



ТИРАНИЯ ДРАКОНОВ™

DUNGEONS & DRAGONS®

Бросьте вызов Королеве Злых Драконов в этом приключении для
ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

ТИРАНИЯ ДРАКОНОВ™



KOBOLD
Press

СОЗДАТЕЛИ

КОВОЛД PRESS

Дизайнеры: Вольфганг Баур, Стив Винтер, Александр Винтер

Разработчик: Вольфганг Бауэр

Редакторы: Миранда Хорнер, Скотт Фицджеральд Грей

Внутренние иллюстрации: Джон-Пол Балмет, Николь Кардифф, Концептополис, Тайлер Джейкобсон, Гвидо Куип, Марсель Меркадо, Брайан Сайм

Карты: Джаред Блендо

Арт-директор: Марк Рэдл

Продюсер: Вольфганг Бауэр

WIZARDS OF THE COAST

Ведущие дизайнеры D&D: Майк Мирлз, Джереми Кроуфорд

Дизайнеры: Кристофер Перкинс, Мэттью Сернетт, Крис Симс, Родни Томпсон

Редактор: Ф. Уэсли Шнайдер

Арт-директора: Кейт Ирвин, Шона Нарсисо

Графические дизайнеры: Бри Хайсс, Эми Танджи

Иллюстрация на обложке: Антонио Хосе Манзанедо, Hydro74

Иллюстраторы галереи концептов: Дэвид Бальдеон, Джон-Пол Балмет, фон Каберте, Скотт М. Фишер, Патрик Дженсен, Кеаи Котаки, Тодд Локвуд, Том Тенери, Ева Видерман, Сара Винтерс

Продюсеры: Грэг Билсленд, Дэн Товер

Производство: Нил Шинкль, Джон Хэй

Производственные услуги: Синда Коллоуэй, Джефферсон Данлэп, Дэвид Гершман, Анита Вильямс

Прочие члены команды D&D: Билл Бенхам, Барт Кэрролл, Пелхэм Грин, Тревор Кидд, Адам Ли, Ари Левитч, Крис Линдсей, Ким Лундстром,

Шелли Маззано, Бен Петришор, Хилари Росс, Лиз Шу, Нэйтан Стюарт, Грег Тито, Лаура Томмервик, Дэн Товар, Анна Во, Кейт Уэлч, Шон Вуд, Ричард Уиттерс, Триш Йохум

Тест игры провели: Мелисса Бассетт, Андре Бегин, Мик Калоу, Мелани Коте, Манон Кревье, Бен Дэндерсон, Дэйв Иди, Фрэнк Фуллис, Родриго Горгульо, Пит Гриффит, Лиам Гулливер, Джон Харвилл, Жозеф Каффманн, Ян Лашарите, Рената Ландим, Родриго Ландим, Эрик Леру, Карлос Эдуардо Лопес, Джулия Лопес, Дэвид Мюллер, Клаудио Позас, Паула Позас, Count Response, Сара Сервин, Робин Стейси, Джейм Тейер, Кейоки Янг

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ADVENTURE GUYS

Перевод: Мария Михайлова, Пётр Москвин

Графические дизайнеры: Пётр Москвин, София Кузьмина

Корректор: Мария Москвина



https://vk.com/adventure_guys

Предупреждение: ни при каких обстоятельствах Культ Дракона, его последователи, аффилированные лица, партнёры, лицензиары или прислужники (зачарованные или нет) не несут ответственности за любые прямые, косвенные, случайные, последующие или, скажем прямо, катастрофические разрушения Материального плана, его сущностей, жителей, географии, сфер или законов природы, вызванные действиями, воплощениями, слугами и капризами Тиамат, Королевы Драконов. Всем обеспокоенным лицам, желающим избежать полного уничтожения, рекомендуется найти себе уютный загробный план или, если уж очень хочется, попытаться нас остановить.



НА ОБЛОЖКЕ

Завоеывая миры, Тиамат, Королева Злых Драконов, собирает сокровищницу, полную золота и трупов поверженных врагов — так изображает её Антонио Хосе Манзанедо на этой обложке.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в форме дракона, *Tyranny of Daragons*, *Hoard of the Dragon Queen*, *The Rise of Tiamat Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, прочие названия продуктов Wizards of the Coast и их логотипы — торговые марки Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их образы — собственность Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом США об авторском праве. Любое копирование или неавторизованное использование текста или изображений из этого издания без прямого письменного разрешения запрещено.

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

Printed in Russia © 2025 Wizards of the Coast LLC



НА АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ОБЛОЖКЕ

Зловещий лик Тиамат, Королевы Драконов, — последнее, что видят многие герои, осмелившиеся ей противостоять; этот ужас воплощён в иллюстрации Hydro74.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Как вести приключение	4
Обзор кампании	6
«Сокровища Королевы Драконов»	6
«Восстание Тиамат»	7
Как вести приключение	10
Злодеи	11
Союзники	14
Сокровища Королевы Драконов	
Глава 1. Гринест в огне	22
Повод для приключения	22
Приближение к городу	22
Общие сведения	23
Блуждающие сцены	23
Задания	24
Глава 2. Лагерь налётчиков	29
Выслеживание налётчиков	30
Лагерь	32
Награда	35
Глава 3. Драконья кладка	36
Награда	43
Глава 4. В дороге	44
Эльтурель	44
Врата Балдура	46
Попутчики	47
Жизнь в дороге	49
Случайные сцены в пути	50
Запланированные сцены в пути	53
Глава 5. Придорожное гостеприимство	55
Вотердип	55
На север, снова	56
Карнатский ям	56
Отслеживание груза	58
Реванш	58
Глава 6. Замок Неритар	59
Путешествие к замку	59
Замок Неритар	61
Противостояние Культы Дракона	64
Приближение к замку Неритар	65
Окрестности замка Неритар	65
Внутри замка Неритар	66
Первый этаж	66
Второй этаж	70
Третий этаж	72
Под замком	75
Награды	77
Глава 7. Охотничья усадьба	78
Общие сведения	78
Важные персонажи мастера	79
Через портал	79
Снаружи усадьбы	79
Первый этаж усадьбы	81
Второй этаж усадьбы	84
Путешествие в Парнаст	87
Глава 8. Замок в облаках	88
Небесный замок	91
Окончание приключения	102

Восстание Тиамат

Глава 9. Совет Вотердипа	104
Начало приключения	104
Назад в Вотердип	105
Сбор союзников	105
Заседания Совета	105
Подведение итогов заседаний	109
Глава 10. Море Движущегося Льда	110
Море Движущегося Льда	111
Ойавигатон	113
Ледяные пещеры	115
Логово Араутатора	122
Развитие событий	123
Покидая Ойавигатон	123
Сокровища Араутатора	123
Заключение	123
Главы 11 и 12. Смерть змееустам	124
Варрам Белый	124
Гробница Дидерия	126
Сс'тк'ал	132
Заклучение	133
Неронвейн	134
Туманный лес	134
Убежище Неронвейна	136
Заклучение	139
Глава 13. Культ наносит ответный удар	140
Первое нападение	140
Второе нападение	141
Третье нападение	142
Последовательность событий	143
Глава 14. Пробуждение металлических драконов	144
Неожиданные послы	144
Совет драконов	145
Заклучение	147
Глава 15. Башня Зонтала	148
Неожиданное послание	149
Лабиринт	149
Башня	155
Подземелье	157
Покидая башню Зонтала	160
Заклучение	160
Глава 16. Посольство в Тэе	161
Враг моего врага	161
Заклучение	163
Глава 17. Возвращение Тиамат	164
Колодец Драконов	165
Храм Тиамат	171
Враги и союзники	172
Победа или поражение	174
Приложение А. Происхождения	176
Приложение Б. Таблица решений Совета	177
Приложение В. Магические предметы	178
Приложение Г. Чудовища	180
Приложение Д. Концептуальная галерея	192

ВВЕДЕНИЕ

Драконий огонь угрожает поглотить Фейрун! Осмелитесь ли вы бросить вызов Культ Дракона и противостоять мощи Тиамат, Королевы Драконов?

Добро пожаловать в «*Тиранию драконов*». Эта книга объединяет два захватывающих приключения — «*Сокровища Королевы Драконов*» и «*Восстание Тиамат*», сливая их в одну масштабную кампанию для DUNGEONS & DRAGONS. Это приключение предназначено для группы из четырёх-шести персонажей 1-го уровня, которые по мере продвижения по сюжету должны достичь примерно 15-го уровня к финальной схватке с богиней Тиамат.

В ходе этого приключения вам предстоит столкнуться со зловещим союзом, намеревающимся обрушить драконический апокалипсис на Фейрун. Культ Дракона, Красные Волшебники Тэя и другие злодеи замышляют преобразовать мир, впуслав в него Тиамат. По мере развития событий драконы будут разорять Побережье Мечей, возглавляя армию культистов, демонов и других тварей. Противостоять этим силам должны герои — но им не обязательно действовать в одиночку. Организации, такие как Арфисты, Альянс лордов и даже зловещий Жентарим, могут быть привлечены к борьбе против Кulta Дракона, но только если найдутся храбрецы, способные убедить бывших соперников отбросить вековую вражду. Смогут ли народы Забытых Королевств объединиться перед лицом драконьей угрозы или утонут в пламени драконьего дыхания?

«*Тирания драконов*» рассказывает полную историю, ранее изложенную в приключениях «*Сокровища Королевы Драконов*» и «*Восстание Тиамат*». Созданные в сотрудничестве с Kobold Press, они стали первой кампанией для пятой редакции DUNGEONS & DRAGONS, которая ознаменовала начало новой эры игры угрозой легендарных масштабов. Как и оригинальные произведения, этот сборник не мог бы появиться без опыта и творческого мастерства ветеранов Kobold Press. И спустя годы после выхода «*Сокровищ Королевы Драконов*» и «*Восстания Тиамат*» эти приключения остаются любимыми историями фанатов DUNGEONS & DRAGONS — они заслуживают того, чтобы быть пережитыми вновь.

На этих страницах вы найдете «*Сокровища Королевы Драконов*» и «*Восстание Тиамат*», соединённые в единую кампанию. Хотя оригинальные приключения сохранили свои уникальные части, «*Тирания драконов*» учитывает отзывы тысяч игроков DUNGEONS & DRAGONS. Вы найдете обновлённый обзор всей кампании, а также собранные в одном месте приложения, включающие персонажей, магические предметы и чудовищ из обоих приключений. Кроме того, новый раздел с концептуальной галереей открывает закулисный взгляд на процесс создания некоторых самых свирепых врагов в D&D.

Поскольку «*Сокровища Королевы Драконов*» и «*Восстание Тиамат*» были одними из первых продуктов пятой редакции DUNGEONS & DRAGONS, к этим приключениям было выпущено онлайн-дополнение на сайте DungeonsandDragons.com. Содержимое этого дополнения, связанное с кампанией, теперь включено в приложения этого сборника. Кроме того цифровые ресурсы содержат материалы из «*Книги игрока*», «*Руководства мастера подземелий*» и «*Энциклопедии чудовищ*», а также версию «*Таблицы решений Совета*» для печати, которая представлена в приложении Б. Мастер всё ещё может найти эти ссылки полезными, и потому они продолжают упоминаться на следующих страницах. Вместе со множеством других обновлений здесь представлена окончательная версия этой захватывающей кампании.

Может быть, это ваше первое столкновение с Культ Дракона или вы готовы вновь сразиться с Тиамат, «*Тирания Драконов*» станет испытанием, подобного которому ещё не было. Готовы ли вы назвать себя настоящим истребителем драконов? Судьба Королевств зависит от вашего ответа.

КАК ВЕСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Для проведения этого приключения вам понадобятся базовые правила пятой редакции («*Руководство игрока*», «*Руководство мастера подземелий*» и «*Энциклопедия чудовищ*»). «*Побережье Мечей: руководство искателя приключений*» также может оказаться полезным, но не является обязательным. Карта Побережья Мечей на следующей странице предоставит контекст для большинства мест, упомянутых в кампании.

Текст, который появляется в таком поле, предназначен для чтения вслух или пересказа игрокам, когда их персонажи впервые прибывают на место, или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

В «*Энциклопедии чудовищ*» содержатся блоки параметров для большинства чудовищ и ПМ, встречающихся в этой книге. Если название существа выделено **полужирным**, это подсказка, что его параметры есть в приложении Г или «*Энциклопедии чудовищ*». Если параметры находятся в приложении Г этой книги, текст обязательно укажет на это.

Заклинания и немагическое снаряжение, упоминаемые в приключении, описаны в «*Книге игрока*». Магические предметы описаны в «*Руководстве мастера подземелий*», если текст приключения не отправляет вас к описанию предмета в приложении В.



ОБЗОР КАМПАНИИ

«Тирания драконов» рассказывает эпическую историю, охватывающую два приключения — «Сокровища Королевы Драконов» и «Восстание Тиамат», собранные в этой книге. На следующих страницах изложена их предыстория, обзоры сюжетов и основные связи между ними, а также предоставлена информация о союзниках и врагах, общих для обоих приключений. Независимо от того, какое приключение вы проводите, этот обзор содержит полезную информацию, которая применима ко всей кампании и помогает заранее подготовить игроков к угрозам, которые выпустит на волю Культ Дракона.

События «Тирании драконов» проходят во вселенной Забытых Королевств на западном побережье Фейруна — Побережье Мечей. Тонкая полоска цивилизации растянулась по побережью, где огромные города кажутся лишь редким бисером на тонкой нити. Из таких нитей состоит паутина дорог и караванных трактов, связывающая Лускан на севере с Калимпортом на юге, проходя через Невервинтер, Вотердип и Врата Балдура по всему западному побережью. Действие первой части «Тирании драконов» происходит в основном на отрезке пути между Вратами Балдура и Невервинтером.

Что необходимо для игры. Вы можете провести это приключение, используя лишь базовые правила DUNGEONS & DRAGONS и онлайн-приложение «Тирания драконов». Оно содержит блоки параметров чудовищ и магических предметов, не описанных в этом приключении. Его можно скачать бесплатно на DungeonsandDragons.com.

«СОКРОВИЩА КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ»

«Тирания драконов» — эпическая история, изложенная в двух частях, начинающаяся с событий, описанных в приключении «Сокровища Королевы Драконов». Персонажи начинают с 1-го уровня, а к концу приключения достигнут 7-го или даже 8-го уровня и будут готовы приступить к «Восстанию Тиамат». Приключение рассчитано на группу из четверых персонажей. Если в вашей группе больше или меньше героев, вы можете скорректировать историю, увеличив или уменьшив число врагов.

Развитие персонажей. По желанию вы можете использовать правило повышения уровней по достижении сюжетных вех, в соответствии с которым вы выбираете события, которые приводят к повышению уровня персонажей. В «Сокровищах Королевы Драконов» персонажи будут получать уровень после окончания каждой главы, кроме 5-й.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Культ Дракона действовал в Фейруне на протяжении веков. Его активность была направлена на создание драконов-нежити, чтобы выполнить пророчество. Но всё изменилось.

ДРАКОНЫИ МАСКИ

Новый лидер Культа — калишит по имени Северин Сильрайжин считает, что истинные драконы знания и сила присущи живым, а не мёртвым драконам. Амбиции Северина позабавили Тиамат, и она открыла ему существование пяти драконьих масок — по одной для каждого вида

цветных драконов. По отдельности древние маски позволяют владельцам общаться с драконами. Что ещё более важно, человек, сведущий в драконьих традициях, надевая маску, становится змееустом. Он наделяется способностью думать как дракон, завоёвывать его расположение и тонко воздействовать на поведение. Собираясь вместе, пять масок волшебным образом сливаются в единую Маску Королевы Драконов. С её помощью Культ сможет освободить Тиамат из заточения в Девяти Преисподних.

После того как Северину (направляемому Тиамат) открылась эта тайна, он велел бросить все ресурсы Культа на поиск давно утраченных драконьих масок. Отыскав красную маску, Северин стал первым змееустом и многие вскоре последовали за ним.

ТАЙНЫ

Культа Дракона пока удавалось держать в секрете свои планы по освобождению Тиамат. Хотя многим уже стало известно о возросшей активности культистов на Побережье Мечей, особенно на Севере, причины возобновления деятельности Культа пока остаются тайной.

Помимо культистов, Северин заключил союз с фракцией, отколовшейся от Красных Волшебников Тэя. Эта небольшая и скрытная группа, возглавляемая изгоем по имени Рат Модар, замышляет сместить лича Сзасса Тэма с поста главы Красных Волшебников. Рат рассчитывает, что в обмен на помощь в освобождении Тиамат, она даст ему силу, необходимую для свержения Сзасса Тэма.

СТРУКТУРА КУЛЬТА

Культ Дракона состоит из ячеек, численность которых варьируется от нескольких членов до десятков. Выше обычных сектантов стоят лидеры Культа, известные как Носящие Пурпур, но среди них формальной иерархии нет.

Хотя культисты используют регалии во время ритуалов на своих базах, их собратья, живущие и работающие среди обычных людей, стараются не выделяться.

Культ не брезгает привлечением наёмников, когда есть необходимость в определённых специалистах. Многие из «культистов», с которыми персонажи сталкиваются в первых трёх главах приключения, работают за плату.

ОБЗОР

Во время первой части приключения Культ уже обладает несколькими из пяти масок. Пока культисты делают всё, чтобы заполучить остальные, Северин приступает ко второй части плана по освобождению Тиамат: вербует драконов и собирает сокровища, достойные Королевы Злых Драконов. Эти события и привлекают внимание персонажей.

Действие начинается, когда город подвергается нападению дракона и его союзников. Персонажи могут вмешаться, чтобы спасти горожан, но к тому времени напавшие уже похитят важного учёного. Спасая пленника из лагеря налётчиков, персонажи узнают, что им противостоит Культ Дракона, и у них появится шанс уничтожить подземный инкубатор драконов, охраняемый Култом.

Инкубатор даст ключ к разгадке деятельности Культа, и герои отправляются в долгое путешествие на Север. В дороге персонажи сталкиваются с угрозами со стороны

Культа и обретают неожиданных союзников в лице Жентарим — известной в тёмных кругах организации. К северу от Вотердипа груз Культа достигает логова контрабандистов и отправляется дальше, в давно заброшенный замок.

Портал, находящийся в подземельях замка, ведёт в усадьбу одного из самых влиятельных и недовольных членов Культа — Талис Белой, которая может стать для группы как заклятым врагом, так и бесценным союзником. С её помощью или без, группа должна попасть в летающую цитадель, предоставленную в распоряжение Культа облачным великаном, и помешать ей добраться в назначенное место — Колодец Драконов.

«ВОССТАНИЕ ТИАМАТ»

«Восстание Тиамат» продолжает историю «Сокровищ Королевы Драконов». Персонажи начинают приключения с 8-го уровня, вероятно получив его в результате событий первой части — «Сокровищ Королевы Драконов». К концу приключения персонажи должны достигнуть примерно 15-го уровня. Идеальный размер группы — четверо персонажей. Если ваша группа меньше, подумайте о том, чтобы убрать некоторых противников из боевых сцен. Если группа больше — следует добавить противников. Во избежание чрезмерно сложных боёв измените задания для небольших групп.

Развитие персонажей. В этом приключении используется правило повышения уровней по достижении сюжетных вех. Согласно этому правилу, завершение определённых событий в кампании приводит к повышению уровня персонажей. См. раздел «Развитие персонажей» далее в этой главе.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Наступает время драконов. Призвав на помощь древнюю магию и множество драконов, Культ Дракона стремится вызволить Тиамат из её темницы в Девяти Преисподних. Поступив так, Культ планирует уничтожить своих врагов и начать новую эру господства драконов. К настоящему времени культисты и их лидеры собрали горы сокровищ, заключили союз с тэйцами, чтобы те помогли изучить и провести ритуал вызова, нашли пять драконьих масок, необходимых для ритуала (см. «Драконьи маски» далее), и убедили или обманом заставили множество старейших и сильнейших злых драконов Фейруна поддержать Культ.

Однако не всё пошло согласно планам культистов. Разоблачение союза между Культom Дракона и Красными Волшебниками Тэя потрясло различные фракции, выступающие против обеих организаций. Арфисты, так же как и Орден Перчатки, считают подобный союз омерзительным. Альянс лордов расценил его как угрозу землям и правителям Побережья Мечей и Севера, а Изумрудный анклав полагает, что всё, что предпринимает Тэй, противоречит естественному порядку вещей. Даже Жентарим опасается союза столь могущественных сил.

Весть о союзе сплотила различные фракции Побережья Мечей. Их лидеры понимают, что они должны собраться и объединить силы для борьбы с Культom, несмотря на то, что ситуация в Фейруне становится всё тяжелее. Похище-

ния людей и набеги, предпринимаемые Культom Дракона, учащаются с каждым днём, и беженцы, которые покидают регионы, подвергшиеся нападению, наводняют крупные города и крепости. Крестьяне бросают свои посевы и стада, спасаясь от постоянных атак драконов.

Во многих городах паника породила движения, призывающие пойти на принятие требований Культа, в надежде на взаимные уступки. Трудно собрать войска, когда люди боятся, что их сожжёт драконье пламя. Настало время для героев, способных вдохновить жителей Побережья Мечей на великие победы. К счастью, в Забытых Королевствах как раз имеется такая группа.

ТАЙНЫ

В первой части «Тирании драконов» Культ Дракона собрал сокровища для Тиамат, а затем лишился их части, когда Небесный замок пал. Всё это время Культ хранил в тайне свою главную цель — воплощение Тиамат, и свой союз с изгнанной группой Красных Волшебников Тэя. Теперь Культ осталось лишь совершить достаточное число жертвоприношений, чтобы провести ритуал, с помощью которого драконьи маски откроют портал в Девять Преисподних, позволив Тиамат попасть на Материальный план.

Замысел культистов продолжает осуществляться, поскольку тэйский изгнанник Рат Модар и его Красные Волшебники передают Культy свой опыт в магии призыва и готовят массовую кровавую жертву для насыщения ритуала силой. Союз между Волшебниками и культистами хрупок, потому что ни одна из сторон не доверяет другой полностью.

СИЛЫ СОЮЗНИКОВ

Во второй части «Тирании драконов» предполагается, что фракции искателей приключений с добрым мировоззрением и жители Побережья Мечей осознают угрозу, которую представляет Культ. Остаётся неясным, как с ним можно справиться. В зависимости от характера персонажей и их взаимоотношений с фракциями, различные группы могут порекомендовать героям противоположные варианты действий. Игрокам предстоит решить, как им поступить.

ОБЗОР

В начале приключения представители групп и фракций со всего Побережья Мечей встречаются, чтобы обсудить свою озабоченность действиями Культа Дракона и разработать план для противостояния ему. Искателей приключений вызывают в Вотердип на собрание, которое станет известно как «Совет Вотердипа» (подробности см. в главе 9).

По ходу приключения состоятся четыре заседания Совета, которые естественным образом разобьют события на четыре этапа. В промежутках между собраниями персонажи выполняют задания, чтобы расстроить планы Культа. Некоторые из этих поручений будут даны ПМ (персонажами мастера) во время заседаний Совета. Другие могут быть придуманы самими искателями приключений. Персонажи понимают, что от их действий зависят тысячи жизней. Искатели приключений являются величайшими героями Побережья Мечей, и Совет Вотердипа ожидает от них мудрого руководства и решительных действий.

Многие могущественные группы, представленные в Совете, не доверяют друг другу, а некоторые даже преследуют противоположные цели. В течение четырёх заседаний Совета игрокам и персонажам предстоит превратить эти разрозненные, враждующие группы в единую силу. Лишь заставив фракции действовать заодно и сосредоточиться на общих целях, можно будет надеяться собрать достаточно сил, чтобы выстоять в борьбе против Культа и предотвратить приход Тиамат. Чем успешнее окажутся действия персонажей против Культа, тем больше признания и влияния они получат в Совете.

События этой книги расположены в логической последовательности, необходимой для проведения «Восстания Тиамат», а главы пронумерованы для облегчения навигации. Вы можете даже добавить свои собственные главы или развить идеи, предложенные игроками.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

События «Сокровищ Королевы Драконов» ведут непосредственно к «Восстанию Тиамат». Форма этого приключения определяется заседаниями Совета Вотердипа, которые делят историю на четыре этапа.

ЭТАП 1

Первое заседание Совета Вотердипа. Персонажи получают приглашение на первое заседание Совета Вотердипа от ПМ, которых они знают и которым доверяют (если вы играли в «Сокровища Королевы Драконов», то Леосин Эрлантар или Онтарр Фрум — вполне вероятные кандидаты).

Варрам Белый. Искатели приключений выясняют местоположение одного из лидеров Культа — змееуста Варрама. Узнав, что он находится в плену у юань-ти под Змеиными холмами, персонажи могут сразиться с Варрамом или договориться об освобождении культиста.

Море Движущегося Льда. Маккат Алая, тифлинг-чародей из Мистического братства — признанный эксперт по Дракхорну, древней реликвии, которую Культ использует для призыва драконов. Маккат пропала три года назад в Море Движущегося Льда и сейчас находится в плену у белого дракона Араутатора. Персонажи должны добраться до логова в айсберге и убедить Маккат присоединиться к ним. Прогнав Араутатора

и похитив ценное знание о драконах, герои нанесут серьёзный удар Культ и могут в результате получить поддержку Мистического братства.

Култ наносит ответный удар (часть 1). Лидеры Культа не оставляют без внимания ущерб, нанесённый героями. Убийцы пытаются остановить вмешательство персонажей, но недооценивают их.

ЭТАП 2

Второе заседание Совета Вотердипа. Персонажи вместе с лидерами фракций Побережья Мечей собираются на второе заседание Совета Вотердипа, оценивают свои успехи и планируют дальнейшие действия фракций.

Неронвейн. Изумрудный анклав просит искателей приключений помочь им расследовать последствия набегов Культа, возглавляемых зелёным драконом в Туманном лесу. Дракон, вероятно, контролируется одним из змееустов. Расследование приводит к схватке с зелёным драконом Чут и змееустом Неронвейном, у которого есть неожиданная связь с Советом.

Пробуждение металлических драконов. Металлические драконы Побережья Мечей извещают Совет о своём желании присоединиться к грядущей борьбе. Искателей приключений выбирают для участия в совете драконов в Сумеречных горах, где они будут отстаивать интересы гуманоидных фракций перед одними из старейших и наиболее могущественных существ Фейруна.

Култ наносит ответный удар (часть 2). После того, как первая попытка убить героев провалилась, Культ Дракона предпринимает новую атаку. Уже лучше понимая, с кем они имеют дело, культисты имеют больше шансов на успех.

ЭТАП 3

Третье заседание Совета Вотердипа. На третьем заседании Совета Вотердипа герои берут на себя ведущую роль в организации борьбы против Культа.

Башня Зонтала. В Культе Дракона существуют разногласия. Персонажи узнают об этом, когда один из культистов связывается с ними и предлагает передать драконью маску, необходимую для воплощения планов Северина. Герои должны проникнуть в крепость Культа и забрать маску, а затем спасти близлежащую деревню от синего дракона, который захочет вернуть реликвию.

Задание в Тэе. Ритуал, который должен призвать Тиамат в Фейрун, слишком сложен для того, чтобы заклинатели Культа смогли претворить его в жизнь без помощи своих союзников — изгнанных из Тэя Красных Волшебников. Искатели приключений отправляются в Тэй, чтобы заключить союз с Красными Волшебниками, чей владыка, лич Сзасс Тэм, жаждет отомстить изгнанникам. Красные Волшебники Тэя — зло во плоти, и персонажи должны действовать осторожно, выполняя свою задачу.

Култ наносит ответный удар (часть 3). Теперь Культ Дракона известен сильные и слабые стороны искателей приключений. Если персонажи не примут меры предосторожности, у Культа появляется хороший шанс устранить всю группу третьей атакой.

ЭТАП 4

Четвёртое заседание Совета Вотердипа. На последней встрече Совета героям предстоит объединить фракции Побережья Мечей для решающей битвы с Культom Дракона. Северин готов претворить свои планы в жизнь, и объединённые силы Побережья Мечей должны немедленно атаковать, чтобы остановить Культ.

Возвращение Тиамат. У Колодца Драконов разворачивается битва, в которой решится судьба Фейруна. Фракции Побережья Мечей сражаются бок о бок с новыми неожиданными союзниками, сталкиваясь с объединёнными силами Кюльта, наёмниками, нападениями цветных драконов и другими чудовищами. Искатели приключений сами выбирают себе роль в битве: они могут освободить пленников, которых собираются принести в жертву, заставить смолкнуть *Дракхорн* или сорвать магический ритуал, который позволит Тиамат попасть в мир.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Приключение *«Тирания драконов: Восстание Тиамат»* было разработано, используя правило повышения уровней по достижении сюжетных вех. В начале приключения персонажи должны быть 7-го или 8-го уровня. Вместо того чтобы отслеживать получение опыта, персонажи повышают свой уровень по завершении значимых глав приключения. Уровень персонажа повышается после каждой главы, указанной далее:

- Глава 11. Смерть змееустам (Варрам)
- Глава 10. Море Движущегося Льда
- Глава 13. Культ наносит ответный удар (первая атака)
- Глава 12. Смерть змееустам (Неронвейн)
- Глава 13. Культ наносит ответный удар (вторая атака)
- Глава 15. Башня Зонтала
- Глава 16. Задание в Тэе (уровень увеличивается по усмотрению мастера)
- Глава 13. Культ наносит ответный удар (третья атака)

После семи сюжетных вех, персонажи достигают 14-го или 15-го уровня к решающей битве в Колодце Драконов.

ПОВОД ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для персонажей, не участвовавших в *«Сокровищах Королевы Драконов»*, приключение можно начать с прохождения другой главы перед первым заседанием Совета Вотердипа. Группа может быть вызвана лидером фракции, ищущим помощи в борьбе с Культom Дракона, и персонажей попросят пройти часть «Варрам Белый» из глав 11 и 12 «Смерть змееустам». Захват высокопоставленного лидера культивистов — это серьёзный шаг в борьбе против них. После возвращения в Вотердип, искатели приключений окажутся на первом заседании Совета Вотердипа.

«Тирания драконов» может быть адаптирована для различных регионов Забытых Королевств или другой вселенной с соответствующей подготовкой с вашей стороны. Замените имена, фракции и места, описанные в этой книге, чтобы подогнать приключение под свою собственную кампанию.

НОВЫЕ ЛИЦА

Это приключение использует определённых персонажей мастера из *«Сокровищ Королевы Драконов»*. Предполагается, что эти ПМ избежали конфликтов с искателями приключений. Если важные персонажи мастера, например змееуст Резмир или Красный Волшебник Рат Модар были убиты или захвачены в плен, просто замените их новыми персонажами мастера или предположите, что они были воскрешены между предыдущим приключением и этим. Воскрешение персонажей покажет уровень магической силы, которой обладает Культ и его союзники — Красные Волшебники — и их преданность планам Северина.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ

«Восстание Тиамат» — приключение с открытой сюжетной линией для персонажей высокого уровня. Поэтому не все ваши игровые сессии должны придерживаться основного направления повествования. Дополнительные события, слухи и сцены могут быть использованы по мере необходимости или добавлены в качестве побочных или отвлекающих заданий. Следующие наброски сцен могут быть использованы, если вы хотите разбавить сюжет или вернуть игроков на основной путь. Каждая из них может быть расширена по вашему усмотрению и предназначена для влечения в одну из основных глав кампании (или для того, чтобы мягко направить персонажей к главной сюжетной линии). Каждая дополнительная сцена также создаёт ощущение большей полноты вселенной, не ограниченной рамками этой кампании.

ВОССТАНИЯ ЧУДОВИЩ

Харизматичный **красный полудракон-ветеран** организует банду из 21 **кобольда** и 7 **людоящеров**, пользуясь беспорядками на Побережье Мечей. Отряд может осадить деревню, в которой остановились персонажи, устроить набег и поработить другое поселение или начать взимать плату за проезд по одной из торговых дорог Побережья Мечей. Банда не настолько организована, чтобы напасть на всех сразу или создать серьёзные проблемы персонажам. Её появление указывает на возрастающую анархию в регионе и то, как восстание Тиамат придаёт смелости злым существам, которые напрямую не служат Королеве Драконов.

МОЩЬ КУЛЬТА

Культ Дракона продолжает свою экспансию более решительно и нагло. Его лидеры отправляют дипломатические миссии в Бердаск, Триэль и другие поселения, требуя дани и предлагая взамен прекратить набеги драконов на тех, кто подчинится. Культисты вымогают деньги за защиту караванов и сжигают повозки конкурентов тех, кто платит. Некоторые торговцы считают, что лучше вести дела с Культom, чем бороться против него. Все знакомые персонажей из Жентарим, по понятным причинам, обеспокоены таким развитием событий.

Элитные отряды культивистов получили задание установить контроль над территорией от гор Серого Пика до Сумеречных гор. Они ищут союзников, выбирая безопасное место для создания столицы и резиденции Внутреннего Круга Кюльта. Такие группы возглавляют **драконьи души** в сопровождении четверых **драконьих когтей** и стаи из трёх **сторожевых дрейков**. Драконьи души ездят на **боевых лошадях**, а остальные культивисты идут пешком. О культивистах и дрейках читайте в приложении Г.

ДЬЯВОЛЬСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Несмотря на то, что Культ Дракона и Красные Волшебники пользуются услугами дьяволов при планировании ритуала по освобождению Тиамат — не все бестии на их стороне. Некоторые не желают, чтобы Тиамат обрела власть над миром и стремятся разрушить союз между Культом и Тэем. Это сцена может быть использована для того, чтобы показать персонажам раскол, существующий среди злых фракций.

Дьяволы, настроенные против Тиамат, высылают делегацию для встречи с персонажами, состоящую из пятерых **культистов**, двоих **фанатиков культа** (дьяволопоклонников) и **косяного дьявола** по имени владыка Волмер. Культисты проводят искателей приключений к большому шатру, где их ожидает владыка Волмер.

При помощи телепатии, владыка Волмер рассказывает персонажам о так называемом «Тэйском Возрождении» (попытке тэйских изгнанников сместить Сзасса Тэма), а также о том факте, что Сзасс Тэм намеревается уничтожить Рат Модара и его «секту отщепенцев» за их наглость. Костяной дьявол заверяет, что персонажи могут заслужить расположение Красных Волшебников, предоставив им информацию, которая приведёт к поимке Рат Модара.

Владыка Волмер также сообщает группе, что владыки Девяти Преисподних по-разному относятся к освобождению Тиамат. Он говорит, что если побег Тиамат удастся предотвратить, герои обретут «могущественных друзей» в Девяти Преисподних. Если персонажи атакуют владыку Волмера, он и его союзники будут мстить. Дьявол не боится смерти, так как в случае гибели он как ни в чём не бывало возродится в Девяти Преисподних.

ПЛЕННЫЙ КУЛЬТИСТ

Группа дварфийских шахтёров пленила высокопоставленного члена Культа Дракона — Носящую Пурпур по имени Чила Флегстил, которая, терроризируя дварфов со своей группой культистов, стала слишком жадной. Убив дрейков и подчинённых Чилы, дварфы привели пленницу к искателям приключений, надеясь на награду.

У Чилы имеется полезная информация о деятельности Культа, которую можно использовать в качестве зацепки к любой главе на ваш выбор. Впрочем, она знает также о том, что её спасители близко. Искатели приключений должны помочь дварфам отразить атаку четверых **огров** и **красного полудракона-ветерана** по имени Иггран. Дварфы значительно уступают в численности, и вместо того, чтобы сражаться, убегут. Если товарищам Чилы по Культуре не удаётся её освободить, они скорее убьют её, чем оставят в руках противника.

ПАДШИЙ ГЕРОЙ

Искатели приключений встречают серьёзно раненного эльфа-следопыта — знаменитого героя Силанестриэль. Она рассказывает о том, как её похитил Культ Дракона и о своём побеге из его цитадели в жерле вулкана — Колодце Драконов (если возможно, сделайте Силанестриэль соратником, наставником или родственником кого-либо из группы).

Используйте эту сцену для того, чтобы предупредить игроков об опасности прямого нападения на Колодец Драконов. Армия Культа достаточно велика и могущественна, чтобы уничтожить большую группу искателей приключений. Колодец Драконов находится в состоянии боевой готовности, а среди его защитников, кроме прочих, встречаются драконы, летающие в небе и патрулирующие окрестности. Персонажи должны понять, что победить Культ они могут только силами коалиции.

СМЕРТЬ В СОВЕТЕ

Во время второго или третьего заседания Совета Вотердипа распространяются слухи о том, что помощник из Невервинтера убил помощника из Мифрал-Холла, а затем повесился. На самом деле, Культ Дракона послал шпиона-**суккуба** в Вотердип. Она очаровала помощника из Невервинтера для того, чтобы он собрал для неё информацию, но другой помощник узнал об их встречах. Суккуб заставила свою жертву убить свидетеля, чтобы замести следы, а затем покончить с собой.

Если персонажи займутся расследованием, они смогут получить тела, чтобы расспросить их, используя *разговор с мёртвым*, или сотворить заклинание *божественное откровение*, чтобы раскрыть шпиона. Суккуб к тому времени нашла другую жертву — рыцаря из Ордена Перчатки, регулярно встречающегося с ней в трущобах Полевого района Вотердипа. Эта череда убийств и самоубийств продолжится до тех пор, пока истинная личность шпиона не будет раскрыта.

КАК ВЕСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

«Тирания драконов» — это большое, масштабное приключение, охватывающее множество этапов игры и огромную территорию Забытых Королевств. В этой книге изложена общая структура приключения и представлено множество глав и событий, бросающих вызов персонажам, которые расследуют гнусные планы Культа Дракона. Однако это не сценарий с точными указаниями для действий. «Тирания драконов» не держит вас за руку и не ведёт шаг за шагом от начала истории до её неизбежной развязки. Вместо этого она предлагает персонажей, существ, места и ситуации, с которыми искатели приключений могут взаимодействовать в живом, постоянно меняющемся мире.

Вы как мастер играете ключевую роль. Создатели «Тирании драконов» постарались предусмотреть наиболее вероятные варианты действий персонажей в приключении. Однако игроки D&D любопытны и непредсказуемы, а Фейрун огромен и полон возможностей. В таком открытом сценарии, как этот, гарантировано, что в какой-то момент приключения у игроков появятся собственные идеи о том, как справиться с ситуацией или как разобраться с Культур. И в этом случае они начнут действовать в направлениях, которые не описаны в данной книге. Такие ситуации подвергают испытанию навыки мастера, но они также создают одни из лучших игровых моментов и воспоминаний.

ЗЛОДЕИ

Заговор по возвращению Тиамат в мир смертных привёл к тому, что самые зловещие организации Фейруна и наиболее могущественные чудовища вступили в смертельный союз.

КУЛЬТ ДРАКОНА

Культ Дракона существовал на протяжении веков. В течение большей части этого времени, его члены были сосредоточены на создании драколичей и поклонении им, полагаясь на пророчество, переведённое основателем Культа Саммастером. Однако их цели изменились с появлением молодого культиста по имени Северин.

Вдохновлённый Тиамат, он перечитал тексты, переведённые Саммастером и обнаружил иное толкование, уверовав, что «не останется ничего, кроме разрушенных тронов, и не будет правителей, кроме мёртвых. Драконы будут править всем миром...» Стремление Северина реорганизовать Кульм привело его к дракону Хундаррху, «Красной Ярости Минтарна». То, что Северин не только пережил эту встречу, но даже подружился с драконом, впечатлило Тиамат, пребывающую в изгнании в Девяти Преисподних. В награду и в качестве дальнейшего испытания она открыла Северину частицу знания о существовании пяти драконьих масок. Северин воспользовался этой информацией и сделал то, что мало кому удавалось, — отыскал все пять масок. На выполнение этой задачи ушли годы, и это привело к кризису, с которым сейчас столкнулся Фейрун.

Северин оставил красную маску себе. Когда были найдены все маски, он подарил их своим ближайшим союзникам в Культе Дракона, наделяя каждого силой змееуста. Используя магию драконьих масок, Внутренний Круг змееустов помогает Северину подготовить почву для возвращения Тиамат.

ПОВСЕДНЕВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Планы Культа Дракона хранятся в тайне, в отличие от факта его существования. Большинство людей на Побережье Мечей слышали о Культе, но в основном только то, что его члены почитают злых драконов. Кульм набирает последователей в больших городах, и это быстро получает огласку. Более того, большинство культистов занимаются законным бизнесом или научными исследованиями. Лишь немногие являются ворами, убийцами или шпионами.

Драконья символика пронизывает официальные одеяния Культа: чёрные одежды с плащом или накидкой, напоминающей крылья, украшенные драгоценностями и изображениями, которые указывают на любимого владельца одеяния вид дракона. На собраниях Культа распространено ношение масок.

Культисты не используют эти регалии в общественных местах, но персонаж, который знает на что смотреть, зачастую может выявить драконьего культиста, скрывающегося в толпе. Иногда они приветствуют друг друга знаком Тиамат: правая рука вытянута вперёд ладонью с растопыренными пятью пальцами — подобие пяти голов Тиамат. Искатели приключений, которые решат замаскироваться под культистов, могут найти этот знак полезным, главное — не перестараться.

Члены Культа почитают драконов, как могущественных существ и повелителей, но поклоняются только Тиамат. Они с нетерпением ждут возвращения Королевы Драконов, веря, что она уничтожит цивилизацию смертных и приведёт к власти драконов, а с ними и тех, кто ей помогал. В ходе сложного заговора им удалось найти пять драконьих масок и собрать огромные сокровища, достойные Королевы Драконов. Всё что им осталось сделать — это воздвигнуть её храм в Колодце Драконов, принести в жертву сотни существ, чьи души насытят энергией древний ритуал, а затем использовать его, чтобы открыть портал, через который Тиамат вырвется из Девяти Преисподних.

СТРУКТУРА КУЛЬТА

В Культе сложилась простая иерархическая структура, состоящая из посвящённых, культистов четырёх званий и высшего звена — «Носящих Пурпур», владык, лидеров или хозяев Культа, в зависимости от региона. Кульм управляется тайной внутренней группой, возглавляемой Северином и другими четырьмя змееустами — так называют тех, чья связь с драконами сверхъестественно сильна.

Звание в Культе зависит от заслуг и фанатизма. Будучи новобранцами, посвящённые (представленные **культистами** и **фанатиками культа**) не имеют звания и выполняют приказы начальства. Повышение могут получить только те, кто доказал, что достоин этого. Носящий Пурпур может повысить посвящённого до **драконьего когтя** (первое звание), **драконьего крыла** (второе звание), **драконьего клыка** (третье звание) и **драконьей души** (четвёртое звание). Блоки параметров культистов этих четырёх званий приведены в приложении Г.

Кульм разделён на оперативные группы, соответствующие поставленной им задаче. Их размер варьируется от нескольких культистов низкого звания, действующих самостоятельно, до сотен фанатиков разных званий под контролем нескольких Носящих Пурпур.

НОСЯЩИЕ ПУРПУР

Носящие Пурпур стоят на вершине гуманоидной иерархии в Культе, и их слово — закон для культистов в городах, крепостях и логовах, где они командуют. Они единственные члены Культа, которым позволено носить пурпурное, и большинство из них гордятся этим цветом, выставляя его напоказ. Носящие Пурпур обладают способностью вести переговоры с драконами — дар змееуста. Десятки Носящих Пурпур разбросаны по всей организации и могут распоряжаться её ресурсами.

Только Внутренний Круг Северина может повысить драконью душу до Носящего Пурпур, обеспечивая ему полномочия и материальную поддержку. Большинство новых Носящих Пурпур уже наладили деловые отношения с драконом, усилив свою власть и могущество. Тех, кто не развивает такие отношения, иногда понижают в звании. Недавно несколько священников Тиамат стали Носящими Пурпур и были отправлены основывать храмы в Фейруне для открытого поклонения Королеве Драконов. Эта часть плана культистов ещё сырая и Внутренний Круг имеет разногласия по поводу того, как Кульм Дракона должен взаимодействовать с верующими в Тиамат.

ВНУТРЕННИЙ КРУГ

Четверо Носящих Пурпур — хранители драконьих масок и самые преданные слуги Северина, участвующие в освобождении Тиамат. Каждый из них носит одну из драконьих масок, с которой они не расстанутся никогда, кроме как в безнадёжных ситуациях — и то лишь по приказу Северина или дракона-союзника. Каждый член Внутреннего Круга имеет связь с определённым видом цветного дракона. Змееусты встречаются с драконами для того, чтобы привлечь их на свою сторону и выполняют задания, способствующие выполнению планов Северина.

Кроме Северина, членами Внутреннего Круга являются Варрам (мужчина, дварф), белый змееуст; Неронвейн (мужчина, лунный эльф), зелёный змееуст и сын Меландраха, короля Туманного леса; Гальван (мужчина, человек), синий змееуст; и Резмир (женщина, чёрный полудракон), чёрный змееуст.

Если кто-то из змееустов будет убит или похищен во время вашей кампании, включая Резмир, которую персонажи могли одолеть во время событий «Сокровищ Королевы Драконов» — Северин назначит другого последователя во Внутренний Круг.

РАЗНОГЛАСИЯ В РЯДАХ

Большинство культистов под руководством Северина преданы Тиамат, но не все. Некоторым из числа старой гвардии не нравится новое направление, и они тоскуют по временам, когда Культ ориентировался на драколичей. В кругу традиционалистов распространено мнение, что Северин стал игрушкой Тиамат. Среди представителей старой гвардии выделяется Нергот Блэйдлорд, бывший управляющий крепостью в Колодце Драконов, а также Йорген Пол и Искандер, два культиста высокого звания, командующие башней Зонтала.

РОЛЬ КУЛЬТА ДРАКОНА

В большинстве ситуаций культисты — естественные враги искателей приключений. На публике они держатся в тени, так что персонажи вряд ли заметят их в полном облачении на улицах Вотердипа или Скорнубеля. Чем ближе кульминация заговора культистов, тем они становятся смелее и могут открыто вступать в бой с персонажами.

К началу событий «Восстания Тиамат» результаты деятельности Культа видны по всему Побережью Мечей. Выжженные руины фермерских общин, разграбленные культистами во время сбора сокровищ для Тиамат, — достаточно распространённое явление, и любой путешественник сразу поймёт, что здесь что-то неладно.

КРАСНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ ТЭЯ

Красные Волшебники родом из Тэя, государства, расположенного в трёх тысячах километров на восток от Побережья Мечей. Мрачный и угрюмый регион, раскинувшийся на возвышенном плато, Тэй защищает армия воинов-нежити, а правит им лич по имени Сзасс Тэм и назначенные им зулкиры, отвечающие за восемь школ магии. Красные Волшебники Тэя известны по всему Фейруну и легко узнаваемы по своим характерным малиновым робам и магическим символам, вытатуированным на их бритых головах. Из-за дурной репутации во многих странах Красных Волшебников арестовывают или убивают на месте. По этой причине они путешествуют замаскированными, невидимыми или используя магические средства.



Северин

Хватка абсолютной власти Сзасса Тэма, которую он удерживает многие годы, была ослаблена внутренней борьбой. Смертные Красные Волшебники восстали против своих хозяев — нежити, уничтожили некоторых зулкиров-личей Сзасса Тэма и проредили ряды остальной нежити. Немногие за пределами страны знают о конфликте в Тэе. В этой негласной гражданской войне обе стороны опасаются привлечь лишнее внимание, так как это сделает Тэй целью для длинного списка его врагов. Сзасс Тэм ставит под сомнение преданность Красных Волшебников, живущих за пределами Тэя, и даёт понять, что смерть или что похуже ждёт тех, кто посмеет выступить против него.

АМБИЦИИ РАТ МОДАРА

Одним из таких изгнанников является Рат Модар, искусный иллюзионист, который уже давно перебрался на Побережье Мечей. С детства интересуясь драконами, Рат Модар быстро вышел на контакт с Культom Дракона и Северином. Молодой, амбициозный лидер Культа искал могущественную магию, чтобы найти утерянные драконьи маски

и провести ритуал, который бы вызвал Тиамат из Девяти Преисподних. Рат Модар мечтал об армии, которая могла бы противостоять Сзассу Тэму и победить его. Их союз возник из взаимной нужды.

Тайный краеугольный камень этого союза — вера Рат Модара в то, что когда Тиамат вернётся, она поймёт, что Красные Волшебники более ценные союзники, чем преданные, но неопытные в магии культисты. Рат Модар надеется, что Тиамат проявит благосклонность за ту ключевую роль в её освобождении, которую сыграли он и другие Красные Волшебники, и дарует им армию драконов для осады Тэя. Сместив Сзассу Тэма, Рат Модар планирует занять его место во главе Красных Волшебников. Дарует ли Тиамат такую армию и вообще будет ли использовать Красных Волшебников в дальнейшем — остаётся неизвестным.

Не все члены Культа Дракона рады участию Красных Волшебников. Змееуст Варрам предвидит проблемы, которые принесёт союз с сектой «раскольников» Рат Модара. Он предупреждал Северина о потенциальной опасности, но тщетно.

Роль Красных Волшебников

Красных Волшебников можно повстречать по всему Побережью Мечей (используйте параметры **мага**, если потребуется), действовать они могут самостоятельно или совместно с культистами. Чаще они работают поодиночке, но двое или трое Красных Волшебников могут объединить усилия для выполнения важного задания. В общественных местах, где внешний вид может подвергнуть их риску разоблачения, Красные Волшебники прячут лица под капюшонами и шарфами. Их телохранители-умертвия обычно находятся поблизости и часто невидимы. Каждый Красный Волшебник специализируется в одной школе магии, но все они знают заклинания, выходящие за рамки их специализации.

Красные Волшебники не разделяют фанатизма культистов в отношении к Тиамат. Для них возвращение Королевы Драконов — всего лишь один из этапов того, что они называют Тэйским Возрождением — более масштабного плана по уничтожению Сзассы Тэма и возвращению Тэя. Красные Волшебники терпят культистов, но не воспринимают их как равных.

Не каждый Красный Волшебник на Побережье Мечей работает на Рат Модара или Культи Дракона. Некоторые из них преследуют свои собственные интересы, а другие являются шпионами Сзассы Тэма. Искатели приключений могут на своё усмотрение заключить сомнительный союз с ПМ, которому они ни за что бы не доверились в другой ситуации, однако наиболее простой и верный способ устроить Красного Волшебника на службе Культа — выдать его местоположение агенту Сзассы Тэма. Впрочем, персонажи, которые слишком сильно доверяются слугам Сзассы Тэма, одержимых борьбой против Красных Волшебников-изгнанников, могут оказаться во власти тэйцев. Более подробно эта возможность рассматривается в главе 8.

Владыки Девяти Преисподних

Тиамат издавна угрожала Фейруну, часто появляясь в таких землях, как Чессента и Унтер, чтобы склонить смертных к поклонению её великой силе. Смертные не знают, что в конце Раскола и Эпохи Потрясений такое непосредственное вмешательство богов стало невозможным.

Без могущественной магии и поддержки смертных Тиамат не может попасть из своего дома в Авернусе на Материальный план.

Авернус — это усеянная валунами пустошь, где по небу пролетают огненные кометы, а дьяволы-аристократы правят из мрачных железных крепостей. Река Стикс прокладывает себе путь сквозь базальтовые скалы, вьётся через пепельные равнины и в конце ниспадает в зияющую пропасть — на нижние восемь кругов Преисподней. Все реки Авернуса впадают в Стикс, каждая — красная от крови под роящимся облаком мух.

Асмодей недавно восстановил павшего ангела Зариэль на посту эрцгерцогини Авернуса, сменив в этой должности исчадие ада по имени Бел. Находясь в изгнании, Зариэль была во власти Тиамат, и это до сих пор не даёт ей покоя. Несмотря на всю власть правителя первого круга Девяти Преисподних, Зариэль не может убить драконью богиню и рассматривает призыв Тиамат в мир смертных, как возможность избавиться от неё.

Зариэль приказала своим смертным агентам помогать тем, кто пытается освободить Тиамат, и благодаря её силе Красным Волшебникам стало легче вызывать дьяволов, а Культи Дракона обрёл новых союзников. В то время как Зариэль желает избавиться от Тиамат, другие дьяволы были бы счастливы, если Королева Драконов осталась в Авернусе. Прежде всего в их число входят свергнутое исчадие ада Бел и дьяволы, всё ещё верные ему.

Обычно Культи Дракона не имеет ничего общего с дьяволами. Однако освобождение Тиамат — масштабное мероприятие, и Северин задействовал все возможные ресурсы. Несмотря на то, что многие из его союзников среди Красных Волшебников хорошо обучены призыву и контролю дьяволов, это никогда не было простым процессом. Дьяволы не могут покинуть Девять Преисподних по своему желанию, и несмотря на то, что Асмодей может нарушить этот закон, он редко это делает. Большинство дьяволов на Материальном плане были призваны смертными магами, потратившими огромное количество магических сил, чтобы преодолеть барьер, отделяющий Девять Преисподних от других планов.

Роль дьяволов

В «Восстании Тиамат» дьяволы не так часто встречаются вплоть до решающей битвы у Колодца Драконов, но их присутствие в других местах приключения (включая дополнительную сцену «Дьявольские требования») должно заставить внимательных игроков задуматься о связи между дьяволами и драконами. Дьяволы превосходные манипуляторы, и если у персонажей появится возможность поговорить с теми из них, кто не работает на Культи, не бойтесь предлагать игрокам воспользоваться дьявольской помощью. Такая сделка должна поставить в затруднительное положение всех персонажей, а не только тех, у которых доброе мировоззрение. Договариваться с дьяволами глупо, но если единственная альтернатива этому — конец света, у искателей приключений просто может не быть другого выбора.

Дьяволы в приключении должны быть на шаг впереди героев. Персонажи, которые предпочитают сначала ринуться в бой, а уже потом размышлять о последствиях, быстро обнаружат, что у их дьявольских врагов хорошо продуманная стратегия. Если персонажи планируют на два шага вперёд, дьяволы опережают их ещё на шаг. Ничего из того, что делают смертные, не должно застигнуть дьяволов врасплох.

ЦВЕТНЫЕ ДРАКОНЫ

Северин и его помощники намерены использовать древний артефакт, известный как *Дракхорн*, для того, чтобы склонить цветных драконов на сторону Тиамат. Известно, что цветные драконы высокомерные, территориальные, жадные и подозрительные ко всем, кто просит об одолжении, особенно если они могут представлять угрозу. Заставить драконов сотрудничать — задача не из лёгких, даже если конечной целью будет возвращение Королевы Драконов.

У Культа Дракона есть секретное оружие для влияния на цветных драконов — пять драконьих масок. Но даже с ними процесс управления драконами остаётся трудной и опасной задачей, успех в которой, впрочем, приносит огромные плоды. Эти реликвии дают своим обладателям возможность общаться с драконами, но что ещё важнее, они производят на драконов едва уловимое воздействие, которое невозможно заметить. Маска не может управлять драконами, но они могут согласиться с идеями и предложениями, которые при других обстоятельствах сочли бы необдуманными.

РОЛЬ ЦВЕТНЫХ ДРАКОНОВ

Мощь цветных драконов — это лейтмотив «*Тирании драконов: Восстание Тиамат*». По мере того как события приключения разворачиваются, всё больше и больше драконов откликаются на призыв *Дракхорна* и отправляются к Колодцу Драконов — всё это вызывает тревогу и панику у людей по всему Фейруну.

Персонажи и игроки не должны забывать, что злые драконы постоянно находятся в движении. Когда искатели приключений оказываются под открытым небом, они могут заметить вдалеке пролетающего дракона. Тень дракона может упасть на путников днём, а ночью тёмные драконьи крылья на мгновение заслонят луну. Прибыв в поселение, герои должны услышать истории о встречах или нападениях драконов. В путешествиях вдоль дорог им будут попадаться сожжённые деревни и разграбленные караваны.

Драконы входят в число наиболее древних, умных и могущественных чудовищ Фейруна и игры DUNGEONS & DRAGONS. Цветные драконы злы и беспощадны, и каждое сражение с этими существами должно быть битвой не на жизнь, а на смерть. Ни один дракон не должен пасть, не заставив героев страдать. Цветные драконы используют все возможные преимущества, не обращая внимания на справедливость, и их главный козырь — полёт. Дракон никогда не сражается на земле, где его могут окружить враги, если он способен величественно парить вне досягаемости атак и убивать врагов дыханием. Только в своих логовах драконы вступают в ближний бой, и то лишь в том случае, если сокровища находятся под угрозой.

Персонажи, способные справиться с трудностями этого приключения, имеют достаточно высокий уровень для того, чтобы воскрешать соратников, убитых драконами. Если герои не смогут сделать это сами, их союзники из Ордена Перчатки или Арфистов помогут.

Обладая долгой, длинной в тысячелетия, жизнью, цветные драконы не заинтересованы в том, чтобы пасть в бою от рук простых гуманоидов, и они не станут благородно жертвовать собой даже ради Тиамат. Дракон, проиграв сражение, использует любую возможность спастись, чаще всего просто рывком ввысь. Это их поведение, однако, меняется в решающем сражении у Колодца Драконов, когда уже чувствуется присутствие богини, продирающейся через портал из Девяти Преисподних.

ВЕЛИКАНЫ

Если персонажи захватили Небесный замок во время событий «*Сокровищ Королевы Драконов*», они могут повстречать посланника морозных великанов, объявившегося, чтобы вернуть замок своим сородичам, построившим его. Морозный великан по имени Харшнаг живёт на горе Сар севернее Вотердипа, и его иногда призывают в сложные для Побережья Мечей времена. Игроки могут доставить замок к нему, или, при более драматичном сценарии, он сам может прийти на заседание Совета и потребовать вернуть цитадель от имени своих сородичей, чтобы они смогли объединиться против древних врагов.

Если игроки не захватывали замок (или разбили его), эта возможность недоступна.

РОЛЬ ВЕЛИКАНОВ

Великаны вряд ли появятся бок о бок с драконами где-либо, вплоть до финальной битвы у Колодца Драконов. Однако персонажи, которые догадываются о союзе великанов с драконами, должны понять апокалиптическое значение такого альянса.

СОЮЗНИКИ

Несколько могущественных организаций борются против Культа Дракона так же, как и искатели приключений. Персонажи — ключевые герои драмы, но каждый в Фейруне вносит свой вклад в исход битвы против Тиамат и её союзников. Фракции имеют своих представителей в Совете Вотердипа и все они в конечном итоге на стороне героев, даже если некоторые из них иногда больше мешают группе, чем помогают.

В этом разделе описаны цели и интересы каждой фракции, её главный делегат или группа делегатов в Совете, а также то, какой вклад она может внести в решающую битву против Культа Дракона.

АРФИСТЫ

За свою долгую историю тайное общество, известное как Арфисты, неоднократно распускалось и вновь создавалось. Последняя инкарнация группы, оставаясь в тени, продолжает собирать информацию, пристально наблюдать за балансом сил в Фейруне и поддерживать справедливость и равенство. Арфисты стараются не привлекать к себе внимание, предпочитая тайну славе и используя информацию против грубой силы. Однако по мере того, как Культ Дракона становится всё более наглым и опасным, Арфистам приходится действовать всё более открыто, чтобы противостоять ему.



Если персонажи участвовали в «Сокровищах Королевы Драконов», они уже встретили одного из наиболее влиятельных Арфистов: Леосина Эрлантара, мужчину — полуэльфа-монаха из Бердаска.

Роль Арфистов

Агенты Арфистов наиболее эффективно действуют в одиночку или небольшими группами, подобно искателям приключений. Во время выполнения задания они независимы и самодостаточны. Идеальный арфист — внимательный наблюдатель, убедительный и способный пробраться куда угодно, не вызвав подозрений.

ПМ-арфисты принадлежат к тому типу личностей, которые регулярно появляются, когда их меньше всего ждут и когда они нужнее всего. Если игрокам нужно безопасное убежище в незнакомом городе, они не могут найти неуловимого врага или пойманы Культом и им требуется помощь, чтобы устроить побег, арфист может отвести в надёжное укрытие, прошептать подсказку или незаметно передать нож. Барды, маги и плуты — типичные представители Арфистов, однако в организации состоят персонажи любых классов.

Ремолия Хевентри

Хаотичная добрая женщина, лунный эльф, воин

Идеалы: свобода, уважение («наш провал означал бы конец всему прекрасному и честному»).

Черты характера: честная, дружелюбная.

Заявленные силы: маги и разведчики Арфистов.

Благородная эльфийка Ремолия — для друзей просто «Реми» — это ведущий делегат Арфистов в Совете Вотердипа. Она молчаливая, говорит только после того, как все выскажутся, и позволяет событиям разворачиваться естественным образом, пока не почувствует необходимость вмешаться и дать совет. Это касается и её поведения в борьбе против Культа.

Реми уверена, что слухи о возвращении Тиамат правдивы и её огорчает нежелание других арфистов поддерживать борьбу против Культа Дракона. Впрочем, она понимает причину их нерешительности. Арфисты были вновь сформированы недавно, и причиной того, что в прошлом они почти распались, было решение действовать более открыто и агрессивно.

Арфисты измеряют успех ценностью и количеством разведанных, а также тем, как полученная информация может быть использована для подчинения врага. Ремолия желает, чтобы группа руководствовалась этой стратегией, зная, что это оценят консервативно настроенные члены её фракции.

Арфисты готовы сотрудничать с сомнительными личностями и даже использовать силы зла, если это не подвергает других опасности без крайней нужды. Они уважают ловкость и навыки, нужные для заключения неоднозначного соглашения, даже если оно им не нравится. Арфисты всегда недовольны, когда персонажи убивают важного культиста, вместо того, чтобы захватить его в плен или хотя бы попытаться предварительно допросить.

Орден Перчатки

Орден Перчатки разделяет преданность Арфистов справедливости и равенству, но их методы и отношение к делу совершенно разные. Носящие Перчатку — это праведные воины, стремящиеся сокрушить зло и восстановить справедливость, и они никогда не прячутся в тени. Злу следует противостоять открыто и побеждать его при свете дня так, чтобы все могли видеть и вдохновляться победой.

Членами ордена движет религиозный пыл и стремление к всеобщей справедливости. Придавать ли большее значение тому или иному идеалу — выбор каждого. В ордене царит дух товарищества, и каждый пожертвует всем, чтобы спасти соратника или выполнить важное задание.

Орден Перчатки — это молодая организация и её члены полны энтузиазма. Они не подчиняются приказам правительства или храма, однако мнения святых высоко ценятся в ордене. Когда зло надвигается, Перчатка наносит удар.

Роль Ордена Перчатки

Орден Перчатки — неоценимый ресурс в решающем сражении у Колодца Драконов. Ни одна другая фракция не сможет собрать столько паладинов и жрецов, способных исцелять раненых и на равных сражаться с дьяволами Северина.

До финальной битвы члены ордена представляют из себя интересных ПМ для ролевого взаимодействия из-за их открытого характера и любви к резким высказываниям. Ночь в придорожной гостинице с двадцатью паладинами из Ордена Перчатки или совместное путешествие с их отрядом в течение нескольких дней может стать незабываемым опытом.

Жрецы, паладины и монахи составляют большую часть членов Ордена Перчатки, но в их ряды может вступить любой праведно мыслящий персонаж.

ОНТАРР ФРУМ

Принципиальный добрый мужчина, человек, паладин

Идеалы: ответственность, высшее благо («сильным должно защищать слабых любой ценой»).

Черты характера: дружелюбный, вспыльчивый.

Заявленные силы: паладины и жрецы-целители для помощи в борьбе с силами Тиамат.

Шумный и общительный до невозможности, Онтарр — ведущий делегат Ордена Перчатки. У него есть все основания поддерживать группу (особенно если персонажи участвовали в событиях «Сокровищ Королевы Драконов»). Однако остальная часть ордена пока не разделяет его убеждённости. В частности, орден не терпит зла, и если станет известно, что персонажи совершили сомнительные поступки, Онтарр Фрум будет вынужден отказать им в поддержке. Члены ордена будут искать доказательства праведности искателей приключений или наличия божественного руководства, ведь только с благословения Торма и других богов Тиамат может быть побеждена.



Добрые дела должны совершаться при свете дня, чтобы все видели, а зло нужно пресекать и бороться с ним на каждом шагу. Расположение членов ордена может быть завоёвано героическими и праведными деяниями, но они будут настроены против персонажей, сотрудничающих со злом или терпящих его. Быстрее всего орден покорят подвиги и божественное провидение, например, объединение металлических драконов для борьбы против бестий Тиамат. Убийство змеюста улучшит репутацию группы, но поимка и предание его правосудию вознесёт героев в глазах ордена.

Стремление Онтарра Фрума к справедливости порождает связь между ним и паладином сэром Истевалем. Онтарру трудно увязать легендарное прошлое сэра Истевала с его ролью отстранённого дипломата Совета Вотердипа. Ему непонятно, почему сэр Истеваль сам не выходит на поле боя в этом великом конфликте.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Изумрудный анклав сосредоточен на поддержании баланса и естественного порядка вещей и на борьбе с силами, которые нарушают этот баланс. Члены анклава живут в дикой местности или в маленьких поселениях, и орден практически не имеет своих представителей в городах. Они не против цивилизации. Скорее, они стремятся не допустить, чтобы цивилизация и дикая местность вредили друг другу. Агенты Изумрудного анклава являются мастерами выживания и жизни за счёт земли, ориентирования в дикой местности, предсказания погоды, а также знаками повадок зверей и богатства природного мира.

Планы Северина по освобождению Тиамат из Девяти Преисподних представляют серьёзную угрозу естественному порядку вещей. Господство Королевы Драконов и власть цветных драконов спровоцируют катастрофу континентального масштаба, и члены Изумрудного анклава не могут этого допустить.

Роль Изумрудного анклава

Члены Изумрудного анклава действуют поодиночке или небольшими группами. Главными объектами их внимания являются места, где пересекаются дикий мир и цивилизация, потому что именно там чаще всего нарушается естественный порядок вещей. И гуманоиды, и чудовища могут стать угрозой для природы, если они выходят из равновесия с окружающей средой или из своей роли в мире.

Когда герои путешествуют по диким землям, и особенно если они попали в беду в отдалённом месте, их может встретить агент Изумрудного анклава. Если искателям приключений нужен кто-то, кто может безопасно провести их через горный хребет или сквозь чащу леса, кишящего чудовищами, член анклава будет лучшим выбором.

Друиды, следопыты и варвары составляют большую часть агентов Изумрудного анклава, однако любой персонаж, близкий к природе, может найти своё место в ордене.



ДИЛААН ВИНТЕРХАУНД

Нейтральный добрый мужчина, полуэльф, следопыт

Идеалы: равновесие, жизнь («в каждом добром сердце есть капля тьмы, а в каждой трагедии проблеск света»).

Черты характера: молчаливый.

Заявленные силы: друиды, древни и ликантропы с добрым и нейтральным мировоззрением.

Дилаан прибыл на Совет Вотердипа как единственный представитель Изумрудного анклава. Даже его верный спутник — зимний волк по имени Лоска — остался в дозоре за пределами города. Дилаан большую часть времени проводит в глуши на Севере. Несмотря на то, что раз в год он навещает друзей в Несми, в остальное время он сторонится крупных поселений. В связи с этим ему неуютно в Вотердипе.

Нет сомнений, что Тиамат должна быть остановлена, однако Изумрудный анклав хочет видеть мир, возвращённый к порядку. Иногда это означает золотую середину в борьбе между добром и злом. Дилаан прекрасно понимает, какие разрушения сопровождали недавние действия Культа Дракона. Он знает, что Культ должен быть уничтожен для поддержания баланса природы, и знает, что множество драконов, поддерживающих Культ, умрут до окончания противостояния. Однако он бы не хотел лишних смертей.

Дилаан изначально сдержанно настроен по отношению к группе. Чтобы добиться его признания, персонажи должны понять, что их битва призвана не только спасти цивилизацию, но и сохранить естественный порядок вещей. Поэтому он возражает против действий, о которых добрые или нейтральные персонажи могут даже не задуматься. Например, он против уничтожения кладки цветного дракона или иных действий, нарушающих природный цикл.

Старейшим другом и наставником Дилаана является могучий древень по имени Турланг, обитающий в Высоком лесу. С поддержкой Дилаана многие древни присоединятся к битве против Тиамат.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

«Альянс лордов» — это не метафора. Организация была создана и возглавлена лидерами и благородными со всего Фейруна. Хотя многие её члены имеют противоречивые цели и давно враждуют за пределами Альянса, они объединились друг с другом перед лицом опасностей, которые слишком серьёзны, чтобы справиться с ними в одиночку. Правители Вотердипа, Сильверимуна, Врат Балдура и других городов, семьи и торговые дома Побережья Мечей никогда не забывают о своих разногласиях, но они могут объединиться, когда от этого зависит всеобщее выживание.



Альянс лордов обладает самыми обширными интересами и наиболее могущественной армией на Побережье Мечей. Фракция контролирует богатства, позволяющие привлекать наёмников, обеспечивать лояльность колеблющихся принцев и, возможно, подкупать цветных драконов для того, чтобы они сменили сторону. Без помощи Альянса победа Королевы Драконов гарантирована.

РОЛЬ АЛЬЯНСА ЛОРДОВ

Даже работая заодно, члены Альянса лордов всегда отстаивают собственные интересы. Это все знают и ожидают — таковы факты. Это не значит, что города — члены Альянса — не будут сотрудничать и помогать друг другу во время кризиса. Но если кризис меняет баланс сил на Побережье Мечей, все участники надеются оказаться в выигрыше, когда он разрешится. Если один поднялся, другой должен опуститься.

Как бы не началась военная кампания, командование, скорее всего, будет осуществлять кто-то из Альянса лордов. Даже если это не так, представители Альянса всегда будут находиться рядом, чтобы наблюдать и давать советы. Если у персонажей будут проблемы с законом, советник Альянса может прийти на помощь с документами о помиловании.

Воины и чародеи составляют большую часть Альянса лордов, однако фракция примет любого персонажа, который чувствует себя комфортно в цивилизованных землях. Варвары, следопыты и друиды редко вступают в эту организацию, что зачастую приводит к натянутым отношениям между Альянсом и Изумрудным анклавом.

НА СОВЕТЕ

По той причине, что Альянс лордов — это конфедерация, они пошлют семь делегатов на Совет Вотердипа, каждый из них будет де-факто представлять свою фракцию. Различия в их характерах и мотивах дают понять, что в Альянсе нет понимания, что делать с угрозой, стоящей перед Фейруном. Более того, позиция некоторых делегатов меняется от одного заседания к другому.

Не обязательно все делегаты от Альянса должны поддерживать искателей приключений, однако без хотя бы небольшого содействия от Альянса практически нет шансов, что персонажи соберут достаточно сил для победы.

ЛЕДИ ЛЕЙРАЛЬ СИЛЬВЕРХЕНД

Хаотичная добрая женщина, человек, волшебница

Идеалы: изобретательность, уважение («мы не сможем остановить то, чего не понимаем»).

Черты характера: молчаливая, любопытная.

Заявленные силы: армия Вотердипа и призывные войска.

Леди Лейраль появляется на втором заседании. В этот момент она становится Явным лордом Вотердипа. Леди Лейраль является одной из Семи Сестёр — легендарных, практически бессмертных личностей, которые, как известно, были благословлены Мистрой (некоторые даже считают, что они являются дочерьми богини). Её способности к магии впечатляют, однако они начинают слабеть, и она в последнее время больше сосредоточена на политике, чем на волшебстве. Между первым и вторым заседаниями Совета Вотердипа Лорды в масках Вотердипа избирают её в качестве преемника Дагульта Неверембера, что делает Лейраль лидером Альянса лордов.

Лейраль Сильверхенд привносит в переговоры многовековой лидерский опыт и авторитет. Искусный дипломат, она с одинаковой лёгкостью владеет словами, которые ранят или успокаивают. В качестве Явного лорда Вотердипа, она имеет большое влияние на всех делегатов, кроме Дагульта Неверембера, уверенного, что она стоит за его смещением с поста Явного лорда.

Главная забота Лейраль — удержать всех участников за столом переговоров и убедиться, что в результате каждого заседания будут приняты конкретные меры. Тем не менее она не горит желанием предоставлять войска. Ей хорошо известны ужасы войны, и она прекрасно понимает, что земли, представленные Альянсом лордов, нуждаются в солдатах для защиты собственного населения. Только убедившись, что Култ Дракона действительно сумеет вызвать Тиамат, она изменит своё мнение. Однако она доверит командование искателям приключений только в том случае, если их действия в поле и за столом переговоров впечатлят её.

Если герои склонят Лейраль на свою сторону, она будет положительно отзываться о группе в периоды между заседаниями Совета. Поддержка лидера Альянса лордов увеличит авторитет персонажей в глазах всех прочих фракций, давая дополнительные бонусы. Смотри главу «Совет Вотердипа» и таблицу решений Совета (приложение Б) для получения более подробной информации.

ЛОРД ДАГУЛЬТ НЕВЕРЕМБЕР

Принципиальный нейтральный мужчина, человек, воин

Идеалы: умеренность, ответственность («простолюдинам нужны сильные лидеры, способные защитить их — и сделать что должно, пусть даже это кому-то не по нраву»).

Черты характера: честен.

Заявленные силы: призывные войска Невервинтера и наёмники со всего света.

Лорд Неверембер носит множество титулов и несколько корон. Во время первого заседания он является Явным лордом Вотердипа, лордом-протектором Невервинтера и лидером Альянса лордов. Он выглядит как подобает столь внушительно титулованной фигуре: высокий и широкоплечий, с густой бородой, распущенными волосами и волевыми манерами. Его редко можно увидеть без кубка с крепким спиртным напитком, он мастер манипуляций, выглядит и ведёт себя так, как подобает королю.

Сильный и решительный, Дагульд всегда действует во благо своих подданных и королевства, постоянно наращивая личную власть и богатство. К несчастью для него, Лорды в масках Вотердипа недавно решили заменить его на посту Явного лорда. Лейраль Сильверхенд, его преемник, получит этот титул ко второму заседанию Совета.

Дагульд требует порядка и поощряет дисциплину, однако он прагматичен и прежде всего ориентируется на результат. Он знает, что ничего не даётся без усилий и при необходимости приходится идти на жертвы. Неутраченный, он никогда не останавливается, пока не достигнет цели. Он будет использовать все средства, лишь бы они лежали в правовой плоскости, даже если придётся покопаться в архивах и найти давно забытые или не актуальные законы.

К моменту первого заседания Совета ресурсы лорда Дагульта истощены значительными вложениями, направленными на восстановление Невервинтера и укрепление влияния в Вотердипе. Он решительно поддерживает членов Альянса лордов, объединяющих ресурсы, так как волнуется, что его инвестиции не переживут грядущую катастрофу без посторонней помощи. Ко второму заседанию его подход меняется. Хотя потеря Вотердипа позволяет ему консолидировать свои средства, Дагульт недолюбливает Лейраль за то, что та заняла его пост. Тем не менее, он не даёт своим чувствам затмить рассудок, стараясь доказать, что он более подходящий лидер, поддерживая искателей приключений и занимая твердую руководящую роль в Совете.

ПОСОЛ КОНРАД БРОНЕНВИЛ

Принципиальный добрый мужчина, щитовой дварф, воин

Идеалы: честь, уважение («верная секира, твёрдая рука, держащая её, и честный бой — вот всё что нужно нам, дварфам, чтобы разобраться с этой небольшой проблемой»).

Черты характера: вспыльчивый, подозрительный.

Заявленные силы: дварфийские воины, оружие и осадные машины дварфийского производства.

Сын Банака Броненвила и бывший король Мифрал-Холла, Конрад совершил долгое путешествие из Мифрал-Холла, чтобы выступить в качестве посла дварфов Севера, в том числе Цитадели Адбар и Цитадели Фелбарр.

Даже несмотря на то, что Конрад ненавидит драконов, дьяволов и культистов, он упрям как осёл, и не направит свои войска никуда, кроме как к себе на родину. Королевства дварфов Севера потеряли много соотечественников за последние годы, и оставшиеся дварфы борются за то, чтобы удержать недавно возвращённые исконные земли. Он знает об искателях приключений только понаслышке и желает неоспоримых доказательств того, что они обладают должной отвагой и харизмой, чтобы повести за собой людей и дварфов прежде, чем принимать серьёзное решение. Как и Онтарр Фрум из Ордена Перчатки, Конрад уважает храбрость и отвагу. Однако его глубоко оскорбляет любой выпад против дварфов или вмешательство персонажей в личные дела Крепкого народа. От его оценки подвигов искателей приключений зависит, как он проголосует на четвёртом заседании Совета.

МАРШАЛ УЛЬДЕР РЕЙВЕНГАРД

Принципиальный нейтральный мужчина, человек, воин

Идеалы: ответственность, слава («мне доверена безопасность тысяч жизней, и я не обману этого доверия, несмотря на мои личные желания»).

Черты характера: честен.

Заявленные силы: воины Пламенного Кулака и инструкторы, готовые тренировать призывные войска.

Ульдер Рейвенгард — лидер Пламенного Кулака, вооружённых сил Врат Балдура. Он обладает наибольшим военным мастерством среди всех членов Совета (и, возможно, во всём Альянсе лордов). Рейвенгард может также собрать больше солдат, чем любой другой делегат и не стесняется говорить об этом. Его место — во главе военного совета и на передовой, однако он займёт его только в том случае, если группа заслужит его доверие.

Рейвенгард — суровый воин, преданный дисциплине и нацеленный на результат. Поднявшись в рядах Пламенного Кулака благодаря силе своего клинка и остроте ума, ему порой недостаёт утончённости и тактичности, однако он обладает непоколебимой приверженностью закону. Рейвенгард больше любит работать с солдатами, чем с искателями приключений, он привык отдавать приказы и добиваться беспрекословного исполнения.

Несмотря на то, что Врата Балдура всё ещё оправляются от хаоса, вызванного воскрешением в городе Баала, бога убийств, мегаполис остаётся одним из самых густонаселённых, богатых и могущественных городов Фейруна. Рейвенгард считает своим долгом прежде всего защитить город, а измотанные резервы Пламенного Кулака необходимы для ликвидации последствий хаоса и поддержания порядка. Впрочем, он бы хотел, чтобы Пламенный Кулак играл ведущую роль в борьбе против Культа Дракона, потому что это придаст защитникам Врат Балдура статус, подобающий величайшему городу Фейруна. Возможность прославиться делает Рейвенгарда открытым к предложениям искателей приключений, если их действия гарантируют порядок и стабильность.

КОРОЛЬ МЕЛАНДРАХ

Нейтральный мужчина, дикий эльф, воин и друид

Идеалы: равновесие, народ («мы, эльфы, когда-то были величайшей цивилизацией, украшением Фейруна, и мой народ — наследники этой истории. Я не буду растрачивать нашу и без того убывающую силу»).

Черты характера: молчаливый, высокомерный.

Заявленные силы: эльфийские потусторонние рыцари.

Король Туманного леса является представителем эльфов как Туманного, так и Высокого леса. В то время как его сыновья Алагартас и Неронвейн с головой погружаются в свои занятия, Меландрах — более осмотрителен. Он возглавлял эльфов Туманного леса ещё до того, как большинство из них покинули свои земли во времена Бегства. Несмотря на годы дискуссий и раздумий, которые предшествовали этому, Меландрах считает Бегство опрометчивым решением, и он, по понятным причинам, не спешит совершать необдуманные поступки.

Во время заседаний Совета Меландрах последовательно настаивает на осторожности и получении дополнительной информации, и доводы искателей приключений его не убеждают. Ситуация меняется, когда выясняется, что его пропавший сын Неронвейн стал в Культе зелёным змеёустом.

ТЕРН «ГРОМОЧАР» ХОРНБЛЕЙД

Принципиальный добрый мужчина, человек, маг

Идеалы: логика, высшее благо («чтобы победить в этой войне необходимо просчитать риски, и никто не сможет выйти сухим из воды»).

Черты характера: вдумчивый, любопытный.

Заявленные силы: армия Сильверимуна (Рыцари в Серебре) и ополчение Сильверимуна.

Терн Хорнблейд прожил неестественно долгую жизнь, употребляя зелья долголетия. Волшебник возглавлял Сильверимун много лет в качестве верховного мага, но в конце концов уступил власть Метраммару, лидеру городской армии и сыну наиболее известной правительницы города, Аластриель. Несмотря на то, что Метраммар остаётся лиде-

ром Сильверимуна и членом Альянса лордов, он слишком прямолинеен и откровенен, чтобы выполнять роль дипломата. По этой причине вместо него на Совет Вотердипа был отправлен Терн.

Сильверимун обладает большой армией и множеством волшебников, которые бы очень помогли в грядущей битве, но Терн прожил так долго не потому, что был опрометчив. Он — один из самых осторожных делегатов, знающий, что защитные чары Сильверимуна и раньше противостояли драконам. Опасаясь, что выделение войск на борьбу против Культа Дракона может ослабить город, Терн хочет знать, что группа позаботится о солдатах, которых он предоставит коалиции. Поэтому он стремится собрать как можно больше информации об искателях приключений и других потенциальных союзниках.

СЭР ИСТЕВАЛЬ

Принципиальный добрый мужчина, человек, паладин

Идеалы: традиции, честь («против Тиамат мы либо выступим вместе, либо падём поодиночке. Кто встанет рядом с Кормиром?»).

Черты характера: честный, непреклонный, мудрый.

Заявленные силы: мощь Кормира, включая рыцарей Пурпурного Дракона и боевых магов.

Сэр Истеваль — бывший искатель приключений и рыцарь Пурпурного Дракона Кормира. Не являясь действующим членом Альянса лордов, он всё равно присутствует на Совете Вотердипа в качестве номинального представителя альянса от Даггерфорда. Это небольшое поселение немногим может помочь в борьбе против Культа Дракона, однако, на самом деле, Истеваль был подослан Кормиром для того, чтобы выяснить, что за война затевается на его западных границах.

Истеваль слишком сильно уважает остальных делегатов, чтобы скрывать эту информацию. Он заверяет присутствующих, что его проявления верности Даггерфорду, Кормиру, Альянсу лордов и всем добрым людям не противоречат друг другу. Такой откровенный подход, тем не менее, вызывает бурю негодования среди прочих делегатов, и искателям приключений придётся принимать меры, чтобы Истеваль не был выгнан с Совета.

Истеваль, ветеран-драконоборец имеет на ноге рану, которая не поддаётся магическому лечению. Он ходит с тростью, сделанной из кости зелёного дракона, который нанёс ему это увечье. Паладин может быть отличным источником знаний о драконах, но его советы всегда сдержанны. Своё увечье он воспринимает как напоминание от Латандера об опасности гордыни. В соответствии с философией своего покровителя, Истеваль считает ранение поводом вдохновлять на подвиги других, вместо того, чтобы самому стремиться к славе. Однако, в такие времена, когда миру нужны герои, ему трудно смириться с ролью стороннего наблюдателя.

Истеваль верит в героев, как в искру, способную разжечь пламя праведности в сердцах других и прогнать тьму зла. Видя эту искру в искателях приключений, паладин становится их самым верным союзником на Совете Вотердипа, если они продолжают следовать своим принципам.

Сэр Истеваль имеет много общего с Онтарром Фрумом из Ордена Перчатки. Эти двое — потенциальные союзники во всех вопросах, что беспокоит некоторых членов Альянса лордов.

ЖЕНТАРИМ

Жентарим, также известный как Чёрная Сеть — это вольное объединение купцов, наёмников и злоумышленников. В народе Чёрная Сеть известна как организация, к которой обращаются, если вам нужны лучшие охранники или наёмники. И даже если груз — подозрительный, а цели, за которые придётся сражаться, — сомнительные, Жентарим не будет против.

Сотрудничество с Жентарим может быть выгодно наёмникам, вора и плутам всех мастей. Вероятно, что искатели приключений в вашей кампании могут стать членами Чёрной Сети, но как и большинство прочих обитателей Фейруна, они не будут знать обо всех операциях и целях Жентарим.

Немногие знают, что сердце Жентарим — шайка злобных, порой даже чудовищных личностей, стремящихся распространить влияние Чёрной Сети на каждое убийство, чёрный рынок и незаконную сделку, происходящие по всему Фейруну. Криминальные связи организации проникают в каждый большой город и воровские гильдии в Западных Землях и вдоль всего Побережья Мечей. Везде, где чеканка монет терпит крах из-за подделок, где начинающее предприятие жестоко расправляется с конкурентами, и где политическая борьба повсеместно превращается в запугивание оппонентов, отчётливо виден след Жентарим.

Однако участвовать в коррупции и желать воцарения Тиамат — две разные вещи. Жентарим не питает иллюзий по поводу того, как возвращение Королевы Драконов отразится на их планах. Желая негласно управлять миром, лидеры Чёрной Сети не собираются становиться агентами на побегушках для какого-то мелкого божка и его драконьей армии.

Такая точка зрения делает Жентарим интересным дополнением в список возможных союзников персонажей. При обычных обстоятельствах Арфисты, Альянс лордов, Орден Перчатки и Изумрудный анклав избегали бы связи с Чёрной Сетью и, скорее всего, арестовали бы её эмиссаров. Однако, кризис, созданный Культom Дракона, беспрецедентен. В финальной схватке с Культom потребуются все возможные ресурсы, а сеть шпионов, убийц и наёмников Жентарим нельзя игнорировать.

Даже когда судьба мира и будущее самого Жентарим висит на волоске, орден требует плату за свои услуги, и там, где риск наиболее велик, вознаграждение должно быть столь же велико. Такое поведение наёмников не нравилось Альянсу лордов, однако он — единственная группа, способная оплатить услуги Чёрной Сети. В главе 15 герои могут попытаться повлиять на мнение других фракций и получить шанс купить верность Жентарим.



В конце концов, в этой борьбе слишком многое поставлено на карту, и Жентарим не будет сидеть сложа руки, независимо от того, заплатили ли им. Однако, если другие фракции захотят иметь право голоса в том, как Чёрная Сеть будет вести войну против Культа, это дорого им обойдётся. Если Жентарим сражается сам по себе, они будут наносить удары, когда и как им вздумается.

По крайней мере одно задание Чёрная Сеть выполнит без оплаты. Не согласовав свои действия с союзниками, один из агентов Жентарим проник в Культи и подобрался достаточно близко к змеюсту Варраму, чтобы похитить *маску белого дракона*. Эта кража приводит к череде событий, которая достигает кульминации в главе «Смерть змеюстам», в части, посвящённой Варраму.

РОЛЬ ЖЕНТАРИМ

Агенты Жентарим — это полезные ПМ, которых вы можете вводить в игру в подходящие моменты. Персонажи, участвовавшие в событиях «*Сокровища Королевы Драконов*», уже встречались с одним из членов Чёрной Сети — женщиной, гномом по имени Джемна Глимсильвер. Если героям нужна информация или снаряжение, которое они не могут получить другим путём, встреча с агентом Жентарим — это лёгкий способ предоставить им искомое.

Типичный агент Чёрной Сети — это способный искатель приключений без лишних моральных предубеждений. У некоторых представителей Жентарим имеются компаньоны — крылатые змеи, которые передают сообщения в свитках, позволяя агентам поддерживать друг с другом связь.

Хотя в целом Жентарим против планов Культа, не все в Чёрной Сети разделяют эти взгляды. Множество агентов Жентарим уверены, что победа Культа неизбежна и выступая против него, Жентарим рискует потерять всё. Если события идут слишком гладко для героев, вы можете ввести в игру несколько агентов Чёрной Сети для того, чтобы они вмешались в планы персонажей в самый неожиданный момент.

РИАН НАЙТШЕЙД

Принципиальная злая женщина, тифлинг, колдун

Идеалы: логика, жадность («я уверена, что мы сможем прийти к соглашению, устраивающему все стороны.

Если же нет, у нас есть иные способы уладить эту проблему»).

Черты характера: вежливая, меркантильная, безжалостная.

Заявленные силы: убийцы и наёмники.

Риан — член Жентарим, посланница Чёрной Сети на третьем Совете Вотердипа. Она будет сидеть за столом в качестве особого советника лорда Неверембера и о её причастности к Жентарим не будет упоминаться. Тем не менее, ни она, ни лорд Неверембер не пытаются отрицать или скрывать её принадлежность к Чёрной Сети, если персонажи зададутся вопросом о причинах присутствия Риан.

Жентарим поддерживает планы, которые увеличивают вероятность поражения Культа. Любые союзы хороши, как и другие достижения, если они увеличивают стратегические ресурсы Совета. Риан не интересуется моральной стороной вопроса, и преступления, совершённые персонажами,

не влияют на её отношение к группе. Ей не нравится, когда змеюустов берут в плен живыми, потому что она страшится могущества таких опасных личностей и не верит, что их удастся переманить на свою сторону или расколоть. Она предпочитает казнь на месте и последующий допрос трупа, используя соответствующие ритуалы, а затем уничтожение тела для того, чтобы предотвратить его воскрешение.

Чёрная Сеть остаётся в стороне вплоть до последнего заседания Совета, на котором даются клятвы. Если группа добилась признания Жентарим, они предоставят свои услуги за символическую плату. В этом случае, вероятнее всего, персонажи оттолкнут от себя другие фракции. В отличие от прочих организаций, верность Жентарим может быть куплена вне зависимости от их отношения к персонажам, если группа сможет договориться об условиях оплаты с другими фракциями.

МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ДРАКОНЫ

Добрые драконы Фейруна также слышат зов *Дракхорна* и понимают, что это значит. Зная, что судьба мира висит на волоске, благородные драконы предпримут активные действия для того, чтобы противостоять возвращению Тиамат. Однако ещё неизвестно, будут ли они действовать совместно с фракциями гуманоидов Побережья Мечей или нанесут удар самостоятельно, не заботясь о судьбе младших рас.

РОЛЬ МЕТАЛЛИЧЕСКИХ ДРАКОНОВ

Металлические драконы нанесут удар по культистам у Колодца Драконов, но они будут гораздо эффективнее, если их атаки окажутся скоординированы в рамках общего плана битвы. Более того, если их удастся привлечь к коалиции Совета Вотердипа, они смогут помочь защитить территории гуманоидов от разрушительных набегов Культа. Подробнее это описано в главе 14.

ВЕЛИКАНЫ

Хотя многие великаны связали свою судьбу с Култом Дракона, большинство из них вспоминают древние войны против драконов с горечью и ненавистью. Рассказы о вражде, кровопролитии и смертях питают ненависть великанов к драконам, но несмотря на всё это, великаны остаются независимы. Поэтому им нелегко сотрудничать с малыми расами. Даже если добрые великаны признают необходимость и пользу в объединении усилий с меньшими народами, они зачастую противятся этой идее из гордости до тех пор, пока кто-нибудь не заслужит их уважения.

РОЛЬ ВЕЛИКАНОВ

Вовлечение великанов в коалицию против Культа Дракона может быть поручено ПМ (вероятнее всего членам Арфистов или Изумрудного анклава). Если персонажи завершили приключение «*Сокровища Королевы Драконов*», завладев Небесным замком, возвращение его великанам (либо между сценами, либо в главе, которую вы добавите сами) обеспечивает их гарантированную поддержку в войне против Культа Дракона. Присутствие великанов в решающей битве даёт огромное преимущество коалиции, сражающейся против Культа.

ТИРАНИЯ ДРАКОНОВ™ СОКРОВИЩА КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ™



СТИВ ВИНТЕР И АЛЕКСАНДР ВИНТЕР



ГЛАВА 1. ГРИНЕСТ В ОГНЕ

Городок Гринест был основан полуросликом Дарвой Скаттерхарт, разбойницей, возмнившей себя королевой Зелёных полей. Дарва скончалась, так и не воплотив мечту о собственном королевстве, но городок вырос в процветающую общину. Что не удивительно, так как Гринест — это единственное значительное поселение на Тропе Ульдуна, наиболее коротком пути между Кормиром и Сембией, западными городами Побережья Драконов и Прибрежным трактом, уходящим к великим городам Амн, Тетир и далёкому Калимшану. Караваны, проходящие через Гринест, приносят золото ремесленникам и купцам, а губернатор Найтхилл управляет городом с одобрения жителей.

Персонажи могут находиться в пути из одного города в другой в поисках работы или возвращаться из путешествия домой. Также они могут служить в охране купца или богатого путешественника. Многие молодые фейрунцы впервые почувствовали вкус путешествий и приключений в качестве охранников караванов.

Вы можете адаптировать «Тиранию драконов» к разным регионам Забытых Королевств или другой вселенной. Измените названия и местоположения в соответствии с вашей кампанией.

Повод для приключения

Для более тесной связи предыстории персонажей с кампанией «Тирания драконов» см. приложение А.

Приближение к городу

Приближаясь к Гринесту, персонажи видят, как синий дракон и его союзники из Культа Дракона атакуют город. Культисты намерены похитить сокровища, которые они собираются преподнести Тиамат после её возвращения. Культ собрал под своими знамёнами немалые силы для проведения этого налёта: бандиты, кобольды и наёмники образовали маленькую армию. Монах по имени Леосин Эрлантар также присутствует в городе. Благодаря кропотливым исследованиям и расспросам во время путешествий между Кэндлклипом и Бердаском Леосин пришёл к выводу, что Культ проводит какую-то масштабную операцию, но детали ему пока не известны. Леосин использует этот налёт для внедрения в Культ, чтобы узнать больше о его намерениях. Однако монаха разоблачают и захватывают в плен, и ему потребуется помощь персонажей.

Персонажи могут поучаствовать в нескольких сценах, пока культисты и кобольды хозяйничают в Гринесте.

Уже несколько дней вы путешествуете по дороге, лениво извивающейся по раскинувшимся равнинам Зелёных полей. Когда вы взбираетесь на возвышенность, солнце уже опускается к горизонту, и перед вами открывается вид на Гринест, до которого осталось всего несколько километров. Но вместо тихого и приветливого городка вы видите совершенно другую картину: столбы чёрного дыма поднимаются от горящих домов, люди, еле заметные с такого расстояния, бегают в панике, а над крепостью в центре города кружит тёмная крылатая тень. На Гринест напал дракон!

Дальнейшие события зависят от вас и действий персонажей. Вы можете провести сколько угодно сцен в любом порядке, кроме одной — «Скорее в крепость!», которая должна стать первой после появления персонажей в Гринесте.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

К моменту, когда персонажи доберутся до окраины города (область, показанная на карте Гринеста), солнце уже скрылось за горизонтом.

Свет. Горящие здания и полумесяц на небе создают тусклый свет по всему городу. Внутри крепости горят яркие огни.

Пожары. Культисты попытаются поджечь как можно больше зданий, продвигаясь по городу, но солома на крышах оказалась не такой легковоспламеняемой, как можно было подумать. Большинство пожаров в городе — это горящие сараи и стога сена, а не дома и магазины.

Ручей. Ручей, протекающий через Гринест, достаточно мелкий (не более 3 футов в глубину) и имеет каменистое дно. Поэтому персонажи могут передвигаться по нему без труда. В местах, где берега не заросли, в воду легко войти и выйти. Однако кустарник вдоль ручья — густой, а берега, там где он растёт — крутые. Персонажи имеют скорость передвижения через кустарник 5 футов за ход.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Список наиболее выдающихся личностей Гринеста включает следующих персонажей:

ГУБЕРНАТОР НАЙТХИЛЛ

Гринестом управляет Тарбо Найтхилл, человек, мужчина шестидесяти лет. Если персонажи спрашивают, кто здесь главный, их направят к нему. Он находится либо на стенах замка, либо внутри, если дракон атакует. Если же персонажи не занимаются поиском губернатора по прибытии в крепость — он сам найдёт их. Так или иначе, Найтхилл приветствует героев и приглашает присоединиться к нему на одной из стен, откуда открывается наилучший вид на Гринест.

Голова Найтхилла забинтована, правая рука висит на перевязи, а голубая туника испачкана собственной кровью. Эти раны он получил в первые часы нападения, но так и не нашёл времени на полноценную медицинскую помощь.

КАСТЕЛЯН ЭСКОБЕРТ «РЫЖИЙ»

Эскоберт — щитовой дварф со спутанными, связанными узлом, ярко-рыжими волосами. Как комендант крепости, он отвечает за её оборону и является лучшим источником информации о туннеле и скрытом выходе (смотри секции «Старый туннель» и «Ход для вылазок» далее). При

УКРАДЕННЫЕ СОКРОВИЩА

Культисты и их приспешники-кобольды продолжают грабить Гринест, собирая похищенное для транспортировки в свой лагерь (см. главу 2). Любая группа мародёров с вероятностью 50% имеет при себе часть награбленного. Бросьте d6 и умножьте результат на 10, чтобы определить общую стоимость украденных вещей в золотых монетах (зм).

нём всегда кольцо огромных размеров, на котором висят железные и латунные ключи от многочисленных замков в крепости.

БЛУЖДАЮЩИЕ СЦЕНЫ

Улицы Гринеста заполнены **культистами, послушниками** и их чудовищными союзниками: **кобольдами с охотничьи-ми дрейками** (см. приложение Г) и **гигантскими ящерицами**. Налётчики передвигаются по городу без опаски, грабя всё на своём пути. Пробираясь через захваченную деревню, персонажи могут встретить как грабителей, так и горожан, пытающихся скрыться от погромов. Используйте следующее руководство, чтобы определить, произошла ли сцена.

Если персонажи пытаются прокрасться, не привлекая к себе внимания, каждый должен пройти проверку Ловкости (Скрытность) со СЛ 10. За каждые две проваленные проверки группа вступает в одно столкновение на пути к своей цели. Бросьте d8 по таблице «Сцены в главе 1». Если персонажи используют русло ручья как укрытие на большей части пути, у них появляется преимущество к проверкам Ловкости.

Если же персонажи не скрываются и не используют укрытия, бросьте d8 за каждые 100 футов (30 м) их передвижения по городу. Если выпало 4 или меньше, значит они не привлекают внимания. Если выпало 5 или больше, значит они с чем-то столкнулись; снова бросьте d8 и сверьтесь с таблицей «Сцены в главе 1».

СЦЕНЫ В ГЛАВЕ 1

d8	Сцена
1	6 кобольдов
2	3 кобольдов и 1 охотничий дрейк (приложение Г)
3	6 культистов
4	4 культистов и 1 стражник
5	2 культистов и 1 послушник*
6	3 культистов и 1 послушник*
7	1d6 горожан, за которыми охотятся налётчики (бросьте 1d6, чтобы определить состав группы налётчиков)
8	1d6 прячущихся горожан

* У послушников подготовлено заклинание *приказ* вместо *убежища*.

Большинство культистов, стражников и послушников — люди. Но при желании противники могут быть любой расы из «Книги игрока», например, дварфами, полуорками, полуросликами или полуэльфами. Их параметры при этом не меняются.

СКОРЕЕ В КРЕПОСТЬ!

Персонажи могут столкнуться с различными опасностями в Гринесте, но эта сцена должна предшествовать всем прочим. Начинается она с того, что перепуганная семья людей (отец, мать и трое детей), преследуемая семьёй кобольдов, перебегает дорогу на глазах у искателей приключений.

Без предупреждения пятеро фигур выскакивают из тёмного переулка слева от вас. Хромой мужчина и трое детей спешат пересечь улицу и скрыться в тени, а женщина с круглым щитом и сломанным копьём разворачивается в ту сторону, откуда они пришли. Семеро кобольдов выходят из того же переулка, следуя по пятам за семьёй, и обходят полукругом женщину, которая, похоже, намерена задерживать тварей как можно дольше.

Женщину зовут Линан Свифт, а её мужа — Кат. Линан **простолюдин** с 8 ПЗ. Так как из брони у неё только щит, её КБ 12. Она атакует копьём с +2 к броску атаки, нанося 1d6 колющего урона. Из-за ранения, полученного ранее в бою, у её мужа всего 2 ПЗ. Он и дети передвигаются со скоростью 20 футов. Детей можно взять на руки, но персонаж, несущий ребёнка, получит помеху к атакам и не сможет использовать двуручное оружие.

Пока персонажи остаются в стороне, кобольды считают их культистами и игнорируют. Если же герои решат вмешаться и спасти семью, Линан объяснит, что они должны как можно скорее добраться до крепости (зона 1); это единственное безопасное место в Гринесте. Налётчики пока не выставили плотный кордон вокруг крепости, и всё ещё есть возможность попасть туда через главные ворота — но это ненадолго.

Для того чтобы добраться до крепости, персонажи должны миновать три группы налётчиков. Каждая группа состоит из 1d6 **кобольдов** и 1d4 **культистов**. Если в группе шестеро кобольдов, один из них **крылатый** (урд).

Персонажи могут сразиться с врагами, проскользнуть мимо них, отступить, чтобы полностью избежать столкновения или придумать что-либо ещё — например, попробовать обмануть врагов, выдав себя за культистов. Если герои решат вступить в бой, проведите сражение по обычным правилам. Если же персонажи пытаются прокрасться мимо или обмануть врага, то противники проходят соответствующую проверку с преимуществом.

Каждый раз, когда персонажи отступают, чтобы избежать врагов, они сталкиваются с 1d6 горожанами, также пытающимися попасть в крепость. За каждых четверых горожан, которых герои берут с собой, количество сцен, необходимых для прохода в крепость, увеличивается на одну.

Когда персонажи достигают крепости, они оказываются последними, кого пропускают через ворота перед тем, как их закрывают и запирают. После того как герои войдут в крепость, налётчики начинают окружать её, и их число неуклонно растёт.

НАГРАДА

Кроме пунктов опыта (ПО) за сражение с налётчиками, группа получает по 50 ПО за каждого персонажа мастера (ПМ), доставленного живым в крепость. Этот опыт следует поделить между персонажами поровну. Если вы используете правило повышения уровней по достижении сюжетных вех, герои получают 2-й уровень, попав в замок.

ЗАДАНИЯ

События в Гринесте поделены на несколько заданий. В процессе не обязательно завяжется драка, но это очень вероятно.

Персонажи прибывают в город на закате, около 9 часов вечера. Рассвет настанет в 6 часов утра следующего дня, но последние налётчики покинут город к 4 часам утра.

Для удобства подсчёта времени рекомендуется принять длительность каждого задания за час. Если в этот час нет боёв и передвижения по городу, время тратится на уход за снаряжением, медицинскую помощь, патрулирование стен крепости, разговоры с губернатором и прочие повседневные задачи. Если игроки совершают короткий отдых, они не могут в течение этого часа выполнять задания.

Если персонажам необходима какая-то информация, губернатор Найтхилл может кратко проинформировать их о ситуации. Налётчики патрулями изолировали крепость от города, но так и не пошли на приступ. Найтхилл считает, что они не намерены штурмовать стены, их интересуют только добыча. Настоящая опасность грозит горожанам, которые не успели попасть в крепость, прежде, чем она была окружена. Губернатор хочет отправить персонажей назад в город, чтобы они помешали налётчикам или помогли тем, кто оказался за стенами. Скрытная группа может выбраться из крепости и вернуться обратно, не привлекая внимания врагов.

СТАРЫЙ ТУННЕЛЬ

Узкий туннель ведёт из подвала крепости к берегу ручья (зона 2). Туннель достаточно широк, чтобы воины могли передвигаться через него по одному. В подвале крепости туннель перекрыт запертой дверью, окованной железом, а со стороны ручья — тяжёлой решёткой, также запертой на замок. Решётка замаскирована под канализационный сток. Туннель задумывался как тайный способ добычи воды на случай осады, но также может служить и для внезапной вылазки. Так как крепость никогда не осаждали, туннелем не пользовались. Бочки и ящики загораживают дверь в подвал. Ключи от замков находятся на кольце, которое Эскоберт повсюду носит с собой.

В какой-то момент он рекомендует использовать туннель, чтобы тайно провести горожан в крепость, не привлекая внимания врагов, караулящих главные ворота.

ЗАМКИ

Персонажи могут расчистить проход к двери за пару минут. Замок заедает, но открывается ключом; без ключа замок можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 10. Заброшенный туннель затянут паутиной, но в целом — чист и свободен. В нескольких метрах от выхода к ручью находится гнездо двух **стай крыс**. Они нападут на любого, кто потревожит их, и разбегутся, если их останется меньше половины.

За годы запустения и воздействия окружающей среды замок на внешней решётке сильно поржавел. Даже с нужным ключом требуется успешная проверка Ловкости со СЛ 10, чтобы открыть замок. Без ключа СЛ повышается до 20. Если проверка провалена на 5 и больше, ключ или отмычка ломаются в замке и заклинивают его. Единственная возможность открыть решётку в таком случае — успешно пройти проверку Силы со СЛ 15.

ВРАГИ

Когда искатели приключений выходят из туннеля, группа культистов прочёсывает берег в поисках прячущихся горожан. Если персонажи открыли решётку с помощью ключа или отмычек, первый, кто выберется, видит противника, сам оставаясь незамеченным; группа может спрятаться обратно в туннель, переждать или устроить засаду. Если проверка проваливается, налётчики замечают персонажей; бросьте проверку инициативы и начинайте бой. Если

решётку сломали с помощью проверки Силы, налётчики слышат шум и прячутся в укрытии; они ждут, пока персонажи выйдут из туннеля, а затем застигают их врасплох. Группа врагов включает двоих **культистов** и шестерых **кобольдов**. Если к 4 раунду боя кто-то из налётчиков жив, один из них бежит за подмогой. Через 10 минут отряд из двоих **культистов**, десятих **кобольдов** и **охотничьего дрейка** (см. приложение Г) прибывает для охраны туннеля.

НАГРАДА

Дайте обычное количество ПО за побеждённых врагов. Основная награда — сам туннель. Пока о его существовании никто не подозревает, персонажи могут входить в крепость и выходить из неё незамеченными. Каждый раз, когда они используют туннель для вылазки, бросьте d6. При результате 1 ещё одна группа налётчиков, неудачно оказавшаяся рядом, замечает персонажей и нападает на них (используйте таблицу «Сцены в главе 1»). Если выпадет 2, группа врагов замечает персонажей, но не нападает, а устраивает засаду, ожидая их возвращения.

Ход для вылазок

В западной стене крепости есть ход для вылазок, своеобразный шлюз из двух решёток и пространства между ними, созданный для контратак, на случай, если противник обрушит на ворота таран. Ночью, когда персонажи находятся в крепости, налётчики выламывают старую решётку и врываются внутрь. Эскоберт первым замечает опасность и выбегает во двор, чтобы поднять тревогу.

Защитников достаточно, чтобы справиться с непосредственной угрозой от проникших внутрь налётчиков, но это нападение — скорее разведывательная вылазка, которая вышла из-под контроля. Эскоберт больше всего озабочен тем, чтобы запечатать ход для вылазок, и он разыскивает героев для этой работы.

Чтобы обезопасить крепость, персонажам предстоит сразиться с двумя группами врагов. Первый бой произойдёт с **послушником**, четырьмя **кобольдами** и **охотничьим дрейком** (см. приложение Г), которые охраняют внутреннее помещение шлюза, комнату размером 10 на 20 футов (3 на 6 м), и ожидают контратаку. Заняв шлюз, персонажи обнаруживают, что дверь сильно повреждена. Быстрее всего её можно починить, сотворив на неё *починку* пять раз подряд (это займёт 5 минут). Если никто из персонажей не может это сделать, то один из ПМ в крепости знает это заклинание. Придётся найти его и привести к ходу для вылазок.

Прежде чем дверь удастся починить, произойдёт нападение второй группы налётчиков, состоящей из двоих **стражников**, троих **культистов** и троих **кобольдов**. Они могут прийти снаружи крепости, или же, наоборот, пытаться вырваться изнутри. Если персонажи забаррикадируют проход бочками и прочими тяжёлыми предметами, они смогут задержать нападающих до окончания ремонта или полностью избежать этого боя.

НАГРАДА

Дайте обычное количество ПО за побеждённых врагов.

НАПАДЕНИЕ ДРАКОНА

Взрослый синий дракон Леннитон сопровождает атаку, хотя и без особого энтузиазма. Его главный вклад — это Пугающее присутствие, но оно теряет эффективность по мере того, как защитники преодолевают свой страх.

Незадолго до полуночи дракон идёт на финальный штурм крепости. Фрулам Мондат велела ему атаковать, зная, что персонажи находятся в замке. Дракон не считает этот бой своим и не хочет связываться с искателями приключений ради чужой выгоды.

Атакуя, Леннитон пролетает над крепостью, используя дыхание и не приближаясь ближе чем на 25 футов (8 м) к стенам. Защитники крепости превозмогли свой страх от Драконьего присутствия после прошлых атак. К началу сцены на стенах находятся 20 ПМ и, по мере того, как некоторые из них погибают, могут прибыть новые, чтобы занять место павших. Сначала дракон избегает нападения на персонажей, но каждая атака, проведённая не по ним, будет убивать id4 защитников и тяжело ранить ещё id6. Искатели приключений, попавшие под удар, проходят обычные испытания и получают стандартный урон. Атаки ПМ против Леннитона совершенно не эффективны. Помните, что дыхание дракона убьёт персонажа 1-го уровня на месте, поэтому не забудьте продемонстрировать игрокам его разрушительную силу, прежде чем обращать дракона против них.

После каждой атаки Леннитон отлетает, пока дыхание не перезарядится, после чего атака повторяется. Так он будет действовать, пока не получит 24 урона или больше, либо одно критическое попадание. После этого он окончательно покидает поле боя.

НАГРАДА

Персонажи получают по 50 ПО за то, что отогнали дракона, но эта награда уменьшается до 25 ПО, если во время атаки погибло 10 или больше защитников. За помощь в изгнании дракона персонажи получают четыре *зелья исцеления* от благодарного губернатора.

Пленники

Губернатор Найтхилл хотел бы допросить кого-то из налётчиков.

«Всё бы отдал, чтобы узнать, с кем мы имеем дело, и чего они добиваются. А для этого нам нужны пленники. Лучше всего подойдёт командир, пусть даже невысокого звания».

Если персонажи до сих пор не встречали лидеров Культа, Найтхилл проводит героев на стены и укажет на одного из таких. Это отличный момент для того, чтобы привлечь внимание на фигуру в пурпурных одеяниях, окружённую дюжиной стражников — это **Фрулам Мондат** (см. приложение Г). Губернатор не рекомендует персонажам выступать против такой серьёзной силы, тем более что любой младший командир культистов сможет ответить на все вопросы.

О том, чтобы покинуть крепость через главные ворота не может идти и речи — слишком много налётчиков следят за ними, готовые наброситься на персонажей, как только они выйдут наружу. Теперь единственный вариант — это дожидаться, когда тучи скроют луну, и спуститься по верёвкам, перекинутым через заднюю стену крепости, либо использовать старый туннель, выходящий к ручью.

Это задание может быть совмещено с другими, например, спасением мельницы или жителей из убежища в храме Чонтеи. Главная задача заключается в том, чтобы привести живого культиста или послушника Культа Дракона в крепость, так что персонажи могут специально отправиться в город на охоту за «языком».



Пленники будут допрошены губернатором Найтхиллом и несколькими его приближенными стражниками. Персонажи могут принять в этом участие, если захотят:

- Пленные кобольды в ужасе; они скажут всё, что по их мнению от них ожидают услышать. Они знают, что работают на Культ и «госпожу-дракона» (Резмир), а их цель — грабёж.
- Пленные бандиты или наёмники рассказывают всё не отпираясь, потому что не особенно преданы Культ. Они говорят, что грабят поселения в окрестностях Зелёных полей в поисках добычи, а в лагере культистов до них дошли слухи о драконьих яйцах.
- Настоящие культисты и послушники молчаливы. Чтобы разговорить их, нужно успешно пройти проверку Харизмы (Запугивание) со СЛ 10 или Харизмы (Убеждение) со СЛ 12. Тогда они признаются, что являются членами Культа Дракона и собирают ценности для «великой сокровищницы, которая ознаменует начало правления Королевы Драконов». Они также знают, что в хорошо охраняемой пещере в лагере Культа находятся драконьи яйца.

НАГРАДА

Если персонажи захватили пленника, наградите каждого из них 25 ПО. Чтобы получить эту награду, пленника следует доставить к губернатору. За самостоятельный допрос и последующее информирование губернатора награда не полагается. Персонажи также получают обычное количество ПО за всех чудовищ, которых они победили по пути.

СПАСЕНИЕ МЕЛЬНИЦЫ

Со стен крепости кто-то замечает группу налётчиков, пытающихся поджечь городскую мельницу (зона 4). Губернатор Найтхилл обращается к персонажам за помощью.

«Стражники заметили новую угрозу. Налётчики собираются поджечь городскую мельницу. Если она сгорит, мы потеряем наш запас муки и не сможем в ближайшие месяцы намолоть ещё. Я собираю отряд для защиты мельницы, чтобы отстоять её до конца ночи, но это займёт время. Вы окажете нам большую услугу, если быстро доберётесь до неё и отгоните налётчиков, прежде чем они успеют развести огонь. Вам придётся оборонять мельницу, пока не подоспеет подкрепление. Это займёт не больше пятнадцати минут».

Мельница находится примерно в 500 футах (150 м) от крепости. Если персонажи воспользуются потайным туннелем и будут, скрываясь, идти по руслу реки, расстояние увеличится примерно в два раза.

