНСКИЙ ЛЕС [KRYPTGARDEN FOREST]

Небольшой лесной регион недалеко от Вестбриджа прячет многие старые dwarfsкие руины и обширный подземный город, известный как Сауткрипт. Веками Криптарденский лес был домом и охотничьими угодьями для древней зеленой драконицы Клаугильяматар, известной многим как Старая Костегрызка. Она получила такую кличку за свою привычку грызть своих давно убитых врагов, и часто видели, как из её рта свисают изглоданные тела. Другие драконы редко останавливаются в Криптарденском лесу надолго, так как их оттуда выгоняет Клаугильяматар.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Клаугильяматар редко вмешивается в дела маленьких народов. Но, ее коллекция *хрустальных шаров*, позволяет ей быть в курсе событий, происходящих в мире. Она осведомлена, что гиганты снова стали неприятной помехой и авантюристы работают в этом направлении. Пока персонажи идут по ее лесу, лесные шпионы Старой Костегрызки (птицы, грызуны и другие лесные твари) предупреждают ее об их присутствии. По своей прихоти она решает покинуть логово и встретиться с ними. Персонажи слышат, как что-то огромное приближается к ним сквозь темные леса и густые кустарники, и могут быть испуганы, когда голова огромного зеленого дракона появляется с изжеванным телом варвара Утгардтца, свисающим из ее рта.

Если персонажи нападают на Клаугильяматар, то она дышит на них ядовитым газом, взмывает в воздух и возвращается в тайное убежище. Если же герои сдерживают себя, то она велит им (на Всеобщем) отправиться на север долины Кедран и отыскать храм гигантов под названием Око Всеотца. «Там,» – говорит она, – «вы узнаете, что нужно сделать, чтобы покончить с угрозой гигантов.» Она так же говорит им, что есть морозный гигант, носящий шлем из черепа белого дракона, который может им помочь (см. раздел «Харшнаг» далее в этой главе). Передав эту информацию Старая Грызкость взмывает в небо и возвращается в логово, чтобы доесть свою пищу.

Клаугильяматар – это **древний зелёный дракон** со следующими дополнительными чертами, увеличивающими его опасность до 23 (50000 опыта).

Врождённое колдовство. Способность Клаугильяматар к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 19). Она может использовать следующие врожденные заклинания, не используя материальные компоненты:

Каждое 1/день: *невидимость* [invisibility], *знание легенд* [legend lore], *защита от энергии* [protection from energy], *истинное зрение* [true seeing]

Колдовство. Клаугильяматар является заклинателем 8-го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 18, +10 к атакам заклинаниями). Клаугильяматар обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов* [druidcraft], *починка* [mending], *сотворение пламени* [produce flame]
1-ый уровень (4 ячейки): *лечение ран* [cure wounds], *обнаружение магии* [detect magic], *опутывание* [entangle], *разговор с животными* [speak with animals]
2-ой уровень (3 ячейки): *почтовое животное* [animal messenger], *бесследное передвижение* [pass without trace]
3-ий уровень (3 ячейки): *рост растений* [plant growth], *разговор с растениями* [speak with plants]
4-ый уровень (2 ячейки): *усыхание* [blight], *поиск существа* [locate creature], *каменная кожа* [stoneskin]

ЛЕЙЛОН [LEILON]

Лейлон был маленьким городом около Главного тракта, занимавший место между шахтами в горах и трясинной на побережье, с которого жители отправляли баржи с рудой на ожидающие в море корабли. Многие годы город стоял заброшенным, потому что защитная магия на башне волшебника под названием Дом Таливара начала работать странным образом, парализуя всех, кто смотрел на нее. Те немногие путники, кто продолжал путешествовать по Главному Тракту или Топи Мертвецов, вынуждены были делать крюк вокруг Лейлона длиной несколько миль, либо проходить его ночью, чтобы избежать влияния таинственных сил башни. Когда Лорд Неверэмбер решил возобновить сообщение по Главному Тракту, снос башни стал его приоритетной задачей. Теперь проходить через Лейлон безопасно, и город снова заселен, но те, кто там живет, теперь являются подданными Лорда Неверэмбера.

ТОПЬ ЯЩЕРОВ [LIZARD MARSH]

Вместо того, чтобы просто вытекать в море, Река Делимбийр растворяется в переплетении протоков, петляющих между поросших мхом деревьев, и формирующих обширное болото. Топь Ящеров известна двумя вещами: кровожадными насекомыми и опасными чудовищами. Если персонажи окажутся здесь, используйте таблицу Болотные Монстры из приложения В *Руководства Мастера*, чтобы получить идеи столкновений здесь.

Около северо-восточного края Топи Ящеров стоит Крепость Кромм, приземистая каменная фортификация, окруженная стеной. Баронесса Винна Кромм (33 женщина илаусканка человек **дворянин**) и ее гарнизон из 18 солдат (мужчины и женщины люди **ветераны** различных народностей) следят за Топью Ящеров и признаками агрессии людоящеров. Винна также хранит зловещую тайну: в ее подземелье заточена Герцогиня Дагтерфорда, Леди Морвен (3Н женщина тетирийка человек **ветеран**). Суккуб по имени Пенческа приняла внешность и заняла место Морвен, и когда она завершит выполнение своего плана, она планирует сделать Винну своей преемницей. Баронесса со всё большим нетерпением ожидает этого дня.

ЛЛОРХ [LLORKH]

Город Ллорх на восточном берегу реки Серый Поток был основан dwarfsкими и человеческими старателями. Когда жентильцы впервые начали торговлю вдоль Черной Дороги через Анорох, они завоевали Ллорх, используя его как плацдарм на Севере. Жентарим также наложил руки на золотые и серебряные рудники в близлежащих холмах и совершенно исчерпал их, всё это одновременно с отражением атак ополчения Серой долины, пытающейся отвоевать город.

После того, как в рудниках ничего не осталось, жентильцы собрались и покинули город, оставив его в руинах. Позже Ллорх стал крепостью бандитского лорда, пока злодей наконец не устранили. В недавнем прошлом были начаты попытки отстроить Ллорх, которые продолжались, пока не атаковали каменные гиганты из Утеса Мертвого Камня. Жителей прогнали, а гиганты начали разбирать город по камешку, пытаясь стереть его с лица земли.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Шесть **каменных гигантов** прочесывают руины Ллорха, отделяя камни, надгробия, глиняную черепицу и прочие каменные части от почерневших деревянных конструкций, разбитой мебели, деревянных и железных инструментов и прочего мусора. Камни и глину они бросают в реку, а остальное закапывают под землю. Гиганты будут кидать камни и надгробия в любых представителей «меньших народов», которых увидят. Гиганты рассеяны, так что приключенцы могут сразиться с тремя группами, состоящими каждая из двух гигантов. Также приключенцы могут держать дистанцию и оставить гигантов в покое.

СОКРОВИЩА

Каждый каменный гигант с собой тащит мешок, в котором 1к6х100зм разными монетами, 1к6 камней стоимостью по 100 зм каждый, и один предмет, определяемый броском по таблице Содержимое Сумки Гиганта во Вступлении.

ОДИНОКАЯ ПУСТОШЬ [LONELY MOOR]

Метко прозванная Одинокая Пустошь - пыльный пустырь, покрытый камнями и реденькой порослью, простирающийся от пустыни Анорох до Забытого Леса и подножья Серых Пиков.

ДОЛГИЙ ПУТЬ [LONG ROAD]

Долгий Путь, один из самых загруженных торговых маршрутов Севера, начинается у ворот Мирабара и тянется на сотни миль на юг, через Долину Дессарин, встречаясь с Главным Трактом чуть севернее Глубководья. Множество городков и деревень лежат вдоль этого пути и полагаются на относительную безопасность, которую Долгий Путь обеспечивает караванам и другим путешественникам. К несчастью для этих путешественников, этой дороге еще очень далеко до безопасности по всей ее длине, и атаки бандитов, варваров и монстров очень часты в некоторых областях.

ДЛИННОЕ СЕДЛО [LONGSADDLE]

Эта сонная маленькая пограничная деревенька и член Альянса Лордов расположена прямо на Долгом Пути, с рядами домов и магазинчиков по обеим сторонам дороги. В список примечательных заведений входят сельская таверна и Золотая Подкова и зал празднеств под названием Азартный Голем, где популярны карточные игры и местная игра в камни под названием разбитые щиты. Вдали можно увидеть лошадей и стада крупного рогатого скота на ранчо.

Монстры и бандиты иногда принимают по ошибке Длинное Седло за легкую добычу, не зная о семье могущественных людей волшебников, Харпеллов, живущих неподалеку. Их огромный дом, Особняк Плюща, лежит к западу от Длинного Седла, к дому ведет долгая извилистая тропинка. Семья Харпеллов основала деревню, но участвует в ее управлении, предпочитая жить тихой жизнью в свое особняке.

Магическая защита размещена по всему Длинному Седлу и Особняку Плюща, и они предупредят Харпеллов о надвигающейся опасности.

Пока персонажи проходят через Длинное Седло, они видят объявление о розыске, на котором углом нарисован дварф с темными волосами и безумным взглядом, а под рисунком написано на Всеобщем: «Да свершится правосудие! Марчион Мирабара предлагает награду в 5000 зм за поимку разбойника Уорвила Форкбирда, известного от Лускана до Мирабара как Долгоносик. В последний раз его видели около Шахт Мирабара, Долгоносик разыскивается за грабежи и убийства. Он вооружен и очень опасен. Доставьте его к Секире Мирабара, чтобы получить вознаграждение.» Персонажи, которые расспрашивают жителей Длинного Седла, зацепок не получают, но они смогут найти разбойника в Крепости Ксантарла к северу, если пойдут туда (смотри раздел «Крепость Ксантарла»).

ЗАТЕРЯННЫЕ ПИКИ [LOST PEAKS]

Эти лесистые горы возвышаются в северо-западной части Высокого Леса. Вокруг этих пиков живет много фей, а также большое племя кентавров, которые внимательно следят за человеческими охотниками и дровосеками, приходящими из Крепости Олостина.

ШУМНОВОДЬЕ [LOUDWATER]

Шумноводье - последний бастион цивилизации в долине Делимбийр к востоку от Секомбера, так как Зелброс, Орлбар и Ллорх лежат в руинах. Если город чем-то и обеспокоен, по его виду этого не скажешь. Шумноводье это гостеприимный отдых для уставших караванов и речных лодочников, не говоря об искателях приключений. Оно лежит по обеим берегам реки Делимбийр, а половинки соединены каменным арочным мостом, возведенным дварфами в честь эльфов. Древняя магическая защита, наложенная на мост, чтобы сохранить его, дали неожиданный побочный эффект: речная форель, которая пытается проплыть под мостом, вместе этого перелетает через него, поэтому местные называют его Мост Летающих Рыб. Людей, переходящих мост, иногда бьет рыбой, но не наносит повреждений. Если рыба ударила вас и упала на мост, то есть местная традиция (приносящая удачу) выкидывать рыбу обратно в реку.

Шумноводье - это город людей, но когда-то был домом для эльфов. Его величавые строения из дерева и камня опутаны лозами и цветущими растениями. Улицы плутают и извиваются. Огромные старые деревья растут по берегам реки, а сады и беседки видны повсюду. Много лет назад город сменил земляной вал на стену, но на ней уже растут цветы вдоль фундамента и снаружи и внутри поселения. Река здесь необычайно широка и места хватает на небольшую гавань.

Зал Верховного Лорда - это особняк на северном берегу реки. Сейчас этот пост занимает Телбор Зазрек (Н мужчина Дамаранец человек **маг**), отставной искатель приключений и хорошо-оплачиваемая маэрионетка Жентарима, который наслаждается данной ему властью. Благодаря Зазреку, Черная Сеть держит город мертвой хваткой. Все товары, поставляемые не Жентаримом, облагаются большими налогами, а стоимость жизни в Шумноводье так высока, что все заведения вынуждены сильно завышать цены. Кроме внутренних проблем у Шумноводья появились еще и каменные гиганты Серых Вершин (смотри главу 6 «Каньон Каменных Гигантов»), которые разнесли Ллорх, Орлбар и селения Серых Долин.

Беженцы стекаются в Шумноводье, и тех, кто не может позволить себе остановиться в местных тавернах, как скот загоняют в склады у гавани. А кроме того, каменные гиганты наблюдают за городом издалека, без сомнения пытаясь оценить его защитные способности. Шумноводье кажется легкой добычей, так как Черная Сеть держит свои силы в тени, а городская стража очень немногочисленна.

ТАЙНОЛЕСЬЕ [LURKWOOD]

Южный край Тайнолесья достаточно безопасен и привлекает лесорубов, трапперов и охотников из Мирабара, Крепости Ксантарла и Длинного Седла, но на самом деле им не спрятаться от племен Утгардтцев, охотящихся здесь (особенно варваров Черного Ворога и Громогого Зверя). Гоблиноиды, волки и лютые волки также рыщут в этих лесах.

ЛУСКАН [LUSKAN]

Мысли о Городе Парусов часто вызывают в воображении романтические картины величественного портового мегаполиса, роскошных купеческих галеонов с белыми парусами, и смелых флибустьеров, которые встречают своих врагов игривым подмигиванием и вежливым приподнятием шляпы.

В реальности Лускан не имеет с этим ничего общего. Грунтовые улицы грязного города, на которых стоят приземистые здания и обветшалые доки, где швартуются старые скрипучие ладьи и алчные пираты, слабо выдающие себя за морских торговцев. Над туманом и воňью возвышается Главная Башня Волшебства [Hosttower of the Arcane], дом сборища скупых и жадных до власти волшебников под названием Волшебное Братство. Их зловещая башня вверху ветвится на тонкие шпиль. Издалека ее можно принять за гигантское безлистное дерево. Тем, кому не посчастливится лицезреть ее вблизи, башня кажется когтистой рукой, высунувшейся из-под земли, каждый палец которой усеян окнами.

Пятеро Главных Капитанов правят городом. Каждый из них - прославленный пират, контролирующий флот ладей. Пять флотов служат разным целям: защищают Лускан от мореходных варваров и других врагов, ведут законную торговлю по всему Побережью Меча и грабят островные королевства на западе (и иногда поселения на Побережье Меча). Главные Капитаны не имеют влияния на Волшебное Братство, и не похоже на первый взгляд, чтобы волшебники были союзниками Лускана.

Самый сокровенный секрет Лускана в том, что Главные Капитаны находятся под пятой Джарлаксла Бэрна, лидера тайного братства наемников и разбойников дроу под названием Бреган Д'Эрт. Джарлаксл мастер планирования (и мастер маскировки) и хочет привести Лускан в Альянс Лордов, но у Города Парусов такая непривлекательная репутация и ему нечего предложить взамен, так что большинство членов альянса против его принятия. Джарлаксл не бросает попыток, особенно сейчас, ведь альянс потерял двух своих членов: Эверлунд и Сандабар.

Приближаясь к Лускану впервые, персонажи видят облако густого черного дыма, поднимающегося из гавани. Дым исходит от огромной ладьи морозных гигантов (смотри врезку «Свардборг: Основные Особенности» в главе 7 «Айсберг Морозных Гигантов»), которая ворвалась в порт и протаранила несколько ладей, потопив их до того, как группа волшебников появилась из Главной Башни Волшебства и подожгла корабль шквалом заклинаний *огненный шар*. После этого волшебники вернулись в свою ужасную башню, а Главные Капитаны ждут пока корабль потухнет,

чтобы зайти на борт и обыскать его. (Исходя из размеров корабля ожидание может затянуться.) Несколько обгоревших тел морозных гигантов плавают лицом вниз в холодной воде около горящего остова, а по палубе огромной ладьи разбросаны тела мертвых гигантов.

Карту Лускана и больше информации о нём смотрите в *Путеводителе приключенца по Побережью Меча*.

ВИХРЬ [MAELSTROM]

В этой подводной крепости, стоящей среди рифов и покрытых ракушками обломков кораблей в глубине Бесследного моря, живут дочери Короля Гекатона. Смотри главу 10 «Крепость Штормовых Гигантов» для подробной информации об этом месте.

ТОПЬ МЕРТВЕЦОВ [MERE OF DEAD MEN]

Располагавшееся здесь давным-давно королевство было смыто, когда лич по имени Иниарв вызвал прилив моря на материк. Болото получило название из-за тысяч умерших во время наводнения. Путешествующие по Главному Тракту, идущему по восточной границе болота, должны противиться соблазну быть заманенными в болото блуждающими огоньками. В Топи сгинули бесчисленные авантюристы, привлеченные рассказами о полузатонувших руинах замков. В этих когда-то благородных строениях теперь живут ящеролоуды, нежить или еще что похуже. Самая большая угроза для охотников за сокровищами - это древние черные драконы близнецы Воарагамантар и Ваерваерендор. Первого из них считают бесспорным властителем болота, а о втором вообще почти никто не знает - и двоих драконов такое положение дел вполне устраивает.

Если персонажи решат исследовать Топь, используйте таблицу Болотные Монстры в приложении В Руководства Мастера, чтобы почерпнуть идеи о столкновениях здесь.

ШАХТЫ МИРАБАРА [MINES OF MIRABAR]

Неровная земля вокруг Мирабара усыпана входами шахт, открытыми каменоломнями и кучами шлака и щебня. В шахтах Мирабара встречаются почти все известные металлы и драгоценные камни. Работающие шахты любой значимости очень сильно охраняются. Все рабочие шахтеры, и люди и дварфы, обыскиваются и до, и после смены, для соблюдения безопасности. Шахтеры примиряются с этими неудобствами, так как, в отличие от многих других мест Севера, Мирабар очень хорошо платит и заботится о рабочих.

МИРАБАР [MIRABAR]

Мирабар - это самый богатый город Севера с большим отрывом, на данный момент. Он стоит на вершине холма на северной стороне реки Мирар, как неприступная крепость, окруженная со всех сторон покатыми внешними стенами, широкими как кварталы в Глубоководье. Защитники могут посыпать огненные стрелы со стен, или лить на них воду зимой, чтобы превратить их в ледяные склоны. Здесь нет нехватки в камне и оружии. Даже у доков есть зубчатые стены и фортификации.

Посетители Мирабара часто удивляются тому, что здесь не так много дварфов, так как люди - это большая часть населения города на поверхности. Другая часть города лежит под землей и там доминируют дварфы. Подземный Мирабар - это город залитых светом жилых пещер, невероятно горячих кузниц, литейных цехов, которые работают днями и ночами, и тоннелей, ведущих к шахтам.

Марчион Мирабара, Селин Рамур (ЗН мужчина Дамаранец человек **дворянин**) постоянно встречается с остальными членами Альянса Лордов, чтобы убедиться, что интересы Мирабара не игнорируются. Пока Марчион занимается внешней политикой, настоящая власть в городе принадлежит Совету Сверкающих Камней, группе старейшин dwarфов, которая управляет защитой города и решает, где продавать продукцию шахт Мирабара. Защитой города занимается Секира Мирабара, отлично вооруженный гарнизон. Все члены Секиры Мирабара - щитовые dwarфы. Типичный член отряда - ветеран со следующими изменениями:

- У члена Секиры Мирабара КД 18 (латы), 67 (9к8+27) хитов и скорость 25 футов.
- Он или она имеют Телосложение 16 (+3) и темновидение 60 футов.
- Он или она говорят на Общем и Dварфском.
- Он или она совершает с преимуществом спасброски от яда и получает сопротивление к урону ядом.
- Он или она владеет боевым топором вместо длинного меча и ручным топором вместо короткого.

ТУМАННЫЙ ЛЕС [MISTY FOREST]

Этот вечнозелёный лес получил своё имя из-за тумана, наползающего со стороны Высокой Пустоши и обволакивающего его. Из-за тумана даже в лучшие дни сложно ориентироваться. Лес охраняется лесными эльфами, защищающие его от браконьеров. Гости Туманного леса, оставляющие его обитателей в покое и разводящие маленькие костры из опавших веток, обычно не будут беспокоены.

МИФРИЛОВЫЙ ЗАЛ [MITHRAL HALL]

Родовое гнездо клана щитовых dwarфов Баттхаммер - это почти неприступное убежище под Замерзшими Холмами с массивными гранитными дверьми, запечатывающими проход, и войском закаленных в боях защитников, ждущих за ними. Несмотря на свою почти мистическую репутацию, Мифриловый Зал — это больше твердыня, чем город, а тоннели, соединяющие ее с другими крепостями dwarфов, спрятаны глубоко в шахтах.

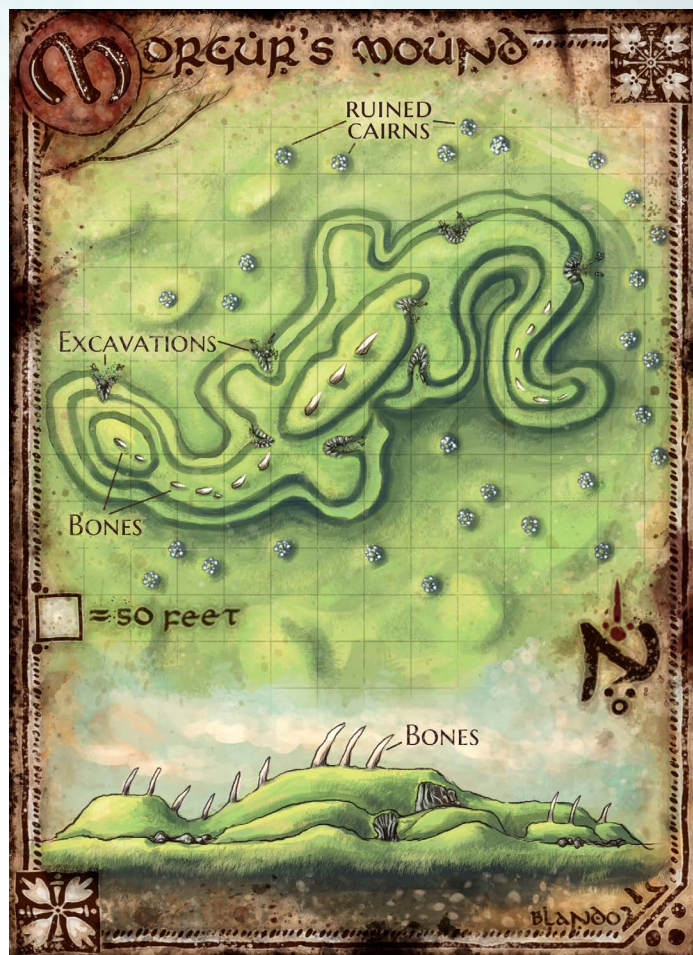
Бренор Баттхаммер отказался от титула Короля Мифрилового Зала в третий и последний раз, когда отправился возвращать утерянный город dwarфов - Гонтлрим. Его выбранная наследница, Дагнаббет Уэйберд, теперь правит Мифриловым Залом как королева. Смелый лидер и свирепый воин, Королева Дагнаббет твердо поддерживает членство Мифрилового Зала в Альянсе Лордов.

ЛУНОЛЕСЬЕ [MOONWOOD]

См. раздел «Мерцающий Лес».

КУРГАН МОРГУРА [MORGUR'S MOUND]

Курган духов затерянного племени Громого Зверя (см. раздел «Утгартские Варвары» ранее в этой главе) Курган Моргура стоит в Утёсах и назван в честь брата Утгара. Курган (см. карту 3.7) по форме напоминает грубые очертания длинношеего бескрылого дракона - утгартское представление о громовом звере. Хребет из драконьих костей выступает из головы, шеи, спины и хвоста кургана. Огромные пирамиды создают вокруг кургана круг радиусом в четверть мили. В них захоронены останки почитаемых воинов племени Громого Зверя.



КАРТА 3.7: КУРГАН МОРГУРА

Племя Громого Зверя не навещало свой курган духов уже многие годы, что сделало его легкой добычей для грабителей. Несколько оставленных предшествующими экспедициями мест раскопок свидетельствуют о популярности кургана среди охотников за сокровищами.

СОКРОВИЩА

Суеверные члены племени Громого Зверя похоронили в своем кургане духов много магических вещей, чтобы их мёртвые охраняли эти вещи. Гробовладельцы уже растащили почти все эти вещи, так что искателям приключений осталось немного. Если персонажи решат провести свои собственные археологические раскопки, то при наличии терпения они могут что-нибудь найти. Они могут либо углубить существующую яму, либо выкопать собственную.

Авантюрист, который потратит 8 часов на рытье под Курганом Моргура, может сделать проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20. При каждой успешной проверке сделайте один бросок по таблице Магических Вещей В в главе 7 *Руководства Мастера*, чтобы узнать, что удалось найти. Таких сокровищ может найтись только два. Следующая успешная проверка позволяет найти гигантский зуб (см. «Древняя Реликвия»). Найдя реликвию, группа не найдет больше ничего ценного.

ДРЕВНЯЯ РЕЛИКВИЯ

Персонаж находит покрытый золотом зуб огненного гиганта, являющийся древней реликвией гигантов. Зуб немагический и достаточно мал, чтобы поместиться на ладони человека.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

В тот момент, когда зуб покидает яму, земля сотрясается и четыре оживших скелета громовых зверей поднимаются из насыпи, пока их не изгонят или не уничтожат. Они стремятся атаковать того, кто владеет зубом огненного гиганта. У каждого из них характеристики **анкилозавра** со следующими изменениями:

- Скелет громового зверя может делать укус вместо удара хвостом. Укус имеет бонус +7 к попаданию, досягаемость 5 футов и наносит 18 (4к6+4) колющего урона. В отличие от удара хвостом, укус не может сбить врага с ног.
- У него уязвимость к дробящему урону
- Он - нежить и имеет иммунитет к урону ядом, иммунитет к состояниям отравления, истощение.
- У него темное зрение на 60 футов.

ЩИТ МОРБРИНА [MORNBRYN'S SHIELD]

Щит Морбрин, деревня на западном краю Вечных Болот, берет свое название от каменистого горного хребта в виде подковы, который образует естественный вал у западной и южной сторон поселения, защищая его от наводнения во время весеннего разлива реки Сарбрин. На северном краю Щита Морбрин стоит маленькая каменная крепость с катапультами, стреляющими огнем, направленными в сторону Вечных Болот. Морбрин был довольно знаменитым следопытом на Севере века назад, и ходит легенда, что его могила заполнена сокровищами и спрятана неподалеку.

Жители привыкли встречать угрозы с Вечных Болот, но не настолько серьезные, как огненные гиганты. Три недели назад четверо огненных гигантов прошли через деревню, взобрались в горы на западе от деревни, пересекли реку и исчезли в Холмах Сарбрин бросив на городок безразличный взгляд. Жители никто не тронул и урон имуществу был минимален. Селянам стало ясно, что гигантам деревня была не интересна. Она просто оказалась у них на пути.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Услышав о «нападении» огненных гигантов на Щит Морбрин, оперативники Жентарима в Ярtare отправили наемников в деревню, предлагая защиту. Наемники приехали в город на **боевых лошадях**, и ведут себя как рыцари в сверкающих доспехах. Сперва жители деревни их приветствовали, но наемники причиняли проблем больше, чем стоили. Им похоже больше хочется найти затерянную могилу Морбрин, чем охранять деревню. Лидер наемников, Обот Торнстил (НЗ мужчина Дамаранец **ветеран** с 90 хитами), превратил местную таверну - Троль в Огне, в свою личную штаб-квартиру с шестью наемниками (НЗ мужчины и женщины **ветераны** разных рас и национальностей), стоящими снаружи и шестью внутри. Днем оставшиеся двенадцать наемников время от времени собирают местных и приводят в таверну для допроса, а Обот ведет записи в большой книге в переплете из черной кожи с символом Жентарима отпечатанным на обложке. Обот подозревает, что кто-то в городе знает где спрятана могила, или знает кусочек легенды с подсказкой о ее местонахождении.

Вскоре после прибытия персонажей, наемники предупреждают об этом Обота, который настаивает на разговоре с новоприбывшими. Если Обот считает персонажей нарушителями спокойствия, то он настаивает, чтобы они искали убежища где-то еще. Если они сомневаются в его авторитете, то он обещает им тихое жилье на местном кладбище, если они не поступят так, как он прикажет. Обот любит запугивать, но очень не любит, когда запугивают его. Он не очень уважает искателей приключений, но терпит их присутствие если один или несколько из них являются членами Черной Сети.

СОКРОВИЩА

У каждого наемника в кошельке по 2к10 зм. Обот также носит электрическое кольцо-печатку (стоимостью 50 зм) с символом Жентарима: черной крылатой змеей.

НЕЗМЭЙ [NESME]

Несмотря на героические усилия по спасению города, Незмэй пал во время Войны Серебряных Пределов под натиском орочьей орды, которой помогал древний белый дракон по имени Араутатор. Затем он был завоеван дроу, пока и те не были вынуждены покинуть его. Сегодня Незмэй лежит в руинах, и монстры из Вечных Болот срывают попытки восстановить его.

Город стоял на восточном берегу реки Сарбрин, и был окружен круглой стеной, утыканной баллистами и катапультами, и соединенной укрепленным мостом с мощным замком на западном берегу реки. Этот западный бастион включал доки, загон для лошадей и хранилища, а также был местом куда могло отступить городское ополчение в случае прорыва периметра обороны города. Хотя ополчение дало хороший бой оркам, город не устоял под атаками дракона. Замок на западном берегу был частично обрушен, мост уничтожен, а оборонительные сооружения города сметены. Внутри городских стен, прорванных в нескольких местах, теперь лежат развалины, которые когда-то были магазинами, тавернами, гостиницами. Кости, черепа, ржавая броня и поломанное оружие - вот и всё, что осталось от убитых топорами орков или ледяным дыханием дракона защитников.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Восемь **головорезов** Жентарима (33 мужчины и женщины люди разных национальностей) верхом на **ездовых лошадях** наблюдают за Путем Сарбрин. Они не дают персонажам пройти или проехать на север в сторону Незмэя, угрожая им смертью, если они не повернут назад немедленно. Если персонажи победят или обойдут этих стражников, то они придут в Незмэй и обнаружат там представителей Жентарима, ожидающих прибытия огненного гиганта от Герцога Залто (смотри главу 8 «Горнило Огненных Гигантов»). Персонажи могут подслушать этот разговор, спрятавшись за какой-нибудь кучей камней. Они должны пройти проверку Ловкости (Скрытность) Сл 10, чтобы проскользнуть незамеченными.

Силы Жентарима состоят из посредника по имени Фило Нелгорн (33 мужчина Дамаранец **священник** Бэйна с **летающей змеей**, свернувшейся вокруг левой руки) и двадцати **головорезов** Жентарима (33 мужчины и женщины люди разных национальностей). **Ездовые лошади** Жентов стоят на привязи в руинах на другой стороне города. **Огненный гигант**, Гандахелла, и ее сопровождение из двадцати **хобгоблинов** приближаются с севера и заходят на место встречи через пролом во внешней стене. Переговоры длятся всего несколько минут.

Фило предлагает помощь Жентарима в том, чтобы не дать Альянсу Лордов и другим фракциям вмешаться в поиски фрагментов Вониндода, при условии, что адамантовый колосс не будет использоваться для атак на поселения или регионы без согласия Черной Сети. Фило упоминает, что Башня Лунного Света в Эверлунде - это очень лакомая цель, чтобы проиллюстрировать свою точку зрения.

Гандахелла соглашается на условия Фило и говорит, что Герцог Залто собирается отпустить пленника Жентга, которого сейчас держат в Айронслаге, в качестве жеста доброй воли; она не знает его имени, только то, что он дварф.

Если персонажи только наблюдают, то встреча заканчивается и Гандахелла и ее силы уходят тем же путем, что и пришли, а Фило отправляет свою летающую змею со свитком начальству в Яртар, сообщая, что встреча прошла успешно, как и ожидалось. Он со своими головорезами устраивает лагерь среди руин и ждет, пока не вернется его летающая змея с новыми инструкциями.

Если персонажи прервут переговоры, то обе злые группы нападут на них. Независимо от исхода боя, Гандахелла приходит в ярость по поводу того, что Жентарим не смог обеспечить безопасность места встречи. Она разрывает переговоры и никакого соглашения достигнуть не удается.

НЕТЕРСКИЕ ГОРЫ [NETHER MOUNTAINS]

Темные, задумчивые пики Нетерских Гор - источник многих легенд об утраченной нетерильской магии, а также более материальных сокровищ, например, гранита. В горах также развелось множество племен орков, а в восточных пиках живут несколько синих драконов, которых прогнала из северной части Анороха Йимрит со своим выводком (смотри раздел «Анорох»).

НЕВЕРВИНТЕР [NEVERWINTER]

Когда-то известный как Бриллиант Севера, город Невервинтер был сильно поврежден при извержении близлежащей горы Хотенау (смотри секцию «Невервинтерский Лес») около пятидесяти лет назад. Теперь Город Умелых Рук яростно работает, чтобы восстановить себя. Реконструкция Невервинтера, тем не менее, далека от завершения. Некоторые из его внешних стен всё еще лежат в руинах, а несколько кварталов остаются заброшенными. Но при этом огромный, ведущий в Подземье, провал, появившийся в городе, был магическим образом запечатан (большой ценой), и это достижение дает надежду на светлое будущее для Невервинтера.

Дагулт Неверэмбер - Лорд-Защитник Невервинтера, правящий в отсутствие истинного наследника короны. В настоящее время не известно ни одного законного наследника, и многие думают, что королевская династия пресеклась. Но Лорд Неверэмбер удачу не испытывает. Он тихо откупается или избавляется от всех, кто предъявляет претензии на принадлежность к роду Алагондар.

Неверэмбер ранее был и Почетным Лордом Глубоководья, при этом сохраняя резиденции и офисы в обоих городах. Вследствие нескольких политических скандалов, он был смещен с поста Открытого Лорда и вынужден покинуть Глубоководье. Теперь он круглый год живет в Невервинтере и делает все возможное, чтобы увидеть, как Невервинтер затмит Глубоководье в богатстве и процветании. Неверэмбер, которого лживые дворяне и главы гильдий Глубоководья в начале обхаживали, но в итоге предали, не желает повторения этой ситуации в Невервинтере. Поэтому он ввел высокие налоги против богатых, препятствует дворянским семействам в получении политического влияния в городе и ввел строгие законы, предотвращающие образование гильдий.

Невервинтер - член Альянса Лордов, и Неверэмбер поддерживает усилия организации по распространению цивилизации по всему Северу и нанимает искателей приключений защищать город и его интересы. При этом его главной заботой остается восстановление Невервинтера и его экономики и надежное удержание рычагов правления.

У Ордена Перчатки сильные позиции в Невервинтере. Большая часть фракции — это жрецы и рыцари Хельма, Торма и Тира вместе со своими послушниками и оруженосцами.

Карту Невервинтера и более подробную информацию о нем можно найти в *Путеводителе Приключенца по Побережью Меча*.

НЕВЕРВИНТЕРСКИЙ ЛЕС [NEVERWINTER WOOD]

Лес к востоку от Невервинтера кажется волшебным, по крайней мере в нем витает дух мистической таинственности. В Невервинтерском лесу бесчисленное количество руин и довольно много обваливающихся замков. Исток всегда теплой реки Невервинтер, вытекающей из леса, находится под Горой Хотноу, действующим вулканом в северной части леса. Вулкан в последний раз извергался около пятидесяти лет назад. Вытекающая из него лава прожгла широкую просеку в Невервинтерском Лесу, уничтожая всё на своем пути. На месте древних деревьев теперь уже начали пробиваться молодые побеги, но последствия катастрофы все еще очевидны невооруженному глазу.

НЬЮФОРТ [NEWFORT]

Ньюфорт - это поселение в виде мотт-энд-бэйли на южной стороне от Развилочной Дороги, к востоку от Сандабара, на холмах у подножия Ровинских гор. Несколько дюжин деревянных коттеджей стоит за частоколом, как и уютная таверна Награда Героя, которой управляет дружелюбный и общительный молодой полуэльф по имени Дельф Дерелдар (ЗД мужчина полуэльф **обыватель**). В свободное время Дельф играет на шахматную доску на баре, он постоянно играет с констеблем деревни Йороком Нармом (Н мужчина полуорк ветеран), который заскакивает сюда вечером после работы немного выпить.

Ньюфорт основан двумя отставными членами Жентарима. Они умерли давным-давно и поселение с течением времени стало скорее не крепостью Черной Сети, а остановкой для всех путешественников, которым нужно безопасное место, чтобы провести ночь. Констебль Нарм и его ополчение из двадцати стражников (Н мужчины и женщины люди различных национальностей) поддерживают порядок.

НАЙТСТОУН [NIGHTSTONE]

Это поселение с крепостью по типу мотт-энд-бэйли находится к югу от Ардипского леса, между Глубоководьем и Даггерфордом. Для более подробной информации о Найтстоуне смотри Главу 1 «Великие Потрясения».

ВЛАДЕНИЕ НОАНАРА [NOANAR'S HOLD]

Эта деревня на краю Высокого Леса выросла вокруг знаменитого охотничьего дома, построенного более двухсот лет назад. Во времена зенита его славы он организовывал охоту на дичь и притягивал богатейших дворян и купцов Севера. Некоторые из намеревавшихся посетить Владение Ноанара никогда не вернулись, породив мрачные слухи о том, что пятеро Лордов Охоты, правивших Владением Ноанара, организовывали убийства для развлечения гостей и даже позволяли гостям охотиться друг на друга. Это привело к порицанию этого места, и у деревни начались непростые времена. Любой персонаж с профессией в навыке История может вспомнить эти мрачные слухи успешной проверкой Интеллекта (История) Сл 15. Успешная проверка также подтверждает, что Лорды Охоты были людьми.

Как оказывается, слухи были правдивы. Лорды Охоты устраивали самые разные ужасные игры для своих богатых клиентов. Около полутора веков назад, чтобы избежать своей неминуемой смерти Лорды Охоты заключили сделку с Оркусом, который превратил их в **умертвий** [wights]. Некроманты на службе лорда демонов помогли Лордам Охоты превратить неподвижные кости их давно умерших коней в пять оживленных **скелетов боевых лошадей**. Каждую ночь на закате Лорды Охоты верхом на своих скакунах-скелетах выезжают патрулировать земли вокруг Владения Ноанара в поисках достойной жертвы для своей охоты. Они всегда возвращаются в свое логово до рассвета на следующее утро. У них нет интереса в насилии над местными деревенскими жителями, которых они считают своими подданными. Деревенским хорошо известны эскапады Лордов Охоты, но Владение Ноанара настолько изолированно, что кроме них мало кто знает, что Лорды Охоты все еще существуют. За прошедшее время горстка деревенских переехала из Владения Ноанара, но большинство слишком боится бежать, веря слухам (ложным), что Лорды Охоты выслеживают и убивают всех, кто пытается уехать. Сегодня жители Владения Ноанара редко уходят далеко от дома. Они не говорят о Лордах Охоты и не предупреждают приключенцев держаться подальше. Боясь гнева Лордов Охоты, они остаются себе на уме и говорят совсем мало или вообще ничего о своих немертвых хозяевах.

Когда-то знаменитый охотничий дом деревни, постоялый двор Белый Олень, стоит среди низких каменных коттеджей и конюшен. Скрипучее здание поддерживается в хорошем состоянии, предлагая уголок роскоши в этой пасторальной местности. Таверной управляется учтивый маленький человек по имени Авгар Филрой (Н мужчина Чондатанец человек **обыватель**) у которого есть магические невидимые слуги, помогающие в уборке. Он слегка витает в облаках и говорит о Лордах Охоты так, как будто они еще живы, хотя он сам видел доказательства обратного. Он говорит, что Лорды Охоты ушли на покой и их не нужно тревожить, и предупреждает гостей не покидать заведение по ночам, заявляя, что в землях вокруг Владения Ноанара водятся призраки мертвых охотников.

Персонажи, ищущие встречи с Лордами Охоты, должны сперва поговорить с Амратом Малнобаром (НЗ мужчина щитовой дварф **ветеран**), кастеляном крепости Лордов Охоты. Амрат служит Лордам Охоты уже больше двух веков, с тех времен, когда они были еще живы. Теперь это всего лишь серобородый грубиян, который слоняется по темным залам, как плохой запах. В крепости когда-то был небольшой гарнизон, но остался только Амрат.

Крепость стоит между старыми соснами на вершине холма, нависающего над сонной деревней. Это трехэтажное здание с угловыми башнями и зубчатой стеной на крыше. Одна из крыш башен обвалилась, обнажив огромную дыру, через которую могут входить птицы и другие существа. Все окна забиты и тяжелые дубовые двери на первом этаже заперты изнутри на засов. Чтобы открыть дверь, нужно пройти проверку Силы Сл 27. Если персонажи постучатся в двери, то Амрат подойдет через минуту, откроет железный засов на уровне глаз дварфа и потребует сказать, что нужно посетителям. Дварф не откроет дверь, если толь персонажи не доставили новые седла для конюшен его хозяев (смотри раздел «Задание Нарта Тезрина» в главе 2). Амрат разрешит персонажам положить седла в фойе при входе, а потом быстро их выгоняет.

Лорды Охоты обитают в пыльном банкетном зале на первом этаже, сидя сгорбившись на стульях вокруг покрытого пылью обеденного стола. Они проводят дни, вспоминая «старые добрые времена» и нападают на любое существо кроме Амрата, которое хочет их прервать. За креслами лежат кучи костей лошадей. Бонус действием в свой ход Лорд Охоты может приказать ближайшей куче костей восстать и превратиться в скелет боевого коня под его началом.

СОКРОВИЩА

В задней части банкетного зала Лордов Охоты находится запертый сундук с сокровищами. Амрат носит ключ от него на шее, но персонажи могут вскрыть замок успешной проверкой Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. В сундуке лежит 600зм в сером мешочке из сшитой орочьей шкуры, кожаный кошелек с шестью драгоценными камнями по 50зм каждый и 1к3 магических предметов, определяемых бросками по Таблице Магических Предметов В в главе 7 Руководства Мастера.

СЕВЕРНЫЕ ПУТИ [NORTHERN MEANS]

Северные Пути - заснеженная, ветреная колея, соединяющая город Лускан с морозными землями крайнего севера. Она практически исчезает зимой, будучи погребенной под глубоким снегом. Кроме того, в этой местности мало деревьев или холмов, которые могли бы предоставить прибежище.

СЕВЕРНАЯ ПАХОТА [NORTHFURROW]

Северная Пахота раскинулась от Глубоководья, до укрепленных фермерских хуторов Золотых Полей. Фургоны, груженные припасами с провиантом под усиленной охраной направляются на юг в город, тогда как пустые подводы возвращаются на север, чтобы взять новую партию провизии. Интенсивность движения возрастает после сбора урожая. Дома и фермы людей и полуросликов выросли по обеим сторонам дороги, и скромный деревенский люд, что живёт здесь, зовётся северопашцы.

КРЕПОСТЬ ОЛОСТИНА [OLOSTIN'S HOLD]

На северной стороне Эвермурского пути между Яртаром и Эверлундом стоит мощная цитадель. Внутри высоких стен Крепости Олостина находятся небольшая деревня с рынком, кузница, магазин с припасами для караванов, постоялый двор Безголовый Троль и таверна под названием Плающая Кружка. Постоялый двор получил свое название из-за инцидента с безголовым троллем который забрел в деревню, каким-то образом загорелся и чуть не сжег это заведение дотла. Таверна названа из-за обычной кружки, которая была зачарована во время дуэли магов давным-давно и теперь парит в центре зала, освещая всё вокруг.

ОДИНОКИЙ КАМЕНЬ [ONE STONE]

Курган духов утгардтских варваров племени Небесного Пони находится в дубраве, окруженной высокими елями Лунолесья к западу от реки Красный поток. Курган духов представляет собой двухуровневое плато. На нижнем уровне курган укрывает захороненные останки почитаемых племенем предков. Верхний уровень по форме сделан как небесный пони (пегас), хотя форма этого уровня становится видна только с воздуха. Крутлый валун диаметром 15 футов установлен прочно в земле в северо-восточной части плато и символизирует глаз небесного пони. Валун

покрыт резными линиями неизвестного авторства, и от него курган получил свое название. Небесные Пони используют камень как алтарь, а их шаманы верят, что могут связаться с Утгаром просто прикоснувшись к поверхности валуна, когда его освещает свет полной луны.

Быстрый, но немудбкий поток свежей, искрящейся воды огибает валун как ров, хотя он ни в какой мере не имеет оборонительных функций. Над потоком в северо-восточной и юго-западной оконечностях плато стоят некрашенные тотемные столбы, верхушка которых вырезана в форме небесных пони с распротёртыми крыльями. Иссохшие и разлагающиеся трупы нарушителей привязаны к этим столбам как предупреждение.

Воины Небесных Пони патрулируют леса, окружающие курган духов. Приключенцы скорее всего столкнутся с одной и более групп, передвигаясь по лесу (смотри секцию «Лунный лес»).

ДРЕВНЯЯ РЕЛИКВИЯ

Произнесение на валун заклинания обнаружения магии обнаруживает излучаемую им ауру трансмутации. Сам валун представляет собой реликвию гигантов, и был вылеплен, нарезан и заброшен давным-давно шаманом земли каменных гигантов. Утгар и его последователи нашли его в уменьшенной форме и принесли сюда. Персонаж, сделавший успешную проверку Интеллекта (Магии) Сл 15 может понять, что выгравированные на его поверхности линии нанесены с большой точностью таким образом, чтобы проводить магическую энергию. Произнесение заклинания *опознание* на него позволяет узнать его магические свойства, каждое из которых активируется проведением по конкретным линиям на поверхности валуна:

- Существо может использовать действие, чтобы сколдовать заклинание *контроль погоды* или заклинание *ясновидение* из камня. Если какое-то из этих заклинаний сколдовано, эта способность не может быть активирована в течение семи дней.
- Существо может использовать действие, чтобы уменьшить валун до размера камня диаметром 6 дюймов и весом 25 фунтов или увеличить его до обычного размера (15-футовый диаметр) и веса (12 тонн). Всё, на что падает увеличенный валун, получает 55 (10к10) дробящих повреждений. Существо может кувырнуться в сторону успешным спасброском Ловкости Сл 15 и избежать повреждений. Если эффект уменьшения или увеличения использован, это свойство не может быть вновь активировано 24 часа.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Когда персонажи достигают высшего уровня плато, земля под их ногами начинает дрожать. Несколько секунд спустя, **булетт** вылезает из-под земли в 50 футах от них. На нем верхом сидит член Культа Черной Земли по имени Тау (НЗ человек мужчина из Шу). Он знает свойства Одинокого Камня и стремится завладеть этой реликвией ради Огremoха, Принца Изначальной Земли. Ему не нужны свидетели и поэтому он атакует персонажей, как только увидит их. Два раунда спустя, в начале хода **булетта**, второй булетт с наездницей Шардой из культа Черной Земли (НЗ женщина человек Иллусканка) прорывается из-под земли и присоединяется к битве. У Тау и Шарды такие же характеристики как у **фанатиков культа**, но со следующими изменениями:



КАРТА 3.8: ОДИНОКИЙ КАМЕНЬ

- Эти фанатики культа нейтрально-злые.
- Они разговаривают на Всеобщем и Терранском.
- Они носят каменные нагрудные доспехи вместо кожаной брони, что дает им КД 16.
- Они вооружены каменными дубинами вместо кинжалов, которые наносят 4 (1к4 +2) дробящего урона при попадании.

Культистов не просто запугать, но герои, которые захватят одного из них, могут попытаться провести допрос. Любой герой, который успешно пройдет проверку Харизмы (запугивание) СЛ15 убедит его рассказать, что он является членом Культа Черной Земли, который действует внутри и вокруг Самберских Холмов и служит Огremoху. Эти культисты никак не связаны с гигантами; их лидеры описываются в приключении «Принцы Апокалипсиса».

Когда битва прекратится. До того, как герои смогут устроить короткий отдых, двадцать **племенных воинов с Утгардским шаманом** (см. приложение С) из племени Небесного Пони появятся из северо-западного края леса, привлеченные звуками сражения. Они бросаются вперед и атакуют.

СОКРОВИЩА

Каменные нагрудные доспехи культистов смазаны магическим маслом и весят столько же, сколько и металлические. Каждый стоит по 250 зм.

ОРЛБАР [ORLBAR]

Находящаяся очень далеко от цивилизации старая деревня Орлбар стоит на слиянии рек Лаогранн и Серый поток и привлекает только тех, в ком есть дух приключенчества. Это место теперь почти заброшено, его немногочисленные оставшиеся пастухи были изгнаны каменными гигантами Утеса Мертвого Камня (смотри главу 6, «Каньон Каменных Гигантов»).

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Каменные гиганты Тана Кайалитики сравнивали с землей каждое здание в Орлбаре, зарыли железные и деревянные обломки и оставили только кучи камней. Когда они ушли, немой **каменный гигант** по имени Зорх начал аккуратно складывать камни, создав лес из стопок поставленных друг на друга камней, некоторые из которых достигают 20 футов высоту, на склонах, где раньше был Орлбар. Шесть **коз** повсюду следуют за Зорхом, щипая травку пока он сортирует и складывает камни. Зорх, живущий отшельником в Серых Пиках, понимает гигантский язык, но не может говорить. Если персонажи спросят его, как добраться до Утеса Мертвого Камня, он ответит их на берег реки Лоагранн и укажет направление к Утесу Мертвого Камня. При успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15 персонаж понимает, что гигант имеет ввиду, что партии надо идти по реке. Зорх не пойдет с персонажами, потому что считает, что Утес Мертвого Камня проклят. У Зорха нет сокровищ, но в мешке у него 2к4 вещи, определяемых бросками по таблице Вещи в Сумке Гиганта во вступлении.

ПАРНАСТ [PARNAST]

Парнаст - непримечательная деревня между подножием Гор Серых Пиков и Непогожим лесом. Карта и описание Парнаста приведены в приключении *Клад Королевы Драконов*.

ФАНДАЛИН [PHANDALIN]

В северных холмах гор Меча лежит невзрачное шахтерское поселение Фандалин. Хотя оно может и выглядит небольшим, но обеспечивает безопасный приют приключенцам, стремящимся исследовать окружающие дикие места, с их старыми развалинами и дварфскими шахтами.

Карта Фандалина приведена в приключении *Затерянные рудники Фанделвера* из *Стартового набора D&D*.

ПОРТ ЛЛАСТ [PORT LLAST]

Этот прибрежный город был в разные моменты своей жестокой истории разграблен пиратами, захвачен в рабство злыми культами, сожжен, захвачен сахуагинами и даже подвергался налётам дроу - но он стойко вынес все шторма, в которые попадал, и до недавнего времени снова показывал проблески возобновленного процветания. Это единственный порт между Лусканом и Невервинтером, и единственное место между двумя городами, где высокие скалы уступают место песчаному побережью. Гавань порта Лласт усеяна обломками кораблей - могилы мореходов, напрасно решивших покорить за городские богатства и проигравшие.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Теперь Порт Лласт снова пал, на этот раз под натиском мародерствующих морозных гигантов, чей огромный корабль застрял, протаранив и уничтожив два более мелких корабля примерно в 60 футах от берега. Морозные гиганты уже единожды атаковали город в прошлом месяце и это их второй рейд. Двадцать **морозных гигантов** вошли в окутанный туманом город, и разграбляют его в поисках еды, эля и прочих припасов. Городские улицы усеяны раздавленными и разорванными останками горожан, пытавшихся оборонять город.

Густой туман делает разборку с морозными гигантами немного проще, позволяя героям разделяться с ними по одному или двое за раз. В тумане можно видеть на расстояние 60 футов. За пределами этого радиуса местность считается сильно затененной.

Гиганты оставили двух **полярных волков** на борту корабля чтобы охранять его (смотри врезку «Свардборг: Общее Описание» в главе 7 «Айсберг Морозных Гигантов»). Волки атакуют любого взобравшегося на борт приключенца. Если один волк погибает, то второй использует свое следующее действие, чтобы провить предупреждение морозным гигантам. Если в городе еще остались живые гиганты, они быстро возвращаются на корабль. У половины гигантов уходит 5 раундов, чтобы добраться до корабля, остальные прибегают через 10 раундов.

СОКРОВИЩА

Персонажи, одолевшие волков и обыскавшие корабль, находят шесть ящиков награбленной провизии, пятнадцать пустых бочек из-под эля, деревянный сундук без крышки с 3000см, салазки, на которых уложены меха животных (общей стоимостью 300зм), и двадцать гигантских мешков, в каждом по 1к6х100зм и одна обычная вещь. Вы можете откидать их все по таблице Мешок Гиганта во введении либо просто выбрать двадцать предметов оттуда. Самый толстый мешок также содержит один магический предмет, определяемый броском по таблице F из главы 7 *Руководства Мастера*.

СИРЕНЕВЫЕ СКАЛЫ [PURPLE ROCKS]

Скопление скалистых островов далеко на западе в Бесследном море названо так из-за темно-сиреневого оттенка, который они приобретают под штормовыми небесами. На каждом из двух крупнейших островов Сиреневых Скал (смотри карту 3.13) есть по одному поселению: Город Вилькстэд на восточном острове Утераал, и немного меньший город под названием Ульф Тугерийский на острове Триск к западу. У каждого острова есть собственный король: Морской Король Франнис на Утереале и Морской Король Кралк на Триске (ХН мужчины Иллюсканцы люди **гладиаторы**).

Северяне Утереала и Триска находятся под контролем кракена Сларкретела. Свою преданность они доказывают, среди прочего, бросая своих новорожденных детей в море. Островитяне наносят татуировки кракенов, сделанные чернилами каракатиц, и строят ладьи с фигурами кракенов на носу. Они привлекают пришельцев едой и ночлегом, но не говорят о Сларкретеле или отсутствии детей в их общинах.

Гостей, пытающихся расследовать эти странности Сиреневых Скал, просят покинуть острова. Тех, кто отказывается, хватают и приносят в жертву морю.

РАССАЛАНТАР [RASSALANTAR]

Многие путники приходили в тихую деревню Рассалантар и наслаждались мягкими кроватями и богатым вкусом эля в Спящем Драконе, уютной придорожной гостинице. Немногие при этом обращали внимание на окруженные стенами фермы и пасущиеся вокруг них отары овец, и еще более немногие замечали руины крепости среди рошцы к западу от деревни. Но Глубоководье уже давно держит здесь большой контингент Городской Стражи, используя близлежащие казармы как базу для всадников, изредка патрулирующих дороги на север до самого Амфаила и на юг до Глубоководья.

Йондрал Хорн (Н мужчина щитовой дварф **шпион**), приключенец в отставке, находящийся на окладе у Черной Сети, управляет Спящим Драконом и следит за действиями Городской Стражи и проходящих через город членов Альянса Лордов. Всем членам Альянса Лордов предоставляются лучшие комнаты, у которых, тем не менее, в нужных местах тонкие стены чтобы Йондрал мог за гостями шпионить.

Крепость Рассалантара была в основном растащена на камни, чтобы построить другие здания в деревне, а ее подвалы и подземелья затоплены. В скрытой комнате в подземелье есть постоянный телепортационный круг, используемый Черным Посохом (высшим по рангу волшебником Глубоководья) для послания сообщений и помощи Рассалантару.

Ровинские горы [RAUVIN MOUNTAINS]

Этот горный хребет, отливающий пурпуром, устремил свои пики ввысь на высоту семь или даже восемь тысяч футов. Орки живут здесь в, кажется, бесконечном количестве, выкатываясь волной каждые несколько десятилетий, чтобы разграбить земли вокруг.

Ровинская дорога [RAUVIN ROAD]

Слабо патрулируемая Ровинская дорога следует вдоль реки Ровин, из Ривермута до Джалантара, проходя через Сильверимун, Эверлунд и несколько маленьких поселений вдоль пути.

Воронья Скала [RAVEN ROCK]

На ледяных склонах Хребта Мира находится курган духов Утгартских варваров из племен Черного Ворона и Серого Волка. Воронья Скала получила это название в честь камня высотой в 100 футов, похожего на примостившегося ворона в центре самого высокого плато на кургане и устремившего свой взор на запад. Черные Вороны оставляют туши убитых животных у лап каменного ворона как подношения. Во время сумерек гигантские вороны собираются чтобы попировать на останках. После того, как они пожрут всю пададь, гигантские вороны усаживаются на свои деревянные насесты и пронзительно кричат друг на друга до наступления ночи, а потом улетают. Иногда Воины из племени Черного Ворона сражаются верхом на этих птицах.

Вокруг Вороньей Скалы стоят четыре 50-футовых менгира, которые Утгартские шаманы используют чтобы отслеживать смену сезонов и движение звезд.

Серым Волкам нельзя посещать верхнее плато. Вместо этого они собираются вокруг алтаря на насыпи в сердце впадины, похожей по форме на волка к юго-западу от Вороньей Скалы. Их алтарь представляет собой прямоугольную каменную плиту с высеченными со всех сторон фазами луны.

Зимой все это находится под снегом высотой в один фут и более.