Бросьте d6 и сверьтесь с таблицей «Сцены в главе 1» для определения силы отряда, отправленного для поджога мельницы. Все кобольды разбегутся, как только двое или более налётчиков будут повержены. Если персонажи решат понаблюдать немного за мельницей, прежде чем атаковать, позвольте им пройти проверку Мудрости (Проницательность) или Харизмы (Исполнение) со СЛ 15. В случае

успеха, персонаж понимает, что «поджигатели» устраивают спектакль, не собираясь разводить огонь на самом деле. Вокруг здания горит несколько костров, но их можно легко потушить.

На самом деле, всё это лишь уловка. Мондат осведомлена, что герои помогают городу, и хочет заманить их в засаду. Группа налётчиков — **культист** и по одному **стражнику** на каждого персонажа — прячется внутри мельницы, ожидая появления героев.

Мельница представляет собой простое прямоугольное строение, 40 футов (12 м) в длину и 20 футов в ширину, с пристроенным снаружи помещением. На длинной стене мельницы, обращённой от ручья, расположены амбарные ворота и двустворчатая дверь; на двух коротких стенах — окна. Двери и окна закрыты, но не заперты и не забаррикадированы. Внутри, в центре главного помещения стоят массивные каменные жернова, приводимые в действие силой водного колеса в ручье. Мельники работали допоздна, поэтому, когда началась атака, они сбежали, так и не отцепив тяги, и жернова до сих пор вращаются с громким скрежетом. На втором этаже находится чердак, где хранится мука. Попасть туда можно либо по деревянной лестнице, приставленной к восточной стене, либо используя верёвки и блоки, с помощью которых наверх поднимают мешки с мукой через большие отверстия в полу чердака.

Налётчики затаились на чердаке и ждут, пока герои войдут в мельницу. Когда персонажи оказываются внутри, стражники бросают копья, а затем прыгают для ближнего боя. Засада даёт налётчикам неплохой шанс застигнуть героев врасплох; чтобы заметить затаившихся культистов, нужно успешно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20. Персонажи, которые сразу осматривают чердак в поисках скрытых врагов, получают преимущество.

Через десять минут после окончания второго боя, дюжина защитников города, перепачканных кровью, прибывает со стороны крепости с приказом подменить персонажей и защищать мельницу. Они говорят, чтобы герои отправлялись к губернатору без лишнего шума, а сами останутся сторожить мельницу.

НАГРАДА

Дайте обычное количество ПО за побеждённых врагов. Если персонажи вовремя поняли, что попали в ловушку, то каждому полагается ещё по 50 ПО. Если они не поняли, что это ловушка, но не оказались застигнуты врасплох, вместо этого дайте каждому по 25 ПО.

УБЕЖИЩЕ

Десятки горожан забаррикадировались в храме Чонтеи (зона 3), окружённом налётчиками. Сначала культисты хотели поджечь его, но у них ничего не получилось. Поэтому они соорудили у главных дверей таран. Пройдёт совсем немного времени, возможно, несколько минут, и главные двери храма рухнут под ударами осадного орудия, оставив людей внутри беззащитными.

Храм представляет собой квадратное каменное здание с острокопечной черепичной крышей. Он выше большинства других сооружений в городе. Алтарь занимает центр храма, вокруг него расположены места для поклонения.

ВРАГИ

Нападающих можно условно поделить на три группы. Первая (А) пытается выбить главные ворота с помощью тарана, вторая (Б) с криками кружит вокруг храма, а третья (В) складывает горящую солому у задней двери. Враги, объединившись, превосходят по силе персонажей 1-го уровня, но герои могут разработать план, который позволит им попасть внутрь храма, разобравшись только с одной группой.

Группа А состоит из **драконьего когтя** (см. приложение Г), двоих **культистов** и шестерых **кобольдов**. Под руководством драконьего когтя культисты управляют тараном, а кобольды стоят на страже, готовые отразить контратаку городского ополчения. Кобольды начеку, но отвлекаются на проходящую мимо группу Б.

Группа Б состоит из троих **культистов**, десяти **кобольдов** и двух **охотничьих дрейков** (см. приложение Г) и растянулась почти на 50 футов (15 м). Процессия, с прыгающими и шумящими кобольдами, совершает один круг примерно за 8 минут (по 2 минуты на стену).

Группа В состоит из четверых **культистов** и четверых **кобольдов**, сгрудившихся у задней двери храма. Небольшой костёр, разведённый ими, даёт мало пламени, но производит огромное количество густого дыма, застилающего ближайшие 30 футов (9 м) территории и заднюю часть храма. Видимость всего, что оказалось в дыму, слегка затруднена, а предметов и существ, находящихся за дымом более чем в 15 футах — крайне затруднена. Персонажи могут подкрасться к группе В и застигнуть её врасплох, если им удастся избежать группы Б.

ОРГАНИЗАЦИЯ СПАСЕНИЯ

Лучший шанс для героев спасти горожан — одолеть группу В и взять под контроль заднюю дверь. В храме персонажи могут устроить отвлекающий манёвр, чтобы группы А и Б были заняты у главных дверей храма, пока горожане ускользают через заднюю дверь и направляются к крепости или старому туннелю, если герои уже открыли его. Это всего лишь один из вариантов; умные игроки могут придумать другие решения.

Горожане, запершиеся в храме, близки к панике, и в таком состоянии они не будут выполнять приказы чужаков, если кто-то из персонажей не пройдёт успешно проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 15. Вместо этого герои могут обратиться к местному священнику Чонтеи, полуэльфу Эйдину Фалконмуну. Его легко заметить — он единственный сохраняющий спокойствие, очень рад видеть искателей приключений и спрашивает, есть ли у них план спасения.

Время поджимает. Пока персонажи находятся в храме, напомните им о громких ударах тарана в главные ворота и испуганных горожанах. Сколько времени осталось до того, как двери распахнутся, зависит от вашей группы. Важно, чтобы игроки почувствовали давление. Для создания ощущения неотвратимой угрозы пусть у главных ворот будет 30 ПЗ, а каждый удар тарана наносит 1d6 урона. Когда у дверей останется 20 ПЗ, в них появятся трещины, в которые видно улицу. На 10 ПЗ двери обвисают на петлях. При 5 ПЗ они еле держатся, и следующий удар может сорвать их. Как часто вы будете бросать кости — решать вам! Для средней группы промежуток между ударами в 15–20 секунд будет вполне приемлем. Будьте гибким, оценивайте уровень напряжения игроков и не позволяйте никому расслабляться.

Если двери рухнут до того, как горожане эвакуируются, сцена перерастает в кровавую схватку с группой А. Кобольды предпочитают атаковать беззащитных горожан, а не смертельно опасных искателей приключений. Каждый кобольд автоматически убивает одного горожанина каждый раунд, если персонажи не атакуют кобольдов, не отрезают их от жителей или не вмешиваются иным способом. Если горожане уже эвакуировались из храма через заднюю дверь или этот процесс идёт полным ходом, а главные ворота целы, персонажи могут провести боевой отход. После того как всё за пределами храма окажется в дыму, герои могут закрыть или подпереть заднюю дверь, а затем броситься к крепости или туннелю, имея достаточную фору, чтобы благополучно скрыться.

НАГРАДА

Спасение людей из храма приносит каждому персонажу по 100 ПО сверх полученного обычного количества ПО за победу над чудовищами. Если же во время эвакуации погибло более десяти горожан, награда уменьшается до 50 ПО.

ПОЛУДРАКОН

Прежде чем налётчики отступят, их лучший воин бросает вызов городскому бойцу.

Из темноты выходит существо, освещённое тусклым светом догорающих вокруг крепости костров. Хотя по форме оно напоминает человека, его рост составляет больше двух метров, кожа покрыта синей чешуёй, на пальцах — длинные острые когти, а вместо лица — драконья морда с узкими змеиными глазами. Существо останавливается примерно в восьмидесяти метрах от ворот крепости и осматривает стены. За ним выстраивается группа кобольдов. Копьями они вытаскивают на свет четверых пленников. Можно разглядеть женщину, подростка в окровавленной рубашке и двоих детей. Затем существо-полудракон окликает людей на стенах.

«Защитники Гринеста! Эта ночь была удачной, и я обязан отплатить щедростью за щедрость! Видите этих жалких, бесполезных пленников? Нам они ни к чему — потому я готов обменять их на вашего лучшего воина. Пусть он сразится со мной, и я отпущу пленников!»

Говорит **Лангдедрос Сианьяр** (см. приложение Г), синий полудракон, состоящий на службе у Культа Дракона. У Лангдедроса есть личный отряд из шестнадцати **кобольдов**. Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта (Магия или Природа) со СЛ 15, могут по описанию опознать в существе полудракона.

Один из защитников крепости, сержант Маркгут, узнаёт в пленниках свою сестру и её детей и готов броситься в бой с полудраконом. Эскоберт и несколько других стражников сдерживают его, а Найтхилл подходит к персонажам.

«Друзья, вы уже продемонстрировали нам невиданный героизм этой ужасной ночью, и я понимаю, что прошу слишком много. Но у каждого из вас больше шансов победить это чудовище, чем у любого моего ополченца».

Если никто не вызовется, Найтхилл будет разочарован, но скажет, что понимает: их отказ несколько не умаляет сделанного ими за последние часы. И в таком случае на бой с полудраконом выйдет брат женщины. Он человек-**стражник**. Вы можете выбрать одного из игроков, чтобы тот сыграл за сержанта Маркгута в этом бою или просто рассказать о его результате.

Сианьяр доволен, видя, что кто-то вышел с ним на бой. Он соглашается на следующие условия поединка: троих детей отпустят сразу, но кобольды оставят женщину в заложниках и убьют её, если кто-то вмешается в бой, например, если со стен начнут стрелять. Независимо от исхода поединка, женщину отпустят, когда бой завершится; победителем будет тот, кто останется в живых.

Губернатор сдерживает своих людей, пока идёт бой. Искатели приключений могут выйти за ворота, если того пожелают, но полудракон настаивает, чтобы они держались на расстоянии. Если персонажи попытаются окружить его или занять позиции для засады, он предупредит, что его кобольды без колебаний убьют заложника, если увидят признаки мошенничества. Полудракон — зло, но он честен в бою один-на-один. Он не намерен затевать никаких махинаций и не допустит их со стороны кобольдов.

Сианьяр скорее всего победит в этой схватке, независимо от того, с кем ему придётся сражаться — с сержантом Маркгутом или с одним из персонажей. Когда его противник упадёт, он нанесёт ещё один удар — смертельный для сержанта или приносящий персонажу один провал к испытаниям против смерти. Если же Сианьяр проигрывает бой, кобольды незамедлительно вступаются за своего предводителя и уносят его прочь от стен (полудракон залечит раны и встретится с героями позже). Если же по какой-то невероятной случайности Сианьяр будет убит или пленён, его место у драконьей кладки (глава 3) займёт другой полудракон.

По окончании боя последние налётчики отступают из города в юго-восточном направлении.

НАГРАДА

Если один из персонажей принимает вызов Сианьяра и выходит с ним на бой, все персонажи получают по 50 ПО. Если нет — они не получают в этой сцене ничего. Группа целителей с набором лекаря и бонусом +4 к броскам Мудрости (Медицина) готова оказать помощь раненому или умирающему персонажу. Губернатор Найтхилл в благодарность преподносит ему два *зелья исцеления*. Если же действия героев приведут к гибели заложника, губернатор приходит в ярость и более не предлагает им никакой помощи.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Предполагается, что, увидев осаду Гринеста, персонажи поспешат на защиту города. Если нет — то ПМ, с которыми группа путешествует, предложат немедленно атаковать, чтобы переломить ход сражения или хотя бы спасти множество невинных жизней. Если искатели приключений всё равно не участвуют в бою, то ближе к полуночи они увидят, как почти половина атакующих отступает. Оставшиеся отходят малыми группами в последующие несколько часов. С восходом солнца становится ясно, что половина зданий сильно повреждена, а большая часть городского добра — исчезла. Сотни раненых, но, к счастью, выживших людей, толпятся в крепости или прячутся по подвалам.



ГЛАВА 2. ЛАГЕРЬ НАЛЁТЧИКОВ

Нём губернатор Найтхилл и другие лидеры города захотят узнать, кто стоит за нападением на Гринест, и почему именно их город стал мишенью. Налётчики отступили на юго-восток, и их следы легко обнаружить. Небольшая скрытная группа может выследить их до лагеря и собрать информацию о нём.

Губернатор Найтхилл обращается к персонажам с предложением: если они найдут лагерь налётчиков и получат определённую информацию, он заплатит по 250 зм каждому. Губернатор хочет знать, где расположен лагерь, сколько там налётчиков, кто их лидеры, что побуждает их к нападениям и где они планируют нанести следующий удар. Если персонажи найдут ценности, унесённые из города, он хотел бы, чтобы их вернули, и сделает всё возможное, чтобы вознаградить героев из средств, оставшихся в городской казне. Однако возвращение сокровищ — второстепенная цель по сравнению с главной задачей.

За счёт города персонажам предоставят любое снаряжение и припасы, необходимые в походе. Когда герои готовятся выступить (на поиски налётчиков или своей дорогой, если откажутся от задания), появится раненый монах.

Молодой человек подходит к вам, сильно хромая на перебинтованную левую ногу. «Я слышал, вы собираетесь проследить за налётчиками и узнать, куда они направились. Я бы с радостью к вам присоединился, но в моём состоянии я буду лишь тормозить вас. Посреди всего этого хаоса вы, вероятно, ничего не слышали о судьбе моего наставника, Леосина Эрлантара, но вам необходимо о нём узнать. Он монах из Бердаска. Прошлой ночью, в самый разгар битвы с налётчиками, он пропал. Несколько моих соратников и я с огромным трудом пробившись к крепости. Леосин этого сделать не смог. Утром мы вернулись и пытались отыскать его, но нашли лишь сломанный посох и ожерелье, которое он всегда надевал».

Монаха зовут Несим Валадра. После знакомства он продолжает рассказ:

«Леосин уже несколько месяцев вёл расследование, связанное с этими налётчиками. Боюсь, что он мог попытаться внедриться в их ряды, когда они отступали, или, что ещё хуже, был пойман и увезён в качестве пленника. Никто не знает больше об этих бандитах, чем он, и его знания могут оказаться бесценны в борьбе с ними. Когда вы доберётесь до лагеря, поищите его там. Один из наших братьев отправился в Бердаск, чтобы привести подмогу, но пройдёт немало дней, прежде чем она поспеет. Мы будем у вас в огромном долгу, если вы сможете чем-то помочь».

Несим, по возможности, ответит на вопросы персонажей, хотя и будет просить их потопрапливаться. Монахи возвращались в Бердаск из Великой библиотеки в Кэндлките. Там Леосин консультировался с библиотекарями и изучал древние труды, связанными с драконами. Особенно сильно его интересовали Драконьи культы.

Сломанный посох не представляет собой ничего особенного. Ожерелье — кожаная плетёная лента с медальоном, на котором изображён серебряный дракон. Края ленты изорваны, словно медальон сорвали силой.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ НАЛЁТЧИКОВ

Следы налётчиков легко обнаружить на холмистых равнинах Зелёных полей. Широкая полоса примятой травы ясно указывает направление, но точно определить количество разбойников невозможно. Следы подтверждают то, что персонажи уже знают: налётчиков было много, среди них были люди, кобольды и дрессированные рептилии. Однако успешная проверка Мудрости (Внимание) со СЛ 15 покажет ещё одну интересную деталь: следы животных на обратном пути глубже, чем на пути в город. Они несли награбленное, но пусть игроки сами придут к этому выводу. Следы сильно запутаны и невозможно определить, принадлежали ли какие-то из них пленникам.

След ведёт два десятка километров на юг в скалистую местность, где пологие холмы сменяются плато. Земля между ними преимущественно ровная, прерываемая иногда скальными выступами и изгибающимися ручьями

ИЕРАХИЯ КУЛЬТА ДРАКОНА

Культ Дракона активно вербует новых последователей, принимая их в свои ряды, как правило, в раннем возрасте. Посвящённый (использует параметры **культиста**) тренируется месяцами или годами, прежде чем получит звание в организации, и многие, не пройдя очередного испытания, погибают. Прошедший все испытания посвящённый должен выбрать принадлежность к одному из пяти драконьих цветов — белому, зелёному, красному, синему или чёрному. После этого его принимают в ряды как драконьего когтя.

Звания Культа по возрастанью: драконий коготь, драконье крыло, драконий клык, драконья душа и змеест. Существуют только пятеро змеестов — по одному на каждый цвет дракона. В настоящее время змеестами являются: Северин (красный), Гальван (синий), Неронвейн (зелёный), Резмир (чёрный) и Варрам (белый).

Большинство операций Культа контролируются местными лидерами, называемыми Носящими Пурпур за их церемониальные одеяния. Носящими Пурпур являются все змеесты и некоторые культисты более низкого звания, назначенные змеестами для управления ячейками Культа.

в оврагах с крутыми склонами. Плато возвышаются над окрестностями на 50–100 футов (15–30 м) и труднодоступно. Исключение составляют места, где обвалы и оползни создали естественные покатые спуски. Осыпавшиеся склоны чернеют пещерами, а подножья усыпаны камнями.

Во время путешествия персонажи могут стать участниками двух сцен. Первая — встреча с группой налётчиков, отставшей от основного отряда. Они не организованы, ссорятся и потому представляют лёгкую добычу для бдительных искателей приключений. Вторая — с арьергардом, выставленным специально для обнаружения погони из города. Они представляют собой куда более серьёзную угрозу.

ОТСТАВШИЕ

За несколько километров персонажи заметят дым походного костра, на котором отставшие налётчики решили зажарить тетерева. Они расположились в низине, окружённой несколькими холмами, куда скатились крупные валуны, образовав беспорядочное нагромождение. На самом деле местность не даёт никакой защиты налётчикам, зато облегчает персонажам скрытное приближение к месту стоянки.

Понаблюдав несколько минут, персонажи смогут насчитать четверых людей-**культистов** и восьмерых **кобольдов**. Кобольды и люди не доверяют друг другу, и, хотя культисты ведут себя так, будто они главные, их руководство сводится к неэффективным угрозам. Оружие людей сложено у одного из камней, за пределами быстрой досягаемости. Кобольды же своё оружие держат на поясах.

Если группу некоторое время не трогать, кобольды заберут свою часть недожаренной еды и отойдут в 50 метрах, пока люди продолжают спорить из-за методов приготовления птицы и бесполезности своих союзников.

Если персонажи решат обойти группу, они могут сделать небольшой крюк. У них будет шанс повстречаться с отставшими на обратном пути в Гринест.

Решив атаковать, персонажи застигнут отставших врасплох, если сознательно не выдадут себя (например, окриком). Культисты потратят 1 раунд на вооружение щитами и оружием. Кобольды же, бросив еду, разбегутся в разные стороны, перегруппировавшись лишь к 4 раунду. Для контратаки они по возможности используют пращи и будут драться, пока хотя бы один культист сражается. Как только люди повержены, кобольды рассеются по холмам и более никогда не объявятся.

НАГРАДА

Дайте обычное количество ПО за побеждённых врагов, включая сбежавших кобольдов. Во время допроса культисты откажутся говорить, если только кто-то не преуспеет в проверке Харизмы (Запугивание) со СЛ 15. Они знают, что обычной практикой таких налётов является выставление арьергарда. Его численность им не известна, но они могут сказать, что он будет расположен примерно в полутора километрах впереди между скалистыми утёсами. Культисты могут описать лагерь и его местоположение и слышали, что в городе было взято несколько пленников, но не знают их точного числа и был ли среди них монах-полуэльф. Они уверены, что налёт был затеян для грабежа, так как им было велено искать золото, драгоценные камни и прочие ценности, запретив оставлять долю себе. Они знают, что в лагере собирают «великие сокровища в честь Королевы Драконов».

Пленные кобольды говорят всё, что от них хотят услышать, — но по большей части это ложь. Лгут они не потому, что пытаются запутать врага, а потому, что готовы наговорить всё, что угодно, лишь бы их отпустили, и не важно, насколько это будет нелепо.

У культистов, кроме дешёвого оружия, найдётся 28 см. У кобольдов, которые взяли долю себе, несмотря на запрет, есть мешок с парой оловянных подсвечников, несколькими серебряными блюдами и горстью фигурок Чонтеи, взятых из домашних святилищ.

АРЬЕРГАРД

Если персонажи узнали, где находится лагерь и возможное местоположение арьергарда, они могут пропустить эту сцену полностью. На самом деле, это было бы разумнее всего, потому что такой вариант избавит героев от необходимости вступать в драку. Кроме того, если арьергард будет уничтожен, лидеры Культа зададутся вопросом: почему не приходят доклады? А для персонажей будет лучше, если дозорные вовремя сообщат: «Всё тихо».

Арьергард состоит из **ветерана**, **шестерых культистов** и двоих **послушников**. Ветеран и культисты вооружены копьями как для дистанционного, так и для ближнего боя. Они расположились в узкой части небольшого ущелья, куда сворачивает тропа со следами налётчиков. Засада устроена среди камней на возвышении, примерно в 15 футах (5 м) над землёй. Смогут ли персонажи заметить арьергард, зависит от того, что они о нём знают и как к нему приближаются:

- Если отставшие описали персонажам предполагаемое место засады, его можно обнаружить за 200 метров, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10.
- Если отставшие упомянули о наличии арьергарда, но не описали персонажам предполагаемое место засады, его можно обнаружить за 100 метров, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15.
- Если персонажи не знают об арьергарде, кто-то из них, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20, может заметить лицо, выглядывающее сверху, но не ранее, чем за 20 метров от засады.
- Если игроки заявляют, что ищут место потенциальной засады, дайте им преимущество к этим проверкам.

У арьергарда двойная миссия. Он должен остановить маленькую группу преследователей или, если группа большая, задержать её и выслать в лагерь весть о надвигающейся угрозе. Ветеран, возглавляющий арьергард, считает, что сможет справиться с группой из пяти-шести человек, если не ослабит свой отряд, отправив гонца в лагерь к Фрулам Мондат. Если же в группе будет семеро и больше персонажей, у вас есть два варианта: выслать гонца в лагерь и попытаться задержать группу или добавить культистов, пока их число не превысит количество персонажей на двух-трёх бойцов, и устроить полноценную схватку.

Если герои попадут в ловушку, культисты первым делом сбросят на них валуны. Каждый персонаж должен пройти испытание Ловкости со СЛ 11 и получить 2d12 дробящего урона от падающих камней при провале или половину этого урона при успехе. Это действие культисты осуществляют, застигнув персонажей врасплох. После этого они используют дистанционное оружие, пока не израсхо-

Фрулам Мондат



дуют все боеприпасы или герои не заставят их вступить в ближний бой. Благодаря тому, что арьергард расположился на возвышении среди скал, культисты имеют укрытие на три четверти против атак снизу (+5 КБ). Чтобы забраться на уступы, персонажам придётся карабкаться 10–15 футов (3–5 м) по камням. Камни считаются пересечённой местностью, но проверок характеристик не требуется.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Налётчики из арьергарда разительно отличаются от других. Все они одеты в похожие (но не одинаковые) чёрные кожаные туники и свободные чёрные мантии. Это посвящённые культисты. Если взять их в плен, заставить их говорить можно только успешно пройдя проверку Харизмы (Запугивание) со СЛ 20. Но даже в таком случае они лишь подтвердят, что являются членами Культа Дракона, назовут имена лидеров (Резмир, Фрулам Мондат и Лангдедрос Сианьяр) и расскажут, что набег был затеян с целью сбора сокровищ для драконов. Резмир — командир наиболее высокого звания.



НАГРАДА

Дайте обычное количество ПО за побеждённых врагов. Культисты не имеют при себе сокровищ, но их одежда и оружие могут оказаться бесценными, когда персонажи попробуют проникнуть в лагерь налётчиков.

ЛАГЕРЬ

Культисты разбили свой лагерь в ложбине, с трёх сторон ограждённой плато, по форме напоминающим подкову. Пологие подъёмы нижней части плато быстро становятся крутыми и возвышаются над окружающей местностью на 150 футов (56 м). У подножья скал лежат груды валунов. Ровные участки и вершина плато покрыты высокой травой, а также зарослями кустарников и корявыми деревьями.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Валуны. Груды валунов считаются пересечённой местностью и создают укрытие на три четверти.

Кустарник. Высотой кустарник достигает 4–6 футов. Он густой и прочный, также считается пересечённой местностью и создаёт укрытие на три четверти.

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

Сторожевые вышки. Культисты возвели в лагере две дозорные башни: одну на входе в ложбину, а другую на вершине плато. Эти 20-футовые (6 м) вышки сделаны из брёвен, связанных между собой верёвками. На них достаточно места для нескольких часовых. На башне у входа в ложбину несут дозор кобольды, а на вершине плато — люди. У стражников на вышках есть рожки для объявления тревоги.

Пленные. Культисты держат пленных в зоне 1. На данный момент в лагере находятся восьмеро пленников, не считая Леосина. Днём их заставляют работать под надзором четверых **драконых когтей** (см. приложение Г). На ночь их приковывают к столбу в шатре во избежание побега. Все оковы закреплены одной цепью и замком, который можно открыть ключом, хранящемся у одного из охранников, либо вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 10. Цепи можно разорвать, если успешно пройти проверку Силы со СЛ 20. Пятеро пленников родом из Гринеста, остальные трое попались раньше во время набегов на хутора и небольшие деревни к югу и востоку. Пленников было больше, но многие умерли от тяжёлой работы и жестокого обращения. Если им придётся драться, используйте для них параметры **простолюдина**.

Склоны. Склоны плато крутые, а уровень ложбины, уходящей на восток, повышается. К скале прикреплена длинная лестница, позволяющая стражникам добираться до верхней сторожевой башни.

Скалы имеют выступы, за которые можно ухватиться, поэтому при обычных обстоятельствах для подъёма бросок костей не требуется. Если персонажи спешат, им нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетики) со СЛ 10, чтобы не сорваться. Если они хотят подниматься бесшумно, им придётся успешно пройти проверку Ловкости (Скрытность) со СЛ 10, чтобы ненароком не спихнуть камень со склона.

Шатры. Налётчики живут в круглых шатрах, сложенных из близко поставленных деревянных или костяных шестов, укрытых шкурами, глиной и дёрном. Их размеры варьируются: диаметр от 10 до 25 футов (от 3 до 8 м), а высота — от 5 до 10 футов (соответствующие обозначения на карте показывают скопление жилищ). Шатры, стоящие у входа в ложбину (уровень 1 на карте), сделаны грубо и украшены черепами животных. В них живут кобольды. На уровне 2 живут культисты, их жилища прочнее, чище и украшены изображениями драконов. Некоторые шатры на уровне 2 отведены для пленников.

Большой шатёр в зоне 2 поставлен отдельно. Он предназначен для Резмир, Фрулам Мондат, Азбары Джоса и Лангдедроса Сианьяр. Четверо **ветеранов** и четыре **сто-рожевых дрейка** (см. приложение Г) днём и ночью сторожат этот шатёр. Они не спят на посту, не поддаются на уловки и не слушают истории и просьбы. Их задача — не подпускать никого к шатру, и они фанатично преданы своему делу. Подойти могут только послушники и культисты, которых охрана знает в лицо и по голосу.

ОХРАНА ЛАГЕРЯ

В первый день после налёта культисты одновременно и довольны результатом, и измотаны. Резмир не ожидал серьёзного сопротивления от города, и в течение дня после налёта в лагерь будут стекаться раненные и отставшие участники нападения. Повсюду царит хаос, а охрана оставляет желать лучшего. Большинство налётчиков — наёмники и бандиты, но даже посвящённые культисты не носили узнаваемые одеяния во время набега. Никто не будет спрашивать у опоздавших пароль или другие опознавательные знаки. Проще говоря, налётчики уверены, что до лагеря за ними никто не следовал. Потому персонажи могут легко войти в лагерь, не привлекая особого внимания. Чем смелее они будут себя вести, тем лучше впишутся в окружение.

У игроков может возникнуть соблазн прятаться и наблюдать на протяжении дня и не пытаться проникнуть в лагерь до наступления ночи. Это тоже может сработать, но крадущийся ночью персонаж скорее вызовет подозрения, чем просто вошедший в лагерь, как будто ему там самое место.

Главная угроза заключается в том, что кто-то из лагеря может узнать героев по сражению в Гринесте. Каждый персонаж должен пройти проверку Харизмы со СЛ 5. При успехе никто не вспомнит лица искателей приключений, а при провале кто-то узнает их (не обязательно сразу, лучше в самой неподходящий момент). Если персонажи будут носить одеяния культистов, они получают помеху к этой проверке, потому что никто из настоящих культистов, вернувшихся к этому времени в лагерь, не должен быть так

Лангдедрос
Сианьяр



одет. Герой, сражавшийся один на один с Лангдедросом, получает дополнительный штраф к броску –4. Если же персонаж столкнётся с самим полудраконом, тот узнаёт его автоматически.

С течением дня суматоха стихает, в лагере наступает порядок, и стража возвращается к обычной рутине. Если персонажи не войдут в лагерь до заката первого дня после налёта, им будет куда сложнее сделать это позже, потому что в обычные дни в лагере почти нет движения. Искателям приключений потребуется хорошая легенда и успешно пройти проверку Харизмы (Обман) со СЛ 10, чтобы миновать пятерых **стражников** на посту. Эта проверка выполняется для всей группы; при провале они не смогут выкрутиться. После того, как первоначальная возможность проникнуть в лагерь будет упущена, для того, чтобы попасть внутрь, персонажам придётся полагаться лишь на свою скрытность или смекалку. Например, герои могут прокрасться на восточный гребень плато и оттуда, укрывшись в кустарнике, осмотреться и спуститься в лагерь под покровом ночи.

Весь лагерь поднимется по тревоге, если будут найдены тела убитых часовых или культистов. Один мёртвый кобольд не вызовет подозрений, но несколько таких находок привлекут внимание. Если в лагере поднимется тревога, каждый персонаж должен пройти проверку Харизмы со СЛ 15. При провале герой опознан как чужак и шпион. Кто-то поднимет шум, и вокруг быстро соберётся толпа. Результат 10 и менее означает, что кто-то узнал в персонаже защитника Гринеста. Искатели приключений смогут попытаться сбежать, сразу начав пробиваться наружу, но если они будут медлить или сочинять отговорки, их окружит толпа **культистов**, превосходящая героев в пять раз.

Если персонажи попытаются оценить численность врагов, они насчитают сотню кобольдов и около восьмидесяти бандитов, стражников и культистов, что фактически означает бесконечное подкрепление, если персонажи решат вступить в бой со всеми обитателями лагеря.

Попались.

Если персонажи попались, их разоружают, свяжут руки и отведут к Фрулам Мондат для вынесения приговора. Одного за другим она допрашивает героев: кто они, откуда пришли и зачем явились в её лагерь.

- Если кто-то опознал персонажей по сражению в Гринесте, не будет иметь значения, что они скажут. Мондат приговорит их к казни на рассвете. Оставшееся до утра герои должны будут провести привязанными к столбу рядом с монахом Леосином. У группы останется одна ночь, чтобы избежать смерти. Персонажи могут попробовать выпутаться из верёвок, подкупить или очаровать охранника либо придумать оригинальный способ применения заклинания. Если ничего не получится, Леосин скажет, что у него припрятан нож, которым можно перерезать пути.
- Если персонажи признаются, что они пришли из Гринеста и являются врагами Культа, эффект будет таким же, как если бы их узнали.
- Если персонажи пытаются обмануть Мондат — утверждая, к примеру, что они новобранцы, и всё это ужасная ошибка, или что они решили изучить Культ перед вступлением, пусть пройдут проверку Харизмы (Обман) в состязании с проверкой Мудрости Мондат, чтобы определить, верит ли она в эту ложь. Можете дать преимущество или помеху в зависимости от правдоподобности истории, рассказанной персонажем. Такие проверки следует провести для каждого героя в отдельности. Тех, кому Мондат поверит, отпустят, но за ними будут присматривать и остановят, если они попробуют покинуть лагерь. Те, кому Мондат не верит, будут приговорены к смерти, как указано ранее.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛАГЕРЯ

У персонажей есть возможность многое узнать, исследуя лагерь. Выдавая себя за членов Культа, они могут поговорить с другими культистами и осторожно поспрашивать их про дальнейшие планы и цели Культа. Если игроки пытаются оценить реакцию культистов или добиться от них одолжения, следует исходить из того, что культисты относятся к персонажам безразлично. Кобольды менее любезны и должны считаться враждебными, когда персонажи проходят проверку Харизмы, чтобы оценить их отношение.

Искатели приключений могут получать информацию просто наблюдая или расспрашивая. Они должны быть осторожны, задавая слишком много вопросов или суянос не в своё дело. Если игроки покажутся вам чересчур любопытными, вы можете попросить их пройти ещё одну проверку Харизмы, чтобы понять, не узнает ли персонажей кто-то по сражению в Гринесте.

- Это лагерь Культа Дракона — Слава Тиамат! (культисты поднимают руку с растопыренными пальцами, символизирующими пять голов их богини. Некоторые из них сгибают два пальца в знак того, что сила Тиамат скрыта. Это не обязательно, но послушники и посвящённые культисты лучше относятся к тем, кто использует этот жест).
- Не все здесь полноправные члены Культа. Некоторые являются новообращёнными последователями, другие — простыми наёмниками, привлечёнными для усиления лагеря во время набегов или на случай нападения.
- Кобольды здесь потому, что их поклонение драконам даёт возможность Резмир и другим высокопоставленным членам Культа легко манипулировать ими, но другие расы не доверяют и недолюбливают их.
- Охотники, приносящие антилоп и другую крупную дичь, обеспечивают весь лагерь. Большую часть добычи съедают культисты и их союзники, но некоторое количество хранится в пещере для кормления детёнышей.
- Культ устраивает набеги на небольшие поселения, собирая сокровища. Гринест располагается ближе всего к лагерю и пока был самым крупным городом, на который культисты нападали. И самым прибыльным — Слава Тиамат!
- Пленников принуждают к работам. Ранее некоторые из них «обратились к истине» и стали верными последователями, но многие умерли от тяжёлого труда и голода. Трупы отдают дрейкам или относят в пещеру для кормления детёнышей.
- В пещеру в глубине лагеря (зона 4) входить запрещено всем, кроме горстки стражников и кобольдов, которых лично отобрали Резмир или Фрулам Мондат. В лагере пещеру называют «ясли», и почти не секрет, что Резмир планирует вывести там кладку драконьих яиц.
- Чёрная полудракон Резмир прибыла сюда несколько месяцев назад и организовала этот лагерь. Мондат занимается повседневными делами.
- Синий полудракон Лангдедрос Сианьяр — правая рука Мондат и редко отлучается от неё. У него строгий кодекс чести, но лучше не выводить его из себя.
- Мать драконов — Слава Тиамат! — скоро вернётся, и когда это свершится, народы склонятся перед её величием!
- Монах для чего-то нужен Резмир. Иначе зачем столько времени держать его в живых? Что она хочет у него узнать — остаётся загадкой для всех. Никому не захочется оказаться на месте полуэльфа, когда вопрос перейдёт в более серьёзную стадию.
- Награбленное хранится в пещере. Никто, кроме Резмир, не знает сколько там сейчас, но это должна быть внушительная куча золота!

Кроме риска быть узнанными, существует вероятность, что персонажам поручат работу, как обычным культистам. Командир может отправить их помогать готовить пищу, нести дозор в башне, отрабатывать боевые приёмы или даже убирать за животными (обычно такая работа достаётся пленным, но сейчас их в лагере мало).

ЛЕОСИН ЭРЛАНТАР

Монах привязан к столбу в глубине лагеря (зона 3). Он сильно избит, его давно не кормили и не поили, пытались сломить его дух. Резмир знает от информаторов по всему Побережью Мечей, что Леосин изучал историю и недавнюю деятельность Культа. Змееуст хочет знать, как много известно монаху и с кем ещё он успел поделиться своими наблюдениями. Резмир убеждена, что Культ сильно повезло с пленением Леосина во время набега.

На самом деле это вовсе не удачное стечение обстоятельств, как минимум, для Резмир. Леосин, изучив их прошлые нападения, пришёл к выводу, что скоро Культ выберет более крупную цель. Гринест, процветающий и в тоже время неважно защищённый, подходил для этого как нельзя лучше. Полагая, что время пришло, он отправился в город, намереваясь дожидаться нападения. Его наблюдения подтвердились: ночью он отделился от своих попутчиков и присоединился к отступающим налётчикам, надеясь узнать более о планах Культа и местоположении лагеря. Утром Резмир заметила монаха среди культистов, и его схватили.

Эта часть плана Леосина принесла неплохие плоды. Теперь он знает большую часть информации из раздела «Исследование лагеря». Однако пленение прошло жёстче, чем он ожидал. Хотя разум и воля монаха всё ещё тверды, физическое состояние оставляет желать лучшего.

Несмотря на опасность, Леосин не сильно рад тому, что персонажи здесь и собираются его спасти. Он считает, что сможет узнать больше и готов пойти на этот риск. Монах слишком слаб, чтобы сопротивляться, если персонажи решат забрать его с собой против воли. Он может передвигаться со скоростью 20 футов без посторонней помощи и сражается как **простолюдин** с помехой к броскам атак. Если персонажи не возьмут его с собой, он выберется сам, но откажется говорить, как ему это удалось.

Пойманных героев поместят к Леосину. Если все их попытки побега проваливаются, монах покажет им спрятанный у него маленький засапожный нож. Герои могут освободиться с его помощью, разрезав путы. Отсутствие Леосина будет замечено через 5 минут, и лагерь поднимется по тревоге. Если привязать на место монаха чучело, это даст группе 20 минут. Привязанный на его место оглушённый или мёртвый культист (желательно, полуэльф) даст персонажам фору в 2 часа, прежде чем побег заметят.

НАГРАДА

Дайте обычное количество ПО за побеждённых врагов. Эта глава включает в себя мало боевых сцен, но в ней много трудностей, за преодоление которых персонажи должны быть вознаграждены. Приведённые далее награды — лишь рекомендации; их можно менять и дополнять по вашему усмотрению. Персонажи могут достичь 3-го уровня, если будут действовать осмотрительно и пользоваться всеми предоставленными возможностями, но это не обязательно.

- Если вы используете правило повышения уровней по достижении сюжетных вех, персонажи получают 3-й уровень.



Леосин
Эрланта́р

- За проникновение в лагерь культистов и выход из него, не поднимая тревогу и не попавшись: 100 ПО каждому персонажу.
- За проникновение в лагерь культистов и выход из него, не вызвав подозрений: дополнительно 100 ПО каждому персонажу.
- За спасение Леосина: 250 ПО каждому персонажу.
- За использование чучела или другой уловки на месте пленения Леосина: дополнительно 50 ПО каждому персонажу.
- За спасение других пленников: 25 ПО за каждого пленника, спасённого из лагеря.
- За каждый пункт из раздела «Исследование лагеря», который герои узнали сами (не от Леосина): 25 ПО каждому персонажу.

Когда персонажи отправляются в Гринест — предположительно в компании Леосина — он может заполнить пробелы в их знаниях о Культе и лагере. Монахи, сопровождавшие Леосина, рады видеть его живым, а семьи освобождённых пленников будут безмерно благодарны за спасение своих близких. Губернатор Найтхилл выплачивает обещанные 250 зм каждому персонажу и публично хвалит героев за смелость и решительность.



ГЛАВА 3. ДРАКОНЬЯ КЛАДКА

ПОСЛЕ ПЕРЕЖИТОГО в плену Леосин нуждается в нескольких днях отдыха. Поправившись, он собирается отправиться на север, в Эльтурель, чтобы поведать то, что узнал Онтарру Фруму, паладину Торма, разделяющему беспокойство монаха по поводу возросшей активности Культа Дракона. Леосин обращается к персонажам с просьбой.

«После того, что вы сделали для меня лично и для жителей Гринеста в целом, мне не хотелось бы больше беспокоить вас. Но нужда велика, и я смею надеяться, что вы сможете помочь ещё раз. Мне нужно, чтобы вы вернулись к лагерю культистов, потому что знаете, где он расположен и как устроен. Если они соберутся в новый набег, большая группа попыбует покинуть лагерь, либо нечто важное внесут в пещеру или вынесут из неё — необходимо сообщить мне. Если вам представится возможность ещё раз попасть в лагерь и осмотреться, это будет идеальным способом узнать какие-то новости».

«И не советую попадаться, — добавляет он с кислой улыбкой».

Если персонажи работали в охране каравана, Леосин предложит столько денег, сколько платил их предыдущий работодатель плюс 20 процентов. Если же они сейчас безработные — монах предложит каждому по 150 зм. Он готов торговаться: это задание очень важное, а других подходящих людей у него нет. Если персонажи принимают предложение, Леосин попросит найти его в Эльтуреле, чтобы отчитаться и получить плату. Он может покинуть город раньше, чем персонажи доберутся туда. В таком случае им следует обратиться к паладину Онтарру Фруму.

Монах не настаивает, чтобы персонажи отправлялись в лагерь немедленно. Он не ожидает резких перемен в планах культистов. Леосин ошибается, потому что не осознаёт, насколько обеспокоило змеюста появление монаха в Гринесте. Резмир знает, что Леосин ведёт расследование деятельности Культа, но не уверена, было ли его появление в городке счастливым совпадением, успешной догадкой или весь план культистов уже скомпрометирован. Не желая рисковать, она немедленно отправляется на север с накопленными сокровищами.

ПОКИНУТЫЙ ЛАГЕРЬ

Когда персонажи возвращаются в лагерь, то находят его покинутым (если герои не уходили, то стали свидетелями того, как культисты в спешке сворачивают лагерь). Вонючие шатры кобольдов (те, что на уровне 1) сожжены, но хижины на уровне 2 и сторожевые вышки всё ещё стоят на своих местах. По следам можно понять, что культисты покидали лагерь малыми группами, направляясь в разные стороны. Успешная проверка Мудрости (Внимание) со СЛ 10 покажет, что большинство повозок и вьючные животные отправились караваном в западном направлении.

В лагере остались охотники, несколько кобольдов, которые ухаживают за «яслями», Фрулам Мондат со своей охраной и Лангдедрос Сианьяр. Только охотники по-прежнему пользуются шатрами, а все остальные перебрались в пещеру-инкубатор. Активность и охрана возле входа в неё должны привлечь внимание персонажей.

По утрам почти каждый день охотники выходят на равнину для выслеживания антилоп и другой крупной дичи. Кроме лошадей, на которых они ездят сами, охотники берут с собой ещё одного коня для перевозки добычи. Они не обязательно возвращаются каждый вечер, потому что охотятся, пока не поймают достаточно зверей, чтобы прокормить весь лагерь. На Зелёных полях хватает дичи, так что им редко приходится проводить более двух ночей на равнинах. Четверо **разведчиков** на данный момент занимаются охотой. Для того, чтобы определить, сколько из них находится в лагере, когда прибывают персонажи, бросьте d4. Впрочем, они не последователи Культа и не станут препятствовать героям входить в лагерь и даже не предупредят культистов. Заниматься охраной они считают ниже своего достоинства.

Охотники не особо разговорчивы и не помогут дотошным персонажам. Они склонны общаться только со следопытами, а остальным отвечают жестами или односложными фразами. Если персонажи все же разговаривают их, охотники расскажут, что лагерь снялся через несколько часов после того, как обнаружилась пропажа «того пленного полуэльфа». Ящики, вынесенные из пещеры, были погружены на телеги или на животных, которые отправились на запад. В пещере осталось несколько налётчиков: Носящая Пурпур (Мондат), «человек-дракон» (Сианьяр), воины из тех, что получше, и «дракопсы» (кобольды). Пока культисты продолжают платить, охотники будут добывать им мясо. Всё, что творится в пещере, их не касается.

Тщательный обыск лагеря отнимет примерно десять человеко-часов. После первого часа позвольте персонажам пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 5. При успехе искатель приключения понимает, что хотя вещей осталось много, всё это мусор: треснувшие горшки, ржавые ножи, испачканная одежда и постельное бельё, дешёвая посуда и вино, превратившееся в уксус. Кое-что из этого может пригодиться жителям Гринеста, потерявшим всё в пожарах, но никак не сойдёт за сокровища.

ДРАКОНЬЯ КЛАДКА

Единственное, что представляет интерес для персонажей в лагере — это пещера (зона 4 на карте лагеря). Внутри они смогут найти оставшихся культистов, кладку драконьих яиц и кобольдов, которые ухаживают за ней. Послед-

ние оборудовали пещеру ловушками для защиты своего «дома». Кладка очень важна для Культа, но детёныши скоро вылупятся, так что перевозить яйца небезопасно. Резмир оставила с ними наиболее надёжных подручных — Фрулам Мондат и Лангдедроса.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Потолок. Высота потолков пещеры примерно 15 футов (5 м). Потолки в покоях людей (зоны 11, 12, 13) — 10 футов.

Свет. На протяжении дня зоны 1 и 2 освещены ярко, а зоны 3 и 4 — тускло. Все прочие помещения погружены во тьму, если в описании не сказано иное.

Звук. Пещера наполнена приглушёнными звуками капавшей воды, шорохом ящериц и грызунов, а также гулом ветра у входа. Эти естественные звуки маскируют лязг, стук, кашель и разговоры кобольдов и культистов. Эхо хорошо разносится по главному залу (зоны 1–5), поэтому звуки боя здесь будут слышны всем остальным. В других помещениях эхо тонет в фоновом шуме. Хотя крик и разносится на дальние дистанции, звуки боя слышны лишь в 30 футах (9 м) и привлекут чьё-то внимание, только если сражение длится более 3 раундов.

БРОДЯЧИЕ ЧУДОВИЩА

Кобольды свободно передвигаются по пещере, занимаясь своими делами, и у персонажей есть шанс их встретить. Каждый раз, когда герои входят или возвращаются в зоны с 3 по 10, бросьте d6. При результате 1 персонажи встретили чудовищ. Для определения состава группы врагов бросьте ещё раз d6 и сверьтесь с таблицей «Сцены». Эти существа добавляются к тем, которые указаны в описании к зоне. Делайте броски до того, как герои зайдут в помещение, потому что у обеих групп есть возможность застигнуть другую врасплох.

СЦЕНЫ

d6	Сцена
1	4 кобольдов
2	6 кобольдов, 2 крылатых кобольдов
3	3 крылатых кобольдов
4	5 крылатых кобольдов
5	2 крылатых кобольдов, 1 сторожевой дрейк (см. приложение Г)
6	2 охотничьих дрейка (см. приложение Г)

1. ВХОД В ПЕЩЕРУ

Вход в пещеру широкий и высокий, но высота потолка быстро уменьшается до 15 футов (5 м). На страже стоят двое **драконьих когтей** (см. приложение Г). Они расположились в 30 футах от входа в пещеру и держатся у стен или за колоннами так, что хотя они и не прячутся, но и не бросаются в глаза. Персонажи, которые наблюдают за пещерой издали, например, с той части плато, где ступени поднимаются с уровня 1 на уровень 2, замечают одного драконьего когтя.

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

2. СКРЫТЫЙ ПРОХОД

Если стражники у входа в зону 1 заметят персонажей, они ждут, пока те не появятся в поле зрения, а затем пытаются устроить засаду. Определите, кого застигли врасплох по стандартным правилам.

Проход в глубине этой ниши находится в тени и скрыт искусно вырубленную в скале расщелину. Тем, кто подходит вплотную к дальней стене, проход виден хорошо, но все остальные заметят его, только успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20.

На лестнице, ведущей в зону 3, установлены ловушки. Подробности см. в описании к этой зоне.

3. ГРИБНОЙ САД

В этой пещере кобольды выращивают грибы для того, чтобы дополнить мясной рацион, который обеспечивают охотники. Среди обычных грибов есть несколько фиолетовых сморчков. Зона 2 выше этой на 10 футов (3 м). На ступенях — ловушки, см. описание далее.

Эта часть пещеры начинается 10-футовым обрывом. Вправо уходят широкие ступени, высеченные в каменном склоне. Пол пещеры внизу порос грибами, высотой от пяти сантиметров до человеческого роста. Через них ведут две тропинки — одна справа, другая слева.

При поверхностном осмотре тропинки выглядят одинаково. По обеим сторонам от правой растут четыре **фиолетовых сморчка**, на левой — опасных грибов нет. Фиолетовые сморчки можно обнаружить, успешно пройдя проверку Интеллекта (Природа) со СЛ 15 и находясь у основания ступеней, а не выше. Также при внимательном осмотре выяснится, что интенсивно используется только левая тропинка.

ЛОВУШКИ

Лестница построена таким образом, что самые нижние ступени плавно переходят в наклонную поверхность, ведущую прямо к фиолетовым сморчкам. Бросьте любую кость, когда персонажи спускаются по ступеням; при нечётном результате искатель приключений активирует ловушку. Герой, который ищет ловушки, обнаружит эту особенность лестницы, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. Кобольды и стражники, разумеется, знают, куда не следует наступать.

4. ЛОГОВО КРОВОСОСОВ

Некоторые грибы из зоны 3 встречаются и здесь, но в основном это логово колонии летучих мышей. Среди них скрываются десять **кровососов**. Летучие мыши находятся здесь только в дневное время, а кровососы не покидают пещеру никогда. Они питаются преимущественно летучими мышами и не трогают других обитателей пещер, хотя случаются исключения.

Персонажи замечают трупы летучих мышей на полу (жертв кровососов). Если кто-то из них посмотрит вверх, то, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10, увидит, что потолок усеян летучими мышами. Чтобы не спугнуть их, искатели приключений должны двигаться очень тихо и успешно пройти проверку Ловкости (Скрыт-

ность) со СЛ 10. Если трое или более персонажей провалят проверку, летучие мыши, встревоженные шумом, срываются со своих мест и кружат по пещере. Они не представляют опасности, но их шум заглушает другие звуки и видимость снижается до 5 футов. Это привлекает кровососов, и в суматохе они атакуют, получая бонус +2 КБ, пока находятся в облаке летучих мышей.

Летучие мыши успокаиваются и возвращаются на потолок после 5 минут затишья.

У верхней ступеньки лестницы, ведущей в зону 6, лежит старое копьё с зазубренным и поцарапанным наконечником. С его помощью кобольды обходят ловушку у основания ступеней (см. зону 6).

5. НАШЕСТВИЕ ТРОГЛОДИТОВ

На каждом уступе пол опускается на 10 футов (3 м).

Кобольды используют это место как свалку. Кроме очевидно бесполезных вещей, вроде битых горшков, сгнивших корзин и обрывков веревок, можно встретить предметы, которые издавна покажутся полезными: старая одежда, изношенные сапоги, потрёпанные книги, треснувшие фонари и прочее. Некоторые вещи или одежда принадлежали заключённым, которые не выжили в плену, другие же получены в ходе налётов и грабежей, но затем были признаны недостойными Тиамат. Персонажи, осматривающие помещение с уступа, могут заметить заманчивые отблески металла (пряжки прогнивших ремней) и пергаменты (книги, которые пришли в нечитаемое состояние от влажности).

Тяжёлый зловонный запах повис в воздухе. Троглодиты, обитающие глубже под землёй, проникли в пещеру через узкие расщелины (не представлены на карте). Если персонажи бегло осмотрят помещение, а затем уйдут — ничего не произойдёт. Но если они потратят время на обыск, появятся четверо **троглодитов** и атакуют героев. Вы можете расширить и углубить их ходы, для увеличения этого подземелья и всего приключения в целом. В противном случае, объявите, что ходы слишком узкие для героев, или уберите их и троглодитов вовсе.

СОКРОВИЩА

Тщательный обыск кучи мусора займёт порядка 10 минут и всё же даст результат — затерявшийся потёртый мешочек с шестью резными камнями по 10 зм каждый и восемью полудрагоценными камнями по 50 зм каждый. У троглодитов с собой нет ничего такого, к чему хотелось бы притрагиваться.

6. МЯСНОЙ СКЛАД

Штора, висящая на входе в пещеру, является ловушкой (см. «Штора-ловушка» далее).

У самого подножья лестницы дорогу преграждает штора. Она сделана из сотен тяжёлых кожаных полос, каждая примерно в ладонь шириной. Полосы прикреплены к потолку и достаточно длинны, чтобы доставать до пола. Штора тянется от стены к стене. Кожа, из которой сделаны полосы, принадлежит различным местным животным и плохо выделана. Штора сделана из нескольких слоёв, без просветов и щелей, так что через неё ничего не видно.

В пещере очень холодно. Круглый год температура здесь держится чуть выше нуля градусов. Большая часть мяса, добываемого охотниками, идёт на пропитание культистам и кобольдам, а излишки хранятся здесь, чтобы кормить прожорливых детёнышей, когда они вылупятся из яиц. Некоторые туши совсем свежие, другим — несколько месяцев. Так как мясо охлаждённое, а не замороженное, оно мало-помалу портится.

В нос бьёт запах запёкшейся крови. Пол покрыт засохшими лужами. Четыре колонны расположены внутри помещения, а цепи, натянутые между ними, напоминают бельевые верёвки. С них свисают освежёванные туши, закреплённые на крюках. Вы видите выпотрошенных и освежёванных антилоп, оленей, коз, возможно крупных кошек и даже пару небольших медведей. Судя по запаху, мясо некоторых животных находится здесь уже достаточно долгое время.

В этой пещере нет ничего ценного.

ШТОРА-ЛОВУШКА

Сотни металлических крючков, смазанных ядом, спрятаны среди кожаных полос шторы. Любой, кто идёт сквозь неё, должен успешно пройти испытание Ловкости со СЛ 10, при провале он получит 5 (1d10) урона ядом, а его максимум ПЗ уменьшится на 5. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не завершит долгий отдых.

Чтобы заметить крючки, нужно тщательно изучить кожаные полосы и успешно пройти проверку Мудрости

(Внимание) со СЛ 10. В противном случае обнаружить крючки невозможно. Когда кобольды заходят в пещеру, они используют старое копьё с зазубринами, которое хранится в зоне 4. С его помощью они сдвигают штору в левую сторону и вставляют конец древка копья в углубление на полу внутри зоны 6. Таким образом кожаные полосы удерживаются в стороне, давая кобольдам возможность безопасно перемещаться между пещерами.

7. ЯСЛИ ДРЕЙКОВ

В широком, но коротком коридоре между зонами 4 и 7 расположена ловушка (см. «Ловушка с шипами» далее). Простые масляные лампы дают мерцающий тусклый свет. В верхней части яслей находятся четверо **кобольдов** и один **крылатый кобальд**.

Нижняя часть использовалась культистами для проведения ритуалов по созданию сторожевых дрейков, которые затем там же и содержались. Уступ представляет собой обрыв высотой 10 футов (3 м). Справа от него спускается деревянная лестница. Её окружает прочная клетка с железными прутьями, высотой 10 футов, чтобы предотвратить побег неприрученных дрейков. Ключ висит на крючке у вершины лестницы; он открывает запертые ворота клетки внизу.

Вдоль юго-западной стены стоит стойка с инструментами, используемыми для тренировки и приручения дрейков: длинные шесты с петлёй на конце для ловли и удержания молодых дрейков, поводки и ошейники, острые прутья, макеты оружия, выполненные из дерева, чучела



в человеческий рост из соломы и парусины с нелепыми выражениями на лицах.

Нижняя часть помещения тускло освещена. Там обитают три **сторожевых дрейка** (см. приложение Г), дрессировка которых почти закончена. Они ещё молоды и у них всего по 33 ПЗ. Чтобы обнаружить их с верхней части пещеры, нужно успешно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. Применяя при этой проверке потайные фонари, персонажи получают преимущество. Если они принесут с собой сырое мясо, дрейки решат, что настало время кормёжки и выйдут на свет. Если герои спустятся в яму по лестнице или просто спрыгнут с уступа — дрейки атакуют.

Если персонажи обнаружили и атаковали дрейков с уступа, те поднимают вой, который привлекает шестерых **кобольдов** и троих **крылатых кобольдов** из зоны 8. Как минимум один из них пытается проскользнуть вниз и отпереть клетку, позволяя дрейкам вступить в бой и показать, для чего их тренировали.

Ловушка с шипами

Часть пола между зонами 4 и 7 была заменена куском пергамента, искусно раскрашенного под окружающий камень. Ловушку можно заметить, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15 или автоматически, если кто-то непрерывно простукивает пол перед собой шестом или другим инструментом. Под куском пергамента скрыта неглубокая яма (до 2 футов глубиной), усеянная отравленными шипами. Каждый раз, когда персонаж перемещается между зонами 4 и 7, бросайте d10. При результате 1 и 2 нога искателя приключений попадает в яму. Персонаж получает 1d4 колющего урона и должен пройти испытание Выносливости со СЛ 10 против яда. При провале персонаж находится под действием эффекта заклинания *замешательство* в течение 1 минуты (10 раундов), при успехе длительность заклинания уменьшается до 1 раунда. Эффект не является магическим.

8. БАРАКИ КОБОЛЬДОВ

Лестница из зоны 7 содержит ловушку (см. «Ловушка-обвал» далее). Зона 8 представляет собой жилые помещения кобольдов. Это естественная пещера, которая была расширена и грубо выровнена. Если кобольды ещё не отреагировали на шум из зоны 7, то здесь находятся шестеро **кобольдов** и трое **крылатых кобольдов**. Они не на службе, поэтому не особенно внимательны. Используйте значение их пассивной Мудрости (Внимание), чтобы определить, реагируют ли они на шум. Здесь также горят масляные лампы, давая мерцающий тусклый свет.

Тонкие матрасы из соломы, накрытые плохо выделанными шкурами, служат кроватями, беспорядочно раскиданными по помещению. Крысы и маленькие ящерицы бегают среди объедков еды и заплесневелых бурдюков из-под вина, валяющихся на полу.

Ловушка-обвал

Верхняя ступенька лестницы устроена так, что вызывает обвал части потолка в зоне 7. Когда персонаж входит на лестницу, бросьте любую кость. При нечётном результате герой наступает в неправильное место и ловушка срабатывает. Потолок обрушивается на следующего персонажа,

идущего за тем, кто активировал ловушку. Он должен пройти испытание Ловкости со СЛ 15, при провале получая 4d4 дробящего урона, а при успехе — половину этого урона. Каждый персонаж в пределах 5 футов от обвала также должен пройти испытание Ловкости, при провале получая 2d4 дробящего урона, а при успехе — половину этого урона.

Герой, активно ищущий ловушку на лестнице, может её обнаружить, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10. Ненадёжный потолок можно заметить случайно, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15.

Если ловушка сработает, кобольды в зонах 8 и 9 услышат звуки обвала и придут на разведку.

СОКРОВИЩА

Обыск комнаты займёт 10 минут. В результате будут найдены 38 зм, 152 см и 704 мм. Медь аккуратно рассортирована по 88 стопкам по восемь монет в каждой. Также тут можно найти дюжины костяных, деревянных и каменных амулетов и талисманов с узорами в виде драконов. Качество изготовления большинства «украшений» ужасно, но четыре из них пусть и грубоваты, но обладают особым шармом. Коллекционер, специализирующийся на таких диковинках, купит их за 50, 60, 70 и 100 зм соответственно. Обычные торговцы не дадут за них больше 10 зм.

9. ДРАКОНЫЕ СВАТИЛИЩЕ

Эта пещера — святилище Тиамат, но основной акцент сделан на её чёрную голову и чёрных драконов в целом. Здесь также расположены другие объекты поклонения Культ Дракона и хитрая ловушка для невнимательных гостей (см. «Кислотная ловушка» далее). Мерцающие масляные лампы создают тусклый свет.

Лангдедрос Сианьяр (см. приложение Г) находится здесь вместе с двумя людьми-**берсерками** (если в группе больше четырёх персонажей, добавьте по одному **берсерку** за каждого дополнительного персонажа. Если Лангдедрос был убит ранее — его место займёт другой полудракон, с такими же параметрами). Если Сианьяр сражался с кем-то из персонажей один на один в Гринесте, он немедленно обращается к нему:

«Ты жив! Не знаю, радоваться мне или разочаровываться. Пожалуй, всё вместе!»

Если персонаж в Гринесте выиграл бой, перефразируйте слова полудракона. Закончив говорить, он атакует. Пока другие герои не вмешиваются в поединок, охрана также остаётся в стороне. Если персонажи набрасываются все вместе на Сианьяра, атакуют его охранников или пытаются покинуть комнату — берсерки немедленно вступают в бой.

Если никто из искателей приключений не сражался с Лангдедросом во время налёта, но провёл время в лагере культистов, зачитайте следующее.

«Вы кажетесь знакомыми... Кажется я видел вас в лагере. Если вы ищете неприятности, то вы их нашли.

Затем он нападает, и его стражники тут же присоединяются к нему.

Существа из зоны 10 не вмешиваются в бой. Вместо этого они прячутся и ждут, кто победит. Когда сражение закончится, у персонажей будет время осмотреть помещение.

Эта комната была расширена, а её форма — изменена. Пол и три стены гладкие, а сталактиты и сталагмиты отполированы до блеска и превращены в сияющие колонны. Поверхности поблёскивают от влаги, а воздух влажный и тёплый. Ровные стены помещения украшены неглубокой гравировкой, изображающей драконов. Их хвосты закручиваются в замысловатые узлы и узоры, которые струятся по стенам. Существо, изображённое в северо-западном углу, особенно выделяется: это пятиглавый дракон, поднимающийся из извергающегося вулкана. К нему слетаются другие драконы, кажущиеся карликами на фоне пятиглавого чудовища. Они сбиваются в стаю у подножья вулкана. Небольшой деревянный сундучок с серебряной и перламутровой инкрустацией стоит в углу перед изображением огромного дракона.

Пятиглавый дракон, изображённый на гравировке — это, без сомнения, сама Тиамат, а вулкан — Колодец Драконов, через который Культи собираются вернуть Тиамат в мир. Колодец Драконов расположен на северной оконечности Сумеречных гор. Большинство персонажей узнают Тиамат из народных преданий и легенд и вспомнят, что она давным-давно была изгнана в Девять Преисподних и по сей день находится там в заточении. Однако по гравировке невозможно определить, где находится вулкан и понять, является ли изображение пророчеством грядущих событий или это просто метафора на тему рождения Королевы Драконов.

Сундук заперт, и на нём установлена ловушка; см. «Кислотная ловушка» далее. Персонажи могут отпереть сундук ключом из зоны 11 или вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 10. Однако если результат проверки Ловкости будет меньше 15, то при открытии сундучка сработает ловушка.

Если персонажи потратят 10 или более минут на изучение гравировки, они могут узнать две вещи. Во-первых, чёрных драконов здесь в избытке. Почти половина изображённых драконов, похоже, чёрные. Змееуст Резмир предпочитает их всем остальным видам. Во-вторых, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10, можно заметить маленькие отверстия в пасти у многих чёрных драконов, выгравированных на стенах и потолке.

Проход в юго-западном углу святилища ведёт к лазу в зону 11, находящемуся на высоте 30 футов (9 м). Верёвочная лестница закреплена наверху, а сама горловина лаза прикрыта ковром.

Кислотная ловушка

Отверстия в пастьях драконов — это сопла ловушки, распыляющей кислотный туман. Есть два механизма, активирующие ловушку. Первый находится под сундуком в северо-западном углу. Если сундук передвинуть, ловушка сработает. Второй находится в сундуке. Если его открыть силой или неумело взломать (результат проверки Ловкости менее 15), ловушка сработает.

Вы слышите щелчок и следующее за ним шипение, будто от дюжины разъярённых змей — ну или от жидкости, текущей по трубкам. Мгновением позже из крохотных отверстий в потолке и стенах вырывается жидкость. Она начинает пениться и дымиться, соприкасаясь со стенами и полом. За считанные секунды комнату заполняет кислотный туман.

Все, кто находятся в комнате, должны пройти испытание Ловкости со СЛ 10. При провале они получают 2d6 урона кислотой, попавшей на них, при успехе — половину этого урона. Однако реальную опасность кислота представляет не для кожи персонажей, а для их лёгких. Каждый должен пройти испытание Выносливости со СЛ 10, при провале получая 2d8 урона кислотой дополнительно. Игроки, которые сразу объявят, что они спешно покидают комнату, закрывая лица, и стараются не вдыхать ядовитые испарения, получают преимущество к этому испытанию.

Сокровища

В сундуке находится несколько самых ценных вещей, украденных в ходе недавних набегов. Мондат убедила Резмир оставить их у себя и пообещала взять, когда отправится на церемонию к Колодцу Драконов. На самом деле она хотела иметь средства на случай, если всё пойдёт не по плану (хотя никогда не говорила об этом Резмир). Внутри находятся жемчужное ожерелье (300 зм), золотое кольцо с сапфиром (900 зм) и мешочек с полудюжиной искусно огранённых и отполированных драгоценных камней (по 100 зм каждый). Ожерелье и кольцо были украдены в Гринесте, и любой житель городка их опознает, но камни были привезены из другого места и будет очень сложно определить их происхождение. Если ценности будут возвращены в Гринест, владельцы заплатят вознаграждение в размере 25 процентов от их стоимости (суммарно 300 зм).

10. ДРАКОНЫЯ КЛАДКА

В этой комнате хранятся три яйца, из которых Резмир надеется вывести драконье потомство. Детёныши ещё не вылупились, но срок уже близок, поэтому Резмир не захотела их перевозить, когда эвакуировала лагерь. Вместо этого она оставила яйца на попечение Мондат и кобольдов. В комнате темно: кобольды потушили свет, когда услышали звуки боя из зоны 9.

С подножья ступеней открывается вид на огромную пещеру. Широкий уступ тянется вдоль левой стены и обрывается в яму справа. Множество сталактитов свисает с потолка, а звуки капавшей воды постоянно разносятся эхом по помещению.

Нижняя часть помещения (10А) углублена на 15 футов (5 м) ниже уровня уступа. Вниз ведут деревянные ступени. Как и в зоне 7, нижняя часть лестницы окружена крепкой клеткой с запертой решёткой. Ключ от неё висит на крючке, вбитом в стену на противоположном от лестницы конце уступа. Как только персонажи подходят к ступеням, кобольды, прячущиеся в зоне 10Б, атакуют (см. «10Б. Засада кобольдов»).

Стоя на уступе, персонажи могут разглядеть во тьме внизу лишь смутные очертания яиц (каждое почти 3 фута в высоту). Пещера простирается дальше, чем хватает света факелов или фонарей. Чтобы оценить её размеры, героям придётся спуститься по лестнице и исследовать пространство внизу. С уступа персонажи могут различить множество тёмных пятен на полу у основания уступа, однако определить их происхождение, стоя сверху, невозможно.

10А. Кладка ЧЁРНОГО ДРАКОНА

В этом месте тепло и влажно. Внимательно осмотрев пол, герои могут определить, что пятна — это кровь, причём местами свежая. Она вытекла из мяса, которое сбрасывают сюда кобольды.

В тени, в дальней части пещеры или за естественными колоннами прячутся два **сторожевых дрейка**, натренированные охранять кладку. Они не нападают сразу, давая персонажам пройти глубже во тьму. Первоочередной задачей дрейков является защита кладки. Также они стараются встать между героями и лестницей, чтобы не дать группе сбежать. Если персонажи спустились по лестнице в зону 10А, они спровоцировали атаку кобольдов прежде, чем начали исследовать это место.

Среди сталагмитов в юго-восточной части пещеры находится необычный **верёвочник**, который умеет говорить на всеобщем. Он не нападает на кобольдов или сторожевых дрейков, так как кобольды кормят его испорченным мясом, которое дрейки отказываются есть. Если его атакуют — он обороняется (он очень опасен для персонажей 3-го уровня!). Своими щупальцами он может дотянуться до любого места в зоне 10. Его скорость равна 10 футам. В данный момент он сыт, проявляет любопытство к незнакомцам и не прочь поболтать. Единственное, что его действительно заботит — это еда. Если ему сказать о запасах мяса в зоне 6 и принести немного в качестве доказательства — он немедленно отправится в кладовую, оставив персонажей в покое.

По пещере разложены три яйца чёрного дракона. Каждое высотой примерно 3 фута и весом 150 фунтов (75 кг). Два яйца не сложно обнаружить, просто пройдя по помещению с источником света. Третье же спрятано за одной из колонн среди камней, по цвету напоминающих яйцо, и его легко можно пропустить. Когда персонажи будут обшаривать комнату, каждый должен пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15, чтобы заметить третье яйцо. Осматривая яйца, персонаж может определить цвет дракона, успешно пройдя проверку Интеллекта (Природы) со СЛ 10.

Если яйца оставить здесь, детёныши вылупятся менее чем через неделю. Если же их забрать, дальнейшее формирование яиц будет зависеть от условий хранения и ухода.

Вдали от тёплой и влажной среды, такой, как в этой пещере, их развитие приостановится, пока они снова не окажутся в подходящем инкубаторе. Драконов можно легко убить, если разбить, раздавить или проткнуть яйца. Если их просто расколоть, дракончик будет бороться за жизнь, плакать и извиваться в течение нескольких минут, как человеческий ребёнок, а затем умрёт.

10Б. ЗАСАДА КОБОЛЬДОВ

Пол зоны на 10 футов (3 м) ниже уровня уступа. Четверо **кобольдов**, которые ухаживают за кладкой, спрятались в этом углублении, услышав звуки боя в зоне 9. Когда персонажи подходят к месту их укрытия ближе чем на 25 футов (начало лестницы, ведущей в зону 10А), двое кобольдов бросают клейкие бомбы, а двое других — огненные. То же самое они делают и в следующем раунде, после чего, если это возможно, выжидают пару раундов в надежде, что верёвочник в зоне 10А схватит персонажей щупальцами, укусит их или швырнёт на 20 футов вниз, к сторожевым дрейкам.

Клейкая бомба. Каждое существо в пределах 10 футов от места падения бомбы должно пройти испытание Ловкости со СЛ 11, при провале оно обездвижено. Цель или другое существо в пределах досягаемости может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы со СЛ 11. При успехе эффект прекращается.

Огненная бомба. Каждое существо в пределах 10 футов от места падения бомбы должно пройти испытание Ловкости со СЛ 11. При провале оно получит 4 (1d8) урона огнём, а при успехе — половину этого урона.

Если ничего не выходит, кобольды приставляют самодельные лестницы к уступу и бросаются в атаку с короткими мечами наперевес.



Сторожевой дрейк

11. ПОКОИ ФРУЛАМ МОНДАТ

Фрулам Мондат (см. приложение Г) перебралась в эту небольшую, но уютную комнату, когда лагерь снялся. Если боя в зоне 12 не было, и персонажи попали сюда из зоны 9, то Мондат всё ещё здесь. Охрана из зоны 12 слышит всё, что происходит в этой пещере и придёт на помощь по первому зову своего командира.

В комнате расположен письменный стол, стул, несколько столов с книгами и бумагами, а также напольное зеркало. Свет исходит от двух масляных ламп. Толстые ковры полностью покрывают пол, в том числе и лаз, по которому можно спуститься в зону 9. Верёвочная лестница закреплена и спущена вниз, но ничего не выдаёт расположения 3-футового отверстия, пока оно прикрыто коврами. Успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10, можно заметить небольшую впадину на ковре. Если персонаж наступит туда, не зная о лазе, попросите его пройти испытание Ловкости со СЛ 10. При успехе он успевает отпрыгнуть с опасного места, не упав в отверстие, или уцепиться за верхнюю часть лестницы. При провале он срывается вниз на 30 футов (9 м) в зону 9 и получает 3д6 дробящего урона от падения.

На одном из столов лежит развёрнутая карта окрестностей Зелёных полей, где отмечены деревни, на которые Культ уже напал и разграбил. От Зелёных полей нарисована стрелка на запад к Берегосту, городу на Торговой дороге, после чего она длинным росчерком поворачивает на север. На отдельном листе бумаги, испещрённом колонками цифр, написано: «Резмир разрешила нам оставить ожерелье, кольцо и немного мелких камней. Всё прочее должно быть отправлено на север в Неритар». Прочие бумаги не представляют интереса и содержат посредственные стихи о драконах.

В небольшой комнатке рядом с главной находится кровать и две сундука. В одном лежит повседневная одежда Мондат, а в другом — одеяния Культа Дракона и ключ от сундука из зоны 9. При помощи этих одеяний один персонаж (лучше женщина-человек, но одежду получится подогнать и под мужчину) может облачиться в наряд Носящих Пурпур. Стоит отметить, что одеяния каждого Носящего Пурпур похожи, но уникальны, поэтому высокопоставленные члены Культа, скорее всего, узнают в них одеяния Фрулам Мондат. Если они увидят, что облачённый в них человек — не Мондат, или им станет известно о её смерти, гарантированно поднимется тревога.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если бой завязался в зоне 12 и четверо стражников отступили сюда, чтобы защитить Мондат — её реакция останется на усмотрение мастера. Если победа в бараках досталась персонажам дорогой ценой, Носящая Пурпур может сразиться с ними прямо здесь. Если герои легко прорвались сквозь её охрану, она может отступить к Сианьяру через лаз в зону 9 или вообще сбежать из пещер. Хотя она посвятила свою жизнь Культ Дракона, Мондат не спешит умирать за него. Она знает, что Культ собирает сокровища на севере, а Резмир часто говорила о Тиамат и её приходе в мир, но на этом её осведомлённость о «большом плане» заканчивается.

12. БАРАКИ ОХРАННИКОВ

Охранники, оставшиеся с Мондат, используют это помещение как свои бараки. Они дежурят у входа (зона 1) парами; двое драконьих когтей сейчас несут там стражу, а остальные — трое **стражников** и восьмеро **культистов** — спят или отдыхают здесь. Если бой в зоне 1 происходит вблизи прохода в зону 12, бросьте d20; при результате 12 или выше кто-то из культистов отправится проверить, что там происходит. В противном случае они остаются здесь, не подозревая о сражении.

Если персонажи входят в это помещение из зоны 2, охрана реагирует следующим образом: двое стражников и пятеро культистов вступают в бой с героями здесь, а один стражник и трое культистов отступают в зону 11 для защиты Фрулам Мондат.

СОКРОВИЩА

Ножны стражников украшены изображением драконов. Каждый стоит около 5 зм. Они не относятся к «униформе» Культа, но ношение таких ножен может помочь персонажу завоевать доверие культистов, если он захочет выдать себя за них. Например, вы можете дать бонус +1 к проверкам Харизмы, чтобы одурачить культистов. Помимо снаряжения, у стражников есть монеты и мелкие драгоценные камни общей стоимостью 120 зм.

13. СОКРОВИЩНИЦА

Здесь пусто, если не считать перевёрнутых ящиков, сломанных предметов, рассыпанных монет и мелких самоцветов, забытых во время спешной эвакуации. Один культист спит на полу, употребив несколько бутылок вина. Он не очнётся, разве только если его хорошенько встряхнуть, и спать будет ещё несколько часов. Общая стоимость всех оставленных предметов составляет 16 зм.

НАГРАДА

Дайте обычное количество ПО за побеждённых врагов. В этой главе много других сложностей, кроме сражений, и за их преодоление персонажей следует также наградить. Приведённые далее награды — лишь рекомендация; их можно менять и дополнять по вашему усмотрению. Персонажи могут достигнуть 4-го уровня, но это не обязательно.

- Если вы используете правило повышения уровней по достижении сюжетных вех, персонажи получают 4-й уровень.
- За обнаружение и обезвреживание ловушки: 100 ПО за каждую.
- За мясо, отданное верёвочнику вместо боя с ним: 1 800 ПО (стандартное количество ПО за верёвочника).
- За кражу или уничтожение драконьего яйца: 250 ПО за каждое.

Уничтожив драконью кладку и узнав, что культисты двинулись в путь, персонажам следует отправиться в Эль-турель на встречу с Леосином Эрлантаром и Онтарром Фрумом. Вместо этого они могут решить пойти по следам повозок. Караван культистов будет придерживаться курса, указанного на карте в покоях Фрулам — к западу до Берегоста, после чего по Торговой дороге на север. У культистов минимум день форы, в зависимости от того, сколько времени провели персонажи в Гринесте, прежде чем вернуться в лагерь.



ГЛАВА 4. В ДОРОГЕ

НАГРABЛЕННОЕ НА ЗЕЛЁНЫХ ПОЛЯХ НАПРАВЛЯЕТСЯ по Торговой дороге на север в грузовых повозках без опознавательных знаков, затерявшись среди потока торговых караванов, которые часто ходят по этому пути. Герои должны выяснить, куда направляется груз, а это значит — предпринять долгое и полное опасностей путешествие на север.

Персонажи отправятся из покинутого культистами лагеря, расположенного на юго-востоке от Гринеста, в город Эльтурель на реке Чионтар. Их путь лежит через Гринест, где они смогут вернуть жителям всё украденное добро, обнаруженное в лагере, и оправиться от ранений. Найтхилл встречает персонажей, счастливый и почтительный. Он сообщает, что прежде чем покинуть город, Леосин Эрлантар для ускорения их путешествия в Эльтурель приобрёл героям лошадей и упряжь. Животные будут ожидать искателей приключений в стойлах торговца, пока персонажи не отправятся в путь; постой также оплачен.

Верхом персонажи могут преодолеть 200 миль (320 км), отделяющих Гринест от Эльтуреля, примерно за шесть дней. Путешествие происходит без происшествий, если только вы не решите добавить пару случайных сцен, чтобы встряхнуть игроков или увеличить количество ПО персонажей. Встречи с бандитами, кланами гуманоидов и просто бродячими чудовищами будут уместны на диком раздолье Зелёных полей.

ЭЛЬТУРЕЛЬ

Эльтурель — это большой, благоустроенный город, стоящий на реке Чионтар. Он наводнён купцами и речными торговцами, на каждом шагу встречаются фермерские рынки. Главная достопримечательность города — огромный шар магического света, освещающий улицы Эльтуреля и его окрестности днём и ночью. Свет губителен для нежити и виден почти из каждого уголка Эльтургарда (столицей которого является Эльтурель), издали он кажется звездой или маленьким солнцем.

Онтарр Фрум — дружелюбный паладин Торма, бога отваги и самопожертвования. Это человек действия, который любит шутки и розыгрыши, крепкие напитки и дружеские состязания.

Когда по прибытии в Эльтурель персонажи начнут искать Леосина Эрлантара, окажется, что он не известен никому из местных жителей. Однако, любой прохожий знает Онтарра Фрума и укажет искателям приключений дорогу к «штаб-квартире» его фракции — Ордену Перчатки, — расположенной в таверне «Пара чёрных рогов». Если персонажи прибывают в течение десятидневки после отъезда Леосина из Гринеста, монах всё ещё будет там вместе с несколькими учениками.

Как долго персонажи проведут в Эльтуреле — решать вам и игрокам. Героям в это время гарантирован досуг в компании Фрума, при условии, что они находят увлекательным попойки, борьбу на руках, конные и пешие

состязания и практику с оружием. Если персонажи не стремятся к подобным развлечениям, Эрлантар намекает, что произвести впечатление на Фрума своей доблестью, честью и упорством в их долгосрочных интересах. Герои могут впечатлить паладина, победив в одном из состязаний (победитель быстро определяется броском кости персонажа и мастера) или поединков против его воинов, а также поведав о своих подвигах во время набега на Гринест, в лагере культистов и драконьих пещерах.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Поздно вечером, в конце того дня, когда персонажи произвели должное впечатление на Фрума, он посылает одного из своих оруженосцев, чтобы доставить героям приглашение в отдельную комнату таверны.

Оруженосец Онтарра Фрума приводит вас в уединённое помещение рядом с общим залом таверны и закрывает за собой дверь. Внутри вас ждут широкоплечий паладин и монах Леосин, в окружении множества кувшинов с тёмно-красным вином. Паладин очень серьёзен, что не характерно для него.

«Друзья мои, нам предстоит обсудить важное дело. На данный момент вы знаете о нём почти столько же, сколько и мы, а благодаря вам сегодня мы знаем вдвое больше, чем знали десятидневку назад. Творится что-то неладное. У нас нет официальной организации, чтобы противостоять этим негодям — по крайней мере пока нет. Мы работаем над этим. А сейчас нам нужны люди, такие как вы — знающие, когда сражаться, а когда затаиться и наблюдать. Мы можем предложить вам лишь долгие дни, полные опасностей и тревог — но что может быть лучше, не так ли?»

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

Организация Эрлантара — это Арфисты. Об их прошлых деяниях персонажи могли слышать, но вряд ли знают что-то о современной инкарнации. Согласно слухам, Арфисты — тайная группа, стремящаяся к равенству и справедливости, а также предотвращающая концентрацию власти в руках тех, кто её не заслуживает. Эрлантар поясняет, что структура организации не строгая и агентам предоставлена широкая свобода действий.

Онтарр Фрум же представляет Орден Перчатки. Члены его организации разделяют многие принципы Арфистов, хотя во многом эти две фракции сильно отличаются друг от друга. Орден Перчатки делает упор на веру, бдительности и постоянной борьбе со злом. Многие его члены — жрецы или паладины, но Орден открыт для всех, кто разделяет его идеалы. Дисциплина играет ключевую роль и Орден заметно более организован и структурирован, чем Арфисты.

Главной заботой обеих организаций является Культ Дракона. В прошлом он был активнее на востоке и занимался созданием драколичей. Появление Культа на Побережье Мечей, а также увлечение живыми драконами и Тиамат вызывает тревогу. Культ пришёл в движение и затевает что-то грандиозное; Орден Перчатки, Арфисты и третья

организация, известная под названием Изумрудный анклав, хотят разрушить планы Культа.

На этой встрече Фрум и Эрлантар предложат персонажам присоединиться к их фракциям. На столь раннем этапе формирования коалиции, противоборствующей Культуре, нет ни оплаты, ни званий. Однако они могут предложить помощь и поддержку членов своих организаций и союзников, которые разбросаны по Побережью Мечей от Нашкела и Кэндклипа на юге до Невервинтера и Мирабара на севере. Лошади, предоставленные Эрлантаром, — лишь небольшая демонстрация помощи, которую могут оказать Арфисты и Орден Перчатки.

Арфистов можно узнать по их символу — серебряной арфе внутри полумесяца. Некоторые носят этот знак открыто, другие — скрывают его. У Эрлантара символ выгравирован на амулете. Он надевает его, когда уверен, что ему не грозит плен, и носит иногда на выпуск, иногда под рубашкой. Члены Ордена Перчатки, напротив, всегда держат святые символы на виду (у Фрума это перчатка Торма на правую руку). Основной символ Ордена — это латная перчатка, держащая меч за лезвие. У Фрума она изображена на подвеске, спрятанной под окладистой бородой.

Персонажам не обязательно присоединяться к одной из фракций, но членство даст преимущества и лишено недостатков. Даже если герои откажутся вступить в их организации, Фрум и Эрлантар попытаются привлечь их к отслеживанию груза культистов.

Онтарр Фрум



ЗАДАНИЕ

Благодаря персонажам Арфисты теперь знают, что Култ собирает сокровища и отправляет их на север. Где именно находится пункт назначения и что Култ собирается делать с грузом — это следующие два вопроса, на которые необходимо ответить. Фрум и Эрлантар хотят, чтобы герои присоединились к каравану культистов и сопровождали его в пути. Персонажи могли бы наняться в охрану, если не к культистам, то хотя бы к торговцам, путешествующим в том же направлении в то же время. Купцы часто объединяются в большие караваны из соображений безопасности. У Фрума есть связи среди многочисленных торговцев региона и он уверен, что сможет устроить персонажей на работу.

Время не ждёт. Следы, оставленные повозками культистов, и карта в покоях Мондат показывают, что караван с сокровищами отправляется на запад к Прибрежному тракту, где он свернёт на север к Берегосту и Вратам Балдура — а это путешествие в 550 миль (880 км). Повозки пройдут это расстояние за 25–30 дней в зависимости от условий. Лагерь культистов снялся в путь за день до возвращения персонажей, которые, скорее всего, потратили ещё день, исследуя брошенный лагерь и драконьи пещеры. Путь обратно в Гринест, отдых и путешествие в Эльтурель заняли ещё примерно 8–10 дней. Если персонажи не проделали весь путь до Эльтуреля пешком или не потеряли много времени в Гринесте, у них в запасе от 10 до 15 дней, прежде чем повозки культистов достигнут Врат Балдура.

Река Чионтар течёт через Эльтурель во Врата Балдура. Парусный корабль может проделать этот путь вниз по течению примерно за три дня, если будет останавливаться на ночь из соображений безопасности, или за два, если рискнёт плыть в темноте при свете фонарей. Фрум уже договорился о таком корабле — он отправляется на рассвете следующего дня. Также персонажам предоставят по 50 зм для покрытия дорожных расходов.

Если герои отказываются принимать участие в этой авантюре, Фрум кричит, что персонажи оказались не теми, кем он их считал, и в сердцах покидает комнату. Эрлантар же, оставшись, ещё раз вызывает к их чувству долга. Если же персонажи и на этот раз отказываются, он достаёт из-за пазухи мешочек из замши и передаёт одному из них. Внутри лежит великолепный рубин стоимостью не менее 1 200 зм. Леосин обещает, что если герои примут задание, драгоценный камень будет ждать их у агента Арфистов в Вотердипе.

Тем же вечером Фрум позаботится о том, чтобы персонажи получили новое снаряжение и даже оружие, если потребуется. Он советует как можно сильнее изменить внешность простыми и доступными способами, чтобы понизить шансы опознания культистами из лагеря.

Путешествие вниз по реке к Вратам Балдура проходит без происшествий, вне зависимости от того плывут герои два или три дня. Персонажи также вольны взять на борт лошадей. Животные будут нервничать, но смогут перенести поездку.

ВРАТА БАЛДУРА

Врата Балдура — это шумный торговый город. Товары в него поступают караванами по Торговой дороге с севера и юга и кораблями по морю Мечей и реке Чионтар с востока — из Кормира и Сембии. Город расположен на утёсе, выдающимся над рекой, откуда открывается вид на великолепную естественную гавань. Город делится на три части: Верхний Город, который населяют самые богатые и влиятельные жители, и где находится городской рынок (Простор); Нижний Город, окружающий гавань, где живут и ведут свои дела большинство купцов; и Внешний Город, лежащий за пределами городских стен, «дом» большинства рабочих: перенаселённые, но опрятные кварталы сменяются халупами, люди в которых влачат жалкое существование.

В зависимости от времени прибытия ожидание персонажей может затянуться на десятидневку. Большую часть этого времени следует потратить на поиски купца, которого порекомендовал Фрум, и организацию наблюдения за повозками культистов.

Связной Фрума — торговец по имени Акин Селебон. Он владеет лавкой в северной части Внешнего Города, в районе, называемом Чёрные Ворота. Селебон торгует всем необходимым для перевозки грузов на дальние расстояния: телегами, верёвками, сетями, жиром, смазкой, цепями, колёсами и прочим. В его мастерской также ремонтируют повозки. Хотя он и не занимается напрямую наймом охраны для караванов, он знает «нужных людей». Его рекомендация позволит персонажам легко устроиться охранниками в караван, отправляющийся на север, но он не может гарантировать работу у конкретного купца.

НАЙМ В ОХРАНУ

Во Врата Балдура не пускают ни повозки, ни вьючных животных, ни лошадей, ни даже собак. Улицы настолько узкие, извилистые и скользкие от частых дождей, что тяжёлые повозки представляют опасность. Это одна из причин, по которой Врата Балдура является центром торговли: чтобы переместить товары через город с юга на север, их нужно выгрузить в восточной части Внешнего Города, пронести сквозь город (для этого нанимают носильщиков) и погрузить в новые телеги в северной части Внешнего Города. Объездных дорог нет, и перекупщики у ворот прилагают усилия, чтобы всё так и оставалось. В итоге многим купцам легче сбыть свою продукцию на въезде в город, купить партию экзотического товара, прибывшую издалека, и вернуться домой, чтобы там выгодно её продать.

Охрана тоже редко пересекает Врата Балдура, предпочитая заниматься в обратное путешествие, не заходя в город. Таких людей, желающих стать охранниками каравана, идущего в северном направлении, обычно набирают в районе Чёрных Ворот. Акин Селебон уверяет персонажей, что если они остановятся в любой таверне рядом с его магазином, то не пропустят ни одного каравана, идущего на север. Если потенциальный работодатель попросит у них рекомендаций, искатели приключений без колебаний могут использовать имя Селебона.

Дорога на север трудна, поэтому купцы путешествуют вместе для большей безопасности. Каждый из них нанимает охрану самостоятельно, но считается, что если все привлекут по два-три охранника, и достаточное количество телег поедет вместе, то караван будет хорошо защищён.

Через несколько дней (время ожидания зависит от сроков прибытия груза, которые вы определили) персонажи замечают людей, которых они видели в лагере культивистов на плато. Резмир, являясь полудраконом, не может открыто путешествовать через Врата Балдура — горожане тут же бы на неё напали. Однако представители местной элиты часто перемещаются по городу в закрытых паланкинах, с ширмами или занавесками — для уединения и комфорта. Резмир поступает так же. Когда персонажи замечают знакомые лица в толпе, культивисты как раз сопровождают или несут паланкин с Резмиром. Если герои будут достаточно наблюдательны, то смогут мельком увидеть её, например, если чуть колыхнётся полог паланкина.

Резмир и её охрана придут в лавку Селебона, чтобы купить у него пять повозок (свои они продали на въезде в город) и припасы. Затем местные носильщики уложат в телеги «груз», накроют его тентом и надёжно закрепят.

После того как персонажи увидят телеги культивистов и их приготовления, они должны будут наняться в охрану. Герои могут обратиться к культивистам, если хотят рискнуть, но другие купцы тоже готовятся к отъезду на следующий день. Любой торговец или путешественник из списка может стать потенциальным нанимателем искателей приключений. Каждый персонаж должен пройти проверку либо Харизмы (Убеждения), либо Силы (Атлетики) на своё усмотрение. Сверьтесь с результатом далее.

Найм в охрану

Результат проверки	Роль в караване
0–5	Никто не заинтересован в найме персонажа, но его могут взять как попутчика. Порой охранники увольняются или погибают в пути, и у героя будет шанс получить работу позже.
6–10	Персонажа нанимают как рядового охранника — 5 зм за десятидневку пути, плюс подорожные расходы и питание.
11–15	Персонажа нанимают как сержанта охраны — 8 зм за десятидневку пути плюс подорожные расходы и питание.
16+	Персонажа нанимает один из купцов как личного телохранителя — 10 зм за десятидневку пути плюс подорожные расходы и питание.

Всех нанимают для путешествия в Вотердип. Сержанты должны управлять несколькими рядовыми охранниками — от 2 до 5 человек. Телохранители обязаны всегда оставаться рядом с нанимателем и защищать его.

Попутчики

В этом путешествии у персонажей будет возможность встретить самых разных личностей со всего Фейруна. Купцы, наёмники, паломники, учёные, воры и исследователи — все они, смешиваясь, образуют постоянный поток людей на великой Торговой дороге.

Ключевые персонажи мастера

Два ПМ, которые присоединятся к каравану в пути, особенно важны: Азбара Джос и Джемна Глимсильвер. Оба примкнут к каравану в Даггерфорде, примерно в 120 милях (200 км) к югу от Вотердипа, в месте, где торговцы в последний раз делают остановку продолжительностью в сутки. Они не путешествуют вместе; их появление в Даггерфорде в одно и то же время — простое совпадение.

Азбара Джос (см. приложение Г) — мужчина, чело-век и Красный Волшебник Тэя. Красные Волшебники повсеместно пользуются дурной репутацией, поэтому Азбара испытывает некоторые неудобства в связи с тем, что вынужден скрывать свою принадлежность к этой группе — он постоянно носит шерстяную шапочку с завязками, закрывающую его бритую татуированную голову. Это не слишком удачная маскировка: наблюдательные персонажи могут заметить края татуировки, выглядывающие из-под шапочки, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. Однако многие жители Тэя бреют головы и наносят на них татуировки, но лишь некоторые из них — Красные Волшебники. Бесчисленное множество тэйцев бежало из своей страны, когда лич Сзасс Тэм захватил власть, поэтому они совсем не редкость на Побережье Мечей. Если его спросить, Джос утверждает, что он один из таких беженцев, пытающихся найти приют в то время, как его страну захватила нежить. На самом деле всё, кроме отрицания причастности к Красным Волшебникам, является правдой.

Джос арендует место на одной из повозок культивистов, хотя ранее они отказывали всем другим путешественникам. Он держится особняком от прочих попутчиков и не общается ни с кем, кроме человека, который, судя по всему, является лидером культивистов.

Джемна Глимсильвер (см. приложение Г) — женщина, гном и член фракции, известной как Чёрная Сеть или Жентарим. Внешне Чёрная Сеть представляет собой организацию наёмных воинов. Однако неформально она известна как преступное сообщество, сродни широко распространённой гильдии воров. Втайне её лидеры хотят установить своё присутствие в каждом тронном зале и заседании совета Фейруна. Как и Арфисты, Жентарим осведомлён об активности Культа Дракона и желает знать, какие у него планы, чтобы предотвратить его вмешательство в собственные дела Чёрной Сети, а заодно и поживиться добычей, если представится такая возможность.

По этой причине Джемна присоединяется к каравану. Шпионы Чёрной Сети выяснили, что Культ отправляет крупный груз на север, и, как и перед персонажами, перед ней была поставлена задача: выяснить, что именно переправляется и куда. Руководство Жентарим всерьёз рассматривало вариант уничтожить караван группой наёмников, переодетых бандитами, разграбить повозки и пытками выбить у культивистов нужную информацию. К счастью для персонажей, Глимсильвер убедила начальство дать ей шанс узнать правду менее кровавым способом. Если она не получит ценных сведений к моменту прибытия каравана в Вотердип, в ход пойдёт план Б — тот самый, включающий в себя массовые убийства.

Несмотря на пропасть разногласий между Арфистами и Жентарим, сейчас у них есть общий враг и это подталкивает их к необычному союзу. Глимсильвер — противоположность героя: она эгоистична, искусна в воровстве и лжи, также без колебаний убьёт всякого, кто стоит между ней и целью.

ДРУГИЕ ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Далее представлен список из двадцати ПМ для тех случаев, когда вам быстро понадобится один из них. Разумеется, вы можете изменить любые детали по своему усмотрению. Используйте ПМ, чтобы вдохнуть в караван жизнь, придать приключению остроты и дать персонажам кого-то, кого можно любить и защищать, или, наоборот, — ненавидеть и враждовать с ним.

Алдор Урнипошёрст (мужчина, человек, юрист).

Юрист по образованию, подлец по призванию. Алдор перебирается из Врат Балдура куда угодно, лишь бы не во Врата Балдура. В караване говорят, его выгнали из-за скандала, и в это трудно не поверить. Он подозрителен и на ровном месте бросается возмутительными обвинениями.

Ахрени Улельтин (мужчина, человек, купец). Улельтин — независимый купец и хозяин двух повозок в караване. Обе нагружены выделанными мехами и сырыми шкурами. Это грубоватый тип без малейших признаков благородства. Он не агрессивный — просто вонючий, вульгарный и начисто лишён манер. Двое его подручных и второй возница, наоборот, весьма приятные личности.

Бейд Сечпул (мужчина, полуэльф, купец). Эль и пиво весьма распространены, и поэтому не рентабельно перевозить их на дальние расстояния. Тем не менее, именно этими напитками наполнены бочки в повозке Бейда. Он планирует зарабатывать в пути, продавая пиво попутчикам в караване. Дипломат по натуре, Сечпул обладает даром сглаживать споры и урегулировать конфликты. Он небрежно относится к своему снаряжению и лошадям, что может вызвать трения с теми, кому неприятно видеть грубое обращение с животными.

Веронда Торохар (женщина, человек, погонщик). Тихая и неприметная, Веронда Торохар управляется с парой лошадей или мулов лучше, чем кто-либо на Торговой дороге. Одним движением поводьев, свистом или взмахом кнута Веронда умеет заставить животных понять, чего она от них хочет. Грязь, камни и лёд совсем не кажутся препятствием, если на облучке Веронда. Глаза её горят, а в душе она романтик, и может довести суровых мужчин до слёз своими рассказами о давней любви и угасшей страсти.

Зелёная Имса (женщина, человек, путешественник). Причина такого странного имени очевидна: она зелёная с головы до ног. Кожа, волосы, глаза, ногти, зубы — у неё всё зелёное. Она не скрывает, что путешествует в Вотердип в поисках лекарства от своего недуга. Цвет её не беспокоит, но она становится грустной и замкнутой, если кто-то спросит её о том, как она стала такой. Пока разговор не касается её прошлого, она дружелюбна, хотя и молчалива.

Ласферло Тихий (мужчина, человек, купец). Время от времени, Ласферло внезапно отпускает искромётную шутку или поёт весёлую песенку. У него приятный тенор и шутки уморительны. Жаль, что такие моменты слишком коротки. В остальное время он нем, как могила. Сидя на облучке, он неотрывно смотрит на дорогу и, кажется, совсем не дышит. Никто не знает, что он перевозит в своей повозке, но её охраняет задумчивая горгулья на тонкой серебряной цепи.

Лида Видрис (женщина, человек, охранник). Видрис честна и отважна, как и подобает наёмникам. Она провела много лет на юге и теперь хочет увидеть белые снега и замёрзшие моря Севера и испытать, что значит по-настоящему холодный ветер.

Лосвиус Длиннонос (мужчина, легконогий полурослик, погонщик). Несмотря на то, что у Лосвиуса даже для полурослика действительно длинный нос, своё прозвище он получил по другой причине: он чрезвычайно любопытен, особенно, когда это касается постыдных тайн других людей. Лосвиус не сует свой нос куда не надо в поисках компромата для шантажа. Он просто проявляет чрезмерный интерес к тому, о чем говорить не принято. Если он окажется рядом, есть вероятность, что персонажи обнаружат его копошащимся в их личных вещах, когда он думает, что они отвернулись.

Лэй Агестун (мужчина, золотой дварф, купец). Этот амбициозный купец везёт из Амна духи и ароматическое масло для кулинарии, собираясь получить большую прибыль за счёт аристократов и модников Вотердипа. Он постоянно говорит про деньги: сколько он собирается заработать, как он всё израсходует и как другие будут ему завидовать. За всё время путешествия он не потратит ни одного медяка, чтобы угостить кого-нибудь выпивкой или жареной репой.

Нерхайт Вертер (мужчина, человек, купец). Груз калимшанского шёлка сделает Нерхайта баснословно богатым — во всяком случае он так считает. К сожалению, Нерхайт не осмотрел внимательно свой товар при покупке — шёлк кишит червями. Если кто-то заметит их и укажет на это Вертеру, он сойдёт с ума от гнева и горя.

Нухар Серелим (мужчина, лунный эльф, купец). Нухар и его немой брат, Сельвик, перевозят изысканные резные изделия из дерева от эльфийских мастеров Кормира.

Азбара Джос



В отличие от брата, который общается только на языке жестов, Нухар, возможно, самый болтливый собеседник из всех, кого встречали герои. Слова льются из него, будто музыка из арфы Милила. Тот факт, что ему редко есть что сказать по делу, никогда не мешал ему говорить, а другим — слушать.

Орвустия Эссерен (женщина, человек, охранник).

Орвустия выросла на ферме, недалеко от Врат Балдура, и это её первое путешествие на расстояние более трёх километров от дома. Она умна, крепка и великолепно владеет копьём и луком, но ничего не знает о мире за пределами фермы своей тётки и о людях, которые поступают нечестно. Её тётка, мудрая женщина, считает, что путешествие пойдёт Орвустии на пользу.

Ойн Эвенмор (мужчина, человек, купец). Эвенмор — независимый купец, перевозящий экзотических птиц для рынков Вотердипа. Он упрямый спорщик, имеющий собственное мнение по всем вопросам, но он щедр и всегда рад угостить выпивкой того, кто готов сидеть и спорить с ним до бесконечности.

Радекер Перетун (мужчина, скальный гном, путешественник). Никто точно не знает, куда или почему направляется Перетун. Трапезничает он отдельно, говорит мало, и всегда едет в задней части повозки, с тоской глядя на дорогу, остающуюся позади. Единственное, что способно вытащить его из панциря — это азартные игры. Играет он страстно и умело.

Самардаг Оптимист (мужчина, человек, купец).

Тот, кто собрался перевозить дорогой и хрупкий фарфор по Торговой дороге на постоянно подпрыгивающей и трясущейся повозке, должен быть прирождённым оптимистом. В мире Самардага — небо голубое, погода всегда хорошая, а будущее — светлое. Он был бы богатым человеком, если бы мог спокойно пройти мимо каждого бездельника и неудачника на своём пути.

Сулесдаг Шест (мужчина, человек, охранник). В своём племени на родине в Шааре его имя означает «выше самого высокого шеста». На Побережье Мечей он известен просто как «Шест». С его ростом в 2 метра и 2 сантиметра он, скорее всего, самый высокий человек из всех, кого персонажи или кто-либо встречали в караване. Сулесдаг не разговорчив, но когда он что-то говорит, люди обычно слушают.

Тиджитта Скеш (женщина, щитовой дварф, охранник).

Достаточно быстро все в караване поймут, что от Тиджитты стоит держаться подальше. Она вспыльчива и легко пускает в ход свои клинки, если что-то выводит её из себя. Она честна до невозможности и никогда не забывает объяснить людям причину гнева, чтобы они могли исправить своё поведение в будущем. Она не потерпит издевательств.

Эдельри Льюэл (женщина, лунный эльф, купец).

Повозка Льюэл заполнена экзотическими видами дерева из джунглей Чалта, которые плотники Вотердипа превращают в изысканную мебель. Она являет собой полную противоположность Бейду Сечпулу: нетерпелива к людям, но внимательна к своей повозке и нежно относится к животным.

Эльдкина Агетул (женщина, щитовой дварф, охранник). Агетул уже несколько раз проделывала этот путь и не стесняется постоянно напоминать попутчикам об этом. Она перфекционист и хочет, чтобы окружающие знали это.

Эном Тобун (мужчина, легионер, полурослик, погонщик). Тобун водил караваны по всему Фейруну последние сорок лет, от Вотердипа до Калимпорта и от Врат Балду-

ра до Хиллсфара. Он просто кладёз легенд и историй, но в его рассказах практически невозможно отличить правду от вымысла. Если же кто-то сомневается в правдивости историй, он сначала яростно спорит, а затем становится угрюмым и мстительным. Но пока собеседник на его стороне, Тобун — прекрасный попутчик.

ЖИЗНЬ В ДОРОГЕ

Путь от Врат Балдура до Вотердипа составляет 750 миль (1 200 км). Грузовые повозки, запряжённые лошадьми или мулами, в среднем покрывают в день 15 миль (25 км) в зависимости от условий. Для восстановления сил животным нужен день отдыха после каждых 6 дней пути. Учитывая всё это, дорога должна занять пару месяцев.

Покидая Врата Балдура, караван насчитывает три повозки, принадлежащие Культуре Дракона, плюс ещё 2d4 повозок. Не все путешественники — купцы. Путниками могут оказаться семья, переселяющаяся на север, или дипломат с поручением в Вотердипе. Люди и повозки будут покидать караван и присоединяться к нему в зависимости от своих деловых интересов. Одни путники передвигаются на собственных лошадях, другие идут рядом с повозками, а третьи платят купцам за место в фургоне. Несколько раз персонажи замечают, как возницы Кальта отказывают пассажирам, хотя в телегах достаточно места.

Повозки культистов никак не выделяются среди обычных фургонов купцов, направляющихся на север. Они не держатся особняком днём и не собираются вокруг одного костра ночью. На первый взгляд их связывает только то, что они часть одного каравана.

Резмир и восемь её охранников тайно покинули Врата Балдура и быстро едут на север, опережая караван. Они направились в замок Неритар в Топях мертвецов и не появятся на сцене до главы 6. Резмир оставила двенадцать стражников с караваном. Трое из них путешествуют с повозками культистов, выполняя роль охранников и помощников погонщиков. Остальные девять разбились на две группы и примкнули к каравану под видом простых путников, ищущих компанию и защиту на время путешествия.

Повозки и фуруны движутся примерно по восемь часов в день с несколькими остановками для того, чтобы покормить и напоить животных. Ночевать приходится в основном под открытым небом, хотя в небольших деревнях вдоль дороги встречаются постоянные дворы для желающих отдохнуть с комфортом. На расстоянии нескольких дней пути друг от друга расположены обнесённые стеной трактиры, обслуживающие караваны. Там животные и путешественники могут безопасно отдохнуть, пока телеги остаются за закрытыми воротами. В главе 5 представлена карта подобного трактира, которую можно использовать как образец для других местных постоянных дворов.

Наиболее тяжёлая часть пути — в его начале. Через несколько дней караван будет проходить через местность, известную как Поля Мёртвых. Дорога извивается и петляет по холмам, сплошь усеянным дольменами, курганами и древними полями сражений. Поверье гласит, что не стоит ночью разводить костры на вершинах холмов Полей Мёртвых — свет может привлечь разную нечисть на многие километры вокруг. Путешествие по этой территории займёт несколько дней, в течение которых все будут нервничать и волноваться, оставаясь начеку.

СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ В ПУТИ

Путешествие на север займёт порядка 40 дней и большинство путников надеются, что они пройдут монотонно и без происшествий, но в Фейруне это просто невозможно.

Большая часть дней пройдёт спокойно, но другие будут наполнены нападениями чудовищ, странными происшествиями, встречами с ПМ и попытками ответить на вопрос: куда же направляется груз? Представленные далее сцены могут произойти в любой момент по вашему выбору. Используйте все или некоторые из них, либо придумайте что-нибудь своё.

На столь продолжительном маршруте проверять случайные события ежечасно — излишне. Торговая дорога используется множеством путников и относительно (хотя и не полностью) безопасна. Проверяйте случайные сцены раз в день, бросая d20. При результате 16 или выше происходит одно или несколько событий, как указано далее:

- 16 — сцена происходит утром;
- 17 — сцена происходит во время первой остановки для отдыха;
- 18 — сцена происходит в обед;
- 19 — сцена происходит вечером или ночью;
- 20 — сцена происходит утром и ещё одна — во второй половине дня или ночью.

Когда сцена должна произойти, подберите ту, которая подходит по времени, месту и сложившейся ситуации или просто бросьте d12, чтобы выбрать случайно. Вы можете заменить любую сцену нападением бандитов (днём) или случайных чудовищ (ночью), если понадобится встряхнуть игроков.

Пункты опыта за эти сцены начисляются по вашему усмотрению. Мы рекомендуем 300 ПО каждому персонажу за успешное разрешение ситуации. В идеале у них есть шанс завершить восемь-девять таких сцен. Если вы используете правило повышения уровней по достижении сюжетных вех, персонажи получают 5-й уровень к концу этого путешествия.

СЦЕНЫ НА ТОРГОВОЙ ДОРОГЕ

d12	Событие
1	Гроза гор
2	Животное обращение
3	Жизнь искателя приключений
4	Застрявшие
5	Золотой олень
6	Контрабанда
7	Номеров нет
8	Паучьи леса
9	Придорожное гостеприимство
10	Расплата
11	У всего есть цена
12	Чудовищные грибы

ГРОЗА ГОР

Высоко в небе кружат два **перитона** в поисках свежатины, которую они должны съесть, прежде чем отложить яйца. Они кружат так высоко, что их легко принять за орлов. Каждый персонаж может пройти проверку Интеллекта

(Природа) со СЛ 15, чтобы опознать угрозу. При успехе персонаж заметит их до того, как они бросятся в атаку. При провале персонажи будут застигнуты врасплох.

ЖИВОТНОЕ ОБРАЩЕНИЕ

Один из путешественников — **благородный** — ужасно обращается со своими животными. Постоянно допускает, чтобы подруги и прочая сбруя натирала им мозоли, скупится на корм, хлещет их почём зря, когда голодные, не ухоженные животные тянут повозку недостаточно быстро. Если персонажи всё ещё владеют своими лошадьми, благородный восхитится ими и предлагает купить одну или несколько, чтобы заменить своих «никчёмных кляч». Рано или поздно одна из лошадей упадёт прямо в упряжи, и благородный либо забьёт её насмерть, либо оставит подыхать на обочине, если один из персонажей не вмешается. Благородный путешествует с телохранителями, **магом** и **рыцарем**.

ЖИЗНЬ ИСКАТЕЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ещё одна группа искателей приключений присоединяется к каравану или останавливается в том же трактире. Судя по их хвастливым рассказам, они побеждали самых свирепых чудовищ Фейруна. На вид они преуспевают, рассказывают о себе захватывающие истории и быстро находят общий язык с торговцем, нанявшим одного или нескольких персонажей. На следующее утро купец сообщает героям, что в их услугах он больше не нуждается, потому что нанял более опытных охранников.

На самом деле новички — это труппа актёров, которые пытаются наскрести денег, чтобы добраться до следующего города. Они сильно рискуют надеясь, что не возникнет опасности, которая потребует от них вступить в бой. Когда же это неизбежно случается, становится очевидно, что среди них нет ни одного воина или волшебника; это всего-навсего пятеро **простолюдинов**, у которых отлично подвешен язык, а также хватает бутафорских доспехов и оружия. После того как опасность минует, прежний наниматель, осознав свою ошибку, готов опять нанять персонажей на более выгодных условиях.

ЗАСТРЯВШИЕ

Эта сцена идеальна для проведения в Полях Мёртвых, но можно провести её и в другом месте.

Впереди каравана происходит битва. Повозка застряла на дороге, тягловые животные убиты. Купец (**благородный**) и три **стражника** спрятались под повозкой, поставив ящики между колёс и укрывшись за ними. У них достаточно арбалетов и болтов, но атакующие — шестеро **хобгоблинов** вместе с **капитаном хобгоблинов** — похоже, намереваются держать их в осаде до заката, а затем напасть под покровом темноты. Это хобгоблины из племени Уршани, о чём можно судить по их необычайно дикой, даже по меркам хобгоблинов, внешности. Они одеваются в волчьи шкуры, рисуют головы варгов на щитах и носят другую волчью атрибутику на доспехах и одежде.

Сначала надо будет отогнать хобгоблинов, затем позаботиться о раненых и, наконец, что-то сделать с застрявшей повозкой. У торговца есть деньги, чтобы купить лошадей, если найдутся желающие их продать. В противном случае, он присоединится к каравану до ближайшего постоялого двора, где сможет купить тягловых животных, а трое охранников останутся сторожить телегу.

ЗОЛОТОЙ ОЛЕНЬ

В один прекрасный солнечный день на близлежащем холме путники замечают стадо **олений**. Путешественники обычно используют такую возможность, чтобы добыть свежего мяса. В стаде выделяется величественный самец (используйте параметры **лося**), переливающийся на свету, словно его шерсть соткана из золота, а рога покрыты платиной. Почти каждый в караване, кто умеет обращаться с луком, тут же захочет убить зверя. Его шкура стоит целое состояние, даже если золото — ненастоящее. Лишь несколько людей попытаются предостеречь остальных, утверждая, что смерть животного навлечёт на караван несчастья, но с ними согласны не больше двух-трёх человек. В считанные минуты начинается охота, и стадо рассеивается, убегая в соседний лес или фермерские поля.

Персонажи могут присоединиться к погоне, попытаться отговорить людей, либо просто не вмешиваться. Оленя можно выследить в лесу, успешно пройдя проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 10. Новая проверка будет требоваться каждые 500 метров.

Погоня за оленем продолжается на протяжении 1 500 метров и приводит преследователей к поросшим мхом и плющом руинам в лесу, где может произойти одно из следующих событий:

- Оленя можно загнать в угол, сразиться с ним и убить. Это обычный олень, но с потрясающе красивой шкурой из золотистого меха. Если местные фермеры узнают, что он убит, они хватают вилы и грозятся перебить весь караван, если им не заплатят 500 зм — олень приносил им удачу.
- Олень заговорит с персонажами на силване. Если никто им не владеет, олень переходит на эльфийский, а затем пробует ломаный всеобщий с сильным акцентом. Он говорит, что герои на верном пути, и им надо продолжать следовать «реке золота», пока они не достигнут «замка в небесах». К несчастью, их путь будет наполнен трудностями и кровью. В помощь он предлагает им *длинный лук +1*. Лук появляется на земле перед ними, после чего олень пропадает из виду, говоря напоследок: «Не всем суждено дойти до конца...»
- Когда персонажи осматривают руины, они не находят следов оленя, но обнаруживают худого юношу с золотистой кожей, похожего на лесного эльфа. Он обнажён, и либо у него головной убор с оленьими рогами, либо тонкие рога, растущие из головы. Эльф падает на колени и умоляет персонажей на архаичном, но понятном диалекте эльфийского языка. Он эльфийский принц, а камни вокруг когда-то были прекрасным замком, в котором он правил. Но эльф был проклят отцом своей возлюбленной и стал превращаться в золотого оленя всякий раз, покидая стены замка. Он жил с этим проклятием так долго, что его королевство уже забыто, замок разрушен, да и своего имени эльф уже не помнит. Он верит, что где-то есть волшебник, который смог бы освободить его от проклятия, но куда бы он ни шёл, люди пытаются убить его из-за золотой шкуры. Если персонажи позволяют эльфу присоединиться и будут защищать его, он делает всё возможное, чтобы наградить их в конце пути. История правдива; несколько волшебников в Вотердипе могут снять проклятие.

У эльфа нет награды, но персонажи получают 500 ПО за то, что поверили и защищали его. Это будет непросто, потому что людям в караване эта история покажется нелепой, и они будут искать возможность убить оленя.