Древние реликвии

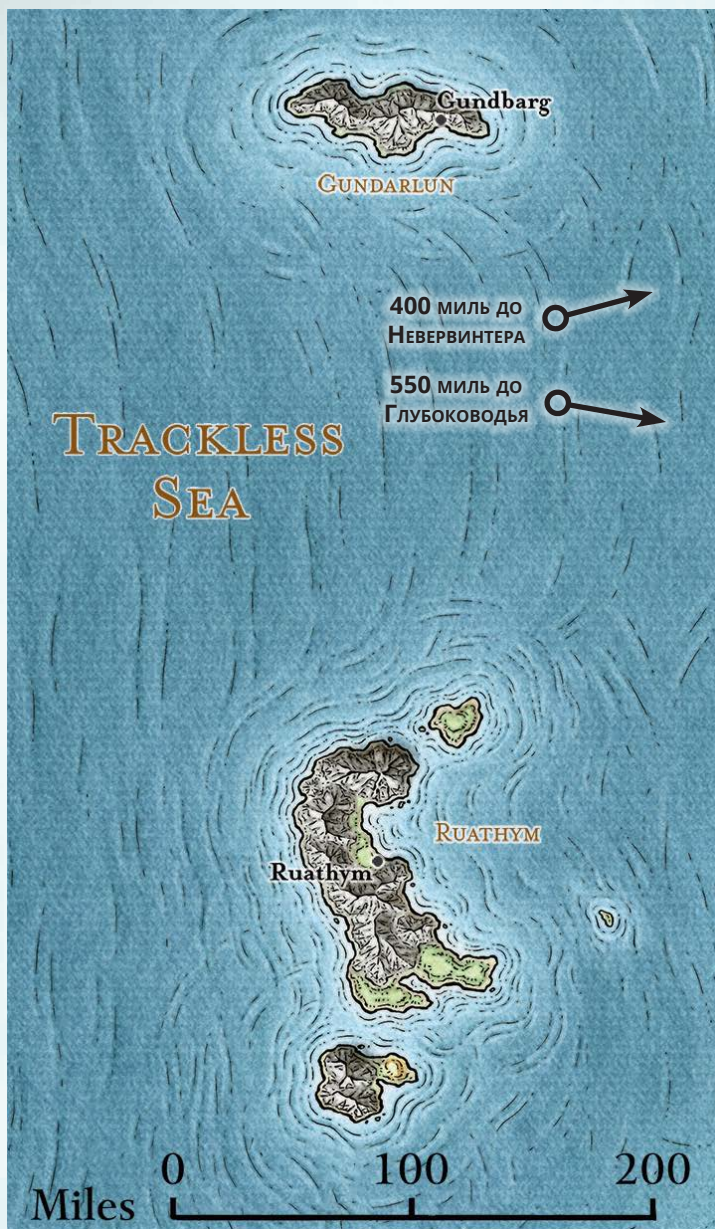
Две древние реликвии гигантов зарыты здесь - одна в кургане перед гигантским каменным вороном, а другая под алтарем Серых Волков. Ранние последователи Утгара поместили их здесь, чтобы защитить и усилить свои курганы духов. Заклинание *обнаружения магии* показывает ауру призывания, исходящую из земли перед гигантским каменным вороном, и ауру преобразования из-под алтаря. В обоих местах земля круглый год мёрзлая.



КАРТА 3.9: Воронья Скала

Без помощи магии у одного персонажа уйдет 5 часов, чтобы выкопать реликвию из земли перед вороном, уменьшите время пропорционально, если рыть будут несколько героев. Реликвия - это кольцо из застывшей магмы по размеру на палец огненного гиганта. Когда существо делает настройку на кольцо, оно магически уменьшается, становясь подходящим по размеру для указательного пальца существа, и из крохотных трещин на поверхности кольца начинает исходить теплый оранжевый свет. В кольце осталось 6 зарядов. Сделавшее настройку существо может потратить 1 заряд, чтобы *сколдовать призыв малых элементарей* [conjure minor elementals] (вызывая либо 4 **магмовых мепфита** [magma mephits], либо 4 **магмина** [magmins] по выбору персонажа) или *огненный щит* [fire shield] (только версию щита тепла [warm shield]) из кольца. Когда все заряды потрачены, кольцо теряет колдовские способности, но сохраняет способность менять размер.

Чтобы добраться до реликвии под алтарем Серых Волков, персонажам придется разнести алтарь на куски либо сделать под него подкоп. Один персонаж может сделать одно из этих действий за 0 часов, уменьшите время пропорционально, если ему помогают сопартитцы. Зарытая реликвия представляет собой 250фунтовую бедренную кость красного дракона длиной 14 футов. Часть ее обернута строй кожей, что говорит о том, что кость раньше использовали как дубину гигантов. Если существо настроится с дубиной, то она магически уменьшается, чтобы существо могло эффективно ее использовать. Дубина [greatclub] считается магическим оружием, которое наносит дополнительные 2к8 дробящих повреждений при попадании по дракону (включая любых существ с типом дракон).



КАРТА 3.10: Гундарлун и Руатим

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ (ДНЁМ)

Если персонажи прибывают к Вороньей Скале утром или после полудня, они видят 2к4 гигантских ворона (используйте параметры **гигантских стервятников** [giant vultures]), лениво кругами летающих на высоте 300 футов над курганом духов. Если персонажи прибывают вечером, то вороны спокойно сидят в своих деревянных гнездах. Ночью воронов нет. Гигантские вороны не атакуют персонажей и не каркают на них, но они в точности запоминают всех нарушителей, которых видят, и описывают их следующей группе варваров племени Черного Ворона, которую встретят.

Если гигантские вороны увидят, как персонажи забрали кольцо из магмы, варвары узнают об этом через 1к4 дня. После этого каждый день шанс того, что варвары найдут партию (или ее часть, если она разделится), увеличивается на 5%. Либо по вашему выбору варвары могут встретиться с партией в наиболее драматический момент путешествия. Где бы ни находились в этот момент персонажи, **Утгардский шаман** (смотри Приложение С) и шесть **племенных воинов** [tribal warriors], каждый верхом на гигантском вороне, нападает на персонажей. Правила верхового боя приведены в главе 9 *Книги Игрока*.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ (НОЧЬЮ)

Персонажи, исследующие Воронью Скалу глубокой ночью, встречают 2к4 **волков** и 1к4+1 **вервольфов** в волчьем обличье. Вервольфы - члены племени Серого Волка.

КРАСНАЯ ЛИСТВЕННИЦА [RED LARCH]

Деревня названа по запоминающейся роще красных лиственниц, которая была срублена при строительстве. Красная Лиственница расположена на плодородном участке земли на западной оконечности Холмов Самбер в месте, где Хелделлский Путь и Дорога Пирамиды пересекаются с Долгим путём. Несмотря на свой небольшой размер, Красная Лиственница может предложить много прекрасных заведений, включая Часовню Всех Вер - место поклонения для разных религий; Машущий Меч, респектабельный трехэтажный каменный постоялый двор с крутой крышей; и Полуденный Шлем, живая, хоть и немного поизносившаяся, таверна.

Карту Красной Лиственницы и детальное описание деревни и ее обитателей можно найти в приключении *Принцы Апокалипсиса*.

КРАСНЫЕ КАМНИ [RED ROCKS]

Неподалёку от побережья находится скопище крошечных островков вместе известных как Красные Камни. Большинство из них - острые скалы, которые точат волны Моря Мечей, но некоторые из них - не более, чем едва выступающие из-под воды валуны. О Красные Камни за века затопления бесчисленное количество кораблей, и моряки стараются обходить это место подальше. А вот рыбаки в маленьких суденышках сюда плавают часто, потому что здесь обитает огромное разнообразие рыб и ракообразных, многие из которых высоко ценятся гурманами Глубоководья.

ЛЕДНИК РЕГХЕДА [REGNED GLACIER]

Те холодные ветра, что дали название долине Ледяного Ветра, спускаются с этого высокого, морозного ландшафта. Немногие осмелятся рискнуть подойти к высоким стенам его восточной кромки, и совсем мало известно о том, что может жить на поверхности ледника или внутри него.

РИВЕРМУТ [RIVERMOT]

Эта маленькая деревушка расположена на западном конце Ровинской дороги, где встречаются реки Ровин и Сарбрин. Каркасные деревянные дома Ривермута стоят на сваях из-за затопления земель вокруг рек во время весеннего половодья. Жители привязывают каноз к своим жилищам, чтобы передвигаться во время разлива рек.

РУАТИМ [RUATHYM]

Варвары Руатима (смотри карту 3.10) находятся в состоянии войны с Лусканом уже никто не помнит сколько времени. Лусканские налетчики разграбляли и уничтожали поселения на острове не раз, но местные жители продолжают отстраивать свои дома и корабли с песнями о кровавой мести.

Правящий король Руатима - Первый Топор Вок Доррг (ХЗ мужчина илусканец человек **священник** [priest]), слепой и мстительный старик, поклоняющийся Валуру, меньшему морскому божеству. Король правит из Зала Черных Волн, храма в прибрежном городе Руатима. Хотя он уже слишком стар, чтобы самому браться за оружие, у Вока Доррга есть много яростных сыновей, дочерей и внуков и внучек, чтобы командовать кораблями и терроризировать врагов.

Море Движущегося Льда [SEA OF MOVING ICE]

Море к западу от долины Ледяного Ветра - это лабиринт из движущихся льдин и айсбергов. Несколько промёрзлых островов населены племенами Ледяных охотников, группы людей северян, давно продвинувшихся в сторону полюса. Армада огромных кораблей морозных гигантов под командованием ярла Сторвальда охотится за китами, моржами и тюленями в этих водах.

Море Движущегося Льда входит в владение нескольких драконов, самые большие и сильные, из которых два **древних белых дракона** [ancient white dragons] по имени Араутатор и Арвеиатурас. Каждый из драконов сделал себе убежище внутри изрытого туннелями айсберга. Айсберг Араутатора, Ойавиггтон населен варварами-северянами и описан в приключении *Возрождение Тиамат* [The Rise of Tiamat]. Известно, что Арвеиатурас охотится в долине Ледяного Ветра, и именно там можно с ней столкнуться (см. раздел «Долина Ледяного Ветра»).

Персонажи, исследующие Море Движущегося Льда зимой, подвержены экстремально низким температурам (см. раздел «Выживание в дикой местности» в главе 5 *Руководства Мастера*, стр. 109).

СЕКОМБЕР [SECOMBER]

Этот город фермеров, рыбаков, пивоваров и каметёсов раскинулся на трёх холмах неподалеку от места, где встречаются Бег Единорога и река Делимбийр. Под этими холмами погребены руины, что ранее были частью Агалантара - сгинувшего королевства. Горожане переделали погребенные руины под подвалы, кладовые и укрытия.

Секомбер находится под гнётом хобгоблинов Уршани, что обитают в Высокой Пустоши и требуют дань несколько раз в год. У Секомбера нет защиты против Уршани. Его жители дают хобгоблинам еду, домашний эль и руду в обмен на свою свободу. Все эти побои довели поселение до нищеты.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

По прибытии персонажи обнаруживают двух облачных гигантов по имени Нирва и Джарал, сидящих посреди города и слушающими рассказ горожан об основании Секомбера и древнем королевстве Агалантар, на чьих костях построили город. Несмотря на их пугающий размер, гиганты (чье мировоззрение нейтрально-доброе) не хотят причинить вреда. Недавно они наткнулись на артефакт в Высокой Пустоши — ваза высотой в пол-гиганта, и они расширили свои поиски доказательств падения замка облачных гигантов в этих местах тысячи лет назад. Нирва и Джарал — братья на задании. Они хотят вознести облачных гигантов (и себя) на вершину Уложения, найдя карты в древние руины Остории и давным-давно погребенные сокровищницы. По слухам, эти карты находятся в замке, который они ищут.

Нирва и Джарал стараются не задерживаться. Молчаливо выслушав истории местных, они прощаются с горожанами и улетают назад в свой замок, который находится в Высокой Пустоши (и затянута туманом). В замке находится еще десять облачных гигантов - стражей, верных Нирве и Джаралу. Если персонажи спросят облачных гигантов об их мотивах, они суммируют информацию в секциях Вступления: «Уложение» и «Король Гекатон и его дочери». Так же они предостерегут персонажей держаться подальше от Герцогини Сансури - злой владычицы облачных гигантов, которая приравнивает «маленький народ» к паразитам. Однако, местоположение её замка им неизвестно.

СОБОР ТЕНИСТОЙ КРОНЫ [SHADOWTOP CATHEDRAL]

Густая роща высоких теневерхов стоит в Высоком Лесу. Темные кроны этих деревьев образуют крышу, пропускающую к их корням только редкие лучи света. Собор Тенистой Кроны является важным местом встречи для Изумрудного Анклава. Вокруг этого места на расстоянии 50 миль лес заполнен лояльными Изумрудному Анклаву **пробужденными деревьями** и **пробужденными кустарниками**, которые скрывают следы, ведущие к собору. Если пробужденные растения замечают существо, которое открыто несет символ Анклава, то они расступаются перед ним открывая спрятанные пути. Другие существа, что ищут в лесу следы, проходят с помехой проверки навыков поиска следов и попытки не потеряться.

Когда персонажи первый раз пребывают в собор Тенистой Кроны, они видят, что здесь никого нет и нет никаких следов. Каждый день на рассвете, в полдень и на закате, есть возрастающий каждый раз на 10%, и изначально равный 10%, шанс, что настроенный дружественно **друид** (нейтрально-добрый мужчина или женщина лунный эльф) посетит это место. Друид надолго не задерживается, но страждущим персонажам предлагает дожидаться зрителя собора. Если они (персонажи) последуют совету друида, то зритель возвращается на следующий рассвет.

Основной зритель собора - это ксенофобный, замшелый энт по имени Турланг. Он посещает это место лишь изредка. Когда он не в соборе, он ходит по лесу и отпугивает чужаков. Он имеет характеристики **энта**, с 200 хитами и следующими дополнительными способностями:

Колдовство. Турланг является заклинателем 9-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Турланг обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов* [druidcraft], указание [guidance], сопротивление [resistance]

1-ый уровень (3 ячейки): обнаружение магии [detect magic], опутывание [entangle], чудо-ягоды [goodberry], разговор с животными [speak with animals]

2-ой уровень (3 ячейки): почтовое животное [animal messenger], порыв ветра [gust of wind], бесследное передвижение [pass without trace]

3-ий уровень (3 ячейки): рост растений [plant growth], разговор с растениями [speak with plants]

4-ый уровень (3 ячейки): призыв лесных обитателей [conjure woodland beings], мараж [hallucinatory terrain]

5-ый уровень (1 ячейка): общение с природой [commune with nature]

СИЯЮЩИЕ ВОДОПАДЫ [SHINING FALLS]

Движение по реке Делимбийр останавливаются у живописной красоты водопадов, где река проходит через ущелье в горах. У древнего эльфийского королевства Эаэрланн здесь когда-то был форпост, но никаких следов от него не осталось. Даже когда-то очень хоженная дорога, по которой путники с поклажей пешком огибали водопады, теперь представляет собой не более чем оленью тропу.

СИЯЮЩАЯ БЕЛИЗНА [SHINING WHITE]

Курган духов племени Грифона Утгардтских варваров возвышается на каменистом холме к югу от Тайнолесья, высоко созерцая на приток реки Сарбрин. Зимой большая часть Сияющей Белизны покрыта снегом. Летом курган покрывается высокой травой.



КАРТА 3.11: Сияющая Белизна

Два кольцеобразных, покрытых травой возвышения образуют Сияющую Белизну, которая получила свое название от 280 футового шпилья белого мела, вздымающегося на вершине холма. Этот ориентир виден на многие мили. Менгиры и алтарь, которые раньше стояли на вершине Кургана Духов, были вырезаны из опалесцентного мрамора. Три каменных гиганта недавно осквернили холм, посбивав все менгиры и погребальные пирамиды камней. Они также выкопали и раздробили центральный алтарь. Племя Грифона еще не знает об осквернении алтаря (но смотри «предлагаемое столкновение» ниже).

Древняя реликвия

Находящийся в центре Сияющей Белизны насыпь с алтарем, окружена имеющей грифоньи очертания впадиной в земле, однако это подобие не очевидно, и требуется подняться в воздух или залезть на вершину скального шпилья, чтоб разглядеть его. Каменные гиганты разбили мраморный алтарь в щебенку, но они не копали под ним. Последователи Утгара захоронили там обе половинки реликвии гигантов: красочно расписанной фарфоровой маски, созданной для облачного гиганта много лет назад. Маска не магическая и каждая половинка весит 20 фунтов. В собранном виде половинки создают лицо, искаженное устрашающей гримасой. Маска слишком велика, для ремонта заклинанием починки.

Предлагаемое столкновение

Если персонажи задержаться здесь на час и более, четыре грифона срываются с неба и нападают. В первую очередь целью атак грифонов являются лошади и пони, затем мулы, затем гуманоиды. Они голодны и будут сражаться до смерти. Любой существо, убившее грифона в Сияющей Белизне, становится проклятым. Проклятое существо получает следующий недостаток: «Меня буруевает неутолимый голод по конине». В дополнение, звери с опасностью 2 или ниже воспринимают проклятое существо как враждебное и делают всё возможное, чтобы избежать его. Заклинание «снятие проклятия» или похожая магия убирают проклятие.

Серебряные Пределы [SILVER MARCHES]

Этот регион Севера, также известный как Луруар, ограничен Ледяными Шпильями с севера, рекой Ровин с юга, Морозными Холмами с запада и пустыней Анорох с востока. Богатые минералами горные хребты, прекрасные альпийские склоны и долины и плодородные пашни делают Серебряные Пределы привлекательным местом для жизни. Но в то же время здесь много чудовищ. В горах живут орки и гиганты, в северных лесах бродят Утгардские варвары, а в Подземье снизу находится город дроу Мензоберранзан. Драконы время от времени нападают на фермы и поселения.

Война Серебряных Пределов нанесла такой сильный удар по региону, включая разрушение и оккупацию Сандабара, что итоговая победа над орками казалась пустой. Нельзя не заметить усеянные трупами поля сражений, разрушенные дома и покалеченных солдат и горожан - остающееся напоминание о дикости орков.

Сильвервуд [SILVERWOOD]

Выросший в сильно пересеченной холмистой местности между Эвермуром и Нетерскими Горами, Сильвервуд когда-то был частью Высокого Леса, но спустя много веков дровосеки, работающие по обе стороны от Эвермурского Пути, вырезали огромную рану на этой местности. Голые склоны холмов усыпаны рядами пней вдоль этого промежутка.

Сильверимун [SILVERIMOON]

Жемчужина Севера - подходящий эпитет для Сильверимуна: красивого, спокойного города, где деревья и сады растут в гармонии со зданиями, мостами и скульптурами. Сильверимун - это и просвещенный город с великой библиотекой, захватывающими дух храмами и часовнями, уважаемыми школами магии, искусства и музыки. Его красота внушает трепет гостям и становится предметом множества бардских песен и сказаний.

Высокий Маршал Метраммар Эйрасам, правитель города, проживает в высоком, изящном дворце на востоке города и командует рыцарями-защитниками Сильверимуна. Магическая защита города даже более могучая, чем рыцари, и прекрасно служит городу многие годы. Сильверимун - еще и убежище для Арфистов, что не удивительно, потому, что множество Арфистов являются волшебниками или бардами.

Величественный и просвещенный на столько, на сколько может быть город, Сильверимун всё же подпортил себе репутацию вялыми попытками помочь Сандабару во время Войны Серебряных Пределов. Впрочем, город остаётся могучим и влиятельным представителем Альянса Лордов.

Для получения более подробной информации о Сильверимуне обратитесь к Путеводителю приключенца по Побережью Меча.

СИЛЬВЕРИМУНСКИЙ ПРОХОД [SILVERMOON PASS]

Дорога идет через холмы к северо-востоку от Сильверимуна, проходя меж двух горных хребтов и затем на юг к Сандабару. По Сильверимунскому Проходу идет мало движения с тех пор, как во время Войны Серебряных Пределов Сандабар пал. Разложившиеся трупы сотен орков валяются по обе стороны дороги, мрачно свидетельствуя, как близко был Сильверимун к повторению судьбы Сандабара.

ЮЖНЫЙ ЛЕС [SOUTHWOOD]

Южный Лес, ограниченный Долиной Делимбийр с севера и запада, Высокой Пустошью с юга и Горами Серого Пика с востока, состоит из тех же видов деревьев, что и Высокий Лес, но не имеет мистической репутации последнего. Охотники и следопыты из Серой Долины любят путешествовать в эти места.

ХРЕБЕТ МИРА [SPINE OF THE WORLD]

Горы льда и темных камней формируют стену морозных пиков высотой до облаков по всему крайнему северу, которую мало кто из существ сумеет преодолеть. Жесткие холодные ветра, лавины и ледяные расщелины - это не самые худшие проблемы для путешествующих по Хребту Мира. Племена Гигантов, гблиноидов, орков обитают здесь, удерживая каждую пещеру или покинутую dwarfsкую шахту, кроме тех, которыми завладели драконы.

ЗВЁЗДНЫЕ ГОРЫ [STAR MOUNTS]

Эти горы, поднимающиеся из сердца Высокого Леса, окутаны облаками и выглядят немного угрожающе. Они достаточно высоки, чтобы их было видно с любого края леса. В Звёздных Горах ясной ночью часто видят странные мерцающие огни, и иногда можно заметить летающих вокруг пиков драконов. Вокруг гор дуют зверские ветры, заставляя летучих существ улететь прочь или заставляя их внезапно войти в штопор и разбиться о скалы.

ХОЛМЫ ЗВЁЗДНОГО МЕТАЛЛА [STARMETAL HILLS]

Холмы Звёздного Металла - это гряда скалистых холмов, расположенная между Невервинтерским Лесом и Долгим Путём. Их название происходит из нескольких метеоритных дождей, что прошило здесь за последние тысячу лет. Эти холмы населяют различные Утгардские племена, что оставляет мало причин лезть сюда.

В сердце Холмов Звёздного Металла группа dwarfov, преданных Моргаммору Дьюину [Marthammor Duin] (dwarfsкого исследователя, путешественника и изгоев) основала поселение Сумеречный Пик [Twilight Tor], на берегах холодного, кристально-чистого озера, известного как Озеро Глорфиндар [Lake Glorfindar]. Немногие не-dwarфы знают об этом месте. Доброжелательным путникам здесь всегда рады, и наблюдать звезды отсюда очень удобно.

КАМЕННЫЙ МОСТ [STONE BRIDGE]

Огромная каменная арка две мили от одного конца до другого и высотой четыреста футов в верхней точке перекинута через реку Дессарин и окружающую её долину. Она остается сухой и над водой даже в самые сильные весенние наводнения. Каменный

Мост - священное место для dwarfov. Много лет назад dwarfsкий бог Морадин явился на этом мосту, чтобы сплотить dwarfov клана Айронстар против орд орков. Здесь же был убит в бою с холмовым гигантом основатель древнего королевства dwarfov Бесилмера, Торхилд Флэймтонг.

Каменный мост сделан из гладкого, плавленого гранита. Мост всего 15 футов в ширину, у него нет ни ограждений, ни поручней, и любой по нему проходящий находится во власти ветра.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Когда приключенцы в первый раз доберутся до середины моста, они увидят **огненного гиганта с адской гончей**, которые приближаются с противоположной стороны. У огненного гиганта Столвора при себе нет ни камней, ни ценностей, но он держит громадный двуручный меч и заткнул за пояс жезл Вониндода (см. приложение В). Гигант со своей гончей ищали фрагменты Вониндода (безуспешно) и рвутся в бой. Они несутся в битву, адская гончая движется впереди. Если их противники попробуют сбежать, они их будут преследовать.

Существо может попробовать столкнуть другое с моста толкая его, используя правило «Толкание существа» из главы 9 *Книге Иерока*. Любое существо которое успешно столкнули таким образом с моста должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл15, иначе упадет вниз в реку и получит дробящий урон 70 (20кб).

КАМНЕСТОЙ [STONE STAND]

Утгардское племя варваров Синего Медведя считается вымершим, а его курган духов, населенный призраками, лучше обходить стороной. На самом деле Синие Медведи бродят по Высокому Лесу и восточной части долины Делимбийр, стараясь оставаться незамеченными. Члены племени навещают Камнестой нечасто и только под покровом ночи.

Камнестой (см. карту 3.12) расположен на одиноком холме к северу от Высокого Леса. На вершине холма Синие Медведи сделали курган, на котором они посадили ветвь Деревя Прареда. Эта ветвь выросла в огромный дуб, который сегодня окружен внутренним кольцом небольших пирамид и незамкнутым внешним кольцом курганов, на которых также сделаны пирамиды. Под ними погребены кости древних покойников племени.

ДРЕВНЯЯ РЕЛИКВИЯ

Древние последователи Утгара закопали реликвию народа гигантов под центральным курганом, веря, что её магия даст силу дубу и защитит его. Корни дерева оплели древнюю реликвию, которая на самом деле является источником беспокойства призраков-утгардцев, что томятся здесь (см. «Предлагаемое столкновение»). Солодовенное вблизи дерева заклинание *обнаружения магии* показывает ауру некромантии, исходящую из-под него. Чтобы добраться до реликвии персонажам придется сделать подкоп под дерево и в процессе перерубить несколько корней. Это упражнение займет 40 часов у одного персонажа. Если будет работать несколько персонажей, время сокращается соответствующим образом. Закопанная реликвия - это череп Гурта, Лорда Бледных Гигантов, морозного гиганта, которого победил Утгар в поединке на месте, где сейчас расположен курган Моргура. Череп весит 100 фунтов. Если череп унести из Камнестой, то призраки, бродящие по кургану духа, наконец-то найдут покой.



КАРТА 3.12: Камнестой

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Присутствие живого существа в 30 футах от дуба заставляет появиться рядом с ним **призрака** Утгартского вождя. Он приходит в мир из Пограничного Эфира и атакует любых нарушителей, которых видит, вначале используя свое действие Ужасающий Вид [Horrrifying Visage], потом Одержимость [Possession] и Прикосновение Увядания [Withering Touch]. Если призраку удастся овладеть существом, то он использует это тело для атак на остальных нарушителей. Если хиты призрака опускаются до 0 хитов, он исчезает с яростным криком.

В раунд, когда призрак побежден, на его инициативу около дерева появляется **призрак** другого вождя. Этот процесс повторяется, пока не будут побеждены четыре Утгартских призрака вождей.

Призраки не атакуют членов племени Синего Медведя. Любой персонаж, одетый в одежды воина или шамана Синего Медведя, может провести призрака успешной проверкой Харизмы (Обман) Сл12. Хотя они и говорят на Ботии (язык Утгарт), умершие утгартские вожди не имеют никакого желания общаться с нарушителями и не знают почему им не нашлось места возле Утгара в загробном мире. Побежденные призраки перерождаются в полночь и могут снова показаться после. Если череп морозного гиганта убрали из-под дерева, духи утгартцев находят покой и призраки больше не появляются.

Дуб имеет КД 15, 100 хитов, порог урона 10 и иммунитет к психическому урону. Атака по дереву или его уничтожение никак не влияют на уже появившихся призраков. Если количество хитов древа опускается до 0, то оно вырастет через годы снова, если только не было выкорчевано.

КАМЕННЫЙ ПУТЬ [STONE TRAIL]

Эта грунтовая дорога проходит к северу от Холмов Самбер и соединяет Вестбридж с Белиардом. На нем находится крупный ориентир - Каменный Мост.

ХОЛМЫ САМБЕР [SUMBER HILLS]

Холмы Самбер - ветреная пустошь негусто поросшая сухой травой. На большей части там и сям встречаются выходящая на поверхность горная порода и крутые скалы. Хотя земля в холмах засушливая, бесчисленные крохотные ручьи пробиваются из скрытых источников (обычно это чистая пригодная для питья вода), затем сбегая по склонам к реке Дессарин, пересекаящей холмы надвое.

Большинство местных ассоциируют название Холмы Самбер только с более крупными и высокими холмами к западу от реки, потому что когда-то здесь были богатые рудники и хорошие охотничьи угодья. С тех времен здесь остались охотничьи дома богатых жителей Глубоководья и приключенцев, теперь в них живут чудовища или бандиты. Те, кто добывают в Холмах Самбер строительный камень или гравий, часто говорят о попадающихся там самоцветах или богатых металлических жилах, но по большей части, эти не стихающие рассказы всегда были лишь вымыслом.

Карту Холмов Самбер и описание различных локаций в них смотри в приключении *Принцы Апокалипсиса*.

САНДАБАР [SUNDABAR]

Город-побратим Мирабара стоит в руинах. Орочья орда уничтожила этот когда-то мощный город-крепость во время Войны Серебряных Пределов, искоренив человеческое население, загнав дварфийское население глубоко под землю, убив дварфийского короля и, возможно, что хуже всего, нанеся смертельный удар давнему альянсу Сандабара с его человеческими и эльфийскими соседями.

Оставшиеся дварфы Сандабара отреклись от тех, кто не помог городу, когда помощь была нужна, или помощи недостаточно. Они больше не считают себя частью Альянса Лордов. Дварфы теперь сфокусировали все свое внимание на восстановлении того, что возможно восстановить. Теперь, хотя город на поверхности остается опустошенными руинами - его внешние стены в основном целы, но постройки в городе все еще лежат грудями развалин - подземные кузницы и литейные снова заработали. Сейчас город закрыт для входа любых не дварфов.

ХОЛМЫ САРБРИН [SURBRIN HILLS]

Разумный народ обходит Холмы Сарбрин к востоку от Длинного Седла стороной, потому что там находятся охотничьи угодья Утгартских варваров племени Грифона. Также в этой области встречаются холмовые гиганты, орки и другие монстры.

ПУТЬ САРБРИН [SURBRIN TRAIL]

Из Яртарара на север уходит путь, пролегающий через фермерские земли, патрулируемые яртарскими конными солдатами. Когда Путь Сарбрин достигает холмов на другой стороне Долины Дессарин, фермы перестают попадаться, как и патрули, а дорога прижимается к восточному берегу реки Сарбрин, как будто избегая Вечных Топей. На северном окончании Пути, за Щитом Морнбрин, находится Незмэй.

СВАРДБОРГ [SVARDBORG]

Далеко в Море Движущегося Льда плавают Свардборг, айсберг-крепость Ярла Сторвальда и его морозных гигантов. Смотри главу 7 «Айсберг Морозных Гигантов» для подробностей.

ГОРЫ МЕЧА [SWORD MOUNTAINS]

В крутых скалистых горах к северу от Глубоководья живут несколько разрозненных племен орков и гоблиноидов. Холмы вокруг гор Меча усеяны руинами ушедших королевств и множеством полузабытых подземелий и гробниц.

ТРОПА ДЕСЯТИ [TEN TRAIL]

Тропа ведет через западные горы к Хребту Мира, хотя путь почти непроходим зимой из-за снега и льда. Хорошо вооруженные караваны используют тропу для перевозки товаров в и из поселений Долины Ледяного Ветра. Хотя это самый безопасный маршрут между Долиной Ледяного Ветра и землями к югу, путники все равно рискуют подвергнуться атакам скальных котлов, йети, орков, бандитов, и даже иногда белых драконов.

Тропа продолжается на юг вплоть до Огненного среза. Персонажи, путешествующие по Тропе Десяти зимой, подвержены экстремально низким температурам (см. раздел «Выживание в дикой местности» в главе 5 *Руководства Мастера*, стр. 109).

ТОРНХОЛД [THORNHOLD]

Торнхолд - прибрежная крепость, замок из серого камня с толстой изогнутой стеной и двухбашенной центральной цитаделью на южной оконечности Топи Мертвецов. Скала, обращенная к морю, настолько отвесная и гладкая, что с соответствующей стороны холма, на котором стоит Торнхолд, даже не потребовалось строить стену. На замке нет украшений, цельнокаменную стену разнообразят только бойницы. Внутри стен, окружая холм, стоят маленькие постройки из дерева и глины, в которых содержат животных, и которые используются как кузницы, свечные, ювелирные и столярные мастерские (в том числе для ремонта телег и других деревянных изделий), и пивоварни.

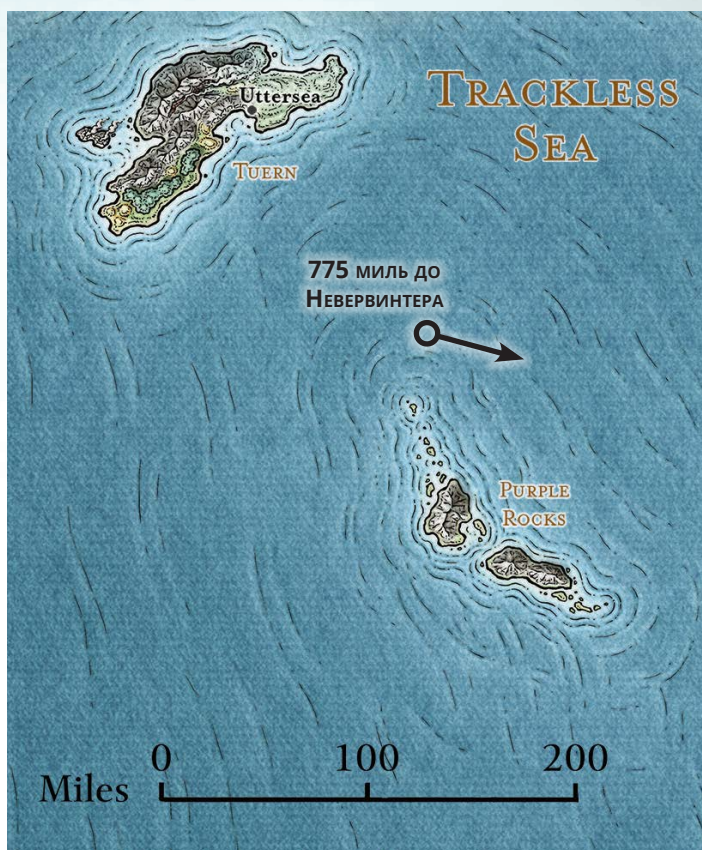
Торнхолд был когда-то собственностью семьи Маргастер из Глубоководья и также был во власти Рыцарей Самулара (паладинов Тира) и Жентрима. Нынешние жильцы - щитовые дварфы из клана Стоуншафт. Они называют замок Твердыня Стоуншафт. Дварфы из этого клана скрытные и затворнические, но с интересом слушают, что происходит в Глубоководье, так как подозревают, что семейство Маргастер планирует напасть на крепость и вернуть себе свои старые владения.

Путникам разрешается заехать в Торнхолд, но в разумных пределах. Дварфы клана Стоуншафт позволяют приключенцам и караванам разбить лагерь в своих стенах, но не позволяют входить в крепость и обширные пещеры под ней.

Дальнейшие подробности смотри в *Путеводителе Приключенца по Побережью Меча*.

ТОРГОВЫЙ ПУТЬ [TRADE WAY]

Торговый Путь начинается в Глубоководье и идет на юг, хотя активное движение идет только по отрезку между Даггерфордом и Глубоководьем. Купцы, которые не могут себе позволить перевозку товаров морем, используют Торговый Путь, нанимая охрану, чтобы отбивать бандитов и чудовищ, живущих в близлежащей дикой местности.



КАРТА 3.13: ТУЭРН И СИРЕНЕВЫЕ СКАЛЫ

ТРИБОР [TRIBOAR]

Трибор, пограничный город в плодородной долине Дессарин находится на перекрестке двух важнейших торговых путей - Долгого пути и Эвермурского пути. Это известная стоянка караванов и следопытов. См. главу 2 для более подробной информации об этом месте.

Если приключение началось не в Триборе, можете начать событие «Атака на Трибор» (см. главу 2) когда герои посетят город.

ТРИБОРСКАЯ ТРОПА [TRIBOAR TRAIL]

Этот путь проходит к югу от Невервинтерского леса, соединяя Долгий путь и Главный Тракт. Это самая безопасная наземная дорога из Долины Дессарин в Невервинтер. На путешественников время от времени нападают орки и гоблины, но медные драконы северных предгорий Гор Меча помогают прореживать их численность.

ТУЭРН [TUERN]

Безжалостные Северяне Туэрна (смотри карту 3.13) платят дань трем взрослым красным драконам, которые живут внутри и под активными вулканами этого острова - цепью черных, грохочущих, заполненных жидкой лавой кратеров, выплевывающих в небо дым и пепел. На острове живет пять племён Северян, у каждого своё поселение, свой король и свой флот ладей с головами драконов. Четверо королей признали пятого, Высшего Короля Оссула Хаарна Уттерсийского (ХЗ мужчина илусканец **гладиатор** [gladiator] с 90 хитами и *кольцом сопротивления огню*) своим владыкой. Уттерси - крупнейшее поселение острова, в котором есть порт для армады ладей Высшего Короля. На острове также есть небольшие семьи огненных гигантов, которые стремятся свергнуть драконических повелителей и поработить Северян.

ПЕРЕВАЛ КАМНЕСАРКИ [TURNSTONE PASS]

Мучительный проход ведет через холодные, ветреные Горы Нетер. Холмовые гиганты, орки, виверны, грифоны, горгульи и прочие монстры делают путешествие по Перевалу Камнешарки опасным. Только тяжело вооруженные путники могут хоть как-то надеяться добраться до другого конца прохода.

УЛУВИН [ULUVIN]

Эта пустоватая, пыльная деревня расположена на старом Железном пути между Вомфордом и Секомбе-ром. Ответвление от дороги уходит на север и ведёт к Бегу Единорога, медленно текущей реке, что истекает из Высокого леса.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Двое подростков-погонщиков скота по имени Альби Гризлоу и Лешонна Даар (хаотично-злые мужчина и женщина Тетирские люди **обыватели**) верхом на **ездовых лошадях** перехватывают персонажей за пять миль до Улувина. Подростки рассказывают группе о деревне, что пала под натиском Холмовых Гигантов и гоблинов, и что много жителей бежало в ближайший лес.

Персонажи могут обойти деревню или заняться этой угрозой. За три мили до деревни, на горизонте показываются разрушенные особняки, окруженные засушливыми полями. В каждом особняке находятся 3к6 **гоблиннов**, они обыскивают коттеджи и сараи в поисках сокровищ, гоняются за курами и свиньями по полю или танцуют вокруг подвешенных за руки 1к4 пленников (обыватели). Гоблины накрыли головы пленников старыми ведрами, цветочными горшками и мешками из-под семян так, чтобы они ничего не видели. Есть 50-% шанс, что здесь есть **огр**, который пытается поймать свинью или поднять корову, чтобы унести их к Грудд Хауту (смотрите главу 5, «Лого-во Холмовых Гигантов»). Гоблины и огры слишком отвлечены, чтобы заметить приключенцев, если они придерживаются дороги. Огр и большая часть гоблинов не имеет добычи, но лидер гоблинов в каждой усадьбе имеет безделушку (бросьте кубик по таблице безделушек в главе 5 *Книги Игрока*).

Если персонажи входят в деревню, они видят пыльные деревянные здания с фасадами вдоль Железной Дороги. Три **холмовых гиганта** снаружи на видном месте переворачивают фургоны, ломают черепичные крыши своими дубинами и пихают все, что можно в свои сумки. Персонажи легко могут застать холмовых гигантов врасплох. Гостиница и салун, известные как, Хвост Черного Быка находится на дорожной развязке. Еще два **холмовых гиганта** прорвались через фасад гостиницы и уничтожили большую часть обстановки, включая лестницу, что вела на второй этаж, и предалися обжорству и алкоголизму. Если они услышали звуки боя снаружи, то поняв откуда, они начинают метать скамьи, бочки и все, что попадется им под руку, вместо камней.

СОКРОВИЩА

У каждого холмового гиганта есть мешок, содержащий 2d6 x 100 см и 1d4 обыденных предметов, определяющихся броском по таблице предметов в сумке гиганта из ведения.

Когда монстры будут изгнаны, персонажи могут поехать на север, на край Высокого Леса, чтобы сообщить жителям деревни, что они могут безопасно вернуться. Если они делают это, благодарная старушка-вдова по имени Зоранда Хеллер (ЗД женщина Чондатанская **обыватель**) дает им *кольцо защиты* [Ring of Protection], которое её муж, хозяин ранчо, нашел в полях.

УТТЕРСИ [UTTERSEA]

Смотри раздел «Туэрн».

ДОЛИНА КЕДРАН [VALLEY OF KHEDRUN]

Эта промерзшая долина на южной окраине Хребта Мира названа в честь легендарного dwarфского героя, что использовал свою секиру для того, чтобы выкроить родину для dwarфов на Севере среди земель волков, орков и гоблиноидов. В долине Кедран часто появляются уттардтские варвары племени Великого Змея.

ЛЕС ВОРДРОРН [VORDRORN FOREST]

Хвойный лес к югу от цитадели Адбар также иногда называют Призрачным Лесом по двум причинам. Во-первых, его близость к Ледяным Горам обеспечивает ему постоянный покров холодных туманов. Во-вторых, хорошо известно, что в Вордрорнском Лесу очень много нежити, особенно бестелесной, например, приведений, спектров и призраков. Эти беспокойные духи похоже намерены оставаться в лесу и редко беспокоят путешественников, которые не заходят на их территорию.

ГЛУБОКОВОДЬЕ [WATERDEEP]

Город Роскоши это шумный, окруженный стеной город на Побережье Меча. Некоторые торговцы считают Глубоководье лучшим снабженческим центром в мире, с кучей отличных ремесленников, экспертов, полезными контактами и потенциальными работниками, которых можно здесь везде найти. Другие предостерегают, что город является домом для армии потенциальных врагов для всех, кто не осторожен и каждый согласится с тем, что его широкие улицы полны шпионов.

Глубоководские дворянские семьи и гильдии оказывают огромное политическое и экономическое влияние на всё Побережье Меча, но в самом городе истинная сила у Тайных Лордов Глубоководья - правителей, чья личность великая тайна. У такого правления есть и публичное лицо - Открытый Лорд Глубоководья. Текущий Открытый Лорд, Леди Лаэраль Сильверхэнд, находится на позиции всего лишь несколько месяцев. Множество городских дворян и гильдмастеров соперничают за ее внимание, одновременно плетя заговоры с целью вырвать как можно больше власти из её рук. Также здесь есть проблемы между Жентаримом, который закрепился экономически в город и Занатарской Гильдией Воров, что контролирует местный криминальный мир.

Персонажи, принадлежащие Арфистам, Ордену Перчатки, Альянсу Лордов, Жентариму, могут найти представителей фракции в Глубоководье. Более подробную информацию о городе и его карту можно найти в Путеводителе приключенца по побережью Меча.

ПРЕДАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Вскоре после прибытия персонажей в Глубоководье, небесный замок гигантов прилетает сквозь облака и висит над городом, его зловещая тень вызывает повсеместную панику. Леди Лаэраль Сильверхэнд посылает геральдов успокоить людей и сказать им, что с городом ничего не случится. Если авантюристы решат заняться расследованием, они должны придумать способ попасть на замок гигантов, который находится на 1000 футов в воздухе. Замок имеет структуру схожую с Заком Лин Армаал (смотрите главу 9, «Замок Облачных Гигантов») и является домов для



нейтрально-добротого клана, состоящего из четырех взрослых **облачных гигантов**, трех юных облачных гигантов, четырех одомашненных **грифонов** и восьми **каменных гигантов**, что служат охранниками. Юные облачные гиганты имеют характеристики **холмовых гигантов**, со следующими изменениями:

- У молодых облачных гигантов значение Интеллекта 10 (+0), а Мудрости и Харизмы 12 (+1).
- У них следующие навыки: Проницательность +4, Восприятие +4. Значение их пассивной Мудрости (Восприятие) 14.
- Они говорят на Общем и Гигантском
- У них есть способности облачного гиганта врожденное колдовство и острый нюх.

Эти облачные гиганты - картографы, которые улучшают и уточняют карты Побережья Мечей во время своих поисков древних полей сражений и забытых реликвий Остории. Они не хотят причинить никакого вреда Глубоководью, однако город заинтриговал их. Они уверены, что Глубоководье было построено на поселении древних гигантов, уничтоженном драконами десятки тысяч лет назад. Облачные гиганты собираются встретиться с городскими лидерами чтобы узнать больше об истории Глубоководья и определить, есть ли какие-либо останки Остории, которые сохранились до наших дней. Благородный глава семьи - это осторожный и стремящийся к знаниям облачный гигант Граф Нимболо. Его жена, Графиня Мулара не доверяет «мелкому народу» и не разрешает персонажам передвигаться по ее дому без эскорта.

Хотя эти гиганты не представляют опасности для Глубоководья, им известен по крайней мере один злой облачный гигант, который намерен захватить земли меньших народов себе во владение - это Графиня Сансури. Они рассказывают персонажам, что Сансури разыскивает затерянную сокровищницу с драконьей магией, но они не знают, где расположен ее облачный замок.

СОКРОВИЩА

Если герои уничтожат гигантов, они смогут разграбить их имущество. Графиня Мулара носит два украшенных камнями ожерелья (каждое стоит 7500зм и весит 125 фунтов). У них с графом есть коллекция из двадцати декоративных масок и разукрашенного золота (каждая стоит по 750зм и весит 50 фунтов). Среди мебели в их спальне есть алебастровый сундук, в котором лежит 800пм и 1к3 магических вещей, определяемых броском кубика в Таблице Магических Вещей F в главе 7 *Руководства Мастера*. Сундук весит 500 фунтов и закрыт заклинанием *волшебный замок* [arcane lock].

ПУТЕВАЯ ГОСТИНИЦА [WAY INN]

На юго-востоке от Даггерфорда, Торговый Путь проходит через центр Путевой Гостиницы, маленькой деревни со стенами в двадцать футов высотой из оштукатуренного гранита и деревянными воротами вдоль дороги, на севере и юге. Большой двухэтажный постоялый двор, также называющийся Путевая Гостиница, - центр деревни, уже долгие годы служащий популярным пристанищем для усталых путников. Богатые купцы и дворяне останавливаются здесь, пока совершают свои охотничьи набеги в Туманный Лес. Трактирщик Кросс Вилер (нейтрально добрый мужчина тетирец человек разведчик [scout]), также и отставной следопыт, который хорошо знает лес и имеет друзей среди эльфов, что живут там.

НЕПОГОЖИЙ ЛЕС [WEATHERCOTE FOREST]

По неизвестной причине никакая магия прорицания или ясновидения не могут пронзить сухой участок земли на краю пустыни Анорох. Дровосеки из Парнаста предупреждают приключенцев не заходить глубоко в Непогожий Лес, потому что древняя эльфийская магия заставляет людей исчезнуть навсегда.

ВЕСТБРИДЖ [WESTBRIDGE]

Деревня растянулась вдоль Долгого пути между Красной Лиственницей и Трибором. В Вестбридже (названном так, потому что находится к западу от Каменного Моста) находится постоялый двор Урожай, расположенный на западной стороне Длинной Дороги, стоящей перед Каменным Путём. Владелец гостиницы приветливый Хэринг Дардракон (хаотично-добрый мужчина сильный сердцем полурослик обыватель), кудрявый коллекционер и торговец картинами и статуэтками сомнительной художественной ценности.

ЗАПАДНЫЙ ЛЕС [WESTWODD]

Запутанный лес, окутавший восточные подножья Гор Меча, Западный лес вмещает в себя часовню Майлики, несколько лагерей дровосеков, которые часто силой захватываются на сезон или на несколько месяцев бандитами или Утгардскими варварами, и некоторое количество заросших остатков древнего эльфийского королевства Рилитар.

КИТОВЫЕ КОСТИ [WHALEBONES]

Мелкие воинственные корольки правят маленькими островами, известными как Китовые Кости, названные так из-за скелетов, которыми усеяны пляжи. На нескольких крупных островах живут рухи, которых штормовые гиганты Вихря используют как ездовых животных. Островитяне оставляют сокровища для гигантов и еду для рухов как дань.

ВОМФОРД [WOMFORD]

Небольшая деревня вдоль Железного пути была известна Айронфорд до тех пор, пока рядом с ней не убили дракона. Проходящие стали называть её Вирм Фордом, а это имя преобразовалось из-за особенного местного диалекта в Вомфорд. В деревне есть причал на реке Дессарин для погрузки зерна, муки с местной мельницы. Он же является рынком и источником различных припасов для окружающих ферм, с которых сюда привозится зерно. Помимо мельницы в деревне есть несколько зернохранилищ и россыпь домов, в некоторые из которых расположились небольшие магазины. К западу от деревни расположен мост Железного Брода, длинный и узкий ветхий деревянный мост, перекинутый через реку Дессарин и ведущий к постоялому двору Баржедел, маячащему на вершине холме.

Вомфордовцы закрывают, запирают свои двери и окна по ночам, так как боятся Летучую мышь Вомфорда, ночного хищника, что утаскивает деревенских после наступления темноты; в разделе «Постоялый двор Баржедел» можно найти больше информации об этом существе.

КРЕПОСТЬ КСАНТАРЛА [XANTHARL'S KEEP]

Ксантарла был известным следопытом и исследователем Севера. Укрепленная деревня, носящая его имя, стоит посреди пустоши на западной стороне печально известного своей опасностью участка Долгого пути. Внешняя стена с тяжелыми арбалетами, прикрепленными к бойницам, окружает крепость с покатою крышей для сброса снега. Крепость окружена дюжинами узких каменных домов с тяжелыми ставнями и такими же крутыми скатами крыш. Таверна и постоялый двор Падающий Орк деревянная постройка, воздвигнутая поверх остатков старого каменного здания, которое сгорело, находится у глав-

ных ворот рядом с конюшнями. Неуклюжая, но всё же гостеприимная владелица Арзастра (ЗД женщина **полуогр**) недавно приютила щитового дварфа без гроша в кармане по имени Ларг и платит ему немного медяков за чистку конюшен.

«Ларг» рассказал Арзастре, что он и его спутники искатели приключений попали под лавину во время охоты на красного дракона в долине Кедран, и он остался единственным выжившим. Эта история придуманная, но Арзастра в неё поверила. Изворотливый дварф на самом деле разыскиваемый преступник Уорвил «Долгоносик» Форкбирд. Персонажи могут знать о нём после разговора с определенными НИП (такие как сэр Барик Нилеф из Брин Шандера или Дарз Хелгар из Трибора) или просмотра объявления о розыске в Длинном Седе. Долгоносик может быть найден в конюшнях за чисткой в течении дня или одиноко пьющим в отдельной, обставленной простой мебелью комнате для гостей на верхнем этаже ночью. Долгоносик старается не встречается взглядом с незнакомцами. У него статистика, как у **капитана бандитов** [bandit captain] со следующими изменениями:

- Долгоносик - нейтрально-злой
- Его скорость 25 футов
- Он совершает с преимуществом спасброски против яда и имеет сопротивление к урону ядом.
- У него тёмное зрение 60 футов, и он разговаривает на Общем, Драконьем и Дварфском.
- Вместо сабли и кинжала, он носит с собой пару ручных топоров +1 (+5 к попаданию для каждого). Действием он может совершить три рукопашных атаки: две атаки одним топором и одну другим. Каждый ручной топор наносит режущий урон 6 (1к6+3) при попадании.

Лорд Крепости Ксантарла - Нарбек Хорн (нейтральный мужчина щитовой дварф **рыцарь**, вооруженный секирой вместо двуручного меча), который отчитывается Маркизу Мирабара. У Нарбека есть посыльный камень, который позволяет разговаривать с маркизом напрямую, чем достигается быстрая передача сообщений об угрозах Мирабару с юга. Нарбек командует гарнизоном ста пятидесяти ветеранов, который вдвое больше населения самой деревни.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Стражи на крыше сторожевой башни обнаружили **морозного гиганта**, приближающегося с запада вместе с маленькой армии из пятидесяти **гоблинов** и десяти **хобгоблинов**, плюс пять **огров** с метателями гоблинов (смотрите врезку «метатели гоблинов» в главе 2). Хобгоблины формируют фалангу спереди группы с ледяным гигантом позади них и неуправляемая толпа огров и гоблинов держится позади.

Даже без помощи персонажей, башня может дать отпор нападающим с небольшими потерями. (Многие гоблины погибают, будучи запущенными из метателей в башню.) Во время суматохи, любой персонаж, что пройдет проверку проницательности со сложностью 20 поймет, что осада - уловка и отвлечение от восточных ворот деревни, где происходит реальное нападение.

Некоторое время назад, Уорвил Форкбирд (Вилкобородый) сказал нескольким друзьям, что ему нужно место, чтобы скрыться и планировал залечь на дно в Крепости Ксантарла. Один из его друзей предал его, сообщив об этом ледяному гиганту, что сейчас атакует крепость, его имя Калтивар. Гигант намеревается получить вознаграждение в 5000 золотых за захваченного дварфа и использует гоблиноидов и огров, чтобы те помогли захватить дварфа. Пока

гарнизон занят на западной стороне города, десять **багбиров** тихо карабкаются через восточную стену, чтобы захватить Уорвила. Если у персонажей уже есть дварф в заключении, багбиры пытаются забрать Уорвила у них. Если Уорвил мертв и багбиры видят его труп, они немедленно пытаются сбежать из крепости и отчитаться перед Калтиваром. Персонажи, которые не знают о присутствии Долгоносика и его истинной личности, могут слышать, как дварф и багбиры дерутся в конюшне выбросив не меньше 15 на проверку внимательности, и Долгоносику удастся убить несколько багбиров, прежде чем его упакуют в мешок.

СОКРОВИЩА

Калтивар, ледяной гигант, носит с собой мешок с 2к6 x 100 золотых монет, 1к4 мирских предмета (определяются путем бросков по таблице Мешка Гиганта во вступлении), и один магический предмет, определяющийся броском по Таблице Магических Предметов С в главе 7 *Руководства Мастера*. У гоблиноидов нет сокровищ.

ЯРТАР [YARTAR]

Укрепленный город Яртар располагается на восточном берегу реки Дессарин. На западном берегу напротив стоит окруженная стеной крепость подконтрольная городу. Их соединяет широкий каменный мост. Путники должны пройти через цитадель и пройти досмотр прежде, чем продолжить свой путь на запад в сторону Трибора или пересечь мост к западным воротам города. Эвермурский путь проходит через самое сердце Яртара, соединяя западные и восточные ворота города. К востоку от города торговая дорога становится гравийным трактом.

Яртар процветает и становится все более густонаселенным. Некоторые старые здания были снесены и на их месте были построены новые, высокие, иногда до четырех этажей в высоту.

Так как город является важнейшим речным портом, выбираемый глава города носит звание Водный Барон. Сейчас Водным Бароном является Нестра Рутиол (33 женщина тетирка человек **дворянка**), проницательная и мстительная женщина в возрасте 50 лет. Яртар - член Альянса Лордов, и Рутиол считает это членство жизненно важным для выживания и процветания ее города. Она в курсе, что Жентарим и Арфисты прочно укоренились в городе, но ее путь пересекается с их только в тех случаях, когда благополучие Яртарцев оказывается под угрозой. Обе фракции проникли в местную воровскую гильдию - чисто женскую Руку Яртара.

Персонажи, получившие рекомендательное письмо Тамалин Зоар (смотри секцию «Зовущие Роги»), могут предъявить его члену Руки Яртара и получить один из следующих вариантов помощи от гильдии:

- Если персонажи ищут в городе личность, местонахождение которой неизвестно, гильдия может найти ее через 4к6 часов.
- Если персонажам надо сбыть добычу, Рука Яртара может найти (не обязательно честных) покупателей для них.
- Если персонажи приходят в Яртар в поисках быстрого средства перемещения, Рука Яртара расскажет им о не таком уж секретном круге телепортации, охраняемом волшебником по имени Колбаз (смотри секцию «Внутренние Круги» в конце этой главы).

Самая большая угроза Яртару это Общество Кракена (смотрите главу «Фракции Севера» во вступлении), которые пытаются получить контроль над городом и превратить его в свою крепость. Одним из дворян Яртара является член Общества Кракена по имени Хаспер Драйлунд. Лорд Драйлунд стремится сместить Рутиол с должности городского Водного Барона. Он не может это сделать, до тех пор, пока не соберёт достаточно поддержки для гарантированной победы на выборах, чтобы определить правопреемника. Он надеется, что победит в голосовании путем изобличения и взяточничества (или шантажа) самых коррумпированных яртарских чиновников, а также устраивая экстравагантные вечеринки на борту его роскошного и декорированного судна. Для большей информации о Лорде Драйлунде и его лодке, смотрите главу 11.

ЗЕЛБРОСС [ZELBROSS]

На полпути между Секомбером и Шумноводьем, на старой Делимбийрской дороге, находятся обугленные деревянные останки и обвалившийся дымоход постоянного двора, который был сожжен бандитами многие годы назад. Обгорелый деревянный знак в форме лисьей головы все еще висит над почерневшим дверным проемом, а название гостиницы - Хитрый лис - практически нечитаемо от огня. Заросшая грунтовая дорога ответвляется от гостиницы на юг.