КОНТРАБАНДА

Повозка, принадлежащая культистам, опрокидывается на крутом повороте или ломается, наскочив на камень. Один из ящиков, выпавших из телеги, разбивается от удара и оттуда вываливаются драгоценности, бережно завернутые в шерсть для защиты. Это прекрасная возможность для персонажей втереться в доверие к культистам и осмотреть контрабанду, помогая им чинить телегу.

Культисты разозлятся, если кто-то увидит их груз. Инструкции, полученные напрямую от змееуста Резмир, гласят, что содержимое повозок должно храниться в тайне. Свидетелей, проявивших излишнее любопытство, заставят замолчать. ПМ может исчезнуть в одночасье или скоропостижно умереть от внезапной болезни (успешно пройдя проверку Мудрости (Медицина) со СЛ 10, персонаж выяснит, что жертву отравили). То же самое может случиться и с героями, если они будут проявлять излишний интерес.

НОМЕРОВ НЕТ

После промозглого и холодного дня, который обещал превратиться в ещё более мокрую и холодную ночь, караван прибыл на большой постоялый двор. На входе в тёплую, удобную общую комнату смущённый владелец говорит персонажам, что свободных мест нет: все отдельные комнаты сняты, а общая — зарезервирована для частной вечеринки. Путешественникам придётся провести ночь под открытым небом. Оглядывая комнату, персонажи видят только одну компанию: знатного судью в окружении троих праздных дворян. Они ухмыляются, глядя на героев, с издёвкой желая «крепкого сна» и «спокойной ночи», после чего уже тише насмешливо обсуждают грязную одежду и низкое происхождение новоприбывших. Если персонажи интересуются возможностью заночевать в конюшне, один из благородных снисходительно заявляет: «Наши лошади довольно разборчивы в том, с кем делить помещение. Так что всю конюшню нам тоже пришлось зарезервировать. Надеюсь на ваше понимание». Его друзья весело смеются.

Провести эту ночь в повозках будет непросто, но для лошадей и мулов, не защищённых от непогоды, это станет сущим мучением. А единственная причина — жестокость и высокомерие надменных недоумков в трактире.

Никакие доводы или подкуп не исправят ситуации. ПМ находят всё происходящее необычайно забавным и, похоже, не прочь понаблюдать, как торговцы и их животные будут страдать под ледяным дождём всю ночь. Они не упускают возможность поддеть персонажей и их попутчиков при каждом удобном случае, в том числе выглядывая из окон и дверей гостиницы, когда герои окажутся снаружи. Если персонажи не начнут драку, её может начать кто-нибудь из караванщиков.

На самом деле, эти ПМ — четверо переодетых **ветеранов**, направляющихся во Врата Балдура в поисках работы и желающих посмеяться над чьим-нибудь несчастьем. Если вспыхивает драка, они отбрасывают всякое притворство.

ПАУЧЬИ ЛЕСА

Торговая дорога огибает огромные Туманные леса и лес Тролльбарк, но проходит и через множество небольших лесов, которые не нанесены на карту. Когда караван движется через один из таких лесистых участков, путников атакуют три **эттеркапа** и два **гигантских паука**. Чудовища главным образом охотятся на лошадей, а не на груз, но люди тоже сходятся в еду, если с лошадьми ничего не выйдет. Два эттеркапа пытаются оттащить лошадей, а третий вместе с пауками отвлекает охрану. Эттеркап может обрезать упряжь лошади за 3 раунда. После этого он скрывается в лесу, ведя за собой лошадь за поводья из паутины. Без лошадей телега ехать не может и аниматор персонажей настаивают, чтобы те отправились в лес и вернули животных.

Если герои не будут медлить, у них есть неплохие шансы спасти лошадей. Животные оставляют след в зарослях, по которому легко идти — чтобы не сбиться, достаточно будет успешно пройти проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 10. Лошадей ведут около километра до логова эттеркапов. Если персонажи врываются туда с ходу, их атакуют все три **эттеркапа** и два **гигантских паука**. Если же они решат сначала понаблюдать, то заметят, что эттеркапы отгоняют пауков, готовясь полакомиться кониной. В таком случае герои могут сразиться с одними только эттеркапами в течение 6 раундов, прежде чем на звуки боя вернутся пауки. Но долго медлить персонажи не смогут — эттеркапы скоро приступят к трапезе.

ПРИДОРОЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО

Когда караван достигает места ночёвки, там уже расположились две пышнотелые сестры-близняшки, которые разбили лагерь и ухаживают за лошадьми. Ариетта и Зелина Инневар проявляют симпатию к кому-то из путешественников, возможно, к некоторым персонажам, и проводят вечер в беседах, расспрашивая об их прошлом, маршруте каравана, семье и так далее. На самом деле сёстры — это двое **доппельгангеров**. Они либо нападают на кого-нибудь из каравана той же ночью или присоединяются к нему на несколько дней, чтобы изучить путешественников получше и выбрать жертв. Когда приходит время для нападения, одна из сестёр выманивает цель подальше от остальных, зовя на помощь знакомым голосом. Если одну из них убить, вторая сбежит, изрыгая проклятия и грозя отомстить.

РАСПЛАТА

Когда караван выходит из-за поворота, в сотне метров впереди посередине дороги становится видна человеческая голова. С такого расстояния только персонажи со значением пассивной Мудрости (Внимание) 15 и выше понимают, что голова на самом деле принадлежит человеку, живому, но без сознания, закопанному по шею. Приблизившись на расстояние 10 метров, они замечают слово «клятвопреступник», написанное у человека на лбу.

От истощения и обезвоживания закопанный человек пребывает в тяжёлом состоянии. Любая исцеляющая магия или вода и успешная проверка Мудрости (Медицина) со СЛ 10 могут привести его в чувство.

Многие купцы в караване считают, что раз его заклемили как предателя и закопали на Торговой дороге, этому есть веская причина и помогать ему не стоит. Если персо-

нажи работают охранниками у торговцев, то по меньшей мере один из них считает так же. По следам на раскисшей дороге видно, что другие караваны проходили мимо закопанного человека в течение нескольких последних дней.

Откапывание человека займёт по меньшей мере два часа у двоих людей, ещё час уйдёт на то, чтобы засыпать яму, чтобы не оставлять её на дороге.

Зарытый человек — Карлон Амоффель. Он шпион и агент Арфистов; если персонажи выкопают его, они обнаружат татуировку Арфистов на руке. На нём нет ничего, кроме набедренной повязки.

Публичная история Амоффеля состоит в том, что клятва, которую он нарушил, была обещанием жениться. Он разорвал помолвку, потому что обнаружил, что отец и братья невесты были бандитами, и ему пришлось бы примкнуть к ним.

Если кто-то из персонажей сам является Арфистом и раскрывает свою связь Амоффелю, тот поведает настоящую историю. Он выполнял точно такое же задание, как и они: следил за грузом на севере. Но контрабандисты — он уверен, что они члены Культа Дракона — стали его подозревать. Амоффель передал информацию другому Арфисту в придорожной гостинице, а его попутчики из каравана стали свидетелями их встречи. Культисты сфабриковали историю, будто бы Карлон передавал сведения бандитам. Купцы не были готовы убить его на месте и решили закопать на дороге, чтобы позволить «провидению» решить судьбу этого человека.

У Амоффеля есть связи с Арфистами в Вотердипе, и он хорошо ориентируется в городе. Он может стать полезным союзником, когда караван достигнет места назначения.

У ВСЕГО ЕСТЬ ЦЕНА

Кому-то из попутчиков приглянулся ценный предмет одного из персонажей. ПМ пытается выкупить его, но предлагает слишком низкую цену. В течение дня он упорствует, делаясь всё более назойливым и не становясь щедрее. Если персонаж не предпримет никаких особых мер предосторожности, ночью предмет исчезнет. Если на следующее утро персонаж обвинит ПМ публично, то получит заклятого врага; при нём нет украденной вещи, и он возмущён обвинением. На самом деле другой попутчик, бывший свидетелем разговора накануне, воспользовался случаем и украл предмет, уверенный, что ПМ станет идеальным прикрытием воровства. Чтобы вернуть вещь, персонажам придётся тайно обыскивать чужие сумки и повозки, ведь мало кто согласится, чтобы в его вещах копались, как будто он обычный вор — особенно обычный вор.

ЧУДОВИЩНЫЕ ГРИБЫ

После двух суток дождя, молний и странного свистящего ветра персонажи просыпаются с утра и видят, что окрестности покрыты грибами. Они растут абсолютно везде, включая дорогу. Когда кто-то наступает на гриб (чего сложно избежать), тот выпускает клубок чёрных спор и издаёт душераздирающий вопль. Эти грибы — **визгуны**, пока ещё Маленького размера, которые проросли из гигантского мицелия, распространившегося в неглубоких пещерах под землёй. Грибы можно опознать, успешно пройдя проверку Интеллекта (Природа) со СЛ 15, но при результате 10–14 персонаж ошибается и считает, что они смертельно ядовиты (хотя это не так).

Купцы в ужасе от этих грибов и отказываются ехать дальше, опасаясь, что они ядовиты или что похуже. Кроме того, звук пугает животных и ими становится невозможно управлять.

В напавшейся дождём земле грибы растут так быстро, что можно видеть, как они на глазах становятся больше. Когда их только заметили, они были размером с пробку от шампанского; через час они достигают пятнадцати сантиметров в высоту, а ещё через час — тридцати. После этого их рост замедляется, но к тому моменту большинство путешественников абсолютно уверены, что все они обречены на мучительную смерть.

С помощью тяжёлой метлы, косы или ветки можно буквально снести грибы с дороги. Но при этом звук будет ужасающим. Все, кто вовлечены в этот процесс, должны пройти испытание Выносливости со СЛ 10. При провале их преодолевают чувства горя и вины, вызванные, казалось бы, тысячами крошечных криков боли и предсмертных стонов, но на самом деле это результат вдыхания токсичных спор, выпускаемых грибами. Пострадавшие персонажи сдаются после 120 минут и больше не могут выносить эти звуки. В грядущие дни их будут мучить кошмары, пока токсин полностью не выйдет из организма. Вы можете сделать последствия ещё более долгосрочными, например, отращивание к грибам на всю жизнь.

Расчистка дороги займёт шесть человеко-часов (шесть человек могут управиться за час, а три — за два часа).

ЗАПЛАНИРОВАННЫЕ СЦЕНЫ В ПУТИ

После того, как к каравану присоединятся Джемна Глимсильвер и Азабра Джос, должны произойти три сюжетных сцены. Когда это случится — решать вам.

ОПОЗНАНЫ!

Если герои провели много времени, бродя по лагерю налётчиков на Зелёных полях и разговаривая с культистами, они могли познакомиться с тем, кто теперь ведёт повозку. Пусть каждый персонаж пройдёт проверку Харизмы в первый день приключения, но не говорите игрокам, зачем она. В какой-то момент путешествия персонажа с самым низким результатом проверки узнаёт культист. Он предполагает, что в лучшем случае персонаж — дезертир, а в худшем — шпион и диверсант. В напряжённый момент путешествия, когда караван будет далеко от Врат Балдура, это станет источником неприятностей.

Чтобы точно провести эту сцену, можете обойтись без бросков костей, считая, что одного из персонажей кто-то автоматически узнал.

Если персонаж опознан, позвольте ему пройти проверку Мудрости (Проницательность) со СЛ 15. При успехе он замечает, что один из культистов с подозрением смотрит на него, отмечая, с кем герой разговаривает, когда ест и где спит. В течение следующих нескольких дней должно стать очевидным, что персонажа узнали. Если герои будут медлить с ответными действиями, культисты ударят первыми, напав на персонажей во сне или устроив «несчастный случай» — например, оторвав колесо повозки, сломав ось или напугав лошадь. Для группы единственное надёжное решение проблемы — это убийство; культист, у которого есть подозрения, должен быть устранён, пока он не поде-



Джемна
Глимсильвер

лился своими догадками с другими. Добрым персонажам может быть сложно решиться на такой шаг — это часть ролевого отыгрыша. Если они придумают другой выход — прекрасно, но очень вероятно, что если уж кого-то из героев узнали, дело закончится смертью.

НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ

На следующий день после того, как караван покинет Даггерфорд, пусть каждый персонаж сделает проверку Мудрости (Проницательность) (в качестве альтернативы вы можете позволить проверку Харизмы (Обман), которая позволит герою использовать своё мастерство обмана, когда обмануть пытаются его. Только персонаж, умелый в Обмане, может выбрать этот вариант). Интерпретируйте результаты следующим образом.

- 9 и менее. Персонаж ничего не замечает.
- 10–12. Персонаж замечает, что гном, недавно присоединившаяся к каравану, проявляет интерес к человеку, который арендовал место в одной из повозок культистов одновременно с ней. Они явно не вместе, но на остановках гном пытается держаться к нему поближе, чтобы расслышать всё, что говорит человек. Также персонаж замечает, что она ошивается около повозок культистов, когда они отвлекаются от охраны телег на какую-то другую работу.

- 13–15. Персонаж замечает, что гном проявляет интерес и к самим персонажам. Она заговаривала с несколькими из них, задавая невинные вопросы и разговаривая о погоде. Она производит впечатление женщины, которая безупречно замечает малейшие детали обстановки и поведения людей.
- 16+. Персонаж замечает и то, и другое, а также у него создаётся впечатление, что Глимсильвер знает, что персонажи наблюдают за ней.

Если кто-то показывает ей значок Арфистов, Глимсильвер раздражённо говорит: «Спрячь это, дурак» и быстро уходит.

КТО ТВОЙ ДРУГ?

На утро, когда караван находится в четырёх днях пути от Вотердипа (то есть через два дня после «Нежелательного внимания»), Глимсильвер подходит к персонажам, когда те садятся завтракать. Осмотревшись и убедившись, что никто из культистов не смотрит, она прикладывает палец к губам, а потом берёт миску с овсянкой, которую один из героев собирается съесть.

Потыкав в миску остриём кинжала, гном достаёт его и показывает вам вымазанный кашей предмет, похожий на бусину. Она глядит через плечо на культистов, которые тоже завтракают. «Это костяная щепка, — шепчет она, — скрученная в шарик, чтобы ты её проглотил вместе с кашей, не заметив. Когда ты её съешь, она постепенно распрямится внутри, её острые концы вопьются в кишечник, и ты медленно и мучительно умрёшь. Я подозреваю, у вас у всех в еде такие». Она встаёт и уходя добавляет: «Давайте вечером потолкуем».

Других костяных щепок в еде персонажей нет. Та, которую Глимсильвер им показала, уже была прикреплена к острию кинжала, когда она начала совать его в кашу. Если персонажи пытаются найти в каше другие щепки, пусть пройдут проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 15. При успехе скажите им, что они находят что-то в каше, но это на самом деле могут быть и очистки от крупы, какие-нибудь попавшие туда опилки или личинки насекомых. Также скажите им, что двое культистов при этом смотрят в сторону персонажей, но пытаются скрыть это.

В тот же вечер после того как большинство путешественников легли спать, Глимсильвер подходит к персонажам. Вначале она представляется, если ещё этого не сделала, а затем переходит к делу.

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

Если персонажи расскажут ей, что знают о грузе культистов, она выражает благодарность и облегчение, что не придётся рисковать и лезть в повозки. На самом деле, Глимсильвер всё это уже знала, но хотела выяснить, что известно героям. Она выкачивает из них всю информацию, которую только сможет, взамен не предлагая практически ничего, кроме подтверждения их собственных догадок.

Если герои к этому моменту ещё не догадались, что Азабра Джос — Красный Волшебник Тэя, она указывает им на это и задаёт вопрос, какого чёрта Красный Волшебник имеет дело с членами Культа Дракона?

Глимсильвер особенно усердно скрывает свои мотивы. Она не упоминает Жентарим или Чёрную Сеть. Гном также прямо не говорит, что работает на Арфистов. Глимсильвер — мастер уловок: она подмечает мельчайшие детали и использует их, чтобы казаться осведомлённой в вещах, о которых на самом деле понятия не имеет, и говорит то, что другие хотят или ожидают услышать. Этот талант она умело использует против персонажей во всех их разговорах. Если игроки захотят пройти проверку Мудрости (Проницательность), чтобы понять, говорит ли она правду, позвольте им это. При результате 15 или выше персонаж понимает, что Глимсильвер что-то не договаривает, но не замечает явной лжи. Если результат меньше, то никакого обмана герой не замечает вовсе.

ЖЕСТОКОЕ УБИЙСТВО

Спустя два дня после сцены «Кто твой друг?» лагерь просыпается из-за убийства. Этой ночью погиб один из культистов, охранявших повозку. Он был заколот ударом меча в спину (рана слишком большая для удара кинжалом) и оставлен лежать там же, где свалился с повозки.

Спутники убитого тут же обвиняют одного из персонажей и требуют осмотреть его оружие. Если у него будет с собой короткий меч, он подойдёт к ране, хотя само по себе это ничего не доказывает. Любой меч такого размера подошёл бы. Вокруг повозки много следов, но успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 10, можно понять, что они все оставлены уже утром людьми, толпившимися возле трупа. Ночью землю подмели, чтобы скрыть следы убийства.

К этому моменту путешествия персонажи должны были завоевать популярность среди других путешественников; они уже не раз спасали жизни и весь караван. Культисты, напротив, не так популярны: их отрешённость и замкнутость кажется странной. Это обстоятельство играет на руку обвинённому персонажу, потому что многие выскажутся в его защиту.

Если герои предлагают открыть телеги культистов, чтобы проверить, что ничего не пропало, то обвинения резко утихают (если это не предлагают персонажи, кто-нибудь из толпы подаст такую мысль). В этот момент Азабра Джос самым нетипичным для себя образом решает высказаться, чтобы разрядить ситуацию, при этом говоря больше, чем кто-либо слышал от него ранее.

В итоге, наиболее влиятельные купцы в караване соглашаются, что без свидетелей в этом деле разобраться совершенно невозможно. Боги покарают виновного, и жизнь пойдёт своим чередом.

Большинство культистов после этого случая глядят на обвинённого персонажа не иначе как с нескрываемой ненавистью. Эта вражда станет важной позже, в главе 5.

Убийцей, конечно же, была Джемна Глимсильвер. Зная, что находится в повозке, она просто не смогла устоять, чтобы чем-нибудь не поживиться. Пропажу обнаружить невозможно, потому что она не оставила следов, а у культистов нет описи награбленного. Охранник помешал ей и должен был умереть, так что это очень прозаичная история.



Глава 5. Придорожное гостеприимство

Груз движется на север по Торговой дороге, минуя Вотердип, туда, где великий тракт поглощён непрерывно расширяющейся Топью мертвецов. Укреплённый придорожный трактир, двери которого когда-то были открыты купцам и погонщикам, в настоящее время служит складом строительных материалов и столовой рабочим, а также является перевалочной базой Культа Дракона в контрабанде сокровищ.

Вотердип

Когда караван въезжает в Вотердип после двух месяцев пути, большинство торговцев расходятся по городским рынкам, складам и конюшням. Они достигли своей цели, а персонажи получают плату серебром и благодарность за службу. Если в караване герои проявили себя хорошо, им скажут, что они всегда смогут найти работу у этих торговцев. Однако искатели приключений не смеют задерживаться, завершая дела со своими нанимателями или осматривая достопримечательности Вотердипа, так как в этом случае они рискуют упустить повозки с сокровищами в этом многолюдном мегаполисе.

Повозки культистов не следуют по тому же пути, что и купцы. В поисках места для ночлега все, кто по информации персонажей как-либо связан с Культом, направляются в северную часть города и к вечеру

собираются в одном месте. Азабра Джос остаётся с культистами всё это время, а Джемна изъявляет желание следить за ними, пока не будет раскрыт пункт назначения сокровищ.

Культисты проводят день в городе, пока их лошади отдыхают в конюшне в северной части Вотердипа. Другие повозки уже там, тайно нагруженные сокровищами со всего Побережья Мечей и готовые к отправке в пункт сбора. В течение дня некоторые культисты посещают большой склад у северных городских ворот, в котором хранятся строительные материалы и загружаются фургоны для отправки на север.

Если персонажи поспрашивают около северных ворот Вотердипа о ком-нибудь, кто соответствует описанию Резмир, они услышат слухи о полудраcone, который был замечен в округе десятидневку назад. Эпизод хорошо запомнился местным: такие существа почти никогда не показываются на людях и вызывают тревогу. Если слухи верны, то полудракон направлялся на север с большим эскортом конных стражников. Слухи, конечно, верны, но никто не может подтвердить их на 100 процентов.

В ходе расспросов персонажи узнают, что Главная дорога, ведущая на север, когда-то соединяла Вотердип и Невервинтер. Холодное прибрежное болото, называемое Топью мертвецов, лежало между дорогой и берегом. На протяжении многих лет Топь постоянно расширялась. Каждый раз разрастаясь, она затапливала дорогу, которую пере-

мещали всё дальше вглубь побережья. Так продолжалось до тех пор, пока столетие назад Невервинтер не оказался практически уничтожен в результате извержения вулкана Хотеноу. Пока город лежал в руинах, ремонт дороги прекратился. Она больше не служила своей цели.

Теперь, когда лорд Неверембер восстанавливает Невервинтер, дорога снова стала востребована. Поставки припасов для строительных лагерей координируются со склада, который посещали культисты. Туда могут наведаться грузоперевозчики для заключения сделки по доставке строительных материалов. Нанимают ли они охрану для поставок груза? Конечно, можете не сомневаться. Топь мертвецов — дикое и опасное место. Агенты лорда Неверембера постоянно ищут рабочих для строительства дороги и бойцов для их защиты. Текучка на этих работах весьма высока.

НА СЕВЕР, СНОВА

Персонажи без проблем могут наняться на складе в охрану для сопровождения повозок. В отличие от прежнего каравана, теперь людей нанимают не хозяева фургонов, а «Чартерная организация Главной дороги», консорциум гильдий и благородных домов, сотрудничающих с лордом Неверембером. Человек-ветеран по имени Ардред Бриферхью возглавляет караван, состоящий из шести повозок с припасами, двенадцати охранников (включая персонажей и Джемну) и двух дюжин рабочих, отправляющихся на смену группе, которая возвращается в Вотердип на отдых. Те культисты, которые не были наняты погонщиками для своих трёх повозок, едут в качестве рабочих.

Культисты не рады видеть персонажей снова и бросают на них недобрые взгляды.

Рабочий лагерь, к которому направляется караван, находится в 200 милях (320 км) на севере вдоль береговой линии. Большую часть этого пути дорога петляет по неровным прибрежным холмам, расположенным между горами Мечей и морем. На седьмую ночь караван встаёт лагерем на вершине горы, с которой персонажи впервые видят Топь мертвецов: мрачное нагромождение деревьев, кустарника, болотистой почвы, стоячей воды, камыша и рогоза, простирающихся дальше, чем могут видеть глаза. Оставшуюся часть пути Топь постоянно маячит в пределах видимости. Пункт назначения будет достигнут к концу десятого дня.

СЦЕНЫ НА СЕВЕРЕ ОТ ВОТЕРДИПА

Во время путешествия на север от Вотердипа ничего особенного произойти не должно. Вы можете кратко описать эту часть пути. При желании, используйте случайные сцены, приведённые далее, чтобы оживить путешествие. Каждый день бросайте d20 и используйте указанную сцену. На 8, 9 и 10 день добавьте 2 к результату.

Помните, что персонажи — только часть охраны. В таблице «Сцены на севере от Вотердипа» перечислены лишь те чудовища, с которыми предстоит сражаться героям. В то же время ПМ из охраны имеют дело с дополнительными чудовищами, не перечисленными здесь. Считайте, что перед этими сценами чудовища и путешественники были начеку. После каждой сцены бросайте 1d4 — 2. Результат — это количество ПМ из охраны, погибших в другом месте боя.

СЦЕНЫ НА СЕВЕРЕ ОТ ВОТЕРДИПА

d20	Сцена
1–14	Ничего не происходит
15	12 людей-бандитов
16	1 тролль
17	4 орков и 1 огр
18	2 огов
19	3 людоящеров и 3 гигантских ящерицы
20	6 людоящеров
21	8 гигантских лягушек
22	12 жаболюдов

КАРНАТСКИЙ ЯМ

Пункт назначения каравана — Карнатский ям, место, служившее постоянным двором для купцов на пути между Вотердипом и Невервинтером в те дни, когда торговля процветала. Когда она остановилась, ям пришёл в упадок, но сейчас дорогу восстанавливают, а его отремонтировали и используют в качестве склада и стоянки для повозок. Этот этап приключения создаёт атмосферу шпионской истории и скрытные персонажи найдут чем заняться.

ОСНОВНЫЕ ДЕТАЛИ

Рабочий лагерь именно такой, каким кажется: складское помещение со строительными материалами. Однако это ещё не всё: тут расположен перевалочный пункт для контрабанды Культа, идущей с юга.

Когда повозки прибывают с юга, их по одной-две заводят в лагерь, разгружают, а затем отгоняют обратно на стоянку снаружи. Двор переполнен ящиками и бочками с продуктами, древесиной и множеством других припасов. Материалы, которые нельзя оставлять на холоде или под дождём, хранятся на складе (зона 3), а всё ценное — в запечатом хранилище, примыкающем к складу (зона 4). Ключ от этого помещения есть только у начальника лагеря, здорового полуорка по прозвищу Везунчик Баг (используйте параметры ветерана).

Везунчик Баг завербован Култом Дракона много лет назад. Единственный заметный признак этого — ножны короткого меча, украшенные драконами, с которым он не расстаётся. Ножны внешне напоминают те, что персонажи видели в драконьем инкубаторе (возможно, они их прихватили с собой; см. зону 12 в той главе). Когда повозки культистов прибывают, обычные стройматериалы выгружаются как и всегда, но в отношении контрабанды Везунчик Баг устраивает всё так, что она помещается в хранилище. После этого он один заходит внутрь и наносит символ на каждый ящик, принадлежащий Культ.

В полу хранилища скрыт замаскированный люк. Его можно обнаружить, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10. Люк ведёт в покрытый слизью туннель, который тянется 500 метров в чашу на краю Топи мертвецов. Ночью, когда все в лагере спят, кроме пары часовых на крыше, людоящеры пробираются по туннелю и относят помеченные ящики на болото (сюжет главы 6). Они редко успевают забрать весь груз до утра, если конечно партия товара не слишком мала. Обычно на транспортировку содержимого одной повозки уходит ночь.

1. Внутренний двор

Большую часть времени этот открытый внутренний двор заполнен ящиками, бочками и штабелями припасов. Влажный климат приводит к тому, что двор утопает в грязи, и лишь когда температура опускается ниже нуля, грязь замерзает, превращаясь в неровные, покрытые инеем колеи. Дорожку от ворот к конюшне постоянно расчищают, чтобы по ней могли пройти животные, но в рабочее время она часто проходит прямо под балконом и перед дверьми комнат.

2. Конюшня

В некотором смысле конюшня наиболее комфортное место в лагере. Когда она заполнена, тепло от тел лошадей и мулов согревает помещение. Четверо конюхов заботятся о животных и спят здесь же. Только самый молодой из них, смыслённый мальчишка по имени Вамп, подозревает, что в лагере происходит что-то необычное. Он ничего не знает о Культе Дракона, но достаточно сообразителен, чтобы задаться вопросом, почему для строительства дороги требуется что-то настолько ценное, что его запирают на замок.

3. Склад

Дверь склада закрыта, но не заперта. Припасы, которые нельзя оставлять под открытым небом, хранятся здесь: пища для людей и корм для животных.

4. Хранилище

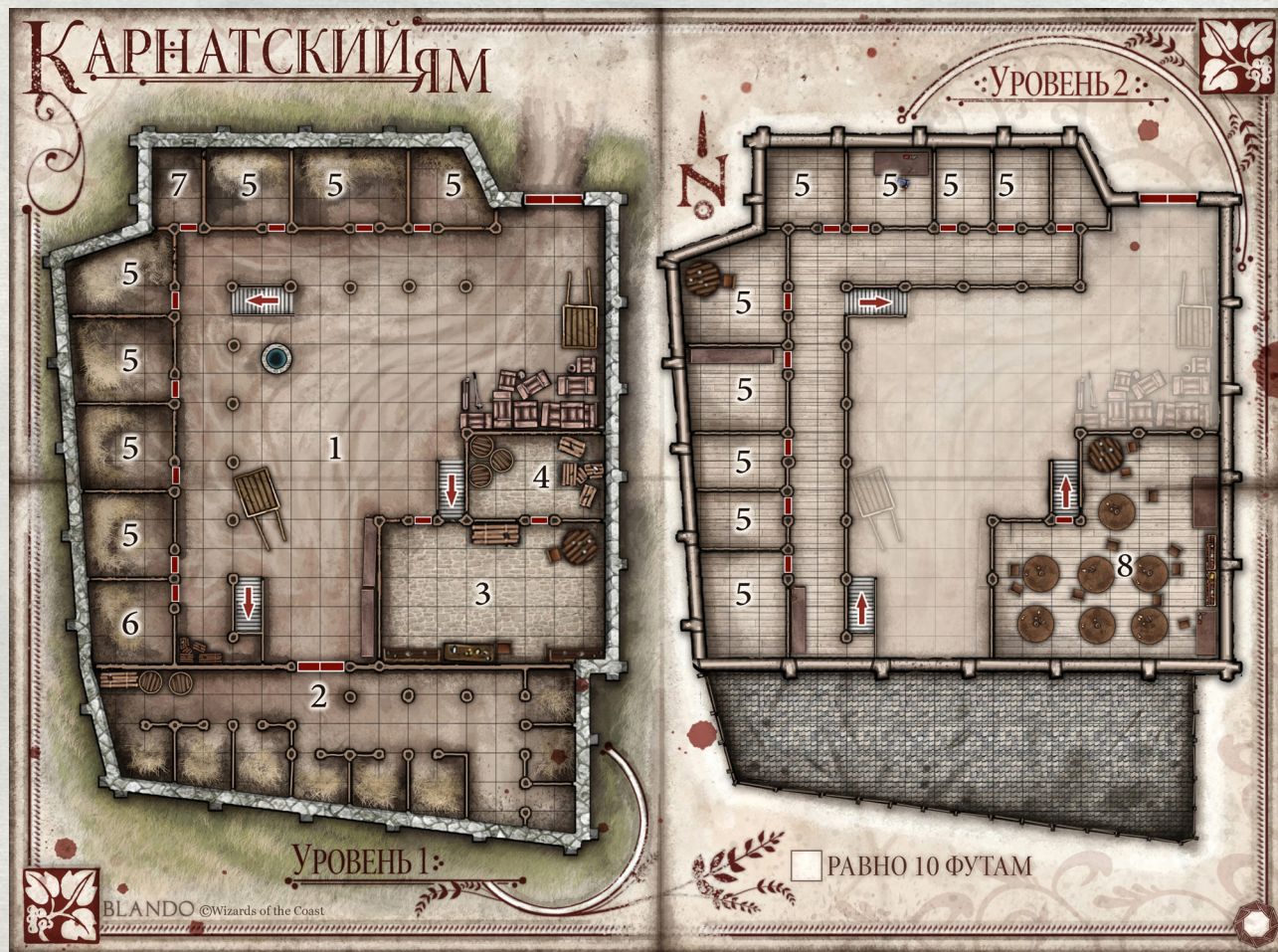
Самые ценные грузы и личные вещи держат в хранилище под замком. Рабочие не знают и не задумывается о том, какие именно строительные материалы считаются настолько ценным, что должны быть заперты. Они просто следуют указаниям Везунчика Бага и относят вещи туда, куда им велено.

Поскольку жилые комнаты не запираются, рабочие и возницы часто отдают свои деньги и ценности Везунчику Багу, который помещает их в хранилище. У него есть специальный журнал, где он ведёт учёт всех личных вещей, и славится скрупулёзностью, следя за тем, чтобы каждый получил своё имущество обратно — всё до последней мелочи.

Ключ от комнаты он всегда носит на поясе, но замок можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 10.

В юго-восточном углу комнаты находится люк. Его закрывает пустой ящик, прибитый к нему; когда люк открывается, весь ящик опрокидывается на бок в сторону севера. Поскольку ящик приколочен, если его случайно задеть, он кажется очень тяжёлым. Уловка становится очевидной только если его полностью поднять. Люк можно обнаружить при тщательном обыске в течение 20 минут, либо успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10.

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



5. КОМНАТЫ

Охранники, возницы и рабочие живут здесь. Все комнаты общие: в каждой — по меньшей мере четыре койки, а помещения побольше рассчитаны минимум на шестерых человек. Во всех — деревянные полы, застланные камышом, а из мебели только койки и сундуки для вещей.

Ни в одной из комнат нет замков на дверях, кроме спальни Везунчика Бага. Если спросить его об этом, он объясняет, что в холодную погоду замки замерзают, и жильцы не могут ни войти, ни выйти. Объяснение вполне разумное, в частности, по утрам на дверях верхнего этажа можно обнаружить наледь. На самом же деле Везунчик Баг специально поснимал замки, чтобы дать себе ещё один повод запирать хранилище.

6. КОМНАТА ВЕЗУНЧИКА БАГА

Везунчик Баг отвёл эту комнату себе, потому что она просторнее и комфортнее других. Он бывает здесь редко, за исключением тех моментов, когда спит, и всегда держит дверь запертой. Её можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 10. Несмотря на грубые манеры, Везунчик Баг образован, о чём свидетельствуют книги по философии и естествознанию на книжной полке.

7. КОМНАТА АРДРЕДА БРИФЕРХЬЮ

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

8. КУХНЯ

Эта комната на втором этаже используется для приготовления пищи на большой плите. Вечерами она служит общей комнатой, где люди собираются покурить, выпить, обменяться историями и просто согреться. Ближе к ночи повар, ворчливый человек по имени Пит по прозвищу Хрящ, выгоняет всех, чтобы развернуть матрас и постелить одеяла, готовясь ко сну.

Если персонажи внимательно прислушаются к бормотанию Пита, пока он работает на кухне, они услышат, что он раз за разом ворчит: «...глаз не сомкнуть из-за всех этих тварей под полом, которые постоянно гремят, стучат, шипят и шепчутся всю ночь напролёт». Шум, о котором он говорит, и который он принимает за звуки крыс, на самом деле исходит от людоящеров, которые приходят забирать контрабанду из хранилища на первом этаже по ночам. Если его расспросить, он скажет, что слышит эти звуки время от времени, но не каждую ночь. Если на него надавить, он вдруг осознаёт, что звуки раздаются в течение нескольких ночей после того, как прибывает новый груз. Не странно ли для крыс?

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ГРУЗА

У персонажей есть несколько способов сбора информации о происходящем в рабочем лагере. Джемна может помочь, если персонажи не справляются сами.

- Если они проследят за разгрузкой повозок, то заметят, как Везунчик Баг велит рабочим отнести ящики, привезённые из Зелёных полей, на склад. Если персонажам удастся туда заглянуть, они увидят, что все ящики перемещают в хранилище. Если же герои не увидят, что про-

исходит на складе во время разгрузки, но проверят его позже, то не обнаружат ни одного ящика; единственное место, куда они могли быть перенесены — это хранилище.

- Пит Хрящ, который спит прямо над хранилищем, иногда по ночам слышит странные звуки. Он принимает их за шум крыс, но на самом деле они исходят от людоящеров, которые тащат контрабанду в подземный туннель под хранилищем.
- Персонажи могут просто пойти и осмотреть хранилище. Это приведёт к бою с людоящерами, если обыск происходит ночью. Самый безопасный способ попасть в комнату — вскрыть замок. Можно попытаться стащить ключ с пояса Везунчика Бага, но это рискованно. Если он поймает кого-то за этим занятием, в лучшем случае нарушитель светит порка. Умный игрок смирится с этим унижением, потому что если оказать сопротивление, Везунчик Баг, чтобы наказать вора, позовёт на помощь весь лагерь, и с тех пор персонажи станут изгоями. А если стерпеть побои, то инцидент останется между ними.
- Персонажи могут устроить так, чтобы им досталась комната рядом с культистами, и подслушать, о чём они говорят. Весь разговор понять не получится, но можно слышать слова «хранилище», «туннель», «людоящеры» и «Везунчик Баг».
- Разговор с другими охранниками и погонщиками даст некоторые интересные наблюдения. Большинство из тех, кто ехал с персонажами от Вотердипа, соглашаются, что в культистах (они не используют это слово) есть что-то подозрительное.
- При обыске двух комнат культистов обнаружится сумка с шестью отполированными драгоценными камнями и мелкими украшениями, которые легко спрятать, на общую сумму около 1 400 зм. Среди культистов затесался вор: полуэльф по имени Ларион Кинблэйд. Его можно вычислить и допросить вдали от остальных; он поговорит с персонажами в обмен на помощь в побеге.

РЕВАНШ

Подруга культиста, убитого Джемной, затаила обиду на персонажа после того инцидента. Теперь, когда груз доставлен в целости и сохранности, а задание выполнено, культистка наконец может отомстить за убитого друга.

В подходящий момент она попытается нарваться на драку. Она использует любое событие из их путешествия, включая убийство, чтобы поставить под сомнение храбрость и боевые навыки персонажа на глазах у всех. Если он на это не купится, культистка не отступит. ПМ жаждет крови и не согласится на меньшее. Она достаёт меч и нападает. Используйте параметры **ветерана**.

Для остальных культистов, возниц и наёмных рабочих бой — личное дело этих двоих. Если персонаж откажется драться, то его все сочтут трусом и будут относиться к нему с презрением до конца его пребывания в лагере. Если другие герои вступят в схватку, то остальные культисты поступят так же (используйте параметры **стражников**, их двенадцать человек). Везунчик Баг и Ардред Бриферхью не позволяют остальным участвовать в драке, но они не против боя один на один, который позволит развеять скуку.

Культистка хочет убить персонажа, и она это сделает, если выиграет поединок (продолжая наносить удары герою, когда у него останется о ПЗ), если никто её не остановит.



ГЛАВА 6. ЗАМОК НЕРИТАР

Туннель от яма выводит к месту поблизости, скрытому от лагеря деревьями и кустарником. Когда персонажи проходят по туннелю, то любой из них со значением пассивной Мудрости (Внимание) 10 и выше услышит звероподобные голоса впереди, рычащие и бормочущие что-то невнятное на драконьем. Оттуда тропа ведёт в Топь мертвецов, где болотные обитатели соперничают с драконьими культистами за власть над руинами замка Неритар.

Этот крепкий каменный замок был домом полуэльфа-волшебника, который покинул его давным-давно, когда болото поглотило окрестности. Какое-то время группа учёных под названием Академия Звездочётов занимала замок, но она таинственным образом исчезла спустя несколько лет. Никто не знает, что с ними случилось. До своего исчезновения звездочёты внесли изменения в конструкцию замка, построив обсерваторию на верхнем этаже главной башни. Часть их магического оборудования всё ещё там.

Теперь Култ Дракона занял замок Неритар и заключил хрупкий союз с обитателями Топи, но нельзя сказать, чтобы кто-то полностью контролировал болото. Култ свёл вместе людоящеров, жаблюдов и пару чёрных драконов, но эти фракции испытывают друг к другу глубокое недоверие, которым чужаки могут воспользоваться.

ПУТЕШЕСТВИЕ К ЗАМКУ

Замок Неритар находится не в шаговой доступности. Он расположен в 15 милях (24 км) от рабочего лагеря — 15 холодных, грязных, тяжёлых миль. Дорога займёт у персонажей 2 дня, если идти в умеренном темпе. К счастью, тропа помечена людоящерами, которые переносят контрабанду через болото в замок Неритар к культистам. Без этих отметок поиск замка в этом запутанном лабиринте зависел бы в большей степени от удачи, чем от мастерства. Тропа указывает направление, но не упрощает путешествие: она всё равно считается пересечённой местностью.

ДЕНЬ 1

В первый день придётся идти пешком по заросшему густыми зарослями болоту. Землю под ногами можно назвать сушей только условно: даже «твёрдая почва» — это болотистая грязь, с водой почти у самой поверхности. Людоящеры-носильщики несут контрабанду Культа на спине, и их следы можно легко увидеть на влажной почве тропы. Большую часть пути придётся идти по колено в вязкой, холодной воде. Вдоль тропы на деревьях вырезаны метки: так носильщики не сбиваются с пути. Чтобы не заблудиться, никаких проверок навыков не требуется, пока персонажи идут по тропе. Если они сойдут с неё, потребуются успешная проверка Мудрости (Выживание) со СЛ 15, чтобы снова её отыскать. Каждая проверка соответствует часу поиска, что приводит к броску на случайную сцену.

ВЕЧЕР 1

Пройдя 7 миль (10 км), персонажи достигают места стоянки, расположенного приблизительно на полпути между рабочим лагерем и замком Неритар.

Лагерь выглядит скромно — просто поляна, которая немного суше, чем грязь, по которой вы пробирались — но четыре плетёных навеса и каменная платформа для разведения огня на болотистой земле привлекают внимание в этой глуши.

Около одного из навесов лежат три каноэ.

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

Каждое каноэ снабжено тремя вёслами и достаточно велико, чтобы вместить пятерых человек без снаряжения, или двоих-троих с рюкзаками и другой экипировкой. Под навесами стоит пара корзин с копчёной рыбой (съедобной) и несколькими ящерицами и птицами, расплюснутыми в лепёшку и высушенными на солнце (очень неаппетитно для людей, но тоже съедобно).

Если персонажи прибывают сюда до заката, то лагерь пуст, и они могут спокойно осмотреть его. Пока герои находятся в лагере, случайных сцен не происходит. Когда солнце начинает садиться, девятеро **людоящеров** приплывают на трёх каноэ. Они двигаются из замка Неритар в ям, чтобы забрать контрабанду. Людоящеры не ожидают никаких проблем вблизи своего лагеря, так что если герои выставили часовых, и те остаются на чеку, они автоматически заметят людоящеров и смогут застигнуть их врасплох. Если персонажи разводят костёр, то людоящеры учуют запах дыма издалека и поймут, что в лагере кто-то есть. Они предполагают, что это их сородичи возвращаются из рабочего лагеря в замок Неритар с грузом. Однако болото изобилует потенциальными врагами, так что учуяв запах дыма, людоящеры подходят к лагерю с осторожностью. В этом случае персонажи со значением пассивной Мудрости (Внимание) 10 обнаружат людоящеров, подплывающих на каноэ раньше, чем те обнаружат чужаков в лагере.

Людоящеры не будут вести переговоры или общаться с персонажами. Эльф, командующий в замке Неритар, приказал им убивать или захватывать в плен незнакомцев на болоте, но ни в коем случае не вступать с ними в разговоры. Если людоящеров захватят в плен и свяжут, успешная проверка Харизмы (Запугивание) со СЛ 10 или Харизмы (Убеждение) со СЛ 15 развяжет им языки. Если людоящеры не связаны, у персонажей будет помеха к этим проверкам, потому что людоящеры будут считать их слишком гуманными.

Людоящеры знают, что они доставляют сокровища в замок. «Поклоняющийся дракону» заносит их туда, и людоящеры больше их не видят. Им платят стальными клинками (они не умеют работать с металлом) и магическими талисманами. Все людоящеры носят ожерелья и браслеты из костей, зубов, перьев, резного мягкого камня и кожи. При ближайшем рассмотрении персонажи замечают в этих украшениях следы цивилизации: стеклянные бусины, монеты, бижутерию, крошечные зеркальца, и штампованные медные и оловянные амулеты, которые можно купить за несколько медяков в любом магазине безделушек или в сувенирной лавке. Всё это немагическое.

В ходе допроса дайте каждому персонажу пройти проверку Харизмы. Герой с самым большим результатом производит сильное впечатление на пленного людоящера. Его зовут Щелкозуб, он недоволен ситуацией на болоте и начинает полагать, что чужаки (персонажи) могли бы стать ключом к изгнанию культистов и победе над их отвратительными союзниками — жаболюдями. Щелкозуб пытается начать диалог с выбранным персонажем, но он не хочет, чтобы кто-либо из его товарищей узнал об этом. Он говорит на ломаном всеобщем, используя простые фразы, если никто из искателей приключений не понимает драконий.

Каким образом Щелкозуб выйдет на открытый диалог, зависит от ситуации. Если он единственный выживший людоящер или его допрашивают так, что его не слышат другие, то он может говорить открыто. Если несколько людоящеров связаны и их допрашивают вместе, он может вставлять слова на всеобщем в свои ответы на драконьем, такие как «хотеть помочь» и «говорить в одиночку». Если несколько людоящеров связаны и оставлены наедине в течение нескольких минут, он нацарапает подобное послание на земле. Он может попытаться спровоцировать персонажа на драку или дуэль (если ваши игроки из тех, кто принимают подобные вызовы), а затем прошептать это сообщение на ухо.

Если персонажи не обращаются с ним жестоко и убивают людоящеров только в случае необходимости, Щелкозуб станет надёжным союзником на время, пока герои работают против Культа и жаболюдов. Бросьте кость за каждого пленённого людоящера. При чётном результате Щелкозуб убеждает сородича присоединиться к его маленькому восстанию. Иначе этот ПМ не будет сотрудничать ни при каких обстоятельствах.

День 2

Из лагеря до замка Неритар нужно добираться на каноэ. Щелкозуб может быть проводником. На самом деле помощь не обязательна, так как путь помечен символами, нацарапанными на стволах деревьев, и тотемами, подвешенными на ветвях.

СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ В ТОПИ МЕРТВЕЦОВ

Топь мертвецов — это место, полное опасных чудовищ. Бросайте d20 каждый час путешествия; сцены происходят при результате 18–20. Определите сцену по таблице далее броском кости, либо выберите её сами.

Сцены в Топи мертвецов

d12	Сцена
1	Блуждающие огоньки (3)
2	Болотная трясина
3	Гигантские лягушки (по 2 на персонажа)
4	Гигантские пауки (по 1 на персонажа)
5	Гигантские ящерицы (по 2 на персонажа)
6–7	Жаболюды (по 2 или 3 на персонажа)
8	Крокодилы (по 2 на персонажа)
9–10	Людоящеры (по 3 на 2-х персонажей)
11	Охотничий отряд юань-ти (см. далее)
12	Ходячая куча

Блуждающие огоньки. Если эта сцена происходит до того, как персонажи достигли лагеря в середине пути, огоньки не проявляют себя сразу, а незримо следуют за героями до наступления ночи. Затем они пытаются заманить одного-двоих персонажей, появляясь как нечёткие, мерцающие огни фонарей неподалёку. Те, кто последует за ними даже на небольшое расстояние, попадают в болотную трясину. Если эта сцена происходит после того, как персонажи покинули лагерь в середине пути, то блуждающие огоньки используют тот же трюк, но в густом утреннем тумане вместо трясины увлекают героев в логово Воарагаментара, чёрного дракона.

Болотная трясина. Существо, которое шагнёт в болотную трясину, должно пройти испытание Ловкости со СЛ 11. При провале оно начнёт тонуть и становится обездвиженным. В свой ход, как часть движения, существо может освободиться, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 15. Другое существо может попытаться вытащить обездвиженное существо из трясины, потратив действие. Для этого придётся успешно пройти проверку Силы со СЛ 15. Как обычно бывает в фильмах, тонущее существо всегда находится более чем в 5 футах от края трясины, поэтому спасатели не могут просто схватить персонажа; они должны найти лозу, верёвку или шест и бросить его так, чтобы тонущий персонаж смог дотянуться.

Гигантские лягушки. Гигантские лягушки используют липкий язык при первой возможности и предпочитают атаковать полуросликов, гномов и других существ Небольшого размера, которых смогут проглотить.

Гигантские пауки. Паутина этих пауков практически невидима в сильном тумане. Местные пауки имеют особенность Задержка дыхания.

Гигантские ящерицы. Гигантские ящерицы в Топи мертвецов имеют особенность Задержка дыхания. Существует 30-процентная вероятность того, что ящерицы — дрессированные и идут впереди группы людоящеров. В таком случае людоящеры (см. далее) появятся в начале 6 раунда боя.

Жаболюды. Жаболюды бессистемно патрулируют болото. До того, как персонажи достигнут лагеря в середине пути, на них нападают жаболюды, по два на каждого героя. После того, как персонажи достигнут лагеря, в сцене будут участвовать по трое жаболюдов на каждого героя. Не все жаболюды на болоте работают на Культ, но те, которые попадают в группу, определённо служат ему.

Крокодилы. Встреча с крокодилами всегда происходит в воде глубиной по меньшей мере 2 фута. В первый раз, когда персонажи столкнутся с крокодилами на болоте, чудовища получают преимущество к проверке Скрытности.

Людоящеры. Людоящеры на болоте не желают быть союзниками Культа, в основном потому, что Дралмор Борнгрей позволяет более многочисленным жаболюдам помыкать ими. Вероятность того, что группа людоящеров работает на Культ — 50%. Независимая группа поможет персонажам, если Щелкозуб убедит их. Они не решатся на бой с Культом или большой группой жаболюдов, но могут помочь разведкой и диверсиями. Людоящеры, которые работают на Культ, нападают сразу же, если видят Щелкозуба связанного как пленника. Если он свободен и персонажи не проявляют к нему враждебности, то людоящеры колеблются, гадая, не являются ли герои культистами.

Охотничья группа юань-ти. Все жители болот, в том числе людоящеры, культисты и особенно жаболюды боятся и презирают юань-ти. В свою очередь юань-ти презирают всех остальных, но при этом не испытывают страха. Группа из двоих **проклинателей юань-ти** (вид 1) и троих **чистокровных юань-ти** охотится на любых разумных существ, которые годятся на роль жертвы их давно дремлющему богу Мерршолку. Юань-ти не будут объединяться с кем-либо против кого-либо.

Ходячая куча. Все людоящеры, включая Щелкозуба, в ужасе от «травы, которая ходит». Если она появляется, когда Щелкозуб путешествует с персонажами, он тратит 1 раунд, призывая героев бежать, а потом делает это сам. Если никто не последует за ним сразу, на его поиски уйдёт час.

ЗАМОК НЕРИТАР

Более века назад полуэльф-волшебник построил замок на краю Топи мертвецов. Он прожил там сравнительно недолго, пока растущее болото не окружило крепость со всех сторон, сделав её местом слишком уединённым даже по меркам его замкнутого хозяина. Строение пустовало многие годы, пока группа учёных под названием Академия Звездочётов не заняла его. Они построили обсерваторию на верхнем этаже главной башни, где установили магическое устройство под названием *дальнозор Иллюска*. Но несколько лет спустя звездочёты таинственным образом исчезли.

После исчезновения учёных, замок снова стал пустовать. Он был построен таким образом, чтобы выдержать постоянные холод и влагу, поэтому подступающая вода не смогла подточить стены или затопить подземелье. Однако, за десятилетия запустения, заваленный мусором замок привлек множество неприятных обитателей. Затем Резмир наткнулась на него во время одной из своих поездок на болото для изучения и ведения переговоров с чёрным драконом Воарагаментаром. Она посчитала, что замок может стать полезным опорным пунктом, ведь он так удобно расположен недалеко от логова чёрного дракона. Она обследовала строение, очистила башню от гигантских пауков и заключила союз с племенем жаболюдов, живущих по соседству.

В то время полудракон воспринимала замок лишь как укреплённое убежище. Когда же она обнаружила портал в подземелье и узнала, что он ведёт к заброшенной охотничьей усадьбе в горах Серого Пика, ей пришла в голову новая мысль. Тащить сокровища 15 миль (24 км) через болото будет нелегко, но если это сократит 700 миль (1 100 км) пути на повозках, то усилия будут того стоить, особенно, если всю тяжёлую работу сделают жаболюды и людоящеры. Резмир присвоила оба строения, доверив охотничью усадьбу в горах Серого Пика верному Культ Дракона соратнику (полуэльфийке по имени Талис, которая теперь презирает Резмир — см. главу 7), и начала превращать замок Неритар в важнейший узел Культа Дракона для накопления сокровищ на Севере.

Посредством дипломатии и запугивания, а также используя влияние Воарагаментара на болотных обитателей, Резмир создала шаткий союз в Топях мертвецов и воплотила свой замысел в реальность.

ФРАКЦИИ

В окрестностях замка Неритар действуют три силы: Культ Дракона, шайка жаболюдов и племя людоящеров. Чёрный дракон Воарагаментар со своими приспешниками — кобольдами и людоящерами — мог бы представлять четвертую силу, если бы принимал активное участие в происходящем, но сейчас он выжидает, пытаясь понять как будут развиваться события.

Трёхсторонний союз Резмир нестабилен. Культисты не выносят жизни на болоте и презирают жаболюдов и людоящеров, лидер жаболюдов хочет захватить замок Неритар для своих нужд, сами жаболюды ищут любую возможность поиздеваться над людоящерами, а людоящеры с трудом терпят издевательства жаболюдов и никак не поймут, почему Воарагаментар не вмешается, чтобы защитить их.

Култ Дракона

Хотя Резмир восстановила замок Неритар и передала его Культ Дракона (только на словах; она считает замок своей личной собственностью), на деле замком вместо Резмир командует эльф, Носящий Пурпур, по имени **Дралмор Борнгрей** (см. приложение Г). Полудракону Резмир приходится показываться здесь время от времени, чтобы напомнить жаболюдам и людоящерам, кто тут главный, но управляет всем Борнгрей.

Он является членом Эльдрет Валутра, группы эльфов-супермасистов, посвятивших свою жизнь искоренению человечества в Фейруне. Дралмор тоскует по эпохе великих империй, доминировавших до прихода людей на континент. Родом из Эвермита, он считает, что остров будет надёжно защищён во время царствования драконов. Эльфы на материке будут страдать, но это небольшая цена, которую следует заплатить за тот кошмар, который обрушится на человечество.

Эльф боготворит Резмир, однако разочарован её решением сделать жаболюдов равноправными союзниками. По мнению Борнгрея, людоящеры были бы полезнее и надёжнее мерзких жаболюдов. Изменить ситуацию он не может, так как это противоречило бы приказам Резмир, но потихоньку предпринимает небольшие шаги по восстановлению достоинства людоящеров, например, пытаясь обучить их металлургии. Его усилия не увенчались успехом.

Борнгрей верен Культ Дракона и жаждет возвращения Тиамат. Он искренне мечтает о дне, когда весь мир окажется беспомощным в когтях драконов, потому что там миру самое место, а также потому, что это положит конец его работе в замке Неритар. Вторым лучшим днём его жизни будет тот, когда Борнгрей сможет соскрести грязь и вонь Топи мертвецов с сапог и вернуться в цивилизацию. Он никогда не упоминал жаболюдам о своём желании уйти, считая взаимодействие с ними не более чем отвратительной необходимостью.

В замке находится лишь горстка истинных представителей Культа Дракона. Все они упомянуты в описании зон. Культисты выступают в роли надзирателей, а также помощников Борнгрея и Резмир.

Жаболюды

Шайка жаболюдов служит Культ Дракона и подчиняется воле **Фарблекса Грязебрызга** (см. приложение Г), редкого жаболюда, овладевшего шаманской магией. Его «религия» — это мешанина из неверно истолкованных традиций,



Фарблекс Грязебрызг

заимствованных мистических ритуалов, галлюциногенных веществ и сфабрикованных легенд — всё это является скорее путём к получению личной власти для Фарблекса, нежели духовной системой для жаболюдов. Способности Фарблекса к магии удерживают жаболюдов вместе, что и делает его таким полезным для Резмир.

Фарблекс надеется, что когда Тиамат вернётся, Резмир передаст ему замок Неритар, и он будет править оттуда всей Топью мертвецов. Единственное препятствие, которое он видит на пути к своей цели, это нынешний хозяин замка, Дралмор Борнгрей; мысль о том, что кто-то может не хотеть жить на болоте никогда не приходила в ограниченный ум Фарблекса, и жаболюды остаётся глух к ироничным и язвительным насмешкам Борнгрея над Топью. Когда придёт время, Фарблекс планирует избавиться от эльфа любым способом. Вряд ли он выберет для этого момент битвы с персонажами, когда он и Борнгрей сражаются бок о бок, но и это не исключено. Если всё ведёт к тому, что Культ потерпит поражение в замке, Фарблекс проявит свою сущность и переметнётся на другую сторону, лишь бы спасти свою скользкую шкуру. Момент должен быть идеально подходящим, потому что Резмир он боится больше, чем персонажей. Если герои склонили людоящеров на свою сторону, убили или разогнали большинство жаболюдов, захватили замок и готовы убить Борнгрея с Фарблексом в бою — Фарблекс считает, что это идеальное время, чтобы предать старых союзников и снискать расположение новых. Он готов предложить практически всё что угодно, лишь бы персонажи сохранили ему жизнь и позволили хозяйничать в замке Неритар (с дальнотзором Иллюска в рабочем состоянии или без него).

Количество жаболюдов вокруг замка колеблется. Они приходят и уходят, когда им заблагорассудится. В любой день, от 40 до 50 находятся в лагере, разбитом вокруг замка. Ещё 34 жаболюда и сам Фарблекс живут в казармах (зоны 1Ж и 2Ж). От 30 до 70 находятся неподалёку, настолько, чтобы среагировать в течение 15 минут на бой барабана в барбакане.

Жаболюды уже считают себя властелинами болот и ведут себя соответственно. Однако их легко ввести в заблуждение. При обычных обстоятельствах и очевидном численном превосходстве, они нападут на чужаков сразу, как приметят их. Но жаболюды привыкли, что культисты многих рас приходят и уходят из замка, поэтому при виде персонажей в первую очередь они примут их за новых культистов. Впечатление усиливается, если Щелкозуб или другие людоящеры сопровождают искателей приключений, либо если герои носят снаряжение или одежду культистов.

Это не означает, что персонажи могут беспрепятственно бродить по лагерю и замку. Жаболюды-стражи будут останавливать чужаков, расспрашивая их о том, кто они и куда направляются (на ломаном всеобщем, если ни один из персонажей не говорит на жаболюдском). Но они не принимают каждого незнакомца за врага и не атакуют сразу же.

Людоящеры

Племя людоящеров Чешуйчатой Смерти осталось без вожака. Фарблекс убил их шамана, Солнцезова, и эта утрата ослабила племя, сделав его уязвимым для манипуляций. Когда Резмир пообещала, что Воарагаментар наградит их за труды на благо Культа, людоящеры охотно в это поверили.

Тогда как жаболюды играют роль караула, не покидая постов, людоящеры выполняют пять функций. Во-первых, они рабочие и носильщики. Людоящеры проделали большую часть тяжёлой работы по расчистке замка от мусора и доставляют почти все сокровища из лагеря на спинах и в каноэ. Во-вторых, они ухаживают за гигантскими ящерицами, которых используют для транспортировки особенно тяжёлых грузов через Топь. В-третьих, они занимаются охотой, рыбалкой и собирательством, чтобы кормить всех обитателей замка. В-четвёртых, они являются разведчиками и дозорными на дальних подступах к замку, так как намного превосходят любого жаболюда в умении патрулировать, устраивать засады и устанавливать ловушки. В-пятых, некоторые людоящеры стали элитными охранниками самого замка. Борнгрей не ожидает, что на Неритар когда-нибудь будет произведено настоящее нападение; он слишком недоступен, находясь так глубоко в болотах. Но если такое когда-нибудь случится, он знает, что хвастливые жаболюды скорее дезертируют, чем будут биться с организованным врагом. С другой стороны, людоящеры могут быть храбрыми и дисциплинированными, когда у них есть стоящий лидер. Борнгрей надеется стать именно таким лидером, по крайней мере, для небольшого отряда людоящеров-воинов, которых он приютил в замке и поощряет особым отношением. В обмен на службу Борнгрей «платит» племени металлическим оружием, которое поступает в замок вместе с контрабандой.

Тем временем жаболюды издеваются над людоящерами, потеряв всякий страх из-за своего численного превосходства, инстинктивного трепета людоящеров перед магией Фарблекса и отсутствия запрета от Борнгрея или чёрного дракона. Молчание Воарагаментара в большей степени, чем что-либо другое, заставляет людоящеров гадать, не нака-

зывает ли их судьба за какой-то неведомый проступок. Они ропщут, иногда некоторые сбегают, но большинство переносят это со стоицизмом рептилий.

Щелкозуб — один из немногих, кто намеревается восстать против ненавистных жаболюдов и культистов. Он не сделал этого открыто, опасаясь мести жаболюдов, но говорил с несколькими соплеменниками, которым доверяет. Они отреагировали заинтересовано, но уклончиво: людоящеры намерены отомстить жаболюдам, но лишь тогда, когда настанет подходящий момент. А пока они терпят и запасаются оружием. Борнгрей имеет лишь приблизительное представление о том, сколько в племени людоящеров, и не следит за тем, как много мечей, копий, кинжалов, щитов и стрел с металлическими наконечниками было отдано им. На данный момент людоящеры гораздо лучше вооружены, чем они показывают жаболюдам или культистам. Когда придёт время дать бой, людоящеры намерены перерезать глотку и вскрыть брюхо каждого жаболюда новым острым как бритва стальным клинком.

Как и жаболюды, увидев незнакомцев, людоящеры будут считать, что это культисты или их союзники, пришедшие работать или вести переговоры в замке. Однако они не разделяют высокомерия жаболюдов, так что пока их не трогают, людоящеров на самом деле совсем не волнует, кто бродит по лагерю. Исключение составляют людоящеры, находящиеся в патруле или стоящие на страже: они остаются начеку и считают каждого потенциальным врагом. Они не станут атаковать, пока не будут уверены наверняка, чтобы не навлечь на себя гнев Резмир или Борнгрея за убийство союзника. Как дозорным, им предписано оповестить лагерь о приближении чужаков, следить за ними и ждать дальнейших указаний.

Племя Чешуйчатой Смерти насчитывает 80 людоящеров-воинов, как мужчин, так и женщин. Около половины из них постоянно находятся в непосредственной близости от замка: 26 живут в замке, а остальные — в тростниковых хижинах (зона 3). Другие ходят на охоту, рыбалку, патрулируют, перетаскивают контрабанду из рабочего лагеря или посещают свои семьи в племенной деревне (в нескольких часах пути на юго-запад).

Красные Волшебники

В замке Неритар присутствует только один Красный Волшебник: Азбара Джос, который также был в лагере культистов на Зелёных полях и отправился на север с Резмир. Его совсем не интересует Топь мертвецов, жаболюды или людоящеры, он проявляет любопытство лишь к чёрному дракону. Он здесь только в качестве связного между Рат Модаром и Резмир. Однако портал под замком привлекает внимание Джоса; порталы всегда интересуют Красных Волшебников.

Искатели приключений, появившиеся в этом захолустном тайном месте, также заинтересуют его. Если Азбара Джос увидит персонажей или узнаёт об их присутствии, он организует частную встречу — такую, о которой Резмир и Борнгрей даже не узнают, не говоря уже о том, чтобы её посетить. Он хочет выяснить, как много персонажам известно о планах Культа, где и как они получили информацию, кто ещё знает об этом и что они думают о возможностях этого плана увенчаться успехом. Если персонажей захватят в плен и запрут в замке, Джос найдёт способ задать эти вопросы, опять же наедине, но тогда у него будет больше возможностей заставить персонажей говорить.

Этот сценарий предполагает, что персонажи находятся в замке Неритар под видом культистов или скрываются среди людоящеров. Если же герои устроят кровавую баню, то у Азбары Джоса будет лишь одна забота: сбежать через портал, прежде чем его убьют.

ВОАРАГАМЕНТАР

Воарагаментар — это взрослый чёрный дракон, который считает Топь мертвецов своей территорией. Хотя множество существ живут на болоте и контролируют его в той или иной степени, никто не осмелится бросить вызов Воарагаментару. Жаболюды считают его постоянной угрозой и трепещут, когда его тень проносится мимо. Юань-ти неохотно выказывают ему уважение и жадуют его огромных богатств. Людоящеры поклоняются ему и недоумевают, почему он позволяет культистам издеваться над ними. Культисты чтят его и приносят часть прибывающей контрбанды в его логово в качестве дани.

У Воарагаментара есть тайна, которая известна лишь двум другим существам в Фейруне. Одно из них — Резмир. Другое, которое и является тайной, — Ваэрваэрндор, брат-близнец Воарагаментара. На протяжении веков близнецы вводят мир в заблуждение, заставляя верить, что в Топи мертвецов обитает один дракон, который передвигается с огромной скоростью, так как его замечали в разных местах с небольшой разницей во времени. Братья редко покидают свои логова, но когда это происходит, они координируют действия так, чтобы их никогда не видели вместе или в двух отдалённых местах одновременно.

Резмир убедила близнецов дать обещание помочь Культ, но до сих пор это не принесло большой пользы. Ни один из драконов не покидает своё логово достаточно часто, чтобы оказать существенную помощь. Как и все чёрные драконы, эти двое с недоверием относятся к своим сородичам. Возможное возвращение Тиамат и создание драконьей империи кажутся отдалённой перспективой по сравнению с реальной угрозой в лице других драконов, любой из которых с удовольствием убьёт Воарагаментара и Ваэрваэрндора за их сокровища. Во всяком случае, такова точка зрения близнецов. Беспокойство по поводу сородичей было бы вполне обосновано, если бы не тот факт, что братьев двое, из-за чего они могут не опасаться большинства драконов-одиночек. Резмир из всех сил старается убедить близнецов, что они могут получить большую власть, раскрыв свою тайну в стратегически правильный момент. До возвращения Тиамат, однако, Воарагаментар и Ваэрваэрндор намерены продолжать действовать осторожно, держаться близко к дому и беречь свою тайну.

Воарагаментар и Ваэрваэрндор не являются полноценной фракцией на болоте, поскольку не преследуют никаких собственных целей, но их присутствие влияет на баланс сил. Без Воарагаментара Кulta бы вообще здесь не было, а людоящеры вряд ли согласились бы иметь дело с жаболюдами.

В этом приключении персонажи не должны столкнуться с драконами лицом к лицу (это, скорее всего, произойдёт в «Восстании Тиамат»). Если персонажи отклонятся от пути людоящеров между рабочим лагерем и замком Неритар, преднамеренно или случайно, например, если они последуют за блуждающими огоньками на болоте,

они могут попасть в мрачную местность, окружающую одно из логовищ. Существует множество признаков того, что персонажи попали на территорию дракона. Во-первых, на это указывают изъеденные кислотой черепа гуманоидов, юань-ти, крокодилов и любых других существ, живущих на болоте. Черепа свисают с засохших деревьев и со вбитых в землю шестов.

Оба логова драконов находятся под охраной людоящеров. Её составляют избранные представители племени Чешуйчатой Смерти, которые работают на Культ. В каждом логове обитают кобольды, но они редко покидают его пределы.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ КУЛЬТУ ДРАКОНА

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

- У Резмир и Азбары Джоса есть более важные заботы, чем безопасность замка Неритар и его обитателей, так что они любой ценой избегают боя с искателями приключений. Если начинается сражение, то оба ПМ будут стремиться попасть к portalу под замком и телепортироваться к Талис Белой в охотничью усадьбу (см. главу 7). В этой главе сделайте всё возможное, чтобы Резмир и Джос выжили. Ничего страшного не случится, если они всё же погибнут, но для дальнейшего развития сюжета будет намного лучше, если они останутся в живых.
- Дралмор Борнгрей и Фарблекс Грязебрызг, наоборот, рискнут потерять всё, если враги Кulta захватят замок Неритар; поражение стоило бы Борнгрею с таким трудом заработанного положения в Культ, а Грязебрызг — базы, с которой он надеется править болотом после того, как Культ уйдёт из замка. Они сражаются насмерть, защищая замок (одновременно выигрывая время для Резмир и Джоса). Несмотря на отвращение друг к другу, они понимают, что вместе они гораздо сильнее, чем порознь. Как только битва начинается, они объединяют усилия и действуют слаженно.
- Лучшее место, где Борнгрею и Фарблексу следует занять позиции, зависит от развития событий; вам придётся действовать по обстоятельствам. Возможно, лучшей тактикой против решительного штурма будет отступление через замок и спуск в подземелье, где узкие проходы и гигантские лягушки сыграют на руку обороняющимся.
- Жаболюды многочисленны, но трусливы. Они сражаются, защищая Фарблекса, но если его нет в поле зрения, когда он, например, отступил в подземелье, в то время как другие жаболюды сражаются во внутреннем дворе, то они, почувствовав, что он их бросил, скорее всего, ускачут на болото и никогда не вернуться. Если Фарблекс убит, большинство жаболюдов тут же сбегут.
- Людоящеры смелы, но презирают жаболюдов. Если персонажи не заручились поддержкой людоящеров, те храбро сражаются, пока остаются одни. Если жаболюды находятся неподалёку, людоящеры отступают, позволяя жаболюдам принять на себя основной удар в бою и нести потери. Если герои переманили людоя-

ящеров, те охотятся на жаболюдов и безжалостно их убивают, как в замке, так и в его окрестностях. Если жаболюды убегают на болото, людоящеры преследуют их. Они сражаются против культистов без особого энтузиазма — не из страха перед ними, а потому, что не испытывают ненависти и им сложнее решиться на открытое противостояние с прежними союзниками.

- Культисты преданы Культ, но не фанатично, и они рабочие, а не солдаты. Они храбро сражаются под руководством Дралмора Борнгрея. Без него культисты атакуют несоординированно и нерешительно. Их положение становится ещё хуже, если они сталкиваются с восставшими людоящерами. В этом случае без командования Борнгрея они, скорее всего, забаррикадируются на верхних этажах юго-западной башни или в библиотеке и попытаются переждать бойню.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К ЗАМКУ НЕРИТАР

То, как персонажи приблизятся к замку Неритар, может задать тон всему происходящему внутри.

Щелкозуб знает, где в километре от замка расположены посты людоящеров. Если он заодно с персонажами, то может помочь им избежать ловушки или засады. Он переговорит с шестью **людоящерами-охранниками**, если персонажи позволят ему. То, что он скажет, зависит от того, какое мнение у него сформировалось о героях.

- Если Щелкозуб не уверен в том, что персонажи — спасители, на которых он рассчитывал, то он скажет охранникам, что герои — культисты, приехавшие, чтобы присоединиться к тем, кто уже в замке. Охранники без вопросов поверят в эту историю и дадут всем пройти.
- Если у героев сложились прочные доверительные отношения с Щелкозубом, то он скажет охранникам, что персонажи — это великие воины, пришедшие, чтобы уничтожить Культ Дракона, и что теперь настало время выступить против жаболюдов. Вы можете либо сами решить, как охранники отреагируют на это, или же пройти проверку Харизмы со СЛ 10 за Щелкозуба. При успехе он убедит охранников, при провале персонажи не произведут на них впечатление. Они не будут выступать против жаболюдов сейчас, но и не станут мешать героям. Если результат проверки равен 5 или ниже, охранники решат, что слова Щелкозуба о восстании слишком опасны и нападут на него.
- Если персонажи не сделали ничего, чтобы завоевать доверие Щелкозуба, или они относились к нему не лучше, чем жаболюды, то он говорит охранникам, что герои несут одни неприятности, и людоящеры атакуют.

Если Щелкозуб не с персонажами, у них есть шанс обнаружить сторожевую заставу самостоятельно. Герои со значением пассивной Мудрости (Внимание) 15 или выше улавливают запах древесного дыма. Также пройдите с преимуществом одну проверку Ловкости (Скрытность) за людоящеров-охранников (у них было достаточно времени, чтобы скрыться). Сравните их результат со значением пассивной Мудрости (Внимание) персонажей, чтобы узнать кто из героев заметил прячущихся людоящеров.

Если людоящеры остаются незамеченными, они посылают двоих самых быстрых пловцов вперёд обходным путём, чтобы предупредить жаболюдов в замке. Ещё двое разведчиков следуют за персонажами, а последние двое остаются на своём посту.

ОКРЕСТНОСТИ ЗАМКА НЕРИТАР

Замок Неритар был построен на твёрдой земле, а затем вокруг него вырыли глубокий ров. Когда болото расширилось и окружило стены замка, ров затопило до краёв. Теперь вся область заболочена, и большие лужи усеивают местность. Замок был построен на обнажённой скале, поэтому его фундамент прочный и в основном сухой даже спустя столетие после затопления. Заросли кустарника и деревья растут в пределах 20 футов (6 м) от стен с трёх сторон замка. Только передняя (южная) сторона замка свободна от растений.

Жаболюды живут в забитых до отказа наспех сделанных хижинах из камыша. У людоящеров более прочные и просторные тростниковые длинные дома.

1. ПРИЧАЛ

Полдюжины каноэ вытянуто на сушу. От трёх до пяти вёсел лежит на дне каждого из них. Пять каноэ в хорошем состоянии; у шестого сгнившее дно, и людоящеры никогда не используют его. Если персонажи будут садиться туда в спешке, есть шанс 1 из 6, что им достанется гнилое. Оно начнёт течь, как только его спустят на воду, и утонет через 15 минут.

2. ЗАГОН ДЛЯ ЖИВОТНЫХ

Людоящеры держат здесь своих гигантских ящериц. Ограда высотой 5 футов изготовлена из прочных брёвен, вбитых в землю на расстоянии около 15 сантиметров друг от друга и связанных кручёной верёвкой. Ящерицы могут переносить грузы, слишком тяжёлые для людоящеров, такие как крупные брёвна или туши крокодилов. Ящериц также применяют, чтобы поднимать камни на зубчатые стены замка, используя верёвки и блоки — технология, которая не перестаёт удивлять людоящеров. В загоне всегда находится 2d4 **гигантских ящериц**. Они раздражительны и атакуют каждого, кто оказывается в пределах досягаемости, если дрессировщики не находятся рядом, держа животных под контролем. Если их отвязать, они, скорее всего, убегут на болото. Если цель состоит в том, чтобы заставить ящериц бесчинствовать в лагере, кто-то должен сперва разозлить их. Потыкав их копьём через ограду можно добиться необходимого эффекта.

3. ДЛИННЫЕ ДОМА

Людоящеры-воины живут в длинных домах.

Длинные дома сделаны из тростника, связанного в продолговатые толстые пучки, согнутые в виде перевёрнутых U-образных дуг. Пространство между ними решётчатое и заполнено большим количеством тростника. У каждого дома одна плетёная дверь в центре торцевой стены. Техника строительства этих домов весьма изобретательна.

Людоящеры, возможно, технологически и отсталые, но прекрасно адаптировались к среде обитания. Свой строительный талант они также демонстрируют в изготовлении ловушек и силков, которые расставляют на болотах.

Внутри длинные дома просторны и хорошо проветриваются. Пол покрыт тростниковым ковром, благодаря чему здесь сухо. Снаряжение развешено на стенах, чтобы оно не соприкасалось с землёй. Людоящеры особенно трепетно относятся к новому стальному оружию, которое быстро ржавеет под воздействием сырости. Для отопления они наполняют небольшие каменные печи углями. Открытых очагов в домах нет, так как опасность пожара от искр слишком высока.

Каждый из длинных домов может вместить с комфортом 25 людоящеров, а если они потеснятся, то и больше. Когда Резмир впервые вела с ними переговоры, она планировала переместить сюда всю деревню людоящеров, и жилища строили с этим расчётом. Когда жаболюды начали стекаться к замку, и реальное положение дел стало очевидным, воины приказали своим семьям вернуться в деревню. Таким образом, около замка у людоящеров гораздо больше места, чем необходимо. Персонажи, наблюдая за окрестностями из укрытия и судя исключительно по длинным домам, могут предположить, что по самым скромным расчётам у замка живёт более сотни людоящеров. Такого их количества здесь не наблюдается даже близко. Щелкозуб сможет объяснить это несоответствие, если он рядом.

4. ХИЖИНЫ

Жаболюды живут в небрежно построенных хижинах.

Дюжина или больше хижин бессистемно раскиданы на болотистой почве. Каждая имеет форму слегка сплющенного купола. Дверные проёмы открыты, но низкий короткий проход вынуждает существ вползать внутрь. Хижины сделаны из тростника, сплетённого в сетку, и покрыты обильным слоем грязи, травы и навоза. Грязь, болотная вода и навоз заполняют пространство между хижинами и затекают в низкие открытые дверные проёмы.

Внутри хижины жаболюдов являются полной противоположностью домам людоящеров: они сырые, грязные, неряшливо сделанные и неприятно пахнущие. Полы не просто влажные: они представляют собой месиво из грязи глубиной до 2 футов, поэтому жаболюды могут отдыхать здесь как лягушки: сидя в грязи по самые уши. У них нет концепции уединения или личного пространства. По ночам жаболюды набиваются сюда, буквально сидя друг у друга на головах, пока остаётся хоть немного места. Они не занимают какие-то конкретные хижины. Когда жаболюды устают, они спят там, где им удобнее, поэтому часто бывает так, что ночью одни хижины забиты до отказа, а другие стоят совершенно пустые.

Восемь **гигантских лягушек** беспорядочно прыгают между хижинами или неподвижно сидят в лужах стоячей воды. Эти существа были выращены жаболюдами из головастика и не трогают своих хозяев, но нападают на любого, кто опрометчиво забредёт в пределы досягаемости их 15-футовых языков.

5. РОВ

Мутная вода, окружающая стены замка, на первый взгляд неотличима от луж и ям со стоячей водой, заполняющих округу, но она скрывает ров. Часть рва около юго-западной башни засыпана до уровня земли, но в других местах он от 30 до 40 футов (от 9 до 12 м) в ширину и до 15 футов в глубину. Мощёная дорога (1Б) проходит над ровом, из чего можно сделать вывод, что вода глубже, чем кажется. Любой, кто свалился в воду, привлечёт внимание шести **крокодилов**.

6. ГЛАВНЫЕ ВОРОТА

Это единственный используемый вход в замок. Когда он был построен, пара крепких деревянных ворот с железной опускающей решёткой закрывали этот проход шириной 12 футов и высотой 10 футов. Ворота уже давно не закрываются; их створки провисли на петлях так сильно, что не стоит и пытаться приводить их в порядок, если, конечно, речь не идёт о неминуемом нападении. Опускающая решётка устроена таким образом, что её можно быстро уронить, дёрнув рычаг (он находится на верхнем этаже, зона 2А), но с момента прошлого испытания устройство заржавело настолько, что ворота опустятся лишь на 3 фута, а затем механизм заклинит.

ВНУТРИ ЗАМКА НЕРИТАР

Толщина наружных стен замка в среднем составляет 10 футов (3 м). Внутренние стены также каменные, однако толщиной всего 1–2 фута.

Большинство строений внутри замка имеет несколько этажей. В описаниях сначала указывается этаж, а затем буква, так что, например, зона 1М находится на первом этаже, 2М — на втором и так далее. Если в секции этажа нет описания зоны, значит на этом этаже её нет.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

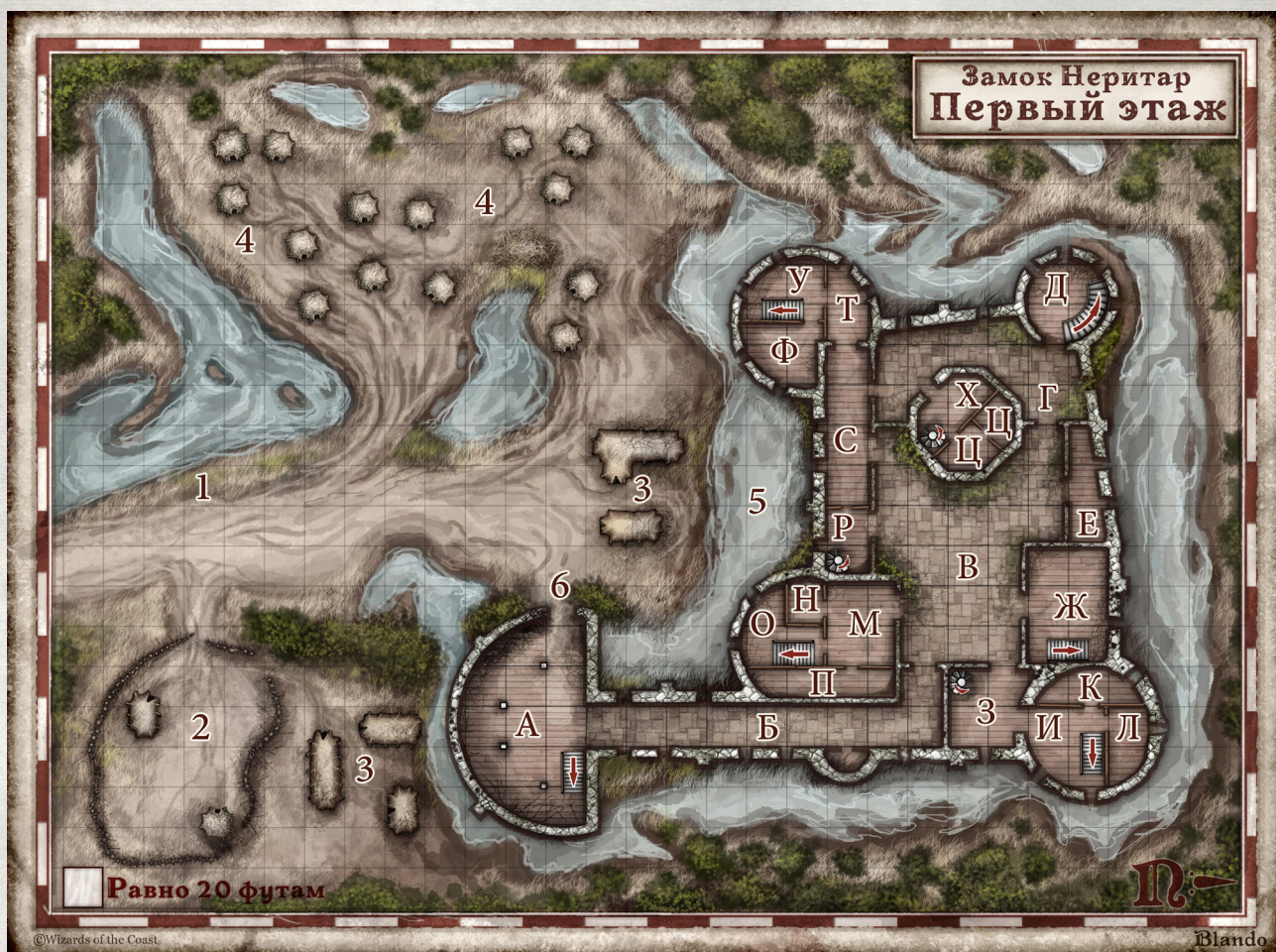
1А. БАРБАКАН

Барбакан — основной оборонительный рубеж замка. Круглые сутки его охраняют десятеро **жаболюдов** и 1д6 **гигантских лягушек**. Если поблизости происходит бой или беспорядки, стражники начеку.

Жидкая грязь покрывает каменный пол этого большого помещения. Для культистов, которые не любят ходить по грязи как жаболюды, уложен настил из толстых брёвен от ворот до мощёной дороги шириной 10 футов (3 м). Для персонажей зона, кроме участка на брёвнах, считается пересечённой местностью из-за скользкой грязи. Из досок, лежащих на бочках, наскоро сколотили несколько столов, а для отдыха сделали грубые скамейки. Столы и скамьи покрыты не меньшим количеством грязи, чем сам пол.

На уровне земли в барбакане нет окон или бойниц. Днём зона ярко освещена в пределах 20 футов от открытых ворот и прохода к мощёной дороге. В остальных местах масляные лампы создают тусклое освещение (так как жаболюды их никогда не чистят).

Лестница ведёт наверх, в зону 2А.



1Б. Мощёная дорога

Эта 180-футовая (55 м) мощёная дорога пересекает ров и ведёт во внешний двор замка. У неё нет крыши, так что защитники на верхнем этаже барбакана (зона 2А) могут стрелять в нападающих, столпившихся на мощёной дороге. Небольшой оборонительный альков вдоль восточной стены мощёной дороги не охраняется.

1В. Внешний двор

Когда-то земля здесь была утрамбована, однако участок перед казармами (зона 1Ж) из-за постоянных лягушачьих прыжков жаболюдов превратился в грязное месиво. Во внешнем дворе всегда находится 1д6 — 1 жаболюдов и 1д6 — 1 людоящеров. Людоящеры, вероятнее всего, работают (тренируют гигантских ящериц), в то время как жаболюды бездельничают, либо отдают приказы людоящерам.

1Г. Внутренний двор

Изначально проход между внешним и внутренним дворами мог закрываться тяжёлыми деревянными воротами, но они уже давно разрушились и их так и не заменили. Три сторожевых дрейка (см. приложение Г) круглые сутки патрулируют внутренний двор. Они нападают на любого, кого не узнают, либо кого не сопровождает кто-то знакомый.

1Д. Северо-западная башня

Дверь в этой башне сорвана с петель и лежит на земле. Изначально пол на первом этаже был деревянный, а под ним — яма для пленников. Сейчас пол полностью сгнил, а яма заполнена мусором и грязью почти до уровня земли.

В этой башне, вероятно, был деревянный пол, который скрывал тюремную яму под ним. Теперь пола нет, а яма превращена в свалку и туалет, заполненный вонючим мусором и болотной водой всего на несколько футов ниже уровня дверного проёма. Доски верхнего этажа сильно прогнили и частично обрушились. Через зияющие отверстия во втором этаже видно, что третий этаж всё ещё находится в хорошем состоянии. Однако чтобы добраться до каменной лестницы, ведущей вверх вдоль наружной стены, вам придётся перебраться десять футов (3 м) неопишущей мерзости.

В яме живёт **отьюг**, который потребляет большую часть мусора в замке. Когда персонажи приходят, он сидит тихо и неподвижно, погрузившись в грязь, благодаря чему обнаружить его невозможно, если персонажи не станут тыкать в дурно пахнущий мусор шестами. Если кто-то вступит в воду или будет перескакивать на ступени, отьюг атакует щупальцами. Он тащит захваченных персонажей в яму, где, наряду с перспективой быть растерзанными отьюгом, есть дополнительная опасность — утонуть.

Можно предположить, что персонажи, входя в зловонную башню, сначала сделают большой глоток чистого воздуха, но атака отъюга может выбить из них дух. Позвольте атакованному персонажу пройти испытание Выносливости со СЛ 5 плюс урон, нанесённый атакой щупальцем отъюга. При успехе у персонажа полные лёгкие воздуха, в тот момент, когда его втянули в грязную воду. Он может задержать своё дыхание на количество минут, равное его модификатору Выносливости + 1, минимум 30 секунд (5 раундов). При провале лёгкие персонажа опустошены, и он теряет сознание в конце своего хода после количества раундов, равное его модификатору Выносливости, если он до этого не вырвется из захвата отъюга (см. правила удушья в «Книге Игрока»).

1Е. Конюшня

Наиболее сильные и свирепые гигантские ящерицы находятся здесь, а не в загоне для животных (зона 2), чтобы защитить их от укусов и царапанья когтями, которыми постоянно обмениваются животные в общем вольере. Эти ящерицы используются людоящерами в качестве верховых животных во время длительных патрулей. Стойла, изначально построенные для лошадей, были увеличены, чтобы вместить этих зверей (восемь **гигантских ящериц**). Обычно сонные, они приходят в возбуждение, когда незнакомцы входят в конюшню. Если персонажи задерживаются более чем на минуту, две ящерицы начинают хлестать хвостами по стенам. Остальные быстро подхватывают этот гвалт, и в течение двух минут все звери будут неистовствовать. Шум привлекает четверых **людоящеров**, дрессировщиков гигантских ящериц. Они успокаивающее действуют на животных, но если им помешать, встревоженные ящерицы ломают свои стойла и нападают на всех в конюшне.

Лестница в юго-восточном углу ведёт на чердак над конюшней.

1Ж. Нижний этаж казарм

Это большое сооружение было построено для размещения гарнизона замка. Теперь его заняли Фарблекс и его ближний круг жаболюдов. Сам Фарблекс редко бывает здесь, но в течение дня двенадцать **жаболюдов** отлёживаются в грязи. Их количество удваивается ночью.

Если персонажи попадают в казармы в дневное время, зачитайте вслух текст, следующий далее. Если же они прокрадываются или заходят посреди ночи, измените и перефразируйте его соответствующим образом.

Двенадцать жаболюдов подозрительно смотрят на вас из помещения, которое раньше, скорее всего, было чистой казармой. Сейчас в нём почти нет мебели, большая часть пола измазана грязью, а вонь жаболюдов пронизывает всё.

Если жаболюды принимают персонажей за культистов, то терпят их присутствие на нижнем этаже казарм. Однако они никому не позволят подняться наверх, и не будут принимать приказы от тех, кого не знают. Если в этой зоне начинается бой, жаболюды со второго этажа (зона 2Ж) спускаются по лестнице и присоединяются к бою в 3 раунде.

Три забрызганные грязью сундука спрятаны в укромном месте под лестницей. Они содержат большую часть накопленного жаболюдами жалования. Дралмор Борнгрей платит им награбленными сокровищами, которые считает

слишком дешёвыми или безвкусными, чтобы включать их в подношение для Тиамат. Сундуки содержат сотни предметов, изготовленных из меди и олова, инкрустированные небольшими или повреждёнными полудрагоценными камнями. В трёх сундуках вместе лежат 30 000 мм, 50 см и ювелирные изделия (медные и оловянные с декоративными или полудрагоценными камнями) на сумму 350 зм, что в общем составляет 700 зм. Суммарный вес — более 500 фунтов (227 килограмм): 300 фунтов монет плюс ещё 200 фунтов ювелирных изделий.

В одном сундуке среди меди и олова находится небольшой ящик из красного дерева с двумя *зельями исцеления* и одним флаконом *масла эфирности*, которые культисты не заметили во время сортировки.

1З. Кузница и арсенал

Строители замка Неритар соорудили это помещение для кузнецов, которые создавали и поддерживали в надлежащем состоянии доспехи и оружие, необходимые защитникам замка.

Большая кузница занимает центр этой комнаты, создавая приятное тепло благодаря слою тускло тлеющих в горне углей. Полдюжины людоящеров работают в кузнице, но не похоже, чтобы они многого достигли. Вдоль стен разбросаны кузнечные инструменты, а в северо-западном углу свалена груда металлических изделий весьма посредственного качества.

Несколько месяцев назад Дралмор Борнгрей решил возобновить работу кузницы. Он презирает Фарблекса с жаболюдами и предпочёл бы иметь дело исключительно с людоящерами, если бы не хандра, охватившая племя, после того как Фарблекс убил их шамана. Борнгрей полагает, что освоение такого сложного ремесла, как металлообработка, могло бы вернуть людоящерам веру в себя. Это сработало бы, но до сих пор людоящеры не проявили особых способностей к ремеслу. Им, однако, нравится греться теплом кузницы и они научились отлично ухаживать за своим новым стальным оружием, хотя и не могут сами его изготовить.

Шестеро **людоящеров** в кузнице не нападают, если их не провоцировать. В данный момент они пытаются выковать железный наконечник для копья из остатков изломанных доспехов, но вместо лезвия у них выходит что-то больше похожее на лопату. Они внимательно слушают, если персонажи дают советы, но не показывают никаких признаков понимания.

1И. Дежурное помещение людоящеров

20 **людоящеров**, отобранных Дралмором Борнгреем для службы в качестве вспомогательной охраны, используют северо-восточную башню как казармы. Эта комната в дневное время является дежурным помещением. Свободное от упражнений с оружием время людоящеры проводят здесь, играя в азартные игры, тренируясь и рассказывая истории о счастливых временах. Борнгрей держит их как страховку на случай предательства со стороны Фарблекса и жаболюдов.

Как и охранники в других местах замка, эти считают чужаков новоприбывшими культистами, если нет оснований думать иначе (например, с оружия незнакомцев

стекает кровь после недавнего боя). Людоящеры не будут нападать, если их не спровоцировать, но они никому не позволят подняться наверх или зайти в зоны 1К и 1Л без веской причины.

1К. Спальня людоящеров

Десятеро самых влиятельных людоящеров из охраны Борнгрея отдыхают в этой спальне, потому что она получает больше тепла от кузницы (зона 1З), чем комната 1Л. Они спят на тростниковых лежаках, беспорядочно разбросанных по полу, и каждый держит своё скудное имущество под «постелью». Несмотря на отсутствие порядка, комната чистая и сухая. Она пустует в течение дня, но десятеро **людоящеров** спят здесь ночью.

1Л. Спальня людоящеров

Здесь спят десятеро людоящеров-охранников, представляющих менее влиятельную половину стражников Борнгрея. Их определили в эту спальню, так как она получает меньше тепла от кузницы (зона 1З), чем спальня 1К. Людоящеры спят на тростниковых лежаках, беспорядочно разбросанных по полу, и каждый держит своё скудное имущество под «постелью». Несмотря на отсутствие порядка, комната чистая и сухая. Она пустует в течение дня, но десятеро **людоящеров** спят здесь ночью.

1М. Часовня

За годы существования эта часовня была посвящена разным божествам в зависимости от того, кто управляет замком. Теперь это храм Тиамат, украшенный красивой деревянной статуей Королевы Драконов, которую изготовили людоящеры. Работа выполнена на удивление искусно, хотя большинство голов Тиамат скорее имеют сходство с людоящерами, нежели с драконами.

Культисты почитают Тиамат, но не поклоняются ей, поэтому часовня редко используется для религиозных обрядов или месс. Вместо этого отдельные культисты или их небольшие группы иногда уединяются здесь для мечтательных размышлений о том, как мир будет страдать, когда Королева Драконов вернётся.

Сокровища

В потайном отсеке под чёрной драконьей головой Тиамат спрятан **ядовитый кинжал**. Он может быть найден при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со СЛ 15. Только Резмир и несколько людоящеров (включая Щелкозуба), которые вырезали статую, знают о кинжале.

1Н. Кладовая

Весь мусор из часовни — сломанные табуретки, сгнившие алтарные ткани, ржавые иконы — свалили в эту комнату, когда культисты обосновались в замке. Ничего ценного здесь нет.

1О. Приход

Изначально это было жилое помещение местного священника, в котором находилось множество прочных шкафов для хранения облачений и религиозной атрибутики. Все они были взломаны и разграблены давным-давно. Четверо **драконьих когтей** (см. приложение Г) заняли эту комнату и превратили её в спальню. Они присматривают за библиотекой в зоне 2О.

1П. Галерея лучников

Эта длинная галерея с видом через бойницы на мощёную дорогу. В случае нападения лучники могут занять в ней позиции. Культисты её не используют, и помимо паутины здесь ничего нет.

1Р. Кухня

На этой кухне под руководством **дварфа-повара** по имени Тарм Тармзид двое его людей-помощников (**простолюдинов**) готовят пищу для культистов. При каждом удобном случае он горько жалуется на скудные запасы ингредиентов, из которых вынужден готовить. Все продукты поступают от людоящеров — охотников и собирателей, чьи представления о съедобном далеки от кулинарных идеалов Тармзида.

1С. Большой зал

Культисты едят и делают большую часть своих дел в этом высоком и просторном зале. Восточная часть используется для общения и как столовая. Западная половина отведена под контрабанду, которую принесли из Карнатского яма. Здесь её осматривают, сортируют и упаковывают перед отправкой к порталу под юго-западной башней. Столы в этой половине зала завалены драгоценностями.

До тех пор, пока все культисты живы, украсть что-либо будет невозможно. В течение дня здесь всегда находится 12 **культистов** (в ранге посвящённых), работающих в большом зале и четверо **драконьих когтей** (см. приложение Г), присматривающих за ними. Большинство культистов — это люди, однако среди них есть представители всех рас. Точное их соотношение не имеет значения.

Если в большом зале что-то случится, все в пределах слышимости реагируют на шум и крик. Культисты из юго-западной башни и сторожевые дрейки из внутреннего двора появляются в начале 3 раунда, а жаболюды или людоящеры из внешнего двора прибывают в начале 4 раунда.

Ночью два **сторожевых дрейка** (см. приложение Г) спят в большом зале, а третий **сторожевой дрейк** патрулирует зал и внутренний двор. Даже во сне сторожевые дрейки остаются начеку.

Сокровища

В юго-западном углу комнаты находится импровизированная столярная мастерская, где культисты делают новые сундуки и ящики для хранения награбленного. Если у персонажей будет возможность порыться здесь и посчитать добычу, то они найдут 450 зм, 520 см, 80 пм, 22 полудрагоценных камня (5 × 35 зм, 6 × 45 зм, 6 × 55 зм, 4 × 65 зм и 1 × 80 зм) и **зелье улучшенного исцеления**. Вы можете создать свою собственную грудку сокровищ экспертного уровня.

1Т. Вестибюль юго-западной башни

Болотная вода просачивается в эту комнату через трещину в фундаменте, собираясь в лужу на каменном полу глубиной в пару сантиметров и наполняя воздух затхлым запахом плесени. Культисты проложили настил из досок по полу, чтобы можно было пройти между двумя дверными проёмами не замочив ног. Эта комната используется только для прохода между зонами 1С и 1Р.

1У. Вход в подземелье

В этой комнате нет луж, как в зоне 1Г, но запах сюда доходит. Поэтому культисты используют это помещение только для доступа к другим зонам.

Наиболее важная особенность этой комнаты — лестница, которая ведёт вниз, в пещеры под замком. Она находится прямо под другой лестницей, ведущей на второй этаж башни. Дверей на обеих лестницах нет.

1Ф. Неиспользуемая комната

В этой комнате сыро и повсюду плесень, но она не затоплена. Из-за сырости культисты не используют её, поэтому в ней поселились гигантские многоножки. Тот, кто открывает дверь и входит в комнату, становится мишенью десяти **гигантских многоножек**.

Если персонажи выдают себя за подкрепление, посланное Культом, им отводят эту комнату для ночлега. Их первой задачей будет избавиться от многоножек, убрать течь и в целом сделать помещение пригодным для проживания.

1Х. Вход в крепость

Вход в крепость на три ступени выше уровня внутреннего двора. Путь преграждает толстая деревянная дверь в исправном состоянии, обычно она не закрыта на замок.

Эта парадная комната представляет из себя уменьшенную копию большого зала с несколькими столами и скамейками, которые редко используются. Винтовая лестница ведёт на второй этаж.

1Ц. Западные гостевые комнаты

Как правило, эти комнаты не используются, но сейчас их занимает Азбара Джос. В них достаточно тепло и комфортно. Джос находится здесь, когда не совещается с Резмир в зонах 1Х, 2О или 3М. Все свои по-настоящему ценные вещи он носит с собой. В комнатах остаётся лишь его одежда и походная книга заклинаний, в которой содержатся все подготовленные им заклинания (см. приложение Г). Она заперта в шкатулке из красного дерева, инкрустированного серебром. Замок может быть открыт при успешной проверке Ловкости со СЛ 15, но если результат броска меньше 20, то при взломе срабатывает защитная магия с эффектом заклинания *кислотная стрела Мелфа*; стрела поражает того персонажа, который открыл сундук, и причиняет 4д6 урона кислотой сразу же плюс ещё 4д6 урона кислотой в конце следующего хода персонажа. Урон уменьшается в два раза, если цель успешно проходит испытание Ловкости со СЛ 15. Открыв сундук ключом, персонаж автоматически обезвреживает ловушку; Джос носит ключ на шнурке, висящем на шее.

Второй этаж

2А. Верхний этаж барбакана

Хотя верхний этаж барбакана чище, чем нижний, здесь всё равно царит беспорядок. Грязные следы перепончатых лап жаболюдов тянутся вверх и вниз по лестнице и расходятся по полу. В этой зоне днём и ночью находится девятеро **жаболюдов**, но в ночное время, они, как правило, спят на полу.

На этом уровне барбакана нет крыши. Сотни камней размером с дыню сложены в пирамидки возле бойниц, чтобы их можно было сбрасывать на головы нападающих. Многие пирамидки развалились, но жаболюды слишком ленивы, чтобы снова сложить их.

Для лучников, размещённых в задней части барбакана, вся мощёная дорога видна как на ладони, но жаболюды редко смотрят в ту сторону.

Главной особенностью этой зоны является сигнальный барабан, вырезанный из огромного полого бревна. Когда в него энергично бьют, звук разносится на многие километры вокруг. Жаболюды подают множество различных сигналов: они могут призвать патрули и добытчиков обратно в крепость, пробудить лагерь, объявить время приёма пищи, сообщить об изменениях караула или поднять общую тревогу, если замок подвергся нападению. В обычный день барабан звучит примерно шесть раз, и каждый, кто живёт в замке, знает значение различного барабанного боя. Персонажи не поймут его без объяснений.

2Д. Сгнивший пол

Второй этаж северо-западной башни находится в плохом состоянии. В тех местах, где доски сгнили или обвалились, зияют большие дыры, а те половицы, которые остались, вряд ли в состоянии выдержать вес человека. Балки по-прежнему прочные, но они покрылись скользким грибом и плесенью. Необходима успешная проверка Ловкости (Акробатика) со СЛ 10, чтобы пересечь этаж по балкам, не поскользнувшись и не упав в грязь в зону 1Д.

Каменные ступени, по спирали огибающие внешнюю стену, заканчиваются маленькой (примерно 3 на 3 фута) каменной площадкой и ведут дальше, на третий этаж. Персонажи не упадут, если будут оставаться на лестнице или на площадке.

Уходящая в потолок часть лестницы заканчивается люком. Он заперт на обычную деревянную щеколду. На люке есть предупреждение, но из-за того, что его нацарапали мелом около века назад, сейчас оно практически неразличимо. Заметить его можно, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20. Если сообщение обнаружено, то любой, кто умеет читать на дварфийском, может истолковать его, как предупреждение о могущественной нежити, обитающей в комнате за люком. Искатели приключений оставили эту руну много десятилетий назад после столкновения с призраками в зоне 3Д.

Сокровища

Напротив, у южной стены башни, находится запертый сундук. Замок можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 10. Внутри 1 825 мм, 54 см и пара вычурных золотых серёг, которые будут стоить 10 зм, если их переплавить в золото. Сундук был оставлен предыдущими обитателями замка, когда они покидали его и сочли, что содержимое не стоит того, чтобы стаскивать сундук по лестнице вниз.

2Е. Чердак конюшни

На чердаке над конюшней людоящеры хранят связки тростника, используемые как подстилки в стойлах гигантских ящериц. Кроме тростника и пары летучих мышей тут ничего нет.

2Ж. ВЕРХНИЙ ЭТАЖ КАЗАРМ

Фарблекс Грязебрызг (см. приложение Г) и его личная охрана из девяти **жаболюдов** используют этот этаж казарм в качестве жилых покоев. Кроме них заходить сюда никому не положено, включая культивистов. Рады не будут даже Резмир и Борнгрею. Жаболюды всегда находятся здесь ночью, но днём на страже сокровищ стоят только двое, а Фарблекс проводит большую часть времени в гигантском инкубаторе головастики под замком. Стражники никому не доверяют, а у одного из них имеется горн из крокодильей кости, с помощью которого он поднимет тревогу в случае опасности.

Как и во всех других занимаемых жаболюдами помещениях, здесь царит беспорядок. По полу разбросаны тростниковые циновки, грязные корзины и кости животных.

СОКРОВИЩА

В юго-восточном углу комнаты находится большой прочный сундук, замотанный цепями и закрытый навесным замком. Его можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 12. Внутри — доля Фарблекса от жалования жаболюдов: серебряные и электрумовые украшения, ручные зеркальца, гребни, заколки и брошки с полудрагоценными камнями, общая стоимость которых составляет 1 376 зм. Большая часть серебра почернела от налёта. В цивилизованных местах подобным предметам самое место на туалетном столике дамы или её прикроватной тумбочке. Так Дралмор Борнгрей потешается над Фарблексом, который не осознаёт, что ему подсовывают одни только женские вещи, потому что не имеет ни малейшего представления о цивилизации или моде благородных.

23. АРСЕНАЛ

До того, как замок оказался заброшен, помещение было наполнено доспехами, оружием и сотнями стрел. Металл заржавел, стрелы искривились и теперь бесполезны, а кожу доспехов прогрызли крысы и прочие вредители. Теперь здесь находится неофициальная штаб-квартира людоящеров. Ни жаболюды, ни культивисты сюда не заходят.

Арсенал — самое тёплое место замка, благодаря жару, поднимающемуся из кузницы (зона 13). Людоящеры, живущие в замке, собираются здесь (обычно по ночам), чтобы обсудить ситуацию и дальнейшие действия. Они рассматривают следующие варианты: принять судьбу ничтожных

слуг Культа Дракона, напасть на жаболюдов в славной, но самоубийственной атаке или повременить с восстанием, пока не появится шанс на победу.

Новое оружие, собранное людоящерами, они прячут под кучей ржавого и сгнившего, которому уже много веков. Всего за несколько минут поисков в этом хламе можно обнаружить две связки острых, нетронутых ржавчиной лезвий для коротких мечей, кинжалов и копий, аккуратно обёрнутых в промасленную ткань.

Если людоящеры не устроили собрание в данный момент, здесь должно быть пусто. Они редко собираются, когда кто-то может их заметить, чтобы избежать подозрений, а также не вызвать у кого-нибудь желания заглянуть и узнать, что находится в «неиспользуемой» комнате над кузницей.

2И, К, Л. СВОБОДНЫЕ КОМНАТЫ

Дралмор Борнгрей отвёл всю северо-восточную башню людоящерам, но они обитают преимущественно на первом этаже. Помещения выше не содержат ничего интересного или ценного.



Однако, если персонажи пошарят по второму этажу, то тем из них, у кого значение пассивной Мудрости (Внимание) 15 и выше, в глаза бросается, что двери между зонами 2З, 2И и 2Л открываются и закрываются плавно и бесшумно, в отличие от большинства других дверей в замке, которые сильно скрипят на ржавых петлях. Людожщеры следят, чтобы петли этих дверей были хорошо смазаны: так они могут пробираться ночью в зону 2З и не разбудить жаболюдов в казармах (зоны 1Ж и 2Ж).

Лестница, ведущая в зону 3З, заканчивается люком. Он не заперт, но между ним и косяком вбита пара железных клиньев. Чтобы его открыть потребуется успешно пройти проверку Силы со СЛ 10 либо потратить 10 минут и аккуратно вытащить клинья. Если люк открыть силой, а рядом не окажется никого, готового поймать клинья, они с громким звоном падают по ступеням.

2М. Внешняя комната библиотеки

Дралмор Борнгрей переоборудовал второй этаж часовни под библиотеку. В этой комнате, куда приводит лестница снизу, находится несколько ящиков и сундуков с книгами из последней партии сокровищ, которые ещё не распаковали и не каталогизировали. В остальном комната пуста.

2Н. Читальный зал

Маленький столик и пара стульев — единственная мебель в комнате.

2О. Библиотека

Книги и манускрипты хранятся на полках, сколоченных культистами из старых досок. **Драконье крыло** (см. приложение Г) и четверо **культистов** (посвящённых) проводят здесь большую часть времени, упорядочивая книги.

С тех пор, как первая партия сокровищ прошла через Неритар, Дралмор Борнгрей стал изымать все книги, пергаменты, скрижали и прочие письменные источники, которые его заинтересовали. Он знает, что их нельзя присваивать; эльф передаст библиотеку в сокровищницу Тиамат, когда работа в замке Неритар подойдёт к концу. До тех пор он хранит свою коллекцию в замке, чтобы изучать её, отвлекаясь от тягостной обстановки. Резмир знает о библиотеке и одобряет такое использование книг при условии, что они будут доставлены в Колодец Драконов до прибытия Тиамат.

Борнгрей собрал впечатляющую коллекцию. Она содержит более сотни книг, фолиантов и манускриптов по истории Побережья Мечей, философии, математике, астрономии, магии и множество теоретических работ по альтернативной реальности, путешествиям во времени и пространстве. Если бы собрание удалось забрать до того, как его увезут культисты или испортят жаболюды, это стало бы бесценным дополнением к любой библиотеке или частной коллекции в Вотердипе.

2Р. Кухонная кладовка

Предметы, которые время от времени требуются на кухне (зона 1Р), хранятся здесь вместе с непортящимися продуктами вроде растительного масла, зерна, сыра, вина и солонины.

2Т. Спальные комнаты культистов

В этой комнате спят культисты низшего ранга. Ночью здесь находятся пятеро **культистов**. В спальне нет ничего, кроме их тростниковых матрасов и простейших личных вещей в деревянных сундуках. Небольшой каменный очаг в зоне 2Ф даёт немного тепла.

2Ф. Спальные комнаты культистов

Ночью здесь спят семеро **драконных крыльев** (см. приложение Г). В спальне нет ничего, кроме их тростниковых матрасов и простейших личных вещей в деревянных сундуках. Небольшой очаг согревает эту комнату.

2Х. Гостиная Дралмора Борнгрея

Эта комната совмещает функции кабинета и гостиной, а небольшой очаг у западной стены обеспечивает тепло. Возле него стоят письменный стол, большое мягкое кресло и скамья.

2Ц, Ч. Спальня и гардероб Борнгрея

Зона 2Ц — спальня Дралмора Борнгрея, в которой стоят кровать, накрытый циновкой столик с умывальником и туалетными принадлежностями (гребень, щётка, мыло, туалетная вода) и табуретка. Большая часть комнаты застлана коврами. Ворон в большой клетке при появлении незнакомцев начинает так громко каркать, что его слышно даже во внешнем дворе: культисты из зон 2Т и 2Ф могут проснуться от его криков и прийти сюда. Борнгрей редко находится в комнате за исключением тех моментов, когда спит, готовится ко сну или просыпается.

Сокровища

Помимо одежды эльфа и его личных вещей здесь есть небольшой запирающийся ларец, который спрятан под расшатанной половицей, укрытой ковром. Тайник автоматически обнаруживается, если убрать ковёр, иначе совершенно незаметен. В ларце находятся средства Борнгрея на крайний случай: 200 зм, 200 см и 10 драгоценных камней, стоимостью по 100 зм каждый. Ларец открывается ключом, который Борнгрей носит на поясе, либо его можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15.

Третий этаж

Многие помещения в верхних частях замка не используются культистами, и некоторые из них всё ещё служат логовом опасным существам, которых там заперли вместо того, чтобы убить.

3Д. Комната призраков

Спустя несколько лет после того, как строитель и первоначальный владелец покинул замок, его заняла женская школа астрологов под названием Академия Звездочётов. Затем, через несколько лет их уничтожила собственная предводительница. Несколько учёных были убиты как раз в этой комнате особо ужасным образом. Они всё ещё находятся здесь в форме трёх **призраков**, обитающих в башне. Призраки тихо покоятся, игнорируя всех и вся в замке, пока кто-то не откроет люк и не зайдёт в помещение.

Здесь находятся большой стол и полки вдоль стен со звёздными картами в свитках. На полу распростёрты три тела, превратившиеся со временем в пыльные кости в истлевшей одежде. Как только кто-то входит в комнату, призраки поднимаются и атакуют. Они продолжают погоню по всему замку, но не покинут его пределов. Призраки будут атаковать других живых существ, если не смогут достать тех, кто потревожил их покой, но предпочтут незваных гостей всем остальным.

СОКРОВИЩА

Большинство звёздных карт рассыпаются в прах от прикосновения, но три из них всё ещё достаточно прочны и их можно забрать. Одна была нарисована на пергаменте, вторая начертана на глиняном диске, а третья вырезана на тонком листе меди. Каждую можно продать за 700 зм звездочёту в Вотердипе или другом крупном городе.

3Ж. НЕИСПОЛЪЗУЕМОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Первоначально этот этаж казарм использовался для хранения вещей и тренировок в плохую погоду. Несколько чучел и мишеней всё ещё находится в комнате, но от сильного удара они развалятся.

3З, И, К. ЛОГОВО ПАУКОВ

Верхний этаж северо-восточной башни — логово пяти **гигантских пауков**. По ночам они охотятся на болоте, а затем возвращаются в башню, пролезаая через дыру в крыше, чтобы отдыхать в течение дня. Пауки ведут себя осторожно, поэтому никто никогда не видел, как они приходят и уходят. Людоящеры знают о пауках, но хранят их существование в тайне.

Помещение не затянато паутиной, но обглоданные кости животных, включая жаболюдов, разбросаны по полу. Пауки прячутся в тёмных уголках между потолочными балками и, находясь там, получают преимущество к проверкам Ловкости (Скрытность).

Люк ведёт на лестницу в зону 2Л и закрыт с помощью двух железных клиньев, вбитых между люком и косяком (см. зону 2Л для получения сведений об открытии люка). Люка достаточно, чтобы не пускать пауков на нижние уровни замка. У людоящеров и пауков сформировалось негласное соглашение оставить друг друга в покое. Оно не распространяется на чужаков, вроде персонажей.

3М. КАБИНЕТ РЕЗМИР

Третий этаж старой часовни переоборудован в покои змееуста Резмир. Сюда никто не заходит, даже когда она отсутствует несколько десятидневков или даже месяцев.

Мебель во всех четырёх комнатах шикарная и представляет разительный контраст с убранством других частей замка. Все предметы обстановки были изготовлены на



месте из подручных материалов, но мебель Резмир сделана в мастерских лучших столяров и обивщиков Фейруна. Она была доставлена сюда через портал, ведущий к усадьбе Талис Белой.

Это помещение служит Резмир кабинетом. В нём есть письменный стол и несколько столов поменьше, заваленных описями и отчётами, а также четыре красивых, но неудобных деревянных стула. Среди бумаг на письменном столе находятся документы, описывающие портал под замком и способы его использования, включая командное слово («Дрезир»).