Персонажи, что следуют по грунтовой дороге обнаруживают снесенные руины фермерской деревни на северном берегу реки Делимбийр. Только несколько обветшалых деревянных пирсов говорят о том, что раньше здесь была деревня Зелбросс. Зброшенное место имеет отличный вид на Южный лес через реку, что дает представление о том, почему поселенцы выбрали это место, но нет никаких подсказок о том, что случилось с жителями или кто их атаковал. Зелбросс брошен уже больше десяти лет.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Если персонажи обыскивают руины Хитрого Лиса, она могут встретить со сбежавшего из племени Синего Медведя ребёнка (см. раздел «Варвары Утгардтцы» этой главы). Он прячется в камине таверны, и персонажи с пассивным Восприятием 12 или больше заметят его при осмотре руин. Орок - мальчик девяти лет с ржавым кинжалом и самодельной пращей. Он с ног до головы покрыт сажей и грязью. В его чёрный вшивые волосы вплетены палочки. Он понимает, что не стоит атаковать хорошо снаряженных приключенцев, но не испытает сомнений и даст отпор любому, кто попытается причинить ему вред. У Орока характеристики **кобольда** со следующими изменениями:

- Орок хаотично-нейтральный.
- У него нет тёмного зрения.
- Он разговаривает на Ботии (языке Утгардцев) и ломаном Общем.
- У него отсутствует чувствительность к солнечному свету кобольдов (но есть Тактика стаи).

Братья и сестра Орока нещадно измывались над ним, поэтому он сбежал из своего племени. Несмотря на то, что он чистокровный утгардтдец, ничто в нём не говорит о принадлежности к племени Синего Медведя. Орок скрывает свой происхождение, так как боится, что его отправят обратно в племя. рет её и удирает в свою «берлогу», где будет есть. Он также убежит в камин, если увидит какую-либо магию. Как и большинство утгардтцев, он боится магии и недоверчив к заклинателям.

Орок приглядывается к представителям дикой местности, таким как варвары и следопыты. Если такой персонаж будет дружелюбен к нему, мальчик привязывается к этому персонажу и становится его последователем. В ином случае Орок не будет охотно сопровождать отряд, предпочитая остаться в своём убежище и жить ловлей рыбы в близлежащей реке.

ЗИМОРВЭН ХОЛЛ [ZYMORVEN HALL]

На нависающей над Ровинской дорогой скале, с которой открывается отличный вид на Вечные Болота к югу и Лунолесье к северу, угнездилась крепость из оштукатуренного камня с крутой крышей, по углам которой расположены деревянные статуи воющих волков. Уходящая в сторону от основной дороги развилка приводит к рву и воротам. Из крепости, семья Зиморвэн из Сильверимуна наблюдала за окружающими землями четыре поколения.

Лорд Хартос Зиморвэн (хаотично добрый чондатеенец мужчина человек **рыцарь**) командует Зиморвэн Холлом, кажется правда, здесь нет стражи для его защиты. Во многих из залов и коридоров в темных углах стоят наборы доспехов, мечи висят на отделанных дубом стенах, а по каменным полам разложены пыльные ковры. На самом деле это наборы **оживленных доспехов, летающие мечи и удушающие ковры**, что повинуются командам Лорда Зиморвэна. Лорд Зиморвэн пользуется услугами писца, конюшного, повара, музыканта (все они **обыватели**), а также старой ведьмы (характеристики **друнда**), что квалифицирована в создании лекарств и припарков.

Долг Лорда Зиморвэна быть бдительным и следить за угрозами, что могут прийти с любой стороны. Солдаты, что верхом патрулируют Ровинскую дорогу, могут использовать крепость как место отдыха, где они могут получить еду, питье и уход за лошадьми. Персонажи, что взяли задание Ургала Мелтимера (смотри главу 2) могут иметь причины для визита Зиморвэн Холла.

ОСОБЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Следующие столкновения лучше сработают, если происходят до того, как персонажи будут готовы двигаться в главу 4 «Избранный Путь». Некоторые из специальных заданий, полученных в главе 2, могут проложить дорогу, ведущую к одному из этих столкновений; тоже самое относится и к некоторым предложенным столкновениям, представленных в этой главе выше.

СТАРАЯ БАШНЯ

Вы можете использовать это столкновение в любое время путешествия группы по суше. Местоположение не так важно, но было бы идеальным разместить башню в долине Дессарин.

Вы замечаете полуразрушенную башню на вершине холма в четверти миле впереди. Части её конической крыши и внешней стены обвалились внутрь, образовав зияющую дыру, над которой летают четыре ястреба.

Если персонажи находятся в нескольких сотнях футов от башни (см. карту 3.14), добавьте:

Большой валун закрывает вход в основании башни, и ужасный шум доносится из неё: низкая гортанная печальная песнь, доносящаяся из уст чего-то огромного и страшного.

Женщина **холмовой гигант** [hill giant] по имени Мут забаррикадировалась в этой одинокой башне для того, чтобы её никто не беспокоил, пока она предаётся жалости к самой себе. Вождь Гух забрала Храка, мужа Мут, себе, не оставив Мут никого, кого можно было бы ежедневно унижать. Мут поёт исполненную страдания мелодию, громкость которой усиливает акустика башни.

Мут сидит на верхнем уровне башни (область 2), её ноги свисают через отверстие в полу. С этой позиции она может увидеть любого зашедшего через переднюю дверь, через окно над входом или проём в верхней части стены. Она сидит спиной к восточному окну над лестницей и не увидит никого, приближающегося с этой стороны. Её непрерывное пение настолько громко, что она ничего не слышит кроме очень громких звуков извне башни.

Ястребы, что летают над башней, это четыре **кровавых ястреба** [blood hawks]. Любой персонаж, что обратит свой внимание на птиц, может разглядеть их красные перья при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл10 или вспомнить их агрессивный характер успешной проверкой Интеллекта (Природа) Сл10. Кровавые ястребы атакуют любое существо, что попытается попасть в башню через разрушенную стену или крышу, но в остальных случаях будут держать дистанцию. После того как ястребы атакуют, Мут нельзя заставить врасплох.

1. НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

Мут оставила огромный валун перед входом. Маленький персонаж может протиснуться внутрь башни через узкую щель. Также валун можно откатить успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл25. Деревянная лестница идет вдоль внутренней стены, поднимаясь по часовой стрелке и формируя ниши в разных местах. На каждой нише есть девятифутовая в высоту бойница, шириной в пять футов - словно тонкие свечи. Большая часть пола башни усеяна щебнем от полуразрушенных стен и щепками от частично порушенной крыши. Щебень считается труднопроходимой местностью.

Сокровища. Любой персонаж, решивший обыскать пол под слоем щебня, находит треснувший кусок пола, под которым находится полость. Многие годы назад халфлинг-авантюрист по имени Келтар Дардрагон захоронил здесь под полом сундук с сокровищами, но так и не смог вернуться за ним до своей смерти. Мут не заметила этот хоть и закрытый, но потрепанный сундук. Персонаж с легкостью может сломать или взломать его (не требуется проверка характеристик). В сундуке лежат 300 см и два магических предмета, определяемых по Таблице В Магические предметы из *Руководства Мастера*.

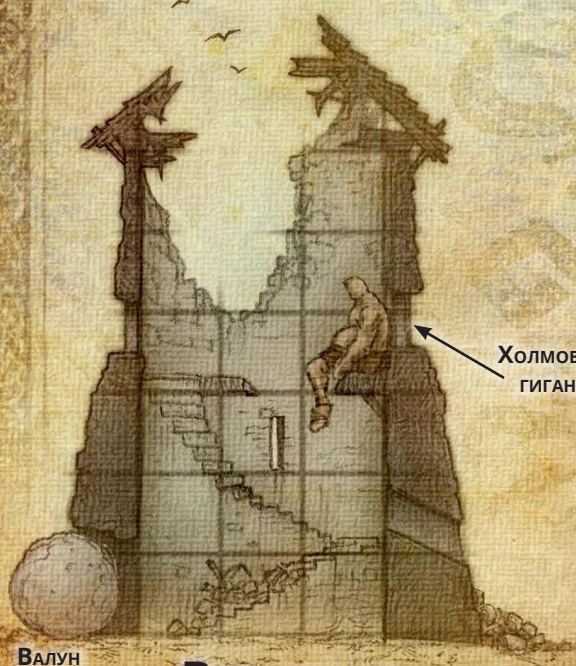
2. ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ

Ничего ценного на этом уровне башни не найти кроме большой сумки, лежащей на полу. Определите её содержимое тремя бросками по таблице «Содержимое сумки гиганта» из Введения.

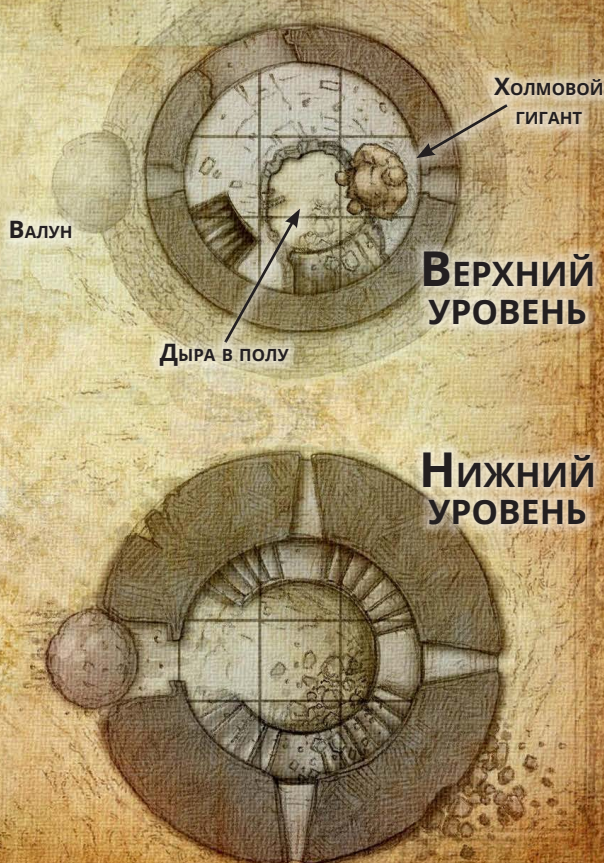
Мут здесь, если её не поймали раньше. Если персонажи ждут её снаружи, Мут проголодается и прекратит своё жалобное пение через 2к20 минут. Голод заставляет её быстро прыгнуть вниз, отодвинуть валун и отправиться из башни на поиски еды. Если персонажи прячутся и дают ей уйти, то она вернется в башню через 3к10 часов с визжащей свиньей подмышкой.

Old Tower

1 square = 10 feet



Вид сбоку



КАРТА 3.14: СТАРАЯ БАШНЯ

У Муг плохой опыт общения с малыми народами в прошлом. Поэтому она склонна атаковать при столкновении. В ее башне достаточно обломков, чтобы в обозримом будущем у нее не возникло недостатка в камнях для метания. Любой персонаж, пытающийся успокоить Муг, говоря с ней спокойно и умиротворяюще на Гигантском, может сделать проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12. Если Муг также улажить едой, проверка делается с преимуществом.

Если проверка успешна, то Муг прекращает атаки на достаточно длительное время, чтобы выслушать персонажей. Также она раскрывает, почему она такая несчастная. Если персонажи обещают воссоединить Муг с её мужем, то она начинает радоваться и в ответ готова из всех сил помочь им. Муг знает, где живёт Вождь Гух и может проводить отряд в Грудд Хаут (см. главу 5 «Логово Холмовых Гигантов»). Она также знает, что в Градд Хауге полно орков, гоблинов, хобгоблинов и огров. Муг боится Вождя Гух больше чем персонажей, и добровольно не будет помогать им атаковать это место. Она предпочитает держаться на безопасном расстоянии от логова холмовых гигантов (где-то на пол мили), но персонажи могут убедить её сопроводить их, чтобы она смогла помочь опознать Хрука и освободить его из рук вождя гигантов. Даже если она присоединится к нападению на Грудд Хаут, Муг не хочет атаковать других холмовых гигантов. Когда она встречает своего мужа, то хватает его за волосы и тащит подальше от Грудд Хауга.

Муг - хаотично-злая и поэтому склонная к резким перепадам настроения. Она потеряет терпение и нападет на персонажей, если те прекратят повторять их обещание ей помочь и давать ей еду. Всякий раз, когда Муг пробуждается после долгого отдыха, она забывает персонажей и атакует их, после чего персонажу придётся повторить проверку Харизмы (Убеждение), чтобы снова заполучить её доверие.

Внутренние Круги

Многие специальные задания во 2 главе могут привести персонажей в Башню Лунного Света в городе Эверлунд. Если персонажи не получили ни одно из этих заданий, вы всё равно можете провести это столкновение путем ввода агента Арфистов, который встретится отряду и предложит им нанести визит в Башню Лунного Блеска, особенно если они ищут способ быстрого перемещения.

Башня Лунного Света подробно описана выше в разделе «Эверлунд» в этой главе. Её обитатель архимаг Кроуен Вэлхарроу хорошо осведомлен о «гигантской проблеме». Если персонажи обратятся к нему, то он предупредит их, что волнения гигантов создают серьезную угрозу существующему балансу сил на Севере. У него все основания считать, что и Арфисты, и Альянс Лордов, и Изумрудный Анклав, и Орден Перчатки, и Жентарима - предпринимают действия по защите цивилизации от нападков гигантов. Кроуен знает, что у гигантов и драконов долгая история конфликтов и он подозревает, что драконы могут как-то быть замешаны (напрямую или нет) в восстании гигантов.

Кроуен не совсем приклученец, но он любит приклученцев и использует их для своей грязной работы. Если персонажи рассказывают, что пытаются остановить угрозу гигантов, Кроуен предоставляет группе свободный доступ к секретной сети телепортационных кругов, что используется им и арфистскими волшебниками в путешествиях. Он также выдает персонажам лист пергамента, на котором показаны все шесть кругов и их символьные адреса (покажите игрокам рисунок 3.1). Круги расположены в Эверлун-

де, Шумноводье, Мирабаре, Невервинтере, Глубоководье и Ярtare. Конкретное расположение этих кругов кратко описано ниже, и в каждом месте есть заклинатель Арфистов, готовый произнести заклинание круга телепортации по требованию отряда. Каждый заклинатель имеет характеристики **мага** [mage], со следующими изменениями:

- Каждый заклинатель разговаривает на Общем, Драконьем, Дварфском и Эльфийском.
- У каждого заклинателя подготовлено заклинание *круг телепортации* [teleportation circle] вместо *конуса холода* [cone of cold].

Круг Эверлунда

Эверлундский круг телепортации расположен в круглой комнате в башне Лунного Света. На дверь комнаты наложено заклинание *волшебный замок*, однако маги башни могут обойти его действие. Кроуэн приказал несдержанному, но надёжному подмастерью по имени Несприл Менк (ЗД мужчина дамарец человек **маг**) присматривать за кругом днём, а ленивому и недосыпающему подмастерью по имени Флэуэн Альдарк (НД мужчина чондатанец человек **маг**) следить за кругом ночью. Если персонажи прибывают во время смены Флэуэна, то с вероятностью 90 процентов он крепко спит, распластавшись в кресле.

Круг Шумноводья

Круг телепортации в Шумноводье расположен в погребке под таверной «Улыбающийся сатир». Погреб квадратный, со стороной в 30 футов. Под деревянной лестницей уместилась незаправленная постель, в которой спит **маг**, присматривающий за кругом. Его имя Ревил Сломбарр (ХД мужчина Чондатанец человек). Это коренастый молодой человек, который время от времени увиливает от своих обязанностей, чтобы сходить в местные увеселительные заведения. Существует шанс 50%, что когда персонажи прибывают, его не будет на месте. В таком случае он возвращается через 1к4 часов.

Лестница ведет в огромный сундук, закреплённый в комнате наверху. Персонажи, которые выползают из сундука, оказываются в прикрытом занавеской гардеробе, находящемся рядом с баром. Владелец «Улыбающегося сатира», союзник арфистов по имени Гарвин Амбрил (ЗД мужчина человек **обыватель**), старается всеми силами, чтобы прикрыть Ревила.

Круг Мирабара

Мирабарские власти были бы в ярости, узнай они, что арфисты подвергли риску безопасность города, создав постоянный круг телепортации в пределах стен Мирабара. Круг начертан на чердаке конюшни и может быть быстро спрятан под сеном. Смотритель круга, Зазпар Бронзогонь (ЗД мужчина щитовой дварф **маг**), изображает конюха, одетый в кожаную одежду и с соломинкой в бороде.

Круг Невервинтера

Круг в Невервинтере нарисован на полу чердака в скрипучем старом трёхэтажном таунхаусе, который арфисты используют как место встречи. Отвечает за круг уверенная, но неловкая в общении молодая женщина по имени Сэндайс Перогром (НД женщина тетирийка человек **маг**), которую Арфисты тренируют, чтобы она проникла в Магическое братство. Лестница ведет с чердака вниз в кабинет, где Сэндайс окружила себя свечами и кучами открытых книг.

Круг Глубоководья

Круг Глубоководья расположен внутри склепа, стоящего на возвышении в обнесённом стенами глубоководском кладбище, Городе мёртвых. Склеп двухуровневый, над его входом на камне начертано «МИРНА». Вход запечатан с помощью заклинания *волшебный замок*. Верхний уровень занимает сам склеп, в котором расположен каменный саркофаг, за которым присматривает **щитостраж**, натренированный поднимать крышку саркофага, если кто-то вслух произносит имя Мирна. В саркофаге проход на каменную лестницу, ведущую вниз, в комнату, освещённую с помощью магии. Круг расположен на полу этой комнаты, в которой также находятся небольшая ниша с рабочим кабинетом и койкой для присматривающего за кругом мага, бледной и хрупкой девушкой по имени Тестрил Меллардин (ЗД женщина чондатанка человек **маг**). Она носит на шее амулет контроля щитового стража.

Круг Ярtара

Арфисты приобрели виллу в самом сердце Ярtара, которая должна была быть снесена. За полуразрушенным зданием расположен квадратный шириной в 40 футов внутренний дворик с садом, который огорожен обвитой плющом каменной стеной высотой 8 футов. Заклинание *мираж* [hallucinatory terrain] скрывает не только *круг телепортации*, начертанный на камне посередине внутреннего дворика, но и ломаные лавочки, поросшие сорняками клумбы и разбитые статуи, что окружают круг. Когда заклинание *мираж* активно, сад выглядит так, как выглядел в свои лучшие дни. Посреди цветов и каменных лавочек расставлены статуи резвящихся сатиров и дриад. Сварливый старый арфист по имени Колбаз (НД мужчина калишит человек **маг**) живет на вилле, обновляя заклинание *мираж* каждый день в полдень (это заклинание подготовлено у него вместо *ледяного шторма*). Он использует свои заговоры, чтобы отпугнуть бродяг и прочих незваных гостей.

ХАРШНАГ

Это столкновение может произойти где угодно на Севере и предназначено направить приключенцев в главу 4 «Избранный Путь». После шатания по всему Северу, персонажи могут достичь такого момента, в который не могут решить куда идти дальше. Это будем лучшим моментом для использования этого столкновения.

Судьба сводит персонажей с Харшнагом Мрачным, легендарным добрым морозным гигантом. В тавернах по всему Северу одни знают его как чудовище, другие как героя. В Глубоководье его помнят как самого большого члена Серой Силы — печально известной своей разрушительностью компании искателей приключений, что не раз приходила на защиту города. Говорят, что ему уже несколько сотен лет. Харшнаг бродит по диким землям с секирой в руке, охотясь на своих злых собратьев.

История Харшнага не важна для этого приключения, да и сам он не любит говорить о своём прошлом. Важно то, что он знает о разрушении Уложения, о том, что у штормовых гигантов больше нет силы, способной держать гигантов помельче в узде и что король Гекатон пропал. Его цель — защитить Север от разграбления злыми гигантами, а заодно найти искателей приключений, что разделяют его стремления. К моменту встречи с персонажами он уже прикончил несколько гигантов.

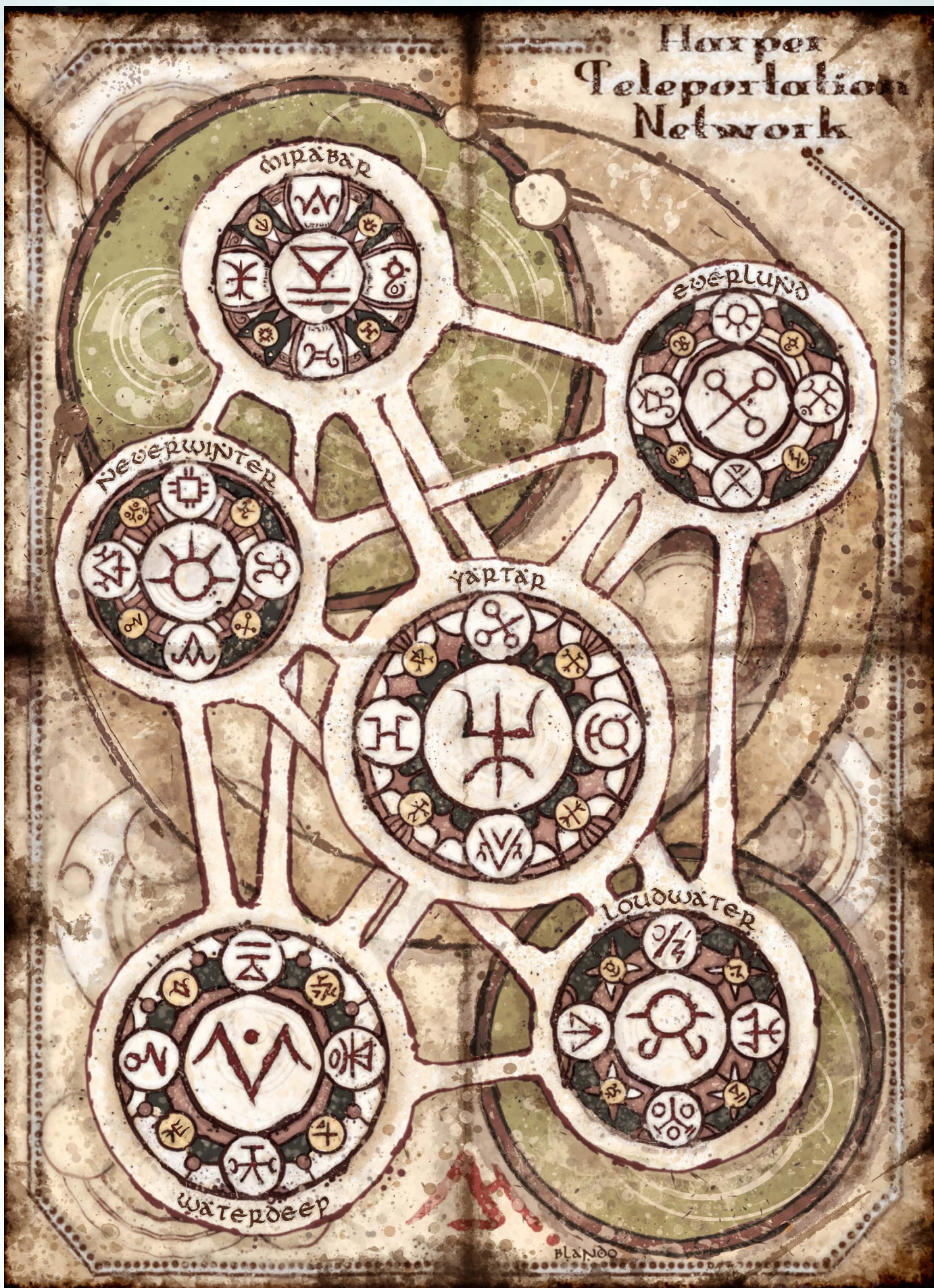


Рисунок 3.1: Круги телепортации Арфистов

Харшнаг выглядит как типичный морозный гигант, если не считать, что он закован в латный доспех и носит череп белого дракона в качестве шлема. Его зазубренный топор также выглядит довольно внушительно. Это гигант, который не любит пустых разговоров и предпочитает действия словам. Когда он говорит вне боя, его голос на удивление спокоен и мягок. Но размахивая в пылу сражения топором, Харшнаг ревёт и смеётся, словно берсерк. В компании маленьких искателей приключений он старается не доминировать в социальном взаимодействии и не делать за них слишком много решений, потому что знает, каким хрупким и каким раздутым бывает порой их эго.

Харшнаг знает Север хорошо и нет шансов, что он потеряется в глуши. Он хорошо осознаёт, что многие малые народы с недавних пор боятся гигантов, шагающих в их поселения. В результате при визите персонажами поселения, идущий с ними Харшнаг предпочитает остаться незамеченным на окраине. Исключением является Глубоководье, его гигант считает своим домом и не колеблется заходить в него, аккуратно отодвигая стражников, стоящих на его пути.

Харшнаг это **морозный гигант** со следующими изменениями:

- Его мировоззрение - хаотично-добрый
- Он имеет 204 хита и носит комплект латных доспехов +3, которые способны менять свой размер в соответствии с владельцем. Этот доспех даёт ему Класс доспеха 21.
- Он разговаривает на Общем и Гигантском
- Харшнаг обладает легендарным сопротивлением. Один раз в день, при провале спасброска он может выбрать вместо этого преуспеть в нём.
- Он использует двуручный топор Гурта, который обладает длинной историей и некоторыми свойствами, связанными с холодом (см. Приложение В). Его бонус этим топором к попаданию +11 и при попадании он наносит рубящий урон 26 (3к12+7) или 39 (5к12+7), если цель является человеком.
- Его опасность 9 (5000 опыта)

Идея Харшнага

Хоть он и был счастлив, гуляя по Северу и убивая собратьев-гигантов тут и там, Харшнаг думает, что, возможно, пора проконсультироваться с кем-то более авторитетным. Он знает, где найти горный храм, построенный его древними предками под Хребтом Мира. Он называет этот храм Оком Всеотца. По легенде гигантов, в храме живёт божественный оракул. Харшнаг предлагает сопроводить персонажей в храм, чтобы они могли пообщаться с оракулом и узнать, как положить конец угрозе гигантов, нависшей над Севером.

Если персонажи соглашаются следовать за Харшнагом, он уводит их из той местности, где они находились в Долину Кедран. Отсюда он ведет их по заснеженному пути, что поднимается в замерзшие горы, до самого входа в храм (смотри раздел «Путешествие к Оку» в начале главы 4). В зависимости от того, где персонажи повстречали Харшнага, путешествие до храма может быть долгим и опасным; используйте таблицу «Случайные столкновения в дикой местности», чтобы сделать путешествие запоминающимся.

ХАРШНАГ В ИГРЕ

Харшнаг не старается главенствовать в поединке, если от этого его меньшие товарищи почувствуют себя приниженными. Он не хочет казаться показушником. Он может понизить свою боевую эффективность следующими способами:

- Он совершает одну атаку в свой ход вместо двух.
- Он использует действие Помощь для оказания помощи в следующей атаке какого-либо персонажа против противника (см. подробнее о Помощи в главе 9 Книги Игрока).
- Он не делает ничего в свой ход кроме как насмехается над врагом, который мог бы атаковать одного из персонажей. Попытка удаётся и цель переключает своё внимание на Харшнага, если только персонаж не настаивает на том, чтобы остаться целью врага.



ПРИЛОЖЕНИЕ А: СВЯЗАННЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Wizards of the Coast опубликовали другие D&D приключения, которые можно рассматривать как вступительные для Грома штормового короля, не только потому, что они рассчитаны на развитие персонажей до 5го уровня, но и потому, что ведут персонажей к одной из локаций, описанных в Главе 2. Если кто-либо из персонажей связан с фракцией, такой как Арфисты, вы можете привести их к Брин Шандер, Золотым Полям или Трибору путём выдачи задания представителем фракции. С ростом угрозы со стороны гигантов на Севере, задание может быть достаточно простым, вроде защиты какой-то локации от возможной угрозы нападения гигантов.

ЗАТЕРЯННЫЕ РУДНИКИ ФАНДЕЛВЕРА

Затерянные Рудники Фанделвера это приключение из Стартового набора Dungeons & Dragons, предназначенное провести игроков с 1-ого на 5-ый уровень. Персонажи, завершившие его, именно того уровня, что нужен для *Грома штормового короля*, и Трибор — идеальная начальная точка (см. Часть 2). Хитрость состоит в том, чтобы перенести их из Фандалина в Трибор, который находится далеко на востоке за зелёными лугами и холмами. Вы можете просто заявить, что группа совершила скучное на события путешествие, или можете предложить какую-то причину, по которой они решили посетить Трибор. Этот город — хорошее место для пополнения запасов, обновления снаряжения, продажи добычи и поиска новых приключений. Если этих причин недостаточно, то ниже приведено несколько зацепок, привязанных к ПМ из Фандалина, которые позволят вам направить персонажей в Трибор.

ДОСТАВКА В ЛЬВИНЫЙ ШИТ

У Линен Грейвинд, управляющей торговым постом в Фандалине от имени торговой компании «Львиный шит», есть коллега Алаэстра Улгар, живущая в Триборе вместо со своим деловым партнером Нартом Тезрином. Линен написала письмо своей подруге, описывающее последние невзгоды Фандалина, и просит персонажей доставить его. В записке, вложенной в письмо, Линен просит Алаэстру наградить её посыльных старой серой сумкой, расшитой изображениями животных. Это серая *сумка фокусов* [gray bag of tricks].