СОКРОВИЩА

Вверху лестницы по обеим её сторонам стоят две резные статуи чёрных драконов. Серьёзный коллекционер заплатит за пару 3 000 зм. Высота каждой 1 метр, а вес — 400 фунтов (180 кг).

3Н. ГОСТИНАЯ РЕЗМИР

Это помещение служит гостиной и обставлено удобными мягкими креслами, набивными скамьями и двумя небольшими столиками, обитыми сукном. Резмир не принимает гостей, поэтому здесь бывает только она.

30. Спальня Резмир

Большую часть комнаты занимает большая кровать, два шкафа, напольное зеркало и стенд с комплектом чешуйчатого доспеха. Один из шкафов занят одеждой. В другом, на дверцах которого красуется изображение пятиглавого дракона, хранятся регалии Культа, принадлежащие Резмир: пурпурные мантии, плащи и другие предметы, но *маски чёрного дракона* здесь нет. Поскольку Резмир — полудракон, вряд ли её одеяния и броня подойдут кому-нибудь ещё.

Шкаф с регалиями защищён ловушкой. Её можно обнаружить, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20. В таком случае ловушку можно обезвредить *эмблемой когтей*, принадлежащей Резмир, либо инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 20. Если гардероб открыть, не обезвреживая ловушку или провалив проверку Ловкости, склянки с кислотой взрываются. Все существа в комнате должны пройти испытание Ловкости со СЛ 15. При провале существо получает 25 (7d6) урона кислотой, при успехе — половину этого урона. Персонаж, который активировал ловушку, получает помеху к испытанию. При этом уничтожается всё содержимое гардероба, а также большинство предметов в комнате, включая мебель и описанную далее статуэтку дракона.

СОКРОВИЩА

Один из немногих относительно легких, но ценных предметов в комнате — это 60-сантиметровая статуэтка чёрного дракона, сделанная из настоящих чешуек и когтей, с рубиновыми глазами и бриллиантовыми зубами. Дракон возвышается на груди настоящего золота и драгоценных камней, которые являются частью конструкции статуэтки. Коллекционер даст за неё 4 800 зм, а весит она всего лишь 20 фунтов (9 килограмм). При неосторожном обращении её можно повредить, и тогда цена упадёт до 1 200 зм.

31. Молитвенная комната Резмир

В этой уединённой комнате Резмир поклоняется Тиамат. Комната пуста, единственное украшение — это стилизованное изображение пятиглавого дракона, поднимающегося из вулкана, нарисованное на задней стороне двери (так что его не видно, если только не зайти в комнату и не закрыть за собой дверь). У художника был очень ограниченный набор красок, да и талантом он не блистал, однако пять голов явно относятся к пяти разным цветным драконам.

32. Кухонная кладовка

В этой комнате находится ещё один кухонный склад, примерно как в комнате 2Р. Чтобы не затаскивать тяжёлые бочки с жидкостями вверх по лестнице, здесь держат только сухие продукты, вроде муки, сахара, сушёных овощей и фруктов.

33. Спальня культистов

Культисты среднего ранга занимают весь верхний этаж башни. Ночью здесь присутствуют шестеро **драконьих крыльев** (см. приложение Г). В спальне нет ничего, кроме их тростниковых матрасов и простейших личных вещей в деревянных сундуках. Небольшой каменный очаг немного согревает помещение. Дверь в комнату 3У всегда закрыта, но не заперта.

34. Неиспользуемая комната

Часть крыши и северо-западной стены обвалились, так что эта комната не используется. Дверь в зону 3Т всегда закрыта, но не заперта.

35. Учебный кабинет культистов

Шестеро **культистов**, живущих в комнате 3Т, используют это помещение для изучения книг заклинаний и практики в магическом ремесле. В комнате ничего нет, кроме трёх письменных столов, трёх стульев и таза с водой.

36. Обсерватория

Звездочёты переделали верхний этаж башни в обсерваторию. Наиболее интересное из их приспособлений — *дальнозор Иллюска*, телескопообразное приспособление, полезное для наблюдения и изучения небесных тел, но которое также можно использовать как заклинание *волеиный глаз*. В этом режиме через *дальнозор* можно увидеть места на расстоянии до 50 миль (80 км). Настройка и фокусировка требуют существенного опыта и навыков, а плачевное состояние прибора ещё больше усложняет процесс.

Резмир и Борнгрей часто приходят сюда для изучения *дальнозора*. Эльф не достиг больших успехов, а вот Резмир удалось освоить его. В течение прошлого года она использовала прибор для слежки за Воарагаментаром в драконьем логове. Во время этих сеансов ей удалось увидеть его секрет — брата-близнеца.

Для защиты обсерватории Резмир привлекла четыре **горгульи**. День и ночь они сидят на углах крыши, где их видно с земли, и откуда они могут заглянуть через окна в обсерваторию. Только Резмир и Борнгрей знают, что горгульи — живые. Если кто-то зайдёт в комнату не в сопровождении одного из этих двух служителей Культа, горгульи откроют четыре потолочных люка и атакуют. Они не вмешиваются в другие события без приказа Резмир, а она отдаст такой приказ только в экстренном случае.

Персонаж, осмотревший обсерваторию, может опознать *дальнозор Иллюска*, успешно пройдя проверку Интеллекта (Магии) со СЛ 15. После того как персонажи поймут истинную природу предмета, для того чтобы посмотреть через *дальнозор* в удалённое место, потребуется успешно пройти проверку Интеллекта (Магии) со СЛ 15 и Ловкости (Ловкость рук) со СЛ 15. При провале проверки Интеллекта, персонаж не может найти желаемое место. При провале проверки Ловкости, изображение слишком нечёткое, и ничего нельзя понять. Если результат проверки Ловкости будет 5 или ниже, у *дальнозора* отламывается важная деталь, после чего использовать его становится невозможно.

Когда персонажи находят *дальнозор*, он уже наведён на логово Ваэраэндора. Это уникальная возможность узнать о тайне Воарагаментара.

Персонажи могут попытаться забрать устройство с собой. *Дальнозор* очень громоздкий (примерно 40 фунтов — 20 кг) и хрупкий. Хуже всего то, что он почти два века провёл без обслуживания. От грубого обращения он разобьётся вдребезги и придёт в полную негодность. Кропотливо трудящаяся бригада механиков и учёных потенциально сможет вывезти *дальнозор* из замка, но у героев, работающих в спешке, нет на это ни малейшего шанса.

Под замком

В пещеры под замком Неритар можно попасть через зону 1У. Сверху ступени гладкие и ровные, но по мере спуска под землю они становятся грубее. Лестница петляет и опускается примерно на 20 футов (6 м), приводя в зону 1 на карте подземелья. В основном это место — владение жаболюдов, которые разводят гигантских лягушек в холодном озере. Фарблекс проводит здесь значительную часть времени вместе со своими телохранителями и множеством рабочих.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ПЕЩЕРАХ

По стенам стекают капли воды, а пол немного скользкий от влаги. Температура здесь всегда около 10 °С. Дверей в пещере нет.

Потолки. Потолки в пещере высотой 10 футов (3 м), если не указано иное.

Свет. Зона 1 ярко освещена фонарями. В остальных зонах темно.

Звуки. Пещера наполнена слабыми звуками капающей воды, скребущихся грызунов и шуршащих ящериц. Звук по пещере разносится не очень хорошо: шум битвы будет слышен в соседних помещениях и привлечёт внимание, если бой продолжится более 3 раундов.

1. ВХОД В ПЕЩЕРУ

Ступени, спускающиеся из юго-западной башни замка Неритар, заканчиваются в этой пещере. Она ярко освещена двумя фонарями: один висит прямо около ступеней, а второй — около прохода в зону 9 на северо-западе. Помещение пустое, только звук капающей воды доносится со стороны зон 3 и 9.

Ступени на северо-западе спускаются на 5 футов (1,5 м) и ведут в зону 9. Ступени на юго-востоке поднимаются на 5 футов, ведя в проход, который затем спускается на 5 футов, приводя в зону 3. Если поискать в грязи следы, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10, можно обнаружить, что юго-восточным проходом пользуются только жаболюды, а культисты и людоящеры туда не ходят.

Вода, затопившая середину помещения, — не более чем лужа, достигающая в центре максимальной глубины в 1 фут. Она слегка кислая, но недостаточно для того, чтобы причинять урон кислотой. Дыра в стене, соединяющая помещение с зоной 2, высотой всего 3 фута, поэтому большинству персонажей придётся пролезать в неё на четвереньках.

2. ЛОГОВО СЕРОЙ ЖИЖИ

В этом помещении обитает **серая жиж**, хотя ни культисты, ни жаболюды этого не знают. Иногда она выползает из своей пещеры и сжирает гигантскую лягушку, а в остальное время прячется от посторонних взглядов. Жиж идеально замаскирована под окружающие камни. Пройдите проверку Ловкости (Скрытность) для жижи в состязании с пассивной Мудрости (Внимание) персонажей, чтобы узнать, заметили ли её герои.

СОКРОВИЩА

Персонажи, обыскивающие помещение, замечают блеск драгоценных камней под водой в восточной части пещеры. «Рыбалка» приносит неплохую добычу из драгоценных

и полудрагоценных камней общей стоимостью 1 800 зм (2 × 50 зм, 5 × 100 зм, 200 зм, 400 зм и 600 зм). Камни оказались здесь благодаря недостаточно преданному культисту, который при каждом удобном случае швырял в воду в зоне 2 горсть монет и самоцветов. Он рассчитывал вернуться в замок после того, как Культи уйдёт отсюда, и забрать свой «пенсионный фонд». Но он не знает, что живущая здесь жиж собирает все предметы, которые попадают в её логово, растворяя всё, кроме драгоценных камней. Самоцветы заворачивают крошечный мозг существа, поэтому оно «выплёвывает» их в углу. Жиж не тронет тех, кто заходит, осматривается и уходит. Она отбивается, если на неё напасть, и атакует (вероятно, застигнув врасплох) тех, кто начинает собирать камни.

3. ГРЯЗЕВАЯ КОМНАТА

Пол этой комнаты залит липкой зловонной грязью глубиной в фут, из-за чего всё помещение считается пересечённой местностью. Жаболюды здесь барахтаются в грязи, следуя религиозным наставлениям Фарблекса, и просто ради удовольствия. Двое **жаболюдов** поддерживают грязь ровно той консистенции и глубины, которая им нравится. Они не бросаются в атаку, когда персонажи входят сюда, но настроены враждебно и быстро разозлятся.

Ступени на западе круто спускаются в зону 4. Каменный порожек на вершине лестницы не даёт основной массе грязи стекать, но часть все-таки просачивается, из-за чего ступени скользкие. Каждый спускающийся по ним персонаж должен пройти проверку Ловкости со СЛ 8 или кубарем скатиться в зону 4. Падение наносит 1d4 дробящего урона и создаёт много шума.

4. ЛОГОВО МНОГОНОЖЕК

Это помещение пусто, но в нишах и углублениях западной стены обитает стая многоножек. Они пугаются факелов, но фонари, лампы, свечи и заклинания *света* их не тревожат. Они нападают на группу, если у персонажей нет с собой хотя бы одного зажжённого факела. На каждого героя приходится по две **стаи многоножек**.

5. ПУСТОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Ступени на западе спускаются на 5 футов к зоне 6.

6. ЛЯГУШАЧЬЕ ОЗЕРО

Фарблекс и жаболюды разводят гигантских лягушек в этой наполненной водой пещере. Сводчатый потолок поднимается вверх на 30 футов (9 м). Дно озера круто уходит вниз от берега и достигает в разных местах глубины от 10 до 15 футов.

Когда персонажи заходят, **гигантская лягушка** на острове неподвижно сидит и наблюдает за ними. Находясь у входа, большинство искателей приключений даже при свете фонаря или факела не видят так далеко. Если они остаются на берегу между северным и восточным входами, то лягушка никак не реагирует. Когда кто-то лезет в воду или выходит на мыс, она громко квакает и плюхается в озеро. После этого персонажи слышат кваканье и многочисленные всплески из зоны 7. Если после 2 раундов герои всё ещё находятся в зонах 6 или 7, на них нападают 12 **гигантских лягушек**. Они концентрируют атаки на персонажах Небольшого размера, которых могут проглотить.



Лягушки попадают в эту зону и выбираются из неё, проплывая по подводному проходу в юго-восточном углу озера. Персонажи могут понять это, понаблюдав за ним 10–15 минут и успешно пройдя проверку Интеллекта (Природа) со СЛ 12. Проход выходит к югу от хижин жаболюдов за пределами замка. Его длина составляет около 300 футов (100 м). Туннель разветвляется примерно в 80 футах (25 м) от входа в озеро. Левое ответвление ведёт на поверхность, а правое заканчивается тупиком через 50 футов (15 м). В кромешной тьме пловцу совершенно непонятно, в какой из туннелей направиться. Сориентироваться можно, успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 15.

В этой пещере также гнездится множество летучих мышей. Они попадают наружу через естественные отверстия в потолке. Обычно они никого не беспокоят, но если начнётся драка, они переполошатся и заполнят собой помещение.

7. Лягушачий причал

Когда гигантские лягушки не заняты плаванием в подземном озере, они сидят на этой каменной площадке, глаза по сторонам и изредка выхватывая своими длинными языками пролетающих мимо летучих мышей. Иногда здесь собираются до двенадцати **гигантских лягушек** и до пяти **жаболюдов**. Если лягушки атакуют персонажей, как указано в описании к зоне 6, жаболюды не полезут в бой. Вместо этого они ныряют под воду и наблюдают за схваткой с края освещаемой персонажами зоны. Если становится похо-

же, что лягушки побеждают, жаболюды присоединяются к схватке. В противном случае они уплывают в подземный туннель на юго-востоке зоны 6.

Пол усеян костями крупных животных, которых приводили сюда жаболюды на съедение лягушкам. Особенно не по себе становится при виде трёх пар кандалов, прикреплённых к стене, рядом с которыми всё ещё лежат кости людей, эльфов, дварфов и полуросликов.

8. Инкубатор для головастиков

Головастиков гигантских лягушек выращивают в этом маленьком пруду до тех пор, пока они не станут достаточного размера, чтобы взрослые особи в зонах 6 и 7 их не сожрали. Находящиеся здесь сейчас головастики безвредны для персонажей.

Проход из зоны 6 охраняют двое **жаболюдов**, которые не пускают сюда взрослых лягушек. Если получится, то они спрячутся от врагов в зоне 6. Сражаться они будут только если их загнать в угол или если в зоне 6 происходит бой и они видят, что появляется шанс на победу.

9. Подъёмный кран

Зона 9 отделяется от зоны 10 15-футовым (5 м) уступом. На нём установлен деревянный подъёмный кран с ручным воротом, который используется, чтобы опускать в зону 10 тяжёлые ящики с сокровищами. Кран утраивает значение Силы персонажа при расчёте массы, которую он может поднять. К уступу приставлена деревянная лестница, по которой легко взобраться или спуститься.

10. ТУМАННАЯ КОМНАТА

Приходящий из зоны 2 через зону 9 туман собирается здесь, достигая глубины в 3 фута, а потом рассеивается в зоне 6. В остальном эта комната пуста.

11. ЛЯГУШАЧЬЕ СВАТИЛИЩЕ

Фарблекс превратил это помещение в святилище, соответствующее его извращённым представлениям о религии. Ниши в стенах заполнены статуэтками лягушек, размером от кулака до тыквы. Более крупные изваяния расставлены на полу. Грубые силуэты лягушек нацарапаны на стенах вокруг ниш и раскрашены мелом.

Персонаж с навыком Религия может понять, что элементы этих изображений позаимствованы у культов Гонадора (бога жиж) и Шар (богини теней), но ни один из этих элементов не использован канонически верным образом. Фарблекс перерисовал сюда то, что видел на религиозных изображениях, прибывших с грузами сокровищ, но у него нет ни малейшего представления, что они реально обозначают.

При успешной проверке Интеллекта (Религия) со СЛ 18, персонаж также замечает, что здесь поклоняются Раменосу, древней сущности, которая, как считается, находится в глубоком сне. Насколько известно персонажу, Раменос — если предания о нём не очередная легенда — одно из божеств древних рас-создателей. Судя по этому помещению, тот, кто создал эти изображения, имел совсем поверхностное представление об этих древних существах.

Если в других частях пещеры не начнётся серьёзная заваруха, с наибольшей вероятностью Фарблекс будет здесь, либо в зонах 12 или 7 (в таком порядке). Куда бы он ни пошёл, с **Фарблексом Грязебрызгом** (см. приложение Г) всегда будут 10 **жаболодов**-телохранителей.

12. ПОКОИ ФАРБЛЕКСА

Фарблекс приходит сюда подумать о великих тайнах мироздания — по крайней мере, так он говорит своим последователям. Это единственное место, куда он ходит один. Его телохранители ожидают в зонах 10 или 11, пока он «общается с великими силами древности». В комнате находится покрытый грязью стул, стол для чтения, коробка свечей и деревянный сундук.

Сундук не закрыт, но оборудован ловушкой. Если его сдвинуть или открыть неправильным образом, из скрытой ниши в потолке на пол падают шесть горшков. Бросьте 1d6, чтобы определить, сколько из них разбилось. В горшках содержится порошок, смешанный с галлюциногенным лягушачьим ядом. Каждое существо в помещении, которое не является лягушкой или жаболодом, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 11 + количество разбившихся горшков. При успехе эффекта нет. При провале существо одолевает галлюцинации, в которых все другие существа в комнате превращаются в ужасных жабоподобных чудовищ из ночных кошмаров. Под воздействием этого эффекта существо не может совершать ответные действия и должно в начале каждого своего хода делать бросок кости. Если результат нечётный, существо должно использовать всё доступное ему передвижение, чтобы поскорее добраться до зоны 6, нырнуть в озеро и оставаться под водой. Если результат чётный, то галлюцинирующее существо должно атаковать ближайшее существо, считая его враждебным. Эффект продолжается 10 минут.

Ловушку можно заметить при осмотре сундука или потолка, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 12. Уцелевшие горшки можно забрать с собой и использовать как ядовитые гранаты. При броске есть вероятность 50%, что при попадании в цель горшок разобьётся. Жаболоды и лягушки любых видов невосприимчивы к этому яду.

СОКРОВИЩА

Фарблекс удаляется в эту комнату, чтобы изучить две книги заклинаний, которые он украл из зоны 20. Дралмор и Резмир были бы в ярости, если бы узнали, что книги пропали. Одна принадлежала волшебнику 7-го уровня и содержит заклинания до 4-го круга, а другая была составлена волшебником 9-го уровня и содержит заклинания до 5-го круга (выберите заклинания по своему усмотрению). Это заклинания волшебника, и Фарблекс не в состоянии выучить их или применить; его жажда власти достаточно велика, чтобы он заставлял себя ломать голову над текстом и надеяться на прорыв.

13. К ГОРАМ СЕРОГО ПИКА

Туман из зоны 10 проникает в эту комнату, стелется по полу и поднимается на высоту 2–3 фута (1 м). Помимо тумана, на первый взгляд, в комнате ничего нет.

Но на самом деле она не пустая. На полу нанесён постоянный круг телепортации, укрытый туманом. Персонажи со значением пассивной Мудрости (Внимание) 10 и выше замечают круг, а если разогнать туман (например, при помощи заклинания *порыв ветра*), круг будет виден всем.

Чтобы пройти через портал, нужно сказать командное слово (можно шёпотом). Это слово («Дрезир») можно узнать из бумаг Резмир в комнате 3М или от Дралмора Борнгрея, если его победить и заставить сдаться. При произнесении командного слова все существа и предметы, находящиеся внутри круга, телепортируются в соответствующий портал около охотничьей усадьбы Талис Белой (см. главу 7). Замок Неритар и охотничья усадьба были построены одним и тем же любящим уединение волшебником, и таким способом он перемещался между ними.

НАГРАДЫ

Дайте обычное количество ПО за побеждённых врагов. Если вы используете правило повышения уровней по достижении сюжетных вех, персонажи получают 6-й уровень после активации круга телепортации.



ГЛАВА 7. ОХОТНИЧЬЯ УСАДЬБА

ПЕРСОНАЖИ, ПОСЛЕДОВАВШИЕ ЗА ЗМЕЕУСТОМ Резмир или за Азаброй Джосом в круг телепортации в подземелье замка Неритар, оказываются высоко в горах Серого Пика. Перемена в климате разительная: портал и близлежащая охотничья усадьба обдуваются холодными ветрами, а окружающая местность поросла густым лесом. Сам портал появился раньше Культа Дракона и помогает лидерам Культа собираться вместе, прибывая из отдалённых регионов.

Рядом с порталом находится охотничья усадьба, использовавшаяся несколькими местными лордами в течение многих лет. Здание очень полезно для Культа, оно служит местом сбора его высокопоставленных членов, среди которых Носящая Пурпур Талис Белая.

Талис убеждена, что её место — во Внутреннем Круге Северина, но он ей не доверяет и недавно назначил дварфа по имени Варрам змееустом, ответственным за поиски маски белого дракона. Искатели приключений встречаются Талис и её слуг в охотничьей усадьбе, и дело либо кончится боем, либо герои могут поторговаться и заключить с Талис сделку, пообещав объединиться против её соперников, мешающих её продвижению в иерархии культа. В этом случае она поможет группе добраться до деревни Парнаст и войти в Небесный замок (см. главу 8), но эти переговоры будут крайне напряжёнными и легко перейдут в сражение.

Если игроки ещё не поняли, что Культ Дракона планирует призвать Тиамат, то эта глава лучше всего подходит, чтобы раскрыть эту информацию или подтвердить её. Хотя Талис не упоминает о масках или призыве, её слуги разделяют веру в то, что время для прихода Тиамат наступило. Персонажи могут найти отдельные доказательства, которые подтвердят это.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Охотничья усадьба обустроена в комфортабельном, но деревенском стиле, её украшает множество великолепных гобеленов, а в комнатах развешаны охотничьи трофеи. Деревянные полы сильно исцарапаны когтями. Успешное прохождение проверки Интеллекта (Природа) со СЛ 20 даст понять, что эти следы оставили не обычные собаки, а охотничьи дрейки (см. приложение Г).

Потолки. Большинство потолков в усадьбе высотой 8 футов (2,5 м).

Свет. Свет исходит только от каминов и свечей. Когда ставни закрыты, в усадьбе темно.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Культисты, которые встречаются в усадьбе, прибывают непосредственно перед запланированным собранием и затем снова расходятся. В данный момент здесь царит затишье.

ТАЛИС

Талис считает, что по праву должна быть носителем *маски белого дракона*, и была глубоко разочарована, когда им был назначен её ненавистный соперник, дварф Варрам, глупое ничтожество, которое Талис считает оскорбительно некомпетентным и бесполезным. Она наблюдала за ростом сокровищницы Культа Дракона и всё ещё надеется стать значительной фигурой в его иерархии: наверняка у неё есть большая поддержка среди культистов.

РЕЗМИР

Поскольку они противники, Резмир не предупреждает Талис, что по её пятам через портал могут идти враги, а вместо этого ускользает в Небесный замок (см. главу 8), намереваясь позволить героям уничтожить Талис. Если же искателям приключений к этому моменту удалось убить Резмир, то беспечность обитателей дома неудивительна.

Если же Резмир всё ещё жива, то полудракон встречается с капитаном Огельстаном в Парнасте, чтобы получить полный отчёт о статусе набегов Культа и проинформировать его о возможном прибытии героев. Чтобы добраться в деревню по её следам, потребуется успешно пройти проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 23. Если персонажи проигнорируют охотничью усадьбу и предпочтут отправиться за Резмир в Парнаст, переходите сразу к главе 8.

ТРОЛЛЬ ТРЕПСИН

Этот четырёхрукий тролль — демонопоклонник и фанатичный охотник на крупную дичь: ничто не доставляет ему большего удовольствия, чем приносить мясо и кости из леса и кормить дрейков или видеть ужас в глазах своих более сообразительных жертв. Он обожает драки и хаос, и заметил, что работа на Культ делает их более вероятными. Он очень предан Талис и служит Культ Дракона с большим энтузиазмом. Четыре руки позволяют ему резать, рвать и кромсать всё, что не успеет выскользнуть из его лап. Он приводит в ужас слуг в доме: и кобольдов, и людей.

ЗНАКИ И СИГНАЛЫ КУЛЬТА ДРАКОНА

Среди культистов используется ряд приветственных и ответных жестов, самым распространённым из которых является вытянутая рука с расставленными пальцами, который называется «приветствие Тиамат». Кроме того, часто используются фразы «Славься, Тиамат!» и «Да придут они!».

В дополнение к этим жестам культисты часто носят пятицветные ленты или одеваются в одежду с красными, синими и зелёными полосами. Существуют также и знамёна с символикой Культа, но большинство из них припасено до тех дней, когда драконы придут и станут править миром. А до тех пор культисты чаще используют жесты и фразы.

ЧЕРЕЗ ПОРТАЛ

Портал из замка Неритар закрывается, как только группа проходит через него. Его нельзя вновь открыть без правильного пароля.

Склоны холмистой долины поросли тёмным хвойным лесом. Воздух свеж и холоден. По обеим сторонам от вас стоят два древних камня, и тропинка ведёт к большой усадьбе, расположенной не далее, чем в полёте стрелы отсюда. Первый этаж усадьбы — каменный, а верхняя часть сложена из брёвен. Вокруг вы видите ещё несколько стоячих камней.

Ветви елей раскачиваются на сильном порывистом ветру. Где-то в деревьях пару раз пищит белка, а затем скрывается из виду.

Портал находится между камнями (см. зону 1).

СНАРУЖИ УСАДЬБЫ

Верхний этаж этого старинного здания сделан из дерева, а нижний отделан булыжником. На фронтальной стороне усадьбы вы видите, что все окна закрыты ставнями. Крыша полностью поросла мхом. Единственная дверь немного приоткрыта. Из одной из трёх печных труб валит дым.

Усадьба стоит в глухом лесу среди высоких елей в отличных охотничьих угодьях. В здание можно попасть через парадную дверь, дверь кухни, закрытые ставнями окна (требуется проверка Ловкости со СЛ 10, иначе ставни хлопнут) или через дыру в крыше (над зоной 17), которую видно от псарни и конюшни. Чтобы взобраться к дыре, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) со СЛ 15.

Псарни дрейков (зона 2) и конюшни виверн (зона 3) построены из камня и располагаются рядом с колодцем и поленницей. Исследование псарни вызывает громкое шипение и рёв дрейков, и это гарантированно привлечёт внимание всей усадьбы.

На крыше также есть гнездо перитонов (см. зону 22), прямо над зоной 18.

ПАТРУЛЬ

Если группа задерживается снаружи или разведывает окрестности, то она найдёт себе компанию. Персонажи со значением пассивной Мудрости (Внимание) 12 и выше не будут застигнуты врасплох выскочившей откуда ни возьмись группой из двоих **троллей** и трёх **охотничьих дрейков** (см. приложение Г), которые бродят по окрестностям. Сражение с ними известит Талис о том, что у неё посетители. Тролли служат вышибалами, и те, кого в усадьбе не ждут, будут съедены.

ПОГОНЯ ТРОЛЛЯ

Если группа будет вынуждена бежать из усадьбы, четырёхрукий **тролль** Трепсин (см. зону 2) гонится вслед и попытается доставить хотя бы одного персонажа обратно в усадьбу для допроса.

1. ПОРТАЛЬНЫЕ КАМНИ

Это место не показано на карте.

Мшистые камни старые и обветренные; почти вся их поверхность покрыта лишайником, но местами можно различить остатки белой краски.

Магические врата, ведущие к замку Неритар, находятся между парой замшелых стоячих камней и хорошо видны из всех обращённых к ним окон усадьбы. Между другими таким камнями расположены ещё три портала, которые культисты перенастроили нужным образом. Один ведёт далеко на север (куда Талис периодически отправляется навестить своих союзников — белых драконов), другой — в хорошо охраняемую комнату в Тэй, а последний — в пустыню Малхоранд, к логову синего дракона.

Эти дополнительные порталы не должны быть значимой частью приключения, но с их помощью можно ввести в игру культистов — персонажей мастера, которые прибыли в усадьбу «по делам», если герои задержатся здесь надолго. Активировать эти порталы без знаний, содержащихся в далёких библиотеках или в покоях Рат Модара в Небесном замке, нельзя (см. главу 8).



Нарисованные краской символы — это буквы драконьего алфавита, которые складываются в слова на лороссе, языке Нетерила. Они говорят о «снежных землях», «несущем болоте мрачного кваканья» и землях «красного солнца», но конкретных названий не содержат. За время своего существования камни использовались как путь в самые разные места Королевств.

2. ПСАРНЯ

У этой каменной постройки поросшая мхом крыша и нет окон. Дубовые двери с обеих сторон высотой 9 футов. В целом она напоминает небольшой амбар.

Открыть дверь можно заклинанием *стук* или успешно пройдя проверку Силы со СЛ 20. Если просто постучать в дверь, придут жильцы, и их можно будет застигнуть врасплох. Когда дверь откроется, прочитайте:

Дверь открывается и в нос ударяет запах гниющей плоти. Существо в дверях — четырёхрукий тролль в покрытом грязью плаще, держащий на поводке маленького дракона. «Что те нада? — говорит он, — покажи знак!»

Четырёхрукий **тролль** Трепсин требует опознавательный жест культистов. Если персонажи не знают его или просто не хотят показывать, тролль атакует.

В псарне содержатся шесть **охотничьих дрейков**, которых культисты используют, чтобы отслеживать и убивать дичь, а также непрошенных гостей. Дрейки подчиняются Трепсину как вожаку стаи.

Тролль одет в мохнатый, грязный плащ, который он вымачивает в воде из колодца; это даёт хороший камуфляж и частичную защиту от огня. Грязный плащ позволяет ему игнорировать первые 10 урона огнём от любого источника или атаки.

Если персонажи обследуют внутреннюю часть псарни, они обнаружат страшный алтарь.

В задней части псарни на грубо сколоченной треноге установлены три рогатины на кабана. С треноги на верёвке свисает туша животного, вероятно молодого кабанчика, хотя из-за мух трудно сказать наверняка. Под тушей стоит котелок, вокруг которого кровью написаны руны.

Руны написаны на великаньем. Трепсин — последователь демонического владыки Бафомета, покровителя убийц и охотников. Гниющее мясо на этом странном алтаре — это жертва демону.

СОКРОВИЩА

Трепсин присвоил кое-какие вещи, а именно: шесть шкур горностая (100 зм каждая), три лисьих (по 25 зм) и жемчужину коллекции — плащ из шкуры зимнего волка (250 зм) с мифральной застёжкой в форме волчьей лапы (750 зм).

ЧЕТЫРЁХРУКИЙ ТРОЛЛЬ

Иногда, если тролль теряет конечность, на её месте отрастает две. Это приводит к существованию троллей с множественностью конечностей. У четырёхрукого тролля параметры обычного, только он считается чудовищем с классом опасности 6 (2300 ПО) и вместо мультиатаки у него следующая особенность:

Мультиатака. Тролль совершает пять атак: одну укусом и четыре когтями. Если две и более атаки когтями попадают по одной и той же цели, то он разрывает её, нанося дополнительные 2d6 режущего урона.

3. Конюшня и колодец

В конюшне бывает от одной до трёх виверн, но в данный момент стойла пусты. Колодец оборудован подъёмным механизмом, ведром и полон холодной воды. Создаётся впечатление, что он был высечен в камне с помощью магии. В остальном он ничем не примечателен.

Первый этаж усадьбы

На нижнем этаже на полу тяжёлые, заляпанные грязью ковры, а стены сделаны из тёмного дерева. Здесь расположены общие помещения для гостей и слуг. Персонажи могут попасть в усадьбу через переднюю дверь, дверь кухни или закрытое ставнями окно. Чтобы открыть ставни, не привлекая внимания обитателей дома, требуется успешно пройти проверку Ловкости (Скрытности) со СЛ 12.

Кроме Талис в доме в данный момент нет высокопоставленных культивистов, а она сама находится на верхнем этаже (см. зону 16). Из посетителей Талис ожидает только других культивистов. Большинство слуг полагает, что гости, ведущие себя дружелюбно, прибыли именно к ней.

4. Гардероб и сторожевой пост

Прямо рядом со входом находится небольшой закуток с вешалками и скамьями для плащей и сапог. В углу в когтях небольшой статуи дрейка стоит несколько поржавевших копий.

Сторожевой пост справа от этого входа обычно пуст, за исключением случаев, когда здесь собираются большие группы соперничающих культивистов. Две маленькие бойницы позволяют стрелять в прихожую из-за укрытия на три четверти.

5. Малый зал

В этом центральном зале расположена лестница и большие деревянные двери, а у стен стоят доспехи. По обеим сторонам от главного входа на стойках расположены два комплекта эльфийских латных доспехов, покрытых облупившейся зелёной краской. Две демонические статуи в человеческий рост стоят у основания лестницы.

Тяжёлый ковёр у входа испачкан грязными сапогами вернувшихся охотников. Две демонические статуи — это **горгульи**, которые атакуют существ, заходящих сюда с обнажённым оружием.

СОКРОВИЩА

Комплекты эльфийских доспехов защищены морозными рунами, которые можно заметить, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20. Если персонаж прикасается к доспехам или перемещается между ними, он должен пройти испытание Выносливости со СЛ 15. При провале персонаж получает 1d12 урона холодом и будет обездвижен (примерзает к этому месту) на 1 минуту. Персонаж может в свой ход использовать действие, чтобы пройти проверку Силы со СЛ 15 и при успехе вырваться, снимая с себя эффект.

Каждый набор водружён на грубо сделанную деревянную подставку, отдалённо напоминающую безголового эльфа. Руны холода можно убрать *рассеиванием магии* со СЛ 15, после чего броня станет немагической.

6. Гостиная трёх гончих

Толстые потолочные балки от дыма стали чёрными. В этой комнате находятся удобный стол и стулья, небольшой гардероб и комплект матовой чёрной брони. Большой гобелен изображает трёх гончих, вцепившихся в белого кабана, и мерцает странным светом.

Чёрный доспех — это **шлемоносный ужас**, который был создан служить культивистам и замаскирован иллюзией под обычный доспех. Он опознаётся, как магический предмет и атакует, если его потревожить или если получает команду к атаке от Талис или другого культивиста, носящего пурпурные одежды. В этом шлемоносном ужасе содержится заклинание *чёрные щупальца Эварда*. Он запрограммирован сотворить это заклинание, если его атакуют трое и более противников, и может сделать это только один раз (подробнее о его особенности Хранение заклинания см. блок параметров шлемоносного ужаса).

СОКРОВИЩА

Гобелен волшебный, он переносит тех, кто пройдёт сквозь него, в соседний лес, расположенный примерно в 5 милях (8 км) от охотничьей усадьбы. Часто путешественники оказываются неподалёку от пасущегося оленя, горного козла или другой дичи. Гобелен весит примерно 50 фунтов (23 кг) и работает только когда висит на стене, телепортируя существо в случайное место в пределах 5 миль. Он не работает, если разложен на полу, как ковёр, и перестаёт функционировать, если его повредить. Стоимость гобелена составляет 2 500 зм, либо — 400 зм, если он утратил свою способность телепортировать.

7. Кухня

Здесь есть дверь, ведущая к псарне дрейков (зона 2) и колодцу (зона 3).

В просторной кухне кипит жизнь. На большой плите у одной из стен пылает огонь, а над ней подвешены котелок с тушёным мясом и куски оленины. Над загромождёнными столами под потолком, словно паутина, натянуты шнуры с травами и луковичками. Четверо людей готовят еду: двое мужчин и две женщины. В пределах досягаемости каждого из них — кухонные ножи и кипяток, а их взгляды недвусмысленно дают понять, что компания им не нужна.



Эти четверо **культистов** — слуги Талис. Они умеют готовить и могут дать бой. Если они будут атакованы, один из них бежит в псарню (зона 2) и зовёт Трепсина и его дрейков. Они прибывают спустя 3 раунда.

8. Кладовая

Хранилище заполнено бобами, маслом, копчёной ветчиной, галетами, свежими яблоками, яйцами, мешками с мукой и бочками эля. Здесь достаточно еды, чтобы переждать зиму.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со СЛ 18 позволяет обнаружить пустоту под половицами, в которой лежит коробка со столовым серебром: 24 комплекта, состоящих из ножа для масла, суповой ложки, вилки и десертной ложки — но без обычных ножей.

СОКРОВИЩА

Серебро в общей сложности стоит 300 зм и весит 50 фунтов (23 кг).

9. ПОДВАЛ

Подвал влажный и здесь пахнет уксусом и яблоками. По одной из стен расставлены мешки с яблоками и картошкой. По другой стене прикованы пленники: дварф с обрубленной и опалённой бородой, а также два человека: мужчина и женщина. Женщина ранена. Цепи пленников крепятся к железным кольцам в стене, так что они не могут добраться до еды.

Они оголодали, и двое из них явно были избиты и выставлены кнутом. Культисты схватили их и привели в дом для допроса.

ДВАРФ КРАГГНОР

Краггнор — член Культа и друг дварфа Варрама Белого, культиста, которого Талис ненавидит больше всех. Она схватила Краггнора, надеясь узнать о слабостях Варрама, но пока что он сопротивлялся подкупу, обворованию и истязаниям. Она намерена попробовать мощный способ чтения мыслей, когда соберёт необходимые реагенты.

МИРЕСЕЛЛА

Эта девушка из Врат Балдура приехала в Парнаст с караваном, наткнулась на культистов и была захвачена. Она в ужасе от Талис, которая время от времени приходит сюда избить её и Краггнора. У неё порезы и синяки на шее и плечах. Считайте её **разведчиком** с 1 ПЗ. Она будет благодарна за спасение, но связываться с Культом не захочет, если только её не исцелят и не дадут экипировку.

БРАТ КЕМОН

Это человек-**священник** Амонатора не подвергался насилию, что вызывает у него беспокойство. Он говорит, что прибыл сюда из Хиллсфара, города к востоку отсюда, в ходе паломничества к святилищу на побережье. Именно поэтому, по его мнению, Талис обошлась с ним так мягко — он вряд ли знает что-то полезное.

Брат Кемон подозревает, что Талис хочет обратить его в культисты, но он также боится, что она планирует принести его в жертву в процессе осуществления ритуала призыва, и поэтому старается поддакивать ей как только может, чтобы обрести свободу. Доброта Талис — фальшивая, но персонажей она может ввести в заблуждение. Кемон ничего полезного не знает, и он в некоторой степени добродушный глупец.

10. ГОСТЕВАЯ КОМНАТА

В этой комнате темно и холодно. Из мебели здесь стоят кровати, покрытые шкурами и одеялами, небольшой письменный стол с незажжённой масляной лампой на нём, умывальник, ночной горшок и жаровня с углями. Ставни на окне закрыты.

Комната готова к приёму гостей, но сейчас не занята. Здесь нет ничего ценного.

11. ГОСТИНАЯ БЕЛОГО ОЛЕНЯ

Эта комната тёплая и удобная, в ней большой камин, мягкие кожаные кресла и стол, уставленный копчёными колбасками, на столе — свечи. Гобелен изображает величественного белого оленя в долине, над которой кружит пара зелёных драконов, а среди деревьев и в листве прячутся косули, кабаны и ежи.

На каждой стене несколько трофеев, включая две великолепные головы горных козлов, голова лося с десятиконечными рогами, голова и когти гигантского орла, голова металлического быка, голова и передние лапы грифона, а также голова кабана с белым мехом и бивнями, размером с кинжал. Больше в комнате ничего нет.

Голова металлического быка на самом деле принадлежала горгоне. Все трофеи настоящие, и хотя они представляют собой любопытные украшения, особой ценности не имеют.

СОКРОВИЩА

Гобелен стоит 400 зм, но весит 40 фунтов (18 кг). В голове грифона скрыто кое-что необычное — два **зелья исцеления**.

12. КОБОЛЬДЫ-СЛУГИ

В этой не обставленной мебелью комнате стоит отвратный запах. Здесь находится больше двадцати кобольдов, половина из них спит, половина — нет.

24 **кобольда** служат в доме уборщиками, конюхами, дворниками, прачками и поварами. Они работают в основном ночью. Кобольды избегают сражений, но следят за всеми посетителями и сообщают Талис, если заметят что-то необычное или подозрительное.

13. ЛЮДИ-СЛУГИ

В этой комнате три кровати и простой письменный стол. Здесь пахнет чистотой, а на полу ни соринки.

Трое слуг (**людей-простолюдинов**) спят здесь, когда не работают официантами и дворецкими. Они были наняты предыдущим владельцем охотничьей усадьбы, лордом Марстеном, благородным, которого убили культисты. Слугам приказано сидеть в этой комнате в свободное от работы время. Эти несчастные слуги: бывший главный дворецкий Гастин, главная горничная Арленга и бывший главный охотник и нынешний главный конюх Анграт Вудвайз. Они с отвращением относятся к культистам, особенно к троллю Трепсину.

Люди-слуги избегают драки, но следят за всеми посетителями. Арленга пытается завоевать расположение новых хозяев, поэтому сообщает обо всём подозрительном Талис.

Слуги могут рассказать героям про тролля в псарне (зона 2) и комнату, где Культи собираются на совещания (зона 20). Также они знают, что перитонов можно задобрить едой (зона 22), и что среди белья культисты хранят ценное знамя (зона 15). Но охотнее всего слуги расскажут о том, что видели «замок в небе над Парнастом».

14. ВАННАЯ

Большую часть этой маленькой комнаты занимает большая ванная. Ванная поменьше используется слугами для стирки постельного белья, скатертей и прочего.

15. БЕЛЬЕВАЯ

Эта комната забита одеялами, простынями, шкурами разных животных, скатертями и салфетками, флагами, знамёнами и свёрнутыми в рулоны коврами.

Ничего особо ценного тут нет, но на одном из знамён имеются пять полос чёрного, синего, зелёного, красного и белого цветов. Знамя предназначается для того, чтобы надевать его на копьё. Оно является сигналом для стражи Небесного замка, демонстрируя принадлежность владельца к Культю Дракона. Любой захваченный культист может объяснить предназначение знамени.

ВТОРОЙ ЭТАЖ УСАДЬБЫ

На втором этаже находятся гостевые спальни, арсенал, пиршественный зал культистов и личные покои Талис.

16. ЗАЛ ТАЛИС

Эта очень хорошо обставленная комната может служить местом для приёма пищи или обсуждения важных дел. Трое мужчин, находящихся в комнате, носят чешуйчатый доспех и вооружены мечами, а женщина одета в мантию поверх белого чешуйчатого доспеха, и у неё при себе жезл с синим драгоценным камнем. «Добро пожаловать, почувствуйте себя моими гостями. Возможно, мы сможем обсудить кое-какие дела».

Это классическая сцена, в которой злодейка объясняет, если персонажи готовы сделать паузу. **Талис Белая** (см. приложение Г) использует *жезл зимы* (см. приложение В) и остаётся за спинами телохранителей. Это двое **ветеранов** Мелгот и Сорвик, а также **драконий коготь** (см. приложение Г) по имени Кусфия. Если Талис погибнет, то ветераны сдадутся, но Кусфия будет сражаться насмерть, чтобы отомстить за свою павшую госпожу.

Талис собиралась встретиться с заговорщиками в охотничьей усадьбе, чтобы обсудить продвижение в иерархии Культа. Если она поймёт, что персонажей можно использовать в своих интересах, она предпочтёт отправить их разобраться с соперницей, а не сражаться с ними. При этом она осознаёт, что не может показаться нелояльной интересам Культа.

Переговоры с Талис. Талис относится к персонажам с осторожностью, но проявляет гостеприимство, пытаясь понять, могут ли они оказаться полезным инструментом. При этом можно заметить, что она ведёт себя вежливо, но без теплоты.

Что хочет Талис. Талис хочет возвыситься в иерархии Культа, заставив своих соперников потерпеть неудачу.

Что предлагает Талис. Она хочет, чтобы герои сорвали перевозку большой партии сокровищ. Культисты под командованием Резмир используют летающий замок облачного великана, чтобы ускорить доставку груза. Талис предлагает персонажам помощь в проникновении в Небесный замок до того, как он улетит (см. главу 8), снабжает их знаменем (см. зону 15) и паролем («Тиамат — наша Мать и Сила»), которые позволяют без проблем попасть в замок.

Принятие условий. Если группа принимает её условия, Талис остаётся в усадьбе, чтобы иметь возможность с помощью магии периодически проверять, как у персонажей идут дела. Если они настаивают, чтобы она присоединилась к ним, Талис нехотя соглашается, но при этом может обернуться против героев в зависимости от того, как будут развиваться события в Небесном замке.

Отказ от сделки. Отказ от предлагаемых Талис щедрых условий приводит к драке. Она криком зовёт подкрепление, в результате чего прибегают горгульи из зоны 5, шлемоносный ужас из зоны 6 и кобольды из зоны 12. Талис даже зовёт тролля Трепсина через окно. Она не стесняется применить любые средства, и если дела пойдут плохо, вылезет из окна и скроется в лесу или через один из порталов в зоне 1.

ТАЛИС СДАЁТСЯ

Талис — это не тот фанатичный злодей, который будет драться до последнего; она предпочтёт выжить, сдаться и просить о милосердии. Талис использует соперничество внутри Культа, чтобы предстать «хорошим культистом», который хоть и нехотя, но всё же готов делиться информацией.

Если персонажи принимают её капитуляцию, она делится следующей информацией, пока допрашивающий её персонаж будет продолжать успешно проходить проверки Харизмы (Убеждения) со СЛ 15. При первой неудачной проверке она замолкает, по крайней мере пока её не подкупят, не начнут угрожать или не предложат информацию взамен.

- Талис рассказывает о пятерых лидерах Культа, «змееустах», каждый из которых привязан к определённому виду цветных драконов. Их зовут Северин Красный, Гальван Синий, Неронвейн Зелёный, Резмир Чёрная и Варрам Белый.
- Она объясняет ценность знамени в зоне 15 и рассказывает про различные знаки и сигналы, используемые культистами (смотри врезку в начале главы).
- Если этого недостаточно, она рассказывает, что у культистов накопилась огромная куча сокровищ в летающем замке неподалёку, но он пробудет здесь недолго. Если потребовать подробностей, она расскажет, что замок принадлежит облачному великану — союзнику Культа. Замок, по её словам, спрятан неподалёку от деревни Парнаст, находящейся под контролем Культа.
- Если и этого недостаточно, то она благоговейным тоном расскажет группе, что в замке обитает огромный белый дракон. Она говорит о нём, как о «белоснежном Глажаэле Тучегоне, великольном драконе чистой северной породы». Говоря о драконах, она выглядит законченным фанатиком.
- Она мало что знает о Красных Волшебниках, но может рассказать, что их представитель был послан помогать с перевозкой сокровищ в штаб-квартиру Культа.
- Возможно, она захочет рассказать, что Культ и его союзники создают армию в Сумеречных горах, далеко на юге, в ожидании прибытия Тиамат.

17. АРСЕНАЛ

Арсенал предоставлен воле стихий из-за зияющей дыры в крыше. Сейчас здесь хранится очень немного оружия. Полки у северной стены в основном пусты, а у южной стоит стенд, находящийся в плачевном состоянии, на котором установлены три ржавых копыя и лежит порванная сеть. Рядом стоит закрытый шкаф.

При обыске полки и оружейного стенда можно найти длинный меч, коробку с 20 арбалетными болтами и 10 стрелами, три копыя и сеть. В незапертом шкафу лежат два тяжёлых арбалета и два длинных лука.

СОКРОВИЩА

Одно из ржавых копий инкрустировано мифральным узором (50 зм), а другое, называемое *драконий блеск*, магическое и содержит 10 зарядов заклинания *дневной свет*. Оно предназначено для использования в сумерках или тёмных лесных зарослях. Командная фраза «Воссияют глаза Тиамат», написана на драконьем на рукояти копыя.

18. Спальня Талис

Огромная кровать покрыта мягким бордовым покрывалом, а в камине потрескивает огонь, наполняя комнату теплом и атмосферой уюта.

СОКРОВИЩА

У Талис в этой комнате есть сундук, он заперт, и единственный ключ находится при ней. Сундук можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 21. Когда сундук открывается, комната озаряется сиянием лежащей в нём *кольчуги* +1. Сияние также освещает находящиеся в сундуке 4 000 зм и *свиток заклинания опалаяющий луч*.

У каждого ветерана по 20 зм, а у Кусфии — серебряный символ Культа Дракона стоимостью 40 зм.

19. Комната телохранителей

Ставни открыты, позволяя свету проникать в комнату. У южной стены стоят четыре незаправленные кровати, а из других предметов обстановки здесь есть стол с четырьмя стульями и винная полка со множеством бутылок, большинство из которых открыты и уже пусты.

Ветераны, служащие Талис, выбрали эту комнату себе. Их зовут Мелгот, Сорвик и Вессик Мудрый. Вессик, человек-**ветеран** 60 лет, отдыхает здесь, когда персонажи впервые заходят в комнату; остальные находятся в зоне 16. Вессик спит прямо в броне, а оружие держит под кроватью, в непосредственной близости. Если его разбудить, то он громко зовёт на помощь и яростно сражается. На этот крик могут прибежать Талис и двое других ветеранов, но не Трепсин, кобольды и слуги. Если пункты здоровья Вессика снизятся до половины или ниже, он пытается сдаться.

СОКРОВИЩА

Винные бутылки по большей части пусты, но те двенадцать, что остались, стоят по 15 зм каждая. Кроме того, в одной из пустых бутылок находится украденное золотое ожерелье стоимостью 250 зм.

20. Зал Королевы Драконов

Этот просторный зал с потолком высотой 30 футов, поддерживаемый десятью деревянными колоннами, вырезанными в форме драконов. Зал обогревается большим камином, в котором гудит огонь. На стенах висят пять больших гобеленов: два на западной стене по бокам от двери, два на восточной и один, особенно роскошный, занимает большую часть южной стены рядом с камином.

Когда-то это был обеденный зал, теперь он используется для собраний Культа, и в данный момент здесь никого нет. В северной стене — двойные двери, ведущие на каменный балкон, с которого открывается вид на конюшню, псарню и колодец (зоны 2 и 3).

ГОБЕЛЕНЫ

Четыре из пяти гобеленов изображают драконов в процессе охоты или пира. Синие драконы атакуют караван в пустыне, группа эльфов погибает от ядовитого дыхания зелёных драконов, красный сжигает что-то вроде Замкового района в Вотердипе, а чёрный и белый драконы кружат над холодным болотом, усеянным руинами. Каждый из гобеленов стоит не меньше 500 зм, но при этом весит 75 фунтов (35 кг) и чрезвычайно громоздок даже если его сложить.

Талис Белая





Пятый гобелен изображает Тиамат, Королеву Злых Драконов во всей её красе, в короне из золота и серебра; полотно украшено драгоценными камнями и расшито серебряными и золотыми нитями. Оно 35 футов (11 м) шириной и 20 футов высотой (6 м). Тиамат изображена разрушающей города и окружённой благоговейными последователями. Гобелен весит около 200 фунтов (90 кг) и стоит 2 500 зм. Если из него выковырять полудрагоценные камни (агаты, лунные камни и т.д.), отдельно они будут стоить 800 зм.

Если очень внимательно осмотреть гобелены и успешно пройти проверку Интеллекта (История) со СЛ 20, можно заметить, что на них изображены разные места Побережья Мечей. Синие драконы атакуют караван, пересекающий пустыню Анаврох, белый и чёрный драконы кружат над Топью мертвецов, красный дракон приближается к Вотердипу, а зелёный дракон, судя по горам на заднем плане, явно терроризирует эльфов Высокого леса. Сама Тиамат изображена с когтями, в которых находятся города Врата Балдура, Вотердип и Невервинтер.

ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Контур потайной двери может быть обнаружен при успешной проверке Мудрости (Внимание) со СЛ 20. Дверь ведёт в трофейную комнату (зона 21).

21. ТРОФЕЙНАЯ КОМНАТА

Три открытых окна впускают свет и свежий воздух; по стенам развешаны чучела звериных голов, включая большого оленя с четырнадцатиконечными рогами, горного козла, медведя, двух зимних волков, и нечто, что может быть только головой анкега. Два порванных знамени свисают с потолка, и уют гостиной дополняют два кожаных кресла и несколько жаровен.

По сути это комната, куда охотник приводит гостей, чтобы похвастаться трофеями.

ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Между восточными гобеленами при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со СЛ 20 можно обнаружить потайную дверь. Она умело замаскирована среди деревянных панелей, которыми обиты стены, и ведёт в зону 10. Дверь также можно обнаружить, если потянуть за край деревянной панели между гобеленами.

22. ГНЕЗДО ПЕРИТОНОВ

Это место не показано на карте.

Это большое гнездо на крыше сделано из сплётённых веток, листьев и перьев, перемешанных с выцветшими на солнце костями крупных животных, возможно, оленей, медведей или горных козлов.

Гнездо прилегает к дымоходу, который спускается вниз к спальне Талис (зона 18) и принадлежит чете **перитонов**. Несколько раз в день они покидают гнездо и отправляются за добычей. В течение дня с вероятностью 50% в гнезде будет пусто. В тёмное время оба перитона устраиваются здесь на ночлег.

Перитоны — союзники культистов, и им с насеста отлично видны порталы перед охотничьей усадьбой (зона 1). Конюшня и псарня (зоны 2 и 3) из гнёзда не видны.

БОЙ НА КРЫШЕ

В гнезде можно довольно уверенно стоять, а вот на покато́й крыше удержаться сложнее. В начале хода или при получении урона существо, стоящее на крыше, должно пройти испытание Ловкости со СЛ 10. При провале оно расплывается на крыше, а при провале на 5 и более и вовсе поскальзывается и падает с крыши, получая 2d6 дробящего урона, и расплывается на земле.

СОКРОВИЩА

В гнезде можно обнаружить кости, куски доспехов, пробитый шлем и прочий мусор. Если порыться в гнезде около минуты, то можно найти два ценных предмета: древний *щит ловли стрел* и сумку с поблёкшим столовым серебром стоимостью 100 зм.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПАРНАСТ

Если вы используете правило повышения уровней по достижении сюжетных вех, персонажи получают 7-й уровень после зачистки охотничьей усадьбы и победы над Талис или заключения хрупкого союза с ней.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПАРНАСТ

Деревня Парнаст и замок находятся на расстоянии 5 миль (8 км) от охотничьей усадьбы, на дальнем склоне горы. Дорога через лесистые холмы, по берегам стремительных ручьёв и по разбитым тропинкам займёт как минимум полдня.

ПРОПАЖА ЗАМКА

Если персонажи убьют Талис и всех её слуг и охранников — не останется никого, кто мог бы рассказать им о Небесном замке, и группа может слишком задержаться в охотничьей усадьбе, отдыхая, исследуя её и залечивая раны. В таком случае пусть среди вещей Талис останутся документальные улики или, возможно, один из деревенских жителей (большинство из которых — культисты) явится к охотничьей усадьбе с поставкой припасов и едой.





ГЛАВА 8. ЗАМОК В ОБЛАКАХ

Культ получил тёплый приём в Небесном замке, летающей крепости, построенной облачными великанами. Она причалила недалеко от деревни Парнаст, укрытая туманами, магией и охраняемая чудовищами. В замке содержится большая часть сокровищ и ценностей, награбленных Культом в окрестных землях — богатства, которые пополнят грандиозное хранилище в Колодце Драконов, где Культ планирует призвать Тиамат.

К моменту прибытия искателей приключений в деревню Резмир уже отдала приказ готовить крепость к отправлению. У персонажей должно быть время, чтобы разобраться с Талис и, возможно, другими культистами прежде, чем Небесный замок поднимется в небо.

Герои должны с умом подойти к штурму крепости — она явно хорошо укреплена. Но и ждать слишком долго они не могут. Если персонажи медлят, Небесный замок покинет деревню, чтобы забрать сокровища из другого логова Культа. Точное время отправки определяет мастер.

Если Талис сопровождает группу, она может использовать своё звание и влияние, чтобы благополучно провести героев в Небесный замок, но, попав внутрь, она не сможет гарантировать им безопасность и, более того, обернётся против них при первой же возможности. К концу этой главы персонажи должны достигнуть 8-го уровня или быть близки к этому.

1. ДЕРЕВНЯ ПАРНАСТ

Маленькая деревня втайне контролируется Культom Дракона. Культисты пользуются ею как перевалочной базой: здесь разгружаются и загружаются разные припасы и часть отправляется в охотничью усадьбу Талис (см. главу 7).

В деревне несколько дюжин домов и небольшая площадь, на которой расположены таверна, конюшня и святилище. На фоне этого скромного поселения посреди ущелья возвышается величественный ледяной замок, наполовину скрытый туманом; сорокафутовые стены и огромные узкие башни взмывают ввысь: одна из голубого льда, другая полуразрушенная. Все постройки настолько гигантские, что явно предназначены для великанов. Клубы тумана скрывают детали замка, но вы видите две статуи, установленные прямо перед его огромными воротами.

Культисты, выдающие себя за местных, недружелюбны к чужакам, а деревенские жители, находящиеся под властью Культа, помалкивают и сторонятся гостей, боясь навлечь на себя гнев захватчиков.

Если персонажи требуют аудиенции с кем-то главным, их направляют к **капитану Отельстану** (см. приложение Г), но также предупреждают, что с преступниками у него разговор короткий.

Услужливый колёсный мастер

Хотя в деревне полно культистов и тех, кто с ними сотрудничает, не все готовы терпеть присутствие Культа. Один из таких жителей, Гундалин (колёсный мастер, мужчина, человек), который делает колёса и чинит телеги для купцов и лесников, хочет, чтобы Культ убирался восвояси. Если персонажи поищут кого-то, кто не является членом Культа, они найдут Гундалина в «Золотой кружке» (где он отказывается говорить) или в его маленькой лавке на площади. Он часто пытается привлечь внимание искателей приключений, но в ужасе от Культа и готов говорить только в безопасном месте, где его не увидят. Он знает все факты из секции «Слухи и информация».

СЛУХИ И ИНФОРМАЦИЯ

Рабочие, грузчики, ремесленники и культисты живут и работают в деревне. Они общаются неохотно, но их можно подкупить, обворожить или разговорить, успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 18. Каждый успешный бросок позволит узнать один из фактов в следующем порядке.

- Самая влиятельная фигура, часто бывавшая в Парнасте, — полудракон-змееуст Резмир (если она всё ещё жива и свободна, то скрывается. Никто в деревне не знает её точного местоположения, но говорят, что она отправилась в Небесный замок).
- Заместитель Резмир — ветеран Культа и драконья душа по имени капитан Отельстан. Он командует культистами в Парнасте и следит за всеми чужеземцами и товарами, проходящими через деревню.
- Культисты контролируют Парнаст уже больше года. Для захвата власти они наняли целую банду головорезов.
- Некоторые жители изначально были агентами Культа, другие примкнули к нему, когда стало ясно, что организация богата и обладает собственной армией.
- Культисты держат дрессированных виверн в деревенских конюшнях. С их помощью они добираются до замка, когда он в небе (никто в Парнасте, включая капитана Отельстана, не знает, куда отправится замок после того, как покинет деревню).
- От Гундалина или другого дружественного персонажа мастера герои узнают одну из двух кодовых фраз, которые помогут безопасно попасть в замок: «Тиамат — наша Мать и Сила» и «Слава Благоткусу».

2. «ЗОЛОТАЯ КРУЖКА»

Жёлтая кружка пива висит над дверью этой простой деревенской таверны. Однако внутри атмосфера далека от радушной. Когда вы входите, все разговоры стихают и взоры разом обращаются к вам. Высокий, грузный человек с огромными бакенбардами выступает вперёд и спрашивает: «Что я могу предложить вам, путники?»

Посетитель может купить кружку пива за 3 мм или стакан крепкой медовухи за 1 см. В меню также есть колбаса, тушёная капуста и чёрствый чёрный хлеб (4 мм за порцию). Никто сюда и не приходит ради изысканных блюд. Еда здесь простая и её достаточно, чтобы удержать посетителя ещё на один день, но не более того.

Если персонажи садятся и заказывают эль, хозяин говорит:





Капитан Отельстан

ПОЛЁТ НА ВИВЕРНЕ И ПОПЫТКИ ДОГНАТЬ ЗАМОК

Виверны в конюшне (зона 3) обучены носить до шестерых наездников Небольшого размера или двоих — Среднего размера. Сложность состоит в том, чтобы надеть на чудовищ сбрую (иначе наездники могут упасть) и в полёте отдавать им надлежащие команды.

Любой персонаж может надеть сбрую на виверну, успешно пройдя проверку Мудрости (Дрессировка) со СЛ 10. Если проверка проваливается на 5 или более, виверна решительно протестует и в качестве ответного действия один раз атакует персонажа жалом. Виверны не разборчивы в том, кто у них в седле, но для того, чтобы убедить их лететь или двигаться в конкретном направлении, требуется потратить действие и успешно пройти проверку Мудрости (Дрессировка) со СЛ 15. При провале виверна игнорирует команды наездника до его следующего хода. После того, как наездник успешно пройдёт две такие проверки, виверна слушается его в течение следующего часа, пока не получит урон или наездник не спешится.

Замок легко заметить, как днём, так и ночью с расстояния 5 миль (8 км). Виверны летают быстрее замка и смогут его догнать.

«Я через мгновение пришлю мальчишку с лучшим, что есть в моей скромной таверне». Затем он отправляется в сторону кухни, громогласно требуя открыть бочонок.

Хозяин заведения Раггнар Краснозуб кажется дружелюбным, но втайне сотрудничает с культистами, беря у них взятки. Чужакам в его таверне не рады, но их обслуживают, пока Раггнар информирует об этом капитана Отельстана, посылая к нему гонца. У Раггнара бурное прошлое, так что считайте его **ветераном**, но без доспехов (КБ 10). Он держит своё оружие под прилавком.

Выведать информацию у Раггнара или его клиентов непросто. Жители деревни стараются занять персонажей, просят их рассказать истории своих путешествий, интересуются семьями и родиной героев и тем, как они сюда попали.

Если спросить о ночлеге, Раггнар говорит, что здесь не постоянный двор: ни коек, ни комнат нет, и даже в стойлах место закончилось. Если кто-то спросит о причине, он выдаст свою дежурную отговорку: «Лорд Марстен со свитой скоро прибудут поохотиться. Все слуги готовятся к их приезду». Если персонажи выжидают несколько мгновений, Раггнар предложит им свою комнату за солидную плату в 10 зм. «Я улажу кое-какие дела, и она ваша». Таким образом он затягивает время, впрочем, Раггнар, конечно, возьмёт деньги.

Культисты вот-вот отправят из деревни полный сокровищ замок, и они отчаянно не хотят, чтобы персонажи заметили что-то подозрительное — например, фургоны, гружённые сундуками (в такой маленькой деревне недостаточно места, чтобы спрятать караван) или виверн в конюшнях (см. зону 3). Если Раггнар сможет занять персонажей разговорами и едой — Небесный замок ускользнёт.

СОКРОВИЩА

«Золотая кружка» называется так из-за магического предмета, который Раггнар нашёл много лет назад: золотой пивной кружки, украшенной танцующими дварфами и пшеничными узорами. Это *кружка изобилия* (см. приложение В).

3. КОНЮШНЯ

Две большие двери, ведущие в конюшню, заперты, а помещение выглядит заброшенным.

Если персонажи спрашивают, местные сообщат, что конюшни давным-давно стоят без дела. Но всякий, кто внимательно прислушается, различит утробное рычание (проверка не требуется). Культ держит двух **виверн** в стойлах; иногда они выпускают рык, громкость которого соответствует их размерам.

Обломки овечьих костей и несколько бычьих черепов разбросаны по полу конюшни. Кроме сбруй, рассчитанных на виверн, здесь нет ничего ценного.

ВРЕМЯ ОТПРАВЛЕНИЯ

Как долго персонажи могут медлить? Вопрос времени с подвохом, так как группа может направиться сразу в замок, теряя возможность получить информацию и ролевой отыгрыш в Парнасте. Поэтому Небесный замок должен взлететь тогда, когда вам, как мастеру, это покажется наиболее драматичным. Вот несколько советов, как выбрать подходящее время.

Немедленный шторм замка. Агрессивные игроки могут атаковать замок, пока он ещё на земле. Помимо того, что они должны справиться с обороной крепости, им также придётся противостоять подкреплениям из Парнаста. В состав подкрепления входят: **капитан Отельстан** (см. приложение Б), один **ветеран**, шестеро **стражников** и трое **драконьих когтей** (см. приложение Б). Вдобавок к этому, Отельстан и ветеран (его помощник) прибывают верхом на двух **вивернах** (см. зону 3).

Промедление и отдых. Любая группа, которая проведёт час или более в деревне за расспросом местных, отдыхом, обедом, или иным образом не отправляясь в замок, может опоздать. Крепость взлетит через час после того, как культисты поймут, что в деревню проникли враги. После этого местные перестают ломать комедию. **Капитан Отельстан** (см. приложение Б), один **ветеран** и шестеро **стражников** пытаются поймать незваных гостей и либо принесут их в жертву, либо выпровадят из деревни. Отельстан также может позвать на подмогу троих **драконьих когтей**, один из которых найдёт время, чтобы выпустить **виверн** из конюшен (см. зону 3).

Последний шанс. Если замок улетел без персонажей, Гундалин или другой дружелюбный деревенский житель помогает группе прежде, чем явится капитан Отельстан и его подручные. Героям посоветуют поскорее отправляться в конюшни, седлать виверн и лететь вслед за замком. У персонажей есть лишь несколько раундов прежде, чем Отельстан окружит здание и потребует, чтобы искатели приключений сдались.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Персонажи могут попытаться надеть сбрую на виверн и воспользоваться ими как летающими скакунами; см. врезку «Полёт на виверне и попытки догнать замок» для подробной информации. Если герои украдут одну или обеих виверн из-под носа Культа Дракона, разделите 4 000 ПО поровну между персонажами — больше, чем они получили бы за убийство чудовищ.

4. СВАТИЛИЩЕ ТОПОРОВ

Это деревянное здание — святилище дровосеков, которое объединяет нескольких богов под одной крышей.

Статуя Ангарада, малоизвестного эльфийского божества, олицетворяющего весну, стоит среди прочих богов, представляющих другие времена года: Ауриль (зима), Чонтея (лето) и Миликки (осень). У статуи Ангарада срублено лицо и отбиты руки. Мёртвая белка валяется у ног Ауриль.

Статуя Миликки свежеевыкрашена, и лишь у её ног лежит набор маленьких чашечек, кусочков хлеба и прочих небольших подношений.

5. КОЛОДЕЦ И ПЛОЩАДЬ

В центре деревенской площади стоит колодец. Его окружают четыре строения: пустующее святилище, лавка колёсного мастера, таверна и конюшня.

Торговцы деревом, лесорубы и жители деревни продают здесь лучшую древесину, а припасы привозят караванами. См. зоны 2, 3 и 4 с информацией о таверне, конюшне и святилище.

Колодец 40 футов (12 м) глубиной, холодный и чистый. Пятеро **стражников**-людей, верных Культуре, постоянно следят за тем, чтобы деревенские делали то, что им велено. Если на стражников напасть, один из них бросится за капитаном Отельстаном, а жители разбегутся. Лишь колёсный мастер Гундалин останется неподалёку, чтобы понаблюдать, но делает это, прячась за тяжёлой деревянной телегой.

НЕБЕСНЫЙ ЗАМОК

Много веков назад облачные великаны построили летающую крепость, чтобы перенести войну с драконами в небеса. Замок способен летать благодаря духу великана — ритуал создания такой связи восходит к тем временам, когда великаны и драконы вели великие войны. Магия, связывающая дух с замком, не позволяет драконам захватывать подобные крепости, и спустя столетия она продолжает действовать.

Культ заключил сделку с владельцем замка, облачным великаном по имени Благодкус, который не питает особой ненависти к драконам (или к кому-либо ещё). Дух его почившей жены Эскарлотты контролирует передвижение и положение замка. Культисты не могут позволить себе ссоры с Благодкусом, потому что дух замка не станет подчиняться им.

Небесный замок высечен из столь плотного льда, что он непрозрачен. Благодаря древнему волшебству облачных великанов лёд так же твёрд и крепок, как гранит. Башни и стены окружают ядро айсберга, пустое внутри и служащее логовом для могучего белого дракона, верного Культуре. Всё это сооружение может быть скрыто под вуалью тумана и облаков или медленно дрейфовать по ветру. Подробности см. в зоне 19.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

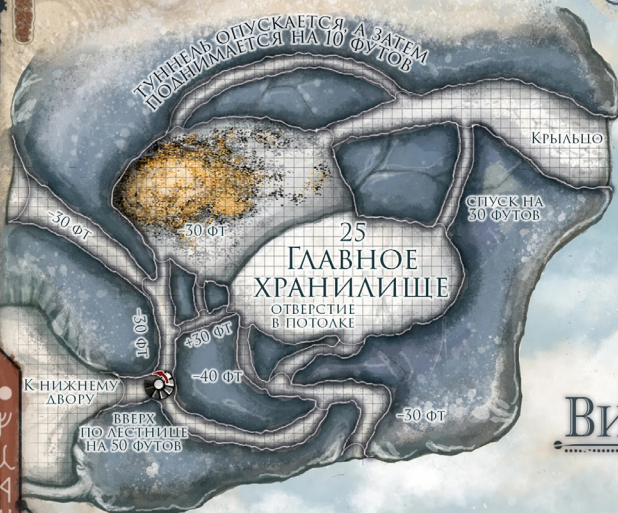
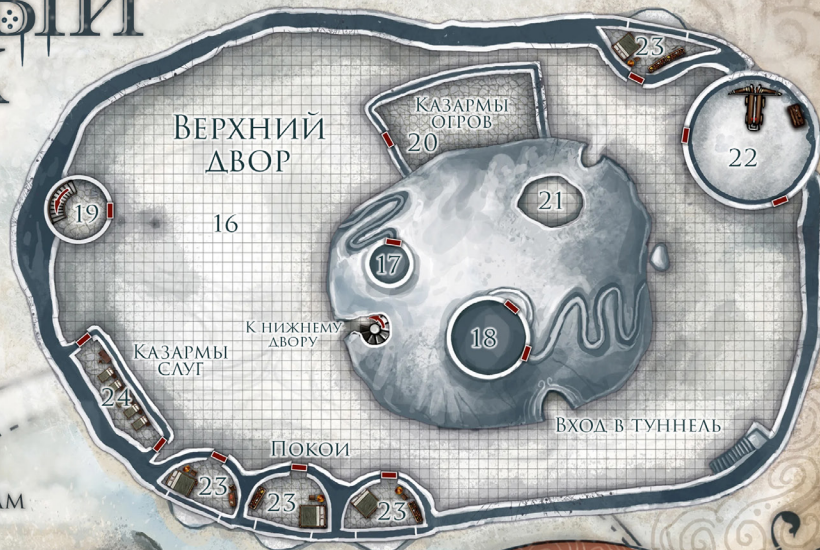
Замок вырезан из непрозрачного льда, магически укрепленного, чтобы он был твёрдым, как камень. Находясь на земле, замок расположен среди широкого ущелья на окраинах Парнаста. Всё ущелье покрыто густым туманом, так что персонажи смогут приблизиться к крепости, оставаясь незамеченными для её обитателей. Пока замок не взлетел, культисты и стражники из деревни доставляют к его главным воротам телеги, гружёные припасами и сокровищами (см. зону 6).

Потолки. Все потолки в замке высотой 30 футов (9 м), чтобы подходить облачным великанам, которые его построили.

Двери. Все двери в замке выполнены из льда толщиной 1 фут, твёрдого и крепкого, как камень, но лишь в половину его веса. Двери оснащены железными петлями и ручками, рассчитанными на великанов. Обычная дверь 20 футов в высоту и 8 футов в ширину, а дверная ручка расположена на высоте 10 футов от пола.

НЕБЕСНЫЙ ЗАМОК

ВЕРХНИЙ ДВОР



Туннели



Нижний двор

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Небесный замок служит домом облачному великану Благоткусу, паре каменных великанов по имени Виглаф и Хульда (они союзники облачного великана), змееусту Резмир из Культа Дракона, двоим Красным Волшебникам Тэя (Рат Модар и Азбара Джос), вампирше по имени Сандесиль Могрия и взрослому белому дракону по имени Глажаэль Тучегон.

Они не особо доверяют друг другу и вовсе не факт, что выступают единым фронтом против персонажей. Вместо этого великаны будут защищать свой дом, а культисты и дракон — сокровища. Если герои разыграют карты верно, это недоверие погубит злодеев. В распоряжении персонажей мастера дюжины слуг, культистов и охранников. Если больше одного-двоих найдут мёртвыми, культисты начнут обыскивать замок в поисках убийц.

ПЕРЕГОВОРЫ С ОБЛАЧНЫМ ВЕЛИКАНОМ

Облачный великан Благоткус не является рьяным сторонником Культа Дракона, но видит в работе с ним способ встряхнуть своих собратьев и заставить их действовать.

Благоткус считает, что великаны размякли и им пойдёт на пользу задать трёпку парочке драконов. Поэтому он подыгрывает Культуре, а параллельно заручается поддержкой великанов, убеждая их занять своё законное место владык мира. Он полагает, что восстание Тиамат и угроза становления драконьей империи вынудит великанов объединиться.

Благоткус не имеет ничего против «малого народа». Он с радостью расскажет группе, что его замок действительно перевозит огромные сокровища к Колодцу Драконов, где Культ собирает силы и копит богатства в ожидании прибытия Тиамат (откуда — он не знает). Если персонажи хотят помочь ему в борьбе с культистами, он с радостью приведёт их в более интересное место на севере, где собирает собственную маленькую армию, чтобы сразаться с драконами после того, как их выманят из логовищ. Эта армия будет описана далее в приключении «Восстание Тиамат».

6. ГЛАВНЫЕ ВОРОТА

Через укрытый туманом ров перекинут подъёмный мост. За ним расположена поднятая решётка, ведущая к крытому проходу в открытый двор. В воротах вырисовываются крупные фигуры, но разглядеть их не получается.

Прежде чем отправиться в полёт и покинуть Парнаст, Культ заводит несколько повозок с сундуками сокровищ и припасов в нижний двор и разгружает их там каждые пару часов на протяжении дня. Персонажи, прислушивающиеся на расстоянии слышимости от ворот, могут разобрать пароль, который называет каждый провожатый с телегой.

Повозки с припасами предоставляют группе возможность попасть в замок незамеченными. Культисты отскакивают припасы на кухню (зона 15) и относят сундуки с сокровищами в главный зал драконьей сокровищницы (зона 25).

СТЕНЫ И ПРОТИВОВОЗДУШНАЯ ОБОРОНА

Стены замка вырезаны из толстого льда и обладают крепостью и фактурой камня. Они предоставляют прекрасную защиту от наземных атак. Пока замок находится в воздухе, стены не только не дают обитателям упасть и разбиться насмерть, но и защищают от ветра.

Днём. Три **огра** стоят на страже на верхушках башен (см. зону 6Б). Они могут кликнуть подкрепление, которое придёт из зон 9, 10 и 15. Резмир и её сторожевые дрейки (см. зону 11) прибывают 3 раунда спустя. В светлое время суток нижний двор не скрыт туманом.

Ночью. Помимо огров, стоящих на страже (см. ранее), вампириша Сандесиль Могрия патрулирует нижний двор, видимость в котором ночью крайне затруднена из-за тумана, и верхний двор, видимость в котором слегка затруднена. Пока вампириша во дворе, культисты и кобольды избегают находиться там.

6А. ВОРОТА И ГОЛЕМЫ

Сразу за мостом поднята тяжёлая дубовая решётка, окованная железом. Две выглядящие очень натурально статуи 18-футовых облачных великанов — мужчины и женщины — расположены сразу за решёткой в арке ворот лицом друг к другу.

Лебёдки, поднимающие разводной мост и решётку, расположены в ближайших к воротам башнях; подробнее см. зону 6Б.

Две статуи, стоящие по бокам за решёткой в проходе ворот, являются **каменными големами**. Любой, кто проходит через ворота, не сказав правильный пароль («Тиамат — наша Мать и Сила» или «Слава Благоткусу»), активирует одного из големов. Если после этого другое существо пытается пройти, не назвав правильный пароль, активируется и атакует второй голем. Лишь облачный великан может скомандовать активированным големам вернуться на свой пост.

6Б. БАШНИ ВОРОТ

Эти две башни разные по высоте. Расположенная слева от разводного моста достигает 120 футов в высоту, тогда как та, что справа от него — лишь 80 футов.

Три **огра** находятся на каждой из башен. Они вооружены пилумами и могут стрелять ими из больших баллист, расположенных на крышах обеих башен.

КРЫШИ БАШЕН

Чтобы зарядить баллисту и выстрелить из неё, требуется использовать действие, и баллиста может выстрелить лишь раз в ход. Огр, стреляя пилумом из баллисты, совершает эту атаку вместо своей обычной атаки пилумом.

Пилум. Дистанционная атака оружием: +7 к броску, дистанция 120/480 футов, одна цель. **Попадание:** 14 (3d8) колющего урона.

У каждой баллисты 50 ПЗ, КБ 10 и невосприимчивость к урону ядом и психическому урону.

ВНУТРИ БАШЕН

Большой люк в крыше каждой башни скрывает лестницу из льда, которая опоясывает башню изнутри, спускаясь до самого основания, где находится незапертая дверь великанских размеров, ведущая либо в нижний двор (зона 7), либо в бараки культистов (зона 9).

Лебёдка, поднимающая подъёмный мост, расположена на первом этаже северной башни, тогда как лебёдка решётки — на первом этаже другой. Каждую лебёдку стережёт один **огр**, у которого есть чёткие инструкции охранять ворота и не покидать своего поста, даже если прозвучит сигнал общей тревоги. Чтобы провернуть вал лебёдки требуется в качестве действия успешно пройти проверку Силы со СЛ 15. Каждое такое действие наполовину поднимает или опускает мост или решётку соответственно (чтобы полностью поднять или опустить любую из этих преград необходимо совершить два действия).

7. НИЖНИЙ ДВОР

Над нижним двором частично нависает верхний (зона 16), поддерживаемый гигантскими ледяными арками. Ночью видимость в нижнем дворе крайне затруднена из-за тумана высотой 40 футов (12 м) — такой же высоты, что и стены, окружающие его.

Стены из твёрдого льда окружают этот двор. Над ним частично нависает другой двор. Его подпирают крутые ледяные арки, взмывающие ввысь почти на 100 футов. Ледяные двери с железными ручками ведут в различные строения и донжон, расположенный в дальнем от ворот конце двора.

Добавьте следующее, если один или более персонажей успешно прошли проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 22:

Укрытый тенью нависающего двора, напротив главных ворот в одной из стен виднеется проём, ведущий к винтовой лестнице, вытесанной из льда.

Бой здесь привлечёт внимание огров в зоне 6, культистов в зоне 9, каменных великанов в зоне 10 и кобольдов в зоне 15. Один из культистов бегом направится в зону 11, чтобы предупредить Резмир, которая появится со своими сторожевыми дрейками 3 раунда спустя.

СПИРАЛЬНАЯ ЛЕСТНИЦА

Спиральная лестница вырезана из льда и соединяет нижний и верхний дворы с туннелем, ведущим в главное хранилище, где находится логово дракона (зона 25). Спиральные ступени лестницы покрыты тонкой коркой наста, и пройти по ним тихо, как и не поскользнуться, почти невозможно.

8. КОНЮШНЯ

Двойные двери конюшни имеют 20 футов (6 м) как в высоту, так и в ширину, чтобы вивернам (см. далее) было удобнее проходить.

Помещение наполнено запахом навоза и гнилой плоти. Обломки костей покрывают пол. Из темноты показываются две виверны, обнажив клыки и яростно размахивая хвостами.

В этом строении содержатся две **виверны**, выдрессированные как летающие скакуны. В данный момент они голодны и атакуют всякого, кто им не знаком.

СОКРОВИЩА

Здесь находятся четыре великолепные сруби для виверн, украшенные нефритом и мифральными вставками (каждая стоит 500 зм).

9. КАЗАРМЫ КУЛЬТИСТОВ

В казармах пахнет несвежим бельём. Здесь стоят четырнадцать кроватей, укрытых шкурами, несколько сундуков с одеждой, стол, стулья и прочая мебель.

Десятеро **драконьих крыльев** (см. приложение Г) постоянно отдыхают здесь. Половина из них крепко спит, а другая половина бодрствует, но не занята ничем серьёзным. Они покинут казармы только если прозвучит тревога, начнётся бой во дворе или огры у ворот вызовут подкрепление.

10. ПОКОИ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

Два арочных прохода высотой 20 футов и шириной 8 футов соединяют эти покои с нижним двором. Любые громкие звуки во дворе привлекают внимание каменных великанов, обитающих здесь.

Посреди покрытой инеем комнаты стоит каменный стол высотой девять футов, окружённый тремя гигантскими каменными стульями. На столе покоится массивный железный котёл с выгравированными рунами. В дальнем углу комнаты на полу находится большой железный сундук.

Если тревога не была поднята и каменные великаны всё ещё здесь, добавьте:

Каменный великан пристально смотрит в котёл, а неподалёку сидит каменная великанша.

Если тревога в замке не была поднята, персонажи могут застигнуть врага врасплох.

Двое **каменных великанов**, Виглаф и Хульда, гостят у облачного великана. Они обеспокоены попытками Благоткуса разжечь войну между великанами и драконами, ведь это может привести к разрушительным последствиям. Но несмотря на это, поддерживают его. Они согласились помочь Благоткусу в восстановлении замка и с радостью поучаствуют в его обороне.

На данный момент Виглаф использует волшебный котёл (см. «Сокровища» далее), чтобы провести ритуал прорицания, в надежде выяснить наиболее вероятный исход от союза Благоткуса и Культа Дракона. Он надеется подтвердить или опровергнуть подозрения облачного великана, что Культи планирует предать его. Любая атака против Виглафа прерывает ритуал и выводит великана из себя. Хульда, спутница и телохранитель Виглафа, яростно защищает его и атакует любого, кто проявит враждебность.

Каменные великаны знают, что летающий замок управляется из рулевой башни (зона 19), в которую можно попасть из верхнего двора. Однако войти внутрь могут лишь великаны.

СОКРОВИЩА

Каменные великаны собирают маленькие, но прекрасные самоцветы — в основном аметисты, но также бриллианты, опалы, рубины и топазы. Их коллекция хранится в магическом шаре силы внутри железного сундука 6 футов длиной, 4 фута шириной и высотой, а также весом 500 фунтов (230 кг). Чтобы поднять железную крышку требуется успешно пройти проверку Силы со СЛ 12, а чтобы уничтожить шар силы, требуется *поле антимагии* или успешное сотворение заклинания *рассеивание магии* (СЛ 16). Стоимость 32 самоцветов, каждый из которых стоит 500 зм, в общем составляет сумму в 16 000 зм. Железный сундук также содержит инструменты каменщика-великана, но они не обладают особой ценностью и не пригодны к использованию существами меньшего размера.

Железный котёл весит 50 фунтов (23 килограмма). Если наполнить его водой или другой жидкостью, котёл заменяет реагенты, требуемые для сотворения заклинания *гадание*. Его стоимость составляет 25 зм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Каменные великаны неохотно делятся какой-либо информацией, но в случае поражения, угроз или подкупа, возможно, они будут сотрудничать.

11. ПОКОИ РЕЗМИР

Дверь всегда заперта, а ключ находится у Резмир. Заклинание *стук* — это самый лёгкий способ попасть внутрь, но персонаж также может вскрыть дверь инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 25. Как вариант, можно попытаться просто постучать и убедительно соврать; культисты и прислуга приходят и уходят независимо от времени суток.

Пол комнаты покрыт большим ковром, скрывающим ледяной пол сразу за дверью. Помещение высотой десять футов освещено жаровней с горячими углями, стоящей посередине. Большая кровать расположена в одном углу, а письменный стол — в другом. На столе стоит красивый, окованный железом сундук с крепким навесным замком.

Резмир (см. приложение Г) с двумя верными **сторожевыми дрейками** (см. приложение Г) находится здесь, если не ушла куда-то, услышав сигнал тревоги.

Большой ковёр внутри комнаты на самом деле является **ковром удушения**. Он терпеливо ждёт, пока существо не войдёт, прежде чем атаковать. Если Резмир и её дрейки здесь, они дождутся нападения ковра на вошедшего врага, прежде чем сами бросятся в бой.

Если Резмир убита, содержимое железного сундука телепортируется прочь, оставляя его пустым.

СОКРОВИЩА

Резмир носит с собой ключи от этой комнаты, от сундука на столе и от кладовки (зона 13). Вдобавок сундук заперт и магически настроен на Резмир таким образом, что если она умрёт, его содержимое телепортируется в Колодец Драконов, прочь от рук её убийц.

Навесной замок на сундуке можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 20. Но в замок встроена отравленная игла, которая срабатывает, если проверка провалена на 5 или более. Игла может быть обнаружена при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со СЛ 20 и обезврежена при успешной проверке Ловкости со СЛ 15. Существо, активирующее эту ловушку или проваливающее проверку Ловкости на 5 или более, получает укол яда виверны и должно пройти испытание Выносливости со СЛ 13, получая 24 (7d6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.



Резмир

Сундук содержит маску чёрного дракона (см. приложение В) и личную коллекцию самоцветов, украшений и монет Резмир. Коллекция включают в себя набор хризолитов на золотой цепочке (400 зм), серебряный обруч с драконьими головами (200 зм), шесть лунных камней по 50 зм каждый и россыпь жемчуга (20 штук) стоимостью 3 000 зм. Здесь также хранятся 600 см, 200 зм и 50 пм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи захватят Резмир, она наотрез откажется сотрудничать. Она предпочитает смерть плену, в частности потому, что её смерть может не дать врагам завладеть маской чёрного дракона (см. ранее). Резмир фанатичная сторонница Культа Дракона и лучшее, на что могут надеяться персонажи, — это то, что она рано или поздно устанет оскорблять их. «Вы обречены. Мои друзья сотрут вас в прах, а ваши жалкие попытки противостоять Тиамат обернутся ничем!»

12. КОМНАТА КРАСНЫХ ВОЛШЕБНИКОВ

Дверь в эти покои не заперта.

Сотни лошадиных черепов прибиты к потолку, закрывая его полностью. Толстые ковры покрывают ледяной пол, столы и стулья. Всюду стоят подставки и пюпитры, на некоторых из которых разложены книги и свитки; на других — склянки, кусочки мяса, шкур и прочий хлам. Четыре здоровенные горгульи неподвижно застыли в разных углах комнаты.

Рат Модар (см. приложение Г), Красный Волшебник Тэя и союзник Культа Дракона, живёт здесь. **Азбара Джос**, если он не был пойман или убит ранее, также находится в комнате. Если оба волшебника на месте, группа застаёт их за учёным спором, который они, впрочем, сразу прерывают при появлении героев. Если Рат Модар один, он стоит у пюпитра, читая книгу (см. «Сокровища» далее).

Если Азбара отсутствует, Рат Модар может принять персонажей за культистов. Герои могут воспользоваться этим и попытаться выудить из него информацию — подыграйте им. Однако Рат не глуп и обладает отличным чутьём на иллюзии и обман. Он со здоровой подозрительностью относится к незнакомцам, особенно если они явно ранены или одеты неподобающим образом.

Рат Модар находится здесь, чтобы следить за огромными богатствами, которые перевозят к Колодцу Драконов, а также для планирования призыва Тиамат; необходимые компоненты сложны и требуют сотен опытных заклинателей. Он отлично осведомлён о главной цели Культа — освобождении Тиамат и призыве её храма из Девяти Преисподних. Его собственная цель, однако, состоит в том, чтобы использовать Тиамат и её драконов для свержения Сзасса Тэма.

Конские черепа на потолке — лишь устрашающий узор, ничего более.

Три горгульи — это просто статуи; четвёртая — живая **горгулья**, служащая Рат Модару.

ИСЧЕЗАЮЩАЯ ЛЕДЯНАЯ СТЕНА

Между двумя окнами находится секция стены 35 футов (11 м) длиной и 20 футов (6 м) высотой, которая исчезает на 1 минуту, если до неё дотронуться. За этой стеной расположена внешняя посадочная площадка.



Рат
Модар

Чувствуя, что проиграет, Рат Модар становится невидимым, сотворяет на себя *полёт*, дотрагивается до стены и прыгивает на посадочную площадку, оставляя Азбару Джоса обороняться в одиночку. Если горгулья все ещё жива, она прикрывает отступление Рата. Заклинание *полёт* и трюк с исчезновением делает такой побег весьма вероятным.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи поговорят с Рат Модаром или его сообщником Азбарой Джосом, они узнают, что высокомерие Красных Волшебников — не просто слух: оба ведут себя надменно и гордятся своими магическими способностями. Они не собираются терпеть «бандитов, головорезов и других недоумков, которые пытаются остановить неизбежное». Рат Модар и его напарник играют важную роль в событиях приключения «Восстание Тиамат». Их поражение или гибель нанесут серьёзный удар по способности Культа призвать Тиамат.

СОКРОВИЩА

У Рат Модара есть три *свитка заклинаний* (дверь в пространстве, плавное падение и огненный шар), а также *посох огня*.

Если тщательно обыскать комнату, можно найти несколько писем к Рат Модару от Северина, верховного лидера Культа Дракона. Письма Северина открывают глубину связи между Красными Волшебниками (как минимум, теми, кто верен Рат Модару) и Култом. Персонажи также находят другие письма из Тэя, явно свидетельствующие, что некоторые Красные Волшебники не испыты-

вают дикого восторга от планов Культа. Если персонажи доставят эти письма к Леосину Эрлантару, Онтарру Фруму или связным своих организаций, противостоящих Культ Дракона, вознаградите группу 1 000 ПО.

На юпитре лежит книга под названием «По ту сторону железных врат». Написанная полностью на дьявольском, она содержит разные способы призыва дьяволов, но последняя глава рассказывает о массовом ритуале призыва с жертвоприношением сотен душ. Этот ритуал необходим для того, чтобы Тиамат в физическом воплощении могла попасть из Девяти Преисподних на Материальный план. Детали ритуала ясно показывают, что он требует невероятных приготовлений и затрат — но сами магические формулы и компоненты в этом томе не приведены.

Ни книга, ни другие документы не содержат информации о том, когда Культ или Красные Волшебники собираются попытаться осуществить этот ритуал. Также там не упоминается о предназначении сокровищ, которые собрал Культ (Рат Модар и Азбара Джос могут сказать, что эти сокровища призваны убажить Тиамат после её появления).

13. СКЛАД

Дверь закрыта и заперта. Персонаж с инструментами вора может вскрыть её, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 17. Ключи от неё есть у Резмир и Благоткуса.

Огромные куски говядины, ветчины и здоровенные бочонки вместе с сотнями ящиков заполняют комнату. Здесь пахнет мешковиной, деревом и солью.

На этом складе лежит огромное количество еды, но вся она среднего качества. Кроме как своим естественным холодом эта комната ничем не примечательна.

14. ГОСТЕВЫЕ ПОКОИ

Эта комната обставлена для удобства обитателей человеческого размера.

Большая секция ледяной стены напротив двери исчезает на 1 минуту, если до неё дотронуться, открывая эту комнату наружу. За стеной находится внешняя посадочная площадка.

15. КУХНЯ

Происходящее здесь — чистейший бедлам: дюжины кобольдов рубят, месят, таскают мешки с ингредиентами и помещивают варево в огромных котлах. Это может быть как алхимическая лаборатория, так и кухня — при участии кобольдов отличия минимальны.

Двадцать кобольдов находятся здесь, готовя еду для остальных обитателей замка. Повсюду лежат огромные куски говядины, туши овец, сушёная рыба в сундуках и огромное количество бекона, лука, бобов и так далее.

На выступе над всем этим хаосом восседает грифон. Это питомец Благоткуса, который следит за тем, чтобы кобольды вели себя подобающим образом. Стоит вспыхнуть ссоре, и один пронзительный крик сверху мгновенно приводит кобольдов в чувство. Грифон также защитит кобольдов, если на них нападут.

СОКРОВИЩА

При тщательном обыске кухни обнаружатся небольшие сундучки с чёрным перцем, корицей и мускатным орехом. Каждый из них весит 2 фунта, а их содержимое суммарно стоит 130 зм.

16. ВЕРХНИЙ ДВОР

Высокие, узкие башни и стены изо льда окружают открытый всем ветрам двор.

Верхний двор — главное место приземления драконов, виверн и летающих заклинателей, когда замок находится в воздухе. На протяжении дня 2д6 огров тренируются здесь метать пилумы. Ночью видимость во дворе слегка затруднена из-за тумана (30 футов в высоту), и его патрулирует вампириша Сандесиль Могрия (см. зону 18).

Персонажи, приземлившись здесь, должны быть готовы немедленно предъявить знамя или знак, подтверждающий их принадлежность к Культ. В противном случае огры или вампир, находящиеся на посту, объявляют тревогу и атакуют героев. Огров в зоне 20 привлекают любые громкие звуки, доносящиеся со двора.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи придут, прикинувшись культистами, или сумеют выкрутиться с помощью красноречия, их проводят на встречу с облачным великаном Благоткусом (если они застали огров на посту) или с Резмир (если они прибыли ночью, во время дежурства вампира).

17. ВЫСОКАЯ ГОЛУБАЯ БАШНЯ

Эта башня выстроена из бледно-голубого льда и цветом напоминает небо в ясный зимний день. Её немногочисленные окна блестят как зеркала или хрусталь.

Дверь в башню снабжена железным замком, а ключ есть лишь у Благоткуса. Замок можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15. Двое огров, вооружённые пилумами, камнями и баллистой, стоят на страже наверху. Они попадают туда по длинным верёвкам, сброшенным с крыши по стене башни.

Внутри башня представляет собой цилиндр высотой 90 футов (27 м), без лестниц или ступеней, ведущих наверх. Любой, кто произнесёт внутри башни слово «Эскарлотта», немедленно телепортируется в зону 21.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если двое огров на вершине башни начнут стрелять из баллисты или бросать булыжники, они быстро привлекут внимание охранников-огров, культистов и прочих обитателей замка. Тревога поднимется сразу, как только любой из огров закричит.

18. ОБВАЛИВШАЯСЯ БАШНЯ

Эта древняя башня, похоже, разрушается. Окна запечатаны льдом, а в стенах и крыше образовались трещины. Балкон, вырезанный из льда, прилегает к одной из стен башни на высоте 75 футов.

Эта башня высотой почти 100 футов (30 м) находится в плачевном состоянии. У неё два входа: дверь у основания, которая не открывается (см. далее), и функционирующая дверь, выходящая на обваливающийся ледяной балкон на высоте 75 футов (23 м) от основания.



Сандесиль
Моргия

Эта башня отведена **вампирише** Сандесиль Моргии, лунной эльфийке, которая примкнула к Культуре Дракона ещё до того, как стала нежитью. Она представитель старой гвардии и была в Культуре задолго до появления Северина. Если дать ей шанс, она расскажет, что служила под началом Саммастера и убивала драконов, чтобы впоследствии оживать их в виде драколичей — она до сих пор считает это «истинным путём». Она ненавидит текущее руководство Культа, но обстоятельства заставляют её работать с ними.

Сандесиль активна лишь по ночам и рыщет по обоим дворам замка, высматривая одинокого огра-охранника или кого-нибудь другого, кто пойдёт ей на корм. Столкнувшись с большим количеством врагов, чем она может справиться, Сандесиль призовет подкрепление из двух **вампири-ских отродий** (сопровождающих её лунных эльфов). Они обитают на верхнем этаже башни.

Башня отчаянно нуждается в ремонте. Трещины и разломы во льду образуют множество зацепов, позволяющих взобраться по стене, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 10.

Когда-то у башни было четыре 20-футовых этажа, но сейчас всё, кроме верхнего уровня, включая лестницу, соединяющую этажи, обвалилось. Первый этаж башни завален ледяными обломками высотой 20 футов, из-за чего дверь на этом уровне невозможно открыть.

БАЛКОН

Лучший способ попасть в башню — влезть через балкон, хотя он едва держится и обвалится, если его нагрузить весом более 150 фунтов (70 килограмм). Дверь на балкон не заперта и ведёт в спальню Сандесиль на верхнем этаже. Окон на этом уровне нет.

УСПАЛЬНИЦА САНДЕСИЛЬ

Гроб Сандесиль покоится в центре верхнего этажа башни, днём и ночью охраняемого двумя её сопровождающими. В гробу лежит земля из её могилы, но нет никаких сокровищ. По одной из стен тянется ледяная лестница, которая спускается на несколько футов, а затем внезапно обрывается в 50 футах (15 м) от ледяных обломков, заполняющих нижний уровень башни.

19. РУЛЕВАЯ БАШНЯ

Благоткус запер дверь в эту башню заклинанием *волшебный засов*. Её может открыть только великан или заклинание *стук*. Для всех остальных взлом двери практически невозможен, так как потребуются успешно пройти проверку Силы со СЛ 70.

Ледяные ступени ведут с первого этажа башни в верхнюю комнату, стены и потолок которой сверкают и переливаются, словно покрыты драгоценностями. Вы видите сияющие лунные камни, изумруды размером с большой палец, блестящие рукоятки из полированного мифрала и странные сферы, украшенные бирюзой и золотом. В стены вмонтированы десятки медных рычагов и золотых сфер.

Спустя мгновение стены как будто исчезают, открывая невероятный вид с высоты птичьего полёта во всех направлениях, словно ни замка, ни облаков вокруг вовсе и нет. Более дюжины сияющих белых рун всплывают в воздухе, кружа по комнате как огромные снежинки.

Это рулевая комната замка. Пока здесь никого нет, управление замком переходит к духу Эскарлотты, связанному с крепостью могучей магией, которую невозможно рассеять. Прикосновение к одной из светящихся рун отдаёт определённый приказ духу Эскарлотты. Персонаж, который знает дварфийский или великаний, может понять значение рун.

КОМАНДНЫЕ РУНЫ

Всего существует восемнадцать командных рун.

Вращение по часовой стрелке. Замок медленно вращается по часовой стрелке, совершая полный оборот за 1 минуту.

Вращение против часовой стрелки. Замок медленно вращается против часовой стрелки, совершая полный оборот за 1 минуту.

Домой. Замок возвращается к месту своего создания на Хребте Мира (холодный горный хребет на севере).

Дрейф. Замок дрейфует по ветру, никем не контролируемый.

Отбой. Звук, похожий на громкий шёпот, оповещает об окончании тревоги.

Отчалить. Замок более не стоит на якоре.

Подъём. Замок поднимается со скоростью 10 футов за раунд.

Рассеять. Туманное облако, скрывающее замок, рассеивается. Через 1 минуту видимость объектов, у которых она была слегка затруднена, становится обычной, а у которых она была крайне затруднена — слегка затруднённой. Ещё через 1 минуту видимость становится обычной.

Север/юг/запад/восток. Замок движется в указанном направлении. Прикасаясь к двум рунам одновременно можно перемещать замок в различных направлениях; например, при одновременном прикосновении к рунам «север» и «восток», замок передвигается на северо-восток.

Скрыть. Туманное облако образуется вокруг замка. Через 1 минуту видимость всех существ и предметов вне помещений на расстоянии 100 футов (30 м) от замка становится крайне затруднена, а существ и предметов в стенах замка — слегка затруднена.

Спуск. Замок опускается со скоростью 10 футов за раунд. Соприкоснувшись с землёй, он останавливается.

Тревога. Звук, напоминающий завывание ветра, предупреждает всех не оглохших существ в замке о тревоге.

Штиль. Грозовые тучи вокруг замка рассеиваются за 1 минуту. В течение этого времени руна «шторм» не может быть активирована вновь.

Шторм. Облака вокруг замка сгущаются и темнеют, за 1 минуту превращаясь в тяжёлые грозовые тучи. До тех пор руна «штиль» не может быть активирована. Как только грозовые тучи сформированы, существо, которое находится в рубке и активировало руна «шторм», может действием назначить целью молнии существо в пределах своей видимости. Молния бьёт на дистанцию в 1 000 футов (300 м) и может быть направлена в одно существо или предмет. Существо, ставшее целью молнии, должно пройти испытание Ловкости со СЛ 14 или получить 22 (4d10) урона молнией. Предмет, который никто не держит, просто получает урон от молнии (без необходимости проходить испытание).

Якорь. Замок остаётся на определённом месте в воздухе или на земле. Он сохраняет неподвижность, несмотря на ветры, бури и другие факторы.

ЭСКАРЛОТТА

Хотя любой может попытаться активировать командные руны, замок на самом деле находится под контролем духа облачной великаны Эскарлотты и способен «блокировать» тех, кто злоупотребляет командами, не давая им активировать руны.

Любой персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магии) со СЛ 15, чувствует присутствие другого разума и может попытаться пообщаться с Эскарлоттой, просто окликнув её внутри башни. Она добросердечна и обеспокоена присутствием культистов, дракона, виверн и кобольдов, наводнившими её прекрасный замок, и жаждет узнать, что затеял её муж. Она может выполнить просьбу персонажа, если он успешно пройдёт проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 14. Если герой говорит на великаний, он получает преимущество к проверкам. Если кто-то пытается повредить рулевую башню, Эскарлотта активирует руна «тревога». **Благоткус** (см. приложение Г) прибывает через 3 раунда вместе с двумя **ограми** (его слугами).

Если Благоткус умирает в стенах замка, его дух заменяет Эскарлотту и разбивает замок, чтобы тот не попал в руки врагов (см. «Развитие событий» далее).

СОКРОВИЩА

Если персонажи решат разобрать управляющие механизмы, они могут выковырять горсть изумрудов, бирюзы, лунных камней, большой обломок нефрита и крупные куски мифрала общей стоимостью 10 000 зм.

Это лишает замок возможности передвигаться в заданном направлении, создавать погодные эффекты и т.д. Он будет дрейфовать на север под действием сильных ветров и в конечном итоге разобьётся о ледник Миклос в горах Хребта Мира. Восстановление управляющего механизма потребует длительной, чрезвычайно сложной и дорогостоящей работы, впрочем, заклинание *желание* могло бы мгновенно исправить ситуацию.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Замок может разбиться в зависимости от действий персонажей и различных ПМ.

Разрушен Благоткусом. Если облачный великан будет убит, дух его жены в рулевой башне заменяется его духом. В гневе он мстит за свою смерть, отправляя замок на север и обрушивая его в горах Хребта Мира, неподалёку от ледника Миклос. Подробнее об этом крушении и его последствиях см. «Восстание Тиамат».

Если дракон будет убит, а культисты изгнаны, Рат Модар соберёт оставшихся союзников Культа и убьёт Благоткуса, отлично понимая, что смерть великана приведёт к крушению замка (см. ранее). После этого Рат Модар воспользуется заклинанием *полёт* для того, чтобы сбежать.

Персонажи захватили замок. Если у персонажей получится подружиться с Благоткусом и выгнать культистов и Глажаэль, герои смогут отправляться куда угодно, хотя их путешествие неизбежно привлечёт внимание любого дракона. Если Рат Модар и вампир всё ещё остаются в стенах замка, они сделают всё возможное, чтобы расстроить планы искателей приключений.

Если Благоткус всё ещё управляет замком, он решит нанести визит великанам. Для этого он направит Небесный замок на север, к Хребту Мира.

20. КАЗАРМЫ ОГРОВ

Прочитайте следующее, если группа застигла врасплох обитателей этого помещения.

В этом помещении без мебели на гудах шкур спит целая орда огров.

Если их не отвлекла тревога или ещё что-то, двенадцать **огров** спят на гуде шкур в этом более ничем не примечательном помещении.

СОКРОВИЩА

Огры держат небольшие запасы золота и серебра в карманах, мешках и сундуках. Если персонажи потратят 30 минут обыскивая казармы, они найдут 800 см и 300 зм.

Если кто-либо из группы успешно пройдёт проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 20, он заметит бледно-голубой сапфир стоимостью 500 зм, зажатый в щели на полу.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если огра взять в плен, обворовать или обмануть, персонажи смогут узнать относительно немного. Огры служат облачному великану Благоткусу (жена которого была убита несколько лет назад). Они знают, что у великана сейчас гостят несколько существ, а именно «волшебник в красном» (Рат Модар), «баба-драгон» (Резмир) и «здоровый белый драгон, шо живёт в пещераг» (Глажаэль). Чтобы получить больше информации, нужно успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 19. Отдельный успех требуется для получения каждого из следующих пунктов:

- Вампирша патрулирует Небесный замок по ночам. Иногда она питается ограми, что вызывает их неудовольствие.
- Культи использует замок для посещения важных мест, не соединённых дорогами или порталами. Огры не знают точно, где они находятся, определяя своё местоположение, как «зелёные леса», «вот те болота» или «старые горы».
- Туманом и передвижением замка управляет магия облачного великана. Без него замок не будет летать.

Последнее — неправда, но именно так Благоткус сказал своим ограм и они ему верят.

21. ГРОВНИЦА ЭСКАРЛОТТЫ

Это ледяное помещение не имеет явных путей входа или выхода. Впрочем, существо может телепортироваться в эту усыпальницу через зону 17.

Вы появляетесь в овальной пещере, вырубленной из твёрдого льда, без каких-либо проходов наружу. Потолок, покрытый сосульками, достигает высоты в тридцать футов. Глыбы льда окружают массивный мраморный саркофаг, расположенный в центре помещения на полу. Крышка саркофага украшена резьбой, изображающей великаншу с длинными развисящимися волосами.

Саркофаг длиной 20 футов (6 м), а в ширину и высоту достигает 10 футов. Дварфийские руны у его основания складываются в имя ЭСКАРЛОТТА. Чтобы сдвинуть крышку, требуется успешная проверка Силы со СЛ 30. Внутри находятся кости усопшей супруги Благоткуса. В саркофаге не спрятано никаких сокровищ.

Существо в усыпальнице, произнёсшее имя «Благоткус» немедленно телепортируется на первый этаж зоны 17.

22. БАШНЯ ОБЛАЧНЫХ ВЕЛИКАНОВ

У этой 70-футовой (21 м) башни плоская крыша с зубчатым парапетом, две незапертых двери на первом этаже и ни одного окна. Внутри она разделена на два 30-футовых (9 м) уровня. Ступени изо льда, соединяющие оба этажа, выступают из стен.

Если персонажи ничего не предпримут, чтобы скрыться, огры на крышах заметят их приближение.

КРЫША БАШНИ

Три **огра** дежурят на крыше башни у баллисты. Подробности см. в зоне 6Б.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Серебряный колокольчик прикреплён к внутренней стороне каждой двери и звонит, когда любая из них открывается, оповещая обитателей башни.

Лестница, прилегающая к внутренней стене, ведёт на площадку с дверью. Здесь стоит массивная деревянная резная мебель гигантских размеров, включая стол, окружённый четырьмя стульями. Стены украшают фрески, изображающие армию холмовых, морозных, огненных и облачных великанов.

Четверо **огров** дежурят на нижнем этаже. На них надеты шлемы с броскими плюмажами в знак принадлежности к «личной гвардии» Благоткуса. Эта простая награда заставляет огров оставаться на чеку и хранить верность, так как они знают, что облачный великан в любой момент может отдать их шлемы кому-то другому.

ВЕРХНИЙ ЭТАЖ

Если огры снизу или сверху поднимут тревогу, Благоткус не застигнуть врасплох.

Стены этой комнаты украшены фресками, изображающими облачных великанов верхом на гигантских птицах. Первое, что бросается в глаза — огромных размеров кровать с изголовьем, вырезанным из льда, по форме напоминающим облака. На кровати навалены медвежьи шкуры, а у её изножья стоят два больших деревянных сундука.

Синекожий великан сидит на полу скрестив ноги, пока два огра расчёсывают его белоснежные волосы. Огромный моргенштерн великана лежит у кровати на расстоянии вытянутой руки.

Благоткус (см. приложение Г) и два **огра** (его слуги) не единственные, кто находится в этой комнате. В свой ход бонусным действием Благоткус может призвать **воздушного элементаля**, который магическим образом привязан к комнате. Элементаль исполняет команды великана, но не может покинуть помещение. Он остаётся до тех пор, пока хозяин не отпустит его.

Туповатые огры-слуги не годятся для содержательных бесед, но Благоткус использует их как слушателей, делясь с ними опасениями по поводу возможного захвата замка Культom Дракона. Огры не дают никаких советов. Сообразительные персонажи могут посеять раздор, играя на страхах великана (см. «Переговоры с облачным великаном» в начале этой главы). Возникшая суматоха или внезапное появление персонажей встревожит великана, и он схватит своё оружие. Если герои притворяются культистами, Благоткус придёт в ярость из-за их вторжения, но не атакует, если его не спровоцировать. Огры будут защищать своего хозяина до последнего.

СОКРОВИЩА

Сундуки, находящиеся в комнате, не заперты и забиты до отказа серебряными и золотыми монетами (12 000 зм). В одном из сундуков также лежит *бездонная сумка*, четыре слитка чистого золота (1 000 зм каждый) и сорок слитков чистого серебра (100 зм каждый). Масса каждого слитка около 5 фунтов (2,3 кг).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если герои сдадутся, Благоткус спросит их имена, какие у них планы и кому они верны. Если персонажи представятся врагами Кulta, великан скажет: «С ними я разберусь. Но на всякий случай, вы должны знать, что они на полном серьёзе вновь собираются вернуть драконам власть над Побережьем. Вы представляете? Какая наглость». Если у героев получится привлечь великана на свою сторону, он запрётся в зоне 19 и направит замок на север, пока персонажи разбираются с культистами и белым драконом. Пункт назначения, куда Благоткус поведёт замок, описан в «Восстании Тиамат».

Если кто-то попытается отнять у него замок, Благоткус отправится в рулевую башню с намерением разбить замок в горах Хребта Мира; подробности см. в зоне 19. Если Благоткус будет убит, его дух возьмёт управление над замком с той же целью.

23. ГОСТЕВЫЕ ПОКОИ ВЕЛИКАНОВ

Эти комнаты находятся отдельно от остальных и по размерам и обстановке подходят гостям-великанам.

В каждой комнате большая часть внешней стены при прикосновении исчезает на 1 минуту, открывая обледелую посадочную площадку. Давным-давно великаны использовали её для приземления на своих верховых животных — птицах Рух.

24. КАЗАРМЫ СЛУГ

Двадцать **кобольдов** пытаются спать в этом помещении на дюжинах маленьких постелей из шкур и тряпья, сваленных в кучу. Они истощены и игнорируют персонажей, если им не угрожает серьёзная опасность. У них нет никаких сокровищ.

Герои, допрашивающие кобольдов-слуг, должны успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 12. Если персонажи одеты как культисты и достаточно убедительны, проверка не требуется. Каждый успех позволяет узнать один из следующих фактов; первый провал любого персонажа означает, что кобольды замолкают в страхе



Благоткус

перед культистами. Если продолжить допрос, они начинают звать на помощь и молить о пощаде — от них больше ничего не добиться.

- Эльф-вампир живёт в обваливающейся башне (зона 18).
- Благоткус всё ещё говорит со своей умершей женой — её дух управляет замком и охраняет его. Если великан умрёт, вся магия замка исчезнет.
- Люди из драконьего кulta не понимают драконов так, как понимают их кобольды. Драконы прекрасные, но сердитые создания. Говорят, что сокровища здесь для Королевы Драконов, чтобы она не сердилась.
- Волшебник в красных одеждах работает с культистами. Кобольдам нельзя ходить в его комнату (зона 12).
- Белый дракон Тучегон обожает замороженное мясо. Брось его в пещеру (зона 25) и беги!

25. ГЛАВНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Ледяное «ядро» замка испещрено туннелями, которые выходят на поверхность в нескольких местах. Белый дракон Глажаэль Тучегон приходит и уходит через широкий туннель, воронкой сужающийся к главному хранилищу, где Культ Дракона хранит сокровища.

Если персонажи исследуют туннели, прочитайте или перефразируйте следующее:

Стены из голубого льда частично прозрачны, открывая взору различные вещи, вмёрзшие в лёд: монеты, шлемы, домашний скот, горстку кобольдов и пару огров. Изморозь покрывает пол туннеля и предательски потрескивает под ногами.

Когда герои добираются до главного хранилища, прочитайте:

Все туннели, похоже, ведут к центру — сверкающей ледяной пещере, со стенами, покрытыми острыми, как лезвие, изломами и сосульками, размером со сталактиты. Это пространство разделено на два уровня. Верхний, напоминающий яйцо, с отвесным уступом, нависает в тридцати футах (10 м) над нижним уровнем, где под ледяной коркой покоится груда сокровищ. Вцепившись когтями в ледяной потолок и плотно прижав к бокам крылья, над сокровищами висит огромный белый дракон.

Глажаэль — **взрослый белый дракон**, который вносит свою лепту в восстание Тиамат в надежде, что Королева Злых Драконов вознаградит его неопишущей силой. Впрочем, он на самом деле туповат и всех посетителей принимает либо за слуг (тех, кто приносит ему еду), либо за врагов (тех, кто не приносит ему еду). Глажаэль гордится тем, что охраняет сокровища для Тиамат, его величайшей и прекраснейшей Королевы. Он редко общается с культистами, кроме Талис, и с подозрением относится к Резмиру и прочим.

Если персонажи заговорают с Глажаэлем, он ответит им напыщенной речью о превосходстве драконов над людьми, дварфами и прочими.

Если герои нелепо лстыят ему, он с удовольствием выслушивает всё, что звучит как подобоострастие, раболепие, услужливое повиновение, но ничего не предлагает взамен. Он великодушно пощадит жизни тех, кто предложит ему подношение в виде сокровищ или еды. Те, кто выступают против него, становятся целью его дыхания.

Сражаясь, Глажаэль старается цепляться за потолок, пока это возможно, и использовать Холодное дыхание и Пугающее присутствие. Если прогнать персонажей не получится, он будет атаковать их в ближнем бою, пока не перезарядится его дыхание. Если опустить его ПЗ ниже 40, он попытается бежать. Глажаэль может пролезать даже сквозь узкие туннели, прижимая свои крылья. Оказавшись снаружи, он предупреждает всех обитателей замка, выкрикивая на драконьем: «Они пришли за сокровищами!»

Сообразительные персонажи могут заманить дракона в узкий туннель, где он не сможет эффективно маневрировать. В таких условиях дракон получает помеху к атакам в ближнем бою.

СОКРОВИЩА

Пока персонажи исследуют сокровища, прочитайте:

Пол этой пещеры устлан золотыми, серебряными и медными монетами, а также самоцветами, вмёрзшими в корку льда. Дюжины старых человеческих черепов и костей заключены в лёд вместе с сокровищами.

Сокровища вмёрзли в лёд, и требуется несколько огненных заклинаний или длительное ожидание у костров, чтобы растопить его. Здесь можно найти 500 000 мм, 100 000 см и 5 000 зм, замороженный сундук с 800 пм и 21 маленьким сапфиром, стоимостью 300 зм каждый, замёрзшее *зелье газообразности*, *длинный меч +1*, *длинный лук +1*, *кожаный доспех +1* и *наручи защиты*.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если дракон будет убит, культисты впадут в ярость, ища немедленного отмщения. Высшие чины Культа, находящиеся в Небесном замке, вызовут огров, разбудят вампира и попросят Красных Волшебников обнаружить врага. Если персонажи всё ещё где-то неподалёку после убийства дракона, весь замок будет приведён в полную боевую готовность, пока героев не найдут и не убьют.

ОКОНЧАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Крушение или захват Небесного замка знаменует завершение «Сокровищ Королевы Драконов». Если вы используете правило повышения уровней по достижении сюжетных вех, персонажи получают 8-й уровень. Раскрыв планы Культа и ограбив его на приличную сумму, персонажи замедлили и уменьшили шансы культистов на успех. Герои также, возможно, убили или пленили важных лидеров Культа Дракона. Но впереди ещё много интересного. Культ продолжает осуществлять свой план по освобождению пятиглавой королевы из Девяти Преисподних, и потеря богатств не остановит истинных фанатиков.

В «Восстании Тиамат» открывается возможность для окончательного уничтожения Культа Дракона, а для этого требуются новые силы и новая отвага. Искатели приключений столкнутся с большим количеством опасностей, ведь им придётся искать помощь в незнакомых местах — от Моря Движущегося Льда до глубин Змеиных холмов. Они могут найти невероятное оружие великанов или обнаружить неожиданного союзника в самом Культе.

Если герои не будут сопротивляться, Королева Драконов может установить свою единоличную власть над землями «малых народов». Ставки взлетят, когда откроются врата в Девять Преисподних, и выйдет из логова сама погибель — огнедышащая, клыкастая, неумолимая.

Конфликт достигает своего апогея в Колодце Драконов, где герои и их с трудом завоёванные союзники сталкиваются с Тиамат и её величайшими приспешниками в смертельной схватке!

ТИРАНИЯ ДРАКОНОВ™ ВОССТАНИЕ ТИАМАТ™



СТИВ ВИНТЕР И АЛЕНСАНДР ВИНТЕР



ГЛАВА 9. СОВЕТ ВОТЕРДИПА

События «Восстания Тиамат» начинаются сразу же после завершения «Сокровищ Королевы Драконов». Предполагается, что персонажи вернулись в Вотердип по окончании той истории. Находясь в городе, герои получают приглашение на первое собрание Совета Вотердипа. Там они слышат звуки древнего Дракхорна, предвещающие начало следующего этапа заговора Культа Дракона (подробная информация о Дракхорне представлена в главе 17, но постарайтесь не раскрывать её до тех пор, пока игроки не завершат главу 10 «Море Движущегося Льда»).

Начало приключения

Действие «Восстания Тиамат» начинается в Вотердипе. Если вы играли в «Сокровища Королевы Драконов», персонажи, возможно, уже вернулись в Город великолепия после того, как Небесный замок потерпел крушение в финале первого приключения. Если вы не играли в «Сокровища Королевы Драконов», если Небесный замок не разбился или если персонажи отправились в другое место после завершения истории, то вам необходимо найти способ вернуть группу в Вотердип для начала этого приключения.

Не составит труда просто сообщить игрокам, что их персонажи снова в Вотердипе. Однако, если вы подозреваете, что такой подход им не понравится, вы можете избежать длительного путешествия по суше, воспользовавшись следующим сценарием.

Где бы ни находились персонажи в начале этой сессии, к ним прилетает ворон. Птица является одним из звеньев цепи животных-посыльных, отправленных союзниками Леосина Эрлантара из Изумрудного анклава.

Ворон садится в десятке шагов от вас, затем смело подбирается ближе. Вы замечаете привязанный к его брюху плоский сверток, обернутый в промасленную кожу. Птица загадочно смотрит на вас несколько мгновений, а затем говорит знакомым голосом: «Леосин Эрлантар посылает свои самые искренние поздравления! Пожалуйста, воспользуйтесь подарком, который принесла эта птица, чтобы как можно скорее встретиться со мной в Вотердипе».

Птица терпеливо ждёт, пока кожаный свёрток не снимут с её сбури. Он содержит аккуратно сложенный свиток заклинания телепортация и последовательность символов постоянного круга телепортации в Вотердипе. Круг может находиться в храме, правительственном здании или любом другом месте по вашему выбору. Если в группе больше шестерых персонажей, в свёртке будет два свитка. Если ни один из персонажей не может воспользоваться свитком телепортации, им придётся искать ПМ, который сделает это за них. Но постарайтесь не усложнять задачу.

Назад в Вотердип

Могущественнейшие фракции Побережья Мечей осознают угрозу, которую несёт возможное возвращение Тиамат, и готовы сотрудничать друг с другом, чтобы его предотвратить. Доверие даётся им нелегко, но даже для орденов и организаций, которые прежде враждовали, принцип «враг моего врага — мой друг» понятен.

Чтобы скоординировать свои усилия против Культа Дракона, фракции отправили делегатов на тайные собрания в Вотердип. Если герои участвовали в событиях «*Сокровища Королевы Драконов*», они знают о деятельности Культа столько же, сколько и все остальные, а их подвиги привлекли внимание влиятельных лидеров и обеспечили место за столом Совета. Если вы не играли в «*Сокровища Королевы Драконов*», другая группа героев отправилась в Небесный замок и храбро отдала свои жизни, чтобы разрушить крепость. Персонажи же были приглашены на Совет благодаря своей репутации могущественных искателей приключений и членам Совета, скорее всего, потребуются услуги героев.

ЧЕТЫРЕ ЗАСЕДАНИЯ СОВЕТА

Когда персонажи прибывают в Вотердип, их встречает агент Арфистов Леосин Эрлантар. Монах объясняет цели Совета и сообщает персонажам, что их приглашают на первое заседание — как для того, чтобы Совет отблагодарил их за великие подвиги, так и чтобы проинформировать собрание о планах Культа Дракона. Всего в период кризиса пройдут четыре заседания, вплоть до финальной главы приключения у Колодца Драконов.

Во время **первого заседания** всему Побережью Мечей становится ясно, как далеко зашёл Культ Дракона в воплощении своих планов, когда раздаётся звук *Дракхорна*. После этого персонажи получают указания, ведущие либо к событиям главы 10, либо к Варраму в главах 11 и 12.

Второе заседание Совета созывается для обсуждения возрастающей агрессии драконов. Персонажам поручат расследовать серию разрушительных набегов в Туманном лесу, что приведёт их к Неронвейну в главах 11 и 12 «Смерть мееустам». К персонажам также обратится посланник, который приглашает их на тайную встречу с металлическими драконами (глава 14).

Третье заседание Совета собирается для оценки успехов, достигнутых союзниками в борьбе против Культа Дракона. Группе предлагают две зацепки, которые могут дать преимущество в войне с Культom: культист-отступник готов передать одну из драконьих масок (глава 15), а также есть возможность подорвать влияние Красных Волшебников-изгнанников (глава 16).

На **четвёртом заседании** Совета Вотердипа персонажи узнают, что планы Культа Дракона и Красных Волшебников близки к осуществлению. Силы различных фракций должны готовиться к штурму Колодца Драконов.

Во время каждого заседания Совета различные фракции будут оценивать действия и достижения группы, сопоставляя их с собственными целями. Персонажи, которые продвигают цели той или иной фракции, могут рассчитывать на её всё большую поддержку в борьбе против Культа. Однако сотрудничество с одной фракцией может вызвать недоверие другой. Персонажам нужно соблюдать баланс во взаимодействии с делегатами, чтобы получить больше союзников в борьбе против Тиамат.

Хотя это устраивает далеко не всех участников, встречи совета проходят в Вотердипском дворце. Альянс Лордов отправил наибольшее число делегатов, и они предпочитают цивилизованное место для заседаний.

СБОР СОЮЗНИКОВ

Хотя каждая фракция предоставит войска и ресурсы для решающего сражения с силами Тиамат, степень их поддержки, а, следовательно, и её влияние на исход битвы зависит от признания, которого персонажи сумеют добиться от фракции своими действиями. Прежде чем окончательно вступить в бой, делегаты фракции должны убедиться, что угроза, которую представляет Культ, перевешивает все прочие их проблемы и что именно персонажи должны возглавить битву. Однако то, что вызывает признание у одной фракции, может привести к потере репутации у другой.

По мере того как персонажи двигаются от главы к главе, вам следует следить за изменением отношения к ним различных фракций, делая отметки в таблице решений Совета (см. приложение Б). Подробности см. в разделе «Подведение итогов заседаний» далее.

ВЕДУЩИЕ ДЕЛЕГАТЫ

Большинство фракций отправили на Совет Вотердипа делегации, состоящие из нескольких важных персон и их советников. Однако, как правило, заседания, куда приглашают персонажей, посещают только лидеры делегаций. Но как бы ведущие делегаты не реагировали на действия персонажей, они также прислушиваются к мнению советников, не присутствующих на собраниях. Храбрые и героические подвиги, которые могут высоко оценить ведущие делегаты, могут вызвать неодобрение остального посольства, если действия персонажей не совпадают с целями фракции.

ЗАСЕДАНИЯ СОВЕТА

Формат четырёх заседаний Совета, приведённый далее, следует развитию событий приключения, как описано в разделе «Обзор кампании». Если в вашей кампании события развиваются иначе, скорректируйте заседания и их содержание соответствующим образом. Для каждого заседания приведена краткая сводка о различиях отношения фракций к происходящему. Дополнительная информация о фракциях и их делегациях приведена в разделе «Союзники» во Введении.

На каждом заседании Совета происходит подготовка к главам, которые произойдут по результатам встречи, а также подводятся итоги предыдущих глав. Дополнительную информацию вы найдёте в соответствующих главах.

Два предварительных события помогут подготовить первое заседание Совета: новость об убийстве Артагаста Ульбринтера, Лорда в маске Вотердипа, и звук *Дракхорна*.

СМЕРТЬ ЛОРДА В МАСКЕ

Хотя руководство Культа не осознавало этого, одним из ключевых событий в борьбе против планов Северина стало убийство Артагаста Ульбринтера, Лорда в маске Вотердипа и мужа арфистики Реми Хевентри. Весть о недавнем убийстве Артагаста распространилась по Побережью Мечей и сплотила сопротивление Культа в Вотердипе.

Реми Хевентри, подавленная горем, поклялась уничтожить Культи и угрозу, которую он несёт Побережью Мечей. Она сыграла важную роль в объединении фракций на Совете Вотердипа, заложив фундамент для союзов, которые теперь должны заключить персонажи.

ЗВУКИ ДРАКХОРНА

Вскоре после крушения или захвата Небесного замка, приспешники Культа Дракона пробудили мощь *Дракхорна*, древней магической реликвии, чей призыв прозвучал из Колодца Драконов и созвал цветных драконов под знамёна культистов.

Когда персонажи придут в Вотердип, прочитайте или перефразируйте следующее.

Внезапный порыв ветра приносит с собой странное чувство тревоги. Оно похоже на резкое падение давления перед надвигающейся бурей или едва заметные толчки от оползня или землетрясения вдали. Вы не единственные, кто это заметил. Город вокруг вас внезапно замолкает: ни собачьего лая, ни пения птиц. Затихли даже уличные торговцы.

Тишина длится лишь мгновение, прежде чем обычные звуки Вотердипа возвращаются, неся с собой необъяснимую тревогу. Если персонажи найдут тихое место, они вновь ощутят это беспокойство, словно едва слышимый гул. Также можно заметить изменения в поведении животных. Собаки становятся нервными и злыми, лошади пугливыми, кошки более дикими, а крысы собираются в огромные, смелые стаи. Чувствительные ПМ также страдают от этого, становясь беспокойными, напуганными и раздражительными.

Во время первого заседания Совета (или ранее, если персонажи займутся расследованием этого явления), к искателям приключений обращается Дала Сильмерхельв — вотердипская благородная. Когда персонажи заговорят с Далой, прочитайте или перефразируйте следующее.

«Возмущения, которые ощутили по всему Побережью Мечей — это *Дракхорн*, древнее устройство, чей звук предупреждает драконов по всему Фейруну о грядущих великих событиях. Точно сказать, что именно значит этот сигнал, невозможно, но драконы слышат его и вскоре ответят на его зов».

Леди Сильмерхельв узнала это от тайного покровителя семьи, древнего бронзового дракона по имени Ниммур. Она знает чуть больше о *Дракхорне*, но дожидается первого заседания Совета, чтобы на нём поведать о реликвии. Она наотрез отказывается раскрыть свой источник. Это вызывает подозрения у Ульдера Рейвенгарда, короля Коннерада и Онтарра Фрума, но остальные воспринимают секретность спокойно. Если с леди Сильмерхельв обойдутся грубо, это может повлиять на отношение Ниммура к персонажам в главе 14.

ПЕРВОЕ ЗАСЕДЕНИЕ

Приняв приглашение на заседание Совета, персонажи отправляются в Вотердипский дворец. Описание Города великолетия и Вотердипского дворца может быть детализировано или упрощено в зависимости от стиля вашей кампании.

Как только персонажи прибывают в Вотердипский дворец, Леосин Эрлантар проводит группу в тайные покои, где состоится Совет. Внешние галереи заполнены благородными, увлечёнными жаркими спорами, а стражники одеты в ливреи городов-государств Севера.

Несмотря на то что Эрлантар не был приглашён на Совет, Ремолия Хейвентри поведала ему, о чём пойдёт речь и зачем пригласили группу. Он сообщает персонажам, что хотя все фракции и заявили о своём намерении остановить Культи Дракона, ни одна из них не сделала существенного вклада в это дело.

Их разделяет слишком глубокое недоверие, а о текущем положении дел известно совсем мало. Эрлантар считает, что делегатам нужен кто-то, кто укажет им верный путь — герои, которые уверенно поведут силы Побережья Мечей на борьбу с грядущей тьмой. Он полагает, что у персонажей есть шанс стать такими героями. Впрочем, он предупреждает, что каждое их слово будет оценено, а каждое решение — подвергнуто тщательному анализу. Что удовлетворит одну группу, может разозлить другую, и весьма сложно будет угодить всем участникам Совета.

ПОСЛЕДСТВИЯ. «СОКРОВИЩА КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ»

Как только вступительное слово было сказано, Дагульт Неверембер подводит итоги сложившейся ситуации, если персонажи не участвовали в приключении *«Сокровища Королевы Драконов»*. Он рассказывает о планах по призыву Тиамат, об участвовавших набегах драконов под предводительством Культа, о сборе сокровищ для Тиамат, о крушении или захвате Небесного замка, а также о важности змеестов и драконьих масок для Культа.

Если группа участвовала в предыдущем приключении, Дагульт поясняет, что Совет уже получил отчёты от Онтарра, Леосина и прочих свидетелей, но делегаты желают услышать рассказ героев, находившихся в самом центре событий (на этом этапе вы можете использовать Неверембера, чтобы заполнить все пробелы в истории, которые образовались при прохождении *«Сокровищ Королевы Драконов»*).

Большинство фракций признаёт, что Небесный замок нужно было остановить, и они рады, если он потерпел крушение. Впрочем, некоторые представители Альянса Лордов считают, что уничтожение такого ценного ресурса, намеренное или случайное, недопустимо. Они полагают, что персонажам следовало дожидаться подкрепления, а затем атаковать замок, чтобы захватить его (несмотря на то, насколько нереалистичным выглядит такой план).

Судьба драконьей кладки вызывает раскол в Совете. Большинство делегатов уважает решение уничтожить яйца, считая, что чем меньше драконов останется, тем лучше. Однако Арфисты предпочли бы сохранить яйца для шантажа родителей, чтобы они не присоединились к Культу. Дагульт продал бы эти ценные яйца «ответственным покупателям», а вырученное золото использовал бы для найма войск. Изумрудный анклав категорически против уничтожения кладки, так как цветные драконы являются частью естественного порядка, а убийство их потомства нарушает баланс. Терн Хорнблейд и леди Лейраль Сильверхенд полагают, что, возможно, яйца и можно было бы использовать в качестве выкупа, но оба признают, что хранить их было бы весьма опасно, а вернуть — и того хуже.

Когда обсуждение событий «Сокровищ Королевы Драконов» подойдёт к концу, Совет перейдёт к насущным вопросам. Всем очевидно, что персонажи показали себя достойно в условиях кризиса и доказали свою ценность. Потому Совет наделяет персонажей чрезвычайными следственными полномочиями и снабжает документом, подтверждающим это. Полномочия дают героям доступ к ресурсам и местам, необходимым для расследования, но и накладывают на них обязанности перед Советом. Если персонажи превысят границы дозволенного или совершат неправомерные действия, их деятельность будет пересмотрена, а полномочия отзовут.

Первые этапы приключения ждут персонажей, как только их наделят полномочиями.

ЗАВЯЗКА. ВАРРАМ БЕЛЫЙ

В качестве первых шагов в борьбе с Культom Дракона Ремолия Хевентри начала убеждать Арфистов бросить все свои силы на изучение деятельности Культа и его наиболее влиятельных представителей. Эти усилия увенчались успехом и Леосин Эрлантап теперь может сообщить группе о передвижениях Варрама, белого змееуста (см. раздел «Варрам Белый» в главах 11 и 12 «Смерть змееустам»).

ЗАВЯЗКА. МОРЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ ЛЬДА

Звук *Дракхорна* сильно беспокоит всех лидеров Побережья Мечей. В поисках информации об этом предмете и его местонахождении группе придётся отправиться в экспедицию на ледяной Север (глава 10).

ВТОРОЕ ЗАСЕДАНИЕ

На втором заседании Совета Вотердипа персонажи видят новые лица. Лорда Неверембера сменила на посту Явного лорда Вотердипа леди Лейраль Сильверхенд, которая теперь занимает центральное место за столом Совета. Дагульт сидит по её правую руку, рядом с ним — женщина, представленная как Элия (см. далее).

Делегаты обсудят набеги в своих владениях после того, как выслушают отчёт персонажей, что создаст атмосферу постоянной активности Культа и ясно покажет, что ситуация усугубляется.

ПОСЛЕДСТВИЯ. ВАРРАМ БЕЛЫЙ

Если Варрам был убит, не подвергнувшись допросу, Арфисты и Терн расстроятся. Конрад возмущён, если змееуст не захвачен и публично не осуждён по дварфийским законам. Если Варрам будет пойман, большинство делегатов довольны, но Изумрудный анклав считает суд излишним, так как змееуст ранее демонстрировал готовность нарушать природный порядок вещей, а суд может дать возможность негодяю сбежать.

ПОСЛЕДСТВИЯ. МОРЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ ЛЬДА

Мистическое братство — могущественный союзник, и все остаются довольны, если группе удастся заручиться поддержкой волшебников — за исключением Ордена Перчатки. Онтарр Фрум знает, что Мистическое братство не контролирует исследования своих членов и терпимо относится к злым волшебникам в своих рядах. Заключение союз с Мистическим братством, персонажи не утратят признания Фрума, но и не приобретут его.

ЗАВЯЗКА. НЕРОНВЕЙН

Дилаан Винтерхаунд из Изумрудного анклава принимал участие в расследовании недавних нападений драконов в Туманном лесу. Король Меландрах не придаёт его тревогам значения, утверждая, что нападения драконов прекратились с тех пор, как эльфы усилили патрули и укрепили позиции. Поиск истины приведёт персонажей к Неронвейну (см. раздел «Неронвейн» в главах 11 и 12 «Смерть змееустам»).

ЗАВЯЗКА. ПРОБУЖДЕНИЕ МЕТАЛЛИЧЕСКИХ ДРАКОНОВ

Во время заседаний Совета персонажи встречают серебряного дракона Отаарильяккарнос в её человеческом обличье — Элии. Она передаёт приглашение от металлических драконов на их собственный совет, и делегаты Совета Вотердипа просят героев принять в нём участие (глава 14).

ТРЕТЬЕ ЗАСЕДАНИЕ

На третьем заседании появляется ещё одно новое лицо — тифлинг Риан Найтшейд, представленная как специальный советник лорда Неверембера. Более внимательные персонажи заметят, что некоторые присутствующие на собрании — включая сэра Истевалия, Онтарра Фрума и посла Броненвила — демонстративно игнорируют тайного представителя Жентарим, которая не произносит ни слова, если к ней не обращаются напрямую.

ПОСЛЕДСТВИЯ. НЕРОНВЕЙН

Совет с благодарностью реагирует на новость о том, что нападения драконов в эльфийских лесах прекратились. Однако известие о предательстве собственного сына, Неронвейна, приводит короля Меландрах в холодную ярость. Он по-прежнему не спешит отправлять эльфов на передовую, но больше не препятствует переговорам и не возражает против любых союзников в борьбе с Культom Дракона, будь то Красные Волшебники, великаны и даже дьяволы, если они окажутся в первых рядах, закрыв собой эльфов.

Последствия. Пробуждение металлических драконов

Все делегаты были впечатлены, когда узнали, что группа заручилась поддержкой металлических драконов, даже если ради этого фракциям придётся пойти на компромисс. Благородные драконы — существа мудрые и справедливые, и их признание значительно поднимает статус искателей приключений в глазах всех присутствующих.

Король Меландрах в ярости, если герои согласились принести извинения за мифал Драконьего Безумия. Он попросит прощения, ибо того требует честь, но затаивает обиду на героев за то, что они вынудили его пойти на такой шаг. Конраду Броненвилу тоже не по душе компромисс, связанный с дварфийским Сходом драконоборцев. Эта традиция когда-то спасла немало жизней, и тот факт, что один из металлических драконов был ранен, только доказывает его вину. Дварфы не станут терпеть строптивых драконов, какого бы цвета они ни были.

Некоторые фракции могут пойти на уступки лишь поступившись частью сокровищ, награбленных Культом. За каждую долю, обещанную драконам, обведите значок минуса (–) в следующем порядке: вначале у Дагульта Неверембера, потом у Конрада, Меландраха, леди Лейраль, Ульдера Рейвенгарда, Терна Хорнблейда, Арфистов, сэра Истевала и Ордена Перчатки. На отношение Изумрудного анклава уменьшение доли не влияет, так как организация не пострадала от драконьих набегов.

После того как искатели приключений произвели впечатление на совет драконов, им предстоит распределить тех драконов, кто поклялся служить фракциям. Драконы, выделенные делегатам от Альянса Лордов, станут защищать столицу их территорий; назначенные Арфистам — будут использованы для разведки; Орден Перчаток отправит своих в город Эльтурель, а Изумрудный анклав — для охраны древнего древня, известного как Дедово Дерево. Персонажи могут распределить драконов по конкретным регионам, тогда каждый защищает область радиусом в 100 миль (160 км), предотвращая там нападения цветных драконов.

Завязка. Башня Зонтала

В разгар встречи до персонажей доходит информация о том, что один из высокопоставленных членов Культа Дракона намеревается дезертировать и в обмен на помощь предлагает драконью маску. Хотя это может оказаться западнёй, делегаты считают, что риск оправдан. Перебежчик укрылся в крепости, известной как башня Зонтала, которая недавно была захвачена Культом. Поскольку небольшая группа имеет больше шансов на успешное проникновение в башню, персонажей просят взяться за это дело (глава 15).

Завязка. Задание в Тэе

Красные Волшебники играют ключевую роль в планах Культа по призыву Тиамат, но те из них, кто сотрудничает с Культом Дракона — изгнанники, не имеющие связей с Тэем. Красные Волшебники из Тэя обращаются к Совету Вотердипа с просьбой отправить послов в Тэй, где им предстоит убедить наиболее зловещих магов Фейруна примкнуть к силам Побережья Мечей ради всеобщего блага (глава 16).

ЧЕТВЁРТОЕ ЗАСЕДАНИЕ

Четвёртое заседание Совета — это последняя встреча ведущих делегатов и персонажей. Сотни цветных драконов были замечены неподалёку от Колодца Драконов, и настало время для решительного удара. По окончании Совета делегаты определятся, будут ли они поддерживать героев, если ещё не сделали этого раньше.

Последствия. Башня Зонтала

В подходящий момент во время заседания Совета к персонажам обращается Риан Найтшейд с просьбой о личной встрече. Она поясняет, что является агентом Жентарим, и выражает интерес Чёрной Сети к текущим событиям. Риан жалуется на нерешительность делегатов других фракций, заявляя, что Жентарим готов действовать незамедлительно и без колебаний — при условии, что группа поможет согласовать приемлемые условия вознаграждения Чёрной Сети за оказанную поддержку.

Риан отмечает, что Жентарим проявляет особый интерес к башне Зонтала. Вопрос владения башней всё ещё обсуждается Советом, но тифлинг желает вести переговоры непосредственно с искателями приключений, которые буквально завоевали право на башню. Жентарим готов выкупить это право за 50 000 зм, а также добавить к сделке зелье улучшенного исцеления, зелье силы морозного великана и свиток заклинания землетрясение. Сумма может значительно возрасти, если герои договорятся с другими фракциями о поддержке Жентарим — до дополнительных 25 000 зм на ваше усмотрение.

Последствия. Задание в Тэе

Любой союз с Красными Волшебниками — это палка о двух концах. Более прагматичные фракции и делегаты — включая Арфистов, короля Меландраха, Дагульта Неверембера и Терна Хорнблейда — впечатлены изяществом дипломатии, которую демонстрирует такое соглашение и осознают, что несмотря на коварство Красных Волшебников и их прошлые заговоры на Побережье Мечей, они являются значимой силой. Сэр Истеваль, посол Броненвил и Орден Перчаток возражают против любого диалога с Красными Волшебниками и полагают, что тэйцы заключат союз лишь в том случае, если это будет способствовать их планам по завоеванию Побережья Мечей и всего Фейруна. Леди Лейраль и Ульдер Рейвенгард полагают, что Красные Волшебники непредсказуемы, но необходимы, и единственное, что сейчас важно — это то, как тэйцы повлияют на исход решающей битвы.



Последствия. Пробуждение металлических драконов

Итоги помощи, оказанной металлическими драконами (которых распределили на третьем заседании Совета), подводятся на этом, четвёртом заседании. Фракции, которые не получили поддержку драконов, страдают от набегов Культа и некоторые делегаты возмущены тем, что искатели приключений не выделили им драконов. Лишь отношение Истевала, Коннерада и Арфистов остаётся неизменным, независимо от того, как были распределены драконы. Кормира действия культистов практически не коснулись, так как операции Культа Дракона сосредоточены на Побережье Мечей. Арфисты не имеют крепостей и поэтому страдают меньше других фракций. Посол Броненвил понимает ценность охраны, которую обеспечивают драконы, но его цитадели располагаются глубоко под землёй, куда Культ не может добраться — и все дварфы знают, что даже благородные драконы жаждут их драгоценностей и золота.

Подведение итогов заседаний

Каждая фракция выделяет войска и ресурсы для борьбы с Култом Дракона. Однако чтобы одержать победу, требуется полная и безоговорочная поддержка нескольких фракций. Итоги Совета Вотердипа фиксируются в таблице решений Совета (см. приложение Б), которая определяет какие ресурсы будут доступны для противостояния Культ Дракона в решающей битве у Колодца Драконов.

Позицию той или иной фракции будут определять действия и достижения персонажей во время всего приключения. Успешное завершение главы обычно помогает заручиться поддержкой нескольких фракций. Впрочем, каждая фракция имеет свои приоритеты, и подвиг, который впечатлит одну фракцию, может разочаровать другую. В некоторых случаях фракции могут предпочесть, чтобы персонажи повели себя совсем не как герои: например, казнили врагов вместо их пленения. Искателей приключений могут даже уличить в приверженности к определённым фракциям, если, например, металлические драконы отправятся защищать интересы и поселения одной фракции в ущерб другой.

Каждой фракции соответствует отдельная колонка в таблице. Поворотные события, происходящие в ходе «Восстания Тиамат», отмечены в таблице по порядку, начиная с тех, которые могли произойти в предыдущем приключении — «Сокровищах Королевы Драконов». Если персонажи в нём не участвовали, считайте, что события, отмеченные звёздочкой (*) произошли, а остальные — нет.

Знак плюс (+) на пересечении конкретной фракции и события означает, что фракция одобряет исход события и персонажи получают за это её признание. Каждый плюс приносит +1 к итоговому результату. Знак минус (–) указывает на то, что фракция разочарована, и персонажи теряют признание. Каждый минус отнимает –1 от итогового результата. Если клетка пуста, значит фракция либо не считает событие важным, либо в ней нет единого мнения. Некоторые события особенно важны для фракций и отмечены двумя плюсами (++) или минусами (––). Такие события при подведении итогов засчитываются как +2 или –2 соответственно.

Каждый раз, когда происходит важное событие, обведите или выделите соответствующие символы. Обычно можно отметить сразу все значки в строке таблицы. Отмеченные символы учитываются при определении отношения фракции, тогда как неотмеченные игнорируются.

Три строки таблицы имеют значки, которые нельзя отметить одновременно. Это решения о том, какие фракции получат в помощь металлических драконов, какие фракции должны были пойти на компромисс ради их поддержки, и кому достанется башня Зонтала. Только фракции, на которые это повлияло, получают отметки в соответствующих строках. Например, если король Меландрах и Ульдер Рейвенгард пошли на уступки, чтобы заручиться поддержкой драконов, только их фракции должны быть отмечены в этой строке.

Некоторых делегатов легче склонить к полной поддержке, например, Дагульта Неверембера. Другие труднее поддаются убеждению, как Конрад Броненвил. Вдобавок склонив на свою сторону сэра Истевала или леди Лейраль Сильверхенд, вы получите дополнительное признание от некоторых других фракций, так как оба ведущих делегата обладают сильным влиянием на Совет.

Таблица решений Совета учитывает события и исходы, которые вероятнее всего произойдут в ходе приключения. Впрочем «Восстание Тиамат» — это приключение с открытым финалом, и решения, принятые игроками, могут привести к событиям, которые не отражены в таблице. Искусная дипломатия, отличный ролевой отыгрыш и творческий подход может впечатлить или разозлить делегатов, из-за чего их отношение к героям изменится. Если игроки будут проходить главы в другом порядке, чем представлено в таблице, просто отмечайте события по мере их наступления и следите за промежуточными результатами по своему усмотрению.

В конце каждого заседания Совета, сложите все плюсы и минусы и запишите промежуточные результаты в соответствующие ячейки. В конце четвёртого заседания сложите все промежуточные результаты. Их можно использовать для обратной связи с игроками, чтобы дать им понять, как фракции реагируют на их действия, относятся ли к героям с уважением, презрением или находятся где-то посередине.

Таблица решений Совета предназначена только для мастера, но нет ничего страшного в том, чтобы поделиться ею с игрокам, если это подходит стилю вашей игры. Если вы решите не раскрывать точные цифры промежуточных результатов, донесите игрокам цели их персонажей через описания и ролевой отыгрыш, предоставляя четкие указания о том, насколько эффективно искатели приключений завоевывают поддержку фракций.

Если итоговый результат фракции равен или превышает значение в графе «Значение, необходимое для получения поддержки», значит персонажи заручились полной поддержкой этой фракции в решающем сражении. Если результат ниже требуемого значения, фракция отправляет на битву минимальные силы, которые не повлияют на её исход. Польза от полной поддержки фракций описана в главе 17.



ГЛАВА 10. МОРЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ ЛЬДА

АЛЕКО НА СЕВЕРЕ, ЗА ХРЕБТОМ МИРА И ДАЖЕ севернее долины Ледяного Ветра, простирается море Движущегося Льда. Огромные айсберги беспокойно блуждают по морю, нарушая зеркальную гладь и иногда сталкиваются друг с другом под ударами ледяных ветров, превращая брызги воды в причудливые ледяные фигуры. Лишь существа, приспособившиеся к холоду, могут выжить в таких суровых условиях, однако множество тварей — а порой и людей — находят себе дом в море Движущегося Льда. Одним из таких созданий является белый дракон Араутатор, известный как «Старая Белая Смерть» среди тех, кого он преследовал и терроризировал. В этой части путешествия борьба героев против Культа приводит их в одну из ледяных пещер Араутатора.

ЗОВ ДРАКХОРНА

Каждый раз, когда *Дракхорн* звучит, его потусторонний зов эхом разносится по всему Побережью Мечей. Драконы слышат его отчётливо, в то время как другим существам он кажется приглушённым стоном, как бывает, когда вокруг стоит тишина, а ветер дует в определённом направлении. Те, кто не может слышать *Дракхорн*, всё же ощущают его как слабую вибрацию, которая вызывает в подсознании чувство нарастающего страха.

Впервые искателям приключений рассказала о *Дракхорне* Дала Сильмерхельв на первом заседании Совета Вотердипа. Когда герои будут готовы найти больше сведений о древней реликвии, Дала поделится информацией.

«Море Движущегося Льда — это последний известный регион, где находился *Дракхорн*. Никто не может точно определить его текущее местоположение по звуку или хотя бы с уверенностью сказать, что артефакт всё ещё находится в северных водах, но искать нужно именно там.

Единственная, кто может нам помочь, — это чародейка-тифлинг по имени Маккат Алая. Никто из ныне живущих не знает о *Дракхорне* больше неё, однако Мистическое братство, в котором она состоит, не видело её уже три года. Она исследовала море Движущегося Льда, когда исчезла».

«СТАРАЯ БЕЛАЯ СМЕРТЬ»

Белый дракон Араутатор рыщет по морю Движущегося Льда, словно мстительный ветер. Будучи воплощением жестокости и дикости, Араутатор является надёжным союзником Культа Дракона и непременно прибудет к Колодцу Драконов, когда Тиамат совершит своё триумфальное возвращение из Девяти Преисподних.

Главное логово Араутатора находится под уединённой вершиной, известной как гора Одинокого Клыка, но у него есть несколько убежищ поменьше среди айсбергов, дрейфующих по сезонным течениям моря Движущегося Льда. Одно из них, называемое местными племенами Охотников Льдов Ойавигатон — «остров вечности», получило свое имя благодаря множеству врагов дракона, замороженных в ледяных стенах полого айсберга.

Помимо своих внушительных размеров, хитрости и свирепости, Араутатор обладает магическими способностями, что делает его особенно опасным противником. Более века назад, в годы Ярости Драконов, он объединился с дюжиной других драконов для нападения на Мистическую башню в Лускане. Их атака обрушила западное крыло башни, и Араутатора видели, когда он захватывал множество магических артефактов, включая как минимум три редчайших тома заклинаний. Именно стремление вернуть эти книги привело Маккат Алуэ к морю Движущегося Льда.

Ледяное логово Араутатора служит в основном местом встречи с его спутницей — древней белой драконицей Арвейатюрас, известной как «Белый Змей». Она в курсе деятельности Культа, но пока не спешит присоединяться к нему, а Араутатор ищет способ заручиться её поддержкой. Когда-то Арвейатюрас служила волшебнику по имени Мелтаронд, чье тело до сих пор пристегнуто к седлу на спине драконицы. Она не приняла его смерти и до сих пор разговаривает с ним, словно он жив. Араутатор надеется, что если он найдёт для Арвейатюрас нового волшебника, которому можно будет служить, она оправится от скорби и примкнёт к Культ Дракона. Когда гордая и амбициозная Маккат Алая появилась в его логове, Араутатор попытался соблазнить её перспективой стать новой хозяйкой и наездницей Арвейатюрас.

МАККАТ АЛАЯ

Мистическое братство — это союз магов, базирующийся в Лускане в легендарной Мистической башне. Башня служит академией для лучших магов Фейруна. В Мистическое братство принимают только самых одарённых, и лишь его члены могут обучаться в Башне.

Маккат Алая была одной из лучших, когда отправилась в Мистическую башню в надежде на поступление. Её знания о драконах были огромны, однако она хотела знать больше об их магии. Получив доступ к накопленным знаниям Мистического братства, Маккат пришла к выводу, что на некоторые вопросы могут ответить только сами драконы, а на вопросы, касающиеся магии, украденной из Мистической башни в годы Ярости Драконов, может ответить только Араутатор. Три года назад Маккат отправилась на поиски ответов, и с тех пор о ней ничего не слышно.

Дала Сильмерхельв делится с персонажами всем, что ей известно о судьбе Маккат.

«Маккат присылала отчёты в Мистическую башню с помощью заклинания *послание*. В своём последнем сообщении она говорила, что видела Охотников Льдов, гребущих в лодках из тюленьей кожи к огромному айсбергу, формой напоминающего плато и окружённому ледяными пиками. Она собиралась последовать за ними и исследовать айсберг. После этого никаких сообщений больше не поступало.

Попытки обнаружить Маккат с помощью магии позволили найти только её корабль. Сильно повреждённый, он свободно дрейфовал в море. Несколько членов экипажа были найдены мёртвыми, но следов самой чародейки не обнаружено. Логово такого могущественного дракона, как Араутатор, должно быть защищено от магического тайновидения. Если Маккат жива, то её знания о драконах и *Драхорне* бесценны, а Мистическое братство будет крайне благодарно за её спасение».

ОТПЛЫТИЕ

В Вотердипе героев снабжают зимним снаряжением, включая снегоступы для перемещения по глубоким сугробам, и находят им место на корабле, специально построенном для плавания по морю Движущегося Льда. «*Ледокрылом*» командует человек по имени Леруста Полуликий. Правая часть его лица изуродована из-за обморожения, случившегося несколько лет назад в море Движущегося Льда. Он носит кожаный капюшон, скрывающий уродство, чтобы согреться и не пугать детей. Леруста — отважный путешественник и опытный моряк.

«*Ледокрыл*» — это лёгкий длинный корабль с малой осадкой, управляемый одним парусом или вёслами, когда это необходимо. Комбинация паруса и вёсел требуется для того, чтобы пробираться сквозь плотно стоящие льдины. Несмотря на длину почти в 60 футов (20 м), судно достаточно лёгкое, чтобы его могли поднять сорок членов экипажа, если оно застрянет среди льдов. У корабля нет закрытой палубы, однако экипаж может укрыться парусиной, чтобы уберечься от ветра и осадков, а также немного согреться.

МОРЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ ЛЬДА

Путешествие вдоль Побережья Мечей — не основное в этой главе, поэтому не стоит на нём задерживаться. С попутным ветром «*Ледокрыл*» достигает моря Движущегося Льда за несколько дней. С этого момента кораблю приходится двигаться медленнее и осторожнее.

Следует ли вытаскивать корабль на лёд ночью или оставаться на воде — решать персонажам, капитана устроят оба варианта. Ночёвка на льдине комфортнее и команда будет в безопасности от морских чудовищ. На воде кораблю не угрожают хищники, обитающие на льду, но спать на палубе холодно и не так удобно, как в укрытиях, которые легко построить из снега.

Охотники Льдов

Охотники Льдов — кочевые племена, которые живут на Севере дольше всех остальных людей. Коренастые, с тёмными волосами, широкими лицами и светло-коричневой кожей, они стойко держатся за культуру и традиции рыболовства и китобойного промысла, а также за охоту на тюленей, моржей и белых медведей. Они передвигаются на собачьих упряжках по суше и льду, а в холодных водах используют лодки из тюленьих шкур, называемые хъек или оумъек. Их религия основана на почитании тотемных животных, таких как серый тюлень Умё, Дед Морж, Великий Белый Медведь и Пиндалпау-Пау, Мать Олениха.

Племена пришли к айсбергу дракона много поколений назад, не зная, что он там обитает. Желая найти слуг, которые бы стерегли его логово в долгие отсутствия, Араутатор убил достаточное количество Охотников Льдов, чтобы остальные поддались страху и подчинились ему. Несравненные разведчики, Охотники Льдов теперь служат глазами и ушами дракона на море Движущегося Льда. Живя как рабы, они не сомневаются, что покинув айсберг, будут настигнуты Араутатором и безжалостно уничтожены.

СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ

Поиски айсберга, похожего на плато, который описала Маккат, занимают много времени. Каждое утро, день и ночь бросьте 1d6. При результате 1 происходит сцена. Используйте таблицу для определения деталей сцены, прибавляя +1 за каждый предыдущий бросок, сделанный, когда персонажи ведут поиски днём, плывя на корабле. Поиски ночью или поиски, когда «Ледокрыл» стоит на льду, не увеличивает шансы найти Ойавиггатон.

Сцены в море Движущегося Льда

d6	Сцена или событие
1	Гигантские осьминоги
2	Мерроу
3	Белый медведь
4	Скраги
5	Охотники Льдов
6	Охотники Льдов в рыбацких лодках
7+	Ойавиггатон обнаружен

Если бой становится неизбежным, капитан Леруста сражается (используйте параметры **рыцаря**), как и его команда — 40 **стражников**. На борту «Ледокрыла» персонажам следует быть осторожными при использовании заклинаний, наносящих урон огнём или силой по области, потому что они могут повредить корабль. Одно такое заклинание вызывает минимальные повреждения, которые команда может устранить в море. Если использовалось два подобных заклинания, потребуется вытянуть судно на лёд для серьёзного ремонта, который займёт полдня. В этом случае делайте броски для определения случайных сцен как обычно, но перебрасывайте результат 7 или выше.

Гигантские осьминоги. Эта сцена происходит днём или ночью, но только на воде. Два **гигантских осьминога** нападают одновременно, пытаясь стащить персонажей и членов экипажа в ледяную воду. Когда один из осьминогов погибает, другой скрывается под водой и уплывает.

Мерроу. Эта сцена может произойти днём или ночью как на воде, так и на льду. Перед тем, как напасть, пятеро **мерроу** подбираются к «Ледокрылу» как можно ближе. Если персонажи на борту, мерроу пытаются перевернуть корабль, проходя проверки Силы со СЛ 25, добавляя +2 за каждого дополнительного мерроу. При успехе «Ледокрыл» опасно накрывается, и каждое существо на борту должно пройти испытание Ловкости со СЛ 15. При провале испытания Ловкости существо падает за борт.

Существо, упавшее в ледяную воду, начинает плыть и должно проходить испытания Выносливости со СЛ 12 в начале каждого своего хода в воде. При каждом провале существо получает одну степень утомления. Персонажи, упавшие в море, являются предпочтительными целями для чудовищ, находящихся в воде.

Белый медведь. Эта сцена происходит днём или ночью, но только на льду. Член экипажа «Ледокрыла» замечает **белого медведя**, преследующего раненого Охотника Льдов, бредущего по снегу. Если персонажи вмешиваются и спасают охотника, он благодарен и говорит с ними на своём языке (если искатели приключений не могут его понять, один из членов экипажа выступает переводчиком). Хотя он не принадлежит к племени, живущему на Ойавиггатоне, охотнику известен этот айсберг. Отвечая на вопросы о нём, Охотник Льдов подсказывает персонажам расстояние до Ойавиггатона и направление к нему, но рекомендует держаться от айсберга подальше. Персонажи получают бонус +1 к следующим двум дневным броскам для определения случайных сцен.

Скраги. Эта сцена происходит только ночью на льду. Пока «Ледокрыл» стоит на льду, ожидая утра, три водных **тролля**, которые называются скраги (скорость плавания 30 футов, может дышать под водой), атакуют корабль. Если персонажи и экипаж не вытащили «Ледокрыл» на лёд, один из скрагов заплывает под корабль и вырывает доску, вызывая серьёзную течь, из-за которой корабль приходится вытягивать на лёд для ремонта.

Охотники Льдов. Эта сцена происходит только днём. Команда замечает группу охотников с Ойавиггатона (12 **воителей племени**), преследующих тюленей на льду, неважно, находится корабль в воде или стоит на льду. Если к ним подойти, охотники будут угрюмы и немногословны, поскольку спешат вернуться домой до наступления ночи, чтобы их племя не подверглось наказанию. Капитан Леруста озадачен их поведением, зная, что Охотники Льдов обычно застенчивы, но не враждебны. Они быстро садятся в свои хъеки и уплывают на северо-восток. Отправившись за ними или следуя их направлению, герои получают бонус +1 к следующему дневному броску для определения случайных сцен.

Охотники Льдов в рыбацких лодках. Эта сцена происходит только днём. Команда замечает группу рыбаков с Ойавиггатона (12 **воителей племени**) в характерных для их народа лодках, неважно, находится корабль в воде или стоит на льду. Они недружелюбны, неразговорчивы и не мешкая уплывают на северо-восток. Отправившись за ними или следуя их направлению, герои получают бонус +1 к следующему дневному броску для определения случайных сцен.

Ойавиггатон обнаружен. Эта сцена происходит днём или ночью. Невозможно ни с чем спутать силуэт огромного айсберга, точно соответствующего описанию Маккат Алой. Один край айсберга — это плато, другой — обрамлён зубчатыми пиками. Цель героев близка.

ОЙАВИГГАТОН

Ледяное логово Араутатора выступает из моря, словно плавающий остров. Оно имеет треугольную форму с закруглёнными углами. Плато, вздымающееся над поверхностью воды более чем на 100 футов (30 м), заканчивается острокопечными ледяными пиками высотой 200 футов (60 м).

Деревня Охотников Льдов состоит из ледяных жилищ и юрт, расположенных в центре плато. С моря обзор на деревню закрывает айсберг, зато виден шельф, покрытый льдом, где охотники оставляют свои лодки. Он едва выступает над морем, но имеет ширину 60 футов (20 м) и усеян огромными расколотыми костями — в том числе рёбрами, высотой превышающими человеческий рост.

Персонажи, умелые в навигации Природа, понимают, что кости принадлежат в основном китам и гигантским тюленям (эту информацию может предоставить капитан Леруста). Если кто-то из героев изучит кости, он обнаружит следы зубов с огромным радиусом укуса — свидетельство того, что гигантский хищник (Араутатор) ел этих существ. Среди костей можно найти и человеческие останки с такими же отметинами.

Ледяная расщелина проходит по утёсу над шельфом, поднимаясь до вершины плато. Её ширина у основания — 20 футов (6 м), наверху она сужается до 5 футов (1,5 м). В ледяной поверхности утёса вырезаны ступени, что облегчает подъём.

Капитан Леруста предпочёл бы оставить команду на борту «Ледокрыла», вместо того чтобы подниматься на плато. Ему не по себе от мысли, что придётся оставить корабль без надёжной охраны. Если персонажи не могут общаться с Охотниками Льдов (которые говорят только на своём языке, улуике), один из членов экипажа корабля знает улуик достаточно, чтобы объясняться. Переводчик согласен сопроводить персонажей на айсберг, если ему заплатят не менее 50 зм, но он вернётся на корабль, как только искатели приключений спустятся в ледяные пещеры.

ДЕРЕВНЯ

Вершина Ойавиггатона представляет собой неровное плато, изрезанное трещинами, рывтинами, сугробами и ледяными гребнями выше человеческого роста, образованными морскими брызгами и ветром. Гребни скрывают деревню до тех пор, пока герои не окажутся на расстоянии 200 футов (60 м) от ближайшего жилища.

Когда путешественники достигают плато, первое, что они видят, это ряд из десяти тел, вмёрзших в ледяную стену: трое лусканских воинов, дварф и шестеро Охотников Льдов. Тела так хорошо сохранились во льду, что невозможно определить, как долго они пробыли здесь. Южане и дварф, убитые Араутатором, были спутниками Маккат Алой. Охотники Льдов используют тела как жуткое предупреждение, надеясь, что другие непрошеные гости испугаются и уйдут. Судьба мёртвых Охотников Льдов сложилась иначе: они пытались сбежать с айсберга, но были пойманы и убиты Араутатором, который позже заставил их соплеменников добавить тела к ужасной экспозиции.

РАСПОЛОЖЕНИЕ

Деревня располагается в защищённом месте почти в центре айсберга. Когда дует ветер — а он почти всегда дует — снег срыгается с окружающих сугробов и окутывает поселение клубящейся белой пеленой.

Деревня состоит из двадцати построек, среди которых снежные жилища, похожие на иглу, и юрты с двойной стеной из тюленьей кожи, натянутой на каркасы из китовых костей. Шестнадцать из этих лачуг — небольшие жилища без внутренних перегородок, в каждом из которых проживает одна семья. Постройка из ледяных блоков — склад, где хранится общеплеменное имущество, включая рыболовные сети и канаты для охоты на китов. Юрта в центре деревни немного больше остальных. Она принадлежит вождю Охотников Льдов по имени Лающий Тюлень. Ещё одна юрта, стоящая в стороне, является жилищем Костерезки, шамана, о чём свидетельствуют множество тотемов животных и резных фигур из китовой кости, расставленных вокруг хижины. В юрте шамана находится редко используемый вход в ледяные пещеры.

Самое большое сооружение в деревне — это зал собраний, богато украшенный китовой костью, черепами рыб и млекопитающих. Это одно большое помещение с деревянным полом, сделанным из досок, спасённых с кораблей, потерпевших крушение в море Движущегося Льда. В дальнем углу зала, под досками, находится вход в ледяные пещеры, ведущие в грот Араутатора. Рядом со входом на стене висит длинная бухта верёвки, а с балки над отверстием свисает большой железный блок.

Над деревней не поднимаются клубы дыма, которые могли бы выдать её местоположение, так как в море Движущегося Льда нет ни дров, ни торфа. Единственный источник тепла — лампы и маленькие печки, которые топят китовым жиром. Люди здесь питаются рыбой, мясом тюленей и китов, употребляя их сырыми или высушивая на стойках, расставленных по всей деревне. Если персонажи, осматривающие стойки, успешно пройдут проверку Интеллекта (Выживание) со СЛ 10, они поймут, что в деревне производят гораздо больше пищи, чем необходимо её жителям.

ЖИТЕЛИ ДЕРЕВНИ

Если персонажи подходят к деревне очевидным путём, вдоль расщелины, поднимающейся от ледяного шельфа, их заметят двенадцать ездовых собак (используйте параметры **волков**). Как только собаки начнут лаять и выть, всё население деревни высыпает на улицу, готовое к защите: двадцать пять **воителей племени** (женщины и мужчины, включая вождя Лающего Тюленя), тридцать **простолудинов**, **друид** (Костерезка, шаман племени, женщина) и **гладиатор** (Сердце Косатки, защитник деревни, мужчина).

Вождь и шаман говорят от имени всей деревни. Как и остальные местные, они знают только улуик, хотя вождь немного говорит на диалекте иллюсканского. У Охотников Льдов две задачи: выяснить, зачем незнакомцы прибыли на Ойавиггатон, и заставить их уйти. Они запросто врут, рассказывая истории о морских чудовищах и страшных скрагах, которые якобы водятся поблизости. Если персонажи спросят про Араутатора или других драконов, шаман будет уверять, что дракон, известный под именем Старая Белая Смерть, был убит год назад морозными великанами. Она указывает на груды костей тюленей и китов на шельфе у воды, утверждая, что это всё, что осталось от чудовища. Другие кости, по её словам, являются свидетельством наличия в округе хищников.



Пока Лающий Тюлень и Костерезка беседуют с искателями приключений, остальные члены племени окружают группу, хмурясь и бормоча, а собаки продолжают рычать. Восьмеро воинов устремляются вниз по ледяной лестнице в сторону шельфа, чтобы следить за «Ледокрылом». Волшебники, колдуны и чародеи чувствуют на себе презрительные взгляды. Необходимо передать игрокам атмосферу напряжённой враждебности.

Любой член экипажа, сопровождающий персонажей, может подтвердить, что такое поведение Охотников Льдов крайне необычно. Они избегают контактов с чужаками, но почти никогда не проявляют враждебности.

Во время беседы позвольте игрокам пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20. Персонаж, успешно прошедший проверку, замечает, что несколько жителей деревни один за другим незаметно ускользают и исчезают в зале собраний. Оттуда они спускаются в ледяные пещеры, чтобы предупредить прислужников Араутатора о появлении незнакомцев, а затем быстро возвращаются на поверхность.

Сцены в ледяных пещерах предполагают, что о присутствии незваных гостей на айсберге уже известно. Если персонажи сохраняли скрытность после прибытия, у них будет шанс застигнуть обитателей пещер врасплох.

ЧЕСТНЫЙ ПОЕДИНОК

Охотники Льдов решительно настроены не позволить чужакам проникнуть в зал собраний, где они могут обнаружить вход в ледяные пещеры. Если могущественные искатели приключений попадут в логово дракона, это приведёт к пыткам или казни всего населения деревни.

Пока они тянут время, Лающий Тюлень, Костерезка и Сердце Косатки оценивают силу персонажей. Если они откажутся покидать айсберг, Лающий Тюлень предложит поединок: защитник деревни против любого воина из группы чужаков. Если защитник побеждает, персонажи должны отдать часть своего оружия из качественной стали и немедленно уплыть, больше не возвращаясь. Если побеждают чужаки, то они заслуживают право провести ночь в деревне, а шаман Костерезка ответит на все их вопросы.

Если персонажи соглашаются, одному из них предстоит сразиться с Сердцем Косатки один на один. Использование магии запрещено, но если у персонажа есть магическое оружие или доспехи без явных эффектов, жители деревни вряд ли это заметят. Бой продолжается до тех пор, пока один из участников не окажется без сознания или не умрёт (если пункты здоровья Сердца Косатки снизятся до 0, проходите испытания против смерти для его стабилизации), после чего союзники бойцов могут вмешаться и оказать им помощь.

Если один из участников получает помощь от союзников, он автоматически проигрывает бой. Несмотря на это, Костерезка попытается помочь Сердцу Косатки. Она встаёт так, чтобы он, упав, оказался вблизи неё. Поднимая его на ноги, она тайком сотворяет заклинание *исцеление ран*. Если кто-то из игроков подозревает неладное, его персонаж может пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15, чтобы заметить жульничество. Если шамана поймать за руку, она будет всё отрицать.

ГОСТЕПРИИМСТВО ОХОТНИКОВ ЛЬДОВ

Если Сердце Косатки проигрывает, Охотники Льдов создадут видимость исполнения своего обещания. Они предлагают персонажам переночевать на складе, который едва ли можно назвать жилищем. Костерезка приносит блюдо с сырой, слегка испорченной рыбой, объясняя (это является правдой), что её народ любит этот кислый вкус. Сама по себе рыба не причинит вреда, но яд, добавленный в неё — может. Кислый привкус рыбы настолько хорошо скрывает горечь яда, что понадобится пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20 или Интеллекта (Расследование) со СЛ 15, чтобы обнаружить его.

Каждый, кто съест отравленную рыбу, должен пройти испытание Выносливости со СЛ 15. Персонаж получает урон ядом 13 (3d8) и теряет сознание на 8 часов при провале или 9 (2d8) урона ядом при успехе. Если все персонажи теряют сознание от яда, их связывают и доставляют вниз в зону 1 ледяных пещер. Они приходят в себя и видят, как пять **ледяных жаб** (см. приложение Г) осматривают их вещи.

ХИЖИНА ШАМАНА

Из всех Охотников Льдов, Костерезка единственная, чьё расположение искатели приключений могут заслужить. Поначалу она так же как и остальные её соплеменники не доверяет персонажам и желает изгнать чужаков, но позже осознаёт, что племя обречено под гнётом Араутатора. Она уже давно мечтает о том, чтобы тотемные духи прислали ей героев, способных одолеть дракона.

При удачном ролевом отыгрыше и успешной проверке Харизмы (Убеждение) со СЛ 15, шаман согласится встретиться с героями наедине и раскрыть им правду о тяжёлом положении племени. Друид, следопыт или другой персонаж, способный продемонстрировать понимание её веры, основанной на тотемах животных, получает преимущество к проверке. Она не собирается рисковать племенем в битве с драконом, однако покажет искателям приключений вход в ледяные пещеры из своей хижины и расскажет всё, что ей известно. Костерезка знает об устройстве пещер, их обитателях и о присутствии «рогатой дамы» (Маккат Алой).

ЛЕДЯНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Под деревней находится сеть ледяных пещер, где живёт Араутатор со своими приспешниками. Туда можно попасть двумя путями: один вход скрыт в зале собраний, другой — в хижине шамана. Сам дракон проникает в пещеры через подводные туннели, ведущие в его логово, но они слишком глубоки и хорошо скрытаны, чтобы герои могли ими воспользоваться.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Пещеры Ойавигатона вырезаны в толще ледника, и все поверхности в них — ледяные.

Потолки и стены. Большинство туннелей в пещерах шириной 15 футов (5 м), а высота потолков — 20 футов, если не указано иное. Стены искусно украшены изображениями драконов, столбами, карнизами, филигранью, опорами, оскаленными драконьими мордами и другими декоративными элементами. Их качество заметно разнится, потому что работы выполнялись кобольдами, служащими Араутатору.

Полы. Из-за многолетнего использования полы внутри айсберга отполированы до состояния гладкого стекла. Араутатор, ледяные тролли и жабы передвигаются по скользкому льду без труда, благодаря когтям и костяным шипам на лапах, которые обеспечивают им хорошее сцепление. Кобольды, служащие дракону, носят на ногах кошки с шипами, сделанные из зубов животных. Для персонажей без кошек или способности ходить по льду, такой пол будет считаться пересечённой местностью. Успешно пройдя проверку Интеллекта со СЛ 10, персонаж может соорудить кошки из набора верхолаза или приспособить кошки кобольдов под свой Средний размер. Снегоступы в ледяных пещерах бесполезны.

Внутри ледника нет лестниц — местами пол наклонен, и герои могут без особых усилий скользить по спускам на уровень ниже. Спуск на два уровня ниже, например, из зоны 10 в зону 9, автоматически успешен, если персонаж сидит, но требует проверки Ловкости (Акробатика)

ЛЕДЯНЫЕ ЖАБЫ

Араутатор привлёк на Ойавигатон множество ледяных жаб, которые следят за айсбергом и охраняют сокровища и трофеи дракона. Ледяные жабы хорошо справляются с работой благодаря своей исключительно умной предводительнице Марфульбе.

Ледяные жабы питаются тюленями, птицами и рыбой, которую для них ловят Охотники Льдов. Они не враждебны к чужакам, пока те не проявят агрессии. Когда персонажи попадут в логово Араутатора, они обнаружат, что эти существа могут оказаться полезны в поисках. Ледяные жабы обычно общаются на своём непонятном языке. Жабы с Ойавигатона немного знают драконий и улуик (язык Охотников Льдов), однако у них сильный акцент и ужасное произношение. Марфульба хорошо говорит на драконьем, благодаря множеству часов, проведённых в обществе Араутатора.

При первой встрече ледяные жабы не покажутся разумными, пока не заговорят. И даже в этом случае персонажи могут не сразу распознать кваканье как язык. Ледяные жабы передвигаются на четырёх конечностях, однако их передние перепончатые лапы очень ловки, давая возможность владеть инструментами и складывать полезные предметы в сумку на шее.

со СЛ 10, если герой пытается съехать стоя. Персонажи, одевшие кошки, не могут скатиться стоя, однако могут спуститься — пол с уклоном в таком случае считается пересечённой местностью. Движение по двухуровневым спускам в кошках также требует успешного прохождения проверки Ловкости (Акробатика) со СЛ 12. Персонажи без кошек могут взобраться по одноуровневному склону, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15, а по двухуровневному — успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 20. Навык Акробатика не помогает при этих проверках, однако применение набора верхолаза даёт преимущество. Провал любой проверки Ловкости при движении по склону приводит к тому, что персонаж соскальзывает вниз и распластывается.

Свет. Пещеры Ойавигатона наполнены тусклым светом от ламп, работающих на китовом жире, которые заправляют и зажигают кобольды. Свет необходим ледяным жабам, которые являются единственными существами в пещерах без ночного зрения.

Температура. Ледяные пещеры холодны, температура в большинстве залов находится в пределах -7°C . Белые драконы, ледяные тролли и жабы не чувствуют холод. Кобольды и Маккат Алая закутаны в меха и обогревают свои жилища с помощью маленьких печек, использующих в качестве топлива китовый жир, который поставляют деревенские жители. Пока персонажи носят подходящую для холодного климата одежду, низкая температура в ледяных пещерах для них не опасна.

Видимость. Пещеры открыты морю, и пар, образующийся от воды, постоянно стелется по коридорам и залам Ойавигатона. Туман чаще встречается на нижних уровнях пещер. В зонах, помеченных на карте как «+10 футов», видимость не ограничена, если не встретится скопление тумана из соответствующей случайной сцены. В зонах, помеченных как «0 футов», видимость ограничена 75 футами (22 м). В зонах, помеченных как «-10 футов» или «-20 футов», видимость ограничена 45 футами (14 м).

СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ

Кроме существ, описанных в зонах, герои могут наткнуться на приспешников Араутатора в любом коридоре или пустой пещере. Каждый раз, когда персонажи перемещаются из пещеры в круглый коридор или из коридора в пещеру, где нет обитателей, бросайте d6. При результате 1 происходит сцена. Затем сделайте бросок d10 по таблице, чтобы определить детали сцены.

СЦЕНЫ В ЛЕДЯНЫХ ПЕЩЕРАХ

d10	Сцена или событие
1–2	Туман
3–5	Кобольды (3d6)
6–8	Ледяные жабы (1d6)
9	Маккат Алая
10	Ледяные тролли (1d2)

Туман. Воздух неожиданно наполняется клубящимся туманом. Видимость ограничена 5 футами на 2 минуты или пока персонажи не отойдут на 90 футов (27 м).

Кобольды. Много поколений назад Араутатор привёл на Ойавиггтон группу кобольдов, которые теперь служат ему в ледяной пустоши. В сцене отряд из 3d6 кобольдов либо занят работой, либо проходит мимо. Если персонажи одеты как жители деревни или в другой подходящий наряд, кобольды будут с подозрением наблюдать за ними, но не поднимут тревогу. Пройдите за кобольдов одну проверку Мудрости со СЛ, равной значению самой низкой проверки маскировки персонажей. Модификатор Мудрости кобольдов –2, но у них есть преимущество к проверке благодаря численности. При успехе (или если персонажи не замаскированы) кобольды совершают в чужаков по одному выстрелу из пращи и разбегаются в разные стороны, чтобы сообщить о вторжении ледяным жабам или троллям.

Ледяные жабы. Отряд из 1d6 ледяных жаб (см. приложение Г) работает в этой зоне или проходит по коридору. Маскировка не помогает против ледяных жаб, так как они знают, какие существа живут в Ойавиггтоне в любой момент времени. Если они замечают что-то неожиданное — даже жителей деревни, заходящих в пещеры без разрешения — они прекращают свою деятельность и наблюдают за персонажами, задавая вопросы, если могут. Ледяные жабы убегают к троллям, если чувствуют угрозу, и сражаются только в крайнем случае.

Ледяные жабы говорят на своём языке, а также в достаточной степени владеют драконьим и улуиком, чтобы общаться с Араутатором, кобольдами и Охотниками Льдов. Они служат дракону, но не испытывают к нему особой преданности. Если назревает битва, жабы присоединятся к тому, кто, по их мнению, победит. Скорее всего это будет Араутатор, если только персонажам не удастся как-то их впечатлить.

Маккат Алая. Маккат часто блуждает по ледяным пещерам, погружённая в свои мысли. При встрече с незнакомцами она реагирует неожиданно сдержанно. Более подробную информацию о её состоянии см. в зоне 10.

Ледяные тролли. Встречаются поодиночке или небольшими группами, представляя собой обычных троллей с голубоватой кожей и невосприимчивостью к холоду. Если поблизости нет ледяных жаб, чтобы вмешаться

в ситуацию, тролли будут считать нарушителем любое существо, не являющееся кобольдом, ледяной жабой, Маккат или Охотниками Льдов. Дополнительная информация о ледяных троллях, работающих на Араутатора, см. в зоне 12.

1. ВХОД ИЗ ХИЖИНЫ

Отверстие, прикрытое старыми мехами внутри хижины шамана Костерезки, ведёт вниз, в ледяные пещеры. Ступеньки, вырезанные в стенах ледяного колодца, спускаются на 100 футов (30 м) по узкой спирали. Поскольку этот проход редко используется, ступени, покрытые инеем, становятся всё опаснее по мере спуска персонажей. На отметке 40 футов персонаж должен успешно пройти проверку Ловкости (Акробатика) со СЛ 12, чтобы удержаться на скользких ступенях. При провале персонаж поскользывается и падает на 60 футов вниз, получая 21 (6d6) дробящего урона. Чтобы снизить риск, персонажи могут связать себя верёвкой или использовать набор верхолаза. Ниже отметки 40 футов ступени уже не такие скользкие, и дальнейших проверок проходить не нужно.

Ступени заканчиваются над потолком, откуда прочная лестница ведёт в центр прямоугольного помещения. Оттуда начинается коридор — покрытый льдом проход шириной 15 футов, с уклоном вниз.

В помещении, кроме дюжины корзин из кожаных полос и бивней моржей, сложенных в северном углу, ничего нет. В корзинах лежит замороженная рыба и несколько кусков подгнившего акульего мяса, которое считается у Охотников Льдов деликатесом.

2. ВХОД ИЗ ЗАЛА СОБРАНИЙ

Этот вход в ледяные пещеры скрыт под досками в дальнем углу зала собраний. Шахта с ледяными ступенями спускается на 100 футов (30 м) по узкой спирали. Этот путь часто используется для доставки припасов прислужникам Араутатора, поэтому ступени не скользкие и удобны для спуска. Деревенские жители переносят припасы на спинах или в корзинах с помощью верёвки и системы блоков, расположенных рядом со входом в пещеры.

Помещение пусто, за исключением трёх свёрнутых тюленьих шкур, которые лежат у основания лестницы, спускающейся в центр комнаты. В юго-западном углу устроена койка из сложенных в кучу шкур, откуда раздаётся громкий кашель, когда персонажи входят. В этом относительно тёплом помещении изолируют жителей деревни, страдающих от болезней или травм, которые не в силах исцелить шаман Костерезка. Больного зовут Чинит-Сети (**воитель племени**).

Обычно Чинит-Сети с подозрением относится к незнакомцам, но если кто-то из персонажей сотворит на него *низшее восстановление*, чтобы излечить его болезнь, он станет надёжным союзником. Чинит-Сети не причинит вреда деревне или племени, но он ненавидит кобольдов, живущих в пещерах. Ледяные жабы ему отвратительны, но они не обращают на него внимания. Ледяные тролли внушают ужас Чинит-Сети, и он не раз просыпался от того, что тролль жадно смотрел на него из туннеля, ведущего в его логово (зона 12). Чинит-Сети сообщает, что существа из пещер предупреждены о присутствии героев, и может рассказать про зоны 1, 3 и 7.

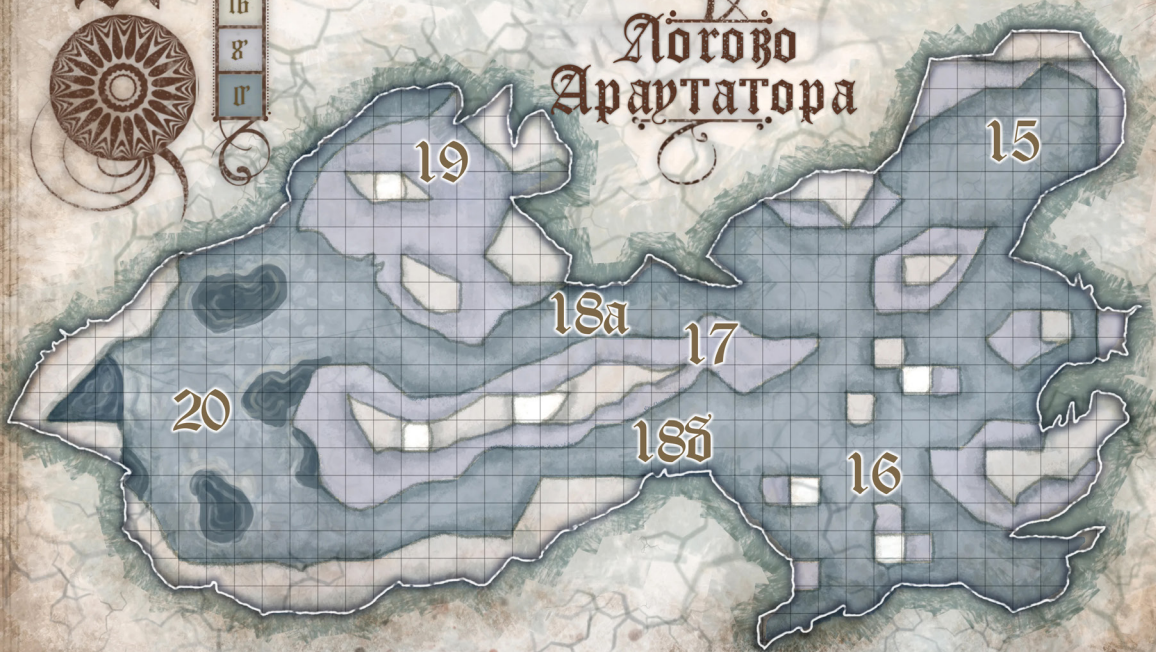
Аҫҫер
 Аратора
 Буауратон



Равно 15 футам



Норро
Артатора



• ԵՆ ՔՈՒԿ ԱԳ ՈՒՆԵՐԱՆԴԱԿ, ԵՆ ՅԻՄԵՆ •

3. Кладовая

Здесь сложены припасы, которые жители деревни передают Араутатору и его приспешникам: в основном сушёная и замороженная рыба, китовое, тюлень и моржовое мясо, мясо гигантских кальмаров, а также шкуры, из которых кобольды шьют одежду, защищающую от холода. В меньших количествах здесь хранятся рыбы потроха, ракушки, кости и мягкий камень — материалы, используемые ледяными жабами для изготовления чернил, кистей и пергамента. Среди обычных припасов можно найти неожиданные предметы: латную перчатку, серебряную брошь с гравировкой, латунную рукоять дуэльного ножа и декоративную пряжку пояса. Все эти вещи были извлечены деревенскими жителями из желудков акул или гигантских осьминогов, которые съели путешественников, погибших в море Движущегося Льда.

Также в этом помещении находятся мотки верёвки, колья и несколько лебёдных блоков. С первого взгляда становится ясно, что оборудование попало сюда с юга, а не изготовлено Охотниками Льдов. Кобольды используют его, когда нужно спустить что-то (или кого-то) в логово Араутатора через зону 6. Там в потолке установлен железный крюк, к которому можно прикрепить блок.

4. Логово кобольдов

Кобольды, слуги Араутатора, живут в этой пещере.

В пещере грязно и неубрано, её населяет около дюжины кобольдов. Недоеденные рыбы головы и обглоданные тюленьи лапы разбросаны по углам или лежат среди растрёпанных шкур, которые источали бы ужасный запах, если бы не холод.

Когда персонажи появляются в пещере, там находятся двенадцать **кобольдов**. Некоторые спят, но большинство заняты игрой в бабки, заточкой лезвий кинжалов, вышиванием одежды, вырезанием поделок из китовой кости или подтруниванием друг над другом. См. ранее раздел «Случайные сцены» для получения информации о том, как кобольды реагируют на незваных гостей.

Если персонажи потратят несколько минут на обыск помещения и успешно пройдут проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 12, они выяснят, что здесь проживает примерно две дюжины кобольдов.

Сокровища

Единственные ценности — это вырезанные из бивней моржа изображения драконов. Шесть из них отличаются высоким качеством исполнения и могут быть проданы коллекционеру за 200 зм каждый.

5. Помещение с мусором

Кобольды сбрасывают сюда весь мусор: остатки еды, отходы, изношенные сапоги и прочий хлам. Пол этой просторной пещеры покрыт слоем мусора глубиной в несколько футов, который накопился за века служения кобольдов Араутатору. Перемещаться по полу помещения безопасно, но ничего ценного здесь не найти.

6. Спуск

Это узкое помещение служит входом в логово Араутатора, находящееся ниже.

Здесь гораздо холоднее, чем в любой другой части ледяных пещер. Холод исходит от зияющего колодца в полу, который уходит в темноту, а над ним к потолку прикреплён массивный железный крюк. Дорожка шириной пять футов огибает колодец с обеих сторон, соединяя вход с выходом в противоположной части помещения. На стенах вырезаны изображения летящих белых драконов.

Осмотр со стороны двери показывает, что дорожка выглядит достаточно безопасной, хотя она узкая, ледяная и находится у края, казалось бы, бездонной пропасти. Восточная и северная части дорожки действительно безопасны, и по ним можно пройти без проблем. Однако западная и южная части ненадёжны и опасны. Когда персонаж достигнет поворота, пусть игрок бросит любую кость. Если выпало нечётное число, часть стены рухнет, и существо на дорожке должно пройти испытание Ловкости со СЛ 17. При провале оно упадёт в колодец.

Колодец глубиной 60 футов (18 м), его дно — это верхняя часть ледяной платформы в зоне 16 в логове Араутатора. Существо, оказавшееся в колодце, скорее соскальзывает, чем падает, и получает всего 10 (3d6) дробящего урона при падении. Затем оно должно снова пройти испытание Ловкости (см. зону 16), чтобы не сорваться с платформы. Персонаж, который намеренно прыгнул в колодец, получает половину урона от падения и преимущество к испытанию удержания на платформе.

7. Зал великанов

В этом помещении выставлены тела морозных великанов, которых Араутатор сразил за столетия. Они заморожены в прозрачных ледяных стенах. Видимость ограничена 45 футами (14 м), так что с порога можно лишь смутно разглядеть фигуры. По мере продвижения, силуэт первого морозного великана становится различимым с дистанции 60 футов. С расстояния 45 футов фигуру легко можно принять за живого морозного великана, стоящего совершенно неподвижно. С 30 футов персонажи понимают, что великан мёртв и заморожен, видя его разорванную броню и ужасные раны от когтей на бледно-голубой плоти. В зале выставлены тела восьмерых морозных великанов, одного огненного и одного облачного.

Когда персонажи попадают в пещеру, здесь работают всемеро **кобольдов**, полируя лёд. Если они узнают в персонажах незваных гостей, то постараются скрыться от них в тумане, а затем выскользнуть из помещения.

8. Зал трофеев

Это помещение хранит трофеи, полученные в многочисленных битвах Араутатора. Видимость ограничена 45 футами (14 м), так что с порога видно немного. В ледяных стенах можно заметить двоих замороженных реморазов, троих бехиров, пятерых отвратительных йети и гигантского кальмара чудовищных размеров. Кроме того, здесь выставлена

целая ладья с парусом. Корабль явно не пролезет ни в один из проходов внутри айсберга; кобольды кропотливо разбирали его снаружи и собрали здесь. Персонажи, разбирающиеся в кораблях, обнаружат в сборке ошибки, но в целом ладья выглядит достойно для экспозиции.

СОКРОВИЩА

Самый больший интерес представляет открытый сундук, стоящий на палубе ладьи. Внутри 375 зм, 1 480 эм, 495 см и драгоценности общей стоимостью 225 зм. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта со СЛ 10, осматривая сундук и не трогая его содержимое, может оценить стоимость сокровищ в диапазоне от 1 000 до 1 500 зм.

Если персонажи тронут сундук или хоть одну монету, Араутатор немедленно это почувствует и отправит двоих ледяных троллей (см. зону 12) для расследования.

9. НЕИСПОЛЬЗУЕМОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Эта пещера пуста, ожидая дня, когда коллекция трофеев Араутатора перестанет помещаться в Зале великанов и Зале трофеев (зоны 7 и 8).

10. МАККАТ АЛАЯ

Если Маккат Алая ещё не встретила героев в других местах Ойавиггатона, это случится здесь.

В верхней части спуска, ведущего в зону 9, стоит ледяной тролль (см. зону 12), охраняющий пещеру. Он прячется за углом, чтобы его не увидели до того, как чужаки поднимутся на вершину спуска.

В пещере вам неожиданно открывается странное зрелище. Большое сооружение, изготовленное из обрывков ткани, выполненное в стиле палаток пустынных кочевников Калимшана, находится здесь, за три тысячи километров к югу от их родины.

Шатёр Маккат сделан из огромных ковров и гобеленов, натянутых на каркас из китовых рёбер, его высота составляет 8 футов, ширина — 20 футов, а длина — 30 футов (10 м). Нижние части стенок достигают земли, не оставляя щелей. В шатре нет видимого входа, но любой персонаж может пройти внутрь, проскользнув между двумя закреплёнными внахлест гобеленами.

Когда герои заходят внутрь, прочитайте или перефразируйте следующее:

Внутри шатра удивительно тепло благодаря небольшой печке и лампам, в которых горит ароматный китовый жир. Ковры толстым слоем застилают пол, а гобелены самых разных культур Фейруна свисают с прочного каркаса из китовых рёбер.

Книги и свитки аккуратно сложены на столах и подставках, сделанных из кожи и китовых костей. Единственные предметы убранства, сделанные не из местного сырья, — это ковры, гобелены и переносной письменный стол, похоже, взятый с корабля.

Если это первая встреча персонажей с Маккат Алой, добавьте:

За письменным столом сидит женщина-тифлинг в ярко-красном плаще поверх сшитой на заказ меховой одежды. Плащ застёгнут серебряной брошью со вставкой из слоновой кости, на которой выгравировано стилизованное ветвистое дерево — символ Мистического братства. Рядом с ней стоят двое кобольдов, беспокойно поглядывающих то на вас, то на Маккат. Спустя несколько мгновений она поднимает взгляд, её лицо выражает безразличие. Она спрашивает: «Вы пришли меня спасти или убить? Впрочем, большой разницы нет».

Когда Маккат прибыла на Ойавиггатон три года назад, Араутатор мог бы убить её без колебаний. Однако брошь Мистического братства, которую она носила, навела дракона на мысль, что тифлинг может решить две его проблемы. Во-первых, у него было множество украденных у Мистического братства предметов, некоторые из которых не поддавались его пониманию даже после десятилетий изучения. Во-вторых, дракон давно искал способ помочь своей подруге Арвейатюрас преодолеть горе, вызванное смертью волшебника, которому она когда-то служила. Замена мёртвого волшебника членом Мистического братства показалась дракону отличным решением.

Маккат оказалась достаточно умна и смогла убедить дракона, что её покорили его доводы, рассчитывая, что в конечном итоге ей удастся сбежать с айсберга. Однако Араутатор использовал мощные заклинания и ритуалы, украденные у Мистического братства, чтобы держать её в Ойавиггатоне в изоляции. Маккат стала необнаружима для магического тайновидения и не может сотворить заклинание *послание*, чтобы позвать на помощь. Араутатор заставил её расшифровывать украденные записи, хотя работа шла медленно из-за сложности и опасности, присущей этим материалам. На момент прибытия героев Маккат как раз изучает один из украденных свитков.

Если персонажи привлекут к себе внимание, сражаясь с ледяным троллем, двое кобольдов заметно нервничают, хотя Маккат по-прежнему проявляет мало эмоций. Кобольдам приказано оставаться рядом с тифлингом и следовать её указаниям. В основном это поручения вроде доставки записей в Скрипторий (зона 11). Она также возложила на них готовку, уборку и другую рутину. Как только персонажи дают понять, что намерены спасти Маккат, кобольды бросаются в зону 12. Они предупредят ледяных троллей, если их не остановить.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ МАККАТ

Хотя Маккат в плену, она настолько увлечена переводом сложных магических текстов Араутатора, что готова остаться здесь до завершения своей работы. Как и большинство членов Мистического братства, она полна уверенности в своих силах и считает, что даже если ей суждено умереть в качестве игрушки дракона, то перед этим она совершит нечто великое.

По этой причине тифлинг выдвигает условия своего спасения, заявляя, что не покинет Ойавигатон, не забрав с собой как можно больше украденной у Мистического братства собственности. Если персонажи согласятся, Маккат делится следующей информацией:

- Араутатор сейчас находится в зоне 20 своего логова, рядом со входом под Скрипторием (зона 11).
- Большинство материалов, украденных из Мистической башни, находится в Скриптории, хотя некоторые предметы могут быть в логове Араутатора (см. «Сокровища Араутатора» в конце главы).
- Маккат знает общую планировку пещеры дракона, но не её конкретные опасности. Араутатор, когда женщина находилась в логове, никогда не выпускал её из поля зрения. В частности, она ничего не знает о морских троллях в зоне 15 и ловушках в зоне 18.
- В логово Араутатора ведут два пути — один из соседнего Скриптория, а другой из зоны 6.
- Араутатор попадает в логово и покидает его, используя подводные ходы.
- *Дракхорн* был здесь, когда Маккат прибыла в Ойавигатон, однако полгода назад на айсберг прибыла группа людей в характерных одеждах. После переговоров с Араутатором они забрали устройство (персонажи узнают по описанию Маккат регалии Культа Дракона). В дополнение к этому, тифлинг может рассказать героям всё, что ей известно о *Дракхорне* (см. главу 17).
- Попытка сбежать с айсберга на корабле будет самоубийством, пока Араутатор может атаковать с воздуха. Дракон предпочитает, чтобы его приспешники сами разбирались с незваными гостями. Если персонажи попытаются сбежать, он будет предупреждён.
- Даже если искатели приключений не привлекут внимание слуг дракона, отсутствие Маккат заметят в течение дня. Тогда дракон начнёт искать её и тех, кто помог ей бежать.

Маккат знает, что эффект неожиданности — лучшее оружие героев против дракона, и что он не станет рисковать жизнью ради одного-единственного логова. Хотя ему ненавистна мысль покинуть дом со всеми сокровищами и трофеями, если персонажи возьмут верх, Араутатор сбежит в другое логово.

СОКРОВИЩА

Если группа намерена сражаться с Араутатором, Маккат предложит им *кольцо устойчивости* (холоду) и две *стрелы истребления* (драконов), которые она создала во время своего заключения. Хотя эти предметы и её знания о драконах дают персонажам преимущество, она предупреждает их, что Араутатор сожрал почти всех героев, с которыми ему приходилось сталкиваться.

11. СКРИПТОРИЙ

Хотя это помещение расположено глубже, чем соседние пещеры, здесь нет тумана.

В этой почти пустой пещере стоят три шкафа, сколоченные из выброшенных на берег досок, и разбросаны китовые кости, части доспехов великанов и даже замёрзшие конечности йети. На полках аккуратно разложены свитки, книги, пергаменты и фолианты, все помеченные магическими символами.

Если Маккат сопровождает персонажей, она указывает на предметы, украденные из Мистической башни. Тифлинг предостерегает героев от чтения или даже поверхностного ознакомления с текстами ради их собственной безопасности, так как эти записи содержат демонические знания, губительные для смертного разума.

Искатели приключений, которые не способны читать магические тексты, не смогут понять эти книги. Персонаж, который умеет их читать и осматривает записи, должен пройти испытание Мудрости со СЛ 15. При успехе он осознаёт опасность и прекращает чтение. При провале персонаж впитывает силы демонических знаний и получает психический шок. Находясь в таком шоке, персонаж имеет помеху к броскам атаки и проверкам характеристик, а также должен проходить проверку Выносливости со СЛ 10 при попытке сотворить заклинание. При провале заклинание не будет сотворено, но и ячейка не тратится. После завершения каждого долгого отдыха персонаж может повторить испытание Мудрости, при успехе эффект прекращается.

СОКРОВИЩА

Заклинатели могут найти здесь как много полезного, так и хлам. Веками Араутатор коллекционировал книги заклинаний, забирая их с тел убитых волшебников. Что ещё важнее для группы, он также собрал десятки свитков. Хотя многие из них испорчены влагой или временем, герои, потратив несколько минут на поиск, могут обнаружить десять *свитков заклинаний: газообразность, ускорение, защита от энергии, дыхание под водой, чёрные щупальца Эварда, огненный щит, огненная стена, паралич чудовища, цепь молний и дезинтеграция.*

ВХОД В ЛОГОВО АРАУТАТОРА

Недалеко от западной стены скриптория находится колодец шириной 15 футов (5 м), который ведёт вниз, в зону 19 логова Араутатора. Дракон может без труда подниматься и спускаться по этому проходу. Персонажи, умелые в Атлетике, могут спуститься по колодцу, используя кошки или другой инструмент, чтобы цепляться за стену. Остальные смогут спуститься только с помощью веревок, крюков и другого снаряжения для лазания. Спуск ведёт на 60 футов (18 м) вниз на уступ в зоне 19, после чего персонажи должны прыгнуть с 15 футов, чтобы достичь ледяной платформы.

Перед тем как герои спустятся в пещеру, Маккат предупреждает их, что простого пути назад у них не будет. Старая Белая Смерть не желает, чтобы кто-либо — будь то чужаки или гости — могли легко покинуть его логово.

12. ЛЕДЯНЫЕ ТРОЛЛИ

Ледяные тролли, служащие Араутатору, используют этот зал как своё жилище, и никаким другим существам здесь находиться не разрешается. Ледяные тролли имеют голубоватую, полупрозрачную кожу и невосприимчивость к урону холодом; в остальном они обладают параметрами обычных троллей.

Когда персонажи впервые входят в помещение, здесь присутствуют минимум двое ледяных **троллей**, но по вашему усмотрению (и в зависимости от того, соответствуют ли искатели приключений условиям, которые могут привести к бою; см. далее) можете разместить троих или более.

Эта огромная пещера заполнена клубящимся туманом, который скрывает лес естественных ледяных колонн, поднимающихся от пола до потолка. Тишину нарушает лишь журчание воды.

Колонны и острые как бритва ледяные наросты проступают из клубящегося тумана. Потоки потрескивающей воды, магическим образом текущие даже в таком холоде, пробиваются через впадины под снегом, гонимым ветром.

От входа можно увидеть лишь клубящийся туман и слышать звук ветра. Если Маккат или ледяная жаба сопровождают группу, они настоятельно советуют персонажам держаться подальше от этого помещения. Те, кто рискнёт войти сюда, окажутся в окружении ледяных троллей, которые нападут из засады. Голодные, они будут преследовать бегущих искателей приключений, однако не нападут, если ледяные жабы прикажут им остановиться.

Тролли говорят на великаньем и немного понимают драконий. Они готовы торговаться или договариваться с теми персонажами, которых не смогут легко убить. Троллей можно переманить на свою сторону, если убедить их, что они получают еду и сокровища.

13. МАСТЕРСКАЯ ЛЕДЯНЫХ ЖАБ

Араутатор использует ледяных жаб как надсмотрщиков на Ойавиггатоне. Они управляют работой кобольдов, обеспечивают поступление пищи и припасов из деревни Охотников Льдов и справляются с упрямыми ледяными троллями (для этого нужно достаточно терпения).

Когда вы входите в эту комнату с грубо обработанными стенами, перед вами предстаёт невероятная сцена: около дюжины гигантских жаб с пятнисто-белой кожей заняты необычной работой. Одни высекают на ледяных стенах и каменных табличках странные письмена, другие записывают их на ветхих пергаментах. Несколько жаб переносят листы и таблички в ячейки, выдолбленные во льду южной стены от пола до потолка.

В общей сложности здесь работают одиннадцать **ледяных жаб** (см. приложение Г), ведущих записи с помощью заострённых рогов оленей или собственных когтей. Жабы также рисуют грубые карты моря Движущегося Льда, основываясь на отчётах Охотников Льдов. Периодически временные записи переносятся на более надёжные носители.

См. ранее раздел «Случайные сцены» для получения информации о том, как ледяные жабы реагируют на незваных гостей. Лучший способ избежать конфликта и не позволить жабам поднять тревогу среди ледяных троллей — заручиться поддержкой их предводительницы, Марфульбы.

Среднестатистическая ледяная жаба довольно умна, но Марфульба уникальна (Интеллект 13). Её врождённые организаторские и управленческие способности нашли применение только после встречи с Араутатором в море Движущегося Льда, и вот уже четыре десятилетия она выполняет роль управляющего Ойавиггатона. Даже Араутатор не знает всех тонкостей организации работы своего логова так, как Марфульба, которая в курсе содержимого и стоимости каждого мешка, сундука и груды сокровищ в айсберге до последней медной монетки.

Труды Марфульбы

Вместе с информацией о самом Араутаторе — его сокровищах, привычках в брачных играх и эпических битвах с морозными великанами и другими чудовищами — жабы собрали исчерпывающую информацию о постоянно меняющемся море Движущегося Льда, погодных условиях к северу от Хребта Мира и культуре загадочных Охотников Льдов. Марфульба испытывает глубокое удовлетворение от своего труда, но ей не хватает знаний о цивилизации к югу от Хребта Мира, чтобы полностью осознать важность этих данных.

Если у героев есть *бездонная сумка*, они смогут взять все пергаменты и каменные таблички с собой. Мистическое братство сочтёт эти материалы одним из самых удивительных трудов по естественной философии (после их тщательного перевода с уникального языка жаб) и будет стремиться встретиться с Марфульбой, чтобы выразить ей своё восхищение. Без *бездонной сумки* коллекцию просто невозможно унести, так как она слишком велика.

14. ЛОГОВО ЛЕДЯНЫХ ЖАБ

Это ледяное, промозглое помещение идеально подходит для проживания жаб, но в данный момент оно пустует. Здесь нет ничего ценного, однако часть имущества жаб представляет собой любопытную коллекцию. Среди них — скребки для бородавок из бивня моржа, копыя из рога нарвала, необычной формы мебель, вырезанная прямо в ледяном полу, письменные принадлежности из китового уса, приспособленные для перепончатых лап, и предметы искусства, выполненные из резной китовой кости, выброшенной на берег древесины и обычных предметов вроде столового серебра и стеклянных пробок, спасённых с затонувших кораблей.

ЛОГОВО АРАУТАТОРА

Логово дракона представляет собой одну большую пещеру со множеством укромных уголков, трещин и ледяных выступов.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Как и пещера наверху, логово Араутатора целиком состоит из льда.

Потолок. Необработанный потолок пещеры возвышается на 40 футов (12 м) над неровным полом.

Пол. Пол логова гладкий и чрезвычайно скользкий. Араутатор и скраги передвигаются по льду без проблем благодаря своим когтям. Для персонажей без специальных приспособлений или способности ходить по льду всё логово считается пересечённой местностью. См. раздел «Общие сведения» ледяных пещер для информации о кошках. Снегоступы в логове не помогут.

Уровни рельефа, показанные на карте логова, меняются с шагом в 8 футов. Перепады высот обусловлены тем, что лёд трескается и раскалывается, создавая крутые уступы, напоминающие ступени. Спуститься вниз легко, но чтобы подняться вверх, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со СЛ 15. Если персонаж использует кошки или набор верхолаза, он получает преимущество к проверке.

Свет. Обычно пещера погружена во тьму. Текстовые вставки предполагают, что у персонажей есть ночное зрение или источник света.

Температура. В логове значительно холоднее, чем в туннелях и помещениях наверху. Температура в пещере достигает -18°C . В зоне 20 температура ещё ниже.

Видимость. Туман клубится в пещере, ограничивая видимость для персонажей с источником света 60 футами.

15. ЛОГОВО СКРАГОВ

В этом углу пещеры живут 2 скрага, которых Араутатор допустил в своё логово с условием, что они будут охранять его, пока дракон отсутствует. Эти водные **тролли** способны дышать под водой и имеют скорость плавания 30 футов.

Когда персонажи подойдут, скраги попытаются скрыться, а затем нападут из засады, рассчитывая на неожиданное угощение.

16. ЛЕДЯНЫЕ КОЛОННЫ

В этой зоне из пола торчат ледяные колонны. Для того чтобы взобраться на ледяную колонну высотой более 8 футов, требуется набор верхолаза и успешная проверка Силы (Атлетика) со СЛ 15.

Существа, спускающиеся по колодцу из зоны 6, попадают на верхний уровень ледяной платформы в юго-восточной части пещеры, которая находится на высоте 16 футов над полом. Для того чтобы удержаться на платформе, искателю приключений необходимо пройти испытание Ловкости со СЛ 15. Персонаж, который намеренно прыгнул в колодец, получает половину урона от падения и преимущество к испытанию. При провале персонаж соскальзывает на второй уровень ледяной платформы, получая 3 (1d6) дробящего урона, и расплывается.

Любое существо, упавшее на пол пещеры, привлекает внимание скрагов из зоны 15.

17. ХРЕБЕТ ЛЕДЯНОГО ВОЛКА

Этот зубчатый ледяной хребет разделяет помещение на несколько частей. Подняться хотя бы на 8 футов и двигаться по хребту — единственный безопасный путь из зон 15 или 16 в зону 19 или 20, чтобы избежать ловушек в зонах 18а и 18б.

В отличие от других уступов, горизонтальные поверхности хребта Ледяного Волка неровные. Обитатели логова передвигаются по нему без труда, но любое другое существо, преодолевающее более 15 футов за раунд, должно пройти проверку Ловкости (Акробатика) со СЛ 12. При провале существо теряет равновесие, падает на уровень ниже, получая 3 (1d6) дробящего урона, и расплывается. Ношение кошек даёт преимущество к этой проверке.

18А. ГЛОТКА

Этот узкий проход оснащён магической ловушкой. Когда первый персонаж проходит через самое узкое место, всё помещение заполняется *смадным облаком* на 1 минуту.

Если ловушка срабатывает, Араутатор немедленно узнаёт о присутствии незваных гостей. Дракон не активирует ловушку, проходя через эту зону.

18Б. ГОРЛО

Этот узкий проход оснащён магической ловушкой. Когда первый персонаж проходит через самое узкое место, активируется заклинание *замедление*, поражая всех существ в зоне.

Если ловушка срабатывает, Араутатор немедленно узнаёт о присутствии незваных гостей. Дракон не активирует ловушку, проходя через эту зону.

19. НАСЕСТ

Араутатор иногда отдыхает на этой обширной ледяной платформе, но чаще проводит время в зоне 20. Значительная часть его сокровищ, хранящихся в Ойавиггатоне, находится здесь и на уступах выше. См. раздел «Сокровища Араутатора» далее.

20. БЕЗДНА АРАУТАТОРА

Западная часть пещеры служит основным местом пребывания Араутатора (**взрослый белый дракон**) на Ойавиггатоне. Пол помещения усыпан золотом, драгоценностями и другими сокровищами, часть которых вмёрзла в стены.

Здесь заметно холоднее, чем в других частях айсберга — температура опускается до -24°C . Каждый персонаж в зоне с температурой ниже -18°C должен в конце каждого часа проходить испытание Выносливости со СЛ 10. Персонажи без тёплой одежды автоматически проваливают испытание. При провале персонаж получает одну степень утомления.

При столкновении с персонажами Араутатор испускает рёв, который сотрясает весь айсберг, привлекая ледяных троллей из зоны 12. Они прибывают через 5 раундов.

Пол пещеры покрыт лужами слякоти, которые не замерзают из-за высокой солёности морской воды. Одна из таких луж на западной стороне пещеры скрывает затопленный проход в море Движущегося Льда. Так Араутатор обычно попадает в логово и покидает его. Если пункты здоровья дракона снизятся до 100 или ниже, и он сражается с тремя или более врагами, Араутатор ныряет в этот проход и спасается в море. Если он бежит, ледяные тролли также выходят из боя.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи побеждают Араутатора, реакция других обитателей Ойавиггатона зависит от того, убит дракон или просто изгнан.

Если Араутатор убит, ледяные жабы подавлены, но не предпримут никаких враждебных действий против героев. Кобольды от горя впадают в ярость и бросаются на персонажей в самоубийственных атаках. Ледяные тролли будут действовать в зависимости от того, как персонажи взаимодействовали с ними ранее: они могут либо сбежать, либо остаться, решив сделать Ойавиггатон своим новым домом.

Охотники Льдов радуются смерти дракона. Когда персонажи выходят на поверхность айсберга, обычно сдержанные жители деревни встречают героев с ликованием и предлагают лучшие блюда из вяленой рыбы. Затем Охотники Льдов начинают собирать своё немногочисленное имущество, чтобы немедленно покинуть айсберг.

Если Араутатор ранен и изгнан, Маккат или Марфульба знают, что он не вернётся на Ойавиггатон несколько месяцев, потому что отправится в одно из других логовищ, в которых будет заживать раны и восстанавливаться. Это даёт Охотникам Льдов достаточно времени, чтобы скрыться на бескрайних просторах моря Движущегося Льда и найти новый дом, где дракон не сможет их отыскать. Араутатор злопамятен, но, по мнению Макката, на фоне других событий в мире у него не будет причин тратить силы на поиски своих бывших рабов. Поскольку Охотники Льдов не имеют контактов с цивилизацией, они не смогут рассказать о позорном поражении дракона.

С исчезновением дракона кобольды прячутся, если это возможно, а ледяные жабы сохраняют то же бесстрастное спокойствие, как и в случае гибели Араутатора. Ледяные тролли, зная, что не стоит вставать между драконом и его сокровищами, держатся от них подальше, пока он жив. Они не возражают, если кто-то другой заберёт драгоценности, и настолько глупы, что даже не задумываются, что их могут обвинить в краже.

ПОКИДАЯ ОЙАВИГГАТОН

Персонажи не смогут уплыть с айсберга на «Ледокрыле», пока Араутатор на свободе. Дракон может напасть с воздуха или из-под воды, заморозив или перевернув корабль, а затем уничтожит команду. Если герои попытаются сбежать с Маккат, кобольды и ледяные жабы заметят её отсутствие в течение суток.

Если Араутатор был побеждён в бою и вынужден отступить, он не будет преследовать «Ледокрыл». Герои и команда могут заметить тень дракона на расстоянии, но Араутатор слишком горд и напуган, чтобы снова сражаться с ними.

СОКРОВИЩА АРАУТАТОРА

Если Старая Белая Смерть убит или его удалось изгнать, от него остаются сокровища. Ойавиггатон — не главное из логовищ дракона, и здесь хранится лишь малая часть его богатств.

В зонах 19 и 20 находится 700 зм, 1 000 см и 20 драгоценных камней (по пять каждого номинала: 200 зм, 400 зм, 600 зм и 800 зм). Кроме того, добавьте зелья, свитки и магические предметы на ваше усмотрение или совершите бросок по таблице «Груды сокровищ» из «Руководства мастера подземелий», чтобы создать награду, соответствующую вашей кампании.

Чтобы завладеть сокровищем, его придётся выковырять из льда, что займёт полдня (это невозможно, если Араутатор ещё в логове).

Четыре десятилетия, которые Марфульба провела, собирая знания у Араутатора, бесценны для Мистического братства (это подскажет Маккат, если персонажи сами не догадаются) и для других ценителей знаний о драконах. Если дракон мёртв, Марфульбу можно уговорить передать свои записи на юг (она согласится, только если ей позволят их сопровождать). Если же Араутатор жив, жабы предпочитают остаться и продолжать свои исследования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Араутатор — могущественный союзник Культа Дракона, и искатели приключений нанесут серьёзный удар Культ, победив дракона. Кроме того, спасение Макката и возвращение украденных знаний из Мистической башни помогут персонажам заслужить поддержку Мистического братства в борьбе против Культа.

Персонажи получают новый уровень в конце главы.



ГЛАВЫ 11 И 12. СМЕРТЬ ЗМЕЕУСТАМ

ВМОМЕНТА ПЕРВОГО ЗНАКОМСТВА С ДРАКОНЬИМИ масками в «Сокровищах Королевы Драконов» герои осознали их ключевую роль в планах Культа Дракона. В ходе приключения у них будет две возможности сразиться с приближёнными Северина, известными как змееусты, и, если повезёт, заполучить их маски, сорвав планы культистов.

Эта часть состоит из двух отдельных глав. В первой герои выслеживают Варрама, хранителя маски белого дракона, в древней гробнице, захваченной юань-ти в Змеиных холмах. Во второй — сражаются с Неронвейном, змееустом с маской зелёного дракона, в его укрытии и логове дракона в Туманном лесу. Эти события разворачиваются в разное время — после первого и второго заседаний Совета Вотердипа, но представлены вместе, так как оба направлены на устранение змееустов, чтобы помешать планам Северина.

Трое из пятёрых змееустов Культа — Гальван Синий, Резмир Чёрная и сам Северин, носящий маску красного дракона, — уже находятся в Колодце Драконов за пределами досягаемости группы. Однако белый змееуст Варрам вынужден покинуть свою крепость из-за потери маски

белого дракона, а зелёный змееуст Неронвейн совершает набеги на эльфов Туманного леса со своим союзником — драконом Чутом. Когда до Совета Вотердипа доходит весть о том, что двое из пяти змееустов могут быть обезврежены, герои решают воспользоваться ситуацией и нанести удар.

ВАРРАМ БЕЛЫЙ

Варрам Белый — близкий союзник и доверенное лицо Северина, но лидер Культа Дракона и не подозревает, как действия его старого друга угрожают планам Культа. Маска белого дракона Варрама была украдена вором, связанным с Жентарим, и теперь скрыта от магического тайновидения. Отчаянно пытаясь вернуть маску до того, как Северин узнает о её пропаже, Варрам создаёт видимость, будто отправляется с группой доверенных последователей на поиски места древней магии в Змеиных холмах, утверждая, что это поможет Культуре в планах по призыву Тиамат. Однако на самом деле он ищет гробницу Дидерия — место, где находится древний пруд прорицания, который, как надеется Варрам, укажет ему местонахождение потерянной маски.

До агентов Арфистов уже дошли слухи о краже *маски белого дракона*, а Леосин Эрлантар недавно узнал, что дварф Варрам был замечен в торговом поселении на мосту Борскир, неподалёку от Змеиных холмов. Поскольку Арфисты уже заняты множеством заданий по сбору разведанных, искатели приключений — идеальные кандидаты, чтобы выследить змееуста.

По следам

Леосин Эрлантар связывается с группой во время заседания Совета Вотердипа. Ознакомив их со слухами о том, что Варрам потерял *маску белого дракона* и отправился на её поиски, монах направляет героев к мосту Борскир, поручая им разузнать информацию о недавних перемещениях Варрама и его вероятном местонахождении.

В этой главе герои отправляются в путь от моста Борскир к забытым руинам Анаурии в Змеиных холмах. Колодец прорицания, который ищет Варрам, находится там, однако в этом месте также обитает клан юань-ти, представляющий угрозу как для змееуста, так и для искателей приключений.

Мост Борскир

Мост Борскир носит имя исчезнувшего королевства, расположенного к северо-востоку от Торговой дороги. Он перекинут через Петляющие Воды и является важной достопримечательностью. Построенный из чёрного гранита, мост украшен резными изображениями богов Цирика и Баала в память о легендарной битве, которую они устроили здесь в Смутное Время.

Поселение рядом с мостом — это лагерь, состоящий из палаток, повозок и караванов, где путникам предлагают еду, свежих скакунов и другие услуги. Отряд паладинов из теократического государства Эльтургард охраняет мост, расположившись в недавно возведённом форте.

Постоялый двор «Палатка Боло»

Постоялый двор «Палатка Боло» — это суровое и шумное заведение, расположенное в большом шатре в центре палаточного городка. Когда персонажи начинают расспрашивать о Варраме, их направляют в «Боло», к её хозяйке-полураслику.

«Дварф в пурпурных одеждах? О да, я его видела. Он искал проводника в холмы, когда парень в капюшоне начал документировать его. Дварф посмотрел ему прямо в глаза, а затем вытащил кинжал и зарезал этого парня на месте! Тот был чешуйчатый из Змеиных холмов, шпионил за нами! Этот дварф — герой, поверьте. Но он и его спутники тут же умчались в холмы, быстро, как кошки!»

Убивая шпиона юань-ти, Варрам преследовал единственную цель: помешать передаче сведений о его путешествии к Змеиным холмам до того, как он туда доберётся, но этот поступок сделал его местным героем. Боло с радостью делится всем, что знает, если персонажи не упомянут, что намереваются навредить дварфу.

Варрам путешествовал более чем с дюжиной спутников, включая нескольких воинов, чьи лица были закрыты капюшонами. Боло приняла их за варваров-наёмников, но на самом деле Варрам был под защитой отряда бородатых дьяволов. После убийства шпиона юань-ти дварф направился в Змеиные холмы.

ЗМЕИНЫЕ ХОЛМЫ

Благодаря хорошей погоде и высокому темпу движения, следы большого отряда Варрама в холмах хорошо заметны. От моста Борскир герои преследуют дварфа в Змеиные холмы — территорию суровых пустошей, столовых гор и скалистых плато, поросших деревьями и высокой травой. След Варрама уходит на 65 миль (100 км) к северо-северо-востоку.

В Змеиных холмах обитают людоящеры и наги, тролли и великаны, а также коварные юань-ти, скрывающиеся среди гробниц и руин исчезнувших цивилизаций. Пока персонажи преследуют Варрама, каждые 6 часов пути бросайте d20; при результате 17–20 происходит сцена. Определите характер сцены, согласно приведённой далее таблице.

Сцены в Змеиных холмах

d8	Сцена
1	Гуманоиды (1d6)
2	Стада животных (5d6)
3	Холмовые великаны (1d2)
4	Безымянная могила
5	Святылище
6	Грифы (3d6)
7	Руины поселения
8	Людоящеры (2d8)

Гуманоиды. Гуманоиды, блуждающие по Змеиным холмам, могут быть охотниками за сокровищами, беглыми рабами из чудовищной страны Нажары или разведчиками Эльтургарда, следящими за активностью юань-ти.

Стада животных. Стада коз, антилоп и других травоядных животных обитают на этих холмах. Они избегают других существ, но могут стать агрессивными, если загнаны в угол.

Холмовые великаны. Герои встречают одного или двоих **холмовых великанов**, пожирающих павшее животное. Завидев искателей приключений, великаны решают, что перед ними новая еда. Холмовые великаны отступают, если их пункты здоровья снижаются до половины или ниже, предпочитая добычу, которая не может дать отпор.

Безымянная могила. Небольшой холмик, покрытый камнями, обозначает могилу одного из исследователей, погибшего в Змеиных Холмах. Ночью это место может стать ареной битвы с привидением или другой нежитью.

Святылище. Одинокое святылище, посвящённое одному из забытых богов Нетерила или Анаурии, возвышается среди пустыни. Многие такие места служили временными лагерями для путешественников.

Грифы. Стаи **грифов** могут кружить вдалеке или преследовать персонажей, если примут их за заблудившихся путников, выбившихся из сил.

Руины поселения. Разрушенные стены и высохшие колодцы — всё, что осталось от многочисленных заброшенных поселений Змеиных холмов.

Людоящеры. Людоящеры регулярно охотятся и собирают еду для своих хозяев юань-ти, похищая гуманоидов на окраинах холмов, если предоставляется такая возможность.

ГРОБНИЦА ДИДЕРИЯ

Гробница Дидерия и её магический пруд спрятаны в комплексе помещений, высеченных в отвесной скале. Изначально это был особняк, который волшебник Дидерий возвёл вокруг мистического пруда прорицания, а после его смерти комплекс был превращён в гробницу. Она возвышается над руинами города, построенного вокруг пруда, куда люди приходили за мудростью Дидерия.

Город когда-то был расположен в каньоне между двумя утёсами, но теперь от него остались лишь разрушенные каменные строения и основания административных и храмовых зданий. В утёсах видны входы в пещеры — это бывшие жилища и простые могилы. В этих руинах нет ничего ценного, однако в пещерах герои могут найти безопасное убежище для отдыха.

Знания о поселении, которое когда-то здесь существовало, утеряны для всех, кроме Ильды — призрачного библиотекаря из зоны 9 гробницы. Ильда знает ответы

на многие вопросы. Хотя в наши дни мало кто ищет пруд прорицания, за гробницей обосновалась небольшая колония юань-ти под названием Сс'т'к'ал. Они используют жертвоприношения, подпитывающие магию пруда, чтобы узнавать тёмные тайны, служащие основой их зловещих замыслов.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Пол и стены подземелья сложены из песчаника и каменных плит, если не указано иное. Стены холодные на ощупь, а воздух прохладный.

Потолки. Высота потолков в гробнице 10 футов (3 м), если не указано иное.

Свет. Внутри гробницы нет света, если не указано иное.

Эффекты местности. После смерти Дидерия, почитатели превратили его в особого **лорда-мумию**, чья магия пронизывает гробницу. Поскольку мировоззрение Дидерия было нейтральным, а не злым, в зоне отсутствует тёмная магия, характерная для других гробниц лордов-мумий. Некоторые помещения выглядят богато и ухожено, как покои знатного архимага, но этот эффект — иллюзия, которая не скрывает запах пыли и разложения. Магия Дидерия также помогает тем, кто проявляет к нему должное уважение.



1. ПЛОЩАДЬ У ВХОДА

Вход в гробницу Дидерия расположен на некогда мощёной площади. На месте старого фонтана остался только каменный круг, окружавший разрушенное отверстие колодца. Во дворе возвышаются две каменные статуи, каждая высотой двадцать футов. За ними, в скале, высечен сорокафутовый фасад с колоннами, украшенными странными, потусторонними сценами.

Левая статуя изображает бородатого мужчину в экзотической одежде, но его лицо разбито до неузнаваемости. В правой руке он держит весы, на поясе висит дубинка, а левая рука поднята, словно о чём-то предупреждая. Правая статуя — молодой человек в похожем одеянии, левая половина его головы отколота и лежит у ног. В левой руке он держит пастуший посох, а на поясе закреплён меч. Его правая рука также поднята в предостерегающем жесте.

Выгравированные сцены у входа изображают видения, которые Дидерий получил из пруда прорицания, включая иные миры и планы, которых никогда не существовало. Используйте своё воображение, когда будете описывать эти сцены. Ко входу в склеп, расположенному на высоте 30 футов (9 метров), ведёт каменная лестница, обрывающаяся за 10 футов до площадки, выступающей из скалы. Культисты Варрама (см. далее) оставили прислонённую к стене лестницу, позволяющую забраться ко входу.

ПРИБЛИЖАЯСЬ К СТАТУЯМ

Когда группа приблизится к статуям, прочтите следующее.

Когда вы подходите к статуям, внезапно раздаётся скрежет камня. Гигантские фигуры поворачивают головы, их разрушенные лица устремляют взгляды вниз. словно из глубины земли доносятся два голоса, звучащие в унисон:

«Остановитесь. Вы предстаёте перед Дидерием, ходящим между мирами, проводником ясновидения. Узрите его величайшие триумфы. Дидерий предлагает мудрость и дарует знания. Чего вы ищете?»

Если ответ «Мы ищем мудрости» или «Мы жаждем знаний», либо герои ведут себя подобострастно, угождая эго волшебника, статуи ответят: «Дидерий дарует вам желаемое, но лишь если вы будете внимать ему и продолжать проявлять уважение!» После этого они принимают свои изначальные позы.

Подобный ответ даёт героям возможность получать полезные предупреждения благодаря магии Дидерия. Предупреждения описаны в тех зонах, где они будут получены.

Любой ответ, отличный от «знание» или «мудрость», не лестный для Дидерия (в том числе уточняющие вопросы), заставляет статуи вернуться в исходное положение. Герои могут продолжить путь в комплекс, но не получают предупреждений.

ЛАГЕРЬ КУЛЬТИСТОВ И РАЗРУШЕННЫЙ ФОНТАН

Культисты Варрама разбили лагерь на площади рядом с разрушенным фонтаном. Огонь почти погас, три спальных мешка указывают на то, что тут находилась охрана. На востоке от лагеря вырыты семь свежих могил — жертвы экспедиции Варрама.

Охрана мертва, их тела утащили и съели тролли, живущие в туннелях под колодцем. Эта древняя канализация сохранилась в целости, и три **тролля**, обитающие в ней, обнаружили, что используя её для перемещения между гробницей и площадью, можно неплохо разнообразить свой рацион. Если группа решит устроить отдых здесь или в зоне 5, тролли нападут ночью. Они сражаются до тех пор, пока их пункты здоровья не снизятся до одной трети или ниже, после чего отступают в безопасные зоны колодца.