ПИСЬМО С ТРЕБОВАНИЯМИ

Харбин Вестер, напыщенный староста Фандалина, просит персонажей доставить письмо Даратре Шендрел, лорду-протектору Трибора. В письме Харбин требует лучше патрулировать местность между их двумя поселениями. Он ставит в вину Даратры то, что холмы вокруг Фандалина наводнили орки. Харбин не знает, что она является членом Арфистов. Даратра даёт персонажам 50 зм за проявленное мужество по доставке этого уничижительного письма.

СВЯЗЬ С ЖЕНТАРИМОМ

Глава гильдии Фандалинской Рудной Биржи, Халия Торнтон, работает на Жентарим. Если персонажи произвели на неё впечатление, она рекомендует им связаться с Урламом Стокспулом в Триборе. Урлам всегда ищет приключенцев в помощь делам Чёрной Сети, и Халия ручается, что «у него щедрая награда за хорошую работу». Она говорит, что персонажам нужно искать его в офисе караванщиков, «Триборских Путешественников», в центре города.

КЛАД КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Клад Королевы Драконов — это первая часть приключения из двух частей истории Тирании Драконов, в которой восстающие злые драконы пытаются освободить Тиамат из Девяти Преисподен [Nine Hells]. Если вы используете *Клад Королевы Драконов* как вступительное приключение, вам следует изменить время прохождения событий так, чтобы события Тирании Драконов и события, предшествующие *Гриму Штормового Короля*, происходили бы одновременно. Аннам Всеотец отменяет существующее Уложение, чтобы гиганты начали действовать до того, как Тиамат придёт в мир.

В начале *Клада Королевы Драконов* персонажи присоединяются к каравану, путешествующему из Врат Балдура [Baldur's Gate] в Глубоководье [Waterdeep]. Ко времени прибытия в Глубоководье они должны получить 5й уровень. Вы можете воспользоваться прибытием в Глубоководье, чтобы переместить внимание группы с истории Тирании Драконов, выдав им информацию о том, что близ фермы-храма в Золотых Полях [Goldenfields] видели гигантов. Изумрудный Анклав ищет приключенцев, которые помогут патрулировать границы Золотых Полей. Если персонажи клянутся на это, Золотые Поля станут отправной точкой приключения (см. главу 2). Хотя вы и отказываетесь от последней части *Клада Королевы Драконов* в пользу этого приключения, вам ничего не мешает вернуться к *Кладу Королевы Драконов* и его продолжению, *Восстанию Тиамат*, позже.

Клад Королевы Драконов достигает своего апогея в Поднебесном Замке [Skyreach Castle], летающей крепости, принадлежащей облачному гиганту Благоткусу. Вы можете сделать его ключевой фигурой в этом приключении, сделав так, чтобы его замок появился, когда персонажи достигнут 7го или 8го уровня, давая им шанс встретиться со злым облачным гигантом и убедить его помочь им. Персонажи также могут захотеть выступить против него после встречи с призраком его мёртвого сына, Эйгерона, в главе 4 «Избранный Путь». Уничтожение Уложения оказывает следующие эффекты на Благоткуса:

- Облачный гигант жаждет избавиться от «союзников» из Кульга Дракона, воспользоваться их деньгами, чтобы купить верность низших гигантов и начать войну против драконидов. Если персонажи помогут ему избавиться от Поднебесный Замок от культистов и их союзника белого дракона, гигант готов помочь им в ответ и предлагает треть от накопленного добра кульга. Благоткус честно выполняет свою часть сделки, пока персонажи не угрожают ему, и он получает своё. Если у персонажей есть воздушное судно с членами Кульга Дракона на борту (см. секцию «Воздушное судно Кульга» в главе 4), эти культисты объединяются с находящимися в Поднебесном Замке.
- Благоткус знает, что Король Гекатон исчез и подозревает, что драконы как-то ответственны за это. Хотя он не имеет доказательств, подкрепляющих его подозрения, Благоткус видит драконьи заговоры повсюду и убеждён, что злые драконы вцепятся в свой шанс свергнуть сообщество гигантов в хаос. Также он жаждет восстановления Уложения таким образом, чтобы облачные гиганты оказались на его вершине. Его можно убедить использовать летающую крепость чтобы помочь персонажам найти Короля Гекатона, если ему сказать, что один или несколько драконов дирижировали похищением короля.
- Хотя и Благоткус, и Графиня Сансури [Countess Sansuri] одинаково презирают драконов, они являются заклятыми соперниками. Если персонажи собираются выступить против Сансури (см. главу 9 «Замок Облачных Гигантов»), Благоткус предлагает присоединиться

к ним и помочь разрушить её махинации затем, чтобы он, а не она, получил благосклонность богов и возвысил облачных гигантов на вершину Уложения.

Благоткас не питает злых намерений по отношению к «меньшим народам», но его желание вновь разжечь древнюю войну между гигантами и драконами может возыметь разрушительные последствия для поселений «малых народов» по всему Побережью Мечей.

Принцы Апокалипсиса

Принцы Апокалипсиса — это отдельное приключение, проходящее в окрестностях и под Холмами Самбер [Sumber Hills] в Долине Дессарин [Dessarín Valley], редконаселённом регионе передвижных городов, изолированных поместий и дикой местности. Четыре злых элементарных культа укрываются здесь и строят тайные храмы в руинах старого комплекса подземелий под холмами. Ко времени получения персонажами 5го уровня, они уже посетят несколько поселений в долине, исследуют руины в Холмах Самбер и одержат победы над определённым числом культистов низшего и среднего звена.

Вы можете перевести персонажей из *Принцев Апокалипсиса* в это приключение сделав так, чтобы они защищали город Трибор от нападения гигантов. В этом сценарии, Трибор становится отправной точкой приключения (см. главу 2) и внимание персонажей переключается с угрозы Элементарного Зла на угрозу, исходящую от гигантов. Ниже приведены несколько зацепок, чтобы привести персонажей к Трибору, если они ещё не находятся там.

Сочувствующий Арфистам

Эндрит Валивоу [Endrith Vallivoe], ушедший на покой купец-караванщик, живущий в деревне Красная Лиственница [Red Larch], сочувствует делу Арфистов. Если он подозревает или знает, что кто-то из персонажей связан с Арфистами, он убеждает персонажей поговорить с Даратрой Шендрел [Darathra Shendrel], лордом-защитником Трибора. Он не раскрывает того, что она Арфист, но абсолютно убеждён, что ей нужна помощь группы в эти «смутные времена».

Заблудший пастырь

Священник Хельма, Сильваррен Лумшенк [Silvarren Loomshank], был направлен на помощь Имдарпу Рельвандеру [Imdarr Relvaunder], одному из священников в Часовне Всех Вер [Allfaiths Shrine] в Красной Лиственнице. Но Сильваррен несколько дней не появлялся в храме, и ходят слухи, что он каждый вечер напивается в Болтливом Тролле [Talking Troll], таверне в Триборе. Имдарр просит группу проверить это, и если это правда, убедить Сильваррена взять себя в руки и вернуться к своим обязанностям.

Фермы в беде

Херивин Дардрэгон [Herivin Dardragon], полурослик владеец Урожайного Постоялого Двора [Harvest Inn] в городке Вестбридже [Westbridge], слышал, что огры и холмовые гиганты разоряют фермы близ Долгой Дороги [Long Road] между Вестбриджем и Трибором. Персонажи, направляющиеся на север для исследования, убеждаются, что это правда. На одной из разорённых ферм персонажи встречаются полуросликов, оливковая роща и почти весь скот которых погиб из-за холмовых гигантов. Клан Скиттермарш [Skittermarsh] собрал весь свой оставшийся скот (тощую корову и четверых оголодалых коз), навьючил свои пожитки на трёх мулов и собрался перемещаться в Трибор. Матрона семейства, Мисти Скиттермарш [Misty Skittermarsh], предлагает персонажам 100 зм самоцветами, если они сопроводят семейство до Трибора.

Из Бездны

События приключения *Из Бездны* происходят полностью в Подземье [Underdark], огромном массиве подземных пещер, тоннелей, разломов и озёр. Персонажи начинают приключение в качестве пленников дроу и, после побега, выбираются на поверхность. Если им это удаётся, с ними связывается Король Бренор Баттлхаммер из Гонтлгрима [King Bruenor Battlehammer of Gauntlgrym] и просит их отправиться в экспедицию назад, в глубины Подземья, чтобы разобраться с ужасной демонической угрозой.

Если вы проводите это приключение, не отступая от описанного сценария, то персонажи получают 8й уровень или находятся достаточно близко от этого, когда они добираются в Гонтлгрим [Gauntlgrym]. Вы можете изменить план, чтобы они вместо этого выбрались на поверхность, когда получают 5й уровень, чтобы перейти от приключения *Из Бездны* к *Грому Штормового Короля*. Из-за того, что события данного приключения происходят непосредственно в землях, расположенных над местами, в которых происходят события *Из Бездны*, персонажи могут выйти на поверхность поблизости от любой из трёх локаций из главы 2.

Как только персонажи завершат дела с гигантами, вы сможете вернуться к событиям демонической угрозы в Подземье. Или вы можете переходить от одного приключения к другому и назад, дав персонажам возможность принять задание Бренора на спуск в Подземье прежде, чем разбираться с гигантами на поверхности. В последнем случае, скорее всего персонажи, приступая к этому приключению, будут более высокого уровня, чем обычно но вы можете сделать столкновения этого приключения более сложными, чтобы компенсировать это (см. секцию «Изменение сложности столкновения» в главе 3 *Руководства Мастера*).

Использование Элементарных Культов

Ниже приведены примеры того, как вы можете сплести истории Принцев Апокалипсиса и Грома Штормового Короля. Культисты предложат свою помощь гигантам, чтобы скрыть собственные планы.

- Культе Чёрной Земли [Cult of the Black Earth] отправляет культистов к Скале Мёртвого Камня [Deadstone Cleft] (см. главу 6, «Каньон Каменных Гигантов»).
- Они предоставляют Тану Каялитике [Thane Kayalithica] и её каменным великанам информацию об оборонеспособности близлежащих поселений и предлагают им помощь в их разрушении. Культисты могут знать о земляном первородном, заключённом в Скале Мёртвого Камня, и могут пожелать связаться с ним.
- Культе Вечного Пламени [Cult of the Eternal Flame] помогает Герцогу Залто [Duke Zalto] и его союзникам дроу (см. главу 8, «Горнило Огненных Гигантов») выкрасть Мегеру, огненного первородного, заключённого в Гонтлгриме. Культисты полагают, что огненный первородный является потомком Имикса, Принца Злого Огня [Imix, the Prince of Evil Fire], которому они поклоняются, как богу.
- После того как они видели несколько замков облачных гигантов, плывущих по небу над Побережьем Меча, Культе Завывающей Ненависти [Cult of the Howling Hatred] отправляет представителей на встречу с облачными гигантами, чтобы узнать их намерения. Графиня Сансури [Countess Sansuri] в восхищении от умения культа создавать сферы разрушения [devastation orb] и желает демонстрации. Персонажи, прибывшие к ней в замок (см. главу 9, «Замок Облачных Гигантов»), могут встретить команду воздушных культистов, обладающих сферой разрушения.
- Культе Разбивающей Волны [Cult of the Crushing Wave] может помочь Вождю Гух [Chief Guh] и её холмовым гигантам с плотиной на реке, которая течёт близ её логова (см. главу 5, «Логово Холмовых Гигантов»). Водные культисты могут также помочь Обществу Кракена охранять Короля Гекатона (см. главу 11, «В ловушке шупалец»).

ПРИЛОЖЕНИЕ В: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы, представленные в этом приложении, детально расписаны ниже в алфавитном порядке.

ВЫМПЕЛ С РУНОЙ Винд

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот голубой пятифутовый вымпел пошит из шёлка и постоянно треплется, будто дует ветер. Руна Винд (ветер) на нём чем-то напоминает облако. Вымпел обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас.

Шаг ветра. Действием вы можете пролететь 20 футов. Если вы не приземлитесь в конце этой дистанции, вы падаете, если у вас нет других способов остаться в воздухе.

Успокаивающий ветерок. Вы не можете задохнуться.

Объятья ветра. Реакцией, когда вы падаете, вы можете избежать получения какого-либо урона от падения. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Ветроход. Пока вы подстроены под эту руну, вы можете творить заклинание «левитация» [levitate] бонусным действием. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Дар Ветра. Вы можете перенести магию вымпела на не магический предмет - комплект доспехов, пару обуви или плащ - нарисовав на нём руну Винд пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы вымпел и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, вымпел уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

Доспехи. Доспехи теперь необычный магический предмет, требующий подстройки. Вы получаете дополнительные 5 футов скорости, пока носите эти доспехи, и если в нормальных условиях они предоставляли помеху на проверки Скрытности, то они более не предоставляют её.

Обувь/Плащ. Пара обуви или плащ теперь редкий магический предмет, требующий подстройки. Пока вы носите этот предмет, вы можете использовать до 20 футов своего перемещения каждого своего хода для полёта такого же расстояния. Если вы не приземлитесь в конце этой дистанции, вы падаете, если у вас нет других способов остаться в воздухе. Вы также можете сотворить заклинание «падение перышком» [feather fall]. Как только вы сотворите это заклинание таким образом, вы не можете сделать этого пока не совершите короткий или длительный отдых.

ДВУРУЧНЫЙ ТОПОР Гурта

Оружие (двуручный топор), легендарный (требуется настройка)

В Год Ледяного Топора (123 АД), лорд ледяных гигантов Гурт пал от руки Утгара Гардольфссона - лидера народов, которые позже станут варварами Утгардта - в битве, которая знаменовала возвышение людей над великанами в Долине Дессарин. Двуручный топор Гурта был захоронен в Кургане Моргура пока его не откопали и не принесли в Глубоководье. После

того, как он пролежал в хранилищах города несколько десятков лет, топор был отдан Харшнагу, путешественнику ледяному гиганту, в благодарность за службу Глубоководью. Утгардтские варвары узнают это оружие, как только увидят его, и нападают на всякого гиганта, который держит его.

Вы получаете бонус +1 к броскам атак и урона, проводимым этим волшебным оружием. Оно подходит по размерам гиганту, весит 325 фунтов и наносит рубящий урон 3к12 при попадании, плюс дополнительный рубящий урон 2к12, если цель атаки - человек.

Топор излучает свет как факел, когда температура вокруг падает до отметки -18°C (0°F). В таких условиях этот свет погасить никак нельзя.

Действием, вы можете сотворить версию заклинания *раскалённый металл* [heat metal] (Сл спасброска 13), которая наносит урон холодом вместо урона огнём. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться до наступления рассвета.

ЖЕЗЛ Вониндоды

Жезл, редкий (требуется настройка)

Герцог огненных гигантов Залто нанял волшебника, чтобы тот создал несколько таких адамантиновых жезлов. Каждый из них 4 фута длиной, весит 100 фунтов и выполнен как раз по руке огненного гиганта. На одном конце жезла имеются два зубца, а другой отлит в форме рукояти.

В жезле 10 зарядов и он восстанавливает 1кб+4 использованных зарядов на рассвете. Действием вы можете схватить рукоять и, потратив 1 заряд, сотворить заклинание «поиск предмета» [locate object] с его помощью. Если жезл использовать для обнаружения предметов, сделанных из адамантина, таких как части конструкции Вониндоды, его дальность возрастает до 10 миль.

ЗЕЛЬЕ РАЗМЕРОВ ГИГАНТА

Зелье, легендарное

Когда вы выпиваете это зелье, вы становитесь Огромного размера на 24 часа, если вы Среднего или меньшего размера. В противном случае зелье не оказывает никакого эффекта. На время действия, ваша сила становится равна 25 (если она не была до того больше), ваш максимум хитов удваивается (ваши текущие хиты также удваиваются, когда вы выпиваете это зелье). В добавок, досягаемость ваших рукопашных атак увеличивается на 5 футов.

Всё, что на вас одето и вы несёте также увеличивается в размере на время действия зелья. Когда вы проводите броски атаки оружием, увеличенным таким путём, бросайте обычное количество костей урона трижды; например, увеличенный таким образом длинный меч будет наносить рубящий урон 3к8 (вместо 1к8), или 3к10 (вместо 1к10), если его использовать двумя руками.

Когда завершается этот эффект, любые ваши хиты выше новых максимальных хитов становятся временными.

Это зелье бледно-белого цвета создано из языка гигантского моллюска и едко пахнет чем-то, напоминающим гнилые водоросли. Впрочем, оно сладковатое на вкус.

Знамя Руны Криг

Волшебный предмет, редкий (требуется подстройка)

Сшитое из толстой, красной ткани, это знамя имеет 5 футов длины и 3 фута ширины. Руна Криг (война) изображена на полотне с нашитыми круглыми, металлическими пластинами. Знамя можно прикрепить к 10-футовой жерди и использовать как штандарт. Сворачивание или разворачивание знамени требует потратить действие. Знамя обладает следующими свойствами.

Метка Смелости. Бонусным действием вы можете коснуться развёрнутого знамени, чтобы создать волну смелости. Вы и ваши союзники получают иммунитет к состоянию испуган, пока находятся в 20 футах от знамени. Этот эффект длится 10 минут или пока знамя не будет свёрнуто. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Охранный Штандарт. Вы можете видеть невидимых существ пока они находятся в 20 футах от развёрнутого знамени и на линии видимости для вас.

Щит Штандарта. Бонусным действием вы можете коснуться развёрнутого знамени, чтобы пробудить его силу. Любая дальнбойная атака, которая нацелена на вас или ваших союзников в пределах 20 футов от знамени проходит с помехой. Этот эффект длится 1 минуту или пока знамя не будет свёрнуто. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Дар Битвы. Вы можете перенести магию знамени в другое место нарисовав руны Криг на земле пальцем. Это место становится центром сферической области магии, радиусом 500 футов, закреплённой за этим местом. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы знамя находилось в 5 футах от вас. Во время работы вы выбираете существ, типы существ или и то, и другое, на которых будет действовать магия знамени. В конце этого ритуала, знамя уничтожается, а область получает следующие свойства:

Пока они находятся в сфере 500-футового радиуса, существа, которые были определены во время процесса переноса иммунны к состоянию испуган и получают бонус +1 к КД и на броски атаки.

Камень с руной Блод

Волшебный предмет, редкий (требуется подстройка)

Внутри этого брильянта видна кровь какого-то существа - капля крови в виде руны Блод (кровь). Пока эта вещь с вами, вы можете действием прорицать местонахождение ближайшего существа (не нежити), связанного с кровью в предмете. Вы чувствуете расстояние и направление до существа относительно своего положения. Это либо то существо, чья кровь заключена в предмете, либо его кровный родственник.

Этот предмет сделан из большого брильянта, ценой не менее 5000 зм. Когда его обливают кровью существа во время процесса создания, она впитывается в камень, проникая в самое его сердце. Если камень будет уничтожен, кровь испаряется и пропадает навсегда. Мстительное существо может использовать камень с руной Блод, чтобы выследить всю кровную родословную. Такие камни часто служат семейными подарками или передаются как наследие отцов детям.

Коготь с руной Вирм

Волшебный предмет, редкий (требуется подстройка)

Этот драконий коготь был покрыт расплавленным серебром, по которому была выправлена руна Вирм (дракон). Коготь обладает следующими свойствами.

Драконобой. Действием, вы указываете когтем на дракона в пределах 30 футов от вас. Дракон должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или получит уязвимость ко всем видам урона до конца вашего следующего хода. Это свойство может быть использовано лишь трижды. Коготь восполняет эти использования на рассвете.

Драконий Щит. Пока коготь виден на вас, вы получаете сопротивление к урону, который будет нанесён оружием дыхания дракона.

Драконья Защита. Вы можете перенести магию когтя в другое место нарисовав руны Вирм на земле пальцем. Это место становится центром сферической области магии, радиусом 100 футов, закреплённой за этим местом. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы коготь находился в 5 футах от вас. В конце этого ритуала, коготь уничтожается, а область получает следующие свойства:

Драконы получают помеху на спасброски и не могут иметь скорость полёта более 10 футов, пока находятся в этой сфере 100 футов радиусом.

Молоток с руной Венн

Волшебный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот деревянный молоток мал по гигантским меркам, но почти размеров боевого молота для человека. Руна Венн (друг) начертана мифрилом у основания древка. Среди гигантов этот молоток используется как часть ритуалов для разрешения споров. Молоток обладает следующими свойствами.

Щит арбитра. В начале каждого боя, атаки по вам проходят с помехой до начала вашего первого хода, при условии, что молоток у вас.

Связь Дружелюбия. Действием, вы можете использовать молоток, чтобы ударить им по твёрдой поверхности. В течение следующей минуты, первое существо в пределах 60 футов от места удара, наносящее урон другому существу, получает психический урон, равный половине нанесённого им урона цели. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Дар Правды. Вы можете перенести магию молотка в другое место нарисовав руны Венн на земле пальцем. Это место становится центром сферической области магии, радиусом 30 футов, закреплённой за этим местом. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы молоток находился в 5 футах от вас. В конце этого ритуала, молоток уничтожается, а область получает следующие свойства:

Если существо говорит ложь, находясь в этой сфере 30-футового радиуса, это существо получает психический урон 5 и заметно вздрагивает.

Навигационный шар

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Навигационный шар представляет собой полую сферу диаметром 7 футов, сделанную из тонкого, полированного мифрила с оттиском большой руны Скае (облако) на её внешней поверхности. Шар парит в 10 футах над полом и связан с конкретным облачным замком, позволяя контролировать высоту и перемещения замка, пока находится в замке. Если шар будет уничтожен или покинет замок, высота и местоположение замка останутся фиксированными пока шар не вернётся в замок или не заменят новым.

Действием вы можете создать один из следующих эффектов, если коснётесь шара:

- Замок передвигается со скоростью 1 миля в час по прямой в направлении, выбранном вами, пока замок не остановится, его не остановят или другое действие не будет использовано, чтобы изменить направление его движения. Если его движение должно привести к контакту с поверхностью, замок выполняет мягкую посадку.
- Замок, если движется, начинает постепенно тор-мозить.
- Замок делает медленный поворот на 90 градусов по или против часовой стрелки (поворачиваясь, например, к северу или востоку передом). Замок может совершать поворот пока движется по прямой линии.

Любое существо, касающееся шара, знает высоту, на которой находится основание замка над землёй или водой под ним.

ОПАЛ С РУНОЙ ИЛЬД

Волшебный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот треугольный огненный опал имеет почти три дюйма по каждой из сторон и почти дюйм толщины. Руна Ильд (огонь) сверкает внутри камня, что делает его тёплым на ощупь. Опал обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас.

Поджжг. Действием вы можете поджечь предмет в пределах 10 футов от вас. Предмет должен быть способен гореть и огонь разгорается в области, не более 1 фута в диаметре.

Друг Огня. Вы получаете сопротивление урону холодом.

Укротитель Огня. Действием вы можете потушить любое открытое пламя в 10 футах от вас. Вы сами определяете, сколько огня вы хотите потушить в этом радиусе.

Дар Огня. Вы можете перенести магию опала на не магический предмет - оружие или комплект доспехов - нарисовав на нём руны Ильд пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы опал и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, опал уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

Оружие. Оружие теперь необычное магическое оружие. Оно наносит дополнительные 1к6 повреждений огнём при попадании.

Доспехи. Доспехи теперь редкий магический предмет, требующий подстройки. Вы получаете сопротивление урону холодом пока носите эти доспехи.

ОСКОЛОК С РУНОЙ ИСА

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот длинный, тонкий осколок льда примерно размером кинжала. Руна Иса (лёд) мерцает внутри него. Осколок обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас.

Холодное прикосновение. Действием вы можете прикоснуться к поверхности воды и заморозить её в сферической области 10 футов радиусом и центром в точке прикосновения. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Друг мороза. Вы получаете сопротивление к урону огнём.

Ледяная мантия. Действием вы можете дотронуться до себя или другого существа мокрым пальцем. Вода создаст ледяную мантию защиты. В следующий раз в течении минуты, когда цель прикосновения получает дробящий, рубящий или колющий урон, этот урон снижается до 0, а мантия разрушается. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Вой зимы. Действием вы можете сотворить заклинание *град* [sleet storm] (Сл спасброска 17). Вы восстанавливаете возможность использовать эту особенность после того как совершите короткий или длительный отдых.

Дар мороза. Вы можете перенести магию осколка на не магический предмет - плащ или пару обуви - нарисовав на нём руны Иса пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы осколок и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, осколок уничтожается, а на предмете появляется голубая руна и он получает следующие свойства:

Плащ. Плащ становится редким магическим предметом, который требует подстройки. Пока вы носите его, вы получаете сопротивление огню и преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), проходящие в снежных местностях.

Обувь. Пара обуви становится редким магическим предметом, который требует подстройки. Пока вы носите её, вы игнорируете ограничения труднопроходимых местностей пока ходите и можете ходить по воде.

РАКОВИНА ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Волшебный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Это обычная, хотя и достаточно большая раковина, на которой начертана руна Увар. Раковина длиной два с половиной фута и весит 20 фунтов.

Действием, вы можете сотворить заклинание *телепорт* [teleport] подув в раковину. Место назначения фиксировано и нет никаких шансов на провал или изменение цели заклинания. Любой телепортированный с помощью раковины появляется в месте, указанном создателем предмета при начертании руны Увар на раковине. Она не позволяет телепортировать в какое-либо другое место. Как только заклинание будет сотворено, раковину невозможно использовать до следующего рассвета.

РАКОВИНА ТЕЛЕПОРТАЦИИ



РОБА ЗМИЕВ

Волшебный предмет, необычный (требуется на-стройка)

Роба змиев представляет собой стильный предмет одежды, популярный среди богатых дворян и ушедших на покой убийц. Роба украшена 1к4+3 стилизованными и ярко раскрашенными змеями.

Бонусным действием в свой ход, вы можете превратить одну из змей на робе в гигантскую ядовитую змею. Змея мгновенно выпадает из робы, скользит на свободное место рядом с вами и действует во время вашей инициативы. Змея отличает дружественных существ от враждебных и атакует последних. Змея исчезает в безвредном облаке дыма спустя час, или если ее хиты опустятся до 0, или если вы отмените эффект (действия на это не тратятся). Будучи снятой с робы, змея уже не может вернуться назад. Когда все змеи с робы покинут её, она становится обычной одеждой.

СКИПЕТР КОРОЛНОРА

Волшебный предмет, легендарный (требуется на-стройка)

Скипетр Королнора - один из десяти Правящих Скипетров Шанатара, выкованный дварфийскими богами и передан правящим домам древней империи дварфов. Местонахождение Скипетра Королнора долгое время было не известно, пока королева штурмовых гигантов Нери не обнаружила его в поросших кораллами обломках корабля на дне Бесследного Моря [Trackless Sea]. Правящие Скипетры все примерно одинаковых размеров и формы, но материалы, из которых они сделаны и свойства, которыми они обладают отличаются.

Скипетр Королнора представляет собой мифрильный жезл конической формы, толщиной в дварфийское запястье. На нижнем конце у него маленький платиновый набалдашник, а на верху - диск, украшенный кольцом из семи крошечных голубых самоцветов.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, проводимым этим скипетром, которым можно пользоваться как волшебной булавой.

Вы можете использовать не только свойства скипетра, но и свойства Трона Драконьих Черепов. Скипетр имеет 10 зарядов и восполняет 1к6+4 использованных зарядов на рассвете. Он обладает следующими свойствами:

- Если вы под землёй или под водой, вы можете потратить 1 заряд, чтобы определить расстояние до поверхности.
- Действием вы можете потратить 2 заряда, чтобы сотворить заклинание «послание» [sending] с помощью скипетра.
- Действием вы можете потратить 3 заряда, чтобы сотворить заклинание «телепорт» [teleport] с помощью скипетра. Если место назначения расположено в 60 футах от Трона Драконьих Черепов, то телепортация не может ошибиться с позиционированием, или провалиться.

СЛИТОК С РУНОЙ СКЁЛЬД

Волшебный предмет, очень редкий (требуется на-стройка)

Этот предмет выглядит как обычный самородок железа, примерно фут длиной и несколько дюймов в ширь. Внимательное изучение его поверхности обнаруживает бледные, серебристые очертания руны Скёльд (щит). Самородок обладает следующими свойствами, которые работают, пока он находится при вас.

Рунический Щит. Вы получаете бонус +1 к КД.