Вход в туннели слишком узкий для персонажа Небольшого размера, но тролли выворачивают себе бедренные и плечевые суставы, чтобы пролезть, получая 10 дробящего урона, который быстро восстанавливают с помощью Регенерации.

2. ВЕСТИБЮЛЬ

Хотя иллюзия ещё показывает помещение с позолоченными барельефами и серебряными курильницами, это лишь тени прошлого. Грабители осквернили резные стены, разрушив барельефы на них, а курильницы давно исчезли. Между резьбой видна дюжина ниш, выглядящих как погребальные места, но они содержат лишь обломки костей. Каменная дверь на противоположной стороне помещения приоткрыта, а отметины на ней и дверном косяке указывают на то, что её недавно взломали.

3. СТАТУИ-НАБЛЮДАТЕЛИ

Здесь стоят шесть статуй — все они изображают волшебников в капюшонах, опирающихся на посохи. Впадины под капюшонами кажутся особенно тёмными. В нишах между статуями когда-то находились стражи-скелеты, которые вступили в бой с культистами. Теперь пол усеивают кости более десятка гуманоидов.

Персонажей, правильно выбравших слова при разговоре со статуями в зоне 1, при входе сюда посещает внезапная мысль: «Некоторые тайны не предназначены для смертных умов. Отвратись от тьмы, что таит такие знания».

СТАТУЯ-ЛОВУШКА

Когда первый из персонажей достигнет середины помещения, раздаётся скрежет камня, и головы статуй начинают следить за передвижениями героев. Персонажи не должны смотреть в тёмные впадины под капюшонами статуй. Любой, кто осмелится, должен пройти испытание Мудрости со СЛ 15 против заклинания *внушение*. При успехе персонаж сопротивляется магии статуй. При провале в течение 1 раунда его удерживает злобный взгляд каменной фигуры. В это время статуя шепчет герою невыразимые секреты, которые могут нести как пользу, так и опасность.

ИНДИВИДУАЛИЗАЦИЯ: ОЖИВЛЁННОЕ ПЛИТОЧНОЕ СУЩЕСТВО

Оживлённое плиточное существо ведёт себя как существо, которое оно изображает, но будучи конструкцией, оно не нуждается в воздухе, еде, питье и сне. Такое существо также приобретает следующие параметры.

Устойчивость к урону: колющий.

Невосприимчивость к урону: психический, яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворование, окаменение, отравление, паралич.

Плиточные существа получают следующую особенность.

Возрождение. Если плиточное существо умирает, через 24 часа оно вновь становится активным и восстанавливает все ПЗ, если хотя бы половина частей его плитки не изъята и не хранится отдельно от частей прочих плиточных существ.

Плиточное существа получает следующее ответное действие.

Плоское уклонение. Когда плиточное существо становится целью атаки в ближнем бою, оно может использовать ответное действие, чтобы повернуться к атакующему плоской стороной. Атакующий получает помеху к этому броску атаки.

После этого персонаж должен пройти испытание Интеллекта со СЛ 15. При провале герой не может постичь услышанные тайны, и ничего не происходит. При успехе персонаж получает более точное понимание окружающего мира, что даёт ему преимущество на проверки Интеллекта в течение следующих 24 часов. Однако это знание сводит его с ума на 1 минуту. Безумный персонаж не может предпринимать действия или совершать ответные действия, не понимает речь других существ, не способен читать и говорит лишь бессвязные фразы. Вы управляете его передвижениями, которые становятся беспорядочными.

4. МОЗАИЧНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

В этом помещении находится высокий сводчатый купол, по периметру которого проходит карниз шириной 10 футов (3 м) на высоте 15 футов (5 м). Пол украшен красивой мозаикой, изображающей рыцаря в латах с сияющим мечом, сражающегося с химерой. На двери в зону 5 мелом написано слово «БЕЗОПАСНО» — это место использовалось культистами для отдыха.

Когда первый персонаж входит в комнату, плиточная химера начинает шевелиться. Успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 14, персонаж заметит движение и не будет застигнут врасплох, когда плитки разлетятся в разные стороны и химера будто вырвется из мозаики.

Плиточная химера ведёт себя как обычная химера, но является магически оживлённой и индивидуализированной (см. врезку). При движении она издаёт звук, словно плитки стучат друг о друга, а при ранении вместо крови из неё вылетают кусочки мозаики. Она плоская с одной стороны и может использовать это преимущество в бою. Существо взлетает на карниз, чтобы использовать огненное дыхание на расстоянии, а затем спускается для ближнего боя, пока снова не сможет дышать огнём.

МОЗАИЧНОЕ СОЛНЦЕ

Мозаика возле коридора, который ведёт в зону 6, изображает солнце. На самом деле оно представляет собой скользящую круглую плиту, скрывающую ловушку с костяным шаром, срабатывающую в зоне 6. Плиту можно обнаружить только при успешной проверке Мудрости (Внимание) со СЛ 24 или проверке Интеллекта (Расследование) со СЛ 18.

ОПАСНАЯ ДВЕРЬ

Двойные двери, ведущие в зону 12, покрыты пластинами ржавой меди с изображением группы волшебников, наблюдающих за водой в пруду. Фигура мужчины-волшебника, возвышающегося над остальными в верхней части изображения, вздымает руки, словно вызывает какое-то существо из воды.

Двери выпирают из дверного проёма под весом камней, навалившихся на них, когда между зонами 4 и 12 обрушился потолок. Если потянуть за любую из дверей, произойдёт обвал: двери будут сорваны с петель, а камни из зоны 12 обрушатся в комнату. Любое существо, находящееся в пределах 10 футов от дверей, должно пройти испытание Ловкости со СЛ 18, чтобы отскочить в сторону. При провале существо получает 28 (8d6) дробящего урона или половину этого урона при успехе. После этого коридор станет непроезжим.

5. ПОМЕЩЕНИЕ С КОЛОДЦЕМ

Пруду прорицания требовалась вода, которая создавала зеркальную поверхность, необходимую для магических ритуалов. Колодец использовался в качестве источника. В нём до сих пор имеется вода, но из-за эффектов местности, которые Дидерий оказывает на своё логово, она испаряется в течение нескольких минут после подъёма на поверхность. Возле колодца стоит бронзовое ведро на верёвке, а на северной стене в 8 футах (2,5 м) над полом возвышается пустой бассейн, к которому ведут каменные ступени. Из стены рядом с ним торчит латунный рычаг. Если залить воду в бассейн и потянуть за рычаг, она начнёт поступать в жёлоб, ведущий в зону 12.

Стены колодца и пол рядом с ним усыпаны ярко-красными грибами, которые покрыты каплями, напоминающими кровь. Если их собрать и съесть до того, как они испортятся под воздействием эффектов логова, выяснится, что по вкусу и консистенции грибы похожи на сырую печень. Несмотря на это, они пригодны для употребления в пищу.

Культисты использовали это помещение как лагерь во время своей короткой экспедиции. Здесь разбросаны спальные мешки и походное снаряжение. Как и на двери в эту зону, на стене мелом написано «БЕЗОПАСНО» в помощь тем, кто заблудился.

Тролли

Колодец соединён с резервуаром, питающим фонтан на площади снаружи. Когда охота идёт плохо, тролли из той зоны иногда забираются сюда, чтобы полакомиться грибами. Культисты не столкнулись с ними до того, как были захвачены юань-ти, но если группа остановится здесь для отдыха, тролли атакуют ночью. Как и на площади, тролли отступают в колодец, если получают серьёзные ранения.

6. КОРИДОР

Этот коридор резко спускается в сторону зоны 7, понижаясь на 15 футов (5 м) на всём своём протяжении. Любой персонаж, который потратит время на тщательное исследование и успешно пройдёт проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 17, обнаружит потайную панель в середине пути. Она достаточно велика, чтобы через неё смогло пролезть существо Небольшого размера или протиснуться — Среднего. Панель открывает узкий ствол шахты, где раньше находился кухонный лифт, уходящий на 30 футов

вниз к лестнице, ведущей в зону 11 (культисты обнаружили этот ствол и использовали его для проникновения в зону 10 и 11, хотя никаких следов их присутствия найти невозможно).

ЛОВУШКА С КОСТЯНЫМ ШАРОМ

На расстоянии 15 футов (5 м) от входа в шахту на полу установлена механическая пластина, которая активирует ловушку с катящимся шаром. Персонаж, идущий в первых рядах, успешно прошедший проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 22, может заметить пластину до того, как ловушка сработает.

Если пластина нажата, круглая мозаика, изображающая солнце на полу в зоне 4, сдвигается в сторону, и 7-футовый шар, состоящий из сотен скелетов, магически поднимается с пола. Он наклоняется в сторону зоны 6 и катится вниз по наклонному коридору, разбиваясь о стену в зоне 7.

Пока шар катится, он давит и режет любое существо в зоне 6, нанося 18 (4d8) дробящего урона и 18 (4d8) режущего урона или половину этого урона при успешном испытании Ловкости со СЛ 17. Любое существо, провалившее испытание, схвачено руками скелетов и затягивается внутрь шара, который продолжает катиться дальше, давя всех существ в коридоре.

Существо, пойманное в костяной шар, может попробовать вырваться, пройдя проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со СЛ 17, прежде чем шар врежется в стену в зоне 7. Любое существо, не сумевшее вырваться, остаётся внутри шара в момент удара, получая 14 (4d6) дробящего урона и 14 (4d6) режущего урона от разлетающихся костей и камня.

7. ВЕСТИБЮЛЬ ТРОННОГО ЗАЛА

Комнату наполняет запах ладана, а стены украшены богатыми гобеленами. На южной стене находится жёлоб, через который свет проникает внутрь, однако он достаточно узок и протиснуться в него сможет только персонаж Небольшого размера.

Если персонажи правильно выбрали слова, общаясь со статуями в зоне 1, при входе сюда они слышат незнакомый шёпот: «Смирение, соответствующее обычаям Мистрил, даёт защиту тем, кто открывает путь к знанию». Успешная проверка Интеллекта (Религия) со СЛ 15 может напомнить персонажу о священном жесте последователей павшей богини Мистрил: нужно наклонить голову и поднять руки, словно держа лампу. Те, кто совершат этот жест, открывая двойную дверь на севере, могут пройти без препятствий.

САРКОФАГИ

За гобеленами в стенах встроены шесть саркофагов, в которых покоятся мумифицированные останки стражей Дидерия. Если персонаж откроет северную двойную дверь без совершения правильного жеста или потревожит один из саркофагов, шесть мумий пробудятся и нападут.

8. ТРОННЫЙ ЗАЛ

Трон на массивном возвышении напоминает парящее облако, скрывающее золотое солнце. На троне восседает величественный гуманоид-мужчина 12 футов (3,5 м) ростом, могучего телосложения, с длинной белой бородой и в пурпурной тоге — на самом деле это **глиняный голем**, которого Дидерий использовал для приёма почётных гостей в этой зоне.

Голем наделён магией заклинания *волебный рот*. Когда любой персонаж впервые приближается к нему, существо произносит величественным, успокаивающим голосом: «Вы, ищущие прозрения Дидерия, должны сперва принести дань, дабы он мог явить своё великое волшебство. Возложите дары к моим ногам или уходите».

Дидерий не был жадным волшебником и принимал даже скромные дары от бедных жителей города. Если каждый член группы оставит что-то ценнее глиняной чаши, персонажи смогут пройти дальше. Если же они попытаются украсть сокровища или войти в дверь, ведущую в зону 10, не оставив дара, голем нападёт.

СОКРОВИЩА

У подножия трона лежит груда сокровищ: 250 см, шесть изящных серебряных ожерелий, каждое стоимостью 50 зм, и *зелье огненного дыхания*. Даже беглый осмотр показывает, что в груде сокровищ также находятся сотни медных монет и бесполезные кусочки бижутерии и керамики.

9. КАБИНЕТ И БИБЛИОТЕКА

Комната к востоку от вестибюля тронного зала была кабинетом и библиотекой Дидерия, где он встречался с мудрецами и путешественниками. Пыльные полки и столы теперь пусты — свитки и книги, некогда хранившиеся здесь, давно разграблены. Однако страж этой зоны остался привязанным к ней.

Ильда — нейтральное доброе **привидение**, когда-то бывшая одной из учениц Дидерия. Она почитала своего учителя, но ошибочно была изгнана из-за обвинения в краже, когда одна из его ценных книг пропала. Ильда умерла вскоре после Дидерия, и её дух вернулся сюда, чтобы служить хранителем его великого собрания знаний.

Ильда не склонна к насилию, если только кто-то не пытается что-либо украсть у Дидерия. Она появляется, когда персонажи входят в это помещение, требуя объяснить, зачем они пришли, и угрожая, если они задумали грабёж. Если герои укажут, что красть больше нечего, Ильду охватывает приступ отчаяния из-за её неудач. Успешная проверка Интеллекта (Религия) со СЛ 14 показывает, что Ильду можно освободить от её службы, если вернуть хотя бы одну из утраченных книг (см. зону 11).

Хотя Ильда не зла, встреча с ней должна быть напряжённой. Это существо, чей дух связан с миром из-за страданий, и любое взаимодействие с ней будет непредсказуемым, как разговор с человеком, который может выйти из себя в любую минуту. Она способна исчезнуть без всякой причины, а затем вернуться в ярости, если персонажи попытаются её снова вызвать.

Если группа сумеет поговорить с Ильдой, она расскажет, что юань-ти обитают во внутренних частях комплекса. Ильда ничего не знает о культистах, так как они не заходили к ней. Если персонажи завоюют её доверие, Ильда может поделиться следующей информацией:

- Дидерий был одержим могущественной магией прорицания, благодаря которой он обнаружил таинственный пруд в этом комплексе пещер. Он вырыл эти помещения вокруг пруда, а короли и волшебники приходили, чтобы принести ему дань. Когда Дидерий умер после многих веков жизни, его подземный особняк стал ему гробницей.

- Пруд прорицания позволяет заглядывать за магическую защиту, которая блокирует более слабую магию прорицания.
- Откровения пруда могут свести исследователя с ума, если задавать вопросы, касающиеся не физического мира, а метафизических концепций. Взгляд в пруд без жертвоприношения крайне опасен.
- Использование пруда прорицаний требовало личной жертвы, однако со временем условия ужесточались. Если кто-то другой использовал пруд после смерти Дидерия (как подозревает Ильда, юань-ти делали это), нынешняя цена должна быть поистине ужасающей.

10. СТОЛОВАЯ

В помещении стоят три длинных стола: два каменных у южной стены и один мраморный — у северной. На двери у подножия лестницы, ведущей вверх в зону 8, мелом написано «? ОПАСНОСТЬ». Дверь, ведущая вниз по южной лестнице, забита шипами и на ней также выведено «ОПАСНОСТЬ».

За мраморным столом сидят пятеро **бородастых дьяволов** — последние выжившие из экспедиции Варрама. Когда культисты были разбиты в зоне 11, Варрам оставил здесь дьяволов с приказом охранять помещение от любых существ, выходящих оттуда. Дьяволы восприняли приказ буквально и почти не реагируют на искателей приключений, если те не нападут первыми.

Если дьяволов вежливо расспросить, они сообщают, что получили приказ оставаться здесь, расскажут, что их господин — Варрам, и упомянут о великом сокровище, которое находится вниз по лестнице на юге. Дварф ушёл уже давно, но дьяволы не знают, что с ним произошло.

За драгоценные камни на сумму 100 зм или больше дьяволы расскажут, что сражались и убивали нежить в комплексе; что Варрам потерял нечто важное для Культа и нуждается в пруде прорицания, чтобы это вернуть; и что они работают на Культа по приказу своей владычицы, эрцгерцогини Авернуса Зариэль, которая хочет избавить Девять Преисподних от Тиамат.

Персонажи могут свободно пройти через это помещение и войти в зону 11, но дьяволы не без удовольствия набросаются на героев, когда они вернутся.

11. СОКРОВИЩНИЦА

Когда Дидерий был жив, эта зона служила ему спальней. В комнате по-прежнему находятся изящная кровать, книжные полки, большой деревянный сундук и стол с кувшином и бокалами. Культисты запечатали помещение после встречи с нежитью, охраняющей его.

На лестнице

Шахта кухонного лифта, ведущая из зоны 6 к сокровищнице, когда-то использовалась слугами Дидерия для быстрого доступа к верхним частям комплекса. Теперь канаты лифта и сгнившая платформа валяются на лестнице.

Эту зону охраняют три **духа** и три **призрака**. Духи — воины, поклявшиеся отдать свои души Дидерию в обмен на его знания. Хотя их можно уничтожить, древняя магия привлекает их к комнате, и через 24 часа они вновь прояв-

ляются. Призраки — воскрешённые души троих погибших здесь культистов и троих юань-ти, которые умерли, исследуя руины. Они не возрождаются после уничтожения.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со СЛ 18 позволяет обнаружить в стене напротив двери шатающийся кирпич. Вытащив его, игроки обнаружат магические руны, которые привязывают духов к этому месту. Если стереть руны, духи не смогут проявиться снова.

СОКРОВИЩА

На книжных полках хранятся магические трактаты и заметки по прорицанию, выдержавшие испытание временем. Они содержат сведения о магических практиках древнего Нетерила и могут быть проданы за 750 зм. Если персонажи тщательно осмотрят комнату, они найдут ветхую книгу под названием «*Транссубстанциальность через потенциалы*», застрявшую между кроватью и стеной. Если её вернуть в библиотеку (зона 9), приведение освободится.

Серебряный кувшин и четыре бокала возле кровати обладают магическими свойствами. Если наклонить кувшин над пустым стаканом, то польётся дымчатый газ. Персонаж, «выпивший» его, получает преимущество к испытаниям против яда и устойчивость к урону ядом на 3 часа. Каждый бокал можно использовать для получения этого эффекта раз в семь дней.

В герметично закрытом сундуке сохранилось семь шёлковых роб, стоящих по 50 зм каждая.

Также в сундуке находятся *кольцо устойчивости* (от яда) с аметистом и два *свитка заклинания защита от энергии*.

12. ПРУД ПРОРИЦАНИЯ

В этом длинном зале находится магический пруд, который раньше был источником могущества Дидерия. Двойные двери на юге не имеют отметок, но содержат ту же ловушку, что и двери в зоне 4.

Пол помещения усеян сломанными стрелами и пятнами крови. Здесь же находится тело культиста. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со СЛ 12 даёт понять, что стрелы были выпущены с северного входа в зону 13. Стрелы вырезаны из камня, а их наконечники имеют форму клыков с символом кобры в короне. Успешная проверка Интеллекта (Религия) со СЛ 18 позволяет понять, что символ принадлежит богу юань-ти Мерршолку.

Осмотр тела показывает, что культист погиб не от стрел, а от раны, нанесённой кинжалом. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со СЛ 15 даёт понять, что оружие убийства был *кинжал из зуба дракона* (см. приложение В). Несчастного культиста принес в жертву коварный Варрам, когда использовал пруд.

Пруд

В данный момент пруд пуст. Едва Варрам завершил ритуал прорицания, как юань-ти атаковали и похитили его. Каменный жёлоб проходит от южной стены к пруду. Если герои смогут наполнить бассейн в зоне 5 и быстро пустить воду в жёлоб, она успеет заполнить пруд до того, как испарится. В качестве альтернативы, пруд можно наполнить склянкой святой воды, на которую не влияют эффекты местности в логове лорда-мумии.

Когда любая жидкость попадает в пруд, она растекается и вспыхивает чёрным светом. Каждый персонаж, получивший предупреждение от Ильды (или помнящий слова статуй в зоне 3), может вовремя отвернуться. В противном случае, он должен пройти испытание Мудрости со СЛ 20 против заклинания *внушение*. При провале персонаж вынужден смотреть в пруд прорицаний, если другой персонаж не оттащит его от пруда (и при этом сам не станет заглядывать в него). Если персонажа не оттащить, он сходит с ума на 1 минуту (см. зону 3). Персонаж, которого оттащили от пруда, сохраняет рассудок, но оказывается в шоке на 1 минуту.

Использование пруда. Пруд прорицаний всегда требовал личной жертвы в обмен на сокрытые в нём знания. Однако за годы забвения его магия становилась всё ненасытнее. В ответ на жестокость юань-ти пруд требует принесения в жертву разумного существа целиком или его значительной части.

13. ГРОВНИЦА ДИДЕРИЯ

Последнее пристанище Дидерия представляет собой помещение высотой 20 футов (6 м), освещённое жаровнями, в которых горит *вечный огонь*. В центре зала на ступенчатом каменном пьедестале возвышается массивный каменный саркофаг. Стены украшены фресками, изображающими в полный рост забытых богов Нетерила и Анаурии. Если группа получила благословение в зоне 1, все персонажи почувствуют, что прикосновение к чему-либо здесь будет проявлением неуважения — всё должно оставаться на своих местах.

ФРЕСКИ

Персонажи, решившие осмотреть фрески, могут пройти проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 15, чтобы обнаружить, что четыре из них покрыты тонким слоем штукатурки. Если такую фреску разрушить, на персонажей нападёт скрытая за ней *мумия*. Остальные три замурованные мумии, некогда бывшие советниками Дидерия, также пробьются наружу и атакуют.

САРКОФАГ

Дидерий, *лорд-мумия*, покоится в этом саркофаге. Когда персонажи подходят к нему на несколько шагов, из гроба доносится глубокий и чёткий голос: «Вы приближаетесь к Дидерию в его покое. Я знаю, что вам нужно».

Если искатели приключений правильно выбрали слова при разговоре со статуями в зоне 1, голос скажет: «Юань-ти увели того, кого называют Варрамом, по ту сторону портала в северной стене. Будьте готовы, ибо я открою опасный путь». Если персонажи не попросят Дидерия подождать, через мгновение раздаётся мелодичный звук, и потайная дверь открывается в зону 14. У группы будет возможность застичнуть стражей врасплох.

Те, кто не проявил должного почтения в зоне 1, должны сами спросить у Дидерия о местонахождении Варрама. Если они не сделают это уважительно, Дидерий скажет: «Оставьте меня в покое или встретите свою погибель». Дидерий откроет путь только тем, кто будет вести себя по отношению к нему с особым почтением.

Если авантюристы попытаются открыть саркофаг, Дидерий предупредит, чтобы они остановились. Если его проигнорировать, он нападёт. Мумии, скрытые за фресками, также освободятся и вступят в бой. Чудовища не будут преследовать тех, кто сбежит из этого помещения, которое вскоре вернётся в своё первоначальное состояние.

Дидерий может использовать легендарные действия лорда-мумии, однако он уникален тем, что применяет заклинания волшебника. Его заклинательная характеристика — Интеллект со значением 18 (значение его Мудрости также 18), и вместо заклинаний лорда-мумии у него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Фокусы (неограниченно): *ледяной луч, малая иллюзия*;
1-й круг (4 ячейки): *громовая волна, обнаружение магии, приворот гуманоида, щит*;
2-й круг (3 ячейки): *видение невидимого, облако кинжалов, паралич гуманоида*;
3-й круг (3 ячейки): *оживление мертвецов, рассеивание магии*;
4-й круг (3 ячейки): *высшая невидимость, огненный щит*;
5-й круг (2 ячейки): *каменная стена, смертельное облако*.

Кувшин в саркофаге содержит высушенное сердце Дидерия.

ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

В северной стене скрыта потайная дверь, обнаружить которую можно, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20. При постукивании за ней слышится глухое эхо. Механизм открытия двери находится на другой стороне. Заклинания *стук* или *преображение камня* откроют её, либо дверь можно выломать, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 20.



СС'ТК'АЛ

Спустя долгое время после смерти Дидерия, юань-ти обнаружили гробницу и присвоили её себе. Небольшая группа юань-ти обитает здесь, используя рабов-людоящеров. Они стали хранителями пруда прорицания, в котором высокопоставленные юань-ти получают магические озарения для своих масштабных планов. Юань-ти избегают древних покоев комплекса, опасаясь нежити, поэтому расширили его, выкопав новые помещения в скале.

Юань-ти захватывают и приносят в жертву тех, кто приходит в гробницу Дидерия. Однако они не против заключения сделки, если это позволит им спасти свои жизни.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Здесь заметно теплее, чем в остальной части гробницы, а воздух удрушающе влажный.

Стены. Стены анклава юань-ти выполнены из обработанных плит тёмно-зелёного камня, покрытых слизью и влагой.

Потолки. Высота потолков в гробнице 10 футов (3 м), если не указано иное.

Свет. Внутри гробницы нет света, если не указано иное.

14. Вход

В этой грубой, природной пещере установлена лебёдка, управляющая подъёмом каменной плиты, которая является потайной дверью между зонами 13 и 14. Дверной проём охраняют шестеро **людоящеров**, которые атакуют при первом признаке подъёма плиты. Один из людоящеров убегает, чтобы предупредить юань-ти, в то время как остальные занимают боевые позиции у двери.

Если открытие двери занимает у персонажей более 10 раундов, появляются ещё четверо **людоящеров** и трое **проклинателей юань-ти** (вид 1). Дверь открывается, и враги атакуют. Проклинатели отступают, если одного из них убьют, а людоящеры сбегут, когда погибнет половина их группы.

Лестница на востоке спускается на 30 футов (9 м) и ведёт к мосту в зоне 15.

15. Мост

Крутая лестница из зоны 14 ведёт к каменному мосту длиной 40 футов (12 м), который простирается над тёмной пропастью. Западный конец моста на 10 футов выше восточного.

С высокого потолка капает вода, из-за чего мост покрыт скользким мхом, свисающим зелёными занавесями. Любое существо, перемещающееся по мосту, должно пройти испытание Ловкости со СЛ 14, иначе оно упадёт. При провале существо может попытаться пройти проверку Ловкости (Акробатика) со СЛ 10, чтобы зацепиться за мост, вместо того, чтобы упасть в пропасть.

Глубина пропасти под мостом — 60 футов на западном конце моста и 50 футов на восточном. Зона под мостом является местом кормления змееподобных детёнышей юань-ти (см. зону 19), которые перемещаются между двумя зонами через дыры в стенах. Любые персонажи или людоящеры, упавшие с моста, получают урон от падения, а затем на них нападают детёныши юань-ти. Чтобы подняться обратно туда, где мост соединяется с лестницей, нужно пройти три успешные проверки Силы (Атлетика) со СЛ 15.

Людоящеры, отступившие из зоны 14, попытаются остановить героев здесь. Дополнительно на мосту засели ещё шестеро **людоящеров**, чтобы усилить защиту, надеясь,

что персонажи, пытающиеся прорваться, упадут в темноту. Их поддерживают двое **проклинателей юань-ти** (вид 1), вооружённые луками и стреляющие с восточных ступеней. Проклинатели также используют заклинания **внушение**, пытаясь убедить персонажей, что один из их спутников — шпион юань-ти, и его следует атаковать.

16. Помещение для медитации

В этом большом помещении юань-ти предаются медитациям в честь своих тёмных богов, обсуждая планы и козни. У северо-восточной и юго-западной стен помещения находятся статуи-святилища божеств юань-ти — Мерршолка и Ссета. На двух других стенах выгравированы изображения верховных жрецов юань-ти, а у их подножия, в качестве подношений, выставлены латные доспехи.

Когда персонажи попадают сюда, сотни змей начинают выползти из отверстий в статуях и углов комнаты. Хотя сами по себе они не представляют угрозы, змеи заполняют доспехи, которые оживают и нападают в виде двух **шлемоносных ужасов** с отравленными длинными мечами. Если эти змеиные ужасы попадут атакой длинным мечом по цели, она должна пройти испытание Выносливости со СЛ 12, получая 9 (2d8) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. Шлемоносные ужасы не покидают помещение.

Сокровища

Четыре рубина, каждый стоимостью в 1 000 зм, украшают глаза статуй и могут быть извлечены.

17. Покои юань-ти

В каменном полу вырезана дюжина цилиндрических шахт диаметром 3 фута и глубиной 7 футов, используемых как спальные ямы для детёнышей юань-ти. Здесь стоят два каменных тотема в виде змей, вздымающихся вверх с открытыми ртами. Эти тотемы излучают магию, которая нейтрализует некоторые эффекты местности логова лорда-мумии в этой зоне, позволяя юань-ти хранить здесь еду, которая не портится, и воду, которая не испаряется.

В данный момент комнату охраняют трое **людоящеров** и один **чистокровный юань-ти**, если эти существа ещё не были встречены в зоне 18.

Ловушка с дротиком

Потайная дверь в коридоре, ведущем в зону 21, обрамлена аркой, высеченной в стене. Не доходя 10 футов до этой арки на полу находится нажимная плита, которую можно обнаружить, успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 15. Когда любое существо наступает на плиту, из стен вдоль коридора вылетают дротики, поражая всех существ в зоне: +8 к броску, 3 (1d6) колющего урона, и цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 14, при провале она получает 10 (3d6) дополнительного урона ядом и парализована на 1 минуту.

Сокровища

Персонажи, которые осмотрят спальные ямы, могут найти 600 мм, 200 см и 150 зм, а также *зелье яда*.

18. Длинный коридор

Стены этого длинного коридора словно колыхнутся, двигаясь туда-сюда, как будто коридор ползёт подобно гигантской змее. На самом деле это постоянный эффект иллюзии, призванный заставить игроков понервничать.

Когда персонажи доходят по коридору до поворота, четверо **людоящеров**, за которыми следуют двое **проклинателей юань-ти** (вид 1), нападают со стороны зоны 22. Если искатели приключений прошли мимо двери в зону 17, не проверив её, трое **людоящеров** и один **чистокровный юань-ти**, находящиеся там, выскакивают наружу.

19. ИНКУБАТОР

Пол этого помещения расположен на 20 футов (6 м) ниже уровня прилегающих коридоров, к которым ведут высокие лестницы. Стены инкубатора юань-ти покрыты слизью, а пол буквально извивается от его обитателей. Юань-ти производят множество детёнышей, которые поедают своих сородичей, чтобы выжили только сильнее. Их стая (используйте параметры **стаи ядовитых змей**) ползает среди груды яиц и разбитых скорлупок, которыми усеян пол. За ними наблюдают одно **отродье юань-ти** и трое **чистокровных юань-ти**.

При первом признаке появления группы, юань-ти сотворяют заклинание *внушение*, заставляя персонажей поверить, что змеиный народ извиняется за любые обиды, которые имели место, и не желает героям зла. В знак доброй воли отродье юань-ти приглашает персонажей спуститься по лестнице и присоединиться к пиршеству вместе с его сородичами.

Если искатели приключений поддаются внушению, юань-ти подождут, пока те спустятся, а затем атакуют вместе со стаей. Если персонажи попытаются сбежать, юань-ти преследуют их. Если персонажи нападут сверху, юань-ти поднимутся по лестницам, чтобы сразиться. Отродье юань-ти выйдет из боя и сбежит, если его пункты здоровья снижаются до половины или ниже.

20. ЛОГОВО ЛЮДОЯЩЕРОВ

Это зловонное помещение завалено мусором и грязью. Здесь содержатся рабы юань-ти — людоящеры. В данный момент зона пуста, так как все её обитатели находятся в других частях комплекса.

СОКРОВИЩА

Среди грязных гнёзд людоящеров спрятано 22 зм и 125 см.

21. ТЮРЬМА

Юань-ти используют жертвоприношения гуманоидов для подпитки магии пруда прорицаний. Их несчастные жертвы содержатся здесь до тех пор, пока не понадобятся, однако в данный момент тюрьма пуста.

22. ХРАМ

Это сердце поселения юань-ти — огромное помещение, в котором вдоль восточной и западной стен возвышаются каменные статуи гигантских змей с раскрытыми пастьями, из которых вырываются зелёные языки пламени. В храме находятся лидеры юань-ти — трое **чистокровных юань-ти**, двое **проклинателей юань-ти** (вид 2) и одна жрица — **отродье юань-ти**, а также все юань-ти и людоящеры, которые отступили во время предыдущих битв.

Юань-ти и людоящеры прячутся в тених, озаряемых мерцающим зелёным пламенем. Они готовы к нападению, но осознают, что если искатели приключений дошли до этого места невредимыми, они представляют серьёзную

угрозу. В глубине комнаты, у алтаря, вырезанного в форме гигантской кобры с открытой пастью, лежит Варрам, без сознания, избитый и связанный.

СДЕЛКА РАДИ ДВАРФА

Если персонажи во время предыдущих сражений с юань-ти или людоящерами упомянули свою цель — найти Варрама, то жрица, отродье юань-ти, подносит *кинжал из зуба дракона* к горлу дварфа. Она знает о задании персонажей, хотя ей неважно, зачем они ищут Варрама.

Если юань-ти не имеют представления, почему персонажи нападают, жрица знает, что Варрам выторговал себе жизнь, обещая юань-ти великое богатство в случае освобождения. Она планирует заключить сделку с искателями приключений, предложив им выкуп, который ей обещал дварф.

В любом случае, если персонажи хотят, чтобы Варрам остался жив, жрица требует, чтобы они покинули комплекс, не убив больше ни одного юань-ти. Она готова передать им дварфа, но объяснит, что его душа временно покинула тело из-за мощной магии юань-ти. Как только персонажи покинут поселение, душа вернётся (жрица лжёт — Варрам находится в полубессознательном состоянии из-за жестокого обращения со стороны юань-ти).

Если персонажи откажутся от её предложения, жрица попытается использовать заклинание *внушение*, чтобы повлиять на того, кого она сочтёт лидером группы. Если это не удастся и начнётся бой, она убьёт Варрама (у него осталось всего 3 ПЗ) и присоединится к своим последователям в бою.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со СЛ 15 позволяет обнаружить в храме под одной из статуй змей потайной проход в помещение. Там находится сокровищница анклава, в которой хранится: 800 зм, 100 пм, 2 мутных изумруда стоимостью 500 зм каждый, ожерелье из 22 бусин хризопраза стоимостью 20 зм за каждую и 2 *свитка заклинаний: левитация и вызов молний*. Проход ведёт к выходу, которым юань-ти пользуются, чтобы покинуть комплекс, не проходя через гробницу. Этот выход находится в сотне метров от входа на площадь перед руинами и надёжно замаскирован камнями и кустарником.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажам удастся спасти Варрама, он остаётся без сознания, пока не будет исцелён с помощью магии или не завершит долгий отдых. Как только его пункты здоровья восстановятся, бывший змееуст быстро смиряется со своим новым положением — он принимает статус пленника, понимая, что если он попытается вернуться в Культ, Северин его убьёт. Варрам может предоставить детальную информацию о структуре Культа и его планах, а также, по усмотрению мастера, раскрыть тайных союзников Культа и предателей среди фракций Совета Вотердипа. Захват Варрама живым приносит группе признание фракций, хотя и новость о его смерти также производит впечатление.

Если его спросят о *маске белого дракона*, Варрам нехотя признаётся, что видел её в пруду прорицания — она уже была найдена Култом и сейчас находится в Колодце драконов.

Персонажи получают новый уровень в конце главы.

НЕРОНВЕЙН

С утратой Небесного замка в конце приключения «Сокровища Королевы Драконов» усилия Культа Дракона по сбору подношения Тиамат оказались серьёзно подорваны. Чтобы компенсировать потери, культисты совершили серию набегов на эльфов Туманного леса, возглавляемых змееустом Неронвейном и его спутником, зелёным драконом Чутом.

Выполнив свою часть работы для Культа, Неронвейн и Чут отступили глубже в Туманный лес, оставив за собой руины эльфийских поселений. Однако уцелевшие после этих атак были бы поражены, узнав, что зелёным змееустом был изгнанный сын короля Меландраха — Неронвейн, которого много лет считали погибшим.

Во время одного из набегов Неронвейн склонил к сотрудничеству эльфа по имени Галин — старосту деревни, который предложил змееусту свою помощь в обмен на спасение родного поселения. Неронвейн согласился и теперь использует знания Галина о Туманном лесу для планирования атак на другие поселения. Галин до сих пор скрывает своё сотрудничество с Неронвейном, но чувствует огромную вину за содеянное.

Под командованием короля Меландраха эльфы Туманного леса усилили оборону, и атаки Культа прекратились. Меландрах уверен, что угроза миновала, хотя его сын Алагартас не согласен с этим. Принц Алагартас с помощью Изумрудного анклава начал расследование набегов, и они выяснили, что эльф, замеченный с зелёным драконом, будто бы командовал чудовищем. И Алагартас, и Дилаан Винтерхаунд из Изумрудного анклава подозревают, что новые атаки неизбежны, а хозяин дракона может быть змееустом из Культа. Но ни один из них даже не догадывается, что зелёный змееуст — это Неронвейн, изгнанный второй сын короля Меландраха, которого давно считают мёртвым. Теперь они просят помощи героев, чтобы найти хозяина дракона.

ПРИЗЫВ О ПОМОЩИ

Дилаан Винтерхаунд обращается к героям во время заседания Совета Вотердипа или после завершения другой главы, когда искатели приключений возвращаются в город. Он рассказывает о нападениях драконов на Туманный лес, упомянутых на Совете, и говорит, что агенты Изумрудного анклава при поддержке принца Алагартаса пытаются предотвратить новую волну атак. Поскольку агенты Дилаана уже рассеяны по Туманному лесу, он просит героев отправиться в одно из немногих уцелевших после набегов поселений — деревню под названием Альтанд. Если его подозрения верны, и загадочным хозяином зелёного дракона действительно является змееуст, выжившие в Альтанде могут знать что-то, что поможет его найти.

ТУМАННЫЙ ЛЕС

Действие этой главы происходит в Туманном лесу — чаще, скрытой под покровом густого тумана и дождя. На северной оконечности леса, где находится Альтанд, возвышаются величественные ели. Именно здесь Неронвейн и Чут устроили своё укрытие. Туман в лесу повсюду — внутри зданий он ничего не меняет, но на открытых участках видимость слегка затрунена.

РАССЛЕДОВАНИЕ В АЛЬТАНДЕ

Альтанд — это поселение преимущественно лесных эльфов, которое почти полностью сливается с окружающим его лесом. Деревня располагается на двух уровнях: несколько строений возведены на земле вокруг древнего монумента эльфийскому следопыту. Жилища и храм расположены в кронах деревьев. Эльфы натянули верёвочные мосты между этими сооружениями и построили небольшие террасы вокруг деревьев.

Как и во многих других поселениях, подвергшихся набегам дракона, в Альтанде установлены платформы на подъёмниках, которые соединяют два уровня деревни. Это отличное средство защиты от орков, которые иногда проникают в лес, вместо того, чтобы грабить поселения людей вдоль Торговой дороги. Однако эти механизмы оказались смертельной ловушкой, когда на деревню напал летающий зелёный дракон, и многие эльфы не успели быстро спуститься на землю и спастись.

РАССКАЗЫ ВЫЖИВШИХ

Из трёхсот жителей деревни более половины смогли пережить нападение — в отличие от других поселений, где дракон выслеживал и убивал эльфов, всех, до последнего взрослого и ребёнка. Многие жители Альтанда находились на земле, когда началась атака. Те же, кто был на верхнем уровне деревни, погибли от ядовитого дыхания дракона, пока ждали спуска, либо сорвались с мостов и террас, которые рухнули, не выдержав тяжести паникующих эльфов.

Большинство выживших бежали и видели лишь немного из того, что происходило после начала нападения. Тем не менее, задав нужные вопросы ряду жителей, персонажи могут узнать следующее:

- Дракон внезапно спикировал и атаковал эльфов на земле. Почти половина жертв в деревне погибла во время этого первого удара.
- Люди в одеждах культистов шли следом за драконом, убивая всех, кого находили. Деревенский священник вышел вперёд, чтобы возглавить сопротивление, но дракон проглотил его целиком.
- Некоторые выжившие утверждают, что видели культиста, сидящего на спине дракона. Большинство считает, что это был человек, как и остальные культисты. Однако некоторые отметят, что всадник двигался с эльфийской грацией.
- Со смертью священника нынешний деревенский староста Галин стал новым лидером Альтанда. Хотя он был в гуще боя, ему удалось остаться невредимым, и с тех пор Галин стал важной фигурой, сплотившей выживших.
- Атака длилась недолго, и дракон неожиданно отступил. Культисты последовали за ним, но при отступлении ничего ценного из деревни не забрали. Это сильно отличается от других набегов дракона, целью которых был грабёж.

РАССКАЗ СТАРОСТЫ

Галин, староста деревни, — это нервный на вид эльф, скрывающий мрачную тайну. Жители считают, что гибель его жены и более сотни односельчан стала для него тяжёлым испытанием, и ему приходится нелегко в роли нового лидера.

Когда персонажи задают вопросы о Галине, их направляют к его жилищу, расположенному в кронах деревьев.

Когда вы входите в скромное жилище, построенное среди крепких как сталь ветвей, перед вами открывается уютная гостиная. За столом сидит худощавый эльф, который встаёт с натянутой улыбкой, чтобы поприветствовать вас. В этот момент ворон, сидящий в клетке, противно каркает.

«Добро пожаловать в нашу деревню, — говорит эльф. — Чем могу быть полезен?»

Галин отвечает на любые вопросы персонажей, но его слова повторяют то, что уже известно от других выживших. Он утверждает, что не видел всадника на драконе и не верит тем, кто утверждает обратное, объясняя их слова страхом и хаосом, царившими во время нападения. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со СЛ 18 даёт понять, что староста что-то утаивает. Если на него надавить, он признаётся, что видел, как дракон убил его жену, и его терзает чувство вины за то, что не смог её спасти. Дополнительная успешная проверка Мудрости (Проницательность) со СЛ 16 покажет, что даже и это не вся правда, но если продолжить допрос, Галин обидится и откажется отвечать.

БЕЗМОЛВНЫЕ СВИДЕТЕЛИ

Когда гуманоидам, ставшим свидетелями нападения, больше нечего сказать, герои могут воспользоваться другими потенциальными ресурсами. Если сотворить *разговор с растениями*, персонажи смогут узнать впечатления и воспоминания самих деревьев. Хотя это заклинание позволяет обращаться лишь к воспоминаниям последних 24 часов, деревья Альтанда могут сообщить, что прошлой ночью они видели, как Галин тайком покидал деревню и исчезал в лесу вместе со своим вороном. Галин делает такие вылазки почти каждую ночь после нападения, чтобы передавать Неронвейну информацию о других эльфийских поселениях. Эти сведения змееуст использует для планирования следующих набегов.

Если персонажи воспользуются заклинанием *разговор с животными*, чтобы расспросить ворона, они узнают, что прошлой ночью Галин прошёл милью и больше (2 км) по лесу и встретился с зелёным драконом Чутым и его всадником. Следует помнить, что животные обладают более примитивным разумом, чем гуманоиды, и могут не так чётко выражать свои мысли. Придётся уговорить ворона описать сцену, которая, вероятно, напугала его.

Персонажи также могут проследить за Галином, наблюдая за ним во время одной из его ночных вылазок. Неронвейн в ту ночь не появится, но место встречи представляет собой участок с примятой травой, где дракон явно приземлялся уже не раз.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ С ГАЛИНОМ

Если Галину предъявить доказательства его вины, он (при необходимости публично) обвинит искателей приключений в сговоре с Культиком и попытках сломить волю выживших Альтанда. Если у персонажей есть возможность сотворить заклинание *место истины* или другую подобную магию, Галин наотрез отказывается от дальнейших расспросов.

Запугивание на Галина не действует. Однако удачный ролевой отыгрыш может пробудить в нём чувство вины. Если вместо обвинений выразить ему соболезнования по поводу смерти жены, староста в конце концов сдастся и сознается. Он расскажет, что после гибели жены он встретился лицом к лицу с Неронвейном в гуще сражения и умолял пощадить его, предлагая взамен всё что угодно. Неронвейн принял его предложение, пообещав сохранить Галину жизнь и оставить Альтанд в покое в обмен на информацию о других поселениях, которые станут целью следующих набегов Культа.

Галин не знает ни личности зелёного змееуста, ни местоположения логова Неронвейна и Чута. Однако с места их встречи он видел, как дракон улетал строго на юго-восток, а также заметил, что одежда и волосы Неронвейна часто были мокрыми.

Неронвейн



В ЛЕСУ

Укрытие Неронвейна находится в 30 милях (50 км) от Альтанда, в густом, окутанном туманом лесу. В поисках змееуста и его дракона, персонажи встречаются старого друида и сталкиваются с паукообразными стражами.

СВОЕВРЕМЕННОЕ СПАСЕНИЕ

Пробираясь по лесу, персонажи слышат хруст ломающегося дерева, сопровождаемый женским криком. Если они решат разузнать, в чём дело, перед ними предстанет пожилая женщина с ногой, придавленной тяжёлым упавшим деревом. Увидев группу, она зовёт их на помощь. Это **друид** — хранительница этой части леса.

Три пробуждённых дерева скрываются среди других деревьев неподалёку — одно из них намеренно упало на друида, не причинив ей вреда, но позволив притвориться раненной и привлечь внимание героев. Она догадалась, что они пришли искать дракона, и хочет помочь им, наделив благословением для борьбы с угрозой её лесу. Однако сначала друид хочет проверить героев: она не станет помогать тем, кто не помогает другим.

Если персонажи помогают друиду без раздумий, прочитайте следующее.

Вы прилагаете все усилия, чтобы поднять дерево, зная, что подвергаете себя риску, если оно вдруг свалится на вас. Однако, когда вам почти удаётся освободить женщину, дерево начинает подниматься само. Два других дерева, стоящих поблизости, отходят назад, а эльфийка встаёт и улыбается, цела и невредима.

«Наконец-то герои! — восклицает она. — Сколько людей испугались бы незнакомца в лесу или думали бы только о себе, вместо того чтобы прийти на помощь другому? Я благословляю вас. Будьте тверды там, где другие поддаются страху».

Женщина достаёт цветы из своих волос, хотя вы могли бы поклясться, что минуту назад их там не было, а затем, словно по волшебству, сплетает их в гирлянды. Она надевает гирлянду из цветов на каждого из вас, после чего мгновенно превращается в сову. Её пробуждённые деревья удаляются вслед за ней в глубь леса.

Пока персонажи носят гирлянды из цветов, они остаются невидимы для животных-шпионов Чута (часть магии, пропитавшей местность вокруг логова дракона), пока приближаются к укрытию Неронвейна. Кроме того, впервые столкнувшись с Чутом, персонаж в гирлянде из цветов чувствует, как она излучает приятное тепло, и автоматически проходит испытание против Пугающего присутствия дракона.

Если персонажи не обращают внимание на друида, она жалобно зовёт их на помощь, а когда они уходят, кричит им вслед, обвиняя в трусости. Если же искатели приключений нападут на друида, пробуждённые деревья атакуют, сражаясь насмерть, а друид превращается в сову и улетает.

ЛОГОВО ПАУКОВ

Примерно в полукилометре от логова Чута начинают появляться тонкие нити паутины, почти невидимые в тумане. Паутина отмечает границу пересечения территории логова дракона с охотничьими угодьями пауков.

В сочетании с густым туманом леса, паутина делает видимость вокруг логова крайне затруднённой, а местность — пересечённой, до тех пор, пока группа не достигнет озера (зона 1). Из-за влажности паутина плохо горит: её можно уничтожить только при непосредственном воздействии огня, но пламя не распространяется по ней. Персонаж с факелом может действием расчистить паутину в пределах досягаемости.

По мере продвижения героев паутина становится гуще и в ней начинают попадаться птицы и животные. Любое движение через паутину привлекает внимание трёх **эттеркапов** и семи **гигантских пауков**, затаившихся поблизости. Эттеркапы атакуют Удавкой из паутины, а пауки спрыгивают с паутины в центр группы. Если два эттеркапа или пять пауков убиты, остальные убегают.

УБЕЖИЩЕ НЕРОНВЕЙНА

Зелёный змееуст устроил убежище для себя и Чута в одной из систем пещер Туманного леса. Вход скрыт за водопадом, срывающимся с высокого утёса. Зелёный дракон облюбовал для себя самую большую пещеру, сделав её одним из своих многочисленных логовищ.

Неронвейн окружён телохранителями из числа культив, а Чут привлёк на свою сторону нескольких эттинов, которые помогают охранять убежище. Дракон также контролирует группу напуганных пленников-эльфов, которых Неронвейн захватил во время одного из набегов. Они сражаются за дракона и змееуста, если не удастся убедить их сбежать.

Чут — это **взрослый зелёный дракон**. Блок параметров **Неронвейна** можно найти в приложении Г.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Потайные двери. Потайные двери внутри убежища представляют собой лишь трещины между помещениями, достаточно большие, чтобы через них могли протиснуться существа Среднего размера. Они скрыты за грудями осыпавшихся камней или другими препятствиями. Чтобы их заметить, необходимо успешно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 14.

Свет. В убежище темно, если не указано иное.

1. ОЗЕРО

Озеро у подножья водопада в центре достигает глубины 20 футов (6 м), его поверхность покрыта изумрудной дымкой, что является отличительным признаком логова зелёного дракона.

Крутой склон спускается от пещеры за водопадом к входу в зону 2, его поверхность скользкая от клубящегося тумана. Чтобы спуститься по склону, персонаж должен успешно пройти проверку Ловкости (Акробатика) со СЛ 12 или Силы (Атлетика) со СЛ 12. При провале он срывается вниз на 40 футов, получая 9 (2d8) дробящего урона. Если искатели приключений используют верёвку для спуска, проверки не требуются.

НАПАДЕНИЕ ДРАКОНА

Если персонажи носят гирлянды из цветов, которые им дала друид, Чут не догадывается об их приближении, что позволяет героям безопасно пересечь эту зону и попасть в пещеры.



Если же герои не получили гирлянды с цветами или сняли их по какой-то причине, то многочисленные животные-шпионы Чута сообщают ему о приближении группы, когда она окажется в пределах полукилометра от логова дракона. В этом случае он ждёт у входа в пещеру, цепляясь за стену. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 20, заметит движение внутри пещеры, но не сможет точно определить, что это за существо или какого оно размера.

Чут, пользуясь слепозрением, понимает, когда персонажи приблизятся к входу в пещеру. Затем он вырывается наружу через водопад, взмывает над героями и использует Ядовитое дыхание, застигнув группу врасплох, если персонажи его не заметили. Герои без гирлянд с цветами подвергаются воздействию Пугающего присутствия дракона. Те, кто проваливает испытание против Пугающего присутствия, скорее всего, побегут обратно в лес, где их могут поджидать пауки. В свой следующий ход дракон скрывается в зоне 2, чтобы поджидать героев там.

2. ПОМЕЩЕНИЕ С ОСТРОВОМ

Это просторное помещение с потолком высотой 40 футов (12 м), усеянным массивными сталактитами; из пола растут небольшие сталагмиты. В юго-восточном углу пещеры расположено озеро с маленьким островом, который подпитывается ручейками, пробившимися сквозь камень. Юго-западная стена пещеры представляет собой утёс высотой 25 футов, часть которого относится к зоне 4.

Глубина озера составляет 50 футов (15 м), а остров — это каменная колонна, поднимающаяся со дна. На юго-востоке, на глубине 25 футов под поверхностью озера, находится подводный проход длиной 20 футов, который ведёт в логово Чута в зоне 10.

Если персонажи не выдали себя, подходя к пещере, на северо-западном входе в эту зону стоят несколько эльфийских стражей (трое **простолудинов** и один **благородный**), которые из страха стали служить дракону (см. зону 4). Они ожидают прибытия новых культивистов в логово, и сообразительные персонажи могут попробовать обмануть их или договориться с ними. Эльфы требуют назвать имена персонажей и задают вопросы, на которые, по их мнению, знают ответы только истинные культивисты, включая информацию о лидерах Культа и его иерархии.

Никого нет дома

Когда персонажи подходят к убежищу, может оказаться, что Чут улетел на охоту, либо отправился с Неронвейном разведать места будущих нападений. Вы можете определить это случайным образом или позволить персонажам затаиться рядом с укрытием и ждать, пока дракон и змееуст не уйдут.

Если увести Чута и Неронвейна из убежища на время первой вылазки, персонажам будет проще исследовать местность и уничтожить стражу, не испытывая постоянный страх перед атакой дракона. Это подземелье будет серьёзным испытанием даже для персонажей высокого уровня, особенно учитывая легендарные действия, доступные Чуту в его логове. Атака в лоб, если дракон осведомлён о приближении героев, скорее всего, закончится провалом.

Даже если их удалось одурачить, эльфы начинают подозревать обман, если персонажи задают вопросы, ответы на которые культисты должны знать (например, о Неронвейне, Чуте или убежище). В этом случае эльфы зовут на помощь и атакуют.

Любая битва в этой зоне привлекает из зон 3, 4 и 5 существ, которые присоединяются к бою, как описано далее. Чут выныривает из озера и вступает в сражение спустя 3 раунда.

НАПАДЕНИЕ ДРАКОНА

Если персонажи столкнулись с Чутом у озера в зоне 1, дракон, цепляясь за потолок этого помещения, совершает атаку дыханием, как только герои входят в пещеры. Затем он обрушивается на группу, предпочитая атаковать персонажей-эльфов в ближнем бою. Чут не использует дыхание, если это может навредить его союзникам.

Рёв дракона служит сигналом к началу боя для припешников Чута и Неронвейна, поджидающих искателей приключений. Эльфы стреляют из луков с вершины утёса в зоне 4, в то время как эттины и культисты вступают в ближний бой вместе со своими хозяевами. См. зоны 3, 4 и 5 для получения информации о существах и их параметрах. Неронвейн атакует издали, прячась за культистами и оставаясь близко к входу в зоне 5 и 6.

Если персонажам удастся убить или обезвредить всех слуг Неронвейна и Чута, дракон прячется в озере и выходит на поверхность всякий раз, когда перезарядит своё дыхание. Видимость в воде крайне затруднена. Чут — амфибия, и он может использовать под водой любые атаки и действия логова. Персонажи, плывущие через подводный проход, могут внезапно оказаться обездвижены подводными лозами, что сделает их лёгкими целями для дыхания дракона или подвергнет риску утонуть, если они не смогут освободиться.

Если пункты здоровья Неронвейна снижаются до 54 или ниже, он вызывает к себе Чута и выпивает *зелье исцеления*. Если пункты здоровья Чута снижаются до 78 или ниже, он также отправляется к Неронвейну. Затем оба отступают в зону 10 через озеро.

3. ЛОГОВО ЭТТИНОВ

Это грязное помещение содержит лишь три огромные кучи мусора, сваленные у западных стен. Здесь обитают трое **эттинов**, которые ненавидят друг друга. Если искатели приключений доберутся сюда, не подняв тревоги, эттины примут их за глупых культистов, занятых своими глупостями. Они не обращают внимания на персонажей, продолжая толкать друг друга.

При определённой изобретательности персонажи могут натравить эттинов друг на друга. Это будет стоить каждому эттину 21 пункт здоровья и займёт 10 минут, в течение которых они будут кричать и бороться.

Лидером эттинов является женщина по имени Грунда-Гурга. У неё есть *пояс силы холмового великана*, но она носит его неправильно — как портупею, не получая от него никакой пользы и не подозревая о его магических свойствах.

4. ЖИЛИЩА ЭЛЬФОВ

Туннель, ведущий в эту зону, поднимается на 20 футов (6 м) и заканчивается шаткой деревянной дверью, которую эльфы построили, чтобы частично изолировать помеще-

ние от запаха эттинов. Эта зона расположена на вершине открытого утёса, с его северо-восточных краёв видна зона 2.

Неронвейн и Чут привели из своих набегов на Туманный лес в качестве пленных дюжину эльфов — восьмерых **простолюдинов**, троих **благородных**, с которыми Неронвейн изредка беседует, а также **рыцаря** и **мага**, которые служат игрушками для Чута.

Если персонажи вошли в пещеры незамеченными, все эльфы, которые не несут стражу (см. зону 2), находятся здесь. Пока тревога не поднята, эльфы не решаются нападать на потенциальных гостей Неронвейна или Чута, но сохраняют бдительность.

Эльфы находятся в постоянном страхе перед Чутом, и хитрый дракон убедил их, что отпустит, если они будут верны. Игрокам придётся продемонстрировать убедительный ролевой отыгрыш, а персонажам — успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 17, чтобы уговорить эльфов сбежать, а не ждать, пока дракон устанет от них и съест. Если персонажи получили гирлянды с цветами от друида и наденут их на эльфов, пленники автоматически убедятся в безопасности побега.

ЗАБЫТОЕ СВАТИЛИЩЕ

В юго-западном углу пещеры стоит древнее святилище, изображающее молодую женщину-человека, держащую чашу. Успешная проверка Интеллекта (Религия) со СЛ 15 позволяет узнать, что это святилище Эльдат, богини водопадов. Вода стекает сквозь трещины в потолке, попадая на голову статуи, а затем в чашу. Многолетнее течение воды оставило на лице статуи тонкие белые линии, напоминающие слёзы.

Богиня Эльдат всё ещё слышит молитвы у этого святилища. Персонажи, которые помолятся о помощи в борьбе с драконом, могут получить от неё дар на усмотрение мастера, включая *дыхание под водой*, *благословение* или другие полезные заклинания.

5. ОБЩАЯ КОМНАТА КУЛЬТИСТОВ

Эта зона ярко освещена факелами, установленными в грубо вырезанных канделябрах на стенах. За длинными столами, сделанными из расколотых бревен, культисты едят или развлекаются. В центре помещения горит костёр, дым от которого поднимается в центральную пещеру и затем выходит наружу.

Если тревога не поднята, здесь беззаботно отдыхают пятеро **драконовых когтей** и один **драконий клык** (см. приложение Г). Если персонажи не носят одежды Культа Дракона и не продемонстрируют убедительный ролевой отыгрыш, культисты немедленно раскусят их и нападут.

6. ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ КУЛЬТИСТОВ

В этой зоне хаотично расставлены койки и разбросаны спальные мешки и рюкзаки. Если тревога ещё не поднята, здесь спят пятеро **драконовых когтей** и один **драконий клык** (см. приложение Г).

СОКРОВИЩА

Под матрасами спрятано в общей сложности: 30 зм, 120 см, 23 эм и 200 мм, а также серебряный торговый брусок — слиток из Врат Балдура, весом в 5 фунтов (20 зм).

7. Кладовая

В этой зоне хранится значительное количество еды и алкоголя, заготовленное Культом. Судя по объёму запасов, Неронвейн планирует ещё долго устраивать набеги на эльфов Туманного леса.

Сокровища

В основном здесь обычные припасы, однако в личных запасах Неронвейна хранится восемь бутылок «Эвермида», каждая из которых стоит 100 зм. Редкие контакты с эльфийским островом Эвермит, родиной напитка, значительно упрощает поиск покупателей мёда.

8. Комнаты Неронвейна

Неронвейн создал в этой пещере, несмотря на её грубые стены, роскошное жилое пространство, украсив его произведениями искусства и ремесленными изделиями, захваченными во время набегов. Богатые ковры и гобелены покрывают пол и стены пещеры. В помещении также находятся кровать из грубо отёсанных брёвен, большое зеркало и сундук.

Туннель, ведущий в это помещение, защищён *сторожевой печатью*, настроенной на Неронвейна. Проверка Интеллекта (Расследование) со СЛ 14 позволяет заметить печать. Если кто-то, кроме Неронвейна, окажется в радиусе 5 футов от печати, она взрывается. Все существа в пределах 20 футов (6 м) от печати должны пройти испытание Ловкости со СЛ 14, получая 22 (5d8) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.

Если Неронвейн находится в убежище, его можно найти в своей комнате только в том случае, если персонажам удалось добраться сюда, не вступая в бой и не поднимая тревогу. В противном случае он появляется во время сражения, вступая в бой с героями.

Сокровища

Если персонажам удастся собрать всю мебель, ковры, гобелены и предметы искусства из этой зоны, общая стоимость вещей составит 1 500 зм. Однако героям стоит задуматься о том, что эти товары, вероятно, принадлежат эльфам, у которых они были украдены.

Сундук защищён ловушкой с отравленной иглой, которую можно обнаружить, успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 18. Если ловушка срабатывает, она совершает атаку: +10 к броску, 1 колющий урон, и персонаж подвергается воздействию необычного яда и должен пройти испытание Выносливости со СЛ 16. При успехе поражённая зона (обычно рука, в которую попала игла) немеет через 30 минут, а затем, спустя ещё час, становится прозрачной. Ещё через два часа поражённая зона, причиняя мучительную боль, возвращается в нормальное состояние, а жертва получает 27 (6d8) урона ядом. При провале всё происходит аналогичным образом, но жертва получает 54 (12d8) урона ядом.

9. Потайной проход

Эта потайная комната предназначена только для личного пользования Неронвейном. В помещении находится небольшой алтарь, посвящённый Фенмарелю Местарину — эльфийскому богу изгоев и одиночества. Алтарь представлен в виде пары белых глаз, выглядывающих из тёмной стены над небольшой чашей.

Здесь также лежит дневник, который раскрывает отношения Неронвейна с королём Меландрахом, которого Неронвейн часто называет «мой бедный отец». Из дневника становится ясно, что *маска зелёного дракона* уже находится в Колодце Драконов под охраной Северина и готова к тому, чтобы быть собранной в *Маску Королевы Драконов*.

10. Логово Чута

Вход в это помещение разрешён только дракону и Неронвейну. У восточной стены расположена часть сокровищ Чута, похищенная у эльфов Туманного леса, хотя эта коллекция бледнеет в сравнении с долей, которую Кульм забрал для Тиамат, и с тем, что дракон хранит в других логовах. Высота свода здесь достигает 60 футов (18 м).

Если Чут находится в убежище, его можно найти здесь, только если персонажам удалось дойти сюда, не вступая в бой и не поднимая тревогу. Кроме того, он может находиться здесь, если они с Неронвейном отступили в логово. Если сражение с Чутом происходит в этом помещении, он без разбора использует своё дыхание, легендарные действия и действия логова. Дракон пытается отеснить мощных бойцов ближнего боя к краям пещеры, а затем действием логова создаёт стену из переплетённых кустарников, ошестинившихся шипами, чтобы загнать героев в ловушку.

Поскольку эти сокровища — лишь малая часть его богатств, Чут не намерен умирать, защищая их. Он отступает, если его пункты здоровья снижаются до половины или ниже. Неронвейн сражается до тех пор, пока его пункты здоровья не снизятся до аналогичного уровня, после чего убеждает Чута сбежать из пещеры.

Сокровища

Небольшая сокровищница Чута включает 10 золотых торговых брусков из Врат Балдура (50 зм каждый), 10 пм, 120 зм, 2 400 см и 8 000 мм. Вы можете также добавить к сокровищам пару полезных зелий или свитков.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Эта глава может закончиться либо смертью Чута и Неронвейна, либо их побегом из убежища. Если хотя бы один из них выживает, он отступает в Колодец Драконов и докладывает Северину о действиях искателей приключений (при необходимости вы можете позволить Чуту или Неронвейну вернуться ради мести, добавив их к силам культистов, которые атакуют героев в главе 13).

В любом случае угроза для Туманного леса устранена. Король Меландрах узнаёт о действиях группы и выражает героям благодарность за их храбрость. Однако новость о том, что его пропавший сын Неронвейн является змеёустом, наполняет его стыдом и гневом.

Персонажи получают новый уровень в конце главы.



ГЛАВА 13. КУЛЬТ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

В ходе этого приключения герои выполняют различные задания, направленные на то, чтобы сорвать планы Культа Дракона. Культ уже был осведомлён, что персонажи противостоят им, если игроки участвовали в приключении «Сокровища Королевы Драконов». В любом случае культисты вскоре начнут видеть в группе угрозу, которую нужно устранить.

Как и глава 9 «Совет Вотердипа», эта глава состоит из отдельных сцен. Впрочем, нападения Культа лучше всего работают, если их включить в другие главы, а не разыгрывать в промежутках между ними.

Продумайте темп других глав и расстановку этих сцен таким образом, чтобы нападения Культа происходили с разными интервалами. В частности, третья атака должна быть встроена так, чтобы эффект от неё был максимальным.

Нападения Культа могут случаться где угодно, но персонажи более всего уязвимы, пока они находятся на своей территории. Культ стремится показать своим врагам, что они не могут быть в безопасности нигде. Если группа разделится, чтобы выполнять отдельные задания в казалось бы безопасных условиях, Культ почти наверняка нанесёт удар.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Смерть персонажа всегда должна рассматриваться с осторожностью, но не бойтесь убивать членов группы в этом приключении. Персонажи должны быть достаточно высокого уровня, чтобы сотворить заклинание *возвращение к жизни*, либо иметь союзников, обладающих такой магией. Если игроки участвовали в приключении «Сокровища Королевы Драконов», у персонажей было достаточно возможностей доказать свою ценность Арфистам, Ордену Перчатки и другим фракциям.

ПЕРВОЕ НАПАДЕНИЕ

Первое нападение Культа на героев — осторожное и сдержанное, организованное как предупреждение.

ВРЕМЯ И МЕСТО

Эта атака может произойти где угодно. Культ не заботится о невинных свидетелях, однако проводить эту сцену будет проще, если не придётся управляться с толпой, охваченной паникой. Этот бой должен состояться после того, как предыдущее сражение уже истощило ресурсы персонажей, но до того, как они смогут завершить долгий отдых.

Силы Культа

Состав отряда культистов должен быть скорректирован в зависимости от силы группы героев. Используя противников из таблицы «Силы Культа во время первого нападения», создайте сцену с трудной категорией сложности по рекомендациям из «Руководства мастера подземелий».

Силы Культа во время первого нападения

Существо	Количество ПО
Драконий коготь	200
Драконье крыло	450
Драконий клык	1 100
Синий полудракон-гладиатор*	1 800
Молодой синий дракон	5 000

* Используйте параметры **гладиатора**, но добавьте устойчивость к урону молнией и дыхание змеёныша синего дракона.

План нападения

Культисты пытаются напасть внезапно, используя один из двух планов, описанных далее. Не стесняйтесь адаптировать один из них или разработать собственный. Предполагается, что культисты либо наблюдали за персонажами в течение нескольких дней, либо были проинформированы об их действиях другими шпионами.

ВАРИАНТ 1: НАПАДЕНИЕ В ТАВЕРНЕ

Если персонажи остановились в таверне, культисты могут выбрать прямую атаку, врываясь через главную дверь. Более утончённый подход заключается в том, чтобы войти в таверну по одному, притворяясь обычными постояльцами, а затем напасть, превзойдя героев числом. Дракон вряд ли войдёт в здание таверны, предпочитая использовать своё дыхание через окна или атаковать персонажей и прохожих, которые выйдут наружу.

ВАРИАНТ 2: НАПАДЕНИЕ НА ДОРОГЕ

Когда персонажи путешествуют, культисты имеют возможность заранее их обогнать и устроить засаду. В качестве альтернативы они могут следовать за героями днём на расстоянии, а ночью приблизиться, когда персонажи остановятся на отдых. Внезапная атака в темноте или на рассвете особенно опасна, поскольку она даёт дракону полную свободу действий и возможность застать некоторых членов группы спящими или без брони.

Заключение

Поскольку Культ недооценил силу героев, это нападение обречено на провал. Однако постарайтесь, чтобы хотя бы один культист сумел сбежать и доложить о произошедшем. Если никто не ушёл живым, оставьте признаки того, что другие культисты находились на расстоянии как подкрепление, но сбежали, когда основные силы были побеждены.

Убедитесь, что персонажи поняли, с какой целью совершена эта атака. Если это уместно при обстоятельствах нападения, культисты будут облачены в одежду Культа, включая маски и плащи с «крыльями». Перед смертью они могут проклинать героев и выкрикивать: «Драконы встают! Вы не сможете нас остановить!»

Персонажи получают новый уровень в конце этого события.

Второе нападение

Первая атака продемонстрировала, что герои представляют собой гораздо более серьёзную угрозу, чем ожидали культисты. Во второй сцене Культ соберёт более мощные силы, чтобы наверняка убить персонажей.

ВРЕМЯ И МЕСТО

Эту сцену следует устроить в момент, когда персонажи находятся не в лучшей форме и не готовы к бою. Дождитесь, пока они разделятся, потратят ячейки заклинаний и особенности в сражениях или получают ранения, требующие исцеления. Практичнее будет устроить нападение во время длинного отдыха, но до его завершения, чтобы персонажи ещё не восстановили пункты здоровья, ячейки заклинаний и прочие ресурсы. Такая атака поставит героев в крайне невыгодное положение и подчеркнёт серьёзность намерений Культа Дракона уничтожить их.

Нападение будет особенно эффективным, если произойдёт в значимом месте. Культисты стремятся не только устранить угрозу, но и послать сообщение всем, кто противостоит им. Нападение в крупном общественном здании, например, большом храме или дворце, покажет, что Культ может проникнуть куда угодно, и никто не защищён. Атака на рынке или в королевском саду привлечёт максимальное количество свидетелей.

Силы Культа

Во второй атаке участвует группа, возглавляемая **драконьей душой** (см. приложение Г). Если персонажи находятся в полной боевой готовности, создайте сцену со смертельной категорией сложности. Если же герои ослаблены предыдущими боями, выберите трудную категорию сложности.

Не бойтесь создать сцену, в которой погибнет один или нескольких персонажей. Убийство героев — главная цель этого нападения, и если риск смерти не будет реальным, игроки не будут воспринимать угрозу со стороны Культа всерьёз.

Силы Культа во время второго нападения

Существо	Количество ПО
Драконье крыло	450
Драконья душа	1 800
Меззолот	1 800
Никалот	5 000
Взрослый чёрный дракон	11 500

План нападения

На этот раз культисты знают о своих целях больше, чем первая группа, благодаря выжившим в предыдущем бою.

ВАРИАНТ 1: НАПАДЕНИЕ В ЗДАНИИ

Культисты начинают атаку, пока персонажи находятся в важном месте в окружении невинных свидетелей. Чёрный дракон срывает часть крыши, чтобы вызвать панику. Пока герои отвлечены этим нападением, невидимые никалоты подкрадываются и застигают персонажей врасплох. Меззолоты творят заклинание **смертельное облако**, окружая искателей приключений ядовитым туманом, не заботясь о судьбе ПМ, оказавшихся в зоне атаки.

ВАРИАНТ 2: НАПАДЕНИЕ НА УЛИЦЕ

Нападение на рынке, в саду или другом открытом месте начинается с появления чёрного дракона и одного или нескольких летающих никалотов, сеющих панику среди толпы. Культисты держатся за дракона, а затем спрыгивают, чтобы вступить в ближний бой, пока дракон кружит над ними, используя своё дыхание и Пугающее присутствие, пока дыхание перезаряжается. Толпа ограничивает передвижение героев, в то время как меззолоты могут легко телепортироваться сквозь неё.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Не бойтесь позволить драконьей душе, возглавляющей атаку, произнести торжественную речь. Независимо от исхода боя — побеждают они или проигрывают, — культисты сражаются с криками: «Драконы восстают!» и «Нас не остановить!» В какой-то момент лидер непреднамеренно выдаёт важную информацию: «Маски соединены, зов прозвучал! Вскоре врата Девяти Преисподних распахнутся, и Она вернётся!»

Как и при первой атаке на искателей приключений, постарайтесь сделать так, чтобы хотя бы один из нападающих уцелел и смог доложить о результатах битвы. Вероятнее всего улетит дракон, если бой обернётся против него.

Юголоты были призваны Красными Волшебниками и наняты Культом для убийства искателей приключений, но они не испытывают преданности к своим нанимателям. Если юголот за одну атаку получает урон, превышающий половину оставшихся у него пунктов здоровья, он отступает в свой следующий ход. Если он ещё не пытался призвать другого юголота, он делает это немедленно. Если он уже использовал эту особенность, то просто бежит, планируя позже перегруппироваться с другими выжившими.

Поскольку юголоты являются наёмниками, персонажи могут попытаться перекупить их, сделав более выгодное предложение — не только превышающее сумму сделки с Культом, но и компенсирующее репутационные потери юголотов за переход на другую сторону во время битвы. Хорошей отправной точкой может быть предложение 10 000 зм или 2 000 зм за каждого юголота, если их в бою более пяти.

Вдобавок к ранениям случайных прохожих, сражение может привести к разрушению жилых сооружений и достопримечательностей. Это масштабное нападение должно продемонстрировать, какие бедствия ожидают Побережье Мечей, если Культ Дракона осуществит свои замыслы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Нападающие могут выиграть этот бой и убить всех персонажей. Однако это не обязательно означает конец приключения. Целители из Ордена Перчатки, Арфистов и Изумрудного анклава могут вернуть персонажей к жизни, чтобы они могли продолжить борьбу на стороне сил добра. Удивительно, но смерть в этом бою может принести персонажам пользу. Когда нападавшие доложат Северину, что назойливые искатели приключений мертвы, их перестанут считать угрозой. Если воскрешённые персонажи сумеют избежать шпионов Культа, их следующий удар может стать полной неожиданностью.

Персонажи получают новый уровень в конце этого события.

ТРЕТЬЕ НАПАДЕНИЕ

Второе нападение должно было покончить с героями. Если потребуется третье нападение, Культ поднимает ставки до максимума.

Если герои не извлекли урок из второго нападения, это событие должно убедить их, что первое — не было случайностью или единичным случаем. За их головы назначена награда. Размах второй атаки должен был заставить персонажей понять, что если третье нападение окажется ещё масштабнее, они не выживут. Если игроки сами не догадываются, что нужно принимать меры для защиты, на помощь может прийти ПМ, проявляющий беспокойство и предлагающий совет.

ВРЕМЯ И МЕСТО

Это нападение может произойти в любом поселении, где находятся персонажи или через которое они путешествуют. В идеале выберите место, где один или несколько героев имеют дома или семьи.

После второго нападения позвольте персонажам завершить одну или две главы приключения, прежде чем Культ предпримет последнюю попытку устранить героев. Поскольку эта атака является решающей, персонажи должны иметь полный доступ к своим заклинаниям, исцелению и прочим ресурсам.

СИЛЫ КУЛЬТА

На зов *Дракхорна* откликнулось достаточно цветных драконов, чтобы можно было отправить целый отряд молодых красных драконов покончить с героями раз и навсегда. Для решающего нападения Культ усиливает драконов группой культистов, полудраконов и Красных Волшебников (**магов**), которые являются членами отколовшейся секты Рат Модара. Культисты и Красные Волшебники прибывают верхом на красных драконах.

Создайте сцену со смертельной категорией сложности — и не только в соответствии с цифрами, предложенными в *«Руководстве мастера подزمелий»*. К этому моменту и Культи, и вам известно, как сражаются герои. Иногда игроки делают группу персонажей сильнее, чем можно предположить, исходя из характеристик каждого отдельного персонажа. Если ваша группа из таких, учитывайте это при выборе её врагов.

СИЛЫ КУЛЬТА ВО ВРЕМЯ ТРЕТЬЕГО НАПАДЕНИЯ

Существо	Количество ПО
Драконье крыло	450
Драконий клык	1 100
Красный полудракон-гладиатор*	2 300
Маг	2 300
Зелёный полудракон-ассасин**	3 900
Молодой красный дракон	5 900

* Используйте параметры **гладиатора**, но добавьте устойчивость к урону огнём и дыхание змеёныша красного дракона. Эти изменения повышают класс опасности гладиатора до 6.

** Используйте параметры **ассасина**, но добавьте дыхание змеёныша зелёного дракона. Эти изменения не меняют класс опасности ассасина.

План нападения

Это сцена должна стать серьёзным испытанием для героев. Силы противника не должны уступать персонажам, и бегство может стать их единственным шансом на выживание. Однако если герои не продумали путь отступления заранее, нападающие предпримут шаги, чтобы сделать побег невозможным. Детали зависят от вас, но они должны учитывать очевидные особенности местности. Обычные пути отступления, такие как чёрные ходы или известные входы в канализацию, будут под присмотром, и тактики, которые герои использовали ранее, будут известны нападающим. Только особый путь для побега — например, потайной проход, известный лишь самым доверенным слугам дворца, — станет неожиданностью для культистов и Красных Волшебников.

ЛОВАЯ АТАКА

Так как уловки и засады не сработали раньше, в третий раз Култ будет использовать грубую силу. Драконы атакуют героев с воздуха, пытаясь выманить их наружу, если они находятся в помещении. Если это удастся, драконы встречаются с персонажами лицом к лицу и бьются насмерть. Если искатели приключений попытаются остаться внутри и укрыться, драконы начнут разрушать здание и поджигают его. Полудраконы, культисты и маги наблюдают за всеми известными выходами, включая подземные, чтобы не допустить побег персонажей.

Развитие событий

Эта битва, вероятно, будет сложной для проведения. Она спроектирована так, чтобы создать в приключении эмоциональный момент отчаяния, когда поражение сил добра кажется реальной угрозой. Смерть персонажей — даже временная — может сломить дух некоторых игроков.

Для таких игроков не превращайте эту битву в безысходное движение к гибели. Дайте героям возможность спасти мирных жителей от массовой резни и отвлечь драконов от бегущих толп. Персонажи могут спасать людей из охваченных огнём зданий, использовать магию, чтобы потушить пламя или исцелить раненых, и защитить тех, кто не может постоять за себя. Сделайте так, чтобы жертва, принесённая героями в этом бою, не была напрасной.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Великие герои оправляются от поражений и сражаются за своё дело ещё яростнее. Благодаря заклинанию *возвращение к жизни*, проигранная битва — это не конец, а всего лишь временная неудача. Это должно стать сигналом для тех игроков, которые считали победу своих персонажей гарантированной. Култ Дракона полон решимости достичь своей цели и не остановится ни перед чем. Персонажи должны быть по-прежнему преданы своей миссии.

Персонажи получают новый уровень в конце этого события.

Последовательность событий

В зависимости от того, как развивается приключение, вы можете свободно изменять силы и тактику второго и третьего нападения. Например, вы можете отложить появление югоготов до третьего нападения или позволить Красным Волшебникам появиться в составе сил культистов во втором событии.



Драконий культист



Глава 14. Пробуждение металлических драконов

Когда Культ Дракона протрубил в Дракхорн, отзвуки разнеслись по всему Северу. Многие металлические драконы начали выяснять, что означает этот звук, и собирать информацию о Культе у соседних гуманоидных народов.

Один из этих драконов, древний золотой змей по имени Протантер, воззвал к древнему драконьему обычаю — проведению совета, созвав послов из числа металлических драконов. Совет, который соберётся в Нижних горах, должен решить, как драконы будут реагировать на надвигающуюся угрозу Тиамат.

В состав совета входят представители каждой из пяти рас металлических драконов, которые затем передадут решение своим сородичам. Особую важность для фракций Совета Вотердипа представляет вопрос: будут ли драконы помогать цивилизованным гуманоидным народам в борьбе с Культом или же предпочтут действовать самостоятельно.

Во время этого совета искателям приключений выпадет возможность встретиться и побеседовать с одними из самых мудрых и могущественных существ Фейруна.

Герои должны убедить драконов, что дело гуманоидов Побережья Мечей правое, и что драконы и недраконы должны поддерживать друг друга в этом конфликте.

Чтобы заключить подобный союз, персонажам, возможно, придётся пойти на определённые уступки от имени разных фракций, независимо от того, дали ли эти фракции своё согласие. В случае успеха, искатели приключений смогут заручиться не только поддержкой драконов в целом, но и получить личное благоволение некоторых послов, а также ценные магические предметы из их сокровищниц.

Неожиданные послы

Согласно древней традиции, в совет драконов входят представители малых народов. Серебряный дракон Отаарилья-ккарнос в облинии Элии прибывает на Совет Вотердипа, чтобы передать приглашение на совет драконов. На этом этапе делегаты обсуждают, кто должен быть направлен в качестве послов от фракций Побережья Мечей. Так как группа героев не принадлежит ни к какой конкретной фракции, она считается лучшим выбором.

ПУТЕШЕСТВИЕ К НИЖНИМ ГОРАМ

Путь из Вотердипа к Нижним горам составляет более 600 миль (1 000 км). Отаарильякарнос готова предоставить персонажам особую привилегию — перенести их на своей спине за два дня. Однако это предложение действительно лишь при условии, что герои отправятся в путь прямо с Совета, не отвлекаясь на другие дела.

Путешествие проходит через области, пострадавшие от атак Культа. Едут ли они верхом или летят по воздуху, персонажи увидят руины одиноких поселений и дым, застилающий горизонт. Если искатели приключений путешествуют по земле, на их пути могут встретиться разрушенные поселения, налётчики Культа, мародёры, беженцы и цветные драконы. Вы можете сами решить, сколько боевых сцен включить в это путешествие.

СОВЕТ ДРАКОНОВ

Пять древних драконов составляют совет, которому поручено принять решение о реакции металлических драконов на действия Культа. Хотя они не обязательно являются самыми мудрыми или сильными представителями своего рода, все они пользуются большим уважением. Любое решение, принятое ими, будет признано всеми металлическими драконами.

Драконам нет нужды разбираться в различных фракциях Побережья Мечей — они уже знакомы с их репутацией и целями, и отношение драконов останется неизменным. Однако они также осознают, что именно лидеры гуманоидных рас зачастую определяют направление, в котором развивается общество. И хотя драконы понимают, что герои не являются официальными лидерами какой-либо фракции, им уже известно, что действия персонажей определили ход борьбы фракций с Тиамат. Таким образом, если драконы решат встать на сторону гуманоидов, это будет актом личной веры в группу и её способность объединить все фракции для решающего сражения.

ОТНОШЕНИЕ

Каждый дракон-советник в этой главе имеет свой уровень отношения к персонажам: от **враждебного** до **настороженного**, **нейтрального** и **дружественного**. Чтобы заручиться поддержкой всех металлических драконов, отряд должен завершить эту главу как минимум с тремя дружественными драконами и ни одним враждебным. Если герои согласятся на уступку конкретному дракону или совершат специальное действие в его интересах, отношения с ним улучшаются на два уровня (например, с враждебного на нейтральное или с настороженного на дружественное). Обещание доли улучшает отношение одного дракона на один уровень по выбору мастера.

Металлические драконы чрезвычайно мудры, но иногда им сложно различать отдельных гуманоидов. Поэтому начальное отношение каждого дракона зависит от расы героя: опыта прошлых взаимодействий и старых обид.

Смотрите главу 9 «Совет Вотердипа» для информации о влиянии уступок, на которые согласились герои, на решение металлических драконов присоединиться к коалиции.

ВСТРЕЧАЛИСЬ ЛИ МЫ РАНЬШЕ?

Драконы, присутствующие на совете, живут уже много веков. Учитывая, как быстро гуманоиды обзаваются потомством, вполне возможно, что один из драконов встречался с предками кого-то из персонажей и узнал его по запаху. К примеру, дварф, убивший родственника Отаарильякарноса, был давно потерянным двоюродным дедушкой дварфа-жреца из вашей группы. Или, быть может, у искателей приключений нет магического предмета, украденного у Тазмикеллы, но она узнала в одном из членов группы потомка сладкоречивого барда, который украл предмет много поколений назад. Персонаж может вспомнить его как семейную реликвию и ему придется договариваться о возвращении предмета.

ПРОТАНТЕР

Самец золотого дракона

Протантер — лидер совета. В прошлом Король Справедливости — королевский титул среди золотых драконов — он относится к гуманоидным расам с недоверием, особенно к людям и эльфам. Хотя Протантер видит в них и добро, и зло, он считает, что способность достигать великой силы, несмотря на физические ограничения, делает их опасными. Дракон полагает, что гуманоиды слишком мало живут, чтобы обрести мудрость, которая помогла бы им направить свою силу в верное русло.

Протантер знает, что многие из самых отвратительных созданий мира — такие как юань-ти и тифлинги — произошли от людей, заключивших тёмные сделки ради силы. Для него череда погибших человеческих цивилизаций по всему Фейруну является свидетельством глубокой порочности человеческой природы. Более того, он многократно указывает на то, что большинство злых архимагов и личей были людьми — в том числе основатель Культа Дракона Саммастер и Красный Волшебник Сзасс Тэм. Даже нынешний лидер Культа Дракона, Северин, и большинство его последователей — люди.

Однако Протантер обращает внимание, что преступления гуманоидов обычно направлены против себе подобных. Он понимает, что скоротечность жизни большинства гуманоидов не позволяет им осознать собственное зло. Эльфы же живут долго и обладают великой мудростью, но в прошлом использовали её во вред драконьему роду. Именно они создали *мифал Драконьего Безумия*, из-за которого драконы по всему Фейруну сходили с ума от ярости. Убедить Протантера довериться фракциям, в которые входят эльфы, — крайне трудная задача.

Желание. Протантер предпочёл бы, чтобы драконы собрали свои силы, не считаясь с гуманоидными фракциями, и нанесли мгновенный и решительный удар, прежде чем Культ и его союзники — цветные драконы — смогут собрать силы воедино. Если это поставит гуманоидов под удар — пусть так.

Отношение. Нейтральное. Если в отряде есть люди или тифлинги, Протантер становится насторожен. Если есть эльфы — враждебен.

Уступка. Протантер требует официальных извинений от представителя эльфийского народа за кощунство, которым был *мифал Драконьего Безумия*. Он готов довериться героям, пообещавшим извинений от короля Меландраха на Совете Вотердипа.

ИЛЕУТРА

Самец латунного дракона

Илеутра — древний латунный дракон, который путешествует по планам в поисках знаний и всё более сложных вызовов. Легенда гласит, что он обитает вместе с Огмой, богом знаний, но сам дракон уклончиво отвечает на этот вопрос.

Видя, как добро и зло в равной мере проявляется у представителей младших рас, Илеутра считает, что решение об оказании помощи гуманоидам зависит не столько от того, достойны ли они её, сколько от того, можно ли доверить искателям приключений возглавить фракции.

Желание. Илеутра не имеет заранее сложившегося представления о том, какой план действий лучше, и он готов выслушать все точки зрения.

Отношение. Нейтральное. Илеутра на протяжении веков наблюдал за младшими расами с других планов и понимает, что каждый гуманоид в равной степени склонен как к добру, так и ко злу. Он действительно колеблется и взвешивает все варианты борьбы с Культом.

Уступка. Илеутра убеждён, что маски драконов слишком опасны, чтобы оставаться в мире, если гуманоиды будут знать их местонахождение. Его отношение улучшится, как только персонажи согласятся передать все драконьи маски металлическим драконам, как только те будут найдены (включая маски, захваченные после решающей битвы).

ОТААРИЛЬЯККАРНОС

Самка серебряного дракона

Представительница серебряных драконов верит, что ни добро, ни зло среди младших рас не бывают абсолютными. Гуманоиды нуждаются в защите и наставлении, и им следует показать праведный путь жизни Бахамута, а не игнорировать их и не относиться к ним, как к детям. Если драконы откажутся взаимодействовать с гуманоидами и сосредоточатся только на собственном благополучии, гуманоиды продолжат совершать те же ошибки снова и снова.

Однако вера Отаарильяккарнос в потенциал гуманоидов имеет слабое место, когда дело касается dwarфов. Она презирает их за древние Сходы драконоборцев — великие охоты, когда кланы объединялись для уничтожения дракона, считавшегося угрозой. Столетия назад племянница Отаарильяккарнос была убита на одном из таких Сходов драконоборцев, и, обладая свойственной металлическим драконам памятью поколений, она считает всех dwarфов виновными.

Отношение. Нейтральное. Если в группе есть dwarфы, Отаарильяккарнос становится враждебной.

Желание. Отаарильяккарнос хочет, чтобы металлические драконы нанесли удар как можно скорее, как предлагает Протантер, но она не уверена, что они смогут победить в одиночку. Союз уменьшил бы потери для обеих сторон, но драконы должны быть уверены в намерениях фракций и их лидеров.

Уступка. Отаарильяккарнос знает, что шкура её убитой родственницы была использована для изготовления доспехов, предназначенных dwarфийскому лорду, который и убил дракона. Она требует вернуть останки родственницы, а также извинений посла Броненвила от имени всех dwarфов за все несправедливые убийства, совершённые в ходе Сходов драконоборцев.



Дракхорн

НИММУР

Самец бронзового дракона

Из всех драконов в совете Ниммур больше всех остальных не согласен с Протантером. Он уверен, что металлические драконы созданы по образу Бахамута и не имеют выбора между добром и злом. Так насколько же ценнее добро, когда его свободно выбирают гуманоиды, сознательно отвернувшиеся от зла?

Вера Ниммура в потенциал гуманоидов частично вызвана его привязанностью к роду Сильмерхельв в Вотердипе, который он защищает (в том числе и Далу Сильмерхельв; см. главу «Совет Вотердипа»).

Желание. Ниммур хочет помочь фракциям, считая Арфистов и Орден Перчатки воплощением лучших черт гуманоидов.

Отношение. Если группа не вела себя неприемлемо в его присутствии (или где-то ещё, и ему стало об этом известно), Ниммур дружелюбен. Он знает, что герои пришли на совет по рекомендации тех, кого он уважает и любит.

Уступка. Ниммур не требует уступок, если только персонажи не обидели его. В этом случае они должны доказать свою добродетельность так, как вы сочтёте нужным.

ТАЗМИКЕЛЛА

Самка медного дракона

Тазмикелла симпатизирует людям и долгое время жила среди них, но она сомневается, стоит ли поддерживать фракции. Её логово и сокровища неоднократно становились целью хитроумных воров и ловких мошенников, и она считает предательство отличительной чертой гуманоидов. Тазмикелла опасается, что одна или несколько фракций могут предать металлических драконов, чтобы продемонстрировать преданность Тиамат.

Медная драконица также считает, что неконтролируемое взаимодействие между гуманоидами и драконами обернулось катастрофой для обеих рас. *Мифал Драконьего Безумия* напоминает ей о том, как легко может вспыхнуть вражда между ними.

Желание. Тазмикелла соглашается с Протантером, что металлические драконы могли бы сразиться с цветными сами, но не уверена в победе. Наличие союзников среди гуманоидов уменьшило бы потери с обеих сторон.

Отношение. Нейтральное. Если среди персонажей есть драконорожденный, Тазмикелла становится настороженной. Если в группе есть персонаж с репутацией бесчестного человека (особенно плут или бард), она враждебна.

Уступка. Один из магических предметов, найденных в ходе предыдущих приключений, когда-то принадлежал Тазмикелле. Этот предмет раньше был частью сокровищ, захваченных ею у древнего чёрного дракона (если сотворить заклинание *знание легенд* или похожую магию, её история подтвердится). Она испытывала нежные чувства к этому предмету, пока вор не украл его из сокровищницы. Вернув этот предмет с извинениями, персонажи улучшают её отношение.

УСТУПКИ ВСЕМУ СОВЕТУ

Группа может сделать уступки, чтобы умиротворить всех драконов сразу, вместо того чтобы предлагать уступки каждому дракону по отдельности. Общая уступка улучшает отношение одного дракона по вашему выбору на один уровень.

АРТЕФАКТ ДЛЯ ТАКОГО СЛУЧАЯ

Металлические драконы известны тем, что время от времени одаривают героев магическими предметами и богатствами из своих сокровищ. Если персонажи сильно впечатляют драконов — например, если все пять драконов изменят своё отношение на дружелюбное — или если герои хорошо сыграют свои роли во время встречи, совет драконов может наградить одного или нескольких персонажей знаком своего уважения. Скорее всего, это будет набор из трёх *стрел истребления* (драконов) или *броня устойчивости* (к молнии). Оба предмета будут полезны в борьбе с Культom, особенно если персонажи ещё не прошли главу 15. Тазмикелла даже может вернуть предмет, который персонажи ей отдали в качестве уступки (она не жаждет обладать им, если он может принести пользу другим, но всё ещё возмущена тем, что его когда-то у неё украли).

БОГАТСТВА

Даже благородные драконы любят сокровища, и передача им части награбленного Культom значительно улучшит их отношение. Группа может рассматривать драконов как ещё одну фракцию, получающую равную долю сокровищ, которые делятся между одиннадцатью фракциями. Это улучшает отношение одного дракона на один уровень. За каждую дополнительную долю, обещанную драконам (две доли среди двенадцати фракций, три — среди тринадцати и так далее), отношение ещё одного дракона улучшается на один уровень.

Отношение драконов к группе улучшается в следующем порядке: Тазмикелла, Отаарильякарнос, Илеутра, Протантер и Ниммур. Обещание отдать треть сокровищ (пять долей среди пятнадцати фракций) или более улучшает отношение всех пяти драконов.

ДРУГИЕ УСТУПКИ

Драконы не подсказывают группе иных вариантов уступок, но персонажи потенциально могут склонить их другими предложениями. Вознаградите изобретательность игрока за новые варианты уступок, например, следующие:

- Взять Северина в плен, если он будет захвачен, или передать его тело драконам, если он будет убит.
- Посвятить крупный монастырь или храм Бахамуту.
- Передать драконам участок земли, имеющий для них историческую ценность.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда персонажи достигнут соглашения с драконами, Отаарильякарнос предложит вернуться в Вотердип, чтобы уведомить Совет о достигнутом соглашении. Детали и условия, включая любые уступки, обещанные персонажами, будут обсуждаться на следующем заседании Совета Вотердипа. Если персонажи не достигнут соглашения, потому что не могут или не хотят удовлетворить требования драконов, Отаарильякарнос отвезёт их обратно, но покинет Вотердип сразу же.



ГЛАВА 15. БАШНЯ ЗОНТАЛА

НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО СЕВЕРИН ОБЛАДАЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНОЙ ВЛАСТЬЮ В КУЛЬТЕ ДРАКОНА, ВНУТРИ организации всё ещё существуют сторонники старых традиций, тоскующие по временам почитания драколичей. Многие из них сосредоточены среди учёных и интеллектуалов, чьи исследования оказались бесполезными в рамках нового курса Культа. Некоторые считают, что Северин попался на удочку дьяволов и стал игрушкой Тиамат, что недалеко от истины.

Двое наиболее известных традиционалистов — это драконья душа по имени Йорген Пол и его верный заместитель Искандер, которые наиболее яростно выступают против нового курса. По мере приближения ритуала призыва Северин осознал, что не может допустить раскол среди своих войск. Он согласился предоставить Йоргену Полу и его последователям драконью маску, чтобы они могли проверить, правильно ли Северин трактует её магические свойства. Если он ошибся, то узнает об этом прежде, чем пойдёт ва-банк в решающем сражении. Но если нет — традиционалисты поддержат его.

Однако Йорген Пол не знает, что Северин обратился за помощью к своим союзникам, Красным Волшебникам, чтобы те создали фальшивую маску. Они изготовили копию *маски синего дракона*, которая выглядит могущественной, но на самом деле почти не обладает магической силой. Северин понимает, что обман вскроется, но надеет-

ся, что фальшивая маска выиграет ему время до завершения ритуала, пока учёные заняты её изучением.

Культ Дракона недавно захватил башню Зонтала — древнее и таинственное жилище волшебника на южном склоне горы Хлим. Йорген Пол и Искандер командуют в башне и привлекли на свою сторону многих единомышленников, но не все культисты там — традиционалисты.

ИСКАНДЕР

Искандер, молодой заместитель командира в башне Зонтала, имеет внушительный рост под два метра. Он не отличается особой храбростью, но его наблюдательности можно позавидовать. Искандер уже давно заметил, что многие восходящие звёзды в Культе Дракона встретили свой конец при загадочных обстоятельствах, так и не раскрыв свой потенциал. Ему не даёт покоя, что некоторые культисты совершают убийства ради карьерного роста или устраняют амбициозных конкурентов, чтобы обезопасить себя.

Четыре десятидневки назад Искандер слег с желудочным заболеванием, которое его очень ослабило. На фоне болезни его подозрения превратились в паранойю. Он твёрдо убеждён, что кто-то из башни Зонтала отравил его, и теперь не доверяет никому. Чтобы спастись, Искандер решает предать Культ и искать помощи в другом месте. Узнав о подвигах искателей приключений, он решает, что враги Культа — его лучший шанс на спасение, а драконья маска — достаточно весомая приманка, чтобы привлечь их внимание.

НЕОЖИДАННОЕ ПОСЛАНИЕ

Сообщение Искандера может быть передано группе любым способом, который вы сочтёте нужным, например через представителя Жентарим. Независимо от того, кому адресовано сообщение: героям или ПМ из Совета Вотердипа — оно может быть поспешно нацарапанной запиской, красноречивым обращением, доставленным гонцом, или произнесено шёпотом в тёмном коридоре.

«Вы меня не знаете, но мы можем оказать друг другу огромную помощь. Меня зовут Искандер, и я совершил ужасную ошибку, вступив в Культ Дракона. Его планы неизбежно приведут к катастрофе, но с вашей помощью я могу их остановить. Спасите меня из лап Культа, и я передам вам величайшую награду: *маску синего дракона*. Без неё планы Северина по возвращению Тиамат в наш мир потерпят крах. Маска находится здесь, в башне Зонтала, под охраной нескольких волшебников, включая меня.

Опасность того, что моё предательство будет раскрыто, возрастает с каждым днём, и если это произойдёт, меня точно убьют. Поторопитесь ради всего, что вам дорого».

Персонажи, вероятно, станут подозревать Искандера, считая, что его предложение продиктовано заботой о собственной безопасности, а не о благополучии мира. Если герои применяют магию прорицания, дайте им понять, что Искандер честен, а *маска синего дракона* действительно у него.

Если персонажи обратятся к членам Совета Вотердипа за советом, ПМ будут единодушны: риск велик, но награда значима. Потеря одной из пяти драконьих масок нанесёт значительный удар по планам Северина.

БАШНЯ ЗОНТАЛА

Башня Зонтала — легендарное место среди волшебников и сказителей Фейруна благодаря своей необычной магической защите, включая волшебный лабиринт из живой изгороди, окружающий её. Служители Культа избегают лабиринта, используя для передвижения порталы внутри башни.

Волшебник Зонтал был выдающейся фигурой. Начав как скромный искатель приключений, он путешествовал по всему Фейруну и за его пределами, достигнув отдалённых земель, таких как Захара, Кара-Тур и даже Мацтика. Его работа была сосредоточена на воплощении существ и на стихийной эвокации, поэтому он часто держал при себе элементарей и гениев.

Зонтал высоко ценил одиночество, поэтому он спроектировал свою башню и окружающий её лабиринт, чтобы отпугивать нежелательных гостей. Более века назад он выгнал своих учеников и запечатал башню. Никто не знает, чем занимался Зонтал прошедшие десятилетия и жив ли он вообще. Одни считают, что он стал личем, другие — что давно умер. Единственное, что известно наверняка, — лабиринт по-прежнему остаётся непреодолимой преградой, а заклинания и магические барьеры, защищающие башню, столь же сильны, как и прежде.

ДЕРЕВНЯ

Вдоль края живой изгороди раскинулась деревня, которая также называется башней Зонтала. Изначально поселение возникло как место, где многочисленные ученики Зонтала строили себе дома. С годами сюда стали приходить новые поселенцы, узнав, что волшебник и его ученики обеспечивают отличную защиту от набегов орков и чудовищ. Сейчас деревня меньше, чем во времена расцвета башни, но в ней до сих пор живёт около трёхсот человек.

Местные жители дружелюбны, но относятся с подозрением к незнакомцам, которые задают слишком много вопросов о башне. Долгое время там было тихо, но уже почти год жители видят по ночам свет в окнах и слышат странные звуки. Некоторые утверждают, что видели в небе синего дракона, летящего высоко над деревней. Другие скептически относятся к этому, но все сходятся в одном: башня вновь обитаема.

Когда жители деревни убеждаются, что искатели приключений не собираются разрушить башню (опасаясь, что битва может уничтожить и деревню), они охотно обсуждают, кто же мог поселиться внутри. Самые популярные теории гласят, что Зонтал вернулся или пробудился в форме лича, либо один из гениев или элементарей, которых волшебник когда-то заточил, наконец вырвался, но по-прежнему заперт внутри.

Жители деревни строго предупреждают героев об опасности лабиринта. Лишь немногие возвращались, и те — сильно пострадали. Даже животные и птицы сторонятся лабиринта.

Башня и лабиринт защищены заклинаниями *желание*, искусно сотворёнными Зонталом. Башня невосприимчива для всех видов тайновидения и прорицания, а также неуязвима для любых форм атаки или преобразований. Единственный способ попасть внутрь — это пройти через лабиринт и решить загадки, созданные волшебником.

ЛАБИРИНТ

Живая изгородь, окружающая центральную башню, — удивительное произведение магического искусства. В некоторых отношениях лабиринт впечатляет даже более, чем сама башня, благодаря тому, как искусно он управляет пространством.

Из деревни в лабиринт ведёт плавно изгибающаяся дорожка. Жители поставили низкий забор у входа, чтобы не позволить детям и животным попасть внутрь. Страх перед лабиринтом внушается каждому с детства, и все жители деревни усердно избегают его.

Сверху — с крыш соседних домов или в полёте — лабиринт выглядит заросшим и запутанным скоплением кустарников, а дорожки нельзя проследить дальше десятка метров. Он выглядит так, как и следовало ожидать: лабиринт, к которому не прикасались более века, превратившийся в почти сплошную стену из живой изгороди и колючек.

Однако с земли лабиринт кажется приятным садом, окружённым зелёными изгородями, и ничем не выдаёт свой истинный облик. Жители деревни сразу указывают на эту аномалию, чтобы доказать, что с лабиринтом шутки плохи. Сверху лабиринт выглядит таким, каким он существует в реальном мире, а с земли — это межпространственное измерение, созданное Зонталом как барьер вокруг своего жилища.

Вход в башню существует только в этом межпространственном измерении. Попытки войти в лабиринт иным способом, кроме как по главной дорожке, приводят героев в непроходимые густые заросли, которые не ведут ко входу в башню. Герои, которые попытаются прорубить себе путь, перелететь или сделать подкоп под лабиринтом, обнаружат вместо башни только гладкие, непроходимые стены из камня. С верхнего уровня башни выступает балкон, но его окружает невидимый, непроницаемый барьер, отражающий любые объекты и магические эффекты. Единственный способ добраться до входа в башню — пройти через межпространственный лабиринт, созданный Зонталом.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Поскольку лабиринт не существует в обычном измерении, его невозможно изобразить на традиционной карте. Вместо этого он представлен как набор из семи узлов, где происходят события. Перемещение между узлами занимает 266 раундов, независимо от того, идут ли герои пешком или бегут. Персонажи воспринимают это движение, как будто они идут по ухоженной дорожке в саду с живой изгородью. Путь изгибается таким образом, что персонажи не могут видеть более чем на 15 футов (5 м) вперёд, как если бы они находились в круглом саду с концентрическими тропами. Попытка прорубиться сквозь изгородь никак не влияет на время перехода от одного узла к другому. Персонажи, пытающиеся вернуться на место, где они прорубили изгородь, не находят его.

Стены изгороди высотой в 8 футов позволяют искателям приключений видеть башню с разных точек, но это не помогает определить правильное направление. То башня будет видна слева, то внезапно справа, или за спиной, либо она окажется ближе или дальше, чем была мгновение назад. Когда персонажи пытаются сосредоточиться на новом положении башни, они внезапно понимают, что не могут чётко вспомнить её прежнее расположение или начинают задаваться вопросом, была ли она вообще на другом месте.

Если персонаж, вошедший в лабиринт по дорожке, попытается взлететь над ним, башня немедленно исчезнет из виду, и перед героем откроются бесконечные извилистые тропы, тянущиеся до горизонта во всех направлениях. Или, например, персонажи, решившие подняться над лабиринтом, будут немедленно возвращены в реальный мир, оказавшись над зарослями изгороди, причём их товарищей рядом не окажется. Единственный способ вновь присоединиться к группе — войти в лабиринт и пройти тот же путь заново, столкнувшись со всеми сценами по пути (используйте этот вариант осторожно, если не хотите разделять группу).

Если персонажи входят в лабиринт ночью, свет звёзд в ясном небе будет достаточно ярким, чтобы освещать их путь; этого света хватит даже для того, чтобы солнечные часы в зоне 1 отбрасывали тень. Однако любой, кто хоть немного знаком с ночным небом, заметит, что созвездия совершенно незнакомы.

Зона 1 — это сердце лабиринта, и персонажи будут возвращаться туда много раз, пока ищут вход в башню. Если они поступят правильно, им удастся избежать всех опасностей лабиринта. Но это маловероятно.

Хотя лабиринт крайне сложно пройти, выйти из него достаточно просто. Всё, что нужно сделать персонажам — это выразить желание покинуть лабиринт, находясь в зоне 1, и любой выбранный маршрут приведёт их к дорожке на краю деревни. Они могут развернуться и снова войти в лабиринт, оказавшись в зоне 1, в начале пути.

СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ

Если персонажи не приняли радикальные меры, чтобы скрыть своё приближение к лабиринту, то их заметят культисты в башне (они внимательно следят за деревней и немедленно замечают любое движение, вызванное появлением искателей приключений). Культисты не знают планов героев, но имея при себе *маску синего дракона*, не намерены рисковать. Их приготовления пугают Искандера, который видит, как его шансы на побег тают. В панике он хватается *маску синего дракона* и бросается на балкон башни.

Когда персонажи готовятся войти в лабиринт впервые или если они проводят слишком много времени в деревне, прочитайте или перефразируйте следующее:

Когда вы готовитесь ступить на садовую дорожку, вы замечаете движение высоко на башне. Мужчина в чёрных одеждах стоит на балконе, размахивая чем-то над головой. Трудно разглядеть детали на таком расстоянии, но кажется, это синяя маска.

«Герои! — кричит фигура. — Они заметили вас в деревне! Я забрал маску, но они скоро поймут, что она пропала! Ищите меня в подземельях башни, лишь там у меня есть шанс спрятаться. Этот ключ позволит вам телепортироваться в подземелье. — Говоря это, фигура поднимает вверх второй предмет — что-то белое, похожее на сверкающие песочные часы. — Я оставляю его здесь после того, как использую, но другие могут найти его раньше вас».

Фигура оглядывается через плечо, когда внезапно на балкон выбегает другой человек. Блеск клинков и вспышки заклинаний пронзают воздух. Затем говоривший сталкивается нападавшего через перила балкона и скрывается внутри башни.

1. СОЛНЕЧНЫЕ ЧАСЫ

После входа в лабиринт, эта зона становится первой, в которую персонажи попадают, войдя по пути Д.

Вы входите на перекрёсток, где сходятся восемь путей, симметрично расходящихся в стороны. Перед вами, над стеной из живой изгороди, возвышается башня Зонтала, но из-за изгибов невозможно сказать, какой из путей ведёт к ней.

В центре перекрёстка стоят солнечные часы, и тень от их гномона указывает прямо на башню, что крайне странно, так как солнце не у вас за спиной. Ваши собственные тени падают в правильном направлении, но тень от солнечных часов указывает вперёд.

БАШНЯ ЗОНТАЛА



Солнечные часы прочно закреплены в земле и не могут быть сдвинуты или перемещены. Восемь путей, ведущих из этого места, абсолютно одинаковы. Если искатели приключений попытаются оставить какие-либо метки или предметы на земле, они исчезнут, как только герои вернутся сюда снова. Персонажи не должны знать, возвращаются ли они в ту же самую точку или же в лабиринте существует несколько идентичных перекрёстков с солнечными часами.

Тень от гномона солнечных часов указывает правильный путь. Если персонажи следуют по другому пути, он приведёт их в иную зону лабиринта (на ваш выбор). Вернуться назад с неправильного пути нельзя: как только последний персонаж потеряет из виду солнечные часы (примерно через 15 футов (5 м) по изгибающейся тропе), даже раз-вернувшись, все герои окажутся в той зоне, куда бы они попали, если бы продолжили движение вперёд.

Если персонажи выбирают правильный путь, они возвращаются в зону 1 через 2d6 раундов. Каждый раз, когда они возвращаются, тень от гномона указывает на другой путь, в соответствии с порядком, представленным далее. Однако неизменно, когда герои снова входят в эту зону после первого раза, гномон отбрасывает всё больше теней. Персонажи должны угадать правильный путь среди нескольких теней, но решение не очевидно, а игра — несправедлива. Зонтал создавал лабиринт не для того, чтобы предложить приятную головоломку, а чтобы удерживать врагов и любопытных исследователей подальше от башни.

ТЕНИ НА СОЛНЕЧНЫХ ЧАСАХ

Солнечные часы	Тени указывают на	Правильный путь
1	А	А
2	А, В	Б
3	А, Г, Е	Д
4	Б, Г, Е, З	Солнечные часы
5	А-З	Край стены

Загадки **первых трёх солнечных часов** решаются достаточно просто, хотя и не всегда очевидно.

Четвёртые солнечные часы отбрасывают четыре тени в форме буквы «Х». Пока персонажи их изучают, тени начинают медленно вращаться по поверхности диска, ускоряясь и укорачиваясь, пока не сливаются с гномоном, а солнечные часы не перестают отбрасывать тень вовсе. Правильный путь в этом случае — сами солнечные часы. Персонаж, который прыгает или забирается на часы, втягивается в их каменную поверхность, а затем внезапно падает с неба, приземляясь невредимым у пятых солнечных часов.

Пятые солнечные часы отбрасывают восемь теней, указывающих на каждый возможный путь. Все они неправильные. Чтобы выбрать верное направление, персонажам нужно двигаться не по одному из путей, на которые указывают тени, а пройти между ними прямо в изгородь. Как только персонаж сделает шаг, побежит или бросится головой в изгородь, он окажется у подножия башни.

РАЗДЕЛЕНИЕ ГРУППЫ

Некоторые группы могут разделиться в надежде перехитрить лабиринт. Но каким бы образом они ни пытались это сделать, они всегда оказываются вместе. Если группы выберут разные пути, они встретятся в одной и той же зоне. Если один персонаж останется у солнечных часов, а другие пойдут по тропинке, то этот путь приведёт их обратно к солнечным часам, где остался персонаж. Более того, этот персонаж будет клясться, что остальные отсутствовали 1d6 часов — достаточно, чтобы совершить короткий отдых (долгий отдых в лабиринте невозможен). Как обычно, любые оставленные метки за это время исчезают, и никто не заметит этого.

Каждый раз, когда персонажи выбирают неправильный путь, они оказываются в одной из других зон лабиринта, описанных далее. Вы можете использовать их в любом порядке. Если персонажи ошибутся более шести раз, вы можете использовать эти зоны повторно, создать свои собственные или заставить персонажей долго идти по тропинкам, прежде чем они снова встретят солнечные часы.

Персонажи всегда возвращаются к тем же солнечным часам, от которой они ушли (от 1 до 5 солнечных часов), чтобы им не приходилось начинать сначала после каждого неверного выбора. Однако, как упоминалось ранее, они не могут определить, вернулись ли они к тем же самым солнечным часам или к другим.

ВЫБИРАЯСЬ ИЗ ЛАБИРИНТА

Когда персонажи успешно решают загадку пятых солнечных часов и входят в изгородь, они выходят на место, откуда видно телепортационный круг у подножия башни. На земле перед ними лежит тело мёртвого культиста, которого ранее Искандер сбросил с балкона. Позади персонажей видна прямая тропа, ведущая к перекрёстку с солнечными часами. Другая тропа тянется на тридцать метров дальше от часов и выходит к деревне.

Через несколько секунд после того, как первый персонаж ступает в телепортационный круг, все существа, находящиеся там, мгновенно переносятся в зону 8. В качестве альтернативы персонажи могут покинуть сад у подножия башни без каких-либо препятствий или задержек. Однако любые драгоценные камни, собранные ими в лабиринте (см. далее), загадочным образом исчезают.

2. БАССЕЙН С ЧУУЛАМИ

В центре этого квадратного двора со стороны восемьдесят футов находится круглый бассейн диаметром шестьдесят футов. Вода в нём тёмная и мутная, и глубже, чем на фут, ничего не видно. Над центром бассейна на высоте одного фута парит гранат. Ещё одна тропа уходит через живую изгородь с противоположной стороны бассейна, прямо напротив входа.

Четыре **чуула** обитают в тёмной воде. Они прячутся, пока персонажи не войдут в бассейн или не прикоснутся к гранату. В бою чуулы стараются парализовать противников, а затем утащить их в бассейн глубиной 50 футов (15 м) и утопить. Чуулов привлекает магия, поэтому если в воду брошен магический предмет, они отвлекутся на 5 раундов. В это время чуулы не будут нападать, а если уже начали атаку, то остановятся и нырнут на дно, чтобы осмотреть новое сокровище.

Если персонажи попытаются покинуть зону, не забрав гранат, обе тропинки изогнутся и приведут их обратно после короткой прогулки. Если герои оставят в этой зоне какие-либо метки, предметы или спутников, применяются правила, описанные в зоне 1.

Если же персонажи возьмут с собой гранат, любая из тропинок приведёт их обратно к солнечным часам.

СОКРОВИЩА

На дне бассейна находятся сокровища, которые оставили предыдущие посетители: шесть *зелий исцеления*, одно *зелье роста*, одно *зелье огненного дыхания*, *жезл ужаса*, три *кинжала +1*, *парящая сфера* и *самоцвет элементаля* (чистый сапфир/элементаль воздуха).

3. ПАСТБИЩЕ ЦИКЛОПОВ

Вы выходите на просторную поляну, гораздо большую, чем вы ожидали встретить в лабиринте. Это прямоугольное пространство примерно 90 футов в ширину, а дальняя сторона находится на расстоянии около 150 футов. Перед вами расстилается пастбище, усыпанное валунами, с большим прудом на одной стороне и огородом рядом с гигантским домом на другой. На пастбище пасутся овцы, за которыми приглядывают два циклопа, но они не двигаются — все будто застыло во времени.

Как только один из персонажей делает шаг вперёд, существа внезапно оживают: овцы начинают жевать траву, а циклопы беззаботно болтают. Увидев персонажей, они обмениваются парой слов, так, что персонажи не слышат, а затем играют в игру, похожую на «камень, ножницы, бумага». Проигравший циклоп вместе с напарником направляется к вам. Оружия при них нет.

Когда циклопы оказываются в 20 футах (6 м) от группы, проигравший поднимает небольшой валун с земли и делает жест в сторону группы. Затем он оборачивается к пастбищу и с силой бросает валун на 100 футов (30 м), после чего тот катится ещё 20 футов. Оба циклопа поворачиваются к персонажам и выжидающе смотрят.

Валуны в этой части поляны огромны — не меньше двух футов в диаметре и весят по 500 фунтов (230 кг) и более.

Циклопы говорят только на великаньем. Если кто-то из группы обратится к ним на их языке, они игнорируют вопросы, но объясняют правила игры: персонажам нужно бросить валун дальше, чем это сделал циклоп. Циклопам неважно, как это будет сделано, главное — чтобы валун пролетел хотя бы часть расстояния, его нельзя ни катить, ни нести.

Существует несколько способов выиграть это состязание. Самый простой — уменьшить валун с помощью заклинания *увеличение/уменьшение*, а затем с помощью того же заклинания увеличить сильного персонажа. Также можно воспользоваться заклинанием *левитация*, чтобы поднять валун и толкнуть его в нужном направлении, либо выкопать траншею, по которой он покатится дальше. Циклопы примут любое решение, если оно заставит валун пролететь дальше камня, который бросил циклоп.

Если персонажи нападут на **циклопов**, те будут защищаться, но их смерть ничего не изменит: чтобы вернуться к солнечным часам, герои всё равно должны будут переместить валун дальше, чем это сделал циклоп.

Когда персонажи преуспеют, валун, брошенный циклопом, расколется пополам, и внутри окажется топаз. Если персонажи вынесут топаз из этой зоны, любая тропинка приведёт их обратно к солнечным часам.

Если же они попытаются уйти без победы в состязании, обе тропинки изогнутся и приведут героев обратно после короткой прогулки. Если персонажи оставят в этой зоне какие-либо метки, предметы или спутников, применяются правила, описанные в зоне 1.

4. ХИЩНЫЙ САД

Прямо перед вами путь преграждает бьющий фонтан. В живых изгородях по обе стороны от него растут крупные яркие цветы, каждый лепесток которых мерцает на свету. Воздух здесь необыкновенно свежий и сладкий.

Большие цветы растут на северной и южной сторонах каждой клетки карты, за исключением той, где находится фонтан. При ближайшем рассмотрении становится понятно, что мерцание исходит от крупных жемчужин в центре каждого цветка. Однако, если кто-либо из персонажей атакует цветок или попытается извлечь жемчужину, все двенадцать хищных растений нападут на тех, кого смогут достать. Для каждого цветка используйте параметры **отъюга**, но с учётом того, что они имеют скорость 0, а их тип — растение.

После уничтожения цветка его жемчужину можно извлечь. Если персонажи вынесут жемчужину из этой зоны, любая тропинка приведёт их обратно к солнечным часам.

Если персонажи попытаются покинуть эту зону без жемчужины, обе тропинки изогнутся и приведут их обратно после короткой прогулки. Если герои оставят в этой зоне какие-либо метки, предметы или спутников, применяются правила, описанные в зоне 1.

5. ПАГОДА

В центре этого открытого пространства раскинулся безмятежный пруд. На огромном валуне, который возвышается из воды, словно остров, стоит крепкая пагода. К ней ведёт арочный мост, перекинутый над водой. Красная крыша пагоды, поддерживаемая шестью мощными колоннами, увенчана резными рыбами. Внутри пагоды находится человек, одетый в жёлтые шёлковые одеяния, расшитые красными и золотыми рыбами. Из пагоды доносится экзотическая музыка, исполняемая на струнном инструменте.

Когда персонажи приближаются, человек в одеждах кланяется им и садится на валун, который частично выступает из пола пагоды. Он терпеливо ждёт, пока группа присоединится к нему. Вокруг валуна пол не деревянный, а представляет собой каменный сад, украшенный декоративными камнями и чистым песком. Рядом с валуном, на котором сидит человек, тлеет угольная яма.

Хозяин пагоды молчаливо ждёт, пока искатели приключений не войдут внутрь. Когда они заходят в пагоду, он коротко улыбается и предлагает гостям шёлковые подушки. Затем он взмахивает рукой, и железный чайник поднимается из-под углей. Чайник напоминает сердитое лицо с грубыми чертами, и персонаж, который изучит его и успешно пройдёт проверку Мудрости (Внимание) или Интеллекта (Магия) со СЛ 12, сможет распознать в нём дао. Человек наливает в чайник чистую воду из глиняного кувшина и добавляет чайные листья. Он кланяется чайнику, выражая глубокое уважение, затем склоняет голову в медитации. Вскоре из чайника начинает подниматься пар.

Заварщик чая — это дао, при помощи магии изменивший облик на человеческий. Чайник варит не чай, а смертельно опасный ядовитый газ. Кроме того, чайник — *колдовской сосуд* дао (см. далее).

Персонаж, который успешно пройдёт проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 15, поймёт, что чайник был поднят с помощью врождённого заклинания дао *движение грунта*, воздействующего на небольшой глиняный столб. Герои, наблюдающие за тем, как человек добавляет листья в чайник, могут попытаться пройти проверку Интеллекта (Природа) или Мудрости (Медицина) со СЛ 13. При успехе персонаж распознаёт траву — змеиный зуб, потенциально смертельное растение.

Если персонажи не предпримут никаких действий, чай, заваренный на змеином зубе, заполнит пагоду ядовитым паром, а дао окружит её *каменной стеной* (включая крышу), запирая персонажей внутри отравленного помещения. Он использует особенность *Скольжение сквозь твердь*, чтобы уйти в валун. Его тело останется в безопасности под землёй, в то время как его душа переместится в чайник, чтобы наблюдать за попытками персонажей сбежать, наслаждаясь их страданиями. В течение следующих 3 минут (30 раундов) существа внутри пагоды (кроме дао в его *колдовском сосуде*) должны проходить испытания Выносливости со СЛ 13 от яда в начале каждого своего хода. При провале существо получает 14 (4d6) урона ядом или половину этого урона при успехе. Три успешных испытания подряд дают невосприимчивость к яду.

У персонажей есть несколько вариантов для побега:

- Каменные стены имеют КБ 5, толщину 6 дюймов и 15 ПЗ за каждый дюйм толщины (90 ПЗ в общей сложности). Целеустремлённые персонажи могут проделать отверстия для воздуха в стенах.
- Персонажи могут вылить чайник в огонь, что уменьшит урон от яда до 7 (2d6) при провале испытания, или половину этого урона при успехе. Дым от горящего змеинозуба менее опасен, чем пар.
- Персонажи могут закупорить носик чайника или потушить огонь, что уменьшит СЛ испытания до 8.
- Если персонажи повредят чайник, дао вернётся в пагоду. Когда душа дао находится в чайнике, лицо на нём слегка оживает. Любо́й, кто прикоснётся к чайнику, заметит, что глаза дао осматривают пагоду. Чайник имеет КБ 5 и 20 ПЗ. Если он получает более 10 урона, дао возвращается в своё тело, выходит из валуна, убирает *каменную стену* (потому что сам не может дышать ядом) и атакует.

Если персонажи нападут на дао до того, как он успеет активировать свою ловушку, он сражается, используя *невидимость*, *движение грунта* и другие свои способности. Дао старается убить самых слабых персонажей первыми. Он сражается до тех пор, пока его пункты здоровья не снизятся до 45 или ниже, после чего отступает в землю.

Внутри чайника находится нефритовый драгоценный камень. Если персонажи вынесут его из этой зоны, любая тропинка приведёт их обратно к солнечным часам.

Если персонажи покинут это место без нефритового камня, обе тропинки изогнутся и приведут их обратно после короткой прогулки. Если герои оставят в этой зоне какие-либо метки, предметы или спутников, применяются правила, описанные в зоне 1.

6. ГАЛЕРЕЯ СТАТУЙ

Шесть комплектов роскошных латных доспехов стоят в этом зале, словно охраняя его. Погнутые и разбитые части брони и оружия разбросаны по ковру перед ними. Мох и лишайники покрывают доспехи, но на них нет ни намёка на ржавчину. С другой стороны этого зала виден ещё один проход.

Как только персонажи начинают осматривать это место, два комплекта **живых доспехов** приходят в движение и атакуют. Каждый раз, когда доспех уничтожается, оживают ещё два. Когда все доспехи ожили, начнут собираться разбросанные на полу части. Сборка занимает все действия доспехов — они не могут делать ничего другого в этот ход. После восстановления живой доспех нападает. Это продолжается до тех пор, пока в зоне остаются персонажи.

Каждый раз, когда уничтожается комплект доспехов, бросьте d6. При результате 6 из доспехов выпадает крупный гелиотроп. Если герои вынесут его за пределы этой зоны, любая тропинка приведёт персонажей обратно к солнечным часам.

Если персонажи покинут зону без гелиотропа, обе тропинки изогнутся и приведут их обратно после короткой прогулки. Если герои оставят в этой зоне какие-либо метки, предметы или спутников, применяются правила, описанные в зоне 1.

7. ЛАБИРИНТ ГОРГОНЫ

Следуя по тропинке, персонажи попадают в лабиринт, который является частью большого лабиринта магического сада.

Извилистая тропинка вдруг резко поворачивает, и перед вами открывается лабиринт поменьше, вырезанный в окружающих живых изгородах. Мгновение спустя раздаётся топот копыт, и из зелени на вас несётся горгона.

Эта зона окружена сплошными стенами из живой изгороди, которые не позволяют сбежать. Персонажи не узнают об этом, пока не исследуют всю зону, однако у них не будет времени на исследование, поскольку **горгона** уже охотится на них.

Лабиринт позволяет горгоне свободно перемещаться через изгороди, когда она использует Затоптывание. Преследуя искателей приключений, горгона по возможности применяет Окаменяющее дыхание. Каждый раз, когда она это делает, из её дыхания кристаллизуется алмаз, который падает на землю. Персонаж может заметить драгоценный камень, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. Герои должны поднять алмаз до начала следующего хода горгоны, иначе он распадётся в пыль.

Когда персонаж подбирает алмаз, в центре каждой из четырёх сторон этой зоны открывается путь, любой из которых приведёт персонажей обратно к солнечным часам.

Чудовище не последует за персонажами из лабиринта. Если горгона убита, через минуту на её месте материализуется другая **горгона**.

БАШНЯ

Преодолев опасности лабиринта, искатели приключений могут войти в башню Зонтала. Внутри они узнают, что сообщники Искандера из Культа раскрыли его предательство и теперь пытаются убить. Персонажам предстоит разобраться с магической системой телепортации башни, победить культистов и справиться с защитными механизмами, оставшимися со времён Зонтала, чтобы спасти Искандера и завладеть драконьей маской, которую он им пообещал. Однако прежде чем герои смогут покинуть башню, им придётся сразиться с синим драконом, призванным для охраны маски.

Хотя снаружи башня выглядит квадратной, внутри неё комнаты и стены имеют круглую форму. Это странное несоответствие — ещё одно проявление способности Зонтала манипулировать пространством.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Потолки. Высота потолков в комнатах башни 10 футов (3 м).

Свет. Зоны с 8 по 13 ярко освещены магическими лампами и светом, проникающим через узкие окна.

Звуки. Конструкция башни приглушает звуки между этажами. На соседних этажах слышен только самый громкий крик или шум, а на расстоянии более одного этажа не будет слышно ничего, кроме взрыва или заклинания *громовая волна*.

Круги телепортации. Надземные уровни башни Зонтала не содержат лестниц. Единственный способ перемещаться между уровнями — использовать круги телепортации, встроенные в башню (обозначены на карте буквой «Т»). Так как персонажи не поднимаются и не спускаются, после телепортации у них не будет способа определить, на каком уровне они находятся, кроме как выглянув в окно. Окна в башне высокие, но слишком узкие, чтобы через них могло пройти существо шириной более нескольких сантиметров.

На стене за каждым кругом телепортации находится металлическая панель с выгравированными символами. При прикосновении к символу он начинает мягко светиться. Через несколько секунд все существа, стоящие в круге, телепортируются в зону, соответствующую выбранному символу.

СИМВОЛЫ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Символ	Назначение
Стул	Приёмные покои (зона 8)
Два стула*	Балкон приёмных покоев
Буква «Г»	Закрытые покои (зона 9)
Прямоугольник	Святылище (зона 10)
Пламя	Гостиная (зона 11)
Звезда	Обсерватория (зона 12)
Квадрат	Спальня (зона 13)
Песочные часы	Телепорт в подземелье (заблокирован — зона 14)
Прямоугольный треугольник	Зона с солнечными часами в лабиринте (зона 1; недоступна из подземелья)

* Появляется только в приёмных покоях (зона 8). Конкретный балкон определяется тем, к какому стулу прикоснулись.

Персонажи, которые касаются символа в виде прямоугольного треугольника, перемещаются к солнечным часам у подножия башни, что позволяет им вернуться в башню по прямому пути или покинуть лабиринт, отправившись в деревню (см. раздел «Выбираясь из лабиринта» ранее).

Для того чтобы телепортироваться на уровень подземелья, символ должен быть активирован ключом в форме песочных часов, который Искандер показывал с балкона. Зонтал проводил множество опасных экспериментов в подземельях и не хотел, чтобы кто-либо проник туда или выбрался без его разрешения.

Ключ представляет собой песочные часы, сделанные из слоновой кости и хрусталя. Искандер использовал их, чтобы сбежать в подземелье из обсерватории, но бросил обратно в комнату после использования, чтобы персонажи могли последовать за ним. Теперь ключ оказался у Йоргена Пола, и героям придётся забрать его, чтобы попасть на уровень подземелья.

8. ПРИЁМНЫЕ ПОКОИ

Стены этих покоев украшены экзотическими геометрическими узорами, изображающими перья, орлов и змей, выполненными в стиле, который вам прежде не доводилось видеть. В стороне от центра комнаты на полу в луже крови лежит женщина, одетая как высокопоставленный член Культа Дракона.

Культистка была убита Искандером. Между ними произошёл спор, женщина попыталась ступить на круг телепортации, но Искандер ударил её кинжалом, после чего сам воспользовался порталом.

Если один из персонажей осмотрит тело и успешно пройдёт проверку Мудрости (Медицина) со СЛ 10, он сможет определить, что культистка была убита *кинжалом из зуба дракона* (см. приложение В).

Балконы расположены на высоте 8 футов (2,5 м) над полом, и до них легко добраться, взобравшись по стене. На полу каждого балкона есть круг телепортации, подобный тем, что можно встретить по всей башне. Успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 8, персонажи обнаружат спрятанные под перилами управляющие элементы. Они позволяют перенестись только на основной круг в этой зоне.

Украшения в комнате напоминают архитектурный стиль Мацтики. Зонтал глубоко изучал культуру Мацтики и включил множество её элементов в оформление своего дома.

9. ЗАКРЫТЫЕ ПОКОИ

Назначение этих комнат, созданных Зонталом, остаётся неизвестным. Когда сюда прибыли культисты, помещения были пусты, и их быстро переделали под казармы. Разбросанные по полу спальные мешки указывают, что каждую комнату использовали от четырёх до шести членов Культа.

Круг телепортации на этом уровне находится внутри круглого помещения с закрытой дверью. Дверь и стены этой комнаты сделаны из тонкой, необработанной стали. Дверь открывается наружу, если отодвинуть обычную задвижку.

Когда персонажи входят в это помещение, они застают одного **фанатика культа** и четверых **культистов**, которые обыскивают комнату в поисках Искандера. Культисты быстро понимают, что не смогут одолеть героев в бою, и бросаются в сторону комнаты с кругом телепортации, надеясь сбежать в гостиную (зона 11), где они рассчитывают найти подкрепление.

10. СВАТИЛИЩЕ

Когда Зонтал жил в башне, это святилище было посвящено Огме. Однако традиционалисты Культа превратили его в лабораторию для своих исследований.

Стены этой комнаты украшены изображениями драколичей, а в центре находится каменный алтарь, на котором закреплены части скелета дракона: лапы и когти. Полдюжины культистов отрывают взгляды от работы, удивлённые вашим появлением.

Кости передних лап чёрного дракона прикреплены к алтарю и зачарованы постоянным эффектом заклинания *оживление предметов*. Когда персонажи входят в комнату, они не сразу понимают, что лапы могут двигаться и атаковать. Каждая имеет КБ 10 и 50 ПЗ и может совершать одну атаку в ближнем бою за раунд против существа в пределах 5 футов: +4 к броску; 6 (1d10 + 1) колющего урона.

В комнате находятся двое **магов** и пятеро **фанатиков культа**, которые начинают атаку при первых признаках вторжения. Один из магов в качестве действия выкрикивает командное слово, активируя костяные лапы дракона. Если культист, активировавший конечности, будет убит, атаки прекращаются, но оба мага знают командное слово. Все культисты сражаются насмерть.

В этой комнате можно найти множество записей и свитков, касающихся драколичей, но ничего ценного здесь нет.

11. ГОСТИНАЯ

Эта комната служила Зонталу одновременно гостиной, кабинетом, а также местом для учёбы, отдыха и письма. Когда культисты захватили башню, они превратили помещение в ещё одну лабораторию для исследования драколичей.

Большой камин в центре комнаты поддерживает тепло и уют, его дым волшебным образом выводится наружу. На полу, свернувшись вокруг камина, разложено около двух третей скелета взрослого дракона. Однако прежде чем вы успеете осмотреться, шесть человек в чёрных плащах бросаются на вас.

Шестеро **фанатиков культа** в этой комнате нападают, как только кто-либо появляется из круга телепортации. Если получится, они пытаются добраться до круга телепортации и активировать его, пока один или несколько персонажей всё ещё находятся в нём. На активацию телепорта уходит всего несколько секунд, так что персонажи не смогут уйти с него, если у них нет возможности двигаться в качестве ответного действия. Культисты выбирают уровень со святилищем в качестве места назначения для искателей приключений.

Когда у персонажей появится время осмотреть скелет (как выясняется, чёрного дракона), они заметят, что кости разъединены и разложены небрежно, а передние лапы отсутствуют. Также станет ясно, что культисты используют это место для подготовки: у северной стены сложены тарелки, мешки с картофелем, репой, вяленым мясом и мукой.

Кроме тщательно очищенного скелета и записей, которые могут быть интересны только учёному, на этом уровне нет ничего ценного.

12. ОБСЕРВАТОРИЯ

Когда персонажи телепортируются в это помещение, Йорген Пол (**маг**) и трое **фанатиков культа** находятся на балконе. Все четверо собираются устроить засаду первому персонажу, который выйдет на балкон. Если персонажи сначала исследуют обсерваторию, не выходя на балкон, культисты врываются в комнату, надеясь застигнуть героев врасплох.

Совершенно ясно, что это помещение — рабочее место волшебника. Два объёмных тома по астрономии и астрологии лежат открытыми на столе. В центре комнаты на замысловатой подставке стоит массивный телескоп из латуни, хрусталя и полированного красного дерева. К одной из стен прислонена лестница, а в потолок врезана огромная хрустальная линза.

Зонтал использовал комнату для наблюдений за звёздным небом. Лестница предназначена для доступа к линзе, закреплённой на потолке, через которую можно наблюдать за небом с вершины башни. Днём через неё видно мало, но ночью линза даёт возможность с помощью телескопа обозреть всё небо от горизонта до горизонта.

У Йоргена Пола имеется ключ в форме песочных часов, который открывает доступ к подземному уровню башни. Прикосновение ключа к символу песочных часов на панели управления любого круга телепортации активирует символ и позволяет отправиться в зону 14.

13. СПАЛЬНЯ

Йорген Пол и Искандер делят эту в настоящее время пустую комнату, которая, вероятно, была роскошной до того, как её разрушило время. На столе, собранном из досок, уложенных на бочки, разложены записи и свитки, все они касаются драколичей и не имеют отношения к нынешним событиям.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Хотя культисты захватили верхние этажи башни Зонтала, они не имеют контроля над подземельем под ней. Загадки и древние стражи этого места остаются для них непреодолимым препятствием. Именно здесь Зонтал проводил большинство своих экспериментов, и раньше подземелья включали множество межпространственных измерений, доступных из главного коридора (зона 17).

Когда две первые группы культистов, отправленные на исследование подземелья, были убиты элементами в зоне 15, Йорген Пол быстро объявил этот уровень запретной зоной. Искандер пошёл на риск, сбежав сюда, понимая, что это единственное место, где последователи Йоргена побоятся его преследовать.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Потолки. Высота потолков в комнатах подземелья 10 футов (3 м), если не указано иное.

Свет. Если не указано иное, в зонах с 14 по 23 темно, пока существо не войдёт внутрь. Тогда активируются волшебные лампы и создают яркое освещение.

Звук. Звук хорошо разносится по комнатам и коридорам. Звуки боя или другие громкие звуки могут быть слышны в соседней зоне даже через закрытые двери.

14. ТЕЛЕПОРТ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На полу лежат тела троих мёртвых культистов. Успешная проверка Мудрости (Медицина) со СЛ 13 позволяет определить, что двое из них были убиты магическими зарядами (работа Искандера). Никаких проверок не требуется, чтобы заметить, что третий был заколот. Кровавый след ведёт в это помещение из зоны 15.

Искандер поджидал преследователей в этой комнате. Он убил двоих, но третий погнался за ним в зону 15, где на них напали элементы.

Этот телепорт может переместить к любому кругу телепортации на этажах выше, но его управляющие элементы не позволяют вернуться к солнечным часам.

15. ПОСТ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ

Пол в этой комнате залит кровью. Один размазанный след ведёт обратно в помещение с телепортом, другой — цепочка окровавленных отпечатков ботинок — тянется на север по коридору. Посреди комнаты застыли три фигуры: две похожи на бесформенные статуи из глины и камня, а третья — на человека, сотканного из огня.

Эти существа — два **элементаля земли** и **элементаль огня**, которых призвал Зонтал для охраны своих лабораторий. В отсутствие новых приказов элементы вечно следуют последнему распоряжению Зонтала — убивать незваных гостей. Как только кто-либо из персонажей войдёт в комнату, элементы атакуют. Они сражаются, пока не будут уничтожены, либо пока группа не отступит обратно в зону 14 или не продвинется дальше в подземелье. Элементали не преследуют персонажей вне этой зоны, если их не атакуют дистанционно.

В одном из углов комнаты стоит большой круглый стол с четырьмя стульями, вдоль стен расположены полки и рабочие столы. На круглом столе разбросаны книги и бумаги, а также стоит запёртый деревянный сундучок размером с обувную коробку. Его можно вскрыть инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15. При провале срабатывает магическая ловушка — *сторожевая печать*, активирующая заклинание *замедление*, которое воздействует на всех существ в этой зоне, кроме элементалей. Существа, попавшие под действие заклинания, могут повторять испытания в конце каждого своего хода. В противном случае эффект заканчивается через 1 минуту.



Искандер

Надписи на бумагах и книгах стали неразборчивыми, а страницы — настолько хрупки от жара, исходящего от элемента огня, что рассыпаются в прах при прикосновении.

СОКРОВИЩА

В сундучке находятся три свитка: два *свитка защиты от элементарей огня* и один *свиток защиты от элементарей земли*. Персонажи, которые завладеют этими свитками, могут использовать их, чтобы безопасно пройти мимо элементарей, если они будут передвигаться плотно сгруппировавшись, находясь в пределах 5 футов от заклинателя. Однако с единственным *свитком защиты от элементарей земли* персонажам, скорее всего, придётся сразиться с элементами земли хотя бы один раз.

16. ЛАБОРАТОРИЯ

С первого взгляда становится ясно — это помещение когда-то было лабораторией волшебника. Рабочие столы завалены записями, алхимическими колбами, ретортами, жаровнями и другим магическим оборудованием. Однако самым удивительным является вихрь, занимающий центр помещения. Десять футов в диаметре, он простирается от пола до потолка и бесконечно вращается. В центре вихря видны сверкающие драгоценные камни.

Этот вихрь — не существо, а один из экспериментов Зонтала. Камни, кружащиеся внутри, — это *самоцветы элементаря*. Попытка сунуть руку или любой другой предмет в вихрь нарушит идеальный баланс воздушного потока, что заставит один из *самоцветов элементаря* вылететь и разбиться об пол, призвав разъярённого элементаря. Вы можете выбрать тип элементаря или определить его случайным образом. В вихре находится восемь самоцветов, по два на каждый тип элементаря. Всякий раз, когда вихрь нарушается, ещё один камень вылетает и разбивается.

Оборудование в комнате больше не пригодно для использования, а реагенты давно иссохли, сгнили или потеряли свою магическую силу. Персонаж, потративший день на изучение записей, может попробовать пройти проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 20, чтобы понять, что Зонтал занимался сложным экспериментом, пытаясь создать элементарей, объединяющих лучшие свойства земли, воздуха, огня и воды.

17. КОСМИЧЕСКИЙ КОРИДОР

Ступени спускаются к дорожке, которая, кажется, тянется сквозь бесконечный космос. Тысячи звёзд мерцают в незнакомых созвездиях, а метеоры проносятся в пространстве, как над дорожкой, так и под ней. Сразу у подножия лестницы возвышается дверь, окружённая пустотой, а через пятьдесят футов (15 м) дорожка приводит к перекрёстку, где находится ещё одна дверь.

Этот коридор — реликт экспериментов Зонтала с межпространственными измерениями. Пол дорожки остаётся твёрдым и безопасным, несмотря на то, что он будто простирается над бездной. Если протянуть руку за край дорожки, можно убедиться в отсутствии стен и потолка. Воздух разреженный и холодный, но не настолько, чтобы вызывать дискомфорт.

В какой-то момент, когда один или несколько персонажей будут идти по дорожке, мимо проносится рой мелких метеоров, угрожая столкнуть их в пустоту. Все существа на дорожке должны пройти испытание Ловкости со СЛ 10, чтобы уклониться от метеоров. При провале существо получает 9 (2d8) дробящего урона и падает с дорожки.

Существо, упавшее с дорожки, падает в пустоту. Если оно не способно летать или телепортироваться обратно, вскоре оно исчезает из виду. Бросьте 1d4 + 17; результат — это номер комнаты, в которой персонаж материализуется и упадёт на пол в следующем раунде, получая 14 (4d6) дробящего урона от падения.

Хотя падение с дорожки опасно (и одновременно захватывающе), оно снижает вероятность того, что искателей приключений сможет обмануть ифрит в зоне 22.

18. КАБИНЕТ

Эта круглая комната явно служила библиотекой или кабинетом. Её стены покрыты книжными полками, простирающимися от пола до куполообразного потолка, который находится на высоте двадцати футов (6 м). Лестница на колёсиках прикреплена к рельсу, проходящему вдоль изогнутой стены, что позволяет добраться до верхних полок. В центре комнаты стоит изящный, украшенный стол, окружённый стопками чистой бумаги. На нём лежит большая карта, углы которой прижаты по краям камнями.

Две потайные двери в этой комнате спрятаны за вращающимися книжными полками и могут быть обнаружены при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со СЛ 15. Дверь в кабинет книг заклинаний (зона 20) откроется, если сдвинуть книги, расположенные на уровне пола. Дверь в комнату наблюдения (зона 19) расположена на высоте 10 футов (3 м) над полом. Её можно открыть, поставив лестницу напротив двери и нажав на полку на высоте 15 футов.

Если кто-либо, кроме Зонтала, откроет одну из этих дверей, бумаги, разложенные в комнате, начнут шевелиться, словно их обдувает ветер. Затем тысячи листов плотной бумаги взлетают в воздух, образуя вихри, которые начинают рвать любого, кто находится в помещении. В 1 раунд вокруг каждого персонажа формируется отдельный вихрь из бумаги. В каждый последующий раунд создаются ещё два вихря, максимум три на персонажа.

Используйте параметры **стаи воронов** для бумажных вихрей, но с учётом того, что они являются конструкциями, а не животными, и уязвимы к урону огнём. Вихри из бумаги остаются в кабинете в течение 30 минут после возникновения, после чего опадают, вновь превращаясь в стопки бумаги. Они не будут преследовать персонажей в коридоре, но могут гнаться за ними в соседние комнаты.

СОКРОВИЩА

Фонд библиотеки Зонтала не только значительный по объёму, но и крайне ценный. Коллекция волшебника включает около пяти тысяч книг, брошюр, фолиантов, свитков и табличек, общим весом более тонны. Вся эта коллекция будет стоить 50 000 зм, если её удастся вывезти. В противном случае персонажи могут выбрать несколько особенно ценных томов.

Персонаж, умелый в одном из следующих навыков, может пройти проверку, чтобы найти книгу на соответствующую тему: Дрессировка, Атлетика, Магия, История, Медицина, Природа, Исполнение, Убеждение, Религия или Ловкость рук. Умножьте результат проверки на 10, чтобы определить стоимость самой ценной книги, которую персонаж сможет найти по этой теме. Каждая проверка занимает 10 минут, но несколько персонажей могут искать одновременно. Те, кто ищут большее количество книг, получают накапливающийся штраф –10 к каждому следующему броску.

Карта на столе изображает регион Стихийного плана Огня, окружающий легендарный Латунный город. Карта невосприимчива к огню и может быть продана за 500 зм учёному или исследователю, изучающему планы.

19. КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Пол этой комнаты находится на 10 футов (3 м) выше уровня пола в зоне 18.

В этом помещении висит круглый кристаллический диск, диаметром десять футов, закреплённый цепями к потолку, стенам и полу. Внутри бушует огонь, а перед кристаллом в полу закреплён изящный жезл.

Этот кристалл для тайновидения позволял Зонталу заглядывать в другие планы, и в данный момент он настроен на наблюдение за Стихийным планом Огня. Изображение можно контролировать при помощи жезла, закреплённого в полу, однако управлять им непросто. Персонаж может пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) со СЛ 20, чтобы сдвинуть жезл. При успехе герой может на короткое время увидеть потрясающий вид огненной пустыни неподалёку от Латунного города. При провале видно лишь пламя.

20. КАБИНЕТ КНИГ ЗАКЛИНАНИЙ

В центре комнаты стоит стул и большой стол с несколькими чернильницами и перьями. В остальном здесь пусто.

Зонтал использовал эту комнату для написания своих книг заклинаний, но тома пропали вместе с ним, когда он исчез. Чернильницы высохли, но любой персонаж, умелый в Магии, сможет распознать конкретный тип чернил, использовавшихся для магического письма. Перья искусно изготовлены и всё ещё пригодны для использования.

21. КЛАДОВАЯ

Эта зона обставлена полками, на которых размещены сотни обычных и экзотических реактивов и реагентов, использовавшихся Зонталом в экспериментах. Большая часть запасов испарилась, загустела или разложилась за долгие годы, но любые заклинатели смогут найти здесь достаточно пригодных для использования материалов, чтобы при необходимости пополнить запасы своих реагентов.

22. ТАРАЗ СВЕТЛЫЙ

После поворота на северо-восток коридор снова превратился в каменный туннель.

Свет заливает коридор, когда открывается дверь в комнату, обставленную удобной и массивной мебелью. В центре помещения на полу, скрестив ноги, сидит краснокожее существо, облачённое в броню из огня, бронзы и вулканического камня, и изучает шахматную доску.

Это существо — **ифрит** по имени Тараз Светлый. Его имя не имеет ничего общего с его чувством справедливости или чести, оно лишь указывает на светлые оттенки его пылающих волос. Зонтал поймал Тараза и, прежде чем исчезнуть, пытался то хитростью, то силой заставить ифрита служить себе. Заточённое существо провело в одиночестве более века, размышляя о своей участи.

Тараз удерживается в этом месте тонкой полосой магической соли. Наделённая мощными чарами Зонтала, соль насыпана по периметру всех четырёх стен и пересекает дверной проём, заполняя стыки между плитами. Персонаж со значением пассивной Мудрости (Внимание) 18 или выше автоматически замечает соль. В противном случае, внимательно осмотрев место, герой может заметить её, если успешно пройдёт проверку Интеллекта (Магия или Расследование) со СЛ 12.

Тараз приветствует искателей приключений горячей улыбкой. Он сразу догадывается, что их прибытие вскоре после появления Искандера не случайно, и использует пропавшего мага как рычаг для переговоров. Единственное, что волнует Тараза — это побег, и он готов на всё ради своей свободы.

Во время беседы с персонажами Тараз сообщает им информацию, которая по большей части является откровенной ложью, придуманной, чтобы завоевать доверие персонажей:

- Зонтал лишил Тараза способности исполнять желания, когда поймал его в ловушку, чтобы не дать ему сбежать. Ифрит сможет вернуть силу только после того, как будет освобождён (оба утверждения ложны).
- Зонтал наложил магические печати на эту комнату, чтобы ифрит никому не мог причинить вред, и чтобы маг и гений могли играть в шахматы. Зонтал пообещал освободить Тараза, если тот выиграет хотя бы одну партию (это ложь, во-первых, Зонтал никогда не заходил в эту комнату, во-вторых, Тараз может и будет наносить вред существам, которые окажутся в его покоях).
- Персонажи находятся в полной безопасности в коридоре (правда, пока Тараз остается в зоне 22).

- Тараз уверяет, что не желает причинить вред персонажам и даже не может этого сделать благодаря магической защите Зонтала (ложь, потому что печати Зонтала ограничивают магию ифрита зоной 22, но они не защищают других существ, находящихся там).
- Тараз видел человека (Искандера), который прошёл по коридору перед появлением искателей приключений. Он нёс маску, напоминающую драконью морду, и выглядел серьёзно раненым (всё правда).
- Искандер споткнулся и упал с дорожки в пустоту вместе с маской и, вероятно, всё ещё падает. Чтобы спасти его и вернуть маску, персонажам потребуется помощь Тараза, ведь единственный способ достать маску из пропасти вокруг дорожки — это желание. Ифрит предлагает сотворить эту мощную магию взамен на свободу (ложь по всем пунктам, включая способность ифрита сотворить желание).
- Освободить Тараза можно просто разорвав полосу соли у входа (правда).

В итоге Тараз отчаянно хочет покинуть подземелье и готов пообещать всё что угодно, за исключением вечного рабства, чтобы обрести свободу. Однако если условия сделки не будут чётко прописаны, ифрит постарается нарушить договор, как только окажется на свободе, и нападёт на персонажей из злобы. Тараз умеет летать и не боится упасть с дорожки, поэтому будет пытаться сбросить с неё героев.

23. КОМНАТА ВРЕМЕНИ

В этой комнате неправильной формы установлены двое огромных песочных часов. Колбы достигают почти пятнадцати футов в ширину, а в высоту — около тридцати футов, почти до самого потолка. Часы подвешены на цепях, блоках и шестернях, что позволяет переворачивать их и запускать движение песка.

У стены на противоположной стороне комнаты лежит культист, который звал вас с балкона башни. Его тёмные одежды обожжены и порваны, а в руках, залитых кровью, он сжимает маску синего дракона.

Помимо межпространственной магии, Зонтал также увлекался манипуляцией временем. Эти песочные часы были частью его экспериментов по контролю времени, однако он оставил это исследование. Часы можно переворачивать, потянув за цепи, но это вызывает лишь жуткий, режущий слух скрежет. Песок по-прежнему сыпется, но магия в часах давно утратила свою силу.

Обнаружение магии показывает слабое свечение ауры школы превращения внутри песочных часов. Они имеют КБ 5, 25 ПЗ и уязвимы к дробящему урону и урону громом. Когда их пункты здоровья снижаются до 0, они разбиваются, и песок высыпается на пол. Просеивая песок, можно найти $1d4 + 2$ маленьких алмазов. Каждый алмаз стоит примерно 100 зм и позволяет персонажу, держащему его, мгновенно телепортироваться на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое он видит, после чего алмаз исчезнет.

Искандер погиб здесь от ран, нанесённых элементариями. Синяя маска дракона (фальшивая) измазана в крови, но не повреждена.

ПОКИДАЯ БАШНЮ ЗОНТАЛА

Круг телепортации в зоне 14 может перенести персонажей на любой уровень башни (зоны 8–13). Круги телепортации в этих зонах могут вернуть героев к солнечным часам, откуда они смогут выбраться из лабиринта. Однако на этом их проблемы не заканчиваются.

Несмотря на то, что Йорген Пол был противником Северина, он оставался верен Культуре Дракона. Как только он понял, что предатель Искандер каким-то образом действует заодно с искателями приключений, он использовал заклинание *послание*, чтобы вызвать **взрослого синего дракона** из близлежащего логова, сообщив ему о том, что Искандер украл драконью маску.

Когда персонажи телепортируются к солнечным часам, их встречают ужасные звуки: крики деревенских жителей, рёв дракона и молнии, разрывающие дома в щепки. Подойдя к краю лабиринта, искатели приключений видят, как дракон кружит над деревней, а испуганные жители в панике разбегаются в разные стороны. Персонаж со значением пассивной Мудрости (Внимание) 14 или выше узнаёт в драконе Леннитона, взрослого синего дракона, с которым группа билась в приключении «Сокровища Королевы Драконов».

Как и любой разумный враг, Леннитон старается сражаться на своих условиях, избегая прямого боя. Он остаётся в воздухе и использует Дыхание с максимальной эффективностью. Если персонажи избегают сражения, дракон с удовольствием разрушит деревню и убьёт невинных, чтобы вынудить героев выйти на бой.

Когда персонажи сталкиваются с драконом, прочитайте или перефразируйте следующее:

«Маска, глупцы! Я пришёл за ней. Отдайте её мне, и я оставлю этих жалких ползающих муравьёв в живых. Королева возвращается! Кто вы такие, чтобы надеяться её остановить? Отдайте маску!»

Дракон предан Культуре, но он не намерен умирать до возвращения Тиамат. Леннитон сражается, пока его пункты здоровья не снизятся до 75, после чего улетает, чтобы восстановиться.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Даже если в башне остались живые культисты, которых можно допросить, или если персонажи используют заклинание *разговор с мёртвым*, чтобы поговорить с Йоргеном Полом или Искандером, они не узнают ничего нового о планах Северина. Культисты здесь движимы в основном личными интересами.

Эксперты в Вотердипе быстро обнаруживают, что *Синяя маска дракона* является подделкой. Это вызывает серьёзное беспокойство среди членов Совета, некоторые считают, что Культ мог внедрить своих шпионов в их ряды. Использование *разговора с мёртвым* для контакта с Искандером или Йоргеном Полом может пролить свет на то, почему культистам в башне Зонтала подсунили фальшивую маску, в противном случае поддельный артефакт остаётся тревожащей многих загадкой.

Персонажи получают новый уровень в конце главы.



ГЛАВА 16. ПОСОЛЬСТВО В ТЭЕ

В НАЧАЛЕ СВОЕГО ВОСХОЖДЕНИЯ К ВЛАСТИ СЕВЕРИН заручился поддержкой группы изгнанников из Тэя для осуществления плана по возвращению Тиамат в мир. Ему необходимы знания Красных Волшебников в проведении ритуалов, которые откроют портал между обителью Тиамат в Авернусе и Колодцем Драконов. Без Красных Волшебников план Северина обречён на провал.

Красные Волшебники, привлечённые Северином, принадлежат к числу многих тэйских изгнанников, бежавших от правления владыки Тэя, лича Сзасса Тэма, и его совета нежити — зулкиров. Гнев лича так велик, что всех таких изгнанников приговаривают к смерти. Лидером изгнанных Красных Волшебников, объединившихся с Северином, является иллюзионист Рат Модар.

Хотя Рат Модар не имеет особой связи с драконами, он убеждён, что когда Тиамат вернётся, она будет благосклонна к тем, кто помог ей. По сравнению со слабыми членами Культа Дракона, которые предлагают Тиамат лишь преданность и ничего больше, Красные Волшебники, открывшие для неё врата, смогут вершить во имя её великую магию. Всё, что Модар планирует попросить взамен, — это помощь Королевы Драконов в свержении ненавистного Сзасса Тэма и возвращении Тэя к его былой славе. Рат Модар и отколовшаяся секта называют своё движение Тэйским Возрождением.

ВРАГ МОЕГО ВРАГА

В начале этой главы персонажи получают приглашение на тайную встречу от того, кому они доверяют в Совете Вотердипа. На встрече они узнают, что к Совету обратилась Красная Волшебница Тэя по имени Ний Илмиш. Она передала Совету приглашение отправить посланника в Тэй, чтобы обсудить возможные пути сотрудничества Тэя и держав Побережья Мечей в условиях текущего кризиса. Героев попросили представлять интересы Побережья Мечей на встрече, после чего их вернут в Вотердип невредимыми.

Визит в посольство займёт всего несколько дней, но место проведения встречи не подлежит обсуждению. Обязанности таркиона (тэйского губернатора), с которым персонажам предстоит встретиться, не позволяют ей покинуть свой пост. Контакт искателей приключений в Совете сообщает, что Илмиш была подвергнута тщательному допросу в *месте истины*, и все её слова были подтверждены.

Персонажи должны понимать, что без помощи изгнанных Красных Волшебников планы Северина будут нарушены. Более того, всем известно, что Сзасс Тэм жаждет уничтожить всех изгнанников самыми жестокими методами. Несмотря на опасения некоторых членов Совета, большинство считает, что поскольку фракции и Сзасс Тэм имеют общую цель, приглашение стоит принять.

Окончательное решение, конечно же, за персонажами. Никто не будет принуждать их к поездке в Тэй. Однако, по мнению Совета, было бы неразумно упускать возможность сорвать планы Северина одним ударом.

МРАЧНЫЙ И ЗЛОВЕЩИЙ КРАЙ

Тэй — это изолированное и бесплодное плато, простирающееся на две с половиной тысячи миль (4 000 км) к востоку от Вотердипа, и постоянно окутанное облаками вулканического пепла. В этом крае господствует нежить, которая преобладает в его пределах. Верховным правителем Тэя является лич Сзасс Тэм, члены его совета — зулкиры — также могущественные личи. Все, кто имеют вес в Тэе — заклинатели, и некроманты среди них весьма распространены. Нежить, исполняющая роль слуг, встречается повсюду, и многие командиры в тэйских армиях — это солдаты-нежить (используйте блок параметров **умертвий**), способные самостоятельно принимать решения.

Путешественникам в этой стране следует остерегаться не только угроз нежити и Красных Волшебников, но и мрачных политических реалий — повсеместной паранойи, полицейского режима и социального устройства, в котором некроманты занимают вершину иерархии. Тэй — место, наполненное исключительными опасностями.

ПОДГОТОВКА И ОТПРАВЛЕНИЕ

Арфисты пристально следят за развитием событий в Тэе и являются для персонажей лучшим источником актуальной информации о нём. Если герои не обратятся за советом к Арфистам, персонажам поможет Леосин Эрлантар по собственной инициативе.

Помимо предоставления искателям приключений вышеупомянутой информации о Тэе, Эрлантар передаст им запечатанные мандаты, подтверждающие, что искатели приключений действуют от имени лордов Вотердипа и Альянса лордов. Эти документы предоставляют персонажам протекцию обеих групп, хотя в Тэе такие гарантии не обязательно означают безопасность. Эрлантар советует героям обращаться к любому важному лицу с должным уважением, используя титулы, а не просто имена. Кроме того, если кто-то из персонажей владеет некромантией, не стоит стесняться демонстрировать свои умения.

Когда искатели приключений будут готовы к отправлению, Ний Илмиш телепортируется вместе с ними в крепость Нетвотч в тарке Лапендрара, расположенном на границе Тэя.

ПРИЁМ И АУДИЕНЦИЯ

Крепостью Нетвотч командует таркион Эсельдра Йет, которая занимает этот пост в Лапендраре уже почти столетие — достаточно долго, чтобы лично помнить события прошлого восстания.

В крепости персонажам выделяют роскошные отдельные комнаты, хотя двери в них не имеют замков. На вопросы о причинах отсутствия замков Ний Илмиш отвечает, что в резиденции таркиона гости в полной безопасности. До аудиенции с Эсельдрой Йет искатели приключений не встречаются ни одного живого существа. Все слуги и персонал крепости — нежить, но еда и удобства здесь превосходного качества и абсолютно безопасны.

Таркион Эсельдра Йет — **вампи**р, женщина и заклинатель. Во время встречи в тронном зале её сопровождают десятеро Красных Волшебников (при необходимости используйте параметры **магов**) и пять **умертвий**. Эсельдра Йет бегло просматривает предоставленные персонажами мандаты, а затем зачитывает заранее подготовленное послание.

«Нас объединила общая цель и общий враг. Те, кто стремился уничтожить нас в прошлом, теперь стремятся уничтожить вас. Наша жажда мести столь же сильна, как и ваша жажда жизни.

Ваш враг стал нашим врагом. Мы знаем его слабости и способы уничтожить навсегда. У вас есть возможность раскрыть убежища врага, сражаясь с его союзниками в Культе. Вместе мы устраним эту угрозу.

Наш агент, Ний Илмиш, вернётся с вами в Вотердип, чтобы служить связным при вашем Совете. То, что вы узнаете о враге, она передаст нам способами, о которых мы позаботимся сами. Вам нужно лишь найти врага. Мы разберёмся с ним так, как это принято у нас.

Я уполномочена нашим вечным владыкой, Сзассом Тэмом, сказать всё это, ибо действую от его имени».

Таркион ждёт ответа от персонажей и обсуждает известные факты заговора по освобождению Тиамат и участие в нём Красных Волшебников. Её вопросы просты и разумны, не оставляя места для хитрых или изворотливых ответов. Если кто-то из персонажей говорит неправду, Эсельдра Йет начинает расспрашивать подробнее, адресуя вопросы конкретным персонажам, а не группе в целом. Если она чувствует ложь (см. далее), она больше не обращается к этому герою.

В конце аудиенции каждому персонажу необходимо пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 20 (чтобы создать напряжённую атмосферу, попросите провести проверку, не раскрывая СЛ). На проверку действуют следующие модификаторы:

- Заклинатели получают бонус +6.
- Персонажи, которые открыто поклоняются богам, связанным со смертью, получают бонус +4.
- Жрецы и паладины божеств с добрым мировоззрением получают штраф –6.
- Другие персонажи, открыто носящие символы религии любых божеств с добрым мировоззрением, получают штраф –4.
- Персонаж получает штраф –4 каждый раз, когда обращается к Эсельдре Йет без использования её титула «таркион».
- Персонаж, который солгал Эсельдре Йет, получает штраф –8, если успешно не пройдёт проверку Харизмы (Обман) со СЛ 18 каждый раз, когда лжёт (не раскрывая СЛ проверки).

Вы можете вводить дополнительные модификаторы, основываясь на аргументах, которые приводят персонажи, и их общем поведении. Искренняя (или хотя бы убедительная) поддержка некромантии и извращённого социального устройства Тэя может дать бонус +2 или +4. Неумелая похвала, явная лесть или откровенная враждебность должны приводить к штрафу.

Запомните, какие персонажи успешно справились с проверкой, а какие нет. Это определит, что произойдёт с ними ночью.

В конце аудиенции персонажей отпустят. Перед тем как их вернут в комнаты и предложат роскошный ужин, Ний Илмиш сообщает, что они встретятся снова утром.

СНЫ И КОШМАРЫ

В ту ночь каждый из искателей приключений становится целью специально созданного варианта заклинания *сон*, сотворённого иллюзионистами из числа Красных Волшебников. В видении перед каждым персонажем предстаёт бледный Красный Волшебник, который говорит: «У нас есть к тебе дополнительные вопросы». Эльфы и другие существа, которые не нуждаются во сне, не подвергаются этому эффекту.

Каждый персонаж должен пройти испытание Мудрости со СЛ 18 с помехой. При успехе персонаж поутру помнит лишь смутные, тревожные сны, но не испытывает никаких иных последствий.

Каждый персонаж, проваливший испытание, переживает жуткий кошмар. Он оказывается парализованным внутри мистического котла среди оживших цепей и щупалец. Дюжина Красных Волшебников спокойно наблюдают за происходящим, в то время как трое других подвергают беспомощного персонажа невыносимым пыткам. Искателя приключений расспрашивают о том, зачем группа прибыла в Тэй, о планах Северина, о Рат Модаре, о прошлом героя и о жизнях других искателей приключений, а также об их отношении к Сзассу Тэму и обо всём, что вы пожелаете спросить.

Каждый ответ персонажа должен сопровождаться проверкой Харизмы (Убеждение) со СЛ 15, если персонаж отвечает правдиво, или проверкой Харизмы (Обман) со СЛ 15, если ответ даже частично ложен. Если персонаж успешно прошёл проверку Харизмы (Убеждение) во время аудиенции, он получает преимущество на каждую из этих проверок. При каждом провале персонаж испытывает мучительную боль, а Красный Волшебник выкрикивает количество неверных ответов. Отказ отвечать приравнивается ко лжи.

Персонаж, который пытается вырваться из оков или применить заклинание, либо иную способность, которой не мешают физические ограничения, испытывает настолько сильную боль, что на короткое время оказывается неспособен что-либо делать. Следующая проверка Харизмы, совершаемая во сне, получает штраф –2.

Кошмар заканчивается, когда персонаж успешно ответит на пять вопросов или когда ему зададут восемь вопросов. Если герой прошёл проверку, отвечая на последний вопрос, он спит тревожно до конца ночи. Иначе персонаж просыпается с криком и в холодном поту. Простыни испачканы кровью, хотя видимых ран нет. Персонаж получает 10 (3d6) психического урона и не получает пользы от долгого отдыха.

Утром любой персонаж, который подвергся допросу, выглядит болезненно бледным, с тёмными, впалыми глазами. Внешний вид возвращается в норму после завершения долгого отдыха.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Утром, после ещё одного шикарного застолья, персонажей ведут обратно в зал для аудиенций. Эсельдра Йет отсутствует. Вместо неё их встречают Ний Илмиш и один из Красных Волшебников, присутствовавших на аудиенции накануне. Говорит только Ний Илмиш.

То, что она скажет, зависит от количества персонажей, успешно ответивших на пять вопросов во сне. Если это количество составляет более половины группы, не включая эльфов (эльфы не считаются, так как они не могут быть затронуты заклинанием *сон* Красных Волшебников), Ний Илмиш сообщает персонажам, что Красные Волшебники согласились помочь фракциям Побережья Мечей, и что она будет сопровождать их в качестве посла Тэя в Совете. Когда персонажи соберут свои вещи, Красный Волшебник телепортируется с ними обратно в Вотердип.

Если количество успешно ответивших персонажей составляет половину или меньше от числа членов группы (за вычетом эльфов), Ний Илмиш заявляет, что таркион Йет благодарит их за предоставленную информацию, но внимание Тэя сейчас сосредоточено на внутренних делах, и Красные Волшебники не смогут помочь. Прежде чем персонажи успеют что либо предпринять, другой Красный Волшебник взмахивает рукой, и ранее невидимый магический круг вокруг персонажей начинает светиться. Мгновение спустя, искатели приключений оказываются в заброшенном доме в миле к северу от Вотердипа. Едва заметный контур тэйского круга телепортации постепенно исчезает рядом с их аккуратно сложенными вещами.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если посольство в Тэй оказалось успешным, это принесёт пользу фракциям в главе 17. Кроме того, в рюкзаке или кармане каждого персонажа оказывается кость человеческого пальца, привязанная к петле из сушёных кишок. Каждая такая кость действует как *свиток защиты* (от нежити), который активируется, если её сломать пополам.

Если вы пожелаете, персонажи получают новый уровень в конце главы.



Глава 17. Возвращение Тиамат

Приключение «Тирания драконов: восстание Тиамат» достигает своей кульминации в Колодце Драконов, где разворачивается грандиозная битва между драконами, великанами, заклинателями и армиями вокруг возрождённого храма Тиамат. В то время как эти силы сталкиваются, на плечи героев возлагается важная задача: проникнуть в храм и нанести решающий удар по слугам Королевы Драконов и их злой богине.

Эпическое окончание приключения «Восстание Тиамат» должно проходить только после завершения всех предыдущих глав кампании, когда персонажи достигнут 14-го или 15-го уровня. В предыдущих главах Арфисты и Женитарим внедрили шпионов в ряды Культа Дракона. Благодаря этому обе организации могут сообщить о том, что приготовления Культа близятся к концу. Также эту информацию можно получить от пленных, которых персонажи могли допросить в ходе событий главы 13.

Как только начинается действие этой главы, события станут развиваться стремительно, и пути назад уже не будет. Герои, которые медлят, рискуют потерять всё.

РЕШАЮЩАЯ БИТВА

Решающая битва между фракциями Побережья Мечей и Культ Дракона — это масштабное сражение, в котором сойдутся армии и чудовища. Как именно развернётся битва, зависит от исхода главы «Совет Вотердипа» и от того, насколько успешно герои смогли объединить различные фракции. Для получения более подробной информации см. раздел «Враги и союзники» далее.

Перед решающей битвой или в её процессе у героев появляется возможность провести разведку в Колодце Драконов и незаметно проникнуть в укрепление Культа и храм Тиамат.

ДРАКХОРН

С момента, как загудел Дракхорн, его печальные, протяжные звуки стали постоянным напоминанием о нарастающей угрозе для Побережья Мечей. Когда план Северина вступил в свою решающую фазу, звук Дракхорна изменился: теперь это отчётливо различимый сигнал, внушающий чувство надвигающейся гибели всем, кто его слышит.

Подробности о Дракхорне см. в зоне 8 раздела «Колодец Драконов».

ТРИУМФ СЕВЕРИНА

План Северина по возвращению Тиамат разделён на пять ключевых этапов:

- Собрать сокровища, достойные Тиамат.
- Собрать армию драконов и других злых созданий, чтобы защитить Колодец Драконов от вторжения.
- Захватить сотни пленников, чьи души будут питать магию, которая призвёт Тиамат в Фейрун.
- Провести ритуал подъёма храма Тиамат в жерле Колодца Драконов.
- Принести в жертву пленников и исполнить ритуал, открывающий портал, через который Тиамат сможет выбраться из Девяти Преисподних на Материальный план.

Первые три этапа плана Северина уже завершены. Четвёртый будет готов к моменту, когда герои окажутся у Колодца Драконов. Пятый начнётся вскоре после прибытия персонажей и их союзников, став ключевым моментом решающей битвы против Культа Дракона.

ОСТАНОВИТЬ СЕВЕРИНА

Главная цель героев — сорвать планы Северина и не допустить, чтобы Тиамат вырвалась из Девяти Преисподних в Фейрун. Всё, что персонажи успели сделать до этого момента, замедлило планы Северина и внесло хаос в его действия. Но единственный способ окончательно остановить его — это прервать ритуал, который проводят союзники Культа — Красные Волшебники — внутри храма Тиамат.

ПРИБЫТИЕ К КОЛОДЦУ

Когда персонажи и силы, возглавляемые фракциями Совета Вотердипа, приблизятся к Колодцу Драконов, у них не должно остаться сомнений, что они движутся в самое сердце вражеской территории. Ландшафт на сотни километров вокруг — это мрачное предвестие того, что ждёт мир, управляемый Тиамат.

На территории, окружающей Колодец Драконов, почти ничего не осталось. Постоянный гул *Дракхорна* заставил местных животных либо разбежаться, либо свёл их с ума. Немногочисленные деревни в этом районе теперь — опустевшие города-призраки, а каждое фермерское хозяйство превратилось в обугленные руины. Те немногие выжившие, которых вам удалось встретить, направляются в противоположную сторону, непрерывно бросая взгляд на небо, боясь увидеть силуэт дракона.

Цветные драконы патрулируют территорию днём и ночью. Вы можете попросить персонажей пройти проверку Интеллекта (Природа) или Мудрости (Выживание) со СЛ 12, чтобы понять, удастся ли им найти укрытие или замаскироваться вовремя, чтобы избежать внимания пролетающего дракона. Либо можно просто спросить, какие меры предосторожности принимают герои, и самостоятельно оценить, насколько они эффективны. К примеру, персонажи могут скрываться в лесных массивах, следовать по оврагам, избегать открытых пространств, а также переодеваться в культистов.

Перелёт к Колодцу Драконов — сложная задача. Независимо от того, летят ли персонажи на металлических драконах или используют собственные силы, цветные драконы нападут на них задолго до того, как герои достигнут цели.

КОЛОДЕЦ ДРАКОНОВ

Колодец Драконов — это жерло потухшего вулкана на северной оконечности Сумеречных гор. По неведомым для смертных причинам многие драконы, ощущающие приближение конца жизни, приходят сюда, чтобы умереть, и так происходит на протяжении тысячелетий.

Впереди за пепельной равниной возвышается жерло давно погасшего вулкана. На его крутых склонах мелькают тысячи существ, выстраиваясь в стройные пехотные ряды. В воздухе над ними кружат, издавая рёв и пронзительные крики, десятки цветных драконов, словно стая огромных ворон, предвкусывая кровопролитие грядущей битвы.

Культ Дракона давно обнаружил Колодец Драконов. Лавовые туннели, извивающиеся под потухшим вулканом, образовали естественные коридоры, соединяющие пещеры, которые Культ расширил для своих нужд. В центральном жерле они создали ритуальное пространство для превращения умирающих драконов в драколичей. Под руководством Северина это место было перестроено: здесь вознесётся огромный храм для Тиамат, с которого и начнётся её новое правление. Дно жерла усеяно костями драконов, образующими огромные, беспорядочные кучи.

Жерло Колодца Драконов имеет овальную форму с высокими и крутыми стенами. Драконы, летящие над ним, не высматривают нарушителей — они выясняют отношения друг с другом и готовятся к предстоящей битве.

В прошлом число культистов в Колодце Драконов редко превышало сотню, но с приближением окончательной победы их ряды значительно выросли. Только культисты живут и работают в пещерах под жерлом. Тысячи наёмников, великанов, дьяволов и чудовищ, служащих Культ, расположились в основном на северных и восточных склонах.

ХРАМ ТИАМАТ

На карте жерла обозначен контур, где появится храм Тиамат, когда его поднимет магия Красных Волшебников. Это случится к моменту прибытия героев и их союзников для битвы с Культ.

Жерло покрыто костями сотен мёртвых драконов, но это не самая интересная его особенность. Из нагромождения костей вырастает захватывающее дух сооружение, поднимающееся над угасшим вулканом. Храм Тиамат частично состоит из вулканического пепла и костей драконов, а частично — из камня, насыщенного тёмной магией Девяти Преисподних. Со стороны он представляет собой беспорядочное нагромождение карнизов, угловых переходов и выступающих опор, в котором можно различить пять асимметричных башен с изогнутыми шпилями.



□ РАВНО 20 ФУТАМ



III
II
I
X
VIII
VII
VI
V
IV
III
II
I



ДЖАРЕД БЛЕНДО

BLANDO

КОЛОДЕЦ ДРАКОНОВ

ЛАВОВЫЕ ТУННЕЛИ И ПЕЩЕРЫ

Лавовые туннели образуют естественные ходы под жерлом потухшего вулкана. За десятилетия, прошедшие с тех пор, как Култ Дракона захватил Колодец Драконов, культисты расширили эти природные пещеры и прорыли новые.

Большинство входов в лавовые туннели выделяют-ся хорошо заметными тропами вдоль склонов вулкана. Вход 2А используется редко, и герои могут не заметить его без тщательных поисков. Вход 3 никогда не был задействован, так как культисты считают, что этот туннель остаётся заблокированным после обрушения шестидесятилетней давности.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Коридоры. Лавовые туннели диаметром от 15 до 25 футов (от 5 до 8 м). Они достаточно широки, чтобы драколич и драконы могли свободно передвигаться.

Свет. Коридоры лавовых туннелей тускло освещены лампами или факелами, развешанными с большими интервалами на стенах. Помещения внутри Колодца Драконов ярко освещены лампами, если не указано иное.

Звук. Звук *Дракхорна* постоянно разносится по Колодцу Драконов, исходя из зоны 8. В сочетании с активностью Культа в туннелях и над ними создаётся постоянный фоновый шум, проникающий сквозь толщу вулкана. Никто не услышит звуков боя, если он длится менее 3 раундов или если происходит на расстоянии более 200 футов (60 м) от существ, которые могли бы его заметить. Однако особенно громкие звуки, например, от заклинания *громовая волна*, будут услышаны.

ВНУТРИ КОЛОДЦА ДРАКОНОВ

Чем ближе ритуал, тем больше в Колодце Драконов собирается культистов и их союзников. Скрываясь или маскируясь под врага, персонажи могут без труда осмотреть входы в лавовые туннели или увидеть появившийся храм с края жерла. Впрочем, как только искатели приключений попадают в Колодец Драконов, маскировка становится неэффективной. Культисты, работающие в пещерах и патрулирующие их, остаются начеку и используют сложную систему проверок и паролей для защиты от шпионов и вражеских агентов.

Так как ритуал уже идёт полным ходом, всем культистам было приказано патрулировать или готовиться к битве. Если персонажи задерживаются слишком долго в одном месте или бесцельно бродят по Колодцу Драконов, добавьте дополнительные патрули на основе существующих боевых сцен.

1А, 1Б, 1В. СЕВЕРНЫЕ ВХОДЫ

На северной стороне жерла чаще всего используется вход 1А. Через него в зоны 6 или 7 вносят все сокровища, доставляемые в Колодец Драконов. Все входы охраняются троими **драконьими крыльями**, троими **драконьими когтями** и двумя **сторожевыми дрейками** (см. блоки параметров этих существ в приложении Г).

Входы 1Б и 1В находятся в зоне видимости друг друга, но 1А закрыт от двух других изгибом горного склона.

2А, 2Б, 2В. ВОСТОЧНЫЕ ВХОДЫ

На восточной стороне жерла активно используется только вход 2В. Все пленники, содержащиеся в пещерах, проходят через этот туннель по пути к зонам 16, 17 или 18. Вход 2А используется редко. Никто, кроме культистов, живущих в зонах 12 и 13, не пользуется входом 2Б.

Входы 2А и 2Б охраняются **драконьим крылом** и троими **драконьими когтями** каждый. Вход 2В охраняется **драконьим клыком**, троими **драконьими крыльями**, пятерыми **драконьими когтями** и тремя **сторожевыми дрейками** (см. блоки параметров этих существ в приложении Г).

3. ЗАБЫТЫЙ ВХОД

Ни один из культистов не пользовался этим входом с тех пор, как проход на развилке с тремя ходами обрушился шестьдесят лет назад, сделав туннель непроходимым. Однако недавно туда пробрался бурый увальень, случайно открыв проходы во всех трёх направлениях. В результате туннель теперь предоставляет неохраняемый вход в жерло и пещеры.

Персонаж, который внимательно осматривает вулкан перед тем как войти, может заметить этот вход, успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Внимание) со СЛ 12. Любое исследование этого входа покажет, что его используют летучие мыши, но никаких признаков деятельности Культа нет.

Тонкая стена из обломков, всё ещё стоящая к востоку от развилки, заставляет культистов думать, что проход по-прежнему заблокирован. Однако эту стену можно осторожно разобрать, чтобы освободить путь в жерло. Персонажи на развилке могут почувствовать движение воздуха в северной части туннеля, что указывает на наличие открытого пространства дальше.

4. НЕРГОТ БЛЭЙДЛОРД

До того как Северин взял под контроль Култ Дракона, Колодец Драконов использовался для превращения умирающих драконов в драколичей. **Нергот Блэйдлорд** (см. приложение Г) — умертвие, которое на протяжении веков управляло этим местом от имени Культа Дракона. Оно посвятило множество жизней самоотверженному служению Культу, но его оттеснили в сторону ради нового порядка. Хотя его верность остаётся непоколебимой, Нергот боится, что Северин добьётся успеха, а Тиамат уничтожит Култ, который её освободил.

Являясь умертвием, Нергот не нуждается в личных покаях, но присутствие вещей, принадлежавших ему при жизни, радует его. Комната выглядит как жилище благородного рыцаря, заброшенное много веков назад. Содержимое покоев Нергота покрыто пылью, затянута паутиной и наполнено тоской.

Незванные гости, пробирающиеся через пещеры, могут встретить Нергота в любом месте. В удобный момент используйте умертвие в ролевой сцене или добавьте его в боевую, которая проходит в пользу персонажей.

5. ЗАБРОШЕННОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Какое бы предназначение это пустое помещение ни имело во времена драколичей, оно давно забыто.

Нергот
Блэйдлорд



6. Главная сокровищница

Охраняемый вход в эту комнату патрулируется **драконьим клыком** (см. приложение Г), который командует двумя **мясными големами**.

Ценности, которые Культ похитил по всему Побережью Мечей для создания сокровищницы Королевы Драконов, хранятся в этом помещении, представляя собой зрелище, превосходящее фантазии даже самых жадных персонажей.

Вы видите золото — горы золота. Самоцветы, жемчуг, серебряную посуду, позолоченные зеркала, украшенные драгоценными камнями мечи и доспехи королей, сундуки, коробки и бочки, доверху наполненные сокровищами Побережья Мечей, сложенные в пещере размером с собор, и возвышающиеся до невероятных высот! Тропинки извиваются сквозь сверкающую массу драгоценностей, свет которой слепит глаза, как миллион сверкающих звёзд, которых можно коснуться рукой.

Между узкими дорожками, проложенными среди сокровищ, бродят четыре **сторожевых дрейка** (см. приложение Г). Они привыкли к тому, что в сокровищнице никого нет (рядовым культистам сюда вход запрещён), и атакуют незваных гостей или сразу присоединяются к бою у входа.

Сокровища

Эта пещера хранит несметные богатства. Если персонажи ищут какой-то определённый предмет и готовы потратить часы на поиски, они, вероятно, смогут его найти. Закливание **обнаружение магии** блокируется металлом монет, поэтому найти можно только те предметы, которые лежат на поверхности. Вы можете разместить на виду любые Обычные или Необычные магические предметы, но для нахождения Редких предметов потребуется долгое и шумное исследование.

7. Дополнительная сокровищница

Произведения искусства, ценные книги, изысканная ткань, изделия из хрусталя и особенно хрупкие магические предметы хранятся здесь с большей аккуратностью, чем в зоне 6, бережно сложенные на полках и столах.

8. Помещение с Дракхорном

Когда персонажи продвигаются вверх по лавовому туннелю к этому помещению, звук **Дракхорна** становится заметно громче. На расстоянии 50 футов (15 м) от входа в зону 8 воздух начинает дрожать от силы звука. Любой персонаж, находящийся в пределах 20 футов от дверного проёма, должен пройти испытание Силы со СЛ 12, чтобы продолжить движение вперёд, противостоя давлению звука. При провале персонаж не может дальше продвигаться к зоне 8.

Для любого персонажа, входящего в зону 8, звук постепенно затихает — потому что любое существо, попавшее в помещение, временно глухнет и должно пройти испытание Выносливости со СЛ 12. При успехе глухота проходит через 2 минуты после того, как **Дракхорн** затихнет. При провале персонаж остаётся глухим в течение 1 часа после того, как звук **Дракхорна** прекратится.

После какофонии, наполнявшей туннели, эта комната кажется неестественно тихой — до тех пор, пока вы не осознаете, что полностью оглохли, находясь рядом с **Дракхорном**. Высеченный из массивного рога древнего красного дракона, он подвешен цепями к потолку помещения, почерневший от огня до оттенка эбенового дерева и скреплённый толстыми бронзовыми обручами. Выгравированные на его поверхности драконьи руны светятся пурпурным мистическим пламенем.

Элементаль воздуха непрерывно трубит в рог, а охраняет его **каменный голем**. Если персонажи попытаются что-то сделать с рогом или помешать элементалю, голем и элементаль нападут.

Дракхорн подвешен в северной части комнаты и направлен на юго-западный угол. Пока рог звучит, каждое существо, впервые за ход входящее в 150-футовый конус перед рогом или начинающее в нём свой ход, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 15. При провале существо получает 27 (6d8) урона громом и расплывается. При успехе существо получает половину этого урона и не расплывается. Рог нельзя повернуть или нацелить на конкретную цель.

Если звук рога прекратится более чем на 1 минуту, **драконья душа**, **драконий клык** и четверо **драконьих крыльев** явятся, чтобы узнать в чём дело (см. приложение Г).

ДРАКХОРН

Дракхорн когда-то был рогом древнего красного дракона Эфеломона, спутника Тиамат. Она вручила рог драконам, чтобы помочь им в войне против великанов. *Дракхорн* — это устройство связи, настолько огромное, что для его удержания требуются два существа Среднего размера (или одно Крупного или большего размера), в то время как третье существо трубит в рог, заставляя землю вибрировать от его зова.

Низкий, протяжный гул *Дракхорна* тревожит обычных животных в радиусе нескольких километров, а всех драконов в радиусе трёх тысяч километров предупреждает о великой опасности, призывая их быть начеку. Когда-то рог использовали для передачи особых сообщений.

Любой, кто разбирается в истории *Дракхорна*, знает, что он изначально был создан для предупреждения цветных драконов о грозящей опасности — однако Культ Дракона извратил его назначение, используя для призыва цветных драконов со всего Севера к Колодцу Драконов.

9. КОМНАТА ДЛЯ ПЛАНИРОВАНИЯ

В этой в настоящий момент пустой комнате Северин собирает свой Внутренний Круг и других лидеров Культа для того, чтобы обсудить планы и отдать приказы. В центре комнаты находится длинный стол, вокруг которого стоят несколько скамей и стульев, а вдоль стен расположены небольшие письменные столы для писцов, которые ведут записи.

10. ПОКОИ ЛИДЕРОВ

Эти хорошо обставленные комнаты служат жилыми помещениями для наиболее важных Носящих Пурпур, прибывающих в Колодец Драконов. Ряды кроватей выстроены вдоль северной и восточной стен, а вдоль западной стены находятся шкафы с повседневной одеждой. Когда активность в Колодце Драконов достигнет своего пика, эта комната опустеет.

11. ПОКОИ СЕВЕРИНА

Эта комната является личными покоями Северина. Здесь находится кровать, сундук с повседневной одеждой, шкаф для одеяний и регалий, большой письменный стол, а также подставка из дерева и железа для драконьих масок. Конструкция подставки позволяет выставлять маски по отдельности или объединять их в *Маску Королевы Драконов*. Сейчас единая маска находится у Северина.

12, 13. ПОКОИ ВЫСОКОПОСТАВЛЕННЫХ КУЛЬТИСТОВ

Культисты в звании драконья душа и драконий клык, находящиеся в этих пещерах, используют эти помещения. Комнаты обставлены как казармы — с койками для сна и сундуками для личных вещей. В связи с большим количеством незнакомцев в окрестностях Колодца Драконов культисты, использующие эти помещения, поставили четырёх **сторожевых дрейков** (см. приложение Г) для охраны территории.

14. ВЕЩИ ПЛЕННИКОВ

Личные вещи, изъятые у пленников, свалены в этой комнате. Среди этой рухляди ничего действительно ценного не найти, но можно обнаружить кинжалы, дротики и короткие мечи, которые пригодятся для вооружения заключённых, всё ещё способных сражаться.

15. ПОМЕЩЕНИЯ КУЛЬТИСТОВ НИЗШИХ ЗВАНИЙ

Культисты, которые охраняют заключённых в зонах 16–18, спят здесь. В **И**т помещении разбросаны соломенные матрасы, по углам сто **И**т несколько столов из досок, положенных на бочки, и грубо сделанные скамьи. Когда персонажи входят, в комнате находятся трое **драконьих крыльев** и девятеро **драконьих когтей** (см. приложение Г), быстро перекусывающих перед боем.

16, 17, 18. ЗАГОНЫ ДЛЯ ПЛЕННИКОВ

Пленники, захваченные Култом, удерживаются в этих тёмных и грязных помещениях в ожидании ритуала и своей неизбежной жертвы. Эти зоны патрулируют две группы стражей, каждая состоит из **драконьего крыла**, двоих **драконьих когтей** и **сторожевого дрейка** (см. приложение Г).

Если персонажи пройдут через это место во время жертвоприношений, зона 16 будет пуста, не считая дюжины тел пленников, умерших от голода. Однако среди них прячется измождённый пятнадцатилетний юноша, человек по имени Стерлинг. Он может сообщить персонажам, что культисты несколько часов назад погнали пленников в сторону жерла, но больше ничего не знает.

Сейчас, когда зона 16 пуста, конвой, состоящий из **пятирх драконьих когтей**, начал перемещать пленников из зоны 17 в храм. Кроме того, в случае беспорядков, сюда через 2 раунда придут **драконий клык**, пятеро **драконьих когтей** и два **сторожевых дрейка**, работающие неподалёку (см. приложение Г). Пленники не прикованы друг к другу, но большинство из них слишком слабы от голода. Десятеро людей-**простолюдинов** могут сражаться на стороне персонажей, если получат оружие. Герои могут воспользоваться этим, как посчитают нужным, но если пленников отправить в бой, они быстро погибнут.

19. ЗАГОНЫ ДЛЯ ДРЕЙКОВ

Дрейки, патрулирующие лавовые туннели, содержатся в этом помещении, пропахшим кровью и тухлым мясом. Когда персонажи исследуют зону, здесь находятся четыре **сторожевых дрейка** (см. приложение Г), которые сражаются за куски мяса, происхождение которого лучше не пытаться определить. По комнате разбросаны обглоданные кости гуманоидов, наряду с пряжками ремней, изорванными сапогами и обрывками одежды, пропитанной кровью.

20, 21. ПОКОИ КРАСНЫХ ВОЛШЕБНИКОВ

Красные Волшебники, чья магия перенесёт храм Тиамат в жерло, и которые призовут Королеву Драконов в мир, живут в этих двух пещерах. Оба помещения роскошно обставлены. Красные Волшебники хранят свои вещи в сундуках, всегда держа их под рукой, чтобы в любой момент телепортировать. В более крупной зоне 20 находится резиденция Рат Модара. Сейчас все Красные Волшебники пребывают в храме Тиамат.



22. ПРОВАЛ

Эта часть жерла обрушилась в подземную полость много веков назад, образовав крупный провал. Единственный нынешний член Культа Дракона, который знает, что ветвь лавового туннеля выходит в этот провал, — это умертвие Нергот Блэйдлорд (зона 4), и он уверен, что туннель до сих пор заблокирован.

Провал имеет глубину 30 футов (10 м). Его стены крутые, но состоят из грубого вулканического камня, по которому легко карабкаться. Слой драконьих костей, толщиной 5 футов, покрывает дно ямы, превращая его в пересечённую местность. Культисты никогда не приходят сюда; единственные существа, которые могут заметить проникновение, — это пролетающие над жерлом драконы.

23. СЕВЕРНЫЕ ВЫХОДЫ

Кости драконов, покрывающие дно жерла, были убраны, чтобы создать открытую площадь, соединяющую оба выхода туннелей с входом в храм. Она простирается на 250 футов (76 м) с востока на запад и на 100 футов (30 м) к северу от ворот храма, становясь местом ужасающей бойни во время ритуала жертвоприношения. Пленников выводят из храма на площадь, где пятеро драконов (по одному каждого цвета любой возрастной категории) рвут людей на части.

Хотя обычно эти выходы не охраняются, но во время жертвоприношений каждый туннель перекрывают двое **шипастых дьяволов** и четыре **сторожевых дрейка** (см. приложение Г). Внимание дьяволов сосредоточено на площади, а не на туннелях или действиях дрейков. Сторожевые дрейки могут заметить приближающихся персонажей раньше, чем дьяволы, но нападут только по их приказу. Таким образом, у группы есть шанс застичнуть охрану врасплох.

Для персонажей, которые двигаются за пределы расчищенной площади или подходят к этому месту со стороны провала, кучи костей считаются пересечённой местностью.

24. ВЫХОД ИЗ ХРАМА

Главный лавовый туннель южных лабиринтов выходит к чёрной капелле (зона 5) храма Тиамат. Пленников, предназначенных для жертвоприношения, заводят в чёрную капеллу, затем ведут ко входу в храм и выталкивают на площадь, где их пожирают драконы. Этот выход не охраняется.

ХРАМ ТИАМАТ

Храм в жерле Колодца Драконов — это тот же самый храм, который находится в центре владений Тиамат в Авернусе. Ритуал Красных Волшебников перенёс его сюда и привязал к поверхности жерла, чтобы он служил плацдармом и маяком для Королевы Драконов. Главные ворота, ведущие в зону 1 (синяя капелла), кажутся единственным видимым входом, однако туннель из лавы, проходящий от подземных жилищ Культа, ведёт в зону 5 (чёрная капелла).

Когда начинается ритуал, храм становится центром всей активности Культа, и Красные Волшебники (используйте параметры **мага**) — союзники Северина — оказываются в самом эпицентре событий. Души жертв служат источником магической силы, которая открывает путь между Девятью Преисподними и Материальным планом. После этого Красные Волшебники направляют Тиамат, которая прокладывает себе путь в мир смертных.

ПЛАНИРОВКА ХРАМА

Интерьер храма представляет собой единое открытое пространство, напоминающее собор. Оно разделено на отдельные зоны, но в нём нет внутренних стен или верхних этажей. Пять капелл, посвящённые каждому из пяти обликов Тиамат и соответствующим видам цветных драконов, окружают центральный алтарь. Алтарь и все пять капелл соединяются со шпильями, которые поднимаются, завершаясь святилищем на вершине главного шпиля. Ярус 2, как показано на карте, находится на высоте 50 футов (15 м) над полом; ярус 3 — на высоте 100 футов (30 м), и достичь обоих ярусов можно только при помощи полёта.

Когда ваши глаза привыкают к хаосу храма Тиамат, вы видите, что его внутренняя часть — это единое, устремляющееся ввысь пространство, подобное собору. От центральной галереи отходят пять отдельных сводов. Несмотря на преобладающий мертвенно-серый цвет, каждый из боковых сводов слабо мерцает синим, зелёным, красным, белым или чёрным — цветами Злых Драконов и их Королевы, уничтожающей миры.

Красные Волшебники стоят в каждой из пяти капелл, произнося заклинания и направляя магическую энергию в центральный алтарь. Там, над почерневшим полом, закручивается калейдоскопический вихрь магической энергии, уходящий в извилистые ниши главного шпиля храма.

Нумерованные на карте зоны указаны в таблице далее. Там также обозначены ключевые ПМ, участвующие в ритуале, который призовет Тиамат в Колодец Драконов.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТЕ ХРАМА ТИАМАТ

№	Название	Участник ритуала и его действия
1	Вход/синяя капелла	Красный Волшебник проводит ритуал
2	Малый алтарь	
3	Белая капелла	Красный Волшебник проводит ритуал
4	Зелёная капелла	Красный Волшебник проводит ритуал
5	Чёрная капелла	Красный Волшебник проводит ритуал; также это выход из подземелий
6	Красная капелла	Рат Модар проводит ритуал
7	Большой алтарь	Портал, через который Тиамат поднимется из Авернуса
8	Синий шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
9	Белый шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
10	Зелёный шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
11	Чёрный шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
12	Красный шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
13	Святилище	Северин (левитирует) в Маске Королевы Драконов

Любые змееусты, с которыми персонажи ранее встречались, не занятые другими делами, могут находиться в капеллах храма соответствующих цветов, если вы того пожелаете, но их присутствие необязательно. Змееусты, которых здесь нет, находятся снаружи, обеспечивая оборону Колодца Драконов.

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА

Чтобы успешно призвать Тиамат из Девяти Преисподних в Материальный план, Красные Волшебники должны сконцентрироваться на ритуале призыва в течение 10 раундов после того, как искатели приключений войдут в храм Тиамат. Каждый раунд как минимум пятеро Красных Волшебников должны использовать действие для проведения ритуала, чтобы успешно сконцентрироваться в этом раунде, помогая направлять Тиамат сквозь планы.

В конце хода Красных Волшебников, если менее пяти из них потратили действие на проведение ритуала, портал, парящий у большого алтаря (зона 7), колеблется, и ритуал не продвигается. Если менее пяти Красных Волшебников выполняют ритуал в течение 2 раундов подряд, портал закрывается, и счётчик успешно завершённых раундов ритуала сбрасывается на 0.

Маска Королевы Драконов жизненно необходима для ритуала, и Северин не может покинуть святилище. Его заклинание *левитации* будет длиться всё время ритуала, удерживая Северина парящим в святилище, даже если он выведен из строя или погиб. Северин может атаковать и защищаться, пока носит *Маску Королевы Драконов*. Для продолжения ритуала ему даже не обязательно быть живым — главное, чтобы его тело носило маску и оставалось в святилище.

ВРАГИ И СОЮЗНИКИ

Оценив Таблицу решений Совета, заполненную во время четырёх сессий Совета Вотердипа (см. приложение Б), вы можете определить силу войск, которые сражаются против Культа Дракона. Союзы, заключённые персонажами в ходе приключения, играют решающую роль в противостоянии Культу.

Таблица «Силы в решающей битве» перечисляет существ и фракции, сражающиеся с обеих сторон. Раздел «Силы фракций» охватывает основные возможности для создания союзов во время приключения, но вы можете изменить этот список по своему усмотрению, в зависимости от событий в кампании.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛ

Когда вы определили, какие силы будут сражаться против Культа, настало время решить, как войска начнут наступление. Персонажи играют ключевую роль в объединённой армии, направляющейся к Колодцу Драконов, и их мнение имеет огромное значение. Убедитесь, что игроки понимают, что они занимают центральное место в планировании битвы.

Самый простой подход — это один к одному, где конкретные силы добра нейтрализуют определённые силы Культа. Дайте игрокам свободу в распределении сил противоборствующих сторон на поле боя, но при необходимости вмешивайтесь, если считаете, что какой-то план лишён смысла. Например, игроки могут решить, что убийцы из Жентарим должны помочь пленникам, предназначенным для жертвоприношения, освободив их из заточения, проникнув в комплекс Культа. В этом случае вы можете обратить внимание игроков, что опытные убийцы Чёрной Сети могут быть полезнее в устранении лидеров Культа из ближнего окружения Северина, в то время как агенты Арфистов или силы Альянса лордов могли бы помочь в туннелях под жерлом.

Некоторые сопоставления очевидны. Металлические драконы — естественные враги цветных, и можно ожидать, что обе стороны будут заняты друг другом в ходе битвы. Ещё важнее то, что металлические драконы не дадут цветным помешать планам искателей приключений.

СИЛЫ В РЕШАЮЩЕЙ БИТВЕ

Силы Культа	Силы фракций
Северин	Орден Перчатки
Рат Модар	Изумрудный анклав
Великаны	Великаны
Войска Культа	Агенты Арфистов
Дьяволы	Дьяволы
Злые наёмники	Армия Альянса лордов
Красные Волшебники	Мистическое братство
Лидеры Культа*	Убийцы Жентарим
Храм Тиамат	Небесный замок**
Цветные драконы	Металлические драконы

Маска Королевы Драконов

* Включая любых змееустов, не занятых другими делами, с которыми персонажи ранее встречались.

** Если он уцелел после предыдущего приключения и остался под контролем персонажей или был возвращён великанам.

СИЛЫ КУЛЬТА

Северин. Лидер Культа находится в святилище храма (зона 13), нося *Маску Королевы Драконов*, пока Красные Волшебники плетут свои заклинания. Он может сражаться как в защите, так и в нападении, в зависимости от необходимости. Рядовые культисты будут биться до последнего, пока знают, что Северин жив. См. блок параметров Северина в приложении Г.

Рат Модар. Рат Модар возглавляет ритуал вызова Тиамат, но любой Красный Волшебник может взять на себя эту роль. Когда храм подвергается нападению, Рат Модар передаёт свою часть работы и возглавляет атаку на искателей приключений. См. блок параметров Рат Модара в приложении Г.

Великаны. Те немногие великаны, которые сражаются на стороне Культа, верят, что возвращение Тиамат неизбежно, но они подавлены и не склонны к сотрудничеству. Они вступают в бой, когда чувствуют, что победа близка, но отступают, когда понимают, что поражение неизбежно.

Войска Культа. Культ Дракона собрал тысячи бойцов у Колодца Драконов, все они вооружены и преданы делу Королевы Драконов.

Дьяволы. Дьяволы, сражающиеся на стороне Культа, были вызваны Красными Волшебниками и служат своим хозяевам-бестиям, стремящимся помочь Тиамат поскорее покинуть Авернус.

Злые наёмники. Наёмные отряды формируют костяк армии Культа. Они лучше подготовлены, чем культисты, и способны противостоять сильнейшим воинам Фейруна.

Красные Волшебники. Красные Волшебники, не участвующие в ритуале, действуют совместно с наёмниками и войсками Культа, чтобы усилить их боевую мощь.

Лидеры Культа. Носящие Пурпур почитаются как лидеры среди культистов, и многие из них являются могущественными бойцами.

Храм Тиамат. Храм необходим как место проведения ритуала. Разрушение храма может ослабить Тиамат, если ритуал завершится успешно.

Цветные драконы. Точное количество цветных драконов у Колодца Драконов зависит от вас, их может быть от нескольких десятков до сотни и более.

Маска Королевы Драконов. Магия маски играет ключевую роль в успехе ритуала. Если её заберут или уничтожат, ритуал провалится, но Северин использует всю мощь маски, чтобы удержать её при себе.

СИЛЫ ФРАКЦИЙ

Орден Перчатки. Воины Ордена Перчатки — одни из самых стойких и выносливых солдат на Побережье Мечей. Помимо того, что они — ценные бойцы, их присутствие вдохновляет других воинов.

Изумрудный анклав. Друиды и следопыты Изумрудного анклава откликнулись на призыв к оружию, приведя с собой древней и грифонов из лесов и гор Побережья Мечей.

Великаны. Если фракции Вотердипа заручились поддержкой великанов, те с радостью сразятся с цветными драконами. Однако могут возникнуть проблемы между великанами и металлическими драконами, если дать им неравноценные задания или держать рядом.

Агенты Арфистов. Перехват разведанных во время боя — одна из ключевых задач Арфистов. Их агенты могут предоставить важную информацию о планах и расстановке сил Культа. Кроме того, лучники, пехота и заклинатели Арфистов могут переломить ход сражения.

Дьяволы. Некоторые могущественные дьяволы не хотят видеть Тиамат в Фейруне, зная, что их собственная власть будет ограничена в мире, где гуманоиды больше не правят. Агенты Девяти Преисподних — яростные бойцы, но их присутствие вызывает беспокойство у многих других солдат.

Армия Альянса лордов. Объединённые силы членов Альянса лордов уступают в бою лишь Ордену Перчатки, но они гораздо более многочисленны. Эти войска составляют основную часть атакующей армии.

Мистическое братство. Члены Мистического братства станут достойными соперниками Красным Волшебникам, сражающимся на стороне Культа. Однако маги Мистического братства подчиняются только другим могущественным заклинателям — наверняка это будут члены Братства.

Убийцы Жентарим. Эти бесшумные убийцы преследуют и уничтожают вражеских лидеров и гонцов. Хотя к бою присоединилась лишь горстка убийц Жентарим, они способны парализовать вражеский отряд в решающий момент или помешать важному приказу достичь цели.

Небесный замок. Если он доступен, летающий замок может оказать огромное влияние на битву. Как только Небесный замок появится над Колодцем Драконов, его атакуют цветные драконы, отвлекаясь от защиты жерла.

Металлические драконы. Металлические драконы уступают числом своим цветным сородичам. Однако они лучше сотрудничают с союзниками, что позволяет им оказать большее влияние на ход боя.

СРЫВ ПЛАНОВ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Процесс возвращения Тиамат включает четыре ключевых этапа: поиск сокровищ, сбор *Маски Королевы Драконов*, жертвоприношение пленников и проведение ритуала, которое является кульминацией всех безумных замыслов Северина. Уничтожение или захват Небесного замка уже нанесли удар по планам Культа собрать сокровища для Королевы Драконов, что делает оставшиеся три этапа ещё более важными.

Целями персонажей могут стать маска, жертвоприношения и сам ритуал. Эффективное вмешательство может полностью остановить ритуал и предотвратить возвращение Тиамат. Однако даже если героям не удастся положить конец угрозе до её начала, срыв любого этапа ослабит Королеву Драконов.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ С ТИАМАТ

Когда силы добра будут развёрнуты и битва начнётся, персонажам предстоит взять на себя важнейшую задачу — штурм храма Тиамат. Пробираясь через пещеры под жерлом, они обнаружат несколько путей проникновения в храм.

Будут ли персонажи сражаться с Тиамат напрямую или попытаются помешать завершению ритуала призыва, зависит от их действий в решающей битве. Но когда они увидят, как головы Тиамат пробиваются через портал Красных Волшебников, станет ясно, что им предстоит встретиться не с обычным чудовищем. Как видно из её параметров в приложении Г, **Тиамат** — это богиня. Если она явится через портал полная сил, то с лёгкостью уничтожит несколько групп 15-го уровня. Грандиозная битва с Тиамат на фоне разрушающегося храма станет запоминающимся завершением кампании, но персонажи могут остаться не более чем воспоминаниями.

Во время битвы в храме прочтите следующий текст после того, как на ритуале призыва в течение 10 раундов успешно концентрировались пять или более Красных Волшебников.

Волшебный водоворот, заполняющий центральный алтарь храма, внезапно взрывается раскатом грома. Гигантские головы пяти драконов начинают рваться и клатать, пробивая себе путь из выложенной рунами огненной ямы, образовавшейся там. Тиамат, Королева Драконов, готова вырваться из своего заточения в Девяти Преисподних и войти в мир.

ПОЯВЛЕНИЕ ТИАМАТ

Головы Тиамат вступают в битву, начиная со 2 раунда после завершения ритуала в следующем порядке: белая, чёрная, зелёная, синяя и красная. Красная голова возвещает о полном появлении Королевы Драконов в 6 раунде после завершения ритуала. До этого момента Тиамат может использовать только свои укусы и атаки дыханием. У персонажей остаётся последний шанс попытаться ослабить Королеву Драконов, прежде чем она появится.

Как только Тиамат полностью переместится, она потратит столько раундов, сколько потребуется, чтобы с насмешкой поглотить своих несчастных слуг по пять штук за раз — Рат Модара, всех оставшихся Красных Волшебников, затем Северина (или его труп, если на нём есть *Маска Королевы Драконов*). В следующем раунде она обрушит свой гнев на искателей приключений.

ОСЛАБЛЕНИЕ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Действия героев в решающей битве и до неё могут уменьшить силу Тиамат, прежде чем она появится. Обратите внимание, если произойдёт любое из следующих событий:

- Счётчик раундов, в течение которых ритуал успешно завершится, сбрасывается до 0, если он прерывался на 2 раунда подряд.
- *Маска Королевы Драконов* уничтожена или снята с тела Северина и унесена из святилища храма (зона 13).
- Персонажи владеют любой драконьей маской или могут иным образом помешать использованию одной или нескольких масок в ритуале (*маска чёрного дракона* могла быть получена в предыдущем приключении).
- Нанесён серьёзный урон храму Тиамат, например, от заклинания *землетрясение*.
- Жертвоприношения перед храмом прекращаются. Это можно было сделать, атаковав драконов или прервав поступление пленников в эту зону.

Когда происходит любое из предыдущих событий, к Тиамат применяются штрафы в следующем порядке:

- Урон от атак и атак дыханием Тиамат уменьшается на 15, а её пункты здоровья снижается на 75.
- Тиамат теряет особенность Регенерация, её максимальное значение пунктов здоровья снижается на 75, а её невосприимчивость к дробящему, колющему и режущему урону немагических атак становится устойчивостью.
- Тиамат теряет особенность Ограниченная невосприимчивость к магии и её максимальное значение пунктов здоровья снижается на 75.
- Тиамат получает штраф –5 к броскам атак, СЛ испытаний и к КБ, а её максимальное значение пунктов здоровья снижается на 75.
- Тиамат может совершать только три легендарные действия, и её максимальное значение пунктов здоровья снижается на 75.

Если все вышеперечисленные штрафы успешно применены, Тиамат фактически становится противником с классом опасности 18 — но это всё равно смертельная битва для четверых персонажей 15-го уровня. Без всех пяти штрафов у персонажей практически нет шансов выжить в битве против Королевы Драконов, не говоря уже о победе.

Изгнание Тиамат. Если персонажи снижают пункты здоровья Тиамат до 0, её особенность Развоплощение срабатывает. Портал разрушается, а вопиющая Королева Драконов распадается на части, и её затягивает обратно в Авернус. Она останется там до тех пор, пока кто-то другой не сможет воссоздать условия ритуала и снова не попытается освободить её.

Безжалостная игра и высокие ставки. За исключением упомянутого ранее, Тиамат не должна быть ослаблена, чтобы сделать бой равным. Изображение Королевы Драконов как чего-то меньшего, чем божество, подрывает весь смысл приключения. Персонажи, которые сталкиваются с Тиамат, должны понимать, что они участвуют в главной битве своей жизни.

Выживание отдельного персонажа не имеет значения в сравнении с возвращением Королевы Драконов, и герои подчас умирают ради высшего блага. Конечно, погибшие персонажи могут быть воскрешены, если Тиамат будет побеждена. А если с ней не удастся совладать, смерть может оказаться не самым худшим вариантом.

ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

В решающей битве судьба мира висит на волоске. Независимо от того, победят герои и их союзники или проиграют, последствия будут ощущаться по всему Фейруну.

УЖАС ПОРАЖЕНИЯ

Победа Культа Дракона вполне возможна, и она станет катастрофой для Фейруна. С восхождением Тиамат эра смертных подойдёт к концу, и начнётся эра драконов. Народы и королевства разрушатся, цивилизации погрузятся в кровавую войну, и хаос возьмёт верх.

Никто из смертных слуг Королевы Драконов не получит вознаграждения, на которое рассчитывал. Красные Волшебники, освободившие её, будут либо пожраны, либо изгнаны, становясь жертвами охоты Сзасс Тэма. Культистов, устроивших возвращение Тиамат, едва ли постигнет лучшая участь — Королеве Драконов безразлично, каких смертных её подданные будут преследовать, поедать и поработать. Славное царствование драконов, которое надеялся установить и возглавить Северин, превращается в жестокий мир, где Злые Драконы властвуют над всеми.

Однако такие мрачные перспективы не обязательно означают конец вашей кампании. Персонажи проиграли решающую битву, но они могут выжить, чтобы продолжить войну. Их новая цель — найти способ изгнать или уничтожить Тиамат навсегда, чтобы в Фейруне вновь воцарился мир.

ПОСЛЕДСТВИЯ ПОБЕДЫ

Угроза Тиамат исчезнет, если её отправят обратно в Девять Преисподних, но последствия победы создадут новые вызовы, с которыми предстоит столкнуться героям. Среди них — помощь сотням пленников, оставшихся в Колодце Драконов. После поражения Северина всё ещё остаётся множество непримиримых культистов, которые теперь разбрелись по миру, жаждущие власти и мести после недавнего провала.

Более того, значительная часть богатств Побережья Мечей хранится в Колодце Драконов. Помимо борьбы с мстительными культистами, персонажам, возможно, придётся взять на себя ответственность за возвращение сокровищ их законным владельцам или наследникам, попутно сталкиваясь с мошенниками, ворами и охотниками за сокровищами, которые теперь захотят поживиться богатствами из подземелья, внезапно ставшего самым популярным во всём Фейруне.

Злопамятные цветные драконы, бывшие союзники Культа, разбегаются по своим логовам, но не раньше, чем попытаются заполучить часть сокровищ или бочонков, доверху набитых золотом и драгоценностями из хранилищ Культа. Разъярённые поражением своей Королевы, цветные драконы могут устроить цепочки разрушительных набегов, невиданных в Фейруне на протяжении многих веков.

Даже одержав победу, армии добра заплатят высокую цену в битве с Тиамат. Помимо солдат, в схватке падут представители благородных домов и правители народов. Однако ситуация не столь безнадежна. Примеры великодушия и взаимопомощи заметны даже на фоне этих потерь, но ни один из них не затмит легенду об искателях приключений. На протяжении поколений люди будут вспоминать их подвиги и жертвы, вдохновляясь на возрождение мира и стремление к лучшему будущему.



Приложение А. Происхождения

Это приложение предоставляет игрокам простой способ создать персонажей, имеющих тесную связь с событиями «Тирании Драконов».

ШАБЛОН ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Далее представлен шаблон происхождения, который можно применять к любому выбранному или созданному вами происхождению персонажа. Вы можете заменить или дополнить отдельные элементы своего происхождения одним или несколькими вариантами, приведёнными далее. В каждой секции указано, дополняет она или заменяет собой соответствующую часть вашего происхождения.

До того, как всё завертелось...

По мере того, как Культ Дракона становился всё смелее, его действия стали привлекать всё больше внимания. Ваш персонаж каким-то образом впутался в планы Культа или как-то связан с драконами. Таблица содержит узы, переплетённые с событиями этой кампании. Используйте их вместо или в дополнение к тем, которые вы выбрали (или создали) в своём происхождении.

Узы

d10	Узы
1	Леосин Эрлантар, странствующий монах, однажды спас вашу жизнь. Он послал вам весть срочно встретить его в городке под названием Гринест. Похоже, настало время вернуть долг.
2	Когда набег орков оставил вашу семью без крова, жители Гринеста приняли вас. С тех пор всякий, кто угрожает Гринесту — ваш заклятый враг!
3	Каждые пять ночей вы видите странные апокалиптические сны. Мир уничтожают холод, ядовитый туман, шторма, волны кислоты и адское пламя. Всякий раз сон заканчивается тем, что из тьмы на вас взирают пять пар злых глаз. Просыпаясь, вы чувствуете необъяснимое желание отправиться в Гринест, словно разгадка ваших снов ждёт вас именно там.
4	Онтарр Фрум, поборник добра и правосудия, ваш наставник и друг, попросил вас отправиться в Гринест и расследовать слухи о появлении драконов.
5	Вы слышали, что ваша подруга детства, полуэльфийка Талис, была похищена таинственными культистами, поклоняющимися драконам. Расследование привело вас в городок Гринест. Вы должны спасти друга!
6	Быть потомком известного драконоборца — неплохой способ произвести впечатление. Однако на прошлой неделе на вас напали какие-то головорезы с криками: «Культ Дракона не забывает и всегда мстит!» Вы решили залечь на дно в тихом городке под названием Гринест, пока беда не пройдёт стороной.

d10 Узы

7	На смертном одре ваш отец признался, что связался с группой под названием Культ Дракона. Они платили за контрабанду товаров по всему Побережью Мечей. Терзаемый чувством вины, он просит вас расследовать и попытаться исправить то зло, которому он мог невольно поспособствовать. Он посоветовал начать поиски с небольшого городка Гринест.
8	Драконы уничтожили всё, что было вам дорого. Они разрушили ваш дом и убили вашу семью. Теперь, когда у вас не осталось ничего, кроме шрама от раны, которая чуть не погубила вас, вы поклялись отомстить.
9	Вы и ваша семья состояли в Культе Дракона, пока соперники-культисты не решили уничтожить вас. Хотя они убили ваших родных, вам удалось выжить, но культисты думают, что вы мертвы. И это шанс отомстить! В вашем списке три имени: культистка Фрулам Мондат, полуорк по имени Везунчик Баг и полудракон Резмир. Вы прибыли в Гринест, зная, что это следующая цель культистов.
10	У вас есть секрет. Когда-то вы были золотым драконом и служили Бахамуту. Ваша гордыня и тщеславие зашли слишком далеко, и Бахамут решил преподать вам урок. Вас заперли в слабое человеческое тело, оставив лишь тень воспоминаний о прошлом. Одно вы помните точно: Бахамут приказал вам отправляться в мир и доказать вашу приверженность правде и добру. Если вы окажетесь достойным, то после смерти вернётесь к нему в истинном облике.

ВАРИАНТЫ ОСОБЕННОСТЕЙ

Далее представлены два варианта особенностей происхождения, которыми вы можете заменить особенности, предоставляемые выбранным стандартным происхождением.

Особенность: шпион в Культе Дракона

Вы проникли в ряды Культа Дракона. Долгое время наблюдая за этой организацией, вы изучили её внутренние порядки и обычаи. У вас есть вторая личность — посвящённый Кulta, достаточно убедительная, чтобы сойти за простого вояку или слугу.

Особенность: драконовед

Вы много лет изучали драконов и легенды о них. Вы можете безошибочно опознать места, построенные или используемые драконами, а также различать их цвет по кладке или чешуе. Если вы проваливаете проверку Интеллекта на знания о драконах, вы вспоминаете человека или книгу, которые могут предоставить необходимую вам информацию (если мастер не решит иначе).

Приложение Б. Таблица решений Совета

В ходе сюжета «Тирании драконов» различные фракции и сильные мира сего будут вынуждены противостоять Культ Дракона. Некоторые группы охотно предложат свою помощь, в отношении других потребуются серьёзные усилия, чтобы убедить их присоединиться.

Эта таблица помогает отслеживать поддержку различных фракций в борьбе против Культа Дракона. Если вы не играли в «Сокровища Королевы Драконов», считайте, что события, отмеченные звёздочкой (*), произошли, а не отмеченные — нет.

	Арфисты	Орден Перчатки	Измурудный Анклав	Леди Лейраль Сильверхенд	Дагулт Неверембер	Конрад Броненвил	Король Меландрах	Ульдер Рейвенгард	Терн Хорнблейд	Сэр Истеваль	
Первый Совет («Сокровища Королевы Драконов»)	+/+	+/+	+	+	+/+	+	+	+/+	+	+	Захватили Небесный замок
	+	+	+	+	+	-/-	+	+	+	+	Вернули Небесный замок великанам
		+				+		+		+	Онтарр Фрум поддерживает персонажей *
	+			+					+	+	Леосин Эрлантар поддерживает персонажей *
	-	+	-		-	+	+	+		+	Уничтожили драконью кладку *
	+	-	+	+	+	-	-	-		-	Оставили драконью кладку нетронутой
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Убили Резмир *
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Захватили Резмир
	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Убили Рат Модара
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Захватили Рат Модара
											Промежуточный итог после первого Совета
Второй Совет	-	+	+	+	+	-	+	+	-	+	Убили Варрама
	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	Захватили Варрама
	+	-	+	+	+		+	+	+	+	Мистическое братство присоединилось к союзу
	+	+	+	+	+	+/+	+	+	+	+	Араутатор убит или изгнан из логова
											Промежуточный итог после второго Совета
Третий Совет	-	+	+	+	+	+	-/-	+	-	+	Убили Неронвейна
	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	Захватили Неронвейна
	+	+	+	+	+	+/+	+/+	+	+	+	Чут убит или изгнан из логова
	+	+/+	+/+	+	+	+/+	+/+	+	+	+	Объединились с металлическими драконами
	-	-		-	-	-/-	-/-	-	-		Пошли на уступки металлическим драконам
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Драконы помогают защищать территории фракций
											Промежуточный итог после третьего Совета
Четвёртый Совет	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Победили культистов в башне Зонтала
	+/+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Передали башню Зонтала фракции
	-	-/-	-	-	-	-	-	-	-	-	Продали башню Зонтала Жентарим
	+	-/-	-		+	-	+	-	+	-	Привели представителей Тэй за стол переговоров
			-	-	-		-	-	-		Не получили помощь драконов на втором Совете
	+	+	+	+	+	+	+	+	+		Поддержаны Истевалем
	+	+	+		+	+	+	+	+	+	Поддержаны Лейраль Сильверхенд
											Промежуточный итог после четвёртого Совета
											Окончательный подсчёт
	5	7	5	7	5	7	6	7	6	6	Результат, необходимый для поддержки

Приложение В. Магические предметы

ЖЕЗЛ ЗИМЫ

Жезл, редкий (требуется настроенности)

Жезл выглядит и ощущается как сосулька. Требуется настроенность, чтобы использовать этот жезл.

У жезла 7 зарядов. Пока вы держите его, вы можете использовать действие, чтобы сотворить из него одно из следующих заклинаний: *ледяной луч* (без затрат зарядов, или 1 заряд, чтобы использовать его как заклинание 5-го круга; +5 к броску дистанционной атакой заклинанием), *пурга* (3 заряда; СЛ 15), *ледяная буря* (4 заряда; СЛ 15). Никаких реагентов для этого не требуется.

Ежедневно на рассвете жезл восстанавливает 1d6 + 1 потраченных зарядов. Потратив последний заряд жезла, бросьте d20. Если выпало 1, жезл растает и уничтожится.

КИНЖАЛ ИЗ ЗУБА ДРАКОНА

Оружие, редкое

Кинжал выточен из зуба дракона. Лезвие этого оружия — явно клык или зуб хищника, рукоять обмотана кожей вокруг корня зуба, а гарды нет.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона этим оружием. При попадании цель получает дополнительно 1d6 урона кислотой.

Драконья мощь. Против врагов Культа Дракона бонус кинжала к броскам атаки и урону увеличивается до +2, а дополнительный урон кислотой — до 2d6.

КРУЖКА ИЗОБИЛИЯ

Чудесный предмет, обычный

Эта золотая пивная кружка украшена танцующими дварфами и пшеничными узорами.

Если, держа кружку за рукоять, сказать командное слово («Иллефарн»), кружка наполнится тремя пинтами доброго дварфийского эля. У кружки 3 заряда. Каждое использование расходует 1 заряд, а на рассвете все потраченные заряды восстанавливаются.

ХАЗИРУН

Оружие (двуручный меч), легендарное (требуется настроенности)

Разумный (нейтральный злой) двуручный меч Хазирун способен говорить на всеобщем и нетерильском. Даже если вы не настроены на меч, вы получаете бонус +1 к бро-

скам атаки и урона этим оружием. Если вы не настроены на Хазирун, вы наносите дополнительные 1d6 некротического урона, попадая этим оружием.

Повышенное усиление. Пока вы настроены на меч, вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, а при попадании наносите дополнительно 2d6 некротического урона (вместо 1d6).

Заклинания. У Хазируна 4 заряда. Пока вы настроены на меч и держите его, вы можете сотворить заклинания *обнаружение магии* (1 заряд), *обнаружение зла и добра* (1 заряд) или *обнаружение мыслей* (2 заряда). Ежедневно в полночь Хазирун восстанавливает 1d4 потраченных зарядов.

Ранящий. Пока вы настроены на это оружие, любое существо, по которому вы попали Хазируном, не может восстанавливать ПЗ в течение 1 минуты. Цель может проходить испытание Выносливости со СЛ 15 в конце каждого своего хода, при успехе эффект прекращается раньше времени.

ЭМБЛЕМА КОГТЕЙ

Чудесный предмет, необычный

Самоцветы на эмблеме Культа Дракона вспыхивают пурпурным цветом, когда вы вступаете в бой, усиливая ваши безоружные удары или естественное оружие.

Пока вы носите эмблему, вы получаете +1 к броскам атаки и урона в бою безоружными ударами или естественным оружием. Такие атаки считаются магическими.

ДРАКОНЫИ МАСКИ

Каждая *драконья маска* — это легендарный чудесный предмет, который изменяет форму лица и головы владельца, настроенного на неё. Пока вы носите любую *драконью маску* и настроены на неё, вы получаете следующую пользу.

Поглощение урона. Вы получаете устойчивость к урону того типа, к которому относится маска. Если у вас уже есть устойчивость к урону этого типа, полученная из другого источника — вы получаете невосприимчивость к урону этого типа. Если у вас уже есть невосприимчивость к этому типу урона, то вы восстанавливаете количество ПЗ, равное половине урона этого типа, нанесённого вам.

Драконье величие. Пока вы не носите брони, вы можете добавить модификатор Харизмы к своему КБ.



Жезл зимы



Кинжал
из зуба дракона

BRYAN SYME

БРАЙН САЙМ

Драконье дыхание. Если вы обладаете Дыханием, которому требуется отдых для перезарядки, оно получает свойство Перезарядка 6.

Драконье зрение. Вы получаете ночное зрение 60 футов, или дополнительные 60 футов к уже имеющейся такой особенности. Раз в день вы можете получить слепозрение на расстоянии 30 футов на 5 минут.

Драконий язык. Вы говорите на драконьем и понимаете его. Вы также получаете преимущество к проверкам Харизмы, связанным с драконами, цвет которых совпадает с цветом маски.

Легендарная устойчивость (1 в день). Если вы проваливаете испытание, вы можете вместо этого сделать его успешным.

МАСКА БЕЛОГО ДРАКОНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настроенности)

Эта сверкающая маска белого цвета с бледно-голубыми вкраплениями украшена гребнем с шипами. Её тип урона — холод. Пока вы носите маску, помимо особенностей, присущих всем драконьим маскам, вы получаете следующую пользу.

Ярость зимы. Когда количество ваших текущих ПЗ меньше или равно половине количества максимальных ПЗ, вы наносите дополнительные 1d8 урона холода во время атак ближнего боя.

МАСКА ЗЕЛЁНОГО ДРАКОНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настроенности)

Зелёная маска с пятнистыми узорами украшена бахромчатым гребнем и кожистыми шипастыми пластинами вдоль челюсти. Её тип урона — яд. Пока вы носите маску, помимо особенностей, присущих всем драконьим маскам, вы получаете следующую пользу.

Дыхание под водой. Вы можете дышать под водой.

МАСКА КРАСНОГО ДРАКОНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настроенности)

Блестящая ало-красная маска с рогами, торчащими назад, и скулами с шипами. Её тип урона — огонь. Пока вы носите маску, помимо особенностей, присущих всем драконьим маскам, вы получаете следующую пользу (блок параметров Северина уже включает особенности этой маски).

Драконий огонь. Если вы наносите урон огнём существу или воспламеняющемуся объекту, они начинают гореть. В начале каждого своего хода, существо, горящее таким образом, получает 1d6 урона огнём. Существо в зоне досягаемости горячей цели, может потратить действие, чтобы потушить огонь.

МАСКА СИНЕГО ДРАКОНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настроенности)

Эта блестящая лазурная маска имеет шипы по краям и ребристый рог в центре. Её тип урона — молния. Пока вы носите маску, помимо особенностей, присущих всем драконьим маскам, вы получаете следующую пользу.

Затяжной разряд. Если вы наносите урон молнией существу, оно не может совершать ответные действия до начала своего следующего хода.



Маска
Королевы
Драконов

МАСКА ЧЁРНОГО ДРАКОНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настроенности)

Эта блестящая эбонитовая маска выполнена в виде черепа с рогами. Её тип урона — кислота. Пока вы носите маску, помимо особенностей, присущих всем драконьим маскам, вы получаете следующую пользу.

Дыхание под водой. Вы можете дышать под водой.

МАСКА КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Чудесный предмет, артефакт (требуется настроенности)

Каждая из пяти драконьих масок по отдельности напоминает дракона, в честь которого она названа. Однако, когда собраны две или более маски, они магически сливаются в Маску Королевы Драконов. Маски уменьшаются, превращаясь в головы цветных драконов, которые словно рычат в знак преданности Тиамат. Маски располагаются на голове в виде короны. Под ними появляется новая маска, покрывающая лицо, шею и плечи носителя.

Пока вы настроены на эту маску и носите её, вы можете использовать особенности любой из масок. Кроме того, вы получаете особенность Поглощения урона от всех пяти драконьих масок и можете использовать Легендарную устойчивость 5 раз в день.

Приложение Г. Чудовища

Благоткус

В этом приложении рассказывается о существах и персонажах мастера, которые упомянуты в этой книге и которых нет в «Энциклопедии чудовищ». Во введении объясняется, как интерпретировать блоки параметров.

Существа представлены в алфавитном порядке, в начале идут персонажи мастера, а завершают список чудовища.

Азбара Джос

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 13 (16 с магическим доспехом).

ПЗ: 39 (6d8 + 12).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Испытания: Инт +5, Мдр +3.

Навыки: Магия +5, Обман +2, Проницательность +3, Скрытность +5.

Восприятие: пассивное Внимание 11.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, первозданный, тэйский.

Опасность: 4 (1 100 ПО).

Заклинания. Азбара — заклинатель 6-го уровня. Его заклинательная характеристика — Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 13, +5 к броску атаки заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Фокусы (неограниченно): *магическая рука, мелкие фокусы, ледяной луч, шоковое прикосновение*;
1-й круг (4 ячейки): *волшебная стрела, громовая волна, облако тумана, щит*;
2-й круг (3 ячейки): *невидимость, опаляющий луч, туманный шаг*;
3-й круг (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар, рассеивание магии*.

Лепка заклинаний. Когда Азбара сотворяет заклинание эвокации, влияющее на других существ, которых он видит, он может выбрать нескольких из них в количестве, равном кругу заклинания +1. Выбранные существа автоматически успешно проходят испытания против заклинания, а если они должны были получить половину урона при успехе, то не получают его вовсе.

Особое снаряжение. У Азбары есть два свитка заклинания магического доспеха.

Сильный фокус. Когда Азбара творит фокус эвокации, а существо успешно проходит испытание против этого фокуса, оно получит половину урона (если фокус наносит урон), но не получает больше никаких дополнительных эффектов от него.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1d4 + 3) колющего урона.



Благоткус

Огромный великан (облачный великан), нейтральный злой

Класс брони: 17 (пластинчатый доспех).

ПЗ: 138 (12d12 + 60).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	13 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)

Испытания: Вын +9, Мдр +6, Хар +6.

Навыки: Внимание +6, Запугивание +6, Магия +7, Проницательность +6.

Восприятие: пассивное Внимание 16.