ПРАВЯЩИЕ СКИПЕТРЫ ШАНАТАРА

Скипетр Королнора - лишь один из десяти Правящих Скипетров Шанатара. Другие скипетры: Скипетр Алаторин (местонахождение неизвестно), Скипетр Баракуир (находится у дуэргарского короля Олорна Ридуагуара из Подшипля), Скипетр Драккалор (является частью клада древнего красного дракона, Чарвеканнатора), Высший Скипетр Шанатара (в последний раз его видели на Нелантерских Островах),

Скипетр Ильтказар (спрятан в Море Павших Звёзд), Скипетр Сондарт (местонахождение неизвестно), Скипетр Торглор (им владеет благородная семья Рисцелзар из Халруаа), Скипетр Ультоксамрин (утрачен в руинах Миф Ондата близ Великого Ледника) и Скипетр Ксотаерин (местонахождение неизвестно).

Защищающая Связь. Бонусным действием выберите существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, отличное от вас. До конца вашего следующего хода, любой урон, получаемый существом снижается до 1, но вы также получаете половину урона, предотвращённого таким путём. Урон, получаемый вами, не может быть снижен ни каким образом. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Щитовой Оберег. Вы можете перенести магию самородка на немагический предмет - щит или двуручное оружие - нарисовав на нём руны Скёльд пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы самородок и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, самородок уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

Щит. Щит теперь становится редким магическим предметом, который требует подстройки. Его магия добавляет вам бонус +1 к КД, и когда ваши хиты впервые после долгого отдыха должны будут опуститься до 0 они, вместо этого, опускаются до 1. Вы должны держать щит в руках, чтобы он оказывал эти эффекты.

Оружие. Оружие теперь необычное магическое оружие. Его магия добавляет вам бонус +1 к КД, пока вы держите его.

ТРОН ДРАКОНЫХ ЧЕРЕПОВ

Волшебный предмет, артефакт

Дварфские боги сделали и доверили правителями Шанатара, древней дварфской империи, трон драконьих черепов, ставший символом дварфской силы и гордости на долгие века. Огромный трон сделан из полированного обсидиана, инкрустирован черепами четырех древних синих драконов и парит в футах над землей. Резные руны поблескивают в обсидиане, помпезная синей энергией, когда активируются способности трона.

После падения Шанатара, трон драконьих черепов оказался в лапах менее благородных существ. Шайка авантюристов стянула трон у водного эльфа тирана Гантара Краока и продала его штормовому гиганту Нери за целое состояние. Нери увеличила трон магией и отдала его своему мужу, королю Гекатону, в качестве подарка вместе с одним из правящих скипетров Шанатара, найденным ей среди обломков на дне Бесследного моря. Только существо, обладающее правящим скипетром, может использовать силу трона драконьих черепов, ставшего краеугольным камнем в тронном зале подводной цитадели Вихря короля Гекатона. Страх перед мощью трона помогал предотвратить оспаривание злыми гигантами власти Гекатона.



Трон Драконых Черепов

Любое существо, которое не настроено на правящий скипетр, садясь на трон, становится парализовано и заключается в волшебное силовое поле. Запечатанное существо нельзя тронуть или передвинуть с трона. Касание правящим скипетром силового поля рассеивает его, хотя существо остается парализовано, пока не будет отделено от трона.

Любое существо, сидящее на троне, слышит тихий шепот на драконьем языке — шепот синих драконов, черепа которых украшают трон. Хотя они и бессильны, эти духи пытаются влиять на решения хозяина трона.

Свойства трона. Трон имеет 9 зарядов, которые он восстанавливает ежедневно на рассвете. Сидящее на нем существо, обладающее Правящим скипетром, может воспользоваться следующими его свойствами:

- Трон получает скорость полёта 30 футов и может парить на месте или лететь туда, куда желает существо на нём. Это свойство не расходует заряды.
- И трон, и сидящее на нем существо получает возможность двигаться через землю и камень, не беспокоясь о том, через какой материал проходит. Это свойство не тратит заряды.
- Действием вы можете потратить 1 заряд из трона, чтобы сотворить заклинание «молния» [lightning bolt] (Сл спасброска 19) с помощью трона. Заклинания колдуется как из ячейки 9-го уровня и наносит 49 (14к6) урона молнии. Заряд вылетает из рта одного из черепов синих драконов на троне.
- В качестве действия, существо может потратить 2 заряда, чтоб активировать заклинание сферы неуязвимости.

- Сфера окутывает и трон, и существо на нем.
- Действием существо может потратить 3 заряда, чтоб создать спектральное изображение древнего синего дракона, окружающего и само существо, и трон. Спектральный дракон остается на 1 минуту. В конце каждого хода существа, спектральный дракон делает одну атаку укусом и две когтями против целей на выбор самого существа. Эти атаки имеют тот же бонус атаки, досягаемость и урон, что и укус, и атаки когтями у древнего синего дракона.

Уничтожение Трона. Трон драконых черепов может быть уничтожен, если разбить на нем одновременно по меньшей мере пять Правящих скипетров Шанатара. Этот факт никогда не было записан или воспет дварфами, бардами или другими любителями историй, его нельзя узнать проверкой умения. Персонажи, решившие уничтожить трон, должны отправиться в путешествие, чтоб узнать этот метод. Разрушение трона вызывает взрыв, осколки обсидиана летят во все стороны. Каждое существо или объект в пределах сферы радиусом 30 футов с центром на троне, должно пройти спасбросок по Ловкости со сложностью 21, получая 70 (20к6) режущего урона или половину от этого при успешной проверке.

ШАР С РУНОЙ СТЕЙН

Волшебный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот гранитный шар размерами примерно с кулак взрослого человека. Руна Стейн (камень) отблещивает алмазными прожилками на его поверхности. Шар обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас.

Несломимая оборона. Действием вы можете перенести магию шара, чтобы выстоять перед напором. В течение следующей минуты или до того момента пока вы не подвигаетесь, вы получаете преимущество на все проверки и спасброски против эффектов, вынуждающих вас двигаться. Вдобавок, любой противник, который входит в область в 10 футах от вас должен преуспеть в спасброске Силы Сл 12 или более не способен передвигаться в этом ходу.

Каменная душа. Вас нельзя обратить в камень.

Шаг сквозь землю. Вы можете сотворить заклинание *слияние с камнем* [meld into stone] бонусным действием. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете им более воспользоваться пока не совершите короткий или длительный отдых.

Дар Камня. Вы можете перенести магию шара на не магический предмет - щит или пару обуви - нарисовав на нём руну Стейн пальцем. Перенос требует 8 часов работы, и чтобы шар и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, шар уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

Щит. Щит теперь становится редким магическим предметом, который требует подстройки. Пока вы используете этот щит, вы получаете сопротивление любому урону, наносимому дальнбойными атаками оружием.

Обувь. Пара обуви теперь необычный магический предмет, требующий подстройки. Пока вы носите её, вы получаете преимущество на проверки Скрытности и можете реакцией избежать того, чтобы быть сбитым с ног.





Приложение С: Существа

В этом приложении подробно описаны новые монстры, которые появляются в этом приключении. Оно также включает дополнительные действия и черты для гигантов.

ГРОМАДНЫЙ КРАБ

Превосходя в размерах огромного краба, громадный краб обладает телом в 15-20 футов в диаметре. Его панцирь часто покрыт кораллами, анемонами, обломками кораблей или других вещей, попавших или обитающих на дне океана.

Детеныш Пурпурного Червя

Детеныш пурпурного червя возрастом не больше шести недель. У него эластичное тело в 9 футов длиной и весом в 1,500 фунтов. Его рот и мускулатура недостаточно развиты, чтобы детеныш мог буриться сквозь скалу. Яд в его жале на хвосте и кислота в его пищеводе все еще достаточно слабы. Тем не менее, детеныш жадный едок и атакует все, что может поместить себе в рот. Детеныш пурпурного червя может проглотить за раз до четырех Маленьких существ.

Детеныш Пурпурного Червя

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 42 (5к10+15)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Чувства слепое зрение 30 фт., чувство дрожи 30 фт., пассивное Восприятие 8

Языки -

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Детёныш проводит две атаки: одну своим укусом и одну - жалом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8+3) колющий урон и если целью было существо Маленького размера или меньше, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или будет проглочено детёнышем червя. Проглоченное существо ослеплено и опутано, у него полное укрытие против атак и прочих эффектов извне детёныша червя и получает урон кислотой 3 (1к6) в начале каждого хода детёныша червя.

Если детёныш червя получает 10 или более урона за один ход от существа внутри него, детёныш червя должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21 в конце этого хода или изрыгнуть всех проглоченных существ, которые падают сбитые с ног в клетке в 10 футах от детёныша червя. Если детёныш умирает, проглоченное существо более не опутано им и может сбежать из трупа использовав 5 футов передвижения, чтобы выползти (оставаясь в состоянии сбит с ног).

Хвостовое жало. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, дальность 5 футов, одно существо. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13. При провале цель получает 10 (3к6) урона ядом и только половину этого урона при успешном спасброске.

ГРОМАДНЫЙ КРАБ

Огромный зверь, нейтральный

Класс доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 76 (8к12 + 24)

Скорость 20 фт, плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Навыки Скрытность +2

Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 5 (1 800 опыта)

Амфибия. Краб может дышать на воздухе и в воде.

Камуфлирующий панцирь. Пока краб не двигается, а его клешни и глаза располагаются близко к телу, он выглядит как естественное образование или куча обломков скал. Существо, подошедшее на 30 фт к крабу, может различить истинную природу краба успешной проверкой Интеллекта (Природа) Сл 15.

Действия

Мультиатака. Краб делает две атаки при помощи клешней.

Клешня. Оружие ближнего боя. Атака: +7 к попаданию, достигает цели до 10 фт., одна цель. При попадании: 20 (3д10 + 4) дробящего урона, цель также считается схваченной. Сложность разрыва хватки — 15. У краба есть две клешни, в каждой из которых он может держать по одной цели.

ДРАКОН ЙИМРИТ

Коварная Йимрит является **древним синим драконом** и обладает следующими изменениями:

- Она говорит на языке Гигантов и Земли в добавок к Общему и языку Драконов.
- Она получает черту Врожденное использование заклинаний, а также действие Смена формы. Обе особенности описаны ниже.
- Когда она использует способность Изменение формы камня, Йимрит может изменить форму указанного камня в ожившую горгулью вместо того, чтобы изменить форму камня, как сказано в описании заклинания. Эта трансформация постоянна и не может быть обращена вспять или развеяна.

Смена формы. Йимрит магически превращает себя в штормового гиганта женского рода или обратно в свою изначальную форму. Она обращается в свою истинную форму после смерти. Любые предметы, надетые на неё или несомые ею, поглощают её новой формой или оказываются у неё в руках (на выбор дракона).

В форме штормового гиганта Йимрит сохраняет своё мировоззрение, хиты, Кости хитов, способность говорить, навыки, легендарное сопротивление, действия логова, а также показатели Интеллекта, Мудрости, Харизмы и все бонусы к навыкам. Её другие характеристики заменяются показателями новой формы.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Йимрит основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 20). Она может врожденно использовать заклинания, указанные ниже, без необходимости использовать материальные компоненты:

1/день: контрзаклинание [counterspell], обнаружение магии [detect magic], град [ice storm], изменение формы камня [stone shape], телепортация [teleport]

МАЕГЕРА, ТИТАН РАССВЕТА

Маегера, могучий элементаль, который веками был заперт в печах Гонтлгрима [Gauntlgrym]. Примерно пятьдесят лет назад, Маегера ненадолго сбежал, что привело к извержению вулкана Горы Хотноу [Mount Hotenow]. Лава из вулкана пошла по направлению к побережью, неся разрушения в Невервинтер [Neverwinter]. Город до сих пор оправляется от последствий той катастрофы.

Герцог огненных великанов Залто недавно отправил команду дру с тем, чтобы проникнуть в Гонтлгрим и поймать Маегеру в железную флягу. Залто нужен первородный [primordial], чтобы разжечь адамантиновую печь под Ледяными Шпилями [Ice Spires]. Единственный способ, которым можно разрушить планы огненного гиганта - вернуть Маегеру в Гонтлгрим.

Маегера выглядит как огненный зверь 50-футового роста, у которого множество конечностей и дымящиеся провалы черноты вместо глаз.



Скальная кошка

МАЕГЕРА, ТИТАН РАССВЕТА

Гигантский элементаль, хаотично-нейтральный

Класс доспеха 16

Хиты 341 (22к20 + 110)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	19 (+4)

Спасброски Тел +12, Мдр +7, Хар +11

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак.

Иммунитет к урону огнем, ядом

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан

Опасность 23 (50 000 опыта)

Усиленные атаки. Удар Маегеры считается магическим в целях преодоления сопротивления или иммунитета к урону от не магических атак.

Огненная аура. В начале каждого хода Маегеры все существа в пределах 30 футов от него получают урон огнём 35 (10к6), а предметы, способные гореть и которые никто не несет, загораются. Также существа получают урон огнём 35 (10к6) от прикосновения Маегеры или когда атакуют его в ближнем бою, находясь в пределах 10 футов. Кроме того, существа получают такой урон, когда Маегера входит в их клетку. Если атаковать Маегеру не магическим оружием, то оно будет уничтожено огнем сразу после того как нанесёт урон.

Форма пламени. Маегера может войти в клетку с враждебным существом и остановиться там. Он может проходить через проёмы шириной 1 дюйм без протискивания, если огонь может передвигаться через этот проём.

Освещение. Маегера распространяет яркий свет радиусом 120 футов и тусклый еще на 120 футов.

Врождённое колдовство. Маегера может творить *огненный шар* [fireball] (Сл спасброска 19) по желанию, без необходимости использовать материальные компоненты. Врождённое колдовство Маегеры основывается на Харизме.

Сопротивление магии. Маегера получает преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Маегера проводит три атаки ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 15 (3к6+5) плюс урон огнём 35 (10к6).

Легендарные действия

Маегера может провести 3 легендарных действия и следующие их варианты. Он может выбрать только 1 вариант за раз и только в конце хода другого существа. Маегера восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Магия охлаждения (стоит 1 действие). Маегера выбирает целью одно существо, находящееся в пределах 60 футов от нее, которое она может видеть. Любое сопротивление или иммунитет в огненному урону, который цели дает заклинание или волшебный предмет, подавляется. Этот эффект длится до конца следующего хода Маегеры.

Облако дыма (стоит 2 действия). Маегера выдыхает облако горячего дыма и пепла, которое заполняет 60-футовый куб. Все существа в этой зоне получают 11 (2к10) урона огнем. Это облако остается до конца следующего хода Маегеры. Существа в дыме Ослеплены и их нельзя увидеть.

Создание Огненного Элементалья (стоит 3 действия). Хиты Маегеры снижаются на 50, так как часть Маегеры отделяется и становится огненным элементом со 102 хитами. Огненный элементаль появляется в незанятом месте в 15 футах от Маегеры и действует в его инициативу. Маегера не может использовать это действие, если у него 50 хитов или меньше. Огненный элементаль подчиняется командам Маегеры и дерётся пока не будет уничтожен.

СКАЛЬНАЯ КОШКА

Существо, упомянутое в преданиях северян, как Охотник на людей, безжалостный хищник, которого не найти нигде, кроме густого леса, предпочитающий выступы и утесы в горах. Его голос напоминает человеческий крик ужаса. Такой же звук он часто вызывает у своих жертв, ибо он предпочитает человечину из всех своих жертв.

Скальные кошки сливаются с природным окружением. Зимой их мех становится белым, незаметным на снегу. В другие времена года он имеет серый окрас, что позволяет кошкам с легкостью прятаться среди скал.

Скальный кот знает свою территорию и часто нападает, когда жертва спит, устала или как-то ослаблена. Хотя скальные коты, как правило одиночки, их можно увидеть в семейных группах из двух родителей и 1к4 маленьких невинных детенышей весной, или в голодных стаях в тяжелую зимнюю пору.

СКАЛЬНАЯ КОШКА

Большой зверь, нейтральный

Класс доспеха 13

Хиты 34 (4к10+12)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	17(+3)	16(+3)	4(-3)	14(+2)	8(-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Необнаружимость. Кот не может быть целью какой-либо магии прорицания или обнаружен с помощью магических датчиков.

Наскок. Если кошка движется по крайней мере 20 футов прямо к существу, а потом бьет его атакой когтями в этом же ходу, то цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13 или быть сбитой с ног. Если цель сбита с ног, кот может бонусным действием один раз атаковать укусом.

Отражение заклинаний. Кот имеет преимущество на спасброски против любого заклинания, которое воздействует только на него (не на область). Если спасбросок кота против заклинания 7-го уровня или ниже успешен, то заклинание не имеет никакого эффекта на кота и перенацеливается на самого заклинателя.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) колющий урон.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящий урон.

ТРЕССИМ

Трессим — озорная крылатая кошка, размером с домашнюю кошку и размахом крыльев в 3 фута.

Они редко охотятся и занимают логова вместе с другими существами их вида. Мирно сосуществуя с летучими мышами, волшебными дракончиками, и другими похожими существами, они ненавидят стиржей и злых летающих монстров вроде мантикоры. Также они любят дразнить собак.

Трессимы питаются маленькими грызунами, птичками и насекомыми, преследуя и атакуя добычу, как нормальные кошки, но пользуясь преимуществом полета. Трессимы, однако, не нападают на птенцов и не разоряют гнезда.

ТРЕССИМ



Трессимы могут спариваться с другими представителями своего вида, но не живут вместе. Трессимы могут также спариваться с нормальными кошками, но только один на десять детей будет трессимом, остальным будут нормальными кошками.

Трессимы обладают хорошей памятью, особенно когда дело доходит до опасностей. Как пример, трессимы увидев человека использующего палочку молний помнят опасность «деревянной палочки в руках человека» до конца жизни. Везучий и здоровый трессим может жить до 20 лет.

С разрешения Мастера Подземелий, персонаж использующий призыв фамильяра, может призвать трессима вместо обычной кошки.

ТРЕССИМ

Крошечный зверь, хаотично нейтральный

Класс доспеха 12

Хиты 5 (2к4)

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

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

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки понимает Общий, но не может говорить

Опасность 0 (10 опыта)

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

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

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

Действия

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

УТГАРДСКИЙ ШАМАН

Утгардские варвары подозрительно относятся к большинству видов магии. Они редко принимают решение быть шаманами. Вместо этого, они навязывают эту роль рожденным с сильной связью с Миром духом. Быть шаманом, это значит выделяться в племени: одной ногой стоять на земле живых, другой - на земле мертвых. Те кто идут темным путем между двумя мирами делают это потому, что духи мертвых вызывают к ним. Остальные утгардцы боятся и уважают силу шаманов.

Утгардские шаманы обладают священным свертком для произнесения заклинаний. Священный сверток сделан из палок, костей, перьев, пучков меха и камней, «тронутыми» духами. Шаману требуется месяц, чтобы собрать священный сверток, и шаман может использовать одновременно только один такой сверток. Священный сверток помогает только шаману, создавшего его и не заменяет обычные компоненты для заклинаний.

В дополнение к заклинаниям, что умеют творить все утгардские шаманы, шаманы различных племен имеют дополнительные заклинания в зависимости от их принадлежности к племени (смотрите сноску «Племенные Заклинания Утгардских Шаманов»).

Общаясь с духами предков, утгардские шаманы также могут выучить секретные ритуалы. Эти ритуалы почти всегда требуют кровавую жертву, и их эффекты обычно касаются трансформации. Как пример, некоторые шаманы Черного Ворона знают ритуал, позволяющие им выращивать гигантских воронов из яиц обычных воронов, или некоторые шаманы Племени Грифона могут превращаться в грифонов через ритуал, который требует выпить огромное количество лошадиной крови.

Племенные заклинания Утгардского Шамана

В зависимости от племени помимо основных заклинаний, Утгардские шаманы получают дополнительные способности, которые они могут использовать раз в день.

Племя Черного Льва: *восставший труп* [animate dead], *леденящее прикосновение* [chill touch], *притворная смерть* [feign death], *возрождение* [revivify]

Племя Черного Ворона: *почтовое животное* [animal messenger] (только ворон), *падение перышком* [feather fall], *превращение* [polymorph] (только в ворона)

Племя Синего Медведя: *улучшение характеристики* [enhance ability] (только «медвежья выносливость»), *героизм* [heroism].

Племя Лося: *поспешное отступление* [expeditious retreat], *поиск скакуна* [find steed] (только лось)

Племя Серого Волка: *животные чувства* [beast sense] (только волк или лютвоволк), *лунный луч* [moonbeam], *разговор с животными* [speak with animals] (только волк или лютвоволк)

Племя Великого Червя: *мантия крестоносца* [crusader's mantle], *божественное благоволение* [divine favor], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

Племя Грифона: *падение перышком* [feather fall], *полет* [fly]

Племя Небесного Пони: *божественное благоволение* [divine favor], *падение перышком* [feather fall], *молния* [lightning bolt]

Племя Красного Тигра: *животные чувства* [beast sense] (только тигр), *улучшение характеристики* [enhance ability] (только «кошачья ловкость»), *прыжок* [jump]

Племя Грозового Зверя: *улучшение характеристики* [enhance ability] (только «бычья сила»), *бесследное передвижение* [pass without trace], *каменная кожа* [stoneskin]

Племя Дерева Духов: *дубовая кора* [barkskin], *искусство друидов* [druidcraft], *рост растений* [plant growth], *разговор с растениями* [speak with plants]



УТГАРДСКИЙ ШАМАН

Средний гуманоид (человек), нейтрально злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 38 (7к8+7)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Навыки Медицина +4, Природа +4, Восприятие +4
Выживание +6

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Ботхи, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям шамана основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12; +4 к попаданию заклинаниями) с использованием священного свертка:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights], *волшебная рука* [mage hand], *сообщение* [message], *чудотворство* [thaumaturgy]

1/день каждое: *гадание* [augury], *проклятие* [bestow curse], *завеса стрел* [cordon of arrows], *обнаружение магии* [detect magic], *сглаз* [hex], *молебен лечения* [prayer of healing], *разговор с мертвыми* [speak with dead], *духовные стражи* [spirit guardians]

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнбойная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона или 6 (1к8+2), если используется двумя руками для рукопашной атаки.

Короткий лук. Дальнбойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Воин Яколюдов

Большой монстр, нейтрально злой

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 60 (8к10+16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	15(+2)	14(+2)	15(+2)	14(+2)

Навыки Обман +4, Выживание +4

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Йикария

Опасность 3 (700 опыта)

Одержимость (восстанавливается после короткого или длительного отдыха). Яколюд пытается волшебным образом овладеть гуманоидом или гигантом. Яколюды должны коснуться цели в течении короткого отдыха, или попытка провалиться. В конце отдыха, цель должна сделать сброс Телосложения Сл 12 или стать одержимым яколюдом, который исчезает со всем, что он носит и во что одет. До конца одержимости, цель без сознания, теряет контроль над телом и безучастно к окружению. Яколюд теперь контролирует тело и не может быть целью любой атаки, заклинания и других эффектов; при этом он сохраняет Интеллект, Мудрости и Харизму, а также Бонус Мастерства. В остальном используются параметры цели за исключением знаний, классовых навыков, черт и личных умений.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты носителя не дадут до 0, яколюд действием оканчивает эффект, или яколюда заставляют покинуть тело носителя с помощью эффекта такого заклинания, как например «рассеивание добра и зла». Когда одержимость заканчивается, яколюд появляется в незанятом пространстве, в пяти футов от носителя, оглушенным до конца своего следующего хода. Если носитель умирает будучи одержимым, яколюд также умирает, и тело его не появляется снова.

Действия

Мультиатака. Яколюд совершает две атаки, либо двуручным мечом, либо длинным луком.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 18 (4к6+4) рубящего урона.

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к8) колюще-го урона.

Яколюд (Йикария)

Яколюды, известный среди своих как Йикария («Счастливые Избранные» на их языке), это гуманоиды размером с огра. Их головы напоминают рассерженных яков с кривыми рогами и строгим выражением лица. Их неповоротливые тела покрыты толстым мехом и волосами, и посторонние не могут с виду определить их пол.

Общество Яколюдов. Другие цивилизованные расы рассматривают яколюдов как «страшилищ» - страшную расу злых, безжалостных и могучих дикарей. Они живут в уединенных поселениях, защищенных от разрушительных явлений природы, включая горные долины, высокие плато и пустынные оазисы. В этих, на вид, идеальных убежищах, яколюды управляют гуманоидными рабами железным кулаком. При всем их образовании и культуре, яколюды чрезвычайно злые повелители. Они беспокоятся о своих подопечных только с точки зрения, что живой раб полезнее мертвого, и сохранять жизнь рабу легче, чем трудиться самому. Не то, чтобы они ленивые, наоборот! Просто они считают большую часть видов физического труда ниже своего достоинства.

Посторонние, которые натываются на анклав яколюдов, обычно удивляются и рады видеть то, что кажется на утопией, и яколюды с радостью поддерживают эту иллюзию, пока не представится возможность разоружить и поработить.

У яколюдов есть тяга к познанию, особенно когда это касается секретов элементарной магии и темных знаний, что могут помочь развратить или подчинить остальных. Знание, которое яколюды не могут постигнуть или использовать - ждет уничтожение. Не сентиментальные по своей природе, родители отправляют своих детей в специальные ясли и больше никогда не видят их снова. Яколюды не чувствуют лояльности к своей семье - только к их богу и расе.

Слуги Забытых Богов. Яколюды функционируют как жестокая теократия в услужении Забытому Богу. Вероисповедание этого дикого, безымянного божества направляет их жизнь. Бог принимает форму мужчины Йикарии, но на лице у божества гладкая безликая маска. Божество умиротворяет жертвами, в качестве которых последователи предлагают рабов в соответствии со стихиями, - а именно, огонь (сожжение), земля (погребение заживо), вода (утопление) и воздух (сбрасывают жертву с большой высоты). Жертвы не только гарантируют благосклонность божества, но и наказывают непослушных рабов.

Забытый Бог помог яколюдам на время поработить дао в течение времени. Говорят, что Забытый Бог путешествовал к Элементарному Плану Земли и, с помощью обмана и хитростей, нанес поражение Великому Хану дао. Цена поражения была суровой: дао были вынуждены служить Забытому Богу и его прислужникам - и им запрещено атаковать их «тысячу лет и один год». Приговор с тех времен истек, и яколюды больше не могут призывать дао как раньше, но страх перед Забытым Богом удерживает дао от поисков мести.

Меняющие Кожу. Самые устрашающие оружие яколюдов - это способности магическим образом заползать под кожу других существ, контролировать тело и разум. Яколюды используют эту способность, чтобы шпионить за врагами, грабить их, убивать их лидеров и похищать их детей.

Жрец Яколюдов

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 12 (шкурный доспех)

Хиты 52 (7к10 + 14)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Медицина +6, Выживание +6

Чувства Пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Йикариа

Опасность 4 (1,100 опыта)

Заклинатель. Яколюд является заклинателем седьмого уровня. Мудрость - основная характеристика (спасбросок Сл 14, +6 к попаданию атакой заклинанием). Яколюд обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *починка* [mending], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]
1-й уровень (4 ячейки): *порча* [bane], *приказ* [command], *лечение ран* [cure wounds], *убежище* [sanctuary]
2-й уровень (3 ячейки): *гадание* [augury], *удержание личности* [hold person], *божественное оружие* [spiritual weapon]
3-й уровень (3 ячейки): *проклятие* [bestow curse], *защита от энергии* [protection from energy], *послание* [sending]
4-й уровень (1 ячейка): *изгнание* [banishment]

Одержимость (восстанавливается после короткого или длительного отдыха). Яколюд пытается волшебным образом завладеть гуманоидом или гигантом. Яколюд должен коснуться цели в течении короткого отдыха, или попытка провалится. В конце отдыха, цель должна сделать спасбросок Телосложения Сл 12 или стать одержимым яколюдом, который исчезает со всем своим снаряжением. До конца одержимости, цель без сознания, теряет контроль над телом и безучастно к окружению. Яколюд теперь контролирует тело и не может быть целью любой атаки, заклинания и других эффектов; при этом он сохраняет свои показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также Бонус Мастерства. В остальных случаях используются умения цели, за исключением знаний, классовых навыков, черт и личных умений.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты носителя не падают до 0, яколюд действием оканчивает эффект, или яколюд силой будет изгнан и покидает носителя в результате эффекта заклинания «рассеивание добра и зла». Когда одержимость заканчивается, яколюд появляется в незанятом пространстве, в пяти футах от носителя, оглушенным до конца своего следующего хода. Если носитель умирает будучи одержимым, яколюд также умирает, и тело его не появляется снова.

Действия

Мультиатака. Яколюд совершает две рукопашные атаки.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель: Попадание: дробящий урон 10 (2к6 + 3) или 12 (2к8 + 3), при ударе двумя руками.

Призыв Земного Элементаля (1/день). Яколюды призывают земного элементаля. Призванный элементаль появляется в свободном пространстве не дальше 60 футов от призывателя и действует как союзник призывателя. Элементаль существует 10 минут, либо до тех пор пока не умрет, или пока призыватель не отпустит его действием.



Новые опции для гигантов

Вы можете изменить любых гигантов в этом приключении, добавив им способности в дополнение к представленным в Бестиарии. В этом разделе приводятся опции для всех шести разновидностей гигантов.

Облачные гиганты

Некоторые взрослые облачные гиганты имеют магическую способность создавать барьеры штормового ветра вокруг себя и отражать летящие снаряды. Другим нравится подбрасывать своих врагов прямо в воздух. Данные способности представлены в виде следующих вариантных действий.

Бросок. Гигант пытается швырнуть существо, Маленького или Среднего размера, стоящее не дальше 10 футов от него. Существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 20 или быть брошенным на 60 футов горизонтально в направлении по выбору гиганта и упасть ничком, получив 1к8 дробящего повреждения за каждые 10 футов полета.

Аура Ветра. Магическая аура ветра окружает гиганта. Аура представляет собой сферу радиусом 10 футов и сохраняется, пока гигант держит концентрацию на ней (также как на заклинании). Пока аура действует, гигант получает +2 к классу доспеха против Дальнобойных Атак Оружием, а также гасит весь немагический огонь в радиусе этой сферы.



ОГНЕННЫЕ ГИГАНТЫ

Некоторые взрослые огненные гиганты тренированы осаждать цитадели и ломать вражеский строй. Данная способность представлена в виде следующих умений.

Осадное Чудовище. Гигант наносит двойное повреждение объектам и строениям.

Сбивание С Ног. Когда гигант входит на клетку занятую врагом первый раз за ход, враг должен преуспеть в спасброске Силы Сл 19 или упасть на землю.

МОРОЗНЫЕ ГИГАНТЫ

Некоторые взрослые морозные гиганты являются умелыми охотниками, они конструируют сеть нагруженные снизу фрагментами металла или костей. Эта способность представлена в виде следующих действий.

Утяжелённая Сеть. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одно Маленькое, Среднее или Большое существо. Попадание: Цель опутана до тех пор, пока не выберется из сети. Любое существо может действием пройти проверку Силы Сл 17, чтобы освободиться или освободить другое существо из сети, оканчивая эффект. Нанесение 15 рубящего урона по сети (класс доспеха 12) уничтожает сеть и освобождает цель.

ХОЛМОВЫЕ ГИГАНТЫ

Некоторые взрослые холмовые гиганты любят обрушивать свои тела на маленьких врагов и давить их своей массой. Эта способность представлена в виде следующих действий.

Раздавить. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна средняя или более маленькая цель. Попадание: дробящий урон 26 (6к6+5), гигант падает с ног в пространство цели и цель становится схвачена (Сл 15). Пока цель схвачена, она сбита с ног. Захват заканчивается, когда гигант встает на ноги.

КАМЕННЫЕ ГИГАНТЫ

Некоторые взрослые каменные гиганты любят хватать врагов и запускать их в воздух. Еще они могут катать булыжники по земле, сбивая группы врагов на линии. Эти способности представлены в виде следующих действий.

Бросок. Гигант пытается швырнуть Маленькое или Среднее существо, стоящее не дальше 10 футов от него. Существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 17 или быть брошенными на 60 футов горизонтально в направлении по выбору гиганта и упасть ничком, получив дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов полета.

Катающийся Булыжник. Гигант запускает булыжник, чтобы тот катился по земле на 30 футов, образуя линию в пять футов шириной. Каждое существо на линии должно пройти спасбросок Ловкости Сл 17 и, в случае провала, получить дробящий урон 22 (3к10 + 6) и быть сбитым с ног.

ШТОРМОВЫЕ ГИГАНТЫ

Некоторые взрослые штормовые гиганты могут направлять разрушительную силу сквозь свое дело и высвобождать ее с оглушительным топотом. Эта способность представлена в виде следующего действия.

Оглушающий Топот (Перезарядка 6). Штормовой гигант топает по земле, вызывая грохот. Все существа в радиусе 15 футов от гиганта должны пройти спасбросок Телосложения Сл 17 или получить урон звуком 33 (6к10) и стать оглохшим до начала следующего хода гиганта. При успешном спасброске, существа получают половину этого урона и не оглохли. Грохот можно услышать на расстоянии до 1200 футов.

Приложение D: Особые НИП

Белдора

Средний гуманоид (человек иллусканец), хаотично-добрый

Класс Доспеха 12

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	10(+0)	16(+3)	12(+1)	16(+3)

Навыки Обман +5, Проницательность +3, Расследование +5, Восприятие +3, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Дракони, Дварфский, Полуросликов

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющий урон.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющий урон. Белдора носит с собой 10 болтов для арбалета.

Реакции

В укрытие. Белдора добавляет 2 к её КД против одной дальнобойной атаки, которая должна попасть по ней. Чтобы иметь такую возможность, Белдора должна видеть атакующего и не должна быть схвачена или опутана.

Информация для отыгрыша

Белдора является Арфистом, который выживает при помощи своей ловкости и смекалки. Она выглядит как бездомная, но на самом деле её просто не интересуют материальное богатство.

Идеал: «Мы все должны стремиться помогать друг другу.»

Привязанность: «Я рискну своей жизнью ради защиты беспомощного.»

Слабость: «Мне нравится лгать людям. Это делает жизнь более интересной, разве нет?»



Гелрин Фоухаммер

Средний гуманоид (щитовой дварф), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 14 (кираса, щит)

Хиты 30 (4к8+12)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	7(-2)	17(+3)	10(+0)	11(+0)	11(+0)

Навыки Атлетика +6, Запугивание +2, Восприятие +2

Сопротивление к урону яд

Чувства темновидение 60 футов, пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Эльфийский

Дварфская устойчивость. Гелрин совершает с преимуществом спасброски от яда.

Убийца гигантов. Любая атака оружием, совершенная Гелрином против гиганта, наносит дополнительный урон 7 (2к6) при попадании.

Действия

Мультиатака. Гелрин совершает две атаки боевым топором.

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8+4) или 9 (1к10+4), если использовать топор двумя руками.

Информация для отыгрыша

У кузнеца Гелрина доброе сердце, но он ненавидит орков и великанов лютой ненавистью. Он полагает, что единственное предназначение всех дварфов - разбивать их черепа.

Идеал: «Должное для каждого дварфа - сковать наследие.»

Привязанность: «Я стою за клан Фоухаммер и всех дварфов.»

Слабость: «Я никогда не убегаю от битв, тем более если в них будут орки или гиганты»



ДАРАТРА ШЕНДРЕА

Средний гуманоид (человек чондатанец), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 14 (кираса)

Хиты 52 (8к8+16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Навыки История +2, Запугивание +4, Расследование +2, Восприятие +2, Убеждение +4

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Защита без доспехов. Если Цзи не носит ни доспех, ни щит, к её КД добавляется модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Даратра совершает две рукопашных атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10). Даратра носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Будучи Лордом Протектором Трибоара и тайным агентом Арфистов, Даратра дала клятву защищать город. Она очень серьезно относится к своим обязанностям. Вдобавок к своему снаряжению, У Даратры есть боевой конь без доспехов по имени Бастер.

Идеал: «У хороших людей должна быть возможность процветать и быть свободными от тирании».

Привязанность: «Я отдам свою жизнь, чтобы защитить Трибоар и его жителей».

Слабость: «Я никогда не отступаю. Надави на меня, и я надавлю в ответ».



ДАРЗ ХЕЛГАР

Средний гуманоид (человек иллусканец), нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 27 (5к8+5)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2, Ловкость рук +4, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боееспособного союзника Дарза, и у Дарза нет помехи к броску атаки.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2). Дарз носит с собой двенадцать камней для пращи.

Информация для отыгрыша

В молодости Дарз был членом Воровской Гильдии Занатара в Глубоководье. После 10 лет тюрьмы за свои преступления, он оборвал все связи в городе и переехал на север чтобы стать сторожем стоянки караванов.

Идеал: «От своего прошлого можно бежать, но нельзя скрыться».

Привязанность: «Я начал новую жизнь в Триборе. И в этот раз я не убегу».

Слабость: «Я ни о чём не жалею. Я делаю всё, что требуется, чтобы выжить».



ДЮВЕССА ШЕЙН

Средний гуманоид (человек иллюсканец), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 10

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	11(+0)	10(+0)	16(+3)	14(+2)	16(+3)

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Дварфский, Гигантский, Орочий

Действия

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) колющий урон. Дювесса носит с собой всего один кинжал.

Реакции

Парирование. Дювесса добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по ней. Для этого Дювесса должна видеть атакующего и держать в руке рукопашное оружие.

Информация для отыгрыша

Дочь глубоководской купчихи и владельца таверны, Дювесса унаследовала талант матери к переговорам и очарование отца. Из-за своего возраста и того, что она первая женщина в Городской спикер Брин Шандера, ей многое приходится доказывать.

Идеал: «Люди Долины Ледяного Ветра - стойкие. Они могут выстоять в любую бурю.»

Привязанность: «Моя мать учила меня быть хорошим лидером. Я не разочарую её.»

Слабость: «Я ни на дюйм не уступлю в споре или конфликте.»



ЛИФФЕРААС

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к12+14)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	6(-2)	15(+2)	10(+0)	10(+0)	7(-2)

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление к урону дробящий, колющий

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Ложная внешность. Пока Лифферлас остаётся неподвижным, его невозможно отличить от обычного дерева.

Действия

Мультиатака. Лифферлас совершает две атаки ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (3к6+4) дробящего урона.

Информация для отыгрыша

Друид Изумрудного Анклава, пробудил заклинанием древо Лифферлас. Золотые Поля - его дом, здешний люд - его друзья. Дети любят вырезать свои имена и инициалы на его стволе и лазать по его ветвям, что радует его.

Идеал: «Я живу для того, чтобы защищать народ и растения Золотых Полей.»

Привязанность: «Дети - это чудесно. Я сделаю все, что угодно, чтобы они чувствовали себя счастливыми и в безопасности»

Слабость: «Я плохо помню имена людей и часто их путаю.»



МАРКХЭМ САУТВЕЛЛ

Средний гуманоид (человек тёрами), законопослушно-добрый

Класс доспеха 17 (наборный)

Хиты 58 (9к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	13(+1)	14(+2)	11(+0)	16(+3)	14(+2)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий

Действия

Мультиатака. Маркхэм совершает две рукопашных атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к8+2) рубящий урон или 7 (1к10+2), если использовать меч двумя руками.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к10+1) колющий урон. Маркхэм носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Шериф Брин Шандера Маркхэм - это немногословный мускулистый мужчина приятной внешности. Нет ничего более важного для него, чем защита долины Ледяного ветра. Он судит других по их поступкам, а не словам.

Идеал: «Каждый заслуживает того, чтобы к нему относились с уважением.»

Привязанность: «Дювесса - прирожденный лидер, но ей требуется помощь. Это и есть моя работа.»

Слабость: «Я глубоко храню свои эмоции и меня не интересует пустая болтовня.»



МИРОШ КСЕЛБРИН

Средний гуманоид (человек дамарец), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 10

Хиты 22 (4к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	10(+0)	15(+2)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Навыки Запугивание +4, Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Действия

Медвежий хват. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) дробящий урон и цель становится схваченной (Сл освобождения 13) и получает дробящий урон 5 (1к4+3) в начале каждого хода Мироша, пока тот удерживает цель. Мирош не может атаковать пока борется.

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) дробящий урон.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10). Мирош носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Хозяин постоянного двора Мирош ранее был одним из цирковых развлечений, выступая в качестве «Йети», из-за бочкообразного тела и густых, белых волос, покрывающих его руки, грудь, спину и голову. Если страдают Золотые Поля, страдает и его дело, потому он прилагает усилия, чтобы защитить их.

Идеал: «Как учит Изумрудный Анклав, цивилизация и дикая природа должны учиться сосуществовать.»

Привязанность: «Можешь смеяться надо мной как тебе вздумается, но не говори плохо о мой таверне и моих рабочих.»

Слабость: «Когда что-то меня расстраивает, я склонен впасть в ярость.»



НАКСИН ДРАТКАЛА

Средний гуманоид (человек тёррами), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	11(+0)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Навыки Магия +5, История +5

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский

Колдовство. Наксин является заклинателем 6 уровня. Её способность заклинателя основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинания 13; +5 к броску на попадание). Она обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *волшебная рука* [mage hand], *фокусы* [prestidigitation]
 1-й уровень (4 ячейки): *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile], *щит* [shield]
 2-й уровень (3 ячейки): *туманный шаг* [misty step], *внушение* [suggestion]
 3-й уровень (3 ячейки): *полёт* [fly], *молния* [lightning bolt]

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к6-1) или 3 (1к8-1), если использовать посох двумя руками.

Информация для отыгрыша

Зерновые Золотых Полей необходимы для выживания Глубоководья, поэтому Бдительный Орден Магов и Защитников послал Наксин убедиться, что ферма при храме достаточно защищена. Поначалу она восприняла это как наказание, но сейчас она наслаждается тишиной и покоем.

Идеал: «Нет такой проблемы, которая не могла бы быть решена с помощью магии».

Привязанность: «Я очень уважаю леди Лаэраль Сильверхэнд из Глубоководья. Она и альянс лордов принесут так необходимые этим землям закон и порядок.»

Слабость: «Я слишком умна, чтобы в чём-либо ошибаться.»



НАРТ ТЕЗРИН

Средний гуманоид (человек тетирец), хаотично-добрый

Класс Доспеха 12

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Проницательность +4, Расследование +3, Восприятие +6, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Дварфский

Хитрое действие. Нарт может в каждом своём ходу использовать бонусное действие для Рывка, Отхода или Засады.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2). Нарт носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Нарт продает снаряжение для авантюристов, и в нем тоже живет дух авантюризма. Торговая компания Львиный Щит платит ему хорошо, но он жаждет создать собственное имя. В то же время, он ведет бизнес со своим партнером Алаэстрой и знает, что она не простит ему, если он сбежит и не вернется.

Идеал: «Чем больше риск, тем выше награда».

Привязанность: «Я обожаю мою коллегу Алаэстру и сделаю все, чтобы впечатлить ее».

Слабость: «Я рискну жизнью и здоровьем ради того, чтобы стать легендой»



ОГРЕК БРАЙТХЕАМ

Средний гуманоид (щитовой дварф), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 13 (2к8+4)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	11(+0)	15(+2)	10(+0)	11(+0)	11(+0)

Навыки Атлетика +4, Восприятие +2

Сопротивление к урону яд

Языки Общий, Дварфский

Дварфская устойчивость. Огрек совершает с преимуществом спасброски от яда.

Действия

Боевой молот. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к8+2) дробящий урон или 7 (1к10+2), если использовать молот двумя руками.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющий урон. Огрек носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Заместитель шерифа Огрек стоит на страже юго-западных врат Брин Шандера и приветствует посетителей городка. У неё доброе сердце.

Идеал: «В жизни легче пробиться добрым словом, чем топором.»

Привязанность: «Брин Шандер - мой дом. Моё дело - защищать его.»

Слабость: «Я по уши влюблена в Шерифа Саутвелл. Надеюсь, однажды мы поженимся.»



ОРЕН ЙОГИЛЬВИ

Маленький гуманоид (сильный сердцем халфлинг), хаотично-добрый

Класс Доспеха 11

Хиты 9 (2к6+2)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	13(+1)	12(+1)	11(+0)	10(+0)	16(+3)

Навыки Восприятие +2, Выступление +7, Убеждение +5

Сопротивление к урону яд

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Полуросликов

Проворство полуросликов. Орен может проходить сквозь пространство, занятое любыми существами, чей размер больше его.

Везучий. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у Орена выпало «1», он может перебросить кость и должен использовать новый результат.

Устойчивость коренастых. Орен совершает с преимуществом спасброски от яда.

Действия

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4+1). Орен носит с собой четыре кинжала.

Информация для отыгрыша

Орен приехал в Конец Северной Пахоты в поисках легкой работы и он нашел ее. Он поет ради ужина, пьет как свинья, и блуждает в полях по ночам, придумывая новые песни, чтобы развлечь гостей в таверне. Орен любит задирааться время от времени, но в его характере нет настоящей злобы.

Идеал: «Музыка - это пища для души.»

Привязанность: «Спроси меня что я хочу выпить, и я твой».

Слабость: «У меня талант попадать в переделки. Хорошо, что мне везет!»



Отовир

Средний гуманоид (человек иллусканец), законопослушно-нейтральный

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Эльфийский

Колдовство. Отовир является заклинателем 2 уровня. Его способность заклинателя основана на Харизме (Сл спасброска от заклинания 13; +5 к броску на попадание). Он обладает следующими заготовленными заклинаниями чародея:

Заговоры (неограниченно): *защита от оружия* [blade ward], *огненный снаряд* [fire bolt], *починка* [mending], *фокусы* [prestidigitation].

1-й уровень (3 ячейки): *доспехи мага* [mage armor], *волна грома* [thunderwave], *ведьмин снаряд* [witch bolt]

Действия

Рапира. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к8).

Реакции

Парирование. Отовир добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Для этого Отовир должен видеть атакующего и держать в руке рукопашное оружие.

Информация для отыгрыша

Отовир - одарённый изготовитель упряжи, который не говорит о своей семье или откуда он родом. Он заботится о своём бизнесе, своих клиентах, своём добром имени.

Идеал: «Найди то, что удастся тебе лучше всего и делай это изо всех сил».

Привязанность: «Я не позволю запятнать своё имя.»

Слабость: «Я начинаю злиться, когда кто-то сует нос в мою личную жизнь.»



Сирак из Сюзейла

Средний гуманоид (чондтанец человек), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 14 (кожаный)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Навыки Атлетика +4, Проницательность +3, Выживание +3

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Орочий

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) колющий урон.

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющий урон. Сирак носит с собой шесть дротиков.

Реакции

Парирование. Сирак добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Для этого Сирак должен видеть атакующего и держать в руке рукопашное оружие.

Информация для отыгрыша

Служитель Торма, Сирак вырос на улицах Сюзейла, столицы Кормира. Он прибыл в Долину Ледяного Ветра, чтобы стать рыболовом и промыслить форель, но вместо этого нашёл религию. Бастард Артуса Цимбера, именитого человеческого искателя приключений, Сирак не видел своего отца с детских лет.

Идеал: «Человек без долга или верности - ничто».

Привязанность: «Долина Ледяного Ветра - это место, где мне суждено прожить жизнь.»

Слабость: «Я честен до крайности.»



СЭР БАРИК НИЛЕФ

Средний гуманоид (человек иллусканец), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 52 (8к8+16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	15(+2)	15(+2)

Навыки Проницательность +4, Расследование +2, Медицина +4, Выживание +4

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Храбрость. Барик получает преимущество на спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Действия

Молот. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6+4) дробящий урон.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющий урон. Барик носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Как рыцарь Орена Перчатки сэр Барик принял клятву, что будет ловить злодеев и приводить их к лицу правосудия. Его текущая забота это дварф разбойник Уорвил Долгоносик Форкбирд, который, по слухам, скрывается в долине Ледяного Ветра. Кроме прочего своего снаряжение, у сэра Барика есть боевой конь без брони по кличке Генри.

Идеал: «Нельзя позволить злу процветать в этом мире.»

Привязанность: «Тир - мой господин, Орден - моя семья.

Своими действиями я буду прославлять обоих.»

Слабость: «Я не боюсь умереть. Когда Тир окончательно призовет меня, я отправлюсь к нему счастливым.»



УРГАЛА МЕЛТИМЕР

Средний гуманоид (человек тёрами), законопослушно-добрый

Класс Доспеха 12 (кожаный)

Хиты 58 (9к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	14(+2)	12(+1)	14(+2)	13(+1)

Навыки Атлетика +5, Запугивание +3

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гигантский

Убийца гигантов. Любая атака оружием, совершенная Ургалой против гиганта, наносит дополнительный урон 7 (2к6) при попадании.

Действия

Мультиатака. Ургала совершает две атаки своим моргенштерном или своим коротким луком.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+1)*. Ургала носит с собой 12 стрел.

Информация для отыгрыша

Отставная авантюристка Ургала владеет respectable таверной под названием Нортшилдский Дом, и она не хочет видеть её или дома своих соседей разрушенными. Она на дух не выносит монстров и задир.

Идеал: «Мы живем в жестоком мире, и порой жестокость необходима для выживания».

Привязанность: «Мой дом это моя жизнь. Осмелюсь ему угрожать и тебе не поздоровится»

Слабость: «Я знаю какими коварными и жадными могут быть приключенцы. Я не верю им, никому из них.»



Цзи Лиань

Средний гуманоид (человек шу), хаотично-добрый

Класс Доспеха 15

Хиты 22 (5к8)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	11(+0)	14(+2)	16(+3)	11(+0)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Восприятие +5, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Эльфийский, Гоблинский

Защита без доспехов. Если Цзи не носит ни доспех, ни щит, к её КД добавляется модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Цзи совершает две рукопашных атаки.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) дробящий урон или 5 (1к8+1), если использовать посох двумя руками.

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) дробящий урон. Цзи носит с собой двенадцать камней для пращи.

Информация для отыгрыша

Цзи Лиань преданный последователь Чонти, Матери Земли. Она весьма слабо верит в защитников Золотых Полей, потому сама патрулирует фермы возле храма в свободное от своих обязанностей время.

Идеал: «Если мы будем преданно возделывать свои сады и поля, Чонти воссияет над нами.»

Привязанность: «Золотые Поля - житница Севера. Множество людей зависят от их безопасности и благополучия, и я сделаю всё, чтобы защитить их.»

Слабость: «Я не верю в авторитеты и поступаю по велению сердца.»



Шалвус Мартолио

Средний гуманоид (человек тёмрами), нейтральный

Класс Доспеха 13 (кожаный)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	14(+2)

Навыки Обман +4, Проницательность +4, Расследование +3, Восприятие +4, Ловкость рук +4, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Эльфийский

Скрытая атака (1/ход). Шалвус причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боееспособного союзника Шалвуса, и у Шалвуса нет помехи к броску атаки.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) дробящий урон или 4 (1к8), если использовать посох двумя руками.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющий урон. Шалвус носит с собой 10 болтов для арбалета.

Информация для отыгрыша

Наласкур Тэйлонд с постоянного двора Баржедел доверил пастуху Шалвусу важное задание: разобраться, как наилучшим образом взять Золотые Поля под контроль Чёрной Сети. Шалвус полагает, что успех позволит ему быстрый скачок вверх по иерархии Жентарима.

Идеал: «Я сделаю что угодно, чтобы доказать мою пользу Жентариму.»

Привязанность: «Я люблю животных и очень оберегаю их.»

Слабость: «Я не могу не рисковать ради удовлетворения своих амбиций.»



УКАЗАНИЯ ДЛЯ МП

Если вы хотите, чтобы ваши игроки водили штормовых гигантов в главе 12, сделайте четыре копии блока статистики штормового гиганта с этой страницы и выдайте эти копии своим игрокам. Если у вас более четырёх игроков, то не каждому из них достанется штормовой гигант для игры.

ШТОРМОВОЙ ГИГАНТ

Огромный гигант

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех)

Хиты 230 (20к12+100)

Скорость 50 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29(+9)	14(+2)	20(+5)	16(+3)	18(+4)	18(+4)

Спасброски Сил +14, Тел +10, Муд +9, Хар +9

Сопротивление к урону холод

Иммунитет к урону электричество, звук

Чувства пассивное Восприятие 19

Языки Общий, Гигантский

Амфибия. Гигант может дышать как воздухом, так и в воде.

Врождённое колдовство. Врожденное колдовство гиганта основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 17). Он может использовать следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение магии* [detect magic], *падение пёрыш-ком* [featherfall], *левитация* [levitate], *свет* [light]

3/день каждое: *управление погодой* [control weather], *подводное дыхание* [water breathing]

Действия

Мультиатака. Гигант совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 30 (6к6+9).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +14 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 35 (4к12+9).

Удар молнии [Lightning Strike] (Перезаряджается после короткого или длительного отдыха). Гигант метает волшебную молнию в точку, которую он может видеть в пределах 500 футов от него. Каждое существо в пределах 10 футов от этой точки должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17, получая 54 (12к8) повреждение молнии при провале, или половину при успехе.

ВААША

Нейтрально-добрый штормовой гигант (женщина)

Навыки Атлетика +14, Восприятие +9, Выживание +14,

Информация для отыгрыша

Вааша - опытная охотница и следопыт, которая не бросится в опасность без предварительной оценки рисков. Она не боится говорить вслух то, что думает, даже своему королю. Для неё достойный лидер ценит правду, не смотря на то насколько она тяжела.

Идеал: «Я хочу, чтобы этот конфликт закончился, и я смогла вернуться к тихой неподвижности океанских глубин».

Привязанность: «Я буду защищать этот прекрасный мир от опустошений злом до последнего вздоха»

Слабость: «Меня не волнует, если мои слова заденут чьи-то чувства».

Каждый игрок, который получает стат блок должен также получить копию одного из четырех небольших карт на этой странице. Каждая карта предоставляет навыки и способности и ролевую информации для конкретного штормового гиганта. Существует по одной карте для каждого: Нимир, Орлекто, Шалдур и Вааша. Убедитесь в том, что игрок, который получает карточку Орлекто сможет комфортно отыгрывать злого и коварного НИП.

НИМИР

Законопослушно-добрый штормовой гигант (мужчина)

Навыки Атлетика +14, Проницательность +8, Восприятие +9

Информация для отыгрыша

Нимир это уравновешенный штормовой гигант, который верит, что прочный союз между гигантами и маленькими народами может сделать мир более безопасным, более просвещенным. По его мнению, король Гекатон поступил мудро, выбрав принцессу Сериссу своей наследницей, и ему бы никогда не пришло в голову оспаривать их приказы.

Идеал: «Долг больших - защищать маленьких.»

Привязанность: «Я отдам свою жизнь ради защиты своего короля и его семьи.»

Слабость: «Я никогда не ставлю под сомнение приказы.»

ОРЛЕКТО

Хаотично-злой штормовой гигант (мужчина)

Навыки Атлетика +14, Обман +14, Восприятие +9

Информация для отыгрыша

Орлекто влюблён в принцессу Мирран и хочет видеть, как она станет королевой на *Троне Драконьих Черепов* [Wyrmskull] Трона. (Если Мирран умрёт, то Орлекто стремится отомстить за нее.) Если возможность устранить Гекатон или Сериссу представляется ему, Орлекто воспользуется ею. До тех пор, он скрывает свою коварную природу.

Идеал: «Штормовые гиганты должны править миром. Слабые лидеры позволили драконам и другим отнять то, что нам дали боги.»

Привязанность: «Я служу принцессе Мирран и только ей.»

Слабость: «Ради любви Мирран или своей мести, я готов предать своего короля и свою честь.»

ШАЛДОР

Хаотично-добрый штормовой гигант (женщина)

Навыки Уход за животными +9, Атлетика +14, Восприятие +9

Информация для отыгрыша

Опытная наездница на Рухах и китах, Шалдор считает, что Аннам Всеотец разрушил Уложение, чтобы подтолкнуть гигантов к войне против драконов. Она в восторге быть на переднем крае этого великого противостояния!

Идеал: «Гиганты сделаны для войны - штормовые гиганты в особенности!»

Привязанность: «Остории больше нет, но я давно жду возвращения могучей империи гигантов.»

Слабость: «Люблю сеять разрушение среди своих врагов, и милосердия от меня им не дожидаться.»

ЧТОБЫ СРАЗИТЬСЯ С ГИГАНТАМИ, ВЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ГИГАНТОМ

Давным-давно гиганты и драконы вели войны на территории Дикого Порубежья. Эти битвы давно забыты нынешней человеческой цивилизацией, но ещё остались древние реликвии. И сейчас земля снова сотрясается от грома поступи гигантов.

Холмовые гиганты грабят фермы ради еды и скота, а каменные гиганты разрушают поселения на своём пути. Морозные гиганты разоряют прибрежные города, а огненные гиганты порабащают. Замки облачных гигантов дрейфуют по небу, бросая зловещие тени на города Севера. Но никакая угроза не сравнится с гневом штормовых гигантов, которых предали.

Тщедушные искатели приключений должны принять вызов, собрать силы, раскрыть силу древних рун и сразиться с гигантами на их порогах. Только тогда они смогут обнаружить скрытое зло, разжигающее войну между гигантами и маленькими народами. Только тогда они могут заключить союз, чтобы положить конец войне до её начала.

Приключение Dungeons & Dragons для персонажей 1-10 уровней.

Использовать вместе с правилами Dungeons & Dragons 5 редакции - Книгой Игрока, Бестиарием и Руководством Мастера.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