Языки: всеобщий, драконий, великаний.

Опасность: 9 (5 000 ПО).

Врождённые заклинания. У Благоткуса есть следующие врождённые заклинания (СЛ испытаний против заклинаний 15), ему не требуются для них реагенты:

3 в день каждое: *левитация, облако тумана*.

Заклинания. Благоткус — заклинатель 5-го уровня. Его заклинательная характеристика — Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 15, +7 к броску атаки заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Фокусы (неограниченно): *магическая рука, мелкие фокусы, свет*;
1-й круг (4 ячейки): *волшебная стрела, обнаружение магии, опознание, щит*;
2-й круг (3 ячейки): *порыв ветра, туманный шаг, разбивающий звук*;
3-й круг (2 ячейки): *полёт, удар молнии*.

Острый нюх. У Благоткуса преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), основанным на нюхе.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Благоткус совершает две атаки моргенштерном.

Моргенштерн. Атака оружием в ближнем бою: +10 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3d8 + 8) колющего урона.



Джемна
Глимсильвер

ДЖЕМНА ГЛИМСИЛЬВЕР

Небольшой гуманоид (гном), нейтральная

Класс брони: 15 (кожаный доспех).

ПЗ: 22 (4d6 + 8).

Скорость: 25 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Испытания: Лвк +5, Инт +4.

Навыки: Акробатика +5, Внимание +4, Обман +3, Проницательность +2, Скрытность +7, Убеждение +3.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 14.

Языки: всеобщий, гномий, гоблинский, сильван.

Опасность: 1 (200 ПО).

Гномья хитрость. У Джемны преимущество ко всем испытаниям Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Заклинания. Джемна — заклинатель 4-го уровня. Её заклинательная характеристика — Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 12, +4 к броску атаки заклинанием). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Фокусы (неограниченно): *ледяной луч, магическая рука, малая иллюзия, мелкие фокусы;*

1-й круг (3 ячейки): *изменение облика, приворот гуманоида, скоростной, цветные брызги.*

Хитроумное действие. Джемна совершает бонусное действие в каждый свой ход в бою. Она может использовать его только для совершения действий Засада, Отступление или Рывок.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Джемна совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) колющего урона или 9 (1d6 + 3 плюс 1d6) колющего урона, если цель Среднего размера или больше.

ДРАКОНИЙ КЛЫК

Средний гуманоид (человек), нейтральный злой

Класс брони: 15 (клéпаный кожаный доспех).

ПЗ: 78 (12d8 + 24).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Испытания: Мдр +4.

Навыки: Обман +5, Скрытность +6.

Устойчивость к урону: один из следующих: кислота, молния, огонь, холод или яд.

Восприятие: пассивное Внимание 11.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский.

Опасность: 5 (1 800 ПО).

Драконий фанатик. У драконьего клыка преимущество к испытаниям против обворожения и испуга. До тех пор, пока драконий коготь может видеть дракона или более высокопоставленного члена Культа Дракона, дружественного ему, драконий клык игнорирует эффекты обворожения и испуга.

Ограниченный полет. Драконий клык может использовать бонусное действие, чтобы получить скорость полёта 30 футов до конца своего хода.

Преимущество фанатика. Один раз за ход драконий клык дополнительно наносит 10 (3d6) урона, если попадает по цели атакой оружием и у него преимущество к броску атаки.

Тактика стаи. У драконьего клыка преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник драконьего клыка находится в пределах 5 футов от существа и не выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Драконий клык совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) режущего урона плюс 7 (2d6) урона того типа, от которого у драконьего клыка устойчивость.

Шар драконьего дыхания (2 в день). Дистанционная атака заклинанием: +5 к броску, дистанция 90 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (5d8) урона того типа, от которого у драконьего клыка устойчивость.

ДРАКОНЬЕ КРЫЛО

Средний гуманоид (человек), нейтральный злой

Класс брони: 14 (кожаный доспех).

ПЗ: 33 (6d8 + 6).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Испытания: Мдр +2.

Навыки: Обман +3, Скрытность +5.

Устойчивость к урону: один из следующих: кислота, молния, огонь, холод или яд.

Восприятие: пассивное Вниманье 10.

Языки: всеобщий, драконий.

Опасность: 2 (450 ПО).

Драконий фанатик. У драконьего крыла преимущество к испытаниям против обворожения и испуга. До тех пор, пока драконье крыло может видеть дракона или более высокопоставленного члена Культа Дракона, дружественного ему, драконье крыло игнорирует эффекты обворожения и испуга.

Ограниченный полет. Драконье крыло может использовать бонусное действие, чтобы получить скорость полёта 30 футов до конца своего хода.

Преимущество фанатика. Один раз за ход драконье крыло дополнительно наносит 7 (2d6) урона, если попадает по цели атакой оружием и у него преимущество к броску атаки.

Тактика стаи. У драконьего крыла преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник драконьего крыла находится в пределах 5 футов от существа и не выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Драконье крыло совершает две атаки скимитаром.

Скимитар. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) режущего урона плюс 3 (1d6) урона того типа, от которого у драконьего крыла устойчивость.

ДРАКОНИЙ КОГОТЬ

Средний гуманоид (человек), нейтральный злой

Класс брони: 14 (кожаный доспех).

ПЗ: 16 (3d8 + 3).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Испытания: Мдр +2.

Навыки: Обман +3, Скрытность +5.

Восприятие: пассивное Вниманье 10.

Языки: всеобщий, драконий.

Опасность: 1 (200 ПО).

Драконий фанатик. У драконьего когтя преимущество к испытаниям против обворожения и испуга. До тех пор, пока драконий коготь может видеть дракона или более высокопоставленного члена Культа Дракона, дружественного ему, драконий коготь игнорирует эффекты обворожения и испуга.

Преимущество фанатика. Один раз за ход драконий коготь дополнительно наносит 7 (2d6) урона, если попадает по цели атакой оружием и у него преимущество к броску атаки.

Тактика стаи. У драконьего когтя преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник драконьего когтя находится в пределах 5 футов от существа и не выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Драконий коготь совершает две атаки скимитаром.

Скимитар. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) режущего урона.

ДРАКОНЬЯ ДУША

Средний гуманоид (человек), нейтральный злой

Класс брони: 16 (клепанный кожаный доспех).

ПЗ: 110 (17d8 + 34).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Испытания: Мдр +4.

Навыки: Обман +6, Скрытность +7.

Устойчивость к урону: один из следующих: кислота, молния, огонь, холод или яд.

Восприятие: пассивное Вниманье 11.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский.

Опасность: 6 (2 300 ПО).

Драконий фанатик. У драконьей души преимущество к испытаниям против обворожения и испуга. До тех пор, пока драконья душа может видеть дракона или более высокопоставленного члена Культа Дракона, дружественного ему, драконья душа игнорирует эффекты обворожения и испуга.

Ограниченный полет. Драконья душа может использовать бонусное действие, чтобы получить скорость полёта 30 футов до конца своего хода.

Преимущество фанатика. Один раз за ход драконья душа дополнительно наносит 10 (3d6) урона, если попадает по цели атакой оружием и у него преимущество к броску атаки.

Тактика стаи. У драконьей души преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник драконьей души находится в пределах 5 футов от существа и не выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Драконья душа совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) режущего урона плюс 10 (3d6) урона того типа, от которого у драконьей души устойчивость.

Шар драконьего дыхания (3 в день). Дистанционная атака заклинанием: +7 к броску, дистанция 90 футов, одна цель. *Попадание:* 27 (6d8) урона того типа, от которого у драконьей души устойчивость.

Дралмор Борнгрей



ДРАЛМОР БОРНГРЕЙ

Средний гуманоид (высший эльф), нейтральный злой

Класс брони: 16 (клёпанный кожаный доспех, щит).

ПЗ: 52 (7d10 + 14).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	8 (–1)

Испытания: Сил +6, Вын +4.

Навыки: Внимание +2, Магия +5, Обман +1, Проницательность +2, Религия +5.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 12.

Языки: всеобщий, гоблинский, драконий, жаболюдский, сильван, эльфийский.

Опасность: 3 (700 ПО).

Боевая магия. Когда Дралмор использует действие, чтобы сотворить фокус, он также может бонусным действием провести одну атаку оружием.

Заклинания. Дралмор — заклинатель 7-го уровня. Его заклинательная характеристика — Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 13, +5 к броску атаки заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Фокусы (неограниченно): *огненный снаряд, мелкие фокусы, шокоее прикосновение;*

1-й круг (4 ячейки): *волшебная стрела, громовая волна, скороход, щит;*

2-й круг (2 ячейки): *волшебное оружие, туманный шаг.*

Наследие фей. У Дралмора преимущество к испытаниям против обворования, и магия не может его усыпить.

Связь с оружием. Если длинный меч Дралмора находится на том же плане, что и его хозяин, Дралмор может бонусным действием телепортировать свой меч к себе в руку.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дралмор совершает две атаки длинным мечом или две атаки кинжалом.

Длинный меч. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1d8 + 4) режущего урона.

Кинжал. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d4 + 4) колющего урона.

Капитан
Отельстан



КАПИТАН ОТЕЛЬСТАН

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 19 (пластинчатый доспех, щит).

ПЗ: 93 (11d10 + 33).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Испытания: Сил +7, Вын +6.

Навыки: Атлетика +7, Внимание +5, Запугивание +4, Религия +4.

Восприятие: пассивное Внимание 15.

Языки: всеобщий, великаний, драконий.

Опасность: 5 (1 800 ПО).

Благословение возмездия Тиамат. Когда Отельстан получает урон, который опускает его ПЗ до 0, он немедленно получает 20 ПЗ. Если в конце его следующего хода у него 20 ПЗ или менее — он умирает.

Порыв к действию (перезарядка после короткого или долгого отдыха). В свой ход Отельстан может использовать одно дополнительное действие.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Отельстан совершает две атаки цепом или две атаки копьём или две дальнобойные атаки копьём.

Цеп. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1d8 + 4) режущего урона.

Копьё. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d6 + 4) колющего урона.

Лангдедрос
Сианьяр



ЛАНГДЕДРОС СИАНЬЯР

Средний гуманоид (полудракон), принципиальный злой

Класс брони: 17 (пластинчатый доспех).

ПЗ: 57 (6d12 + 18).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Испытания: Сил +6, Вын +5.

Навыки: Атлетика +6, Внимание +4, Запугивание +3.

Устойчивость к урону: молния.

Восприятие: слепозрение 10 футов, ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 14.

Языки: всеобщий, драконий.

Опасность: 4 (1 100 ПО).

Порыв к действию (перезарядка после короткого или долгого отдыха). В свой ход Лангдедрос может использовать одно дополнительное действие.

Улучшенный критический удар. Атаки оружием Лангдедроса наносят критический удар при выпадении 19 или 20.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лангдедрос совершает две атаки двуручным мечом или две атаки копьем.

Двуручный меч. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 11 (2d6 + 4) режущего урона.

Копье. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d6 + 4) колющего урона.

Дыхание молнии (перезарядка 5-6). Лангдедрос выдыхает молнию по 30-футовой линии шириной 5 футов. Все существа на линии должны пройти испытание Ловкости со СЛ 13, получая 22 (4d10) урона молнией при провале или половину при успехе.

Нергот
Блэйдлорд



НЕРГОТ БЛЭЙДЛОРД

Средняя нежить, нейтральный злой

Класс брони: 18 (латный доспех).

ПЗ: 135 (18d8 + 54).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Испытания: Лвк +5, Мдр +6.

Навыки: Внимание +6, Скрытность +5.

Устойчивость к урону: некротический; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме посеребрённого оружия.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: отравление, утомление.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 16.

Языки: всеобщий, драконий.

Опасность: 11 (7 200 ПО).

Чувствительность к солнцу. Пока Нергот на солнечном свете, он получает помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Нергот совершает три атаки длинным мечом или три атаки длинным луком. Он может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Вытягивание жизни. Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 5 футов, одно существо. **Попадание:** 20 (5d6 + 3) некротического урона. Цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 15, при провале её максимум ПЗ уменьшится на число, равное полученному урону. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не завершит долгий отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает её максимум ПЗ до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстаёт через 24 часа в качестве зомби под контролем Нергота, если этого гуманоида не вернут к жизни или если его тело не уничтожат. У Нергота может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (1d8 + 5) режущего урона или 10 (1d10 + 5) режущего урона, если используется двумя руками, плюс 10 (3d6) некротического урона.

Длинный лук. Дистанционная атака оружием: +5 к броску, дистанция 150/600 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1d8 + 1) колющего урона плюс 10 (3d6) некротического урона.

Неронвейн



НЕРОНВЕЙН

Средний гуманоид (эльф), нейтральный злой

Класс брони: 17 (модификатор Харизмы).

ПЗ: 117 (18d8 + 36).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)

Испытания: Вын +5, Мдр +4.

Навыки: Внимание +4, Магия +6.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворование, отравление.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 14.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, эльфийский.

Опасность: 6 (2 300 ПО).

Драконье величие. Неронвейн добавляет свой модификатор Харизмы к КБ.

Наследие фей. Магия не может усыпить Неронвейна.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Неронвейн совершает две атаки, обе коротким мечом или Потусторонней стрелой.

Короткий меч. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) колющего урона плюс 13 (3d8) урона ядом.

Потусторонняя стрела. Дистанционная атака заклинанием: +7 к броску, дистанция 120 футов, одна цель. **Попадание:** 11 (2d10) урона силой плюс 9 (2d8) урона ядом.

Ядовитое облако (2 в день). Ядовитый газ заполняет сферу радиусом 20 футов с центром в точке, которую Неронвейн видит в пределах 50 футов от себя. Этот газ распространяется за углы и остаётся до начала следующего хода Неронвейна. Все существа, начинающие свой ход в облаке, должны пройти испытание Выносливости со СЛ 15, при провале они отравлены на 1 минуту. Существо может повторять это испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для него прекращается.

Рат Модар



РАТ МОДАР

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 13 (16 с магическим доспехом).

ПЗ: 71 (11d8 + 22).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Испытания: Инт +7, Мдр +5.

Навыки: Магия +7, Обман +3, Проницательность +5, Скрытность +6.

Восприятие: пассивное Внимание 12.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, первозданный, тэйский.

Опасность: 6 (2 300 ПО).

Заклинания. Рат — заклинатель 11-го уровня. Его заклинательная характеристика — Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 15, +7 к броску атаки заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

- Фокусы (неограниченно): *огненный снаряд, малая иллюзия, мелкие фокусы, шоковое прикосновение;*
- 1-й круг (4 ячейки): *волшебная стрела, магический доспех, цветные брызги, хроматический шар;*
- 2-й круг (3 ячейки): *зеркальное отражение, обнаружение мыслей, сила фантазма;*
- 3-й круг (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар, полноценный образ;*
- 4-й круг (3 ячейки): *высшая невидимость, замешательство;*
- 5-й круг (2 ячейки): *обманка, личины;*
- 6-й круг (1 ячейка): *сфера неуязвимости.*

Особое снаряжение. У Рата есть посох огня и три свитка заклинаний: *дверь в пространстве, огненный шар и плавное падение.*

ДЕЙСТВИЯ

Посох. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 3 (1d6) дробящего урона или 4 (1d8) дробящего урона, если используется двумя руками.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Иллюзорный двойник (перезарядка после короткого или долгого отдыха). Когда существо, которое видит Рат, атакует его, он может подставить под удар иллюзорного двойника вместо себя. Эта атака автоматически проваливается, а двойник после неё немедленно исчезает, раскрывая обман.



Резмир



Северин

Нелвик

Псевдодракон Нелвик

У Северина есть нейтральный злой псевдодракон по имени Нелвик. Он всегда находится рядом с хозяином. Во время ритуала призыва Тиамат он прячется на выступе центральной башни храма Королевы Драконов. Если Северин погибает, Нелвик пытается подружиться с убийцами хозяина, ожидая подходящего момента для мести.

РЕЗМИР

Средний гуманоид (чёрный полудракон), нейтральная злая

Класс брони: 13 (15 с маской чёрного дракона).

ПЗ: 90 (12d8 + 36).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Испытания: Лвк +6, Мдр +4.

Навыки: Магия +5, Скрытность +9.

Невосприимчивость к урону: кислота.

Невосприимчивость к состояниям: обворование, испуг.

Восприятие: слепозрение 10 футов,

ночное зрение 120 футов, пассивное Внимание 11.

Языки: всеобщий, великаний, драконий, дьявольский, нетерильский.

Опасность: 7 (2 900 ПО).

Амфибия. Резмир может дышать как в воздухе, так и в воде.

Драконье величие. Пока Резмир не носит доспехов, но носит маску чёрного дракона, она может прибавлять бонус Харизмы к своему КБ (уже учтено).

Легендарная устойчивость (1 в день). Если Резмир носит маску чёрного дракона и проваливает испытание, она может вместо этого сделать его успешным.

Особое снаряжение. У Резмира маска чёрного дракона, Хазирун и эмблема когтей (см. приложение В для всех предметов).

Преимущество фанатика. Один раз за ход Резмир дополнительно наносит 10 (3d6) урона, если попадает по цели атакой оружием и у неё преимущество к броску атаки.

Самосожжение. Когда ПЗ Резмира снижаются до 0, её тело обращается в груды пепла.

ДЕЙСТВИЯ

Двуручный меч (Хазирун). Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель.

Попадание: 13 (2d6 + 6) режущего урона плюс 7 (2d6) некротического урона. Если цель — существо, то оно не может восполнять ПЗ в течение 1 минуты. Цель может проходить испытание Выносливости со СЛ 15 в конце каждого своего хода, при успехе эффект прекращается раньше времени.

Едкий заряд. Дистанционная атака заклинанием: +8 к броску, дистанция 90 футов, одна цель. **Попадание:** 18 (4d8) урона кислотой.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Резмир выдыхает кислоту по 30-футовой линии шириной 5 футов. Все существа на этой линии должны пройти испытание Ловкости со СЛ 14, получая 22 (5d8) урона кислотой при провале или половину при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если она носит маску чёрного дракона, Резмир может совершить 2 легендарных действия между своими ходами, исполняя оба разом или распределяя в течение раунда. Легендарные действия могут быть совершены лишь в начале или конце хода. Резмир обладает следующими вариантами легендарных действий, некоторые из которых длятся дольше одного действия.

Тьма (стоит 2 действия). Магическая тьма, сферой радиусом в 15 футов, накрывает точку в пределах 60 футов от Резмира, которую та может видеть (тьма распространяется и за пределы видимости). Тьма держится, пока Резмир поддерживает концентрацию, до 1 минуты. Существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь эту тьму и обычными методами её не осветить. Если область этой тьмы пересечётся с областью света, созданного каким-либо заклинанием 2-го или ниже уровня, заклинание, создавшее свет, рассеивается.

Атака в ближнем бою. Резмир совершает одну атаку в ближнем бою.

Засада. Резмир совершает действие Засада.

СЕВЕРИН

Средний гуманоид (человек), нейтральный злой

Класс брони: 16 (модификатор Харизмы).

ПЗ: 150 (20d8 + 60).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	20 (+5)

Испытания: Лвк +5, Мдр +5.

Навыки: Магия +7, Религия +7.

Невосприимчивость к урону*: огонь.

Устойчивость к урону*: кислота, молния, холод, яд; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак.

Невосприимчивость к состояниям*: испуг, обворование, отравление.

Восприятие: ночное зрение 60 футов*, пассивное Внимания 11.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский.

Опасность: 11 (7 200 ПО).

* У Северина есть эти особенности, пока он носит Маску Королевы Драконов.

Возгорание врага. Если Северин, одетый в Маску Королевы Драконов, наносит урон огнём существу, цель воспламеняется. В начале каждого своего хода горящее существо получает 5 (1d10) урона огнём. Существо в зоне досягаемости горящей цели может потратить действие, чтобы потушить огонь.

Драконье величие. Северин добавляет свой модификатор Харизмы к КБ.

Легендарная устойчивость (5 в день). Если Северин носит Маску Королевы Драконов и проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Особое снаряжение. У Северина есть Маска Королевы Драконов (см. приложение В).

ДЕЙСТВИЯ

Пылающее касание. Атака заклинанием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 18 (4d8) урона огнём.

Пылающая сфера. Дистанционная атака заклинанием: +9 к броску, дистанция 90 футов, одна цель. **Попадание:** 40 (9d8) урона огнём.

Жгущий всплеск. Северин выбирает точку, которую видит в пределах 60 футов. Все существа в пределах 5 футов от неё должны пройти испытание Ловкости со СЛ 17, получая 18 (4d8) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если Северин носит Маску Королевы Драконов, он может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Северин восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Северин совершает одну атаку.

Огненное перемещение (стоит 2 действия). Северин телепортируется вместе со всем снаряжением, которое носит или держит, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое видит. Каждое существо в пределах 5 футов от Северина до телепортации получает 5 (1d10) урона огнём.

Адские цепи (стоит 3 действия). Северин выбирает целью одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель охватывают магические огненные цепи и обездвиживают её. Пока цель обездвижена таким образом, она получает 21 (6d6) урона огнём в начале каждого своего хода. В конце своего хода цель может пройти испытание Силы со СЛ 17, при успехе она освободится.



Талис Белая

ТАЛИС БЕЛАЯ

Средний гуманоид (полуэльф), принципиальная злая

Класс брони: 18 (чешуйчатый доспех +1, щит).

ПЗ: 58 (9d8 + 18).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)

Испытания: Мдр +6, Хар +6.

Навыки: Внимания +6, Обман +6, Проницательность +6, Убеждение +6.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимания 16.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, эльфийский.

Опасность: 5 (1 800 ПО).

Заклинания. Талис — заклинатель 9-го уровня. Её заклинательная характеристика — Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 14, +6 к броску атаки заклинанием). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Фокусы (неограниченно): *наставление, сопротивляемость, тавматургия*;

1-й круг (4 ячейки): *исцеление ран, исцеляющее слово, нанесение ран, приказ*;

2-й круг (3 ячейки): *нижнее восстановление, призрачное оружие (копье), слепота/глухота*;

3-й круг (3 ячейки): *массовое исцеляющее слово, послание, рассеивание магии*;

4-й круг (3 ячейки): *защита от смерти, свобода движений*;

5-й круг (1 ячейка): *рой саранчи*.

Наследие фей. У Талис преимущество к испытаниям против обворования, и магия не может её усыпить.

Особое снаряжение. У Талис есть чешуйчатый доспех +1 и жезл зимы (см. приложение В).

Удар зимы (3 в день). Один раз за ход, когда Талис попадает атакой в ближнем бою, она может потратить одно из использований этой особенности, чтобы нанести 9 (2d8) дополнительного урона холодом.

ДЕЙСТВИЯ

Копье. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d6 + 2) колющего урона.

ТИАМАТ

Исполинская bestия, хаотическая злая

Класс брони: 25 (естественная броня).

ПЗ: 615 (30d20 + 300).

Скорость: 60 футов, полёт 120 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Испытания: Сил +19, Лвк +9, Мдр +17.

Навыки: Внимание +26, Магия +17, Религия +17.

Невосприимчивость к урону: кислота, молния, огонь, холод, яд; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак.

Невосприимчивость к состояниям: глухота, испуг, обворожение, отравление, слепота, шок.

Восприятие: ночное зрение 240 футов, истинное зрение 120 футов, пассивное Внимание 36.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский.

Опасность: 30 (155 000 ПО).

Врождённые заклинания (3 в день). Тиамат может интуитивно сотворять *божественное слово* (СЛ испытаний против заклинаний 26). Её заклинательная характеристика — Харизма:

Легендарная устойчивость (5 в день). Если Тиамат проваливает испытание, она может вместо этого сделать его успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Тиамат — магические.

Многочисленные головы. Тиамат может совершать одно ответное действие в ход, а не за раунд. Она также получает преимущество к испытаниям против потери сознания. Если Тиамат проваливает испытание против шока, одно из её неизрасходованных легендарных действий тратится.

Ограниченная невосприимчивость к магии. На Тиамат не действуют заклинания 6-го круга или ниже, если только она сама не желает, чтобы они на неё подействовали. Она получает преимущество к испытаниям против всех остальных заклинаний и магических эффектов.

Развоплощение. Когда пункты здоровья Тиамат снижаются до 0 или она умирает, её тело уничтожается, но её сущность возвращается в её домен в Девяти Преисподних, и она теряет способность принять физическую форму в течение некоторого времени.

Регенерация. Тиамат восстанавливает 30 ПЗ в начале своего хода.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Тиамат может использовать Пугающее присутствие. Затем она совершает три атаки: одну хвостом и две когтями.

Коготь. Атака оружием в ближнем бою: +19 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. **Попадание:** 24 (4d6 + 10) режущего урона.

Хвост. Атака оружием в ближнем бою: +19 к броску, зона досягаемости 25 футов, одна цель. **Попадание:** 28 (4d8 + 10) дробящего урона.

Пугающее присутствие. Все существа по выбору Тиамат, находящиеся в пределах 240 футов от неё и знающие о её присутствии, должны пройти испытание Мудрости со СЛ 26, при провале они испуганы на 1 минуту. Существо может повторять это испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для него прекращается. При успехе испытания или если эффект для существа прекратился, оно получает невосприимчивость к Пугающему присутствию Тиамат на следующие 24 часа.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Тиамат может совершить 5 легендарных действий, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Тиамат восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Варианты легендарных действий Тиамат связаны с её пятью драконьими головами (для каждой — укусы и дыхание). Как только Тиамат выбирает легендарное действие для одной из своих голов, она не может выбрать другое действие для этой головы до начала своего следующего хода.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +19 к броску, зона досягаемости 20 футов, одна цель. **Попадание:** 32 (4d10 + 10) режущего урона плюс 14 (4d6) урона холодом (белая голова), урона ядом (зелёная голова), урона огнём (красная голова), урона молнией (синяя голова) или урона кислотой (чёрная голова).

Белая голова: холодное дыхание (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает волну ледяного воздуха в 90-футовом конусе. Все существа в этой области должны пройти испытание Ловкости со СЛ 27, получая 72 (16d8) урона холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Зелёная голова: ядовитое дыхание (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает ядовитый газ в 90-футовом конусе. Все существа в этой области должны пройти испытание Выносливости со СЛ 27, получая 77 (22d6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Красная голова: огненное дыхание (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает пламя в 90-футовом конусе. Все существа в этой области должны пройти испытание Ловкости со СЛ 27, получая 91 (26d6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Синяя голова: дыхание молнии (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает молнию по 120-футовой линии шириной 10 футов. Все существа на этой линии должны пройти испытание Ловкости со СЛ 27, получая 88 (16d10) урона молнией при провале или половину этого урона при успехе.

Чёрная голова: кислотное дыхание (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает кислоту по 120-футовой линии шириной 10 футов. Все существа на этой линии должны пройти испытание Ловкости со СЛ 27, получая 67 (15d8) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.



Фрулам
Мондат



Фрулам Мондат

Средний гуманоид (человек), принципиальная злая

Класс брони: 16 (кольчуга).

ПЗ: 44 (8d8 + 8).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)

Испытания: Мдр +6, Хар +4.

Навыки: История +2, Обман +4, Религия +2.

Восприятие: пассивное Вниманье 14.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский.

Опасность: 2 (450 ПО).

Заклинания. Фрулам — заклинатель 5-го уровня. Её заклинательная характеристика — Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 14, +6 к броску атаки заклинанием). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Фокусы (неограниченно): *свет, священное пламя, тавматургия;*

1-й круг (4 ячейки): *исцеление ран, исцеляющее слово, приказ, убежище;*

2-й круг (3 ячейки): *паралич гуманоида, призрачное оружие, спокойствие;*

3-й круг (2 ячейки): *массовое исцеляющее слово, призрачные стражи.*

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фрулам совершает две атаки алебардой.

Алебарда. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d10 + 2) дробящего урона.

Фарблекс
Грязебрызг



ФАРБЛЕКС ГРЯЗЕБРЫЗГ

Средний гуманоид (жаболоуд), хаотичный злой

Класс брони: 15 (клёпанный кожаный доспех, щит).

ПЗ: 59 (7d8 + 28).

Скорость: 20 футов, плавание 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)

Испытания: Сил +4, Вын +6.

Навыки: Вниманье +5, Религия +2, Скрытность +3.

Восприятие: пассивное Вниманье 15.

Языки: всеобщий, жаболоудский.

Опасность: 3 (700 ПО).

Амфибия. Фарблекс может дышать как в воздухе, так и в воде.

Заклинания. Фарблекс — заклинатель 6-го уровня. Его заклинательная характеристика — Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 13, +5 к броску атаки заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Фокусы (неограниченно): *брызги яда, друидизм, наставление;*

1-й круг (4 ячейки): *громовая волна, исцеление ран, исцеляющее слово, опутывание;*

2-й круг (3 ячейки): *дубовая кожа, звериное чутьё, шипастая поросль;*

3-й круг (3 ячейки): *рост растений, хождение по воде.*

Маскировка на болоте. У Фарблекса преимущество к проверкам Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться в болотистой местности.

Прыжок с места. Как с разбега, так и без него Фарблекс может прыгнуть в длину на расстояние до 20 футов или в высоту на расстояние до 10 футов.

Ядовитый удар (3 в день). Один раз за ход, когда Фарблекс попадает атакой в ближнем бою, он может потратить одно из использований этой особенности, чтобы нанести 9 (2d8) дополнительного урона ядом.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фарблекс совершает две атаки: одну укусом и одну копьём.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1d4 + 2) колющего урона.

Копьё. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1d6 + 2) колющего урона.



Охотничий дрейк

ЛЕДЯНАЯ ЖАБА

Средний монстр, нейтральный

Класс брони: 12 (естественная броня).

ПЗ: 32 (5d8 + 10).

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Навыки: Внимание +2.

Невосприимчивость к урону: холод.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 12.

Языки: язык ледяных жаб.

Опасность: 1 (200 ПО).

Амфибия. Жаба может дышать как в воздухе, так и в воде.

Прыжок с места. Как с разбегом, так и без него жаба может прыгнуть в длину на расстояние до 20 футов или в высоту на расстояние до 10 футов.

Холодная аура. Пока жаба жива, любое существо, начинающее свой ход в пределах 5 футов от жабы, получает 3 (1d6) урона холодом.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1d8 + 1) колющего урона плюс 4 (1d8) урона холодом. Если цель размером не крупнее Среднего, она захвачена (СЛ освобождения 11). Пока длится захват, жаба не может укусить другую цель.

СТОРОЖЕВОЙ ДРЕЙК

Средний дракон, без мировоззрения

Класс брони: 14 (естественная броня).

ПЗ: 52 (7d8 + 21).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Навыки: Внимание +2.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 12.

Языки: понимает драконий, но не говорит.

Опасность: 2 (450 ПО).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дрейк совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d8 + 3) колющего урона.

Хвост. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) дробящего урона.

ОХОТНИЧИЙ ДРЕЙК

Средний дракон, без мировоззрения

Класс брони: 13 (естественная броня).

ПЗ: 22 (4d6 + 8).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	11 (+0)	6 (-2)

Навыки: Внимание +4, Скрытность +4.

Устойчивость к урону: яд.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 14.

Языки: понимает драконий, но не говорит.

Опасность: ½ (100 ПО).

Внезапная атака. Если дрейк застиг существо врасплох и попадает по нему атакой в первый раунд боя, цель получает 7 (2d6) дополнительного урона.

Тактика стаи. У дрейка преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник дрейка находится в пределах 5 футов от существа и не выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1d6 + 1) колющего урона.

Приложение Д. Концептуальная галерея

Точно так же, как большинство искателей приключений не заходят в логово дракона без чёткого плана, знаковые чудовища D&D были созданы после серьёзных размышлений. Эта галерея раскрывает некоторые моменты закулисной работы, которые лежали в основе создания кампании «Тирания драконов», а также описывает спектр чудовищ, союзников и врагов, которые будут играть важную роль в материалах DUNGEONS & DRAGONS на протяжении многих лет.

На следующих страницах вы найдёте множество изображений, созданных, чтобы обозначить ключевые сюжетные моменты кампании «Тирания драконов». Эти иллюстрации создавались для визуализации значимых событий в гипотетическом повествовании «Тирании драконов», которое могло бы быть рассмотрено различными командами в рамках разных проектов — будь то игры, литература или другие формы искусства. Некоторые моменты покажутся вам знакомыми по событиям приключения «Тирания драконов», в то время как другие задумывались как источник вдохновения для параллельных историй, которые могли бы быть воплощены.

Кроме того, в этой галерее представлено несколько иллюстраций, изображающих угрозы, которые играют центральную роль в кампании «Тирания драконов». Среди них — известные антагонисты Забытых Королевств, такие как Культ Дракона и Красные Волшебники Тэя. Изображения демонстрируют лишь несколько направлений, в которых шло обновление этих персонажей для актуальной редакции игры, наряду с заметками, взятыми из внутренних концепций и документов. Некоторые из представленных идей так и не нашли отражения в «Тирании драконов», в то время как другие раскрывают глубину приключения, скрывая за собой целые концептуальные «айсберги». Определённые аспекты, важные для сюжета, раскрыты подробно, такие как наряды Красных Волшебников, иконография Культа Дракона и особенности одного из ключевых магических артефактов кампании — Маски Королевы Драконов.

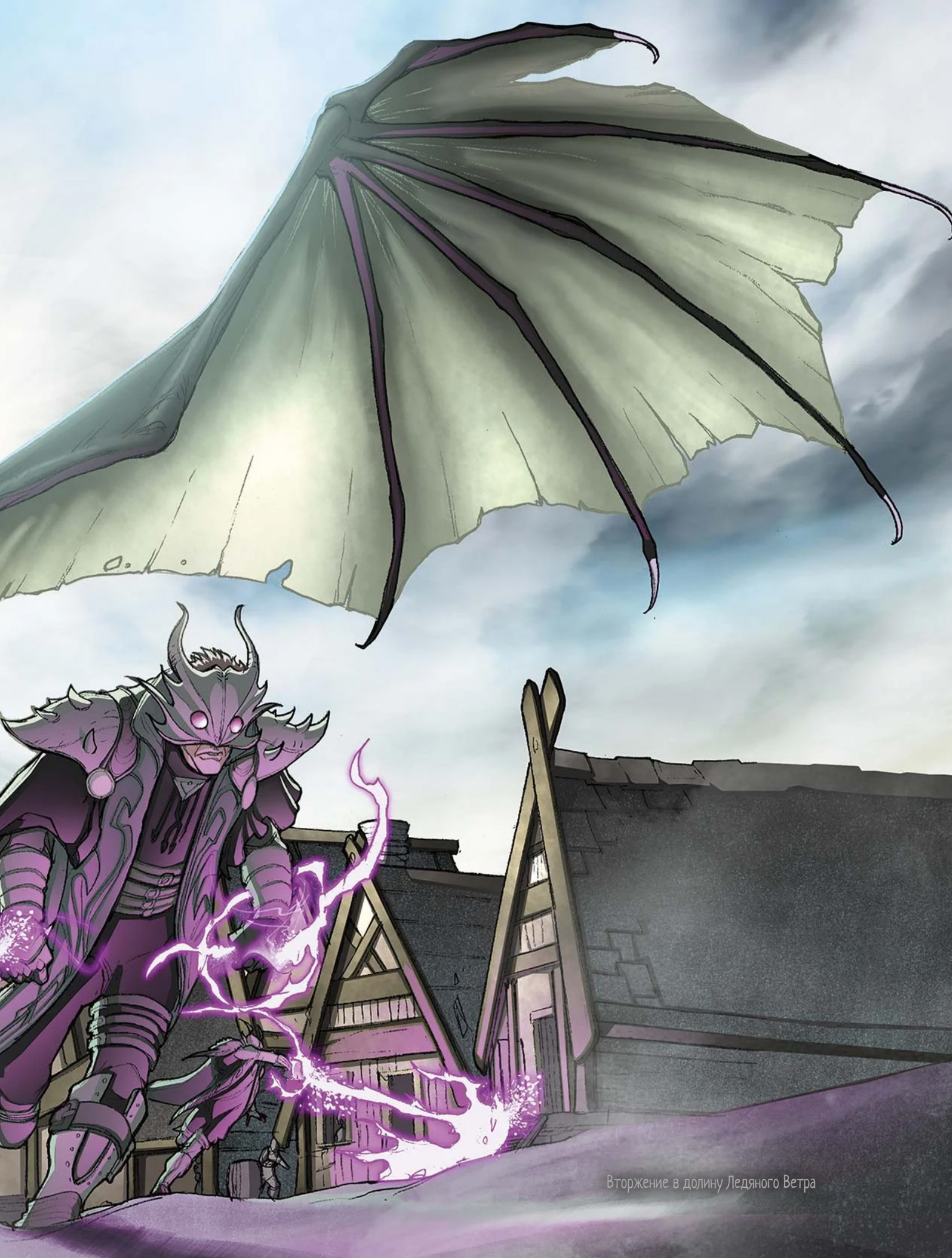
Также в галерее представлено несколько локаций и персонажей, связанных с Забытыми Королевствами или мультивселенной D&D, которые на протяжении многих лет претерпели художественную эволюцию. Например, тщательно прорисованные эскизы цветных драконов подчёркивают внимание к нюансам, заложенное в реализацию самых знаковых чудовищ D&D — врагов, играющих центральную роль в сюжете «Тирании драконов».

Как вы решите использовать эту галерею, зависит только от вас. Возможно, эти детали вдохновят вас так же, как вдохновили первоначальных создателей «Тирании драконов». Возможно, какое-то конкретное изображение откликнется в вас, побудив внести свою лепту в эту масштабную кампанию. Дополнительные сведения о средствах и приёмах злодеев помогут органично вписать их в огромный мир, а нюансы физиологии драконов и других существ — сделать этих ужасающих созданий по-настоящему живыми. Эти страницы можно также использовать, чтобы поделиться ими с игроками, когда это уместно, подчёркивая значимость кульминационных моментов кампании. Будь то игровое подспорье или источник вдохновения для ваших собственных идей, используйте галерею так, как считаете нужным — чтобы детализировать существующие приключения или исследовать ещё не рассказанные истории «Тирании драконов»!









Вторжение в долину Ледяного Ветра



Нападение на Лускан









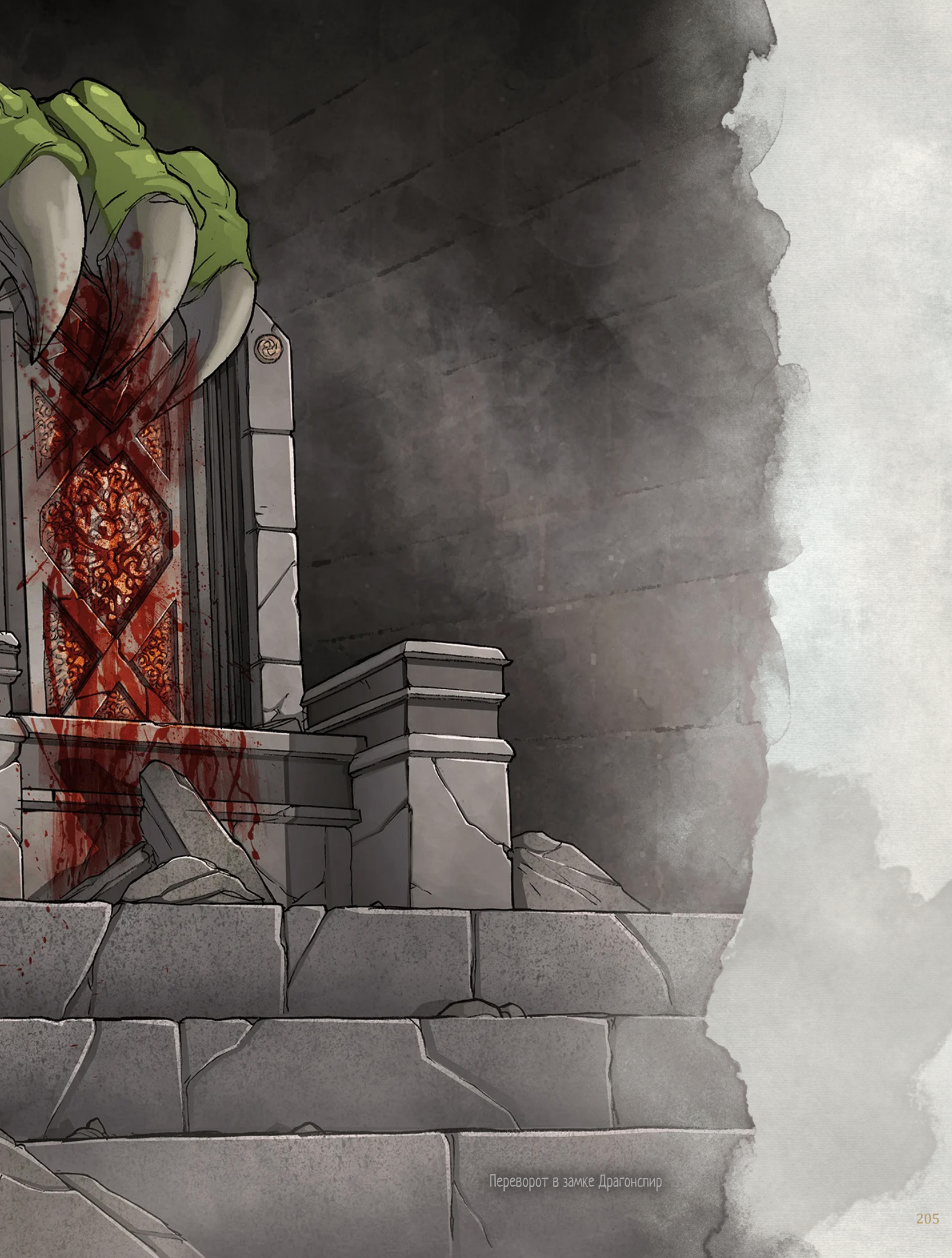




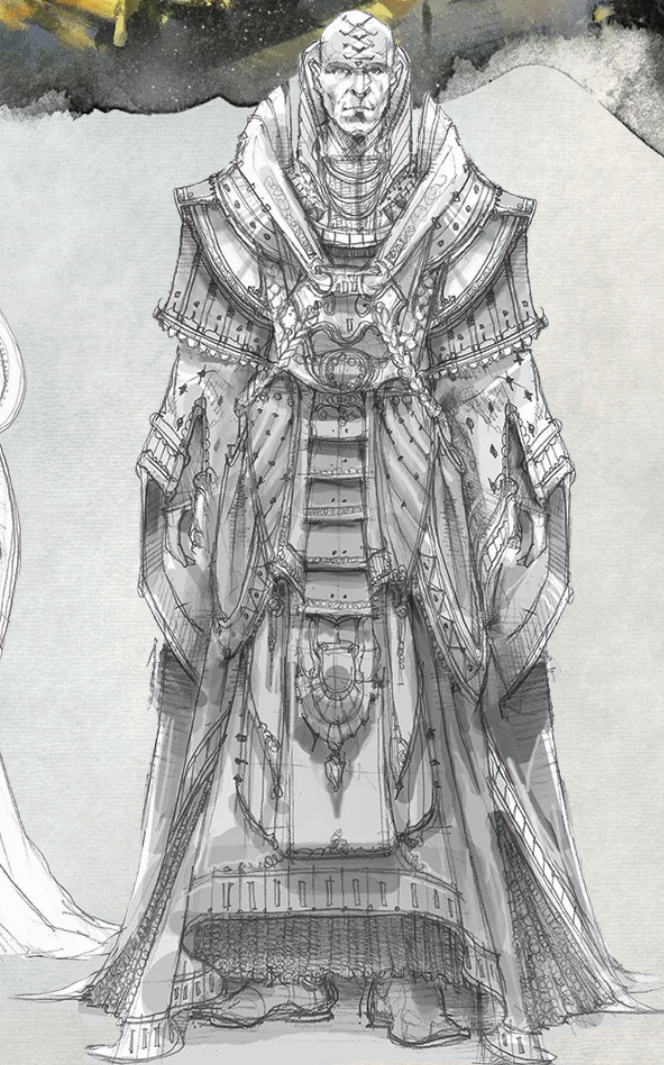
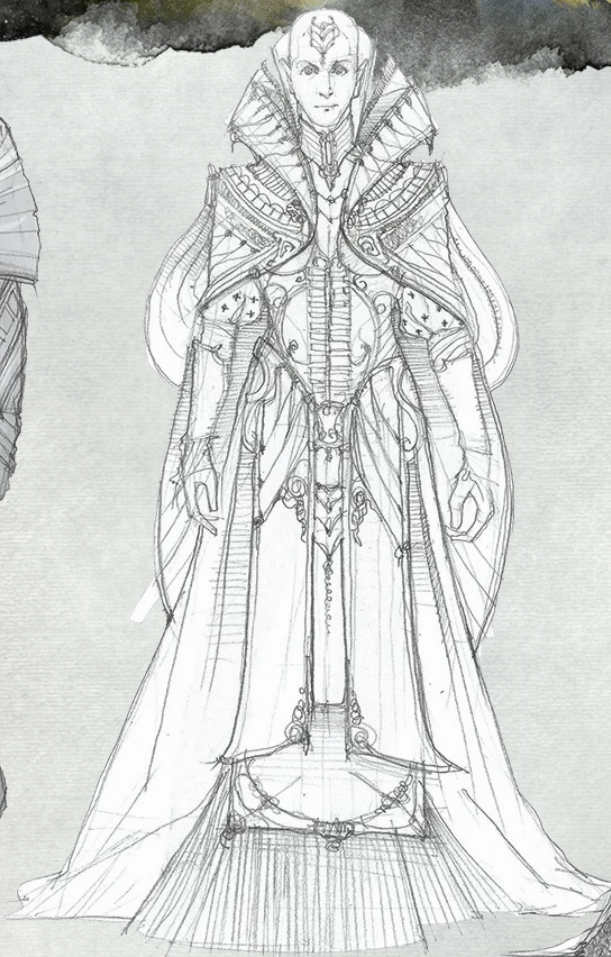


Сражение в храме Тиамат





Переворот в замке Драгонспир



Красные Волшебники



Крепость Красных Волшебников в Тэе

Красные Волшебники — потенциальные магические владыки Фейруна.

Рат Модар
(в парадном наряде)

Красные Волшебники

Пугающие обывателей своей репутацией зловещих тиранов, Красные Волшебники обменивают свои магические изобретения на сталь, шёлк и золото. Будучи искусными магическими ремесленниками, они требуют высокую цену за свои услуги и не боятся предоставлять кредит — ведь мало кто способен пережить последствия неоплаченного перед ними долга.

Ужасающие воители составляют
жуткую армию нежити
Красных Волшебников.



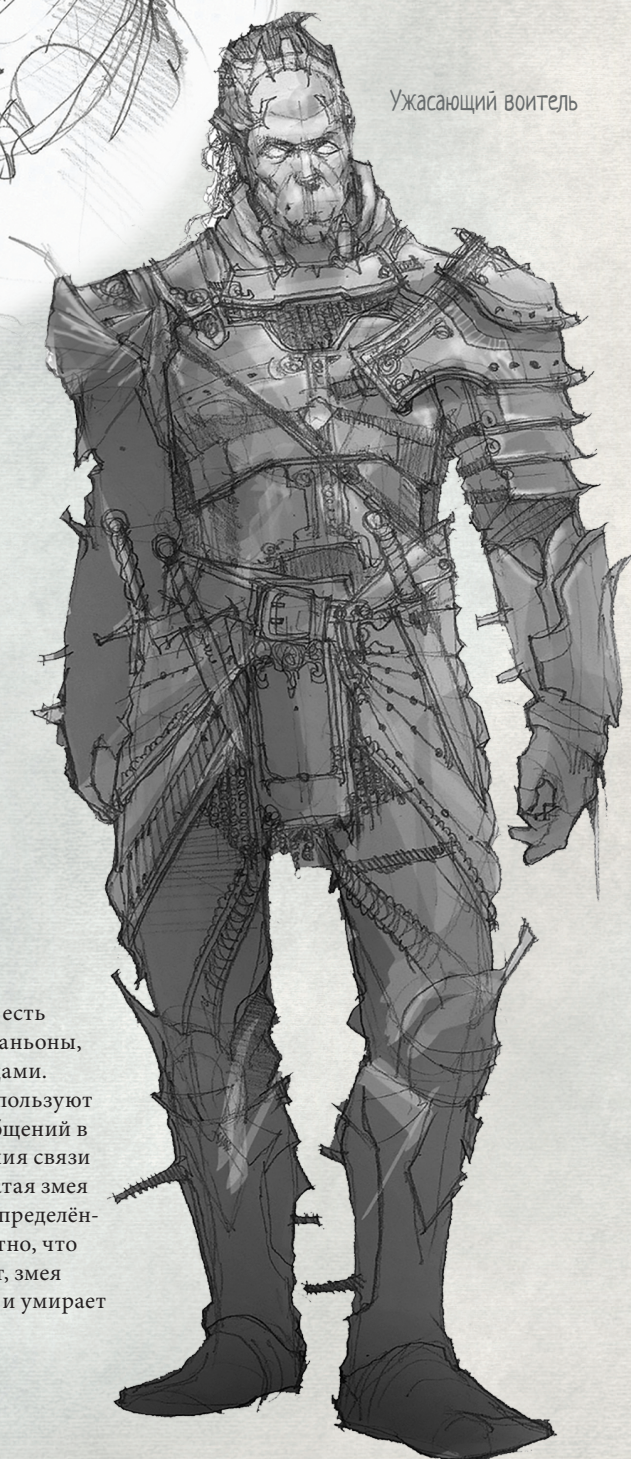
Ужасающий воитель



Жентарим, также
известный как Чёрная
Сеть и крылатая змея

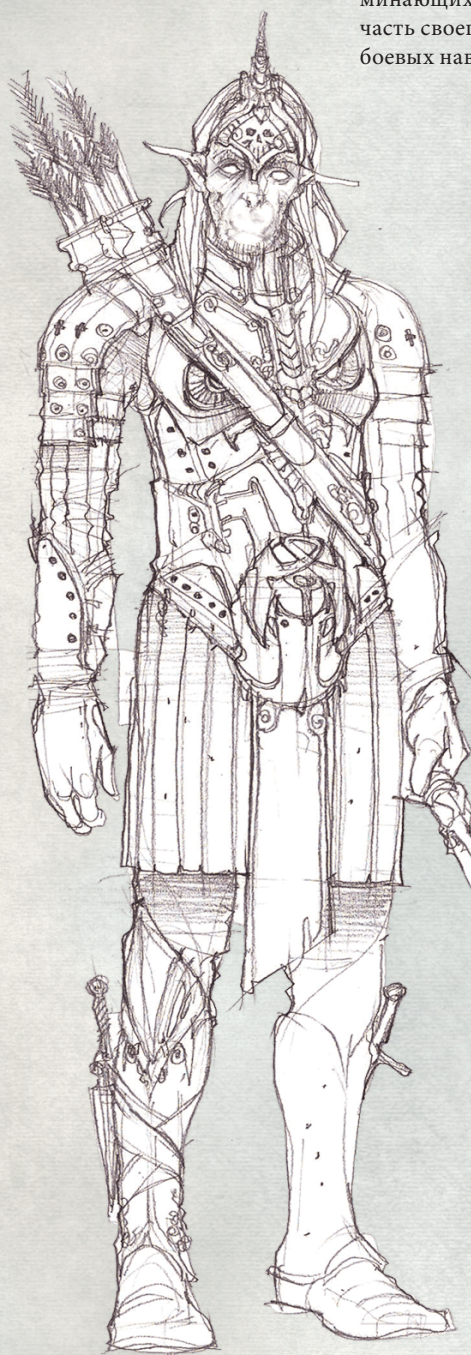
Жентарим

У агентов Жентарим есть крылатые змеи-компаньоны, которые служат гонцами. Члены Жентарим используют их для передачи сообщений в свитках и поддержания связи друг с другом. Крылатая змея обучается служить определённому хозяину. Известно, что если хозяин погибает, змея остаётся поблизости и умирает от голода.



Ужасающие воители

Созданные из свежих тел опытных воинов, ужасающие воители представляют собой особенно грозных существ, напоминающих зомби, которые сохранили часть своего интеллекта и большую часть боевых навыков, отточенных при жизни.



Ни одна раса не застрахована от превращения в ужасающих воителей. Получив задание, эта нежить не остановится и не свернёт в сторону, пока не выполнит приказ.



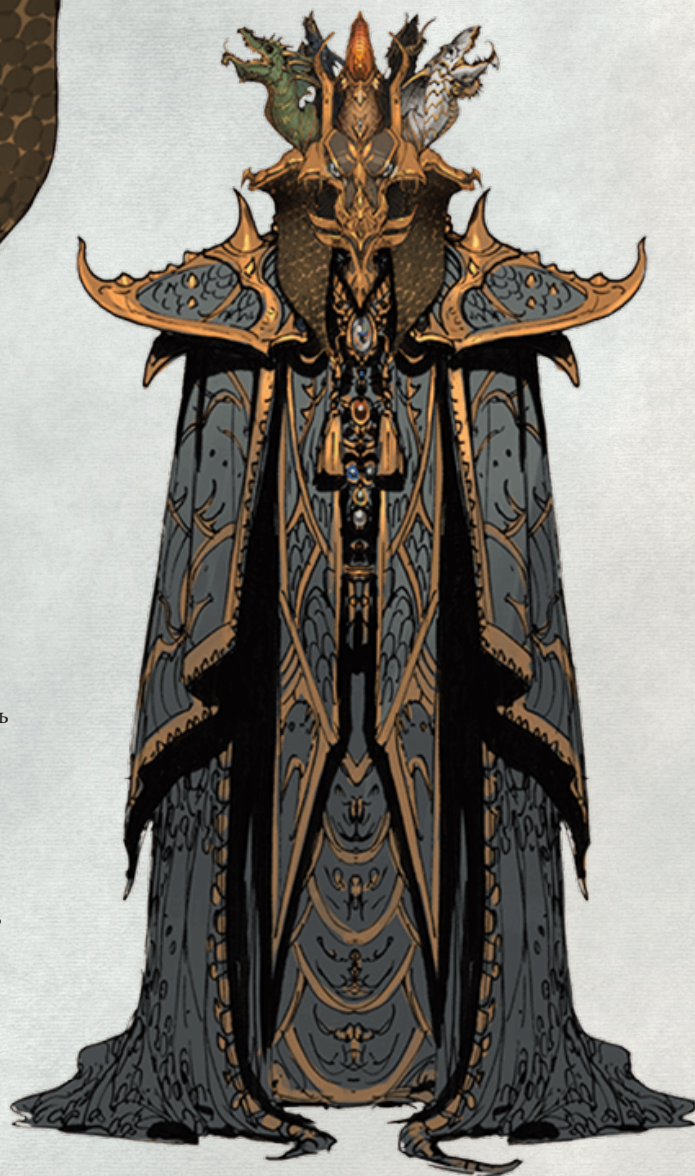
Маска Тиамат

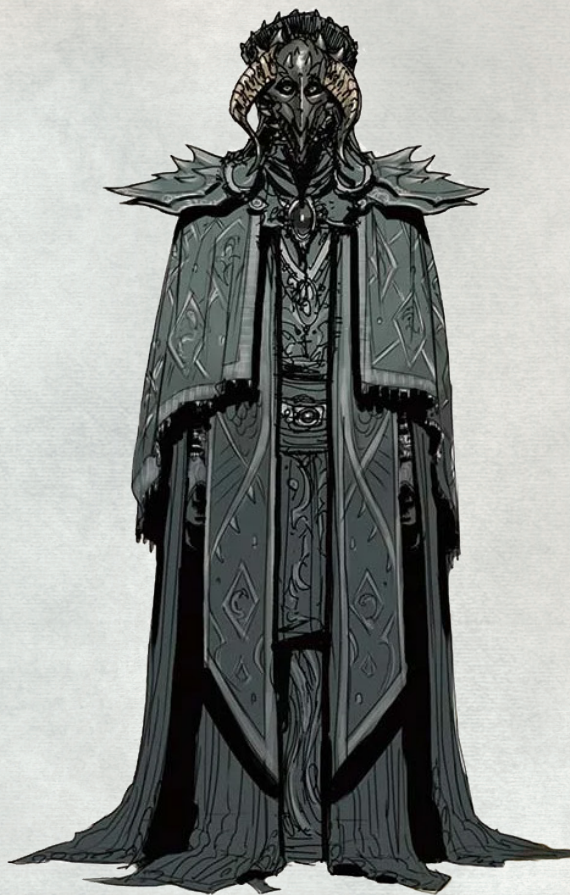
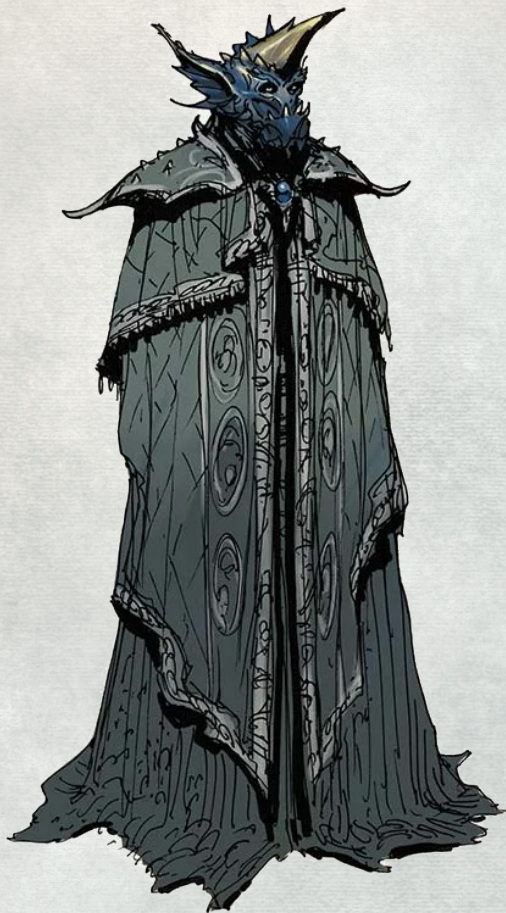
Маска дракона усиливает способность её владельца общаться с драконами определенного цвета. Если обладатель маски хорошо разбирается в поведении и манерах драконов соответствующего цвета, она позволяет ему стать «змееустом».

Драконьи маски

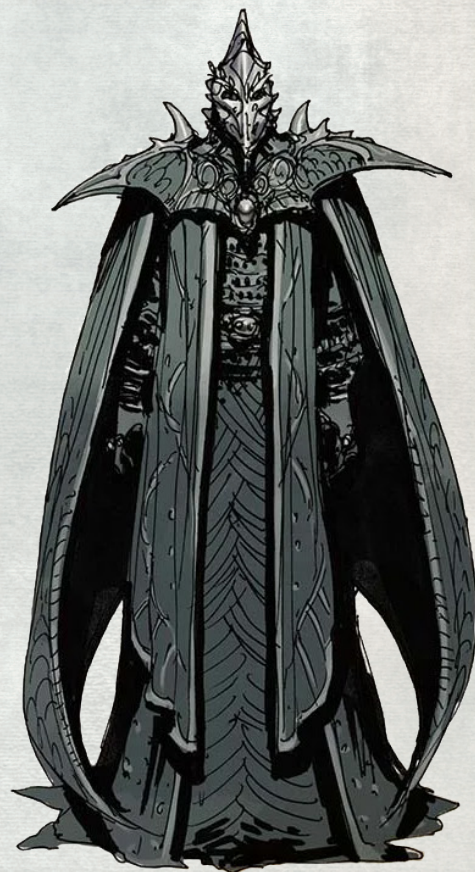
Драконьи маски позволяют владельцу думать как дракон соответствующего цвета, влиять на драконов и добиваться их расположения. Эта способность очень важна для поддержания связи драконов с Культом.

Пять драконьих масок можно объединить, проведя особый ритуал, чтобы получить главную Маску Королевы Драконов. Её носитель может направить силу маски так, чтобы вызвать Тиамат с дьявольского плана, хотя она придёт добровольно, а не потому, что маска заставляет её.



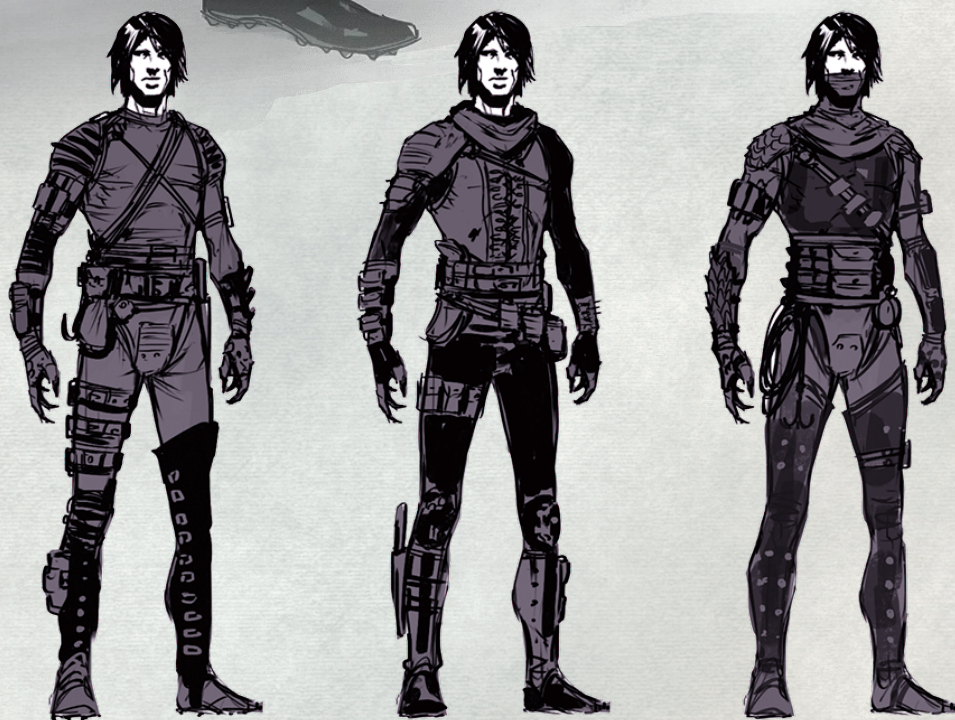


Пять драконых масок
(с одеяниями змееустов)

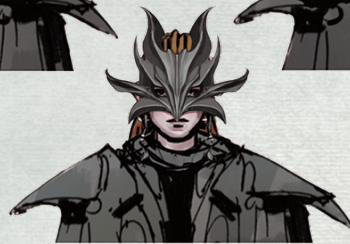


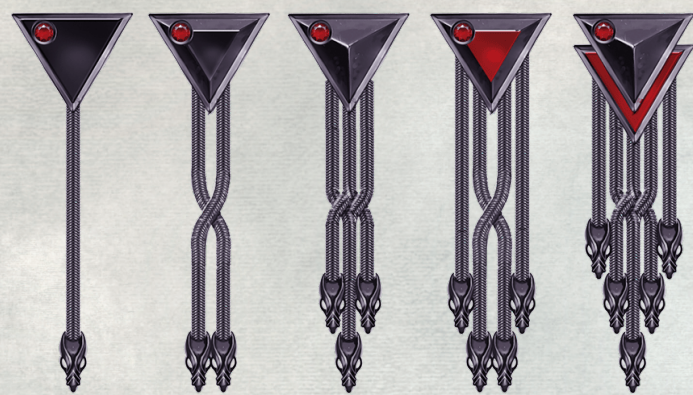


Элитный убийца/вор Культа Дракона



Культ Дракона: варианты плуга

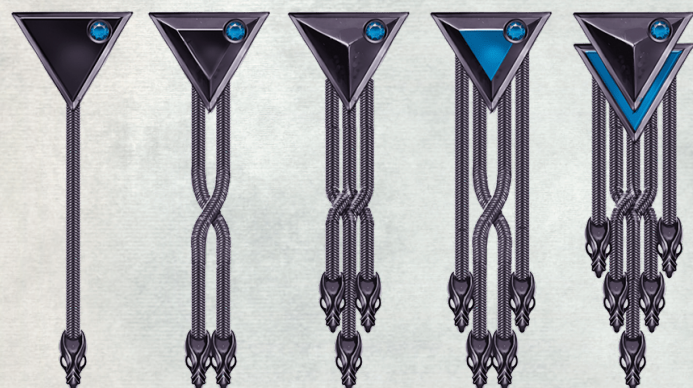
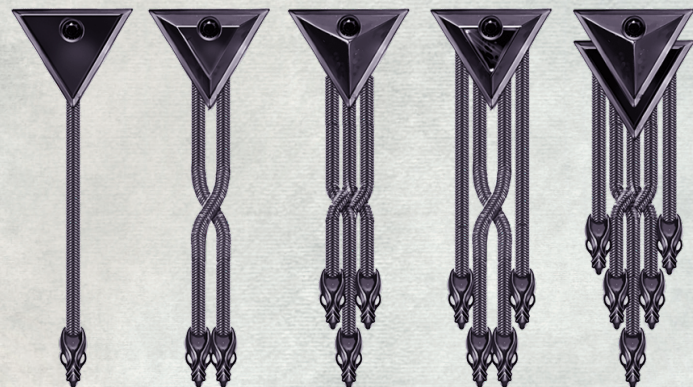




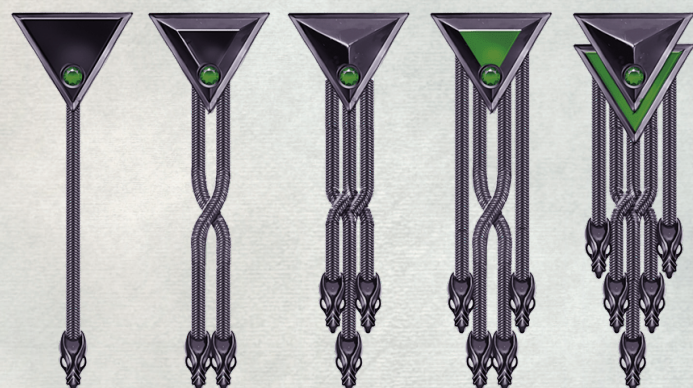
Укращения
Культа Дракона



Кинжал из зуба дракона

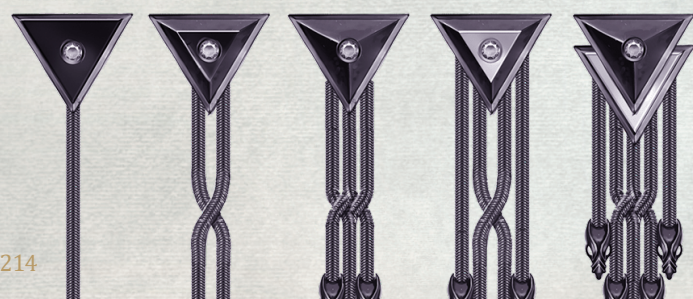


Перчатки и татуировки на руках, демонстрирующие
преданность драконам



2-е звание

4-е звание





Посвящённый



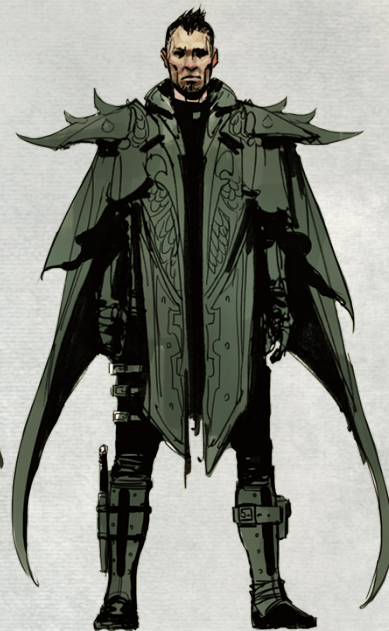
1-е звание:
драконий коготь



2-е звание:
драконье крыло



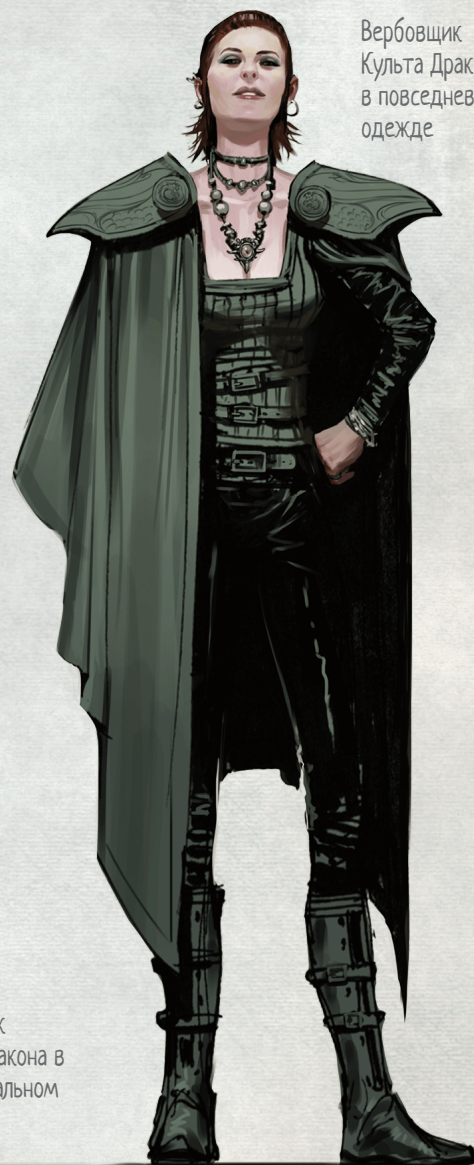
3-е звание:
драконий клык



4-е звание:
драконья душа



Вербовщик
Культа Дракона в
церемониальном
облачении



Вербовщик
Культа Дракона
в повседневной
одежде



Храм Тиамат

Култ Дракона стремится перенести храм Тиамат из Девяти Преисподних в жерло древнего вулкана, известного как Колодец Драконов. Кто знает, какие ужасающие разрушения может обрушить на мир Королева Злых Драконов?

Долина Ледяного Ветра

Самый северный регион на Побережье Мечей, долина Ледяного Ветра — это беспощадные земли, где суровые жители десяти маленьких городов стараются выжить среди льда и снега. В число легендарных героев этих мест входит тёмный эльф Дриззт До'Урден.

Вотердип

Город великолепия — крупнейший из городов Побережья Мечей. Там проживает больше двух миллионов человек. Это мирный и спокойный город. Однако некоторые его районы могут быть опасны для приезжих, например суровый и шумный район Доков.



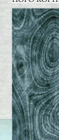
Дриззт До'Урден



ТКАНЕВАЯ ПОДКЛАДКА

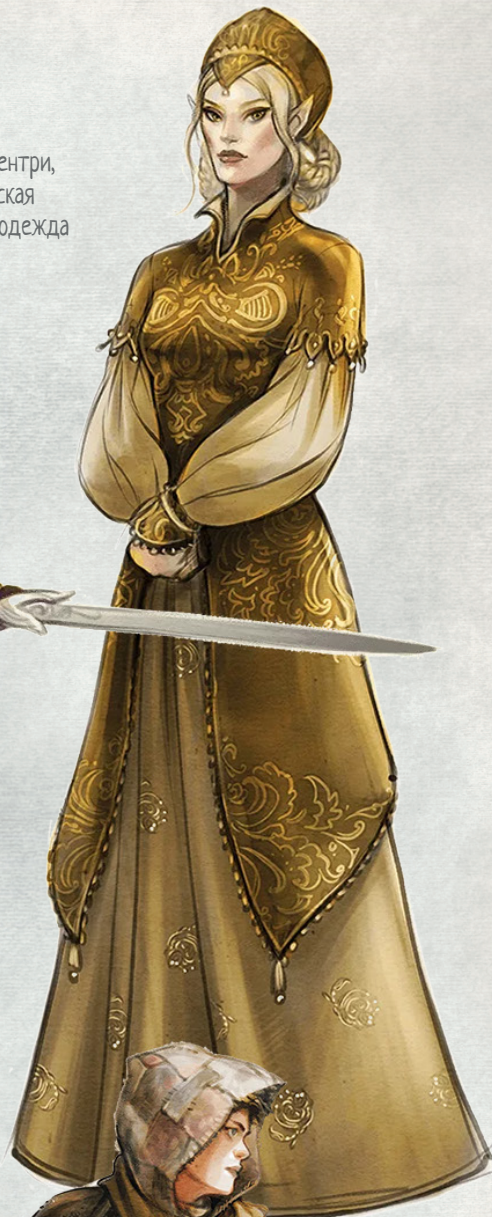


РУКОВЯТКА ИЗ ПОЛИРОВАННОГО КОРНЕВИЩА



Култ Дракона
Храм Тиамат

Реми Хевентри,
вотердипская
парадная одежда



Реми Хевентри,
военная форма
командира



Мэй,
женщина,
человек, плут





Калия, женщина, человек, следопыт



Финан, мужчина, человек, жрец



Тило, мужчина, человек, волшебник

Жители Побережья Мечей

Множество людей называют Побережье Мечей своим домом. Будь то простолюдины или благородные, торговцы или искатели приключений — всем им есть что терять из-за действий Культа Дракона, но у каждого есть шанс совершить великий подвиг.

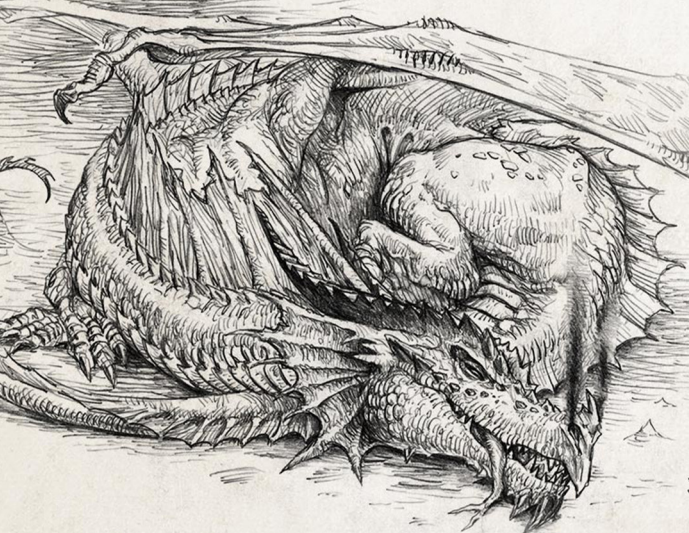
Красные драконы



Детёныши



Витые рога



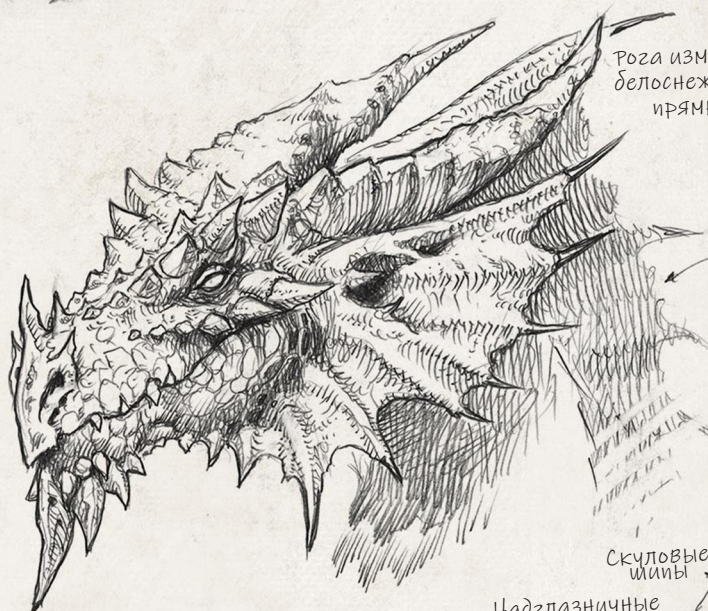
Тщеславие красных драконов отражает их гордая, прямая осанка и презрительное выражение морды

С возрастом их зрачки тускнеют, пока глаза у самых старых не станут похожи на расплавленные шары

У разгневанной особи может быть пламя, вырывающееся из глаз и ноздрей, вокруг которого мерцает ореол тепла.

Края гребня и крыльев имеют испепельно-синий или пурпурно-серый оттенок, темнея с возрастом и становясь почти чёрными у древних особей.

Красные пахнут дымом и серой.



Великий красный змей

Рога изменчивы, могут быть белоснежными или чёрными, прямыми или витыми

Гребень на шее тянется вдоль позвоночника до кончика хвоста

Непарный, направленный назад шейный гребень



Скуловые шипы

Парные рога

Небольшой рог на носу

Клюв

Раздвоенный язык

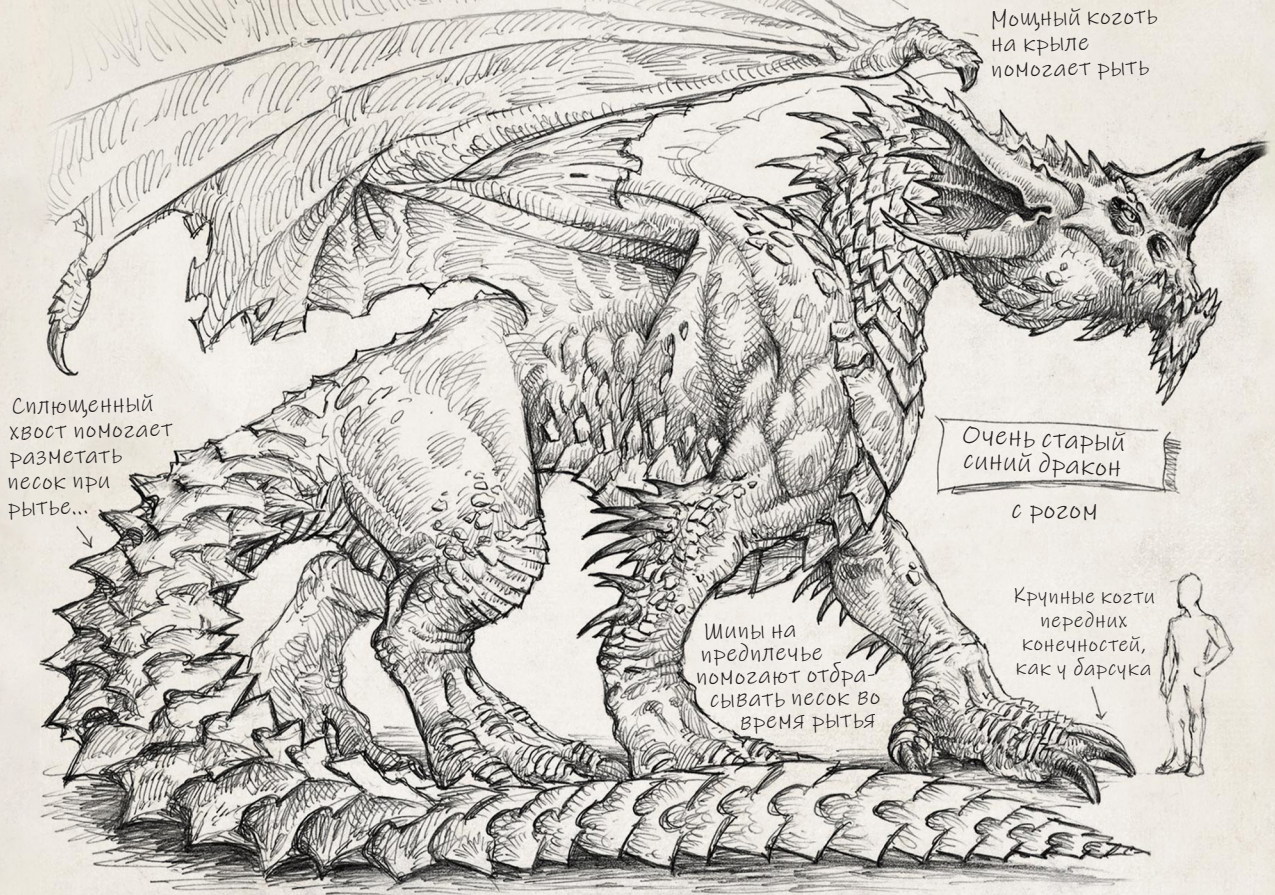
Шипы на нижней челюсти

Рога на челюстном суставе (у древних драконов могут сливаться с шипным гребнем)

Переднеюшной гребень

Череп как у ящерицы (а не крокодила!)

Отличительные признаки красного дракона



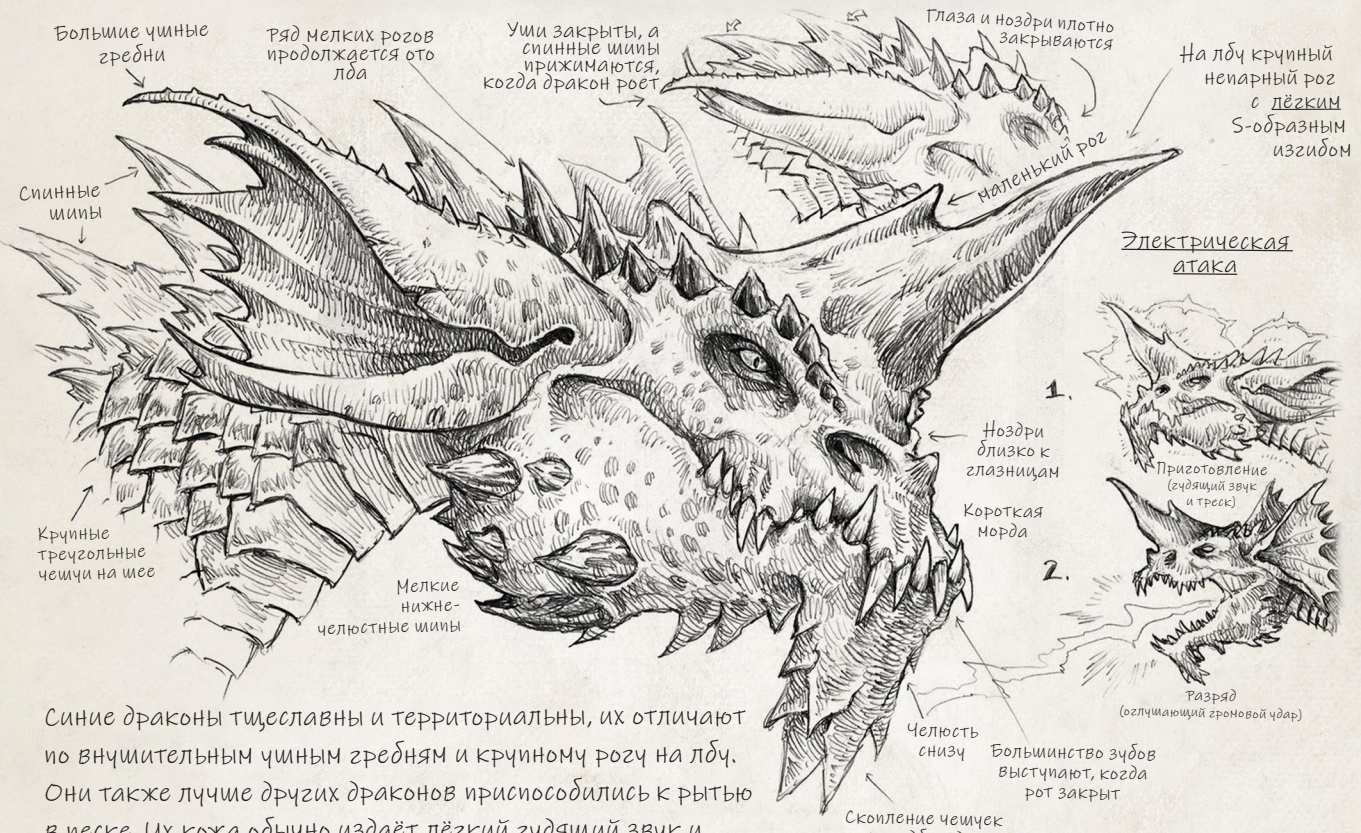
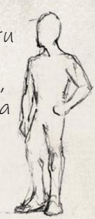
Мощный коготь на крыле помогает рыть

Сплюснутый хвост помогает разметать песок при рытье...

Очень старый синий дракон с рогом

Шипы на предплечье помогают отбрасывать песок во время рытья

Крупные когти передних конечностей, как у барсука



Большие чешуйные гребни

Ряд мелких рогов продолжается ото лба

Уши закрыты, а спинные шипы прижимаются, когда дракон роет

Глаза и ноздри плотно закрываются

На лбу крупный непарный рог с лёгким S-образным изгибом

Спинные шипы

Маленький рог

Электрическая атака

1.

2.

Ноздри близко к глазницам

Короткая морда



Приготовление (гудящий звук и треск)

Разряд (оглащающий громоподобный удар)

Крупные треугольные чешуйки на шее

Мелкие нижне-челюстные шипы

Челюсть снизу

Большинство зубов выступают, когда рот закрыт

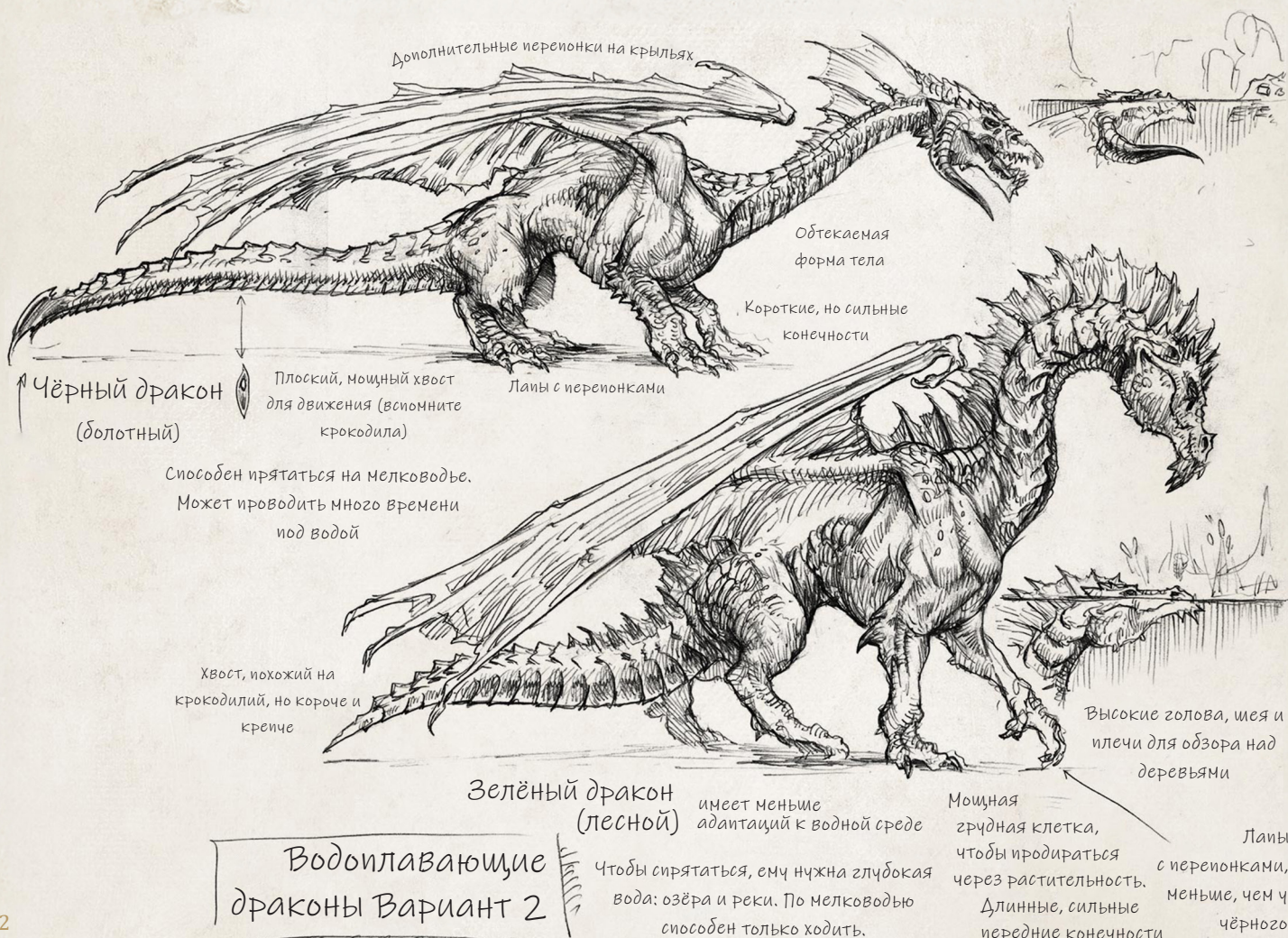
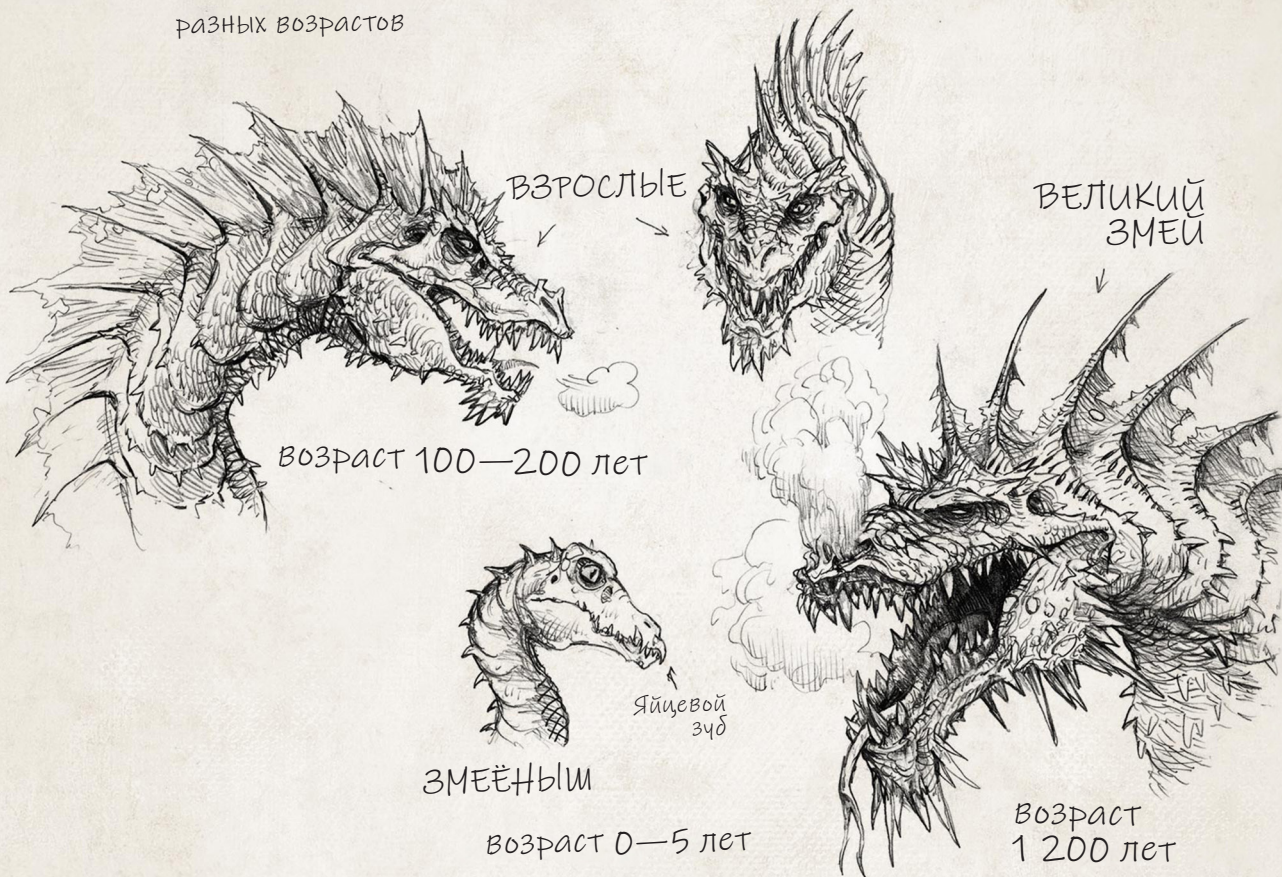
Скопление чешуек на подбородке

Синие драконы тщеславны и территориальны, их отличают по внушительным чешуйным гребням и крупному рогу на лбу. Они также лучше других драконов приспособились к рытью в песке. Их кожа обычно издаёт лёгкий гудящий звук и потрескивание от накопленного статического электричества, а иногда на шкуре возникают небольшие электрические разряды. Эти эффекты усиливаются, когда дракон в ярости или готовится к атаке. Синие драконы пахнут озоном и песком.

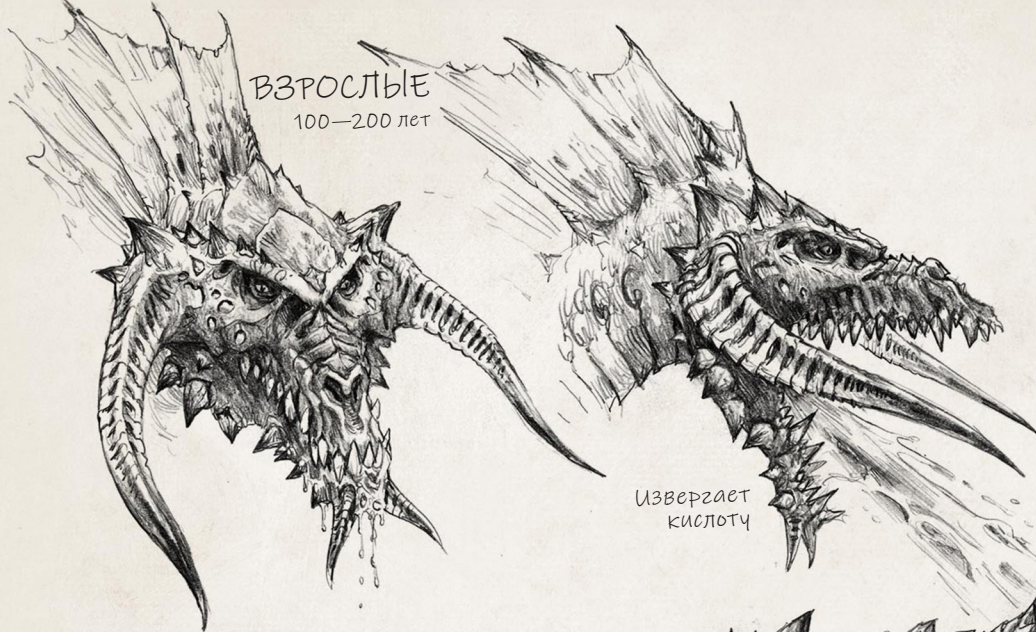
Отличительные признаки
синего дракона
с рогом

Зелёные драконы

разных возрастов

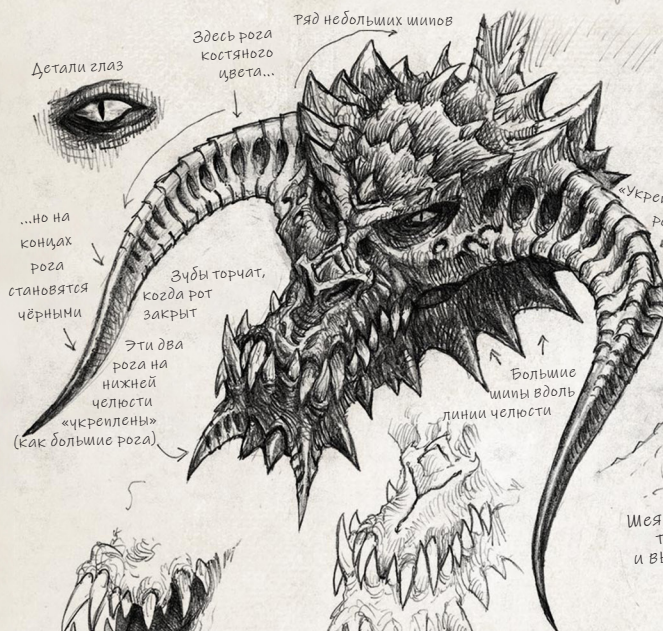
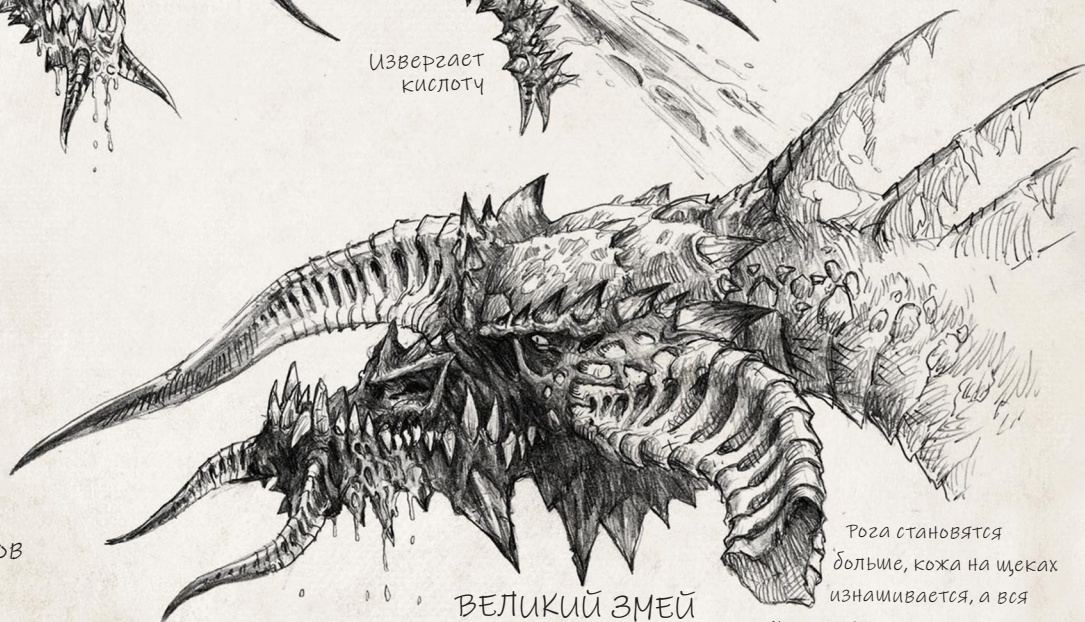


Водоплавающие драконы Вариант 2

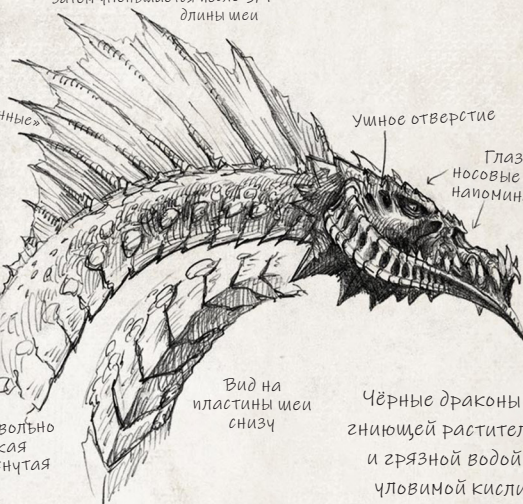


Чёрные драконы

разных возрастов



Гребень достигает шипа, затем уменьшается после 3/4 длины шипа



Отличительные признаки чёрного дракона

Чёрные драконы — существа с дурным нравом, коварные и злопамятные, что отражено на их хитрых, жутких мордах. Иногда их называют «драконами-черепами» из-за глубоко посаженных глаз и характерного носового отверстия. Дополняет образ постепенное разрушение кожи вокруг основания рогов и скуловой кости. Хотя это не причиняет дракону вреда, процесс с возрастом усугубляется.

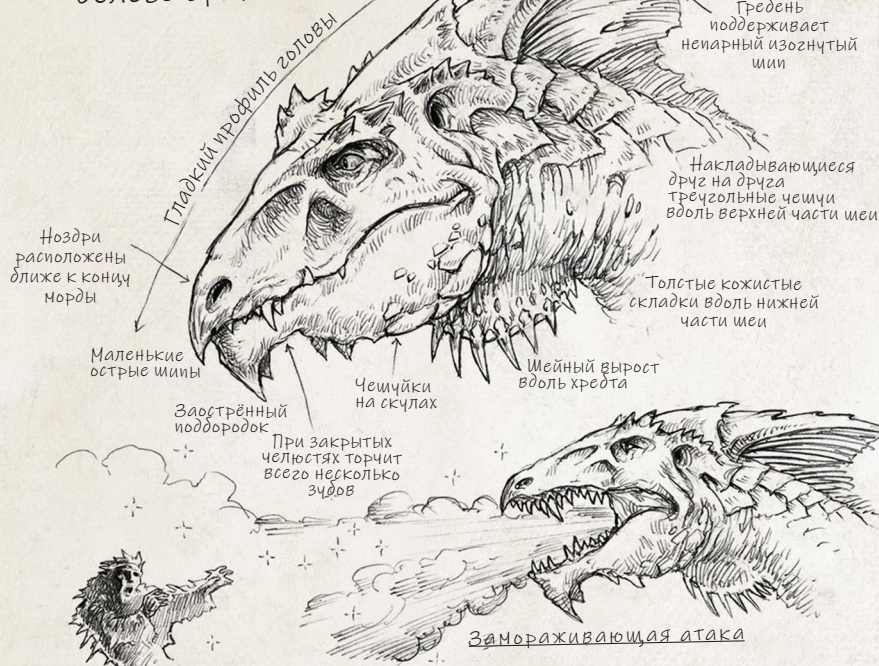
Кислотная слизь, стекающая с пасти, — обычное дело!



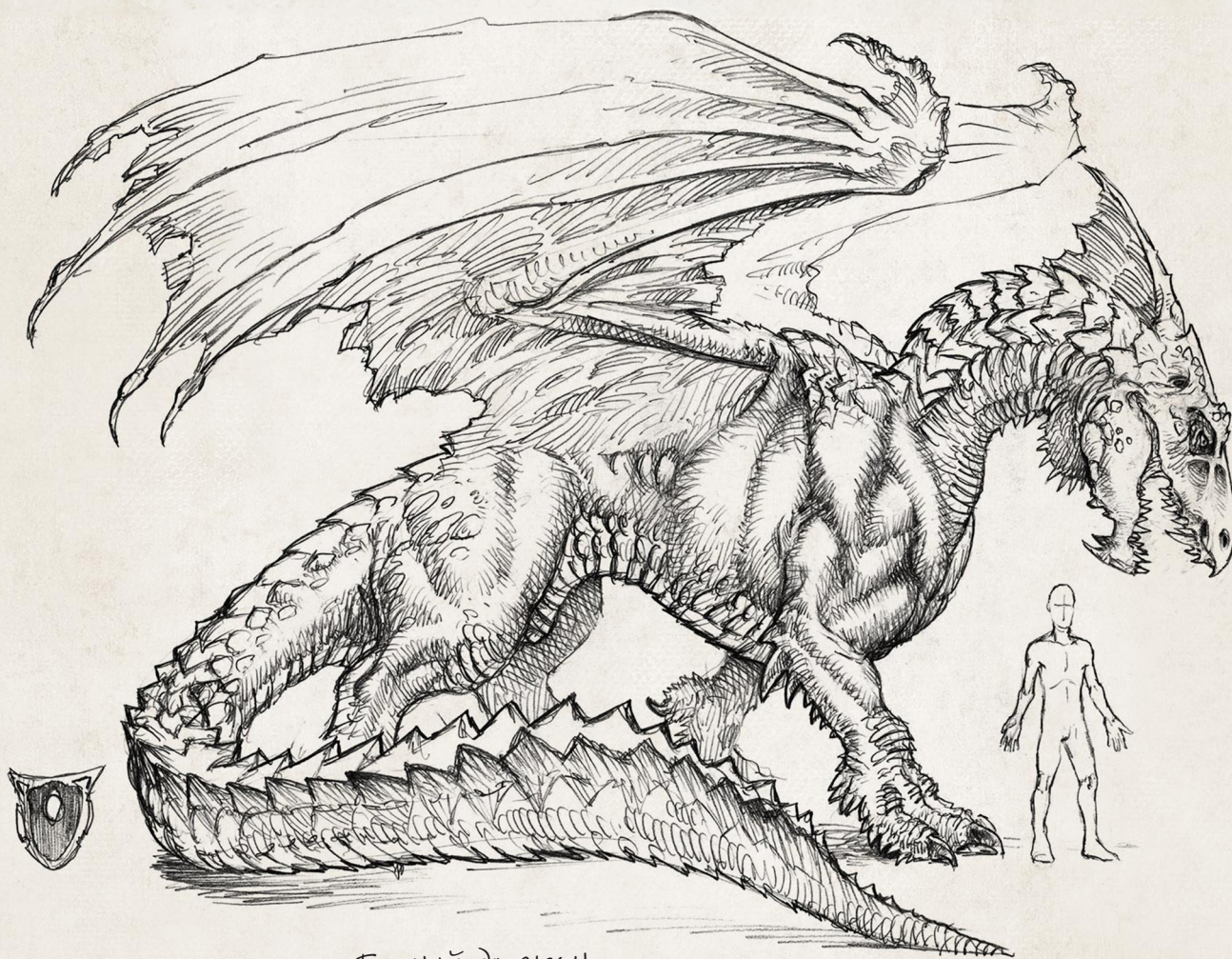
Зуб крупным планом

Ноздри могут плотно закрываться

Отличительные признаки белого дракона



Самые мелкие и наименее смысловые представители драконьего рода, большинство белых драконов — просто животные-хищники. Их морды выражают свирепость и одержимость охотника, а не хитрость и проницательность, присущие более крупным Злым Драконам. Их клювовидные головы с гребнями являются отличительной чертой. (Чистый, едва уловимый химический запах).



Белый дракон
(древний)

БЛАГОДАРИМ ЗА ПЕРЕВОД

AMV -, ASHA, Accelerator Silver-scins, Acklay Vers, Alatriel Grinhild, Aleksey Chubarin, Alex Maragondi, Alex Phenomen, Alex S, Alexander Brykov, Alexander Istomin, Alexander Marinin, Alexey Drobyazko, Almaz Gpt, Anton Sizov, Arbulis, Arsen Rysbekov, Artem Nikulin, Babushkabetmen, Black Jester, Blizardo, Bokmar, Cataphract "Maroder", DEID Studio, DaikonTheCrusader, Dark Rift, Dexter Donigan, Dragon Master, Drew, Droid216, EVEO, Echo, Ekaterina Zhigacheva, Elfrey, Elimes, Elizaveta Karasova, Eremes Guile, Erza Endless, Fedor Sizov, Geron, Gleann Gloine, Gray X, Greedy, GreyHunter, Grigorii Buznitskii, Griza Ardeo, Harex300, Houmlen, Houston_TheProblem, Huxtun, Ilya Kasumov, ImMushroom, Inot, Ivan Nikov, James, Jao Yao, Jelly_Kumi, Jonh, KichiroArai, Kikiki, Killer Queen, Ksen Ksen, La Lune, Legion, Lenivikus, Lex Ray, Little_Despair, LoneW, MR. NEGATIVE, Mad Lord, Maghpela, Maker, Marcusfam, Maxxie Neff, Meistara, Meyron Sin, MiOOti, Mikhail Kobik, Mir_Dalen, Mister 20, Moon_Shadow_13, Moric, Mr4rtcher, My_Mordheim, NameOrNickname, Narmodan Genide, Natiel Santi, Neliz, NextBattle, Nickolay Solodar Bugaga59, Nikita. Che, Nor Way, Oleg Ashchepkov, Oleg Mironov, Oorphen, Orgazm Nastradamusa, Оху949 Константин Кустов, Popolzen_., Pushok, Qimmass, ROCKY IV, Raizern Fraiz, Raum, ReddoMag, Redrick Deckard, Remaron, Rid Lein, Riverdens, Roman Grand, Ryble_Tryble, Saeros Odeyalo, Sanzhar Imankarim, Scrysan, Sebastiano Stradivarius, Sergio Vega, Shidyk Zyz, Shina, Sidoge, Soul Diffuser, Starplace, StimDesu, Synth Wave, Taraks, Tatyana Komova, Tetragramaton, TheCouch, Thomas Anderson, Tom Sullenly, Toranch Toranch, Traitoris, Valartir, Valentin Budaev, Vedmich, Vetlait, Vezdenet, Vladislav Kulkov, Von Lipwig, Woorie, Yevgeny Pohilyuk, Your Favorite Enemy, Zin, ackepo, azhar-pozharr, bondiano, deaDleSs balLoon, elcaircuit, ierogiif, kitsury, martinez, monkvallon, mrsalvadorrrrr, risepatty, taifeit, xromi, А Б, Адель «Найлан» Гараев, Азим Хасаншин, Александр Баранов, Александр Сыщиков, Алексей Барсук,

Алексей Королёв, Алексей Савин, Алексей Салопаев, Алексей Шамро, Алина Лекарева, Альберт Рыженков, Андрей, Андрей Дрозд, Андрей Заморин, Андрей Осокин, Андрей Тимошенко, Андрей Федяев, Антон Великолепный, Антон Прозин, Антон Старыгин, Антон Шрёдингер, Антон Юханов, Аня Пастухова, Арсений Власов, Арсений Галимов, Арсений Малков, Артур Петров, Артём Волкогонов, Артём Семигласов, Валерий Евдокимов, Василий Салов, Виталий, Виталий Клейн, Влад Винник Frost4598, Владимир Дёмин, Владимир Лялин, Владислав Белоглазов, Владислав Елисеев, Владислав Соколов, Всеволод Важов, Вячеслав Бабкин, Газинур Галимзянов, Георгий Амирян, Георгий Ириняков, Гест ДнД, Горящий Гробовщик, Григорий Кондратьев, Григорий Шульга, Даниил Писной, Даниил Фокин, Данил Белецкий, Данил Калитин, Данила Емельянцеv, Дед, Дейсвинг, Денис Акайчев, Денис Дворецкий, Денис Мильчаков, Дима Вершинин, Дмитрий Гладких, Дмитрий Гусарев, Дмитрий Ежов, Дмитрий Козлов, Дмитрий Луканин, Дмитрий Малёваный, Дмитрий Незамутдинов, Дмитрий Таракчееv, Дмитрий Трохименко, Дмитрий Федоров, Дмитрий Черныш, Евгений Бобрович, Евгений Голдырев, Евгений Зайцев, Евгений Пирогов, Евгений Рыбочкин, Егор Григорьев, Егор Орлов, Егор Редкозубов, Иван Булыгин, Иван Волков, Иван Дьяченко, Иван Жовтый, Иван Канаев, Иван Малий, Иван Милованов, Игорь Сафонов, Ильяс Панков, Ирина Зотова, Кирилл Бобков, Кирилл Киселёв, Константин Книжник, Константин Пальцев, Лев Володарский, Максим Касьянов, Максим Крипинеvич, Максим Наумов, Марго Sladkij_Doctor, Мария Ковалёва, Мария Шер, Мастер Андрей, Мастер Сергей, Матвей Федотов, Мирас Молдахмет, Миха Гудков, Морж TV, Мурзик, Никита Заикин, Никита Ковалевский, Никита Косарев, Никита Носков, Никита Синчура, Олег Пичугин, Петя Панда, Пудов Игорь, Роман Кретиин, Роман Сокол, Роман Филиппов, Роммель где топливо, Сабина Сабинина, Савелий Иванов, Самопал, Сева Цыбуленко, Сергей Малин, Сергей Моисеев, Сергей Румянцев, Сергей Рыбалко, Слава Казаков, Степан codyspb, Тимофей Агапов, Тимофей Карпов, Тимур Хакимьянов, Тот Самый, Фил Герик, Филиппий Анисимов-Строганов, Хитоми Мичиру, Чопорсон, Энтони Брель, Юлия Малахова, Юлия Шурик, Юлия Денисюк, Юрий Ахметьев, Янский, привет, Vampire Aristocrat, Roman Raimov



ВОЗВРАЩЕНИЕ ТИАМАТ

Силы Тиамат, Королевы Злых Драконов, обрушили войну на Забытые Королевства. Культ Дракона возглавляет армию драконов и порочных злодеев, ведущих беспощадную кампанию, стремясь освободить свою драконью богиню и установить её господство над миром. Доблестные Арфисты и коварные Жентарим объединились в хрупкий союз, чтобы вместе противостоять планам культистов. Нужны герои, которые смогут сплотить фракции и найти способ противостоять угрозе драконов. Хватит ли у вас мужества выступить против Культа Дракона и остановить тиранию Тиамат?

«Тирания драконов»™ объединяет и переосмысляет две насыщенные приключениями кампании DUNGEONS & DRAGONS®: «Сокровища Королевы Драконов»™ и «Восстание Тиамат»™, соединяя их в единую грандиозную историю. Кроме того, книга содержит концептуальную галерею, позволяющую заглянуть за кулисы создания этого масштабного приключения, где Тиамат, один из самых легендарных врагов D&D®, занимает центральное место.

Приключение DUNGEONS & DRAGONS
для персонажей 1–15-го уровней.

Для использования вместе с *Player's Handbook* («Книга игрока»), *Monster Manual* («Энциклопедия чудовищ») и *Dungeon Master's Guide* («Руководство мастера подземелий») пятой редакции D&D.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST

