

AGE 12+



УБИЙСТВО ВО ВРАТАХ БАЛДУРА™
ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1-3 УРОВНЯ

FORGOTTEN REALMS®





УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн

Эд Гринвуд, Мэтт Сернетт, Александр Винтер, Стив Винтер

Дополнительный дизайн

Брюс Корделл, Крис Дюпюи, Том Лапилл, Питер Ли, Родни Томпсон, Крис Тулах, Джеймс Уайатт

Редактор

Даун Дж. Гелусо

Ответственный редактор

Ким Мохан

Менеджер группы D&D

Майк Мирлс

D&D Продюсер

Грег Билсленд

Старший креативный директор

Джон Шиндехетт

Художественный руководитель

Мари Колковски

Иллюстратор обложки

Тайлер Джейкобсон

Художники-иллюстраторы

Эрик Белайл, Ричард Уиттерс

Картограф

Майк Шлей

Команда бренда D&D

Натан Стюарт, Лиз Шух, Лаура Томмервик, Шелли Маццано, Крис Линдси, Хилари Росс, Джон Фейл

Руководитель издательского производства

Энджи Локотя

Менеджер допечатной подготовки

Джефферсон Данлэп

Специалист по визуализации

Кармен Чунг

Руководитель производства

Синда Каллавей

Организованная игра

Крис Тула

Плейтестеры: Теос Абадиа, Гэри Аффельдт, Роберт Альтомаре, Тодд Аммерман, Тим Бейли, Джефф Барнс, Андре Бегин, Ричард Браун, Джордан Конрад, Мелани Котэ, Манон Кревье, Брет Давенпорт, Лора Эли, Рич Энглер, Роберт Форд, Джейсон Фуллер, Джеффри Фуллер, Грег Хартман, Эрик Хью, Дэвид Крольник, Стив Куханек, Ян Лашарите, Кевин Лоусон, Эрик Леру, Ванесса Марклэнд, Грег Маркс, Шон Мервин, Дэвид Милман, Шон Миттельштедт, Линда Паяуджис, Карл Реш, Джереми Шеперски, Бен Зикерт, Джастин Тернер, Гэри Уэст

Перевод, Photoshop, Вёрстка: Всеволод Важов

Вычитка: Виталий Уколов, Easter

Версия: 1.01



DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, D&D, Убийство во Вратах Балдура, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast. Любое сходство с реальными людьми, организациями, местами, или событиями, упомянутыми здесь, являются чисто случайными.

Опубликовано компанией Wizards of the Coast LLC. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

Представлено компанией Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Отпечатано в США. ©2013 Wizards of the Coast LLC.

620A4537000002 EN

СОДЕРЖАНИЕ

СКАЗ О ТРЁХ ГОРОДАХ	3	Поджог.....	20
ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА.....	3	Дуэль в стиле старой школы.....	21
Правила игры и статистика.....	3	Правосудие Кулака.....	21
СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	4	ЭТАП 7.....	22
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ГОРОДУ.....	4	Закрытие Уст Балдура.....	22
ИЗБРАННЫЙ БААЛОМ.....	5	Похищения.....	22
ВСЁ НАЧИНАЕТСЯ С КРОВИ.....	5	Кровавая расправа.....	24
ВВОДНЫЙ ЭТАП.....	6	ЭТАП 8.....	25
Приглашение Сильвершилда.....	6	Бунт.....	25
Приглашение Рейвенгарда.....	6	ЭТАП 9.....	25
Приглашение Раэль.....	6	Контрабанда оружия.....	25
Время принимать решение.....	7	Похоронная процессия.....	26
ВСТРЕЧА С СИЛЬВЕРШИЛДОМ.....	7	Военное положение.....	26
Работа на Сильвершилда.....	7	ЭТАП 10.....	27
ВСТРЕЧА С РИЛЬЗОЙ РАЭЛЬ.....	8	Побег из тюрьмы.....	27
В Малом Калимшане.....	8	Пороховой заговор.....	28
Работа на Рильзу Раэль.....	9	План Сильвершилда.....	28
ВСТРЕЧА С РЕЙВЕНГАРДОМ.....	10	В подвалах Врат Сескера.....	28
Работа на Рейвенгарда.....	11	Перемещение товаров.....	29
ЭТАП 1.....	11	Внутри Высшего Зала.....	29
Обыск и арест.....	11	Скунд всё отрицает.....	29
Налоговые льготы.....	12	Взрыв!.....	30
Закрытие порочных притонов.....	13	Публичные казни.....	30
ЭТАП 2.....	13	ВСЁ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ КРОВЬЮ.....	31
Закон о роскоши.....	13	ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП.....	31
Вандализм.....	14	Убийство – это бунт.....	31
Бандитизм Пламенного Кулака.....	15	Праздник смерти.....	31
ЭТАП 3.....	15	Смерть спускается свыше.....	32
Руки прочь.....	15	ПОСЛЕДСТВИЯ.....	32
ЭТАП 4.....	17	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ.....	33
Забастовка санитаров.....	17	Когда нападают звери.....	33
Рейвенгард на место герцога.....	17	Подброшенные улики.....	34
ЭТАП 5.....	18	Неприятности с законом.....	35
Закрытие Верхнего города.....	18	Шаткая черепица.....	35
Покровительство.....	19	Потопление флота.....	36
Интерлюдия 1: В процессе создания катастрофы.....	19	Проникновение.....	37
Интерлюдия 2: Управляющий портом.....	19	Изгнание.....	38
ЭТАП 6.....	20	РАССКАЖИТЕ НАМ, ЧЕМ ВСЁ ЗАКОНЧИЛОСЬ.....	38



СКАЗ О ТРЕХ ГОРОДАХ

Город на грани войны, кипящий котёл социального напряжения, где даже малейшая искра недовольства угрожает обратить весь город против самого себя. Стены разделяют Врата Балдура на три города: на возвышенности обосновались богачи, защищённые от цепляющейся за склоны буржуазии барьерами, вставшими на пути среднего класса и препятствующими подняться над своим положением; тогда как множество изгоев живут вне защиты городских стен, не ведая иных законов, кроме тех, что находятся на острие воровского кинжала.

В недрах этой пороховой бочки, под названием Врата Балдура, жидётся древняя угроза для новой жизни. Хитрый замысел могущественной, но поверженной силы, наконец-то реализуется и Баал, бог убийц, вновь вернётся к жизни. В городе, который некогда сорвал его возрождение, три разных фигуры, станут невольно конкурировать, дабы возвестить о его возвращении.

Смогут ли герои удержать город от саморазрушения? Хватит ли у них сил помешать Баалу претендовать на разум и душу одного из худших горожан? Или, на одного из наших героев снизойдёт благосклонность Баала, когда они проложат себе путь к самой верхушке его списка?

Во всей этой истории ясно лишь одно: кровопролития не избежать.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Убийство во Вратах Балдура™ — это приключение, рассчитанное на пять персонажей 1-го уровня. Это приключение не похоже ни на одно из тех, типичных приключений, в котором герои дают отпор злодеям и спасают мир. Вместо этого, приключение представляет собой своеобразный опыт, который игроки создают по мере развития драмы событий. По мере того, как приключение набирает обороты, оно выводит эти события из-под контроля игровых персонажей. Однако отсутствие контроля не означает, что игрокам будет нечем заняться. Игроки должны всё больше чувствовать, что их тянут в разных направлениях. Слишком много острых проблем и слишком мало времени, чтобы их все решить. Если вы или игроки оказались в затруднительном положении и не знаете, что предпринять, рассмотрите возможность прибегнуть к помощи нейтральной стороны, такой как Коран (смотри стр. 37 Руководства кампании), чтобы дать игрокам подсказку или представление о том, что делать дальше.

Когда вы будете разыгрывать различные события и столкновения, вам придётся импровизировать. Возможно, в силу обстоятельств, вам придётся на лету создавать тактические карты, второстепенных персонажей Мастера, или решать, что произойдёт, если персонажи предпримут что-то неожиданное.

Приключение *Убийство во Вратах Балдура* предоставляет игрокам свободу в действиях, практически без ограничений, в одном из величайших городов Фаэруна, поэтому будьте готовы ко всему. Когда игроки пробуют предпринять возмутительные действия, тем самым, усложняя ваши планы, не стоит их в этом ограничивать. Вместо этого, используйте возможность усложнить их собственные планы.

Правила игры и статистика

Для игры в это приключение, вы можете использовать правила 3-го издания (v.3.5), 4-го издания или правила D&D Next. Эта книга содержит некоторые из правил игры, но в неё не включена никакая статистическая информация монстров. Этот материал вы можете найти в сети Интернет по адресу:

<https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/murder-baldurs-gate>. Вы можете распечатать статистическую информацию монстров, либо скопировать файл, содержащий блоки статистики для личного использования. На протяжении всего приключения имя монстра, выделенное **жирным** шрифтом, указывает на монстра, доступного в пакете статистики.

Кроме того, в приключении в основном отсутствует информация о количестве противников, с которыми могут столкнуться герои. Это предназначено для того, чтобы предоставить вам гибкость, чтобы вы могли настроить столкновения основываясь на том, какое издание правил вы используете, а также на том, какой показатель опасности является подходящим, учитывая обстоятельства и состояние партии.

В этом приключении, за основу проверок берутся характеристики персонажей, а не их навыки. В зависимости от того, какое издание правил вы используете, замените проверки характеристик проверками навыков, которые подходят для выполнения той, или иной задачи.

РАСКОЛ

Приключение «*Убийство во Вратах Балдура*» происходит во время Раскола, в период, после 1479 года, когда многие из богов назначали смертных своими Избранными, которые для достижения определённых целей, наделялись частицами могущества своих божеств, прежде чем верховный бог Ао воссоздаст Скрижали Судьбы. Во времена Раскола, боги, считавшиеся потерянными или умершими, возвращаются, а вековые союзы и иерархии божеств приходят в беспорядок. Приключение «*Убийство во Вратах Балдура*» повествует только лишь одну из этих историй. Другие разворачиваются в приключении «*Наследие Магического кристалла*», а также в серии романов «Раскол», начиная с романа Р.А. Сальваторе «*Компаньоны*».

ПРЕДЫСТОРИЯ

Смутным Временем принято называть время, когда боги Баал и Миркул украли у верховного бога Ао Скрижали Судьбы. В отместку за это, Ао изгнал всех богов с их домашних планов (всех, кроме Хельма, который охранял Внешние планы, в том числе и от возврата изгнанных). Боги были вынуждены принять форму смертных аватар и ходить по земле до тех пор, пока Скрижали не будут возвращены законному владельцу, что ознаменовало бы конец Смутного Времени. В ходе событий Смутного Времени, Баал — Лорд Убийства и бог убийц, был убит. И всё же он сумел предвидеть свою предстоящую кончину. Готовясь к этому, Баал принял смертную форму и соединился со многими смертными созданиями, распространяя свою божественную сущность среди них, которая становилась всё слабее и слабее, по мере рождения каждого ребёнка. После его смерти, его дети, так называемые отродья Баала, росли, отличаясь необычными способностями и склонностью к насилию и убийствам. По достижению зрелости, года оказывали на них

мало влияния, но по мере того, как каждое отродье Баала было убито (часто братом или сестрой), божественная сила Баала становилась всё более и более сосредоточенной в его всё ещё живых потомках.

Одно из отродий Баала, — Абдель Адриан сопротивлялось своей кровожадной природе, которую ему привил его отец. Когда Адриан вырос, он принял решение исправить те ошибки, которые совершили его братья и сёстры, а также те, кто всячески пытался контролировать возрождение Баала или использовать его силу. Множество сражений состоялось как в самом городе, так и у его подножья, в результате чего, Врата Балдура стали своего рода домом для Адриана, а его жители смотрели на него, как на своего героя. В конце концов Адриан обосновался во Вратах, и принял лидерство среди компании наёмников Пламенный Кулак, а позже был избран герцогом на пожизненный срок. Благодаря своему божественному наследию, Адриан прожил долгую жизнь, также, как и его сводный брат Викан, с которым они мельком виделись, когда тот ещё был капризным бездельником. Десятилетия уклонения от клинков убийц и борьба с предприимчивыми отродьями Баала, обостряли мотивацию к убийствам Викана. Теперь он прибыл во Врат Балдура, чтобы раз и на всегда положить этому конец. Вместе с ним прибыли и некоторые из его приверженцев: убийцы и головорезы, полагающие, что после убийства Абделя, Викан став богом, их вознаградит.

Абдель полагает, что раз он является последним и единственным живым отродьем Баала (на сколько ему известно), а Баал, так и не возродился, значит Бог Убийства действительно мёртв, и он намерен выяснить, насколько его догадки правдивы.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается в момент столкновения Викана с Адрианом. После чего, трое из известнейших жителей Врат Балдура (один из которых может стать Избранным Баала), по отдельности, подходят к персонажам. Каждый из них ищет помощи героев для достижения своих личных целей. К сожалению, ни один из них не является положительным персонажем. К какой бы фракции не примкнули игровые персонажи, каждая из них окажется жестокой и коррумпированной, о чем игроки узнают лишь со временем.

Первоначальное решение игроков вступить в союз с одной или несколькими из этих фракций, запускает серию этапов, в ходе которых происходит одно или несколько событий, спровоцированных каждым из главных агентов.

Будучи Мастером, вы сами определяете, каким образом будут разыгрываться события этих этапов и имеет ли смысл героям в них принимать участие. Чтобы сохранить высокую напряжённость, вы можете разыграть два события в этапе, друг за другом, в быстрой последовательности, в результате, персонажам игроков придётся перемещаться из одного места в другое, без отдыха. Кроме того, вы можете разыграть два или более события этапа в одно время, так, чтобы перед игроками предстал выбор, какую из проблем следует решать, либо разделить партию, позволив им решить более одной проблемы. Если сюжетных событий становится слишком много, вы можете распределить события на весь день и более, либо сделать так, чтобы персонажи узнали о некоторых событиях после того, как они уже произошли,

тем самым, не позволяя персонажам в них поучаствовать. Кроме того, вы можете изменить порядок или пропустить некоторые события, учитывая выбор, сделанный игроками.

Перед заключительным этапом, игроки вероятно поймут, что все три агента подталкивают Врата Балдура к краху. В этот момент, в качестве решения этой проблемы, персонажи могут попытаться убить одного или нескольких агентов. Но такое решение поставит их в один ряд с теми, кому покровительствует Баал — в конце концов, они выбрали убийство, как решение своих проблем. Если персонажи убивают всех трёх антагонистов, один из персонажей становится Избранным Баала.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ГОРОДУ

Врата Балдура — многолюдный, шумный, беспокойный город, поэтому передвижение по его территории всегда занимает много времени. В большинстве случаев, единственный способ передвигаться по городу — это ходить пешком, поскольку использование верховых, вьючных и тягловых животных в пределах Нижнего и Верхнего городов закон запрещает.

Ширма Мастера содержит карту, на которой изображены районы и окрестности города. Обычно, чтобы добраться из одного района города до другого, занимает 15 минут, но если персонажи ускорятся, то могут уложиться и за 10. Таким образом, если персонажам нужно доставить сообщение из резиденции управляющего портом, расположенной на Восточном пути в Высший зал, расположенный в Храмовом квартале, пешая прогулка из квартала Восточного пути через Свалку к Кручам, а оттуда к Храмовому кварталу займёт от 30 до 45 минут.

Это очень медленно, скорость такого передвижения составляет около мили в час. Но Врата Балдура является домом для огромной массы людей; каждый день городские улицы заполнены прохожими, патрулями Стражи или Пламенного Кулака, моряками, путешественниками,

ЗАКУЛИСНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

По мере продвижения по приключению, многие события, описанные в этой книге, будут происходить без участия персонажей. Не воспринимайте это так, будто герои что-то упускают. События, в которых персонажи не принимают участия, так же важны для истории, как и те интриги, в которые они оказываются вовлечены.

Искатели приключений должны получать новости обо всех событиях, которые происходят в городе, даже о тех, в которых они не принимают активного участия. Нападения вооружённых бритвами маньяков и прочие, аналогичные неожиданные происшествия рождают захватывающие, тревожные новости, которые меньше всего касаются целей персонажей.

Также следует не забывать, что слухи редко, когда бывают полностью достоверными. Поиграйте с новостями, с тем, как они кружат по городу. Просто убедитесь, что игроки понимают, что всё, что происходит, совершается по всему городу, и что их персонажи не являются центром этих событий. Беспорядки, охватившие Врата Балдура, не касаются непосредственно искателей приключений, и не будут их ждать. Но если они будут действовать, они могут предотвратить катастрофу и спасти жизни.

торговцами, уличными музыкантами, юркими мальчишками-бродягами с проворными руками, продавцами нехитрой уличной снеди и ещё сотней других, кого можно повстречать в деловом торговом городе. Горы товара создают заторы на перекрёстках, пробки создают задержки в передвижении, улицы в городе преимущественно обладают крутым уклоном, поскольку Врата расположены на склонах холмов, и — из-за сырого и дождливого климата — поверхность их скользкая и не способствующая быстрому шагу. По ночам, когда улицы Верхнего города пустынные, а толпы Нижнего города уменьшаются почти вдвое, персонажи могут передвигаться значительно быстрее. Но темнота, туманы и патрули могут снова замедлить их скорость передвижения.

Из-за толп, носильщиков, бюрократов, сборщиков податей и напряжённой атмосферы, нависшей над городом, каждое действие и взаимодействие требует намного больше времени, чем в других, менее перегруженных и более безопасных местах. Если персонажи находятся на Переправе Вирма, когда Высший Зал поднимается в ярком зареве, они находятся по крайней мере в часе от места действия. Используйте все возможности, чтобы красочно описать набитые до отказа торговые лавки Шири, крутые и узенькие улочки Цветущего квартала, переполненные улочки Черновратья, и окружённые лабиринтами стен окрестности Малого Калимшана.

ИЗБРАННЫЙ БААЛОМ

Каким образом будет разворачиваться кульминационная сцена **Убийства во Вратах Балдура**, зависит от того, кому из трёх главных действующих лиц удастся завоевать благосклонность Баала. Чтобы изобразить благосклонность Баала, запишите на листе бумаги имена трёх антагонистов — Рильзы Раэль, главаря Гильдии; Ульдера Рейвенгарда, маршала Пламенного Кулака; и Торлина Сильвершилда, герцога Совета четырёх. Каждое событие в приключении связано по крайней мере с одним из этих людей; небольшой очерк в тексте события указывает, кто из них непосредственно связан с этим событием. Если событие происходит более или менее так, как описано, потому что искатели приключений не смогли предотвратить его или помогли ему произойти, фигура, связанная с этим событием, поднимается на один ранг на Пути Благосклонности Баала.

Отслеживайте ранги антагонистов за ширмой Мастера, и не раскрывайте их игрокам. Каким будет финал приключения зависит от того, кто будет иметь самый высокий ранг.

ВСЁ НАЧИНАЕТСЯ С КРОВИ

В тот день, когда персонажи прибывают во Врата Балдура, излюбленный гражданин города, герцог Абдель Адриан, возглавляет публичное празднование Дня Возвращения — годовщину исторического возвращения Балдурана в Серую гавань. Через несколько мгновений Викан предпринимает попытку убить Адриана, чтобы высвободить искру сущности Баала, которая зиждётся в Адриане. Это начальное событие происходит на торговой площади Шири.

Когда игроки будут готовы, прочтите:

Даже мелкий, моросящий дождь не может испортить праздничного настроения, которым полны зеваки и торговцы, собравшиеся в Шири. Рыночная площадь заполнена представителями всех слоёв общества, в том числе всевозможными торговыми рядами, предлагающими самые экзотические товары, собранные со всех уголков Фаэруна. Радостные горожане плотно обступили сцену, воздвигнутую вдоль восточного края площади. Нечто, опоясанный лентой администрации, выступает с речью, но шум толпы заглушает его слова, делая их совершенно неразборчивыми.

Через несколько мгновений, когда на сцене появляется пожилой, но удивительно подтянутый мужчина, толпа, заполнившая всю площадь Шири, тут же раздражается оглушительным, приветствующим шумом. Овации не смолкают в течение нескольких минут. Стоящая рядом с вами пожилая женщина, обращает внимание на ваш озадаченный взгляд, она слегка наклоняется, чтобы громко сказать вам на ухо: «Это герцог Абдель Адриан!» — как будто это, само собой, должно всё объяснить.

Герцог, широко улыбаясь, кланяется толпе, а затем жестом призывает к тишине, и толпа послушно умолкает, все, кроме одного человека, который кричит: «Мы любим тебя, Абдель!» На что, тот отвечает: «Я тоже люблю вас, Врата Балдура», и аплодисменты взрываются ещё громче.

Ещё один взмах руки оратора возвращает внимание толпы, и шум затихает. В течение последующих, нескольких минут он воспекает хвалебные оды Балдурану, основателю Врат Балдура, рассуждает о достоинствах общих возможностей и поэтично размышляет о грядущем будущем.

В то время, пока он говорит, вы замечаете какое-то беспокойство справа от себя. Некто грубо проталкивается к сцене. Из толпы появляется фигура в плаще с накинутым на голову капюшон. Затем фигура взбирается на сцену и устремляется прямо к Адриану, сжимая в руке короткий меч.

Все остальные официальные лица разбегаются, оставляя Адриана одного на сцене, с Виканом, другим, единственным выжившим отродьем Баала. Стража направляется к сцене, но паникующая толпа препятствует их прогрессу и не позволяет эффективно использовать арбалеты. Поскольку герои находятся ближе к сцене, это зависит от них, станут ли они вмешиваться в ситуацию.

Как упоминалось ранее, статистику по неигровым персонажам и монстрам, упомянутым в этом приключении, вы можете найти в сети Интернет, по адресу: <https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/murder-baldurs-gate>. Однако, для того, чтобы провести бой между Адрианом и Виканом, если вы предпочтёте описывать его игрокам, вы можете не использовать правила. Если персонажи попытаются вмешаться, Вы можете противопоставить им несколько **головорезов** Викана.

Силы Адриана и его противника почти равные, но наличие оружия у Викана даёт ему преимущество. Для того, чтобы быстро разрешить конфликт, каждый раунд делайте бросок к6 за Адриана и к10 за Викана. Тот, чей результат броска превышает результат броска противника на 2 и более единицы, наносит смертельный удар. Если персонажи вмешаются, считайте, что у **Викана** и **Абделя Адриана** осталась половина от их максимума хитов.

Когда ВIKAN, либо Адриан умирают, оставшийся из них в живых непроизвольно перевоплощается в массивную, пропитанную кровью, напоминающую мертвеца форму **Убийцы отродий Баала**. Поскольку сущность Баала концентрируется в единое существо, жуткая трансформация сопровождается треском костей и разрыванием сухожилий и плоти.

Отродье Баала, не больше мгновения, возвышаясь, ликует над трупом поверженного врага, прежде чем прыгнуть в толпу, вырывая черепа из туловищ безмолвных, застывших в оцепенении наблюдателей. Пока искатели приключений сражаются с Убийцей отродий Баала, повсюду царит паника и неразбериха. Убийца отродий Баала сражается до смерти. После того, как чудовище будет повержено, Стража незамедлительно приступает к восстановлению порядка.

На данный момент персонажам это не известно, но смерть Убийцы стала финальным аккордом в воскрешении Баала. Долгие годы бездействия и нахождения в безвыходном положении, благодаря светлой душе Адриана, значительно ослабили Баала. На данный момент он не может предпринять ничего больше, чем коварным, неуловимым образом оказывать влияние на тех людей в городе, кто обладает кровожадными намерениями. Баал планирует сосредоточиться на трёх личностях, которые намерены пригласить персонажей с ними встретиться. Баал страстно желает того, чтобы его страшил весь город. И смерть Абделя, уже стала причиной того, что некоторые из людей, кто ещё помнит его происхождение, в полголоса заговорили о Лорде Убийства.

Если искатели приключений станут расспрашивать о перевоплощении, большинство людей ничего не знают об этом. Но три антагониста, а также любые городские мудрецы, которых могут повстречать герои, и такие долгожители, как Коран (смотри стр. 37 **Руководства кампании Убийство во Вратах Балдура**), могут рассказать историю отродий Баала. Никто из них не подозревает, что Баал вернулся. Они считают, что для его возвращения необходимо провести некий ритуал, или что-то более грандиозное, чем простое сражение в Шири.

Если герои спросят герцога Сильвершилда, он действительно связывает наёмного убийцу с таинственными культами, которые вызывают в нём беспокойство, и предполагает, что нападавший мог быть одним из безумных последователей мёртвого бога Баала.

ВВОДНЫЙ ЭТАП

Сразу же после того, как Убийца отродий Баала будет повержен, антагонисты, каждый по отдельности, подходят к героям, чтобы попросить о помощи. Они видят в искателях приключений группу амбициозных добытчиков, которые могут быть полезны в коварных играх власти Врат Балдура. Все трое намерены нанять персонажей.

Первого, кого встречают персонажи, это герцог Торлин Сильвершилд.

Приглашение Сильвершилда

Из собравшейся, ошеломлённой толпы, выходит несколько, особо растроганных людей, чтобы поздравить и поблагодарить героев за их решительные действия. Один из них — это молодой, весьма изящный, обладающий мрачной, загадочно привлекательной внешностью

человек, облачённый в роскошную робу. Этот загадочный человек — Имбралим Скунд, доверенный волшебник Сильвершилда. Он жмёт руку одному из персонажей, и прежде, чем исчезнет в толпе, он наклоняется, чтобы прошептать на ухо сообщение.

Когда Скунд наклоняется, чтобы прошептать сообщение персонажу, прочтите следующее:

«Меня зовут Имбралим Скунд. Мой господин послал меня выяснить, кто отнял у Абделя Адрина жизнь. Если вы жаждете извлечь Врата Балдура от проливающей его гнили, найдите меня в Трёх Старых Бочонках. Я буду там до четвёртого удара колокола.»

Приглашение Рейвенгарда

Ещё несколько членов Стражи и горожан успевают поздравить персонажей, прежде чем толпа начинает расступаться при виде крепко сложенного человека, который величественной походной приближается к ним. На его табарде, гордо красуется сжатая в кулак, латная рукавица, обтая пламенем — символ компании наёмников Пламенный Кулак.

Когда Рейвенгард обращается к героям, прочтите следующее:

«Приветствую вас. Я — Ульдер Рейвенгард, командир Скалы Вирма и на данный момент, компании наёмников Пламенный Кулак. Герцог Адриан был нашим маршалом. Стража отвечала за его безопасность и должна была защитить от этого нападения. От имени герцога, мы все в долгу перед вами за ваш героический поступок.»

Найдите меня у Скалы Вирма, где мы сможем познакомиться как следует. Я верю, что вы могли бы оказать нашему городу большую услугу. Надеюсь, вы меня не разочаруете. Поверьте, я могу стать весьма ценным другом.»

Как только Рейвенгард уходит, дюжина крепко сложенных фигур в штатском, тоже покидают свои позиции, затеняя Маршала. Беглым взглядом они осматривают толпу, торговые ряды и карнизы.

Приглашение Раэль

Когда персонажи уже было собрались покинуть Ширь, крестьянин, в накинута глубоком капюшоне, ловит взгляд одного из персонажей и жестом указывает, чтобы то подошёл ближе. Выберите персонажа, который является плутом или вором, если это возможно, и упомяните, что крестьянин использует язык жестов, распространённый среди преступного мира. Фигура помогает поднять фруктовую лавку, которая была опрокинута пакивающей толпой.

Когда персонаж приблизится, к фигуре в капюшоне, прочтите следующее:

Укутанная в плащ фигура говорит тихим голосом, с придыханием: «Вы здесь новички, поэтому не владеете ситуацией. Не доверяйте ни одному из тех людей, которые говорили с вами. Если ты хочешь знать, что на самом деле происходит во Вратах Балдура, встретимся с наступлением сумерек у врат Малого Калимшана.»

Фигура входит в окружающую толпу и быстро исчезает из виду.

Время принимать решение

Эти приглашения, в силу расстояния, перекрывают друг друга во времени, поэтому персонажи не могут принять все три одновременно, если они не разделятся. Вся группа, может успеть встретиться с двумя из трёх антагонистов, но они должны будут сократить время одной из встреч, либо заставят одного из них ждать час или более.

По мере развития событий могут появиться новые возможности для встреч с агентами. Персонажи могут попытаться организовать встречу по собственной инициативе, или вы можете решить, что настало подходящее время, чтобы один из антагонистов направил ещё одно приглашение. Но новые приглашения не произойдут сами по себе, как предыдущие. Вы сами, либо ваши игроки должны их спровоцировать.

Независимо от того, с кем из антагонистов встретятся персонажи, им необходимо будет узнать основные факты о политической обстановке, царящей во Вратах Балдура.

Персонажи уже знают, что герцог Адриан был очень популярной фигурой. Будучи герцогом в Совете четырёх, он обладал огромным влиянием в Верхнем городе. Он также занимал традиционное место в совете Пламенного Кулака, что делало его представителем среднего класса. А его скромные начинания и многочисленные благотворительные дела принесли ему преданность среди жителей Внешнего города и завоевали ему поддержку Гильдии. Мало кто помнит, что Адриан был отродьем Баала, и большинство тех, кто помнит этот факт, ошибочно полагали, что Адриан был последним в своём роде.

На следующий день состоится траурное событие — официальные похороны герцога Адриана. Сами похороны вызову некоторые разногласия среди горожан, по той причине, что Пламенный Кулак и жители Нижнего и Внешнего городов считают Абделя своим. Они хотят, чтобы похороны проходили во Внешнем городе, где смогут присутствовать все жители города, а после этого, там же будет воздвигнут памятник, который все смогли бы посетить. Но, поскольку Абдель был герцогом, он имеет право быть похоронен в мавзолее Высшего Зала. Несмотря на недовольство жителей Нижнего города и офицеров Пламенного Кулака, в конце концов Абдель будет упокоен в Высшем Зале.

ВСТРЕЧА С СИЛЬВЕРШИЛДОМ

Если герои решают встретиться с Имбралимом Скундом в «Трёх Старых Бочонках», волшебник щедро угощает их несколькими порциями напитков и восхитительной едой. За ужином он знакомит персонажей с политикой Врат Балдура, а также с тем, какое место в ней занимают герцоги, Парламент Пэров, Стража и Пламенный Кулак, не забыв при этом упомянуть о преступной организации — Гильдии. В процессе беседы, Скунд выражает блестящую оценку взглядам и лидерству герцога Торлина Сильвершилда, как в делах Совета, так и храма Гонда. Скунд охотно отвечает на все заданные ему вопросы. В своих ответах он всегда высоко оценивает действия Сильвершилда и патриархов, критикует Гильдию, но не выдаёт своих собственных секретов. По завершению беседы, он восклицает: «Мой господин ожидает. Будьте добры, проследуйте за мной.»

Скунд проводит героев по хорошо освещённому улицам Верхнего города к расположенному неподалёку

мраморно-стеклянному строению Высшего Зала. Проходя мимо охранников, он многозначительно кивает им, и они беспрепятственно его пропускают.

Сильвершилд ожидает героев в зале заседаний.

Когда персонажи войдут, прочтите следующее:

Дворянин, на одежде которого красуется деревянная шестерёнка — священный символ Гонда, приветствует вас. У него чёрные волосы, но у висков они уже поддёрнуты сединой, также, как и в его аккуратно подстриженной бороде блещут тоненькие нити инея.

«Добро пожаловать! — говорит он. — Я уверен, что Имбралим оказал вам тёплый приём. Не желаете ли чего-нибудь выпить?»

После того, как персонажи устроятся поудобнее, прочтите:

«Я буду откровенен с вами, — продолжил Сильвершилд. — Наш город гниёт в самом его сердце. Кто осмелится напасть на такого прославленного героя, как Абдель Адриан, если не те, кто поклялся в верности тёмным, злым силам? Многие прибыли в наш город в поисках убежища, и мы милостиво отворили свои двери. Но они принесли с собой гнилое семя — нечестивые верования в порочных богов. Я намерен стереть мерзость с лица нашего города и вернуть Врата Балдура на должное место.

Люди, о которых я говорю, состоят в союзе с шайкой жуликов и воров, известной как Гильдия, как будто они заслуживают такого названия. Их гнусные щупальцы простираются от водосточков до наших самых завидных учреждений. Они манипулируют нашими рынками и судоходством, поклоняются сомнительным божествам и имеют влиятельных друзей в судах и даже в Пламенном Кулаке.

Чтобы избавиться от них, я должен знать, кто они. Мне нужен кто-то, кто сможет отследить сеть Гильдии и определить её лидеров. Вы можете мне?»

Если персонажи отказываются помочь, Сильвершилд благодарит их за то, что они пришли, а затем Скунд провожает их на улицу. Если герои всё же согласятся помочь, то следующим их шагом должно стать событие «Обыск и арест», на этапе 1.

Если герои принимают предложение Сильвершилда, прочтите следующее:

Герцог одаривает вас широкой улыбкой и говорит: «Мои источники определили трёх подозреваемых, а именно торговца шерстью по имени Норольд Дласкер, колдунью Изру Бракрель и владельца Тусклого Фонаря Лараэлру Тандрет. Чтобы выступить против них, мне нужны доказательства. Как официальным представителям Высшего Зала, я могу выдать вам ордер на обыск и арест.

«Я не жадный. Если вы пожелаете, я могу хорошо вознаградить вас золотом, или могу предложить положение в городе.»

Работа на Сильвершилда



Персонажи, присоединившиеся к Сильвершилду завоевывают авторитет в Верхнем городе. В свою очередь, Сильвершилд ожидает от них полной преданности. Его заботит улучшение состояния Врат Балдура, что приравнивается к служению в лучших интересах патриархов

и искоренению болезни, которой является Гильдия. Любые задания, которые Сильвершилд поручит персонажам, скорее всего, будут направлены против Гильдии.

Если персонажи находятся на его службе, Сильвершилд предлагает оплатить их номер и питание в гостинице по их выбору. В качестве места для отдыха он рекомендует гостиницу Шлем и Плащ. Он также предлагает 10 зм каждому, в качестве ежедневного вознаграждения. То, какую сумму он заплатит за работу, зависит от результатов персонажей.

У Сильвершилда много тщательно охраняемых секретов. Если персонажам станет известна секретная информация о его планах, после чего они перестанут работать на него, он захочет узнать почему. Если он узнает, что персонажи согласились работать на Ульдера Рейвенгарда или Рильзу Раэль, Сильвершилд попытается выкупить их обратно. Если это не сработает, он настоятельно порекомендует им покинуть город и продолжить свою карьеру где-нибудь в другом месте.

ВСТРЕЧА С РИЛЬЗОЙ РАЭЛЬ

Прежде чем персонажи встретятся с Рильзой Раэль, они столкнутся с дварфом Нантом Танголом, сборщиком пошлин.

У Тангола необычайно худощавое лицо, в сравнении с другими представителями его расы, что придаёт ему тревожный, пугающе-смертельный вид. Тангол управляет налоговой концессией у восточных ворот, расположенных между Нижним и Внешним городами, обычно называемыми воротами Василиска, благодаря обилию установленных вокруг них статуй. Ежедневно, через эти ворота проходит огромное количество всевозможных товаров, что делает пост Тангола одним из самых прибыльных мест во Вратах Балдура.

Когда персонажи покидают город, чтобы встретиться с Раэль, они должны пройти через ворота Василиска. Рабочий день подходит к концу, и сотни трудяг поднимаются из гавани наверх, по направлению к своим домам во Внешнем городе. Весь этот поток людей застревает у ворот в пробке. Там персонажи могут слышать громкий гул множества голосов.

Седобородый дварф Марек, ожидающий возможность пройти через ворота, узнаёт героев столкновения в Шири и жмёт руку искателям приключений. Затем он объясняет, что из резиденции управляющего портом пропал «городской щит, или что-то типа того», и вот, теперь Василиск (Нант Тангол) ведёт незапланированный розыск щита. Марек не в восторге от этой проволоочки, но поясняет: «Я считаю, что нечего бояться, если нечего скрывать. Но, может быть, пара слов от таких людей, как вы, ускорит этот процесс и поторопит этих утомлённых, бедолаг домой на ужин.»

Чтобы добраться до ворот, герои должны пробраться сквозь толпу. Там они увидят шесть солдат Пламенного Кулака, обыскивающих прохожих. Некоторых из них пропускают, но любого, кто несёт сумку или какой-нибудь интересный предмет, ведут к столу под полосатым балдахинном. Ещё несколько наёмников Пламенного Кулака (**лейтенант** и несколько **рядовых**) стоят на страже вокруг стола, а за ним сидит **Нант Тангол**. Он осматривает скудные товары, которые стражники кладут ему на стол, когда людей подводят к нему, затем делает пометки в своей бухгалтерской книге и объявляет сумму пошлины, размер которой варьируется от нескольких медяков до нескольких серебряников.

По поведению дварфа видно, что к толпе он относится высокомерно и презрительно. К тому же, он вопиющим образом превышает свои полномочия сборщика пошлин. Несколько рассерженных людей, опозорили его, подчеркнув, что на самом деле он не является таможенным агентом. К своему сожалению, некоторые из солдат Пламенного Кулака теперь выглядят неловко из-за этой курьёзной детали.

Используйте эту сцену, чтобы познакомить персонажей с классовой несправедливостью во Вратах Балдура. У героев нет веской причины развязывать драку с Пламенным Кулаком, но это вовсе не означает, что они не могут этого сделать.

Тангол с радостью пропускает «героев Шири» через ворота, без проведения обыска, как только узнаёт, кто они. Но в процессе этого, он щедро разбрасывается комментариями о «собравшихся позади вас мерзавцах и подонках». Персонажи могут убедить Тангола освободить проезд мирно, если они апеллируют к его высокомерию, или предлагают заплатить пошлины за всех собравшихся у ворот (не менее 25 зм). Если они выступают против дварфа, он может позвать стражу, чтобы те обыскали персонажей, а после, наложить на них штраф за «нарушение лимитов вооружённости», либо за какое-то подобное надуманное нарушение.

В Малом Калимшане

Если ближе к сумеркам, персонажи достигают главных ворот, ведущих в Малый Калимшан, у его стен они встретят того самого агента в капюшоне, которого они встречали ранее. Используя тайный язык жестов, проводник инструктирует героев следовать за ним, но не подходить слишком близко. Персонаж плут распознаёт тайный язык и сразу понимает указания. Для того, чтобы персонажам любых других классов понять указания проводника, необходимо преуспеть в проверке мудрости со Сл 10.

Фигура в капюшоне проводит их через ворота, далее вверх по лестнице к построенной на вершине стены пешеходной дорожке, которая окружает Малый Калимшан и делит его на более мелкие поселения. Прокравшись по полосе извилистых препятствий, выстроенных из верхушек ступен, проводник спускается в тёмный, огороженный внутренний двор. Агент достаёт ключ и открывает дверь, проливая в прохладную, тёмную ночь тёплый свет, и жестом приглашает персонажей войти первыми.

Когда герои войдут, прочтите:

На медных цепях висят три мерцающие масляные лампы. По центру комнаты, оборудован каменный очаг, в котором колеблются угли. Вокруг очага, как это принято у Калимшан, на полу устелены разноцветные ковры и подушки. Стены и потолок помещения затеняют плотные портьеры, создавая впечатление, что вы находитесь внутри шатра.

Рядом с очагом, за низким столиком, сидит мужчина, укутанный в богато украшенный парчовый халат. Его морщинистое лицо смотрит на вас, выглядывая из-под тюрбана. Он жестом приглашая вас присесть и начинает развлекать чай.

Когда дверь захлопывается, ваш проводник делает шаг вперёд, снимает фальшивую бороду и открывает глубокий капюшон, открывая женское лицо.

«Я признательна вам, что вы решились прийти, — говорит она, усаживаясь на подушку рядом со стариком и скреживая ноги. — Я не была в этом уверена на сто процентов, но мы наделись изо всех сил.»

Женщина представляется Рильзой Раэль. Она управляет Калимским ювелирным эмпорием — ломбардом, расположенным в передней части здания, которое они сейчас занимают, поясняет она. На самом деле, магазин, по большей части служит прикрытием для операций Гильдии. Мужчину она представляет, как Мусаида. Он немногословен, в основном наблюдает, хмурится или грубокомысленно кивает, когда это уместно, и по мере необходимости пополняет чашки гостей чаем. По сути, он сотрудник Раэль, но она не будет говорить о нём во время настоящей встречи.

По мере возникновения у персонажей вопросов, ответьте на них, перефразировав следующую информацию:

- ♦ Раэль работает на Гильдию. Гильдия объявлена преступной организацией, потому что она отнимает деньги у богатых, чтобы помогать бедным и защитить их. Например, Калимский ювелирный эмпорием перераспределяет богатство среди нуждающихся, переплачивая за безделушки и тот мусор, что приносят бедняки на продажу, в результате чего, несколько раз это чуть не привело к тотальному разорению магазина.
- ♦ Гильдия — единственная организация, которая защищает народ во Внешнем городе. Пламенный Кулак и городские власти ничего не делают для них, кроме как отнимают их деньги под видом налогов и пошлин. Жители Внешнего города, даже во время опасности изолированы от города и вынуждены сами заботиться о себе.
- ♦ Врата Балдура — город торговцев, в котором золото решает всё. Даже чтобы войти или выйти из города, вы должны заплатить. Часто платить приходится и налоговым агентам, которые не редко требуют дать им взятку, если вы не хотите, чтобы они конфисковали перевозимую вами предполагаемую контрабанду. Их жертвами, в основном становятся жители Внешнего города, потому что налоговики уверены, что никто не станет слушать жалобы бедняков. В результате, бедняки Внешнего города так и остаются жить в нищете.
- ♦ Вся система несправедлива. Например, один сборщик пошлин разбогател благодаря грабежу жителей Внешнего города. Речь идёт о Нанте Танголе, который ведёт свою деятельность у врат Василиска. В том числе благодаря своей угрожающей внешности, его прозвали «Василиск».

Раэль хочет, чтобы персонажи ограбили Тангола. После чего она смогла бы под прикрытием своего магазина, снова распределить золото дварфа среди бедняков Внешнего города. Однако она не станет напрямую просить авантюристов совершить ограбление. Она кружит вокруг этой темы, акцентируя внимание персонажей на страданиях людей и анализируя реакцию персонажей на её рассказы о несправедливости. Она упоминает о благотворительной деятельности Абделя Адриана, которая даровала ему любовь всех жителей Внешнего города. Гильдейский главарь Малого Калимшана вспоминает о том, как в былые времена ныне покойный герцог и Гильдия работали сообща, стремясь облегчить жизнь крестьян, несмотря на желания Совета четырёх. Она надеется продолжить его дело.

Если в процессе диалога с Раэль персонажи упомянут об их недавней встрече с Танголом, она заверит их, что Василиск вытворял вещи и похуже. Она полагает, что против дварфа не будет предпринято никаких мер, если персонажи сами ничего не предпримут. (Однако это не так.)

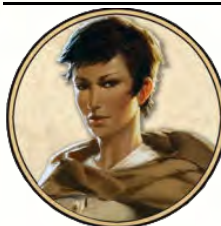
Если герои спросят Раэль о её связи с Гильдией, она ответит: «Патриары и Кулак обвиняют Гильдию во всём, что идёт не так, и всё же, они сидят сложа руки, купаясь при

этом в золоте. Вы же видели Внешний город. Здесь нет закона, кроме того, которым может обеспечить Гильдия. Я помогаю Гильдии дать людям надежду.» Если герои надавят на неё, чтобы она рассказала, чем именно занимается Гильдия, она признает, что организация отнимает деньги у богатей, при помощи различных схем, например, таких как шантаж патриаров, угрожая выдать их грязные секреты, или, к примеру, шантаж коварных торговцев, которые плохо обращаются со своими работниками.

Если герои отклоняют предложение Раэль, она поблагодарит их за то, что они пришли, и предложит свою помощь во Внешнем городе, если она им когда-либо понадобится.

Если персонажи соглашаются сотрудничать с ней, их следующим шагом должно стать событие «Налоговые льготы», на этапе 1.

Работа на Рильзу Раэль



Персонажи, присоединившиеся к Раэль — главарю Малого Калимшана, являющейся лейтенантом лидера Гильдии — Деятипалой, не должны сразу понимать, насколько высокий пост она занимает в Гильдии. У Раэль есть связи во всех районах Врат Балдура, а не только во Внешнем городе. Люди уважают её намного больше, чем простого владельца магазина.

Комплекс зданий, в котором расположен Калимский ювелирный эмпорием, включает в себя двухкомнатные апартаменты, куда можно попасть через заднюю комнату Раэль, либо через секретную дверь в соседнем переулке. Персонажи могут занимать свободные комнаты до тех пор, пока работают на Раэль.

Если персонажи понаблюдает за Калимским эмпорием, они увидят, как в течение дня, в здание магазина тянется бесконечная вереница посетителей. Сидя в закрытых кабинках, они разделяют с Раэль чай и ведут разговоры, в том время, как Мусаид присматривает за прилавком. Магазин однозначно ведёт небольшой ломбардный бизнес. По правде говоря, Раэль ведёт дела Гильдии, в том числе встречается с людьми, которые ищут помощи у Гильдии, оказывает услуги и следит за тем, чтобы никто не забывал, перед кем они в долгу.

По мере того, как Гильдия становится более жестокой, персонажи, которые сотрудничали с Раэль, могут решить, что они предпочли бы работать на кого-то другого или могут вообще отказаться от участия в сомнительных мероприятиях, спонсируемых этой организацией. Если Раэль верит, что она всё ещё может вернуть персонажей, она утверждает, что цели организации оправдывают средства, подчёркивая при этом, что ей тоже не нравится такое положение дел. Главарь Гильдии уверяет, что умеренное, в разумных пределах насилие, способно помочь предотвратить открытое восстание жителей Внешнего города.

Если персонажи не купятся на её убеждения, для Раэль это становится проблемой. Либо герои уже слишком много знают о проводимых ей операциях и Гильдии в целом, либо, она подозревает, что они рано или поздно могут о них узнать. В любом случае, она не может рисковать, и тем самым допустить, чтобы искатели приключений доложили об этом Пламенному Кулаку. Раэль делает всё возможное, чтобы разойтись на хороших условиях. На прощанье она желает героям счастья, благополучной жизни, где бы они ни находились. Но как только искатели приключений окажутся вне досягаемости, она прикажет убить их любым способом, а решать каким именно, остаётся за вами.

ВСТРЕЧА С РЕЙВЕНГАРДОМ

Если персонажи не пошли на встречу с Разэль, перед тем как встретиться с Рейвенгардом, используйте встречу с Нантом Танголом (смотри на предыдущей странице), поскольку, чтобы добраться до Скалы Вирма, им всё равно пришлось бы покинуть город через те же врата.

После долгого путешествия по шумным, колоритным трущобам Внешнего Города, пройдя мимо смердящих скотобоев, кожаных мастерских и переполненных загонов с животными, персонажи достигают Переправы Вирма. Высокие постройке затеяют узкую улицу Переправы, которая ведёт к деревянному разводному мосту. Оказавшись там, облачённые в белое наёмники, приветствуют искателя приключений и ведут их через гранитный тоннель в крепость, где их взору предстаёт Скала Вирма, сверху до низу выложенная из огромных, высоченных гранитных плит. Пламенный Кулак ведёт их в Уста Вирма — зал, расположенный на самой вершине башни.

Когда персонажи войдут, прочтите:

У окна стоит маршал, с которым вы разговаривали в Шири. Его взор направлен в сторону гавани Врат Балдура. Жестом он подзывает вас подойти.

«Взгляните на Врата Балдура, — говорит он. — Видите, как он бесконтрольно разрастается за пределами этих стен? Эти трущобы и гетто — рассадник преступности, которым заправляет Гильдия, в то время, как именно Пламенный Кулак в ответе за безопасность Врат. Сейчас Гильдия, а не какой-то иностранный враг, представляет самую большую угрозу для города. Внешний город уже в руках Гильдии.

Гильдия окружила нас, как войско во время осады. Её агенты и её гниль проникают в каждый уголок Врат Балдура. Эти монстры находят жертв там, где нет Кулака. С каждым днём они становятся всё смелее. Они заражают нашу политику и наш бизнес.

Даже несмотря на то, что Абдель Адриан был величайшим гражданином Врат со времён Балдурана, убийца Гильдии всё равно напал на него, представьте, прямо посреди бела дня. И я раздавлю их за это.

Мне нужна помощь таких людей как вы. Разумеется, в качестве награды я могу предложить золото, но также я предлагаю должности высокого ранга в рядах Пламенного Кулака и честь, которой наделяется носитель табарда компании. Ну, что скажете?»

Если персонажи принимают это предложение, перейдите к событию «Закрытие порочных притонов», на этапе 1. Если они откажутся, Рейвенгард всё же предложит им ночлег в бараках. На самом деле, он рассчитывает удержать их в Скале Вирма до утра, чтобы не дать даже малейшему намёку на его план (подробно описанный в событии «Закрытие порочных притонов»), просочиться наружу. Если герои захотят уйти, он не станет им препятствовать, но за ними тайно проследуют агенты Пламенного Кулака.

Если их следующей остановкой будет Малый Калимшан, Рейвенгард сочтёт, что они подорвали его доверие и больше не поверит им, только если они не проявят себя на деле.

Если встреча заканчивается на дружеской ноте, вне зависимости от принятого героями решения, Рейвенгард дарит каждому из них серебряную брошь, внешне напоминающую Пламенный Кулак. Если персонажи захотят переговорить с Рейвенгардом, им достаточно показать брошь стражнику врат в Башне Балдурана или Скале Вирма, чтобы получить к нему доступ.

СРЫВАЯ ПЛАНЫ

Достоинство таких сценариев, как *Убийство во Вратах Балдура*, в том, что игроки могут развивать события сценария в любом направлении. В этом же заключается и сложность для Мастера. По мере того, как положение дел во Вратах Балдура становится всё хуже, некоторые игроки могут начать искать способы остановить всех трёх антагонистов, а также их интриги.

На этот случай ниже описаны наиболее вероятные варианты действий персонажей, вместе с советами о том, как с ними справиться.

Настроить антагонистов друг против друга: Как только искатели приключений узнают о намерениях одного из агентов, они могут передать эту информацию его сопернику, либо потребовать за неё солидное вознаграждение, либо использовать информацию, как удобный способ сорвать планы одного или обоих антагонистов. В первый раз, когда герои попробуют проверить такую схему, это может сработать. Однако во второй или третий раз персонажи должны будут понять, что у каждого из трёх агентов есть информаторы в чужих лагерях. Эти осведомители не обязательно могут находиться в близком окружении противника, но их должность позволяют им информировать о том, что поощряет штаб-квартиру и, кто проводит частные встречи с главой противника. И любой из трёх антагонистов пришёл бы к очевидному выводу, если бы увидел новых союзников, общающихся с врагом.

Убить одного из них: Как только персонажи распознают одного из агентов в качестве злодея, желание убить этого антагониста может возрасти. Но Врата Балдура — это не какой-то дикий приграничный город. Несмотря на безудержную коррупцию в городе, Пламенный Кулак и Стража представляют собой эффективную правоохранительную силу, когда они этого желают. В рядах и тех и других есть развитая сеть шпионов.

Персонажи могут прийти к выводу, что Торлин Сильвершилд и Ульдер Рейвенгард замешаны в грязных делишках. Но они оба являются самыми могущественными людьми в городе, и убийство любого из них вызовет шквал возмущения среди тысяч их сторонников, а также членов Стражи, патриархов, последователей Гонда, Пламенного Кулака, профессиональных гильдий, а также рядовых граждан. Сбежать из города после совершения такого акта было бы практически невозможным — если бы убийство вообще можно было осуществить. Сильвершилд и Рейвенгард не окружают себя вооружённой охраной, но преданные своему делу телохранители редко находятся дальше чем за соседней стеной. Персонажи должны осознавать этот факт, когда они встречаются наедине с одним из лидеров.

Аналогичным образом Рильза Разэль является возлюбленной фигурой во Внешнем городе, и тысячи людей будут оплакивать её в случае смерти. Однако, учитывая её род занятий, большинство предположило бы, что в её смерти виноваты конкуренты Гильдии. Но Девятипалая, лидер Гильдии, будет уверена, что это не так, и пойдёт даже на самые крайние меры, чтобы выследить убийц своего дорогого помощника. В этом отношении могущество Девятипалой превосходит силу Стражи и Пламенного Кулака.

Убить их всех: Если герои убивают одного или двух антагонистов, они приближают выживших или оставшихся в живых к Баалу. Если искатели приключений убьют всех троих, они продемонстрируют большое мастерство в убийстве — абсолютное превосходство, чтобы стать Избранным Баала. В этом случае, любой персонаж, который был самым изобретательным или эффективным убийцей, становится Избранным Баала. Преобразование не обязательно должно происходить сразу, оно должно быть завершено ко времени завершения приключения.

Работа на Рейвенгарда



Рейвенгард не фанатик и не злодей, во всяком случае, пока, но коррупция и насилие, порождённые Гильдией, ежедневно проникающие из Внешнего города в Нижний и Верхний города терзают его сердце. Маршал Пламенного Кулака рассматривает Гильдию, как первостепенную проблему, в то время, как второй по значимости идёт коррупция и упадок среди патриархов, особенно учитывая абсолютный контроль последних над Стражей.

Первоначально, каждое задание, которое Рейвенгард или его подчинённые поручают персонажам, подкрепляет цель Кулака — восстановить закон и порядок. Искатели приключений должны понимать, что они обеспечивают законную защиту людям, которые в ней нуждаются и наказывают тех, кто этого заслуживает. Их деяния превращают их в героев для буржуазного общества Нижнего города, большинство из которых разделяет озабоченность Рейвенгарда тем, кого они считают ордой иммигрантов и бродяг, скопившихся за стенами города. По мере того, как репутация героев растёт, всё больше и больше незнакомцев на пристанях и крутых улицах Нижнего города приветствующие встречают героев. Отдыхающие и постояльцы заведений угощают их обедом, напитками, а также утомительными рассуждениями о том, что не так в укладе Врат Балдура, и каким образом следует всё исправить, в то время, как владельцы заведений предлагают героям скидки, когда те пытаются потратить свои собственные сбережения.

Рейвенгард будет возмущён персонажами, только в том случае, если они покинут его службу при плохих обстоятельствах, либо если при этом, они будут иметь доступ к очень секретной информации. В том случае, если персонажи решают покинуть город, он освобождает их от обязанностей Пламенного Кулака. Но если герои владеют секретной информацией, маршал посадит их в темницу, в Морской Башне. Если персонажи станут сражаться или тем более, убьют кого-либо из членов Пламенного Кулака, то они потеряют доброе отношение народа к ним и станут подвергаться нападениям на улицах города.

ЭТАП 1

На каждом этапе антагонист, связанный с событием, обозначается портретом под названием события. Все события, за исключением финальной стадии, происходят вне зависимости от участия в них персонажей. Если искатели приключений не принимают участие в сюжетном событии, антагонист-наиматель поручает другим выполнить грязную работу.

Обыск и арест



Расследование герцога Сильвершилда в области тёмных культов и тайных сообществ в городе, сосредоточено на трёх балдурианцах.

Первая цель — это **Изра Браксель**, девушка полуэльф, которая живёт над Танцующим Топором Дантелона. Если жители Перекрёстка Вирма спросят о ней, они скажут: «Она чудная» и

«Она такая тощая, словно голодающий угорь, а волосы, будто океан трав, пляшущий в порывах ветра». Она известна своей привычкой постоянно что-то бормотать себе под нос, а ночные гуляки часто видят свет у неё на чердаке. Домовладелец Энтарл Дантелон, уверяет соседей Браксель, что она совершенно безобидный алхимик, и, если персонажи спросят его об Изре, он будет придерживаться этой же истории.

Известно, что молодая темноволосая волшебница время от времени выступала против патриархов. Персонажи, ведущие беседу с Браксель, замечают пигментные пятна на её руках и лице, а также то, что от неё исходит запах гари и эфирных масел — признаки, указывающие на её отношение к алхимии. Если персонажи настаивают провести обыск её комнаты, Браксель отказывается впускать их без соответствующего ордера. В квартире нет ничего, чтобы могло указывать на её связь с Гильдией или с чем-то злым. Однако полки стеллажей, расположенных в квартире, заполняют диковинные предметы алхимии.

Если персонажи берут Браксель под стражу, через несколько дней она снова окажется на свободе. Независимо от того, арестована она или нет, этот инцидент укрепляет её вражду с патриархами и искателями приключений.

Персонажи могут снова повстречать волшебницу-полуэльфа, выполняющую алхимическую работу для Рейвенгарда (см. событие «Рейвенгард на место герцога», на этапе 4) или Гильдии (см. событие «Побег из тюрьмы», на этапе 10).

Вторая цель — это **Лараэлла Тандрет**, женщина полуэльф средних лет. Она управляет таверной Тусклый Фонарь, постоянно пришвартованным, трёхмачтовым торговым судном, плавно покачивающимся на волнах у причала Восточного пути на Штормобережной улице. Тусклый Фонарь, по большей части, это бордель, таверна и игорный дом, но вместе с тем, судно также служит местом для проведения тайных встреч, на которых можно не опасаясь подслушивания, обсуждать секретные и незаконные дела. Волосы Тандрет сплетены в косу, и она неукоснительно следует букве закона, но это не мешает ей с лёгкостью давать взятку, дабы обеспечить беспрепятственную работу.

Если персонажи предъявляют ордер и настаивают на обыске Тусклого Фонаря, в разговор с Тандрет вмешивается экипаж корабля, со словами: «Копаться в каютах Леди — минимум невежливо!» Бывшие пираты не потерпят неуважительного обращения с Леди-Капитаном, и их возмущает любое предположение, что Тандрет сотрудничает с Гильдией, несмотря на то, что большинство из них подозревает, что это правда. Если персонажи предъявляют ордер и преуспеют в проверке Харизмы со Сл 10, чтобы убедить или запугать её, мотивируя тем, что в этом нет ничего компрометирующего, то она отступит и позволит провести мероприятие.

Грубые завсегдатаи Тусклого Фонаря (в основном это **полурослики плуты и головорезы**) вооружены, и в случае чего, они будут поддерживать членов экипажа корабля. Все они также знакомы с правилами: не вынимай оружие, пока противник не вытащит его первым.

В то время, как персонажи будут вести переговоры с Тандрет, либо вступят в драку с посетителями, снизу по лестнице прорываются несколько наёмников Пламенного Кулака (рядовые) и начинают переворачивать палубу вверх дном. Они разливают кувшины эля, опрокидывают столы с азартными играми и стараются загнать посетителей к выходу, заявляя при этом, что Тусклый Фонарь закрывается по приказу Пламенного Кулака, а его владелец Тандрет арестована. Если до этого ситуация ещё не переросла в массовую драку со стульями, то теперь она становится таковой.

Тандрет использует воцарившуюся неразбериху, чтобы сбежать. Если персонажи реагируют незамедлительно, они могут успеть проследовать за владелицей Фонаря в её каюту и увидеть, как она спускает верёвочную лестницу из окна в шлюпку. Они могут предпринять попытку поймать её, либо могут сбежать вместе с ней.

В ответ на обвинения, выдвинутые Сильвершилдом Леди-Капитан заявляет, что понятия не имеет, о чём говорят герои. Она продолжает: «Единственные «злые боги» во Вратах — это свиньи, управляющие им — Кулак, патриары и Гильдия. Они все нечисты. Но Гильдия, по крайней мере не скрывает методы своей работы.»

Если персонажи настаивают на её аресте, Тандрет предлагает им ожерелье из драгоценных камней, стоимостью 250 зм, в обмен на свободу. Если они будут непреклонны, она выпрыгнет из окна в шлюпку и попытается сбежать.

Третья цель — это патриар Норольд Дласкер (смотри стр. 38 Руководства кампании). Он держит торговую лавку в Шири неподалёку от статуи Возлюбленного Странника, которая обеспечивает ему благополучие, несмотря на кризис в его жизни. Если персонажи задают ему вопросы, то от страха его бросает в пот. Но обыск его лавки, либо принадлежащей ему текстильной фабрики в Нижнем городе, либо его дома в Верхнем городе, ничего не даёт, кроме скудного запаса сваленного в кучу текстиля. Если персонажи решают обратиться за информацией к управляющему Ширию Дждрену Хиллеру, он предлагает им изучить журнал — книгу учёта, за ведение которой он отвечает. Журнал содержит реестр всех официальных сделок, проводимых в Шири. За просмотр журнала он предлагает персонажам внести плату в 10 зм. Если персонажи предъявят ордер на обыск и арест, он отменяет плату за просмотр. Сам по себе официальный документ не производит впечатление на управляющего, но подпись Сильвершилда делает своё дело.

Персонажи, которые изучат журнал, обнаружат, что некто по имени «Леди Кинэ» уплатила пошлину Дласкера на товары, за последние сорок три месяца. Если персонажи спросят Дласкера о Кинэ, он станет утверждать, что она всего лишь его бухгалтер. (По правде говоря, «Леди Кинэ» — это никто иной, как Девятипалая, Мастер Гильдии — факт, который Дласкер не раскрывает.)

Сохранение ордера

Если персонажи принимают участие в этом событии, то они станут обладать ордером, который им выдаст герцог Сильвершилд. Ордер предоставляет им право на проведение обыска и изъятие улик, только в отношении Изры Браксель, Лараэльры Тандрет или Норольда Дласкера, но тот, кто не изучит его внимательно, легко может не обратить внимание на это ограничение.

Герои могут решить оставить ордер себе по завершению этого события. Сообразительные персонажи могли бы извлечь из этого документа много пользы, а некоторые тёмные фигуры, щедро заплатили бы за подлинную подпись Сильвершилда, нанесённую на что угодно, если там стоит герцогская печать. Если персонажи будут пойманы на злоупотреблении правом, которое дарует им этот документ, либо они не смогут его предъявить, когда их об этом попросят, то этим они разгневают Сильвершилда.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Сильвершилд получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажи собирают сведения в отношении Изры Браксель, Лараэльры Тандрет и Норольда Дласкера, или если они не сумеют помешать прихвостням Сильвершилда копаться в вещах этих людей.

Налоговые льготы



Разэль нацелена на сборщиков пошлин. Врата Балдура зависят от налогов и пошлин, поэтому перебои с поступлением доходов нанесут огромный ущерб Пламенному Кулаку и патриарам. Гильдия ожидает снижения добычи на 20%, а Разэль планирует получить ещё 15%, чтобы покрыть свой

риск. Процент причитающейся грабителям является предметом обсуждения, а оставшиеся монеты должны быть перераспределены среди бедняков через ломбард Разэль — Калимский ювелирный эмпориум, что в Малом Калимшане.

Предприимчивый вор планирует сначала поразить Нанта Тангола, если персонажи не выберут другую цель. Тангол обычно задерживается на своём посту до полуночи. Затем солдаты Пламенного Кулака и фонарщики сопровождают его в квартиру, расположенную в Нижнем городе, рядом с Краснеющей Русалкой. Его маршрут никогда не меняется. Разэль это прекрасно знает, как и то, какое место лучше всего подойдёт для засады.

В деле: Если «герои Шири» соглашаются на эту работу, то Разэль будет настаивать на том, чтобы они надели тёмные плащи, чтобы скрыть одежду, а также надели платки или карнавальные маски, чтобы скрыть лица. Она предостерегает их от применения излишнего насилия, объясняя это тем, что, несмотря на то, что многие жители Нижнего города хоть и будут рады ограблению Василиска, но всё же могут прибегнуть к самосуду, если будет убит хотя бы один солдат Пламенного Кулака.

Если игроки предложат иной способ выполнения этой миссии, например, проникнуть в дом Тангола или выкрасть кассу, пока она ещё находится у врат василиска, то Разэль согласится с их предложением. Так что будьте готовы импровизировать.

В противном случае, засада происходит вдоль крутой, узкой улицы Нижнего города. Разэль рекомендует персонажам разделить на две группы: одна группа остановит процессию, а другая отрежет путь к отступлению. Улицу шириной 10-15 футов можно легко перекрыть.

Состав каравана образуют: Нант Тангол, двое случайных людей с запертой кассой, двое фонарщиков (тоже случайные люди) и несколько солдат Пламенного Кулака (рядовые и лейтенанты).

Как только засада станет очевидной, паникующие фонарщики бросают свои фонари и устремляются в безопасное место, оставляя местность в кромешной тьме. В бой вступят только наёмники Кулака. Тангол и держатели кассы постараются спрятаться. Когда на ногах останется только два члена Пламенного Кулака, они сложат оружие.

Через одну минуту (10 раундов), после начала сражения, герои замечают одного из фонарщиков и патруль Пламенного Кулака, состоящий из одного **лейтенанта** и нескольких **рядовых**, поднимающихся по склону улицы к месту столкновения. Они прибудут через 2 раунда, и если персонажи за это время не успеют покинуть место засады, то нового сражения будет не избежать. Если искатели приключений крадут кассу и бросаются прочь, им легко удаётся скрыться. Если вы хотите отыграть погоню, используйте встречные проверки способностей. В конце концов, у солдат мало шансов поймать героев на тёмных, узких, окутанных туманом улицах.

Вернувшись в Малый Калимшан, Раэль берет на себя ответственность за кассу. Она благодарит персонажей и заверяет их в том, что их деяние облегчит многие страдания и послужат посланием Василиску, чтобы обуздать его жадность. Если герои будут готовы к этому, то главарь Гильдии просит их ограбить других сборщиков налогов и пошлин. Разработка сценариев этих ограблений остаётся за вами.

Не в деле: Если персонажи не совершат эти грабежи, за них это сделают агенты Гильдии. На следующий день, в связи с этим происшествием, город охватывает возмущение. В последующие дни, бандиты неоднократно совершают аналогичные атаки и быстро завоёвывают репутацию героев среди бедняков. Рейвенгард или Сильвершилд могут попросить героев поймать группу воров (которая состоит из **людей плутов** и **полуросликов плутов**). При таком развитии событий одна половина банды оказывается побеждённой, в то время как другая половина пытается сбежать.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Раэль получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажи совершают ограбление Нанта Тангола, или если они не смогут помешать головорезам Раэль его ограбить.

Заккрытие порочных притонов



Рейвенгард хочет закрыть два игорных притона — Оазис и Тусклый Фонарь. Он требует, чтобы заведения были опустошены и заколочены досками, приказы, гласящие об их закрытии вывешены у их входов, а их владельцы доставлены в Морскую башню Балдурана для допроса. В качестве подкрепления он предлагает помощь, в виде группы наёмников.

Как правило, охранники Гильдии стерегут помещение от посторонних. Однако сейчас, из-за того, что Ибиз недавно оскорбил Девятипалую, вышибалы и многие постоянные клиенты остаются в стороне. Только полдюжины старых завсегдатаев вяло пыхтят трубками, развалившись на подушках под задрапированными, чтобы скрыть потолок, грязными занавесками. Когда персонажи рассказывают, что они пришли, чтобы закрыть Оазис, Ибиз мгновенно просит их подождать минутку пока он соберёт свои пожитки, прежде чем они вышвырнут его на улицу. Герои могут опечатать заведение без боя.

Притон первый: Оазис — это грязное бунгало расположенное в Малом Калимшане. Его владельца по имени Ибиз, можно узнать с лёгкостью. Дабы скрыть пигментные пятна на лице, он наносит на него толстый слой тонального макияжа. Полученный эффект скорее удручает, нежели радует глаз.

Массивный калиш приветствует персонажей с веранды заведения и величественно приглашает их зайти внутрь, где он предлагает присесть на мягкие подушки и разделить чай. Кроме того, он небрежно исследует интерес новичков к азартным играм, маковым сновидениям и нежным связям. Когда Ибиз понимает, что персонажи не являются посетителями его заведения, он тревожно улыбается, достаёт из своей мантии выпуклый кошель и протягивая его персонажам говорит: «Ах, как же я мог позабыть о еженедельном сборе. Если вы доставите это моему руководству, я буду вам очень признателен.» Кошель содержит монеты и драгоценные камни, общей стоимостью 75 зм.

Как правило, охранники Гильдии стерегут помещение от посторонних. Однако сейчас, из-за того, что Ибиз недавно оскорбил Девятипалую, вышибалы и многие постоянные клиенты остаются в стороне. Только полдюжины старых завсегдатаев вяло пыхтят трубками, развалившись на подушках под задрапированными, чтобы скрыть потолок, грязными занавесками. Когда персонажи рассказывают, что они пришли, чтобы закрыть Оазис, Ибиз мгновенно просит их подождать минутку пока он соберёт свои пожитки, прежде чем они вышвырнут его на улицу. Герои могут опечатать заведение без боя.

Притон второй: С Тусклым Фонарем дело обстоит иначе. Если герои уже принимали участие в событии «Обыск и арест», то это событие не произойдет, поскольку Пламенный Кулак уже закрыл заведение. Если герои работают и на Сильвершилда и на Рейвенгарда, то Сильвершилд пошлёт солдат Стражи, чтобы те оказали помощь персонажам в этом задании, но вместо того, чтобы ожидать прибытия героев они устраивают драку в таверне.

Солдаты Стражи, возглавляемые **сержантом Стражи**, сражается с преданными Лараэltre Тандрет **членами экипажа** и несколькими грубыми завсегдатаями Тусклого Фонаря (**полуросликами плутами** и **головорезами**), которые входят в состав отряда противника. Трое пьяных гуляк набрасываются на всех подряд, в то время как трое других продолжают есть и играть, несмотря на суматоху.

В тот момент, когда прибывают искатели приключений, экипаж Тандрет избивает агентов Сильвершилда. Герои должны стать заинтересованными во вмешательстве в сражение, когда увидят, как шайка бандитов избивает офицеров Стражи. По крайней мере, один из солдат Стражи узнаёт героев Шири и умоляет их о помощи. К моменту, когда персонажи вступят в сражение, каждый из солдат Стражи уже получил 5 хитов урона.

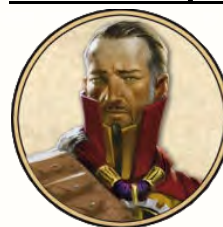
Ранее в тот же день, информаторы Гильдии описали Тандрет искателей приключений, а также их деяния в Шири. Помимо этого, они сообщили, что видели, как персонажи ведут диалог с Рейвенгардом. То, что они появились вместе с отрядом Стражи в одну и ту же ночь, указывает хозяйке Фонаря, на то, что эти репрессии серьёзней, чем обычно, и сейчас настало самое подходящее время, чтобы исчезнуть на некоторое время. Как только Тандрет увидит персонажей, она ускользает, оставляя их сражаться безрезультатно. Она сбегает по верёвочном лестнице, свисающей с открытой створки её каюты в шлюпку, расположенную в гавани.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажи закрывают Оазис и Тусклый Фонарь, или если они не смогут помешать солдатам Стражи это осуществить.

ЭТАП 2

Закон о роскоши



Врата Балдура — это процветающий город. Многие купцы Нижнего города живут не хуже аристократов Верхнего. Но никакое количество денег не сможет изменить положение во Вратах Балдура, где дворянство является правом, даруемым при рождении.

Ношение предметов роскоши — это обычный способ похвастаться достатком во Вратах. В любой день, на просторах Шири, можно лицезреть зажиточных купцов, разодетых в меха, разноцветные шелка и драгоценности, не уступающие королевским. Такая публичная демонстрация достатка переполняет ревностью как Сильвершилда, так и других патриархов, поэтому они полны решимости прижать низших по классу к ногтю.

Среди общественности стремительно распространяются известия о том, что бывший закон о роскоши вновь вступает в силу.

В этих извещениях говорится:

«Постановлением Совета и с одобрения Парламента:

Дабы сохранить порядочность граждан и способствовать общему благосостоянию, всем гражданам Врат Балдура следует одеваться так, как подобает их положению. Всем, кто не является патриаром запрещается носить меха, шелка, дамаст, бархат, аксамит и атлас, как и украшения, инкрустированные драгоценными камнями или наделённые магическими свойствами. Нарушители данных предписаний будут наказываться штрафом или тюремным заключением.»

В то время пока чиновники развешивают и публично оглашают декларации, прохожие не скрываясь высмеивают послание и решение Совета четырёх предпринимать какие-либо действия, прежде чем будет избран новый герцог. Непокорные граждане срывают или уничтожают декларации в течение часа, после их размещения чиновниками. Однако этим же днём, персонажи видят, как патрули Стражи срывают драгоценности с нарядов купцов, срезают их кружевные воротники и разрезают изысканную одежду. Всё начинается с Шири, а после распространяются повсюду. В настоящее время действия Стражи сосредоточены в Верхнем городе, где у Пламенного Кулака недостаточно полномочий.

Вполне вероятно, что один или несколько искателей приключений нарушит указ. Если это случится, то **сержант** и несколько **солдат Стражи** вступят в конфликт с героями и потребуют доказательств того, что их социальный статус соответствует их внешнему виду. Стража приказывает персонажам, которые не смогут подтвердить свой социальный статус, снять запрещённые предметы. Если искатели приключений подчинятся вежливо и без промедления, то Стража продолжит двигаться дальше. Если герои окажут сопротивление, солдаты ответят им той же монетой. Если в ходе столкновения персонажи убьют члена Стражи, то они заклеят себя убийцами, и к ним будет соответствующее отношение. Если солдаты одолеют персонажей, то они конфискуют все запрещённые предметы, свяжут им руки и отведут всю группу в Цитадель Стражи, где запрут на ночь.

С принятием закона, изменения быстро становятся заметны по всему городу. Обычно яркие наряды балдурийцев становятся такими же мрачными, как и погода. Стража обеспечивает строгое соблюдение принятых директив, в основном в пределах Верхнего города, однако почти каждый житель Врат в течение всего дня ведёт там бизнес. Теперь жители Верхнего города, в их богатых, ярких нарядах и сверкающих украшениях стали выделяться среди прочих горожан ещё сильнее. Жители же Внешнего города наоборот, на фоне их зажиточных соседей, в отсутствие своих тяжёлых меховых плащей, приобрели серый, землистый оттенок и дрожащий вид.

Герои не в силах помешать этому событию. Если они обращаются к герцогу Сильвершилду, он делает вид, что разделяет их мнение, но утверждает, что «воля Парламента» связывает ему руки.

Закон о роскоши остаётся в силе до конца приключения. Поскольку ситуация в городе приближается к точке кипения, на будущих этапах, **солдаты Стражи**

сильно отдаляются от воли своих хозяев и без раздумий уничтожают любые незаконные предметы, которые только видят.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Это событие нельзя предотвратить, поэтому Сильвершилд автоматически получает один ранг на Пути Благосклонности Баала.

Вандализм



Новости об ограблении сборщиков налогов будоражат Внешний город, а рост мелкого вандализма указывает на растущее волнение среди малоимущих. По мере того, как Гильдия всё больше раздувает недовольство простолюдинов, вандализм становится всё более заметным и разрушительным. В начале зазвучали такие гневные лозунги, как: «Долой патриаров», «Погасим Пламенный Кулак» и «Снесём эту стену». «Освободите Врата Балдура!» — появляется на заборах, стенах Внешнего города и стенах, ограждающих Верхний и Нижний города. Деструктивная активность постепенно усиливается, распространяясь внутри городских стен. Вандалы выбивают окна, разбивают уличные фонари, поджигают мусор и совершают иные, подобные этим действия.

По большей части, это событие происходит на фоне прочих, но персонажи могут противостоять его воздействию, преуспев в задержании нескольких групп вандалов (**головорезов** и **крепких головорезов**).

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Разэль получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи не смогут сдержать вандализм.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КОРАНА КАК ИСТОЧНИК ИНФОРМАЦИИ

Если у персонажей возникнет необходимость узнать об истории города, или о действующей структуре власти, то Коран (смотри стр. 37 *Руководства кампании*) станет для них отличным помощником. В том случае, если героев арестуют, и они сумеют связаться с Кораном, то он вероятнее всего сможет организовать их освобождение. Он всегда держит своё слово и помогает героям всеми возможными способами, пока под угрозой это не ставит его самого. Этот эльф любит небольшую опасность.

Коран может быть наиболее полезен в качестве способа сдвинуть развитие истории с мёртвой точки, если вдруг игроки зайдут в тупик. Например, он может появиться из ниоткуда, но уже с бокалом вина и в компании ослепительной спутницы, внезапно встать из-за столика уличного кафе, или к примеру, окликнуть искателей приключений из занавешенного паланкина. Коран в курсе всего, что происходит в городе, и он хочет знать, чем заняты герои, чтобы суметь им помочь.

В политическом плане он наиболее тесно связан с патриархами. Как старый авантюрист, он сопереживает и имеет множество контактов среди Пламенного Кулака. Он почти не имеет влияния на Гильдию или информаторов внутри неё. В молодости Коран был вольнонаёмным вором в городе, и он никогда не хотел предупреждать Гильдию о своей деятельности.

Бандитизм

Пламенного Кулака



Многие судоходные компании города располагают складами вблизи доков Брэмптона и Восточного пути, и там же работает большое количество портовых рабочих, живущих во Внешнем городе. Эти грубые, в основном приезжие рабочие, по завершению рабочего дня собираются

в тавернах и закусочных. Рейвенгард, подозревая, что именно они стоят за вандализмом и грабежом сборщиков пошлин, посылает в городские районы дополнительные патрули Пламенного Кулака, чтобы те побуждали рабочих расходиться по домам. Эти миротворческие акции проходят главным образом, при поддержке увесистой дубинки и плоской стороны меча.

Персонажи, которые проводят много времени в Брэмптоне или районе Восточного пути, должны стать свидетелями столкновений наёмников Пламенного Кулака (**рядовые Пламенного Кулака, сержанты Пламенного Кулака, члены экипажа, простолюдины, головорезы или крепкие головорезы**) с жителями Внешнего города. Поскольку в памяти каждого ещё свежи воспоминания о Дне Возвращения и героических поступках персонажей, если герои не будут равнодушными и вмешаются в схватку, Кулак отступит в знак уважения. Если вместо этого, персонажи присоединятся к акции Кулака, наёмники позволят им сделать большую часть своей работы.

Призыв: Если персонажи примут участие в столкновении, об их деяниях тут же становится известно Рейвенгарду, и он вызывает героев на аудиенцию. Они не обязаны идти, но человек, который сообщает им о призыве — Нордир Самулкин — солдат, командующий тремя другими наёмниками Кулака, даст им понять, что будет глупо отвечать отказом. Он восхищается их мужеством и уверяет героев, что, явившись, они ничего не потеряют, а наоборот, даже приобретут, производя впечатление на нового маршала Пламенного Кулака.

Тон встречи с Рейвенгардом зависит от того, что именно предприняли персонажи. В конечном счёте, Рейвенгард хочет, чтобы герои были на его стороне. Он предлагает им звание пламени (лейтенанта), в рядах Пламенного Кулака. Став членом компании наёмников, они станут обладать всеми полномочиями этого ранга, но им не придётся выполнять никаких обычных административных обязанностей. Вместо этого герои будут подчиняться непосредственно Рейвенгарду и выполнять порученные им задания.

СЛУЖЕБНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Если персонажи присоединятся к Пламенному Кулаку, они смогут использовать своё служебное положение, чтобы эффективно разрушить множество планов Рейвенгарда. Однако такое положение дел не может длиться вечно. Если искатели приключений несколько раз отменяют распоряжения Рейвенгарда, маршал отправляет высокопоставленных членов Пламенного Кулака (**лейтенантов или сержантов**), чтобы лишить их звания и, если это возможно, арестовать их.

Если встреча заканчивается на дружеской ноте, вне зависимости от принятого героями решения, и ранее, на этапе 1 персонажи не получили брошь Пламенного Кулака, то Рейвенгард дарит каждому из них серебряную брошь, в форме Пламенного Кулака. Если персонажи захотят переговорить с Рейвенгардом, им достаточно показать брошь стражнику врат в Башне Балдурана или Скале Вирма, чтобы получить к нему доступ.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если герои не вмешиваются, чтобы помочь рабочим.

ЭТАП 3

На этом этапе произойдёт лишь одно событие. Кто из антагонистов поднимется выше на Пути Благоклонности Баала, зависит от того, что предпримут персонажи.

Руки прочь

За одну ночь были украдены руки у пяти статуй. Среди подвергшихся нападению оказались: статуя Морского Змея Пронзённого Амберли, расположенная неподалёку от Дома Королевы Вод; статуя Ярость Кулака, расположенная за пределами, но не далеко от Морской башни Балдурана; статуя Балдурана Смотрящего в Море, расположенная у реки, на востоке города; статуя Шести Мудрейшим Механикам, что стоит возле Высшего Дома Чудес; и статуя, посвящённая Встрече добросовестного лавочника и честного купца, расположенная у подножья причала Счётной Палаты. Случившееся повергло торговцев и общественных деятелей в ярость, разозлило жителей Верхнего и Нижнего городов, и в значительной степени удивило жителей Внешнего года.

На следующий день отряды Пламенного Кулака разыскивают укрытия банд и предприятий, ведущих скупку краденных товаров. Без внимания не остаётся и магазин Раэль. Однако поиск злоумышленников не приносит результатов, ни одну из пропавших рук так и не удаётся найти. Этой ночью нападению подвергается ещё одна статуя — Возлюбленный Странник, что стоит в Шири. Минск лишается своего хомья Бу, а также рук, которые его баюкали. Поскольку все, без исключения балдурианцы дорожат памятью о Минске и Бу, порча непосредственно этой статуи вызывает возмущение всего города.

Причинители вреда Возлюбленному Страннику — это не те же вандалы, что лишили рук другие статуи. В первую ночь орудовали профессиональные воры Гильдии, по приказу Раэль, по приказу Раэль, во время как во вторую порядка полдюжины заскужавших, мятежных юношей из числа семей патриархов повредили Возлюбленного Странника.

Когда молодые злоумышленники осознают какое возмущение вызвали их действия, их охватила паника. В поисках убежища они отнесли руки Минска (а также хомья Бу) гончару Гарольду Хедру, мастерская которого расположена в южном конце Переправы Вирма.

Поскольку Хедру задолжал одной из знатных семей, в уплату долга он решает укрыть подростков, в подвале своей мастерской. Хедру подозревает, что молодые люди должны быть в чём-то виновны, и его волнения только усиливаются, когда он начинает понимать, в чём именно их обвиняют.

Вовлечение героев: Чтобы персонажи имели возможность вмешаться, к ним должен подойти любой из четверых: либо Сильвершилд, либо Рейвенгард, либо Раэль, либо Мастер над мостовыми, Эсгурл Нертаммас.

Мастер над мостовыми отвечает за состояние всех дорог, мостов, а также всей общественной каменной кладки. Нертаммас — это подающий надежды отпрыск семьи патриаров, который стремится продемонстрировать, что он готов к большим обязанностям. Он предлагает заплатить 150 зм персонажам, чтобы они выслали и задержали вандалов, призывая героев «Заставить этих дьяволов заплатить своими душами за содеянное, что избавит город от ненужных трат на судебные разбирательства».

Это безрассудное заявление. У Нертаммаса нет законных полномочий санкционировать убийства, как и политического влияния, чтобы их подкрепить. Искатели приключений могут оказаться в большой беде, если они примут его слова за чистую монету. Если герои убьют вандалов из знатных семей, это приведёт Рейвенгарда и Сильвершилда в ярость.

На самом деле Рейвенгард и Нертаммас хотят одного и того же, но распоряжения маршала, в отличие от указаний Мастера над мостовыми обладают силой закона. Рейвенгард хочет, чтобы виновные были доставлены живыми для проведения публичного суда и последующего наказания. Такой исход вызвал бы гнев у Сильвершилда, а дворяне были бы ошибочно обвинены в порче других статуй, что даже лучше, чем просто разозлить народ по указке, как хотела Раэль.

Интерес Сильвершилда противоположен. Когда он услышал о вандализме в отношении статуи Возлюбленного Странника, а также об исчезновении группы молодых людей из разных знатных семей, он сопоставил одно с другим. Сильвершилд хочет, чтобы вандалы тихо укрылись в безопасном месте, прежде чем разъярённая толпа найдёт и линчует их. Сильвершилд считал, что поскольку персонажи являются местными героями, они могут перемещаться по городу, не встречая препятствий от Стражи или Пламенного Кулака, которые проводят своё собственное крупномасштабное, беспристрастное расследование.

Благодаря отчётам шпионов Раэль, внедрённых в семьи патриаров, ей так же, как и Сильвершилду, известны личности преступников. У неё нет заинтересованности в том, чтобы молодёжи была обеспечена защита. Она жаждет их разоблачения, что станет унижением для их семей.

В поисках преступников: Персонажи могут отследить вандалов, причинивших вред статуе Возлюбленного Странника, начав с Шири. В результате тщательного обыска местности они могут обнаружить брошь и повреждённый кинжал. Молодые люди использовали кинжал как молоток и рычаг, стремясь повредить статую. Мраморная крошка прилипла к навершию рукояти клинка, а само лезвие сильно зазубрено. Брошь слетела с плаща, когда злоумышленники заворачивали в него руки статуи. На броши изображён фамильный герб семьи Рэвеншейдов, а кинжал носит клеймо семьи Оберонов; таким образом, оба предмета принадлежат знатным семействам патриаров. Если герои опрашивают членов этих семей, они обнаруживают, что в каждой из них без вести пропали молодые люди. Семьи дают персонажам описание пропавших.

Начав с Шири, герои могут поговорить с людьми, которые возможно видели подозреваемых. Стража Свалочных врат узнала юных патриаров и открыла им врата в ранние утренние часы. Фонарщик, ожидавший клиентов у Свалочных врат, отвёз их в Брэмpton, за что получил солидные чаевые. Паромщик брэмptonских доков на рассвете переправил группу в район Сплетённых песен и, по его мнению, подростки далее направились к Переправе Вирма. Торговец, чья лавка расположена на

южной стороне Переправы видел, как они вошли в гончарную мастерскую Гарольда Хедру. Персонажи могут обратить внимание, что Хедру весьма изворотлив и выглядит взволнованным. Он выдаст молодых людей, в том случае, если герои станут ему угрожать, либо предложат вознаграждение, размер которого составит не менее 10 зм. (Гончар согласился спрятать группу, потому что был в долгу перед семьёй Дуринболдов.)

После того, как обвиняемые, **юные патриары**, будут обнаружены в мастерской Хедру, персонажи должны либо доставить их к контрольно-пропускному пункту Пламенного Кулака в Скале Вирма, либо найти способ провести юношей через него. Если персонажи найдут способ ненавязчиво сопроводить вандалов, то им не составит трудности незаметно пройти мимо солдат Кулака. Герои вызовут подозрения, в том случае, если решат незаметно провести молодых людей в бочках, ящиках или иным, подобным способом.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

В зависимости от того, что предприняли герои, выгоду получит лишь один из трёх антагонистов.

Если по приказу Мастера над мостовыми герои убьют вандалов, это лишит возможности обнародовать какой-либо официальный отчёт, что лишь усугубит и без того не простые отношения между патриархами и Пламенным Кулаком, что на руку Раэль и сдвигает её на один ранг ближе к Избранному Баалом.

Если персонажи передадут молодых людей Раэль, то она отдаст их на растерзание разъярённой толпе, что поднимет её в глазах Баала на один ранг. Толпа, избив подростков, отрубает им руки. Затем привязывает к их шеям руки статуй, которые члены Гильдии незаметно подкинули наблюдателям. После чего, толпа волоком тащит вандалов из Норчапеля в Ширь, где бросает их тела у подножья Возлюбленного Странника.

Если искатели приключений приводят преступников Рейвенгарду, он поднимается на один ранг на Пути Благосклонности Баала, поскольку волна негативных настроений, царящих даже среди патриархов, не позволяет родителям молодых людей вмешаться, чтобы уберечь детей от приговора маршала, который на протяжении многих лет находился в Морской башне Балдурана.

Если герои приведут вандалов обратно Сильвершилду, то герцог получит один ранг на Пути Благосклонности Баала, поскольку в таком случае у него будут доказательства, которые он сможет использовать против некоторых из его личных врагов.

Если герои не станут вмешиваться, вы сами решаете, кто найдёт виновных, и таким образом определит судьбы юношей.

ВОРЧЛИВЫЙ ПОЛУРОСЛИК

После того, как герои арестуют виновных юношей, им придётся хоть и вскользь, но столкнуться на контрольно-пропускном пункте со стражей Пламенного Кулака. Это хороший момент, чтобы представить персонажам Лотгейра Шотклоака, несчастного (о чём он весьма красноречиво) члена Пламенного Кулака. Находясь в пределах слышимости персонажей, он жалуется своим коллегам-стражникам на то, что им приходится слишком много работать. Судя по реакции других стражников, Шотклоак жалуется на это постоянно, в связи с чем они не воспринимают его всерьёз.

У персонажей будет возможность встретить Шотклоака ещё раз, во время события «Побег из тюрьмы», на этапе 10.

ЭТАП 4

Забастовка санитаров



Гильдия организует мероприятия, тормозящие сбор и вывоз отходов из Верхнего и Нижнего городов. В результате чего, на улицах Верхнего города начинается обильно скапливаться мусор, а улицы Нижнего города блещут реками сточных вод, стекающих

вниз по склону, в гавань. Пока продолжается застой в вывозе мусора и бушуют акции протеста, Верхний и Нижний города являются чрезвычайно неприятными местами, что делает их жителей весьма раздражительными. Меньше всех пострадал Внешний город, поскольку мусор и неприятные запахи, источаемые коженными мастерскими, мясными лавками и конюшнями, распространены в этом районе повсеместно.

Самый эффективный способ противостоять усилиям Раэль — это подкупить сборщиков нечистот и золотых потоков. Одной золотой монеты будет достаточно, чтобы подкупить одного сборщика, но в городе таких сборщиков порядка 150 человек. Некоторые из них, могут признаться, что им уже заплатили, чтобы они притормозили сбор и вывоз мусора, хотя никто из них не предоставит достаточно точного описания того, кто конкретно им заплатил.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Раэль получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажи не смогут найти способ нормализовать работу по вывозу мусора.

Рейвенгард на место герцога



После смерти Абделя Адриана, место в Совете четырёх остаётся вакантным. Традиционно, это место занимает человек, имеющий тесные связи с Нижним городом в целом, и с Пламенным Кулаком в частности. Ульдер Рейвенгард, будучи вторым по старшинству, уже взял под свой контроль Кулак, и он является очевидным кандидатом на место Адриана в качестве герцога.

Но кандидатура герцога не назначена и по сей день. Ответственность за избрание лежит на Парламенте Пэров. По слухам, Пэры хотят собрать совет с участием четвёртого патриара, чтобы не допустить Кулак. Такое положение дел одновременно и злит, и озадачивает Рейвенгарда. Единственный патриарх, который имеет достаточную поддержку Нижнего города, чтобы иметь шанс противопоставить себя Рейвенгарду — это Лорд Виллик Кадвэлл — алхимик и древесный барон, которому уже за 70.

Но кандидатура герцога не назначена и по сей день. Ответственность за избрание лежит на Парламенте Пэров. По слухам, Пэры хотят собрать совет с участием четвёртого патриара, чтобы не допустить Кулак. Такое положение дел одновременно и злит, и озадачивает Рейвенгарда. Единственный патриарх, который имеет достаточную поддержку Нижнего города, чтобы иметь шанс противопоставить себя Рейвенгарду — это Лорд Виллик Кадвэлл — алхимик и древесный барон, которому уже за 70.

Вовлечение героев: Рейвенгард приглашает персонажей встретиться с ним в Купальнях Шипящего Камня, расположенных в районе Морской башни. Рейвенгард посещает Купальни, чтобы расслабиться или принять участие в деликатных встречах, как в своё время это делал Адриан. Находясь внутри Шипящих Камней, гости Купален могут ничего не скрывать.

На встрече в Купальнях, Рейвенгард начинает диалог непосредственно с Виллика Кадвэлла. Он признаётся, что Виллик нравится ему, в особенности из-за его сильных антигильдийских взглядов. Он не хочет дискредитировать этого человека, но не позволит своим чувствам помешать стать герцогом. Маршал инструктирует искателей приключений оказать давление на Кадвэлла, чтобы тот отказался от выдвижения своей кандидатуры Сильвершилдом, но так, чтобы это давление не было связано с участием Рейвенгарда.

Рейвенгард знаком с Изрой Браксель, алхимиком, которая не питает любви к патриархам и таит злобу на Сильвершилда, поскольку недавно герцог упрятал её на несколько дней в тюрьму. Браксель готова подписать заключение, в котором клянётся, что алхимически обработанная древесина Кадвэлла — товар, принёсший ему финансовый успех, опасна для здоровья. Конечно, в случае проверки, эти обвинения не выдержат критики, тем не менее, публичное обнародование обвинений, нанесёт ущерб репутации Кадвэлла. По мнению Рейвенгарда, условие о неразглашении того, что его производство опасно, послужит веским основанием, чтобы педантичный Кадвэлл воздержался от политических решений.

ПРЕЛЮДИЯ К КАТАСТРОФЕ

Во время любого события, когда персонажи будут проходить мимо очередной вонючей мусорной кучи (желательно в Цветущем квартале), те из героев, кто разбираются в магии или алхимии, замечают среди прочего мусора, разбитую керамическую чашу, содержащую остатки вещества, пахнущего серой и дымом. Персонаж Волшебник, либо кто-то иной, кто имеет опыт в алхимии поймёт, что это вещество является дымным порошком. Буквы «Ф Е Л О Г И Р / В Б» нацарапаны на нижней стороне чаши. Эта чаша является важной уликой, указывающей на замысел Сильвершилда взорвать Высший Зал, тем самым уничтожить Парламент Пэров. (Один из учеников-алхимиков Имбралима Скунда выбросил чашу из-под дымного пороха в мусор).

О существовании дымного пороха хорошо известно, но его производство не получило широкого распространения. Единственный во Вратах Балдура, кто имеет разрешение на производство дымного пороха — это Эвери Соншал, управляющий мастерской, расположенной на улице Биндл, в Кручах, известной как Фейерверки Фелогира. В том случае, если персонажи решат переговорить с Соншалом о найденной ими чаше, то смотри событие «Покровительство», на этапе 5.

Если персонажи покажут Соншалу чашу, то он ненадолго задумается, потрёт нос и сообщит, что по всем признакам, вплоть до имени его предка, нацарапанного на основании, чаша идентична тем, что он использует для приготовления пороха. Также Соншал расскажет искателям приключений, что эти чаши, в точности следуя заданным параметрам, для него производит ривингтонский гончар — Тэйси Сэндс. Также он расскажет, что примерно месяц назад он дал имя этого гончара, а также двух других одному человеку, который ему хорошо за это заплатил. (Он может описать человека, которым на самом деле был Имбралим Скунд, он применил заклинание, чтобы скрыть свою истинную внешность.) Вдогонку, Соншал добавляет, что он ни при каких обстоятельствах не выбрасывает свою разбитую посуду в мусорные кучи Цветущего квартала, а любой ученик, который решит избавиться от чаши подобным образом, заслуживает самого грубого наказания.

Чтобы выполнить это задание, персонажам необходимо добиться встречи с Кадвэллом, донести послание от "заинтересованного гражданина", сохранить в тайне участие Рейвенгарда и дать понять, что Кадвэлл должен отклонить свою кандидатуру от назначения Сильвершилдом, чтобы обвинение никогда не стало достоянием общественности. Разумеется, Кадвэлл будет в ярости и постарается выяснить, кто стоит за шантажом, но, несмотря на это, в конечном итоге он согласится с предложением, чтобы избежать скандала.

Выполнение этого задания испортит репутацию персонажей в глазах Сильвершилда, и прежде чем он вновь предложит им работу, герцог должен будет убедиться в их надёжности.

Независимо от исхода событий, герцог Сильвершилд умело манипулирует Великим герцогом Портиром и Парламентом Пэров, не позволяя другим герцогам встать у него на пути. В итоге, новый герцог так и не будет избран.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи шантажируют Виллика Кадвэлла, не раскрывая участия Рейвенгарда, либо в том случае, если они не смогут помешать в выполнении этого задания наёмным шантажистам Рейвенгарда.

ЭТАП 5

Заккрытие Верхнего города



С наступлением сумерек, врата Верхнего города всегда закрываются для тех, кто не является его резидентом. В ответ на растущие беспорядки, Сильвершилд убеждает двух других герцогов приказывать закрывать врата Верхнего города после трёх ударов колокола.

Вводимое ограничение, главным образом, сказывается на экономике. Торговцы Нижнего и Внешнего городов должны будут закрывать свои лавки в Шири раньше, чем торговцы Верхнего города. Жители Черновратья, занимающиеся разгрузкой судов в гавани или во многих магазинах Нижнего города, теперь будут вынуждены покидать свои рабочие места на несколько часов раньше, чтобы успеть добраться до врат Чёрного Дракона, прежде чем они будут закрыты. Если они не успеют, то их ждёт долгая, утомительная дорога домой, проходящая за пределами городских стен. В противном случае, если они будут пойманы на улицах Верхнего города, после трёх ударов колокола, то их ждёт перспектива провести жуткую ночь в холодной камере Цитадели.

Как результат, в гаванях стоят не разгруженные корабли, а подлежащий отбытию груз скапливается у причалов, что непременно приводит к трагедии во Вратах Балдура, потому как деньги теряют все, и торговцы, и грузоотправители.

На службе у герцога: Если персонажи работают на Сильвершилда, то он поручит им патрулировать хорошо освещённые улицы Верхнего города на предмет выявления людей, которые не должны там находиться после закрытия врат. Большинство из таких людей — это обычные горожане, которые либо не знают о существовании нового закона, либо слишком нерасторопно покидали Верхний город. Чтобы гарантировать, что Стража не арестует персонажей, Сильвершилд выдаёт им специальные

паспорта. Такие паспорта являются чрезвычайно ценными документами. Амбициозный торговец или член Гильдии заплатил бы за один экземпляр паспорта до 200 зм (но начальная цена будет не ниже 50 зм).

Не на службе у герцога: Если искатели приключений не работают на Сильвершилда, в таком случае, врата Верхнего города закрываются и для них тоже. Предполагается, что персонажи уже слышали о том, что Погрёба соединяют Нижний город с Верхним через систему скрытых подземных проходов, что делает эти проходы хорошим, хотя и незаконным, маршрутом, ведущим в Верхний город или из него. Если персонажи обратятся к Сильвершилду с просьбой выдать им паспорта граждан Верхнего города, он выдаст, поскольку они являются местными знаменитостями и не работают на его конкурентов (по крайней мере открыто).

В том случае, если персонажи окажутся в Верхнем городе после закрытия врат, не имея при себе паспортов, то у них есть всего пара вариантов. Наиболее верным будет постараться скрыться от патрулей Стражи, а затем убежать, когда те будут заняты своими делами. Персонажи могут попытаться выдать себя за законных жителей Верхнего города, но им придётся подкрепить свои слова соответствующей одеждой и поведением. Немногих патриаров можно встретить разгуливающими по улицам города при оружии и в доспехах, либо в грязной верхней одежде. Плюс ко всему, члены Стражи гордятся тем, что знают каждого патриара в лицо и по имени.

Если герои захотят отменить комендантский час, то они могут попробовать на прямую обратиться с этой просьбой к Сильвершилду. Но перед этим, лучше всего будет заручиться поддержкой других герцогов и патриархов, уповав на то, что такое политическое решение Сильвершилда обходится дорого людям всех слоёв общества. Сильвершилд согласится с доводами об отмене комендантского часа, если герои, каким-то образом сумеют заручиться достаточной поддержкой среди других герцогов или Парламента Пэров.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Сильвершилд получает один ранг Пути Благосклонности Баала, если персонажи не смогут отменить комендантский час.

АРЕСТОВАНЫ!

Если в какой-то момент игры, Пламенный Кулак схватит персонажей, у вас, как у Мастера, есть следующие варианты:

- ◆ Позвольте событиям проходить без участия персонажей, вплоть до события «Побега из тюрьмы», на этапе 10.
- ◆ Если искатели приключений находятся в хороших отношениях с Разэль или Кораном, пусть один из них использует свои связи, чтобы обеспечить освобождение персонажей.
- ◆ Если герои находятся в хороших отношениях с Сильвершилдом, герцог может организовать судебное разбирательство, с последующим освобождением.
- ◆ Если герои работают на Рейвенгарда, он может устроить их освобождение в обмен на какую-то дополнительную услугу.
- ◆ Позвольте персонажам совершить свой собственный побег. Возможно, они обманут охранников, или обнаружат под каменным полом подвальное помещение, или предоставят Рейвенгарду улики против Сильвершилда или Разэль, в обмен на освобождение. Впрочем, как всегда поощряйте творчество игроков.

Покровительство



Закон о роскоши (смотри этап 2) — это своего рода пощёчина, нанесённая состоятельному населению Нижнего города, стремящемуся к знатному положению. Ограничения, введённые с принятием этого закона, вызывают у них возмущение. Впрочем, принятый закон ни-

каким образом не сказывается на жизни Рейвенгарда, чего не скажешь о его офицерах, а это уже недопустимо. В качестве ответных мер, Рейвенгард использует свои дружеские отношения с управляющим портом Эрлом Наморраном, чтобы повысить тарифы на поставляемые в город изысканные товары. Повышенными налогами облагаются предметы роскоши популярные у патриаров, такие как благовония, специи, вина, магические принадлежности и предметы искусства.

Как правило, вопросы такого налогообложения входят в компетенцию управляющего портом по согласованию с герцогом, связанным с Пламенным Кулаком. Наморран идёт на сотрудничество с Рейвенгардом, хотя знает, что тот, на сегодняшний день, ещё не обладает титулом герцога. Несмотря на это, он серьёзно рассчитывает, что Рейвенгард, в ближайшем будущем, займёт этот пост. Поэтому одних возражений патриаров будет явно недостаточно, чтобы повлиять на решение Наморрана в этом вопросе, особенно, если в Верхнем городе всё ещё действует комендантский час. Для того, чтобы управляющий портом Наморран изменил своё решение, в первую очередь, он должен услышать от самого Рейвенгарда, что тот пересмотрел своё. Представляется, что лишь назначение нового управляющего портом может быть единственным способом остановить повышенное налогообложение, но в то же время, следует понимать, что в таком случае, новый управляющий немедленно наживёт себе множество врагов, как в Нижнем городе, так и среди Пламенного Кулака. — «Кто осмелится взяться за эту работу?» — многозначительно вопрошает Сильвершилд, если герои обратятся к нему за советом.

За день до того, как в силу вступают новые налоги на роскошь, персонажи получают приглашение на «закрытую вечеринку» в Цветущем квартале. Если они примут это приглашение и появятся в поместье, смотри «Интерлюдия 1: В процессе создания катастрофы».

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажи не смогут остановить повышенное налогообложение предметов роскоши.

Интерлюдия 1: В процессе создания катастрофы

Закрывая вечеринку, упомянутая в приглашении персонажей, — это гедонистическое пиршество, которое организует знаменитый гражданин-авантюрист Коран (смотри *Руководство кампании*, на стр. 37). Он приглашает гостей в своё поместье, чтобы насладиться роскошными деликатесами, пока их не запретили.

В разгаре вечера Коран отводит персонажей для разговора, во время которого он намекает, что они могут захотеть узнать, кто ещё запасается товарами и что конкретно они запасают. Если искатели приключений просят у него помощи или совета, то Коран предложит им обратиться к управляющему портом Наморрану, чтобы тот разрешил им изучить Декларацию Гавани.

Если персонажи примут предложение Корана, продолжение событий смотри в «Интерлюдии 2: Управляющий портом.»

Коран указывает героям на «Пороховой заговор» — событие, разворачивающееся на этапе 10. Ему известно, что кто-то импортирует большое количество ингредиентов дымного пороха. Прежде чем Коран перейдёт к общению с другими гостями, он передаст искателям приключений ещё одно сообщение.

Прочтите:

«Врата Балдура — это змеиное гнездо интриганов и их интриг. Я не родился богатым бездельником, а начинал свой путь, будучи бедным искателем приключений, таким же, как и вы. Приспособиться к новой жизни в этом лабиринте сплетен и интриг было нелегко. Если вы окажетесь в беде или будете нуждаться в помощи, чтобы отличить героев Врат от их злодеев, моя дверь всегда для вас открыта. Но сделайте одолжение, будьте добры воспользоваться задней дверью.»

Интерлюдия 2: Управляющий портом

Помимо присмотра за гаванью, управляющий портом отвечает за ведение **Декларации Гавани** — документа, в котором содержатся сведения обо всём, что легально доставляется речным путём во Врата Балдура или из них. Управляющий портом Наморран — это педант, который отказывает любому, кто не является должностным лицом, заглянуть в декларацию.

Таким образом, персонажи могут решить проникнуть в офис управляющего портом ночью, тайком. На двери офиса висит огромный, старинный дверной замок, который скорее носит формальный характер, нежели практичный. Его с лёгкостью сможет взломать любой, кто обучен воровству.

Декларация — другое дело, это могущественный магический предмет. Когда управляющий портом приказывает ему, то декларация магическим образом записывает все его слова. Всякий, кто захочет открыть книгу, должен правильным образом обвести, нанесённый на её обложке, магический узор. Декларация открывалась так много раз, что на обложке стали хорошо видны борозды движения по магическому узору, но рисунок настолько сложен, что для правильного следования по нему требуется успешная проверка Интеллекта со Сл 15. Если открыть декларацию до того, как будет правильно обведён магический узор, сработает сигнализация и книга закричит голосом попугая: «Вор! Помогите! Вор! Помогите!» Если это случится, кричащая книга вскоре привлечёт внимание ближайших солдат Пламенного Кулака (**рядовых и лейтенантов**), патрулирующих доки. Громкий крик сигнализации повторяется до тех пор, пока магический узор на обложке книги не будет правильно обведён.

Если персонажам удастся правильным образом открыть декларацию, то внутри они найдут копию каждого коносамента для каждого груза, который легально перемещался через гавань, с того момента, как декларация начала использоваться, а это было очень давно. Каждые 30 минут, преуспевая в проверке Интеллекта со Сл 15, ищущему персонажу удастся найти что-то примечательное. Единновременно изучать декларацию может лишь один персонаж. Но, преуспев в проверке интеллекта со Сл 20, ещё паре героев возможно удастся обнаружить интересную информацию, читая через плечи впереди стоящего товарища.

В процессе изучения декларации, персонажи обращают внимание на некоторые детали, но обнаружить их способны лишь один из изучающих. В течение многих лет фейерверки Фелогира импортировали в год по четыре идентичных партии таких ингредиентов, как драконий помёт, селитра и древесный уголь. Любой, кто разбирается в магии, либо алхимии, способен распознать эти предметы, как ключевые ингредиенты, применяемые в производстве дымного пороха. Пару десятидневков назад, меньше чем через месяц после прибытия предыдущей, плановой партии для Фейерверков Фелогира, прибыла ещё одна партия, в пять раз превышающая обычный объём. Ей предшествовали две аналогичные поставки. Более крупные партии были помечены как: «Поставка для Х. Коупа, под ответственность Фелогира.»

Эвери Соншала можно найти в магазине Фейерверки Фелогира, в Кручах. Он с удовольствием обсуждает свои поставки, но клянётся, что никогда не совершал и не получал больших поставок. Несколько месяцев назад, в магазин пришёл некий человек (переодетый Имбалим Скунд) и сделал огромный заказ на фейерверки. Он купил всё, что было у Соншала на складе, плюс всё сырьё, которое было у торговца в наличии. Покупатель даже не поспешил заплатить, чтобы узнать имена поставщиков Соншала. Соншал говорит, что покупателя звали Хорус Коуп, или как-то в этом роде, добавляя: «Ты ведь не думаешь, что это была шутка?»

Дальнейшее расследование среди портовых рабочих показывает, что крупные грузы были отправлены в несколько различных портовых складов. Все грузы уже приняты, а заведующие получили вознаграждение и не имеют никакой информации о том, куда делся товар, после того как он покинул зону их ответственности. Чего они не знают, но точно известно Имбалиму Скунду, так это то, что каждый из грузов шёл окольным путём, к одному из трёх секретных входов во Врата Саскера — особняк Скунда, что расположен в Цветущем квартале. Однако персонажа эта информация пока не доступна.

ЭТАП 6

Поджог



По мере того, как Гильдия, от имени Внешнего города начинает кампанию целенаправленного разрушения важных объектов Нижнего и Верхнего городов, состояние города продолжает стремительно ухудшаться. Объектами нападений становятся предприятия, которые извлекают деньги из

Внешнего города, залы гильдий, которые не допускают жителей Внешнего города к членству или конкурируют с гильдиями Внешнего города, а также дома людей, которых они особенно не приветствуют.

Из-за частых дождей, перманентной влажности и преобладания каменного строительства в городе, пожары в здании редко выходят из-под контроля. Труднее всего справиться с пожаром, вспыхнувшим на крутых улицах Нижнего города, а в случае большого пожара, он рискует с лёгкостью распространиться вверх по склону. Когда раздаётся крик «Пожар!», граждане, которые слышат его, обычно бросают все свои дела и бегут к месту происшествия, чтобы оказать посильную помощь, поскольку знают, что неконтролируемый пожар, может представлять угрозу для всех жителей Врат.

Пожары этого события сжигают лишь интерьеры зданий, но не представляют угрозы для большей части города, если вы не решите иначе.

На службе у Гильдии: Если персонажи работают на Раэль, она может обратиться к ним за помощью в организации поджогов. Скорее всего, она попросит искателей приключения разведать возможные места будущих мест поджогов, чтобы в последствии, когда никого не будет дома, она могла вызвать профессиональных поджигателей. На данном этапе, Раэль больше заинтересована в том, чтобы путём причинения вреда имуществу, послать весточку (предупреждение), нежели в самом деле сжечь людей дотла.

Если персонажи возьмутся за выполнение этого задания, Раэль познакомит их с Отиалой Бурлфист — членом Пламенного Кулака, к которой Раэль обратилась за помощью. В компании этой женщины-полуэльфа персонажи смогут легко перемещаться по улицам Нижнего города и выполнить всё то, что они намеревались сделать. Герои могут снова повстречать Бурлфист во время события «Побег из тюрьмы», на этапе 10.

Борьба с огнём: Те персонажей, кто реагирует на пожарную тревогу, имеют три варианта действий. Они могут оказать помощь в борьбе с огнём, передавая ведро и кувшины с водой в течение 30-60 минут, пока очаг возгорания не будет погашен. Они могут войти в здание, чтобы спасти любого, кто оказался запертым внутри, в ловушке. Или они могут попытаться обнаружить и поймать поджигателей, если поджигатели всё ещё находятся в этом районе.

Борьба с поджигателями: Если герои будут пытаться остановить поджигателей, то им для этого достаточно будет поймать или убить поджигателей из двух разных отрядов. Члены Гильдии работают в отряде, состоящем из пяти человек. Два поджигателя (**крепкие головорезы**) устроили пожар, в то время, как три беспризорника (**простолюдины**) следят за тем, чтобы не появились патрули или потенциальные свидетели. Если персонажи станут внимательно осматривать толпу, скажите им: «Вы замечаете, что из-за угла дома за вами наблюдает ребёнок, не проявляя при этом должной осматрительности».

Если герои приблизятся к ребёнку, то к ним подбежит ещё двое мальчишек и станут выпрашивать монеты или умолять помочь найти их потерявшуюся младшую сестру, тем самым, они будут стараться всячески отвлечь внимание искателей приключений от огня и убегающих поджигателей. Если у детей получится отвлечь внимание персонажей, они уведут их с места действия.

Поджигатели прибегнут к сражению только в том случае, если они могут захватить персонажей врасплох или будут загнаны в угол. В противном случае они разбегутся в разные стороны, в то время как беспризорники сделают всё возможное, чтобы прикрыть их побег.

КРАДУЩИЙСЯ СКУНД

Однажды вечером, оказавшись в Верхнем городе, персонажи могут заметить Имбалима Скунда — волшебника Сильвершилда, который взволнованно, оглядываясь по сторонам, торопливой походкой пробирается по улицам города. Закончив с перемещением бочек дымного пороха из задней комнаты винного магазина через канализацию в Высший Зал, правая рука герцога спешит домой. Персонажи могут заметить, что его одежда запятнана грязью. Дополнительные сведения смотрите в разделе «Пороховой заговор», на этапе 10.

Пойманный поджигатель не расколется на допросе. Раэль выбрала этих людей, потому что они были закалены против физического и психологического давления. Однако подкуп в 20 зм, развяжет ему язык. Поджигатель расскажет, что тёмная фигура, известная как Фрувард «Гвоздь», нанял команду из двух человек.

Фрувард не очень известен за пределами узкого круга преступников. Он работает непосредственно на Девятипалую, организуя рабочие места и выплаты, с которыми она не хочет быть связана напрямую. Персонажи могут поспрашивать о нём в окрестностях Внешнего города или поговорить с наёмниками Пламенного Кулака, чтобы подтвердить связь Фруварда с Гильдией. Однако выследить Фруварда практически невозможно. Гвоздь уходит в глубокое сокрытие, как только начнёт подозревать, что искатели приключений разыскивают его.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Раэль получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажи принимают участие в поджогах, или если им не удаётся поймать или убить поджигателей, ответственных, по крайней мере, за два поджога.

Дуэль в стиле старой школы



На данном этапе Сильвершилд склоняет Совет четырёх к возрождению закона о судебном поединке, который восходит к суровым временам становления города в качестве Серой гавани. Согласно устаревшему закону, любой человек может потребо-

вать немедленного взыскания в виде поединка один на один за любое противоправное действие, совершенное против этого человека другим лицом.

Закон был основан на представлении, что боги обещают победу правому над лжецом и преступником. В отличие от действующих правил дуэли (смотри раздел «Патриары», на стр. 38 *Руководства кампании*), устаревший закон не накладывал ограничений на виды брони и оружия, которые могут быть использованы, так как считалось, что снаряжение не должно учитываться при вмешательстве богов в защите справедливости. На самом деле, такой закон в значительной степени увеличивает шансы в успешном исходе поединка для тех людей, которые имеют воинскую подготовку или обладают магической броней и оружием.

Обычно на поединке сражаются до первой крови, но боец, получивший первое ранение, может не сдаваться. Однако в сражении против опытного дуэлянта, первая кровь может означать смертельное ранение. Вдобавок, более сильный боец может себе позволить получить лёгкое ранение, а после этого довести бой до смерти.

Вмешиваться в чужой поединок запрещено законом. Если кто-либо вмешается в поединок, он может быть арестован, или же друзья первоначальных участников поединка могут бросить вызов нарушителю.

Напыщенные дуэлянты: Вскоре, после вступления закона в силу, горстка патриаров и солдат, которые считают, что новые правила дают им преимущество, начинают рыскать по Нижнему и Внешнему городам, ища возможности сразиться с кем-нибудь, кто им не нравится.

В любое время персонажи могут стать свидетелями таких столкновений. Например, в одном из таких случаев, патриарх дуэлянт, облачённый в кожаные доспехи и владеющий превосходной рапирой, сражается с фонарщиком (**простолоудия**), который в отличие от патриара вооружён кинжалом. Некоторые из столпившихся

наблюдателей открыто выражают недовольство, в то время как другие наоборот, заинтересованность. Аристократ обвиняет фонарщика в том, что он опозорил его сестру, приведя её в один из притонов, против её воли. На что парень возражает, что он приводил девушку только в те места, куда она сама хотела, чтобы он её сводил. Если герои не вмешаются, юноша потерпит поражение при первом же обмене ударами и умрёт на улице.

Город становится всё более напряжённым и ожесточённым. Жители Врат, которые обычно имели при себе столовые, либо бытовые ножи, начинают носить кинжалы, тесаки для мяса, топоры, секачи и дубинки, поскольку все, от членов Гильдии до владельцев магазинов начинают применять закон, чтобы свести старые счёты. Если авантюристы нажили себе врагов или разозлили незнакомца, они тоже могут быть вызваны на поединок.

Противодействие закону: Единственный способ положить конец бойне — убедить Парламент Пэров и Великого Герцога Дилларда Портيرا выступить против закона о поединке. Эмоциональные речи могли бы помочь в этом, но искателям приключений вероятно потребуется одолеть куда больше, чем несколько **патриаров дуэлянтов**, чтобы отбить желание у остальных принимать участие в поединках.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Сильвершилд получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажи не смогут переубедить Парламент Пэров восстановить прежний закон о дуэлях.

Правосудие Кулака



Система уголовного правосудия Врат Балдура предусматривает независимых судей — герцогов или уполномоченных ими патриаров — рассматривать дела и выносить решения, основанные на законе, традициях и здравом смысле. При всех своих особен-

ностях, система функционирует достаточно хорошо. По крайней мере, так было до тех пор, пока Гильдия не нашла достаточно патриаров, склонных к взяточничеству или шантажу, чтобы взять систему под свой контроль, гарантируя тем самым, что любой, кто имеет тесные связи с Гильдией, не будет осуждён за совершение преступления. В результате Рейвенгард стал обеспокоен малочисленностью обвинительных приговоров в отношении членов Гильдии. В ответ он создаёт Суд Кулака — импровизированный военный трибунал, который может собираться где угодно, заслушивать доказательства и выносить решения. Председательствующий должен обладать рангом пламени или носить более высокое звание.

Эти судебные процессы незаконны по своей природе. Ничто в городских законах или уставе Пламенного Кулака не даёт Рейвенгарду полномочий на создание такого суда. Только пэры и герцоги в состоянии остановить маршала. Но Сильвершилд не будет возражать, пока трибуналы остаются вне пределов Верхнего города, а патриары всё больше избегают походов за его пределы или контактов с кем-либо, кто не входит в их элитарные круги. Гильдия, между тем, не имеет ни структуры, ни достаточной мощи, чтобы бросить вызов Кулаку на его собственных условиях.

Эти незаконные суды приступили к работе незамедлительно. Члены Пламенного Кулака задерживают подозреваемых членов Гильдии и их сторонников, и рассматривают дела о краже, клевете, мошенничестве и убийствах.

Иногда приговоры суда являются справедливыми и практичными, например, в случаях, когда мелкие воры вынуждены возмещать ущерб или клеветники вынуждены публично отречься от своей лжи. В тоже время, некоторые судебные постановления являются чересчур варварскими, например, когда нарушителям устных договорённостей отрезают языки. А некоторые из приговоров и вообще смертельны, например, когда торговцев, продающих испорченные товары, вешают в дверях собственных магазинов.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи не смогут доказать Парламенту Пэров факт незаконной деятельности Суда Кулака.

ЭТАП 7

Заккрытие Уст Балдура



Печатное издание «Уста Балдура» — это одностраничная широкая полосная газета, издаваемая весьма нерегулярно, с периодичностью три-восемь раз в неделю, в зависимости от наполнения статьями и рекламой.

Рейвенгард подозревает, что Гильдия использует Уста Балдура для секретных коммуникаций по всему городу. Если персонажи находятся с ним в хорошем отношении, он поручит им провести проверку на предмет обоснованности его подозрений. Если взаимоотношения маршала и искателей приключений трудно назвать дружескими, в таком случае Рейвенгард направит солдат Пламенного Кулака с поручением об изъятии газет из общего пользования, в том числе тех, что уже размещены на стенах и тех, что находятся на руках у людей.

Гильдия действительно использует новостной канал для координации действий между своими многочисленными ячейками. Некоторые газеты содержат зашифрованную информацию о собраниях Гильдии. Если определённым образом сложить газету, можно узнать о времени и месте сбора. Газета, сложенная иным образом, будет служить пропуском на собрание.

Однако не все экземпляры издания содержат шифр. Большинство газет не раскрывает никакой секретной информации, даже если их сложить правильным образом. Несколько специально обученных глашатаев (фонарщики и фонарщицы, распространяющие газеты в течение дня) раздают специальные копии газет известным им агентам, а также людям, которые выглядят как члены Гильдии — любому, кто одет как жулик, вор, убийца или бард. Успешная проверка Мудрости со Сл 10, поможет персонажу выявить доставщика бумаг, обрабатывающего две отдельные стопки бумаг.

Даже имея в руках зашифрованную версию газеты, персонаж всё равно должен разгадать её головоломку. Тот из персонажей, кто предпринимает попытки сложить газету надлежащим образом, должен успешно совершить проверку Интеллекта со Сл 15, чтобы разгадать её секрет. После того, как персонаж узнаёт технику складывания, преобразование газеты в пропуск, не представляет для него сложности.

Тем, кто расшифровывает послание, газета предписывает: «Сбор состоится с последним ударом колокола

над лодыжкой свиной ноги», где под «последним ударом колокола» подразумевается полночь, а под «свиной ногой» — городской район Свиное копыто. Совершив успешную проверку Интеллекта со Сл 10, персонаж вспоминает, что в пределах Внешнего города, в районе Свиного копыта, располагается скотобойня Хемхока, а также то, что «hamhock» — это часть мяса, расположенная выше лодыжки свиньи, обычно именуемая рулькой. В противном случае искатели приключений могут бродить по улицам и переулкам Свиного копыта и в течение 30-60 минут, случайным образом обнаружить ответ, наткнувшись на скотобойню.

Проникновение внутрь: Дверь, ведущую на скотобойню Хемхока охраняет **крепкий головорез**. Он требует, чтобы герои просунули под дверь либо верительные грамоты, либо правильно сложенную газету. Он тщательно осматривает каждого, кто входит внутрь и с особым подозрением относится к любому, кто похож на волшебника или солдата. При первом же признаке того, что шпионы или информаторы скомпрометировали собрание, охранник двери перекрывает вход, а все, кто находился внутри выбегают из помещения через боковой выход и бросаются враспынную.

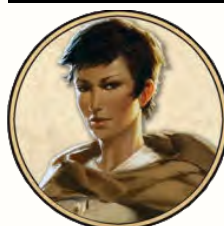
Если героев пропустят, и они не вызовут подозрений, то они услышат обсуждение плана Раэль о похищениях (смотри следующее событие). Обсуждение в значительной степени опирается на жаргонные термины, которые понятны жуликам и подобным им людям, но для большинства других людей звучат как тарабарщина. Например, план похищения Омдарша Няча с целью выкупа описывается как: «подцепить ковыляку на крючок».

Рейвенгард полон решимости закрыть Уста Балдура, чтобы помешать Гильдии использовать газеты в своих целях, но вполне возможно, что он передумает, если персонажи поделятся с ним своими открытиями и убедят его позволить Гильдии сохранить в тайне свою секретную систему. Теперь, когда солдаты Кулака знают, за чем следить, у них есть больше шансов идентифицировать сторонников Гильдии.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи узнают план Гильдии и передают детали плана Рейвенгарду, или если они не смогут помешать солдатам Кулака закрыть Уста Балдура.

Похищения



Похищения с целью выкупа — явление редкое, но не малоизвестное во Вратах Балдура. Зачастую жертвами похищений становятся не городские лидеры или другие важные фигуры, вместо этого, похитители нацеливаются на членов семей этих лидеров, похищая их,

когда они перемещаются по городу, занимаясь повседневной деятельностью. Как правило, похитители требуют относительно небольшой выкуп, после выплаты которого, жертва освобождается. На протяжении, по крайней мере, целого поколения, жертвам похищений в Вратах Балдура, не было причинено вреда, за исключением, разве что, потерянного пальца.

Однако Раэль начинает испытывать жажду крови. Она нацеливает похитителей на несколько жертв, назначая за них высокую цену выкупа, при этом она предлагает весьма размытые инструкции по внесению платы, тем самым, значительно ограничивая время, в течение которого семьи будут вынуждены выкупить жертв.

Раэль надеется, что некоторые семьи не смогут выполнить её требования, после чего она сможет приказать убить заложников.

Юный сын Валайта Чадура, известного резчика по камню из Нижнего города, является первой убитой жертвой похищения. Тело задушенного Симмура Чадура было найдено возле резиденции управляющего портом. Вторым убитым заложником является Лара Альревен, жена Альранера Альревена, владельца художественной стеклоткусовой мастерской. Её забитое до смерти тело было брошено возле таверны Эльфийская Песнь. Третья убитая жертва — это Гарали Авир, дочь Аураян, владелицы гостиницы Клинок и Звёзды. Её тело было найдено в переулке за магазином Волшебная Всячина.

Работа на Рейвенгарда: Когда будет похищен сын известного купца парусиной Дарша Няча, Рейвенгард может призвать героев. Он не сомневается, что они будут работать на него и сейчас. Он требует, чтобы эти убийцы понесли наказание. Любое наказание.

Дарш Няч — один из немногих членов Парламента Пэров, который живёт за пределами Верхнего города. Его сыну Омдаршу 15 лет, и он часто ходит на рыбалку вдоль доков в Брэмптоне. Вчера перед рассветом, парень как обычно отправился в доки, но с тех пор его никто так и не видел. Никто из тех, кто живёт вдоль наиболее прямого маршрута между домом Няча и гаванью, не признается, что слышали какую-либо перепалку в то утро.

Наиболее удобный способ поймать похитителей — это доставить выкуп. Из записки похитителей, доставленной Нячу, во время заседания Парламента Пэров, следует, что сумма выкупа составляет 800 зм, которые он должен принести Слепому Даркарину, что обретается в небольшом закоулке, в Нижнем городе, сразу за воротами Балдура. Далее в инструкции сказано: «Брось попрошайке в чашку с монетами 2 платиновые монеты».

Когда персонажи бросят платиновые монеты в чашку попрошайке, прочтите:

Услышав звон платины среди медных монет, слепой кивает в знак благодарности и протягивает вам записку. В записке говорится: «Ну а теперь ты голубь. Посмотрим, кто быстрее, настоящий голубь или голубь-доброволец. Принеси выкуп на насест. Не опаздывай.»

Пока Вы читаете записку, Слепой Даркарин открывает стоящую рядом с ним корзину, откуда вылетает птица и кружится в воздухе.

Голубя нужно некоторое время, чтобы сориентироваться, прежде чем он вернется домой. Персонажи потеряют птицу из виду, как только она пролетит над соседними крышами. В течение последующей минуты или двух, одному из персонажей следует взобраться на вершину стены и отследить, куда полетел голубь. Необходимо понимать, что любая задержка — это риск потерять птицу.

Всего в дюжине шагов от того места, где стоит слепой Даркарин, крутые ступени у стены, поднимаясь вверх, ведут к башне врат Балдура. Стражники, стерегущие врата Балдура, могут узнать персонажей и пропустить их, если будет очевидно, что они спешат. Но по их возвращению дежурный вигилар потребует объяснений. Если у героев и Стражи имеются какие-либо разногласия, то возможно персонажам, придется пробиваться через ворота и взбираться на башню.

С вершины стены открывается панорамный вид на Нижний город, откуда наблюдатель может легко проследить за полётом голубя. Он направляется к зданию, расположенному в четырёх кварталах от резиденции

управляющего портом. Отметив детали этого сооружения и его окрестностей, герои смогут найти его с улицы.

Слепой Даркарин знает только то, что ранее к нему подходил неизвестный и дал 1 зм, записку, корзину и устные указания передать записку и открыть корзину, если он услышал, что 2 пм упали в его чашку. Также ему было обещано, что платиновые монеты он может забрать себе.

Раэль отдала похитителям приказ убить заложника, как только прилетит голубь, и сразу же убраться оттуда. Но её лакеи устали убивать заложников за обычное вознаграждение. Теперь они хотят получить выкуп. Поэтому, после возвращения птицы, похитители будут ждать ещё 30 минут. Если герои не успеют прибыть за это время, страх перед Раэль одолеет их жадность, и они убьют Омдарша, покинув убежище.

Погоня: Чтобы добраться до нужного здания за 30 минут, персонажи должны пройти по переполненным и скользким от дождя улицам. Каждый искатель приключений должен совершить проверку Силы или Ловкости со Сл 10 в каждом районе города, пролетающем вдоль маршрута, включая Кручи, Свалку и Восточный путь.

В случае успешной проверки, совершенной в Кручах, персонаж пересекает оставшуюся часть района за 8 минут. В случае неудачи, толпы людей, грузоперевозчики, свадебная процессия или агенты Гильдии замедляют персонажа, и его путь займёт 10 минут.

В случае успешной проверки, совершенной в районе Свалки, персонаж пересекает весь район за 10 минут. В случае неудачной, его путь займёт 12 минут.

В случае успешной проверки, совершенной в Восточном пути, персонаж пересекает примерно четверть пути в этом районе, достигая нужной области за 4 минуты. В случае неудачной, персонаж теряется и тратит 8 минут, чтобы добраться до нужной области.

Убежище похитителей: Похитители находятся в мрачном жилище, расположенном под магазином по продаже шляп. Вход в небольшой дом расположен на узкой улочке, заставленной ящиками, и спускается вниз по небольшому лестничному пролёту. Чтобы войти в помещение, искатель приключений может взломать замок двери, совершив успешную проверку Ловкости со Сл 12 или выбить дверь, совершив успешную проверку Силы со Сл 15. Если герой стучит в дверь, и в доме всё ещё есть похитители, то один из них, услышав стук, зовёт гостя войти.

Если персонажи войдут до того, как сбегут похитители, то они столкнутся с ними (**полурослики плуты и головорезы**), а также с **капралом Пламенного Кулака** (другом одного из этих головорезов, который предал верность Кулаку, узнав о выкупе). Похитители окружают юношу, привязанного к стулу. Герои могут как вступить в переговоры с похитителями, так и сразиться с ними. В любом случае, похитители хотят получить деньги, и хотят уйти.

Если искатели приключений спросят похитителей о том, кто их нанял, они ответят, что «он» не назвал своего имени. Но судя по описанию их босс напоминает Раэль, о чём догадывается персонаж, который разговаривал с ней на площади в Шири, тогда ещё не подозревавший, что перед ним главарь Гильдии. Узнав о провале операции, Раэль скроется задолго до того, как кто-то начнёт её искать.

Судьба ренегата: В том случае, если Рейвенгард узнаёт о том, что его солдат предал Пламенный Кулак, он пожелает сохранить полученную информацию в тайне. Раэль или Сильвершилд наоборот, щедро заплатят за этот лакомый кусочек. Герцог воспользуется этой информацией, как рычагом давления на Рейвенгарда в Совете четырёх, а Раэль распространит информацию через новостные ленты, чтобы настроить город против Кулака.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Раэль получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи не смогут спасти похищенного Омарша Няча.

Кровавая расправа



В Норчапеле собралась небольшая толпа рабочих, которые из-за суматохи, царящей в городе, были вынуждены покинуть свои рабочие места. Собравшиеся озабочены решением проблемы возросшего уровня насилия среди жителей Внешнего города, в

связи с чем они полны решимости направиться в Высший Зал с требованием, признать Внешний город частью Врат Балдура. Шествие протекает в мирном русле, однако это может измениться, если в дело вмешаются провокаторы Гильдии.

Офицеры Рейвенгарда сообщают маршалу, что по городу, набирая силу, движется группа бунтовщиков. Рейвенгард собирает как можно больше наёмников из числа тех, что размещены в Морской башне Балдурана и тех, что состоят на службе Нижнего города, затем посылает гонцов, чтобы предупредить гарнизон, разместившийся на Скале Вирма, а сам направляется в Ширь.

По мере того, как толпа протестующих движется к Высшему Залу, их численность увеличивается примерно с двухсот до двух тысяч человек. Им потребуется час времени, чтобы добраться до врат Балдура — прохода, ведущего в Ширь, но по факту они не попадают в Высший Зал.

К тому моменту, когда толпа протестующих достигнет врат, три сотни солдат Пламенного Кулака заблокируют улицу, преграждая дальнейшее продвижение. Помимо этого, по обе стороны от врат, вдоль Старой стены, держа наготове арбалеты, выстроилось около ста преданных слуг патриарших семей и несколько священников Высокого Дома Чудес. В остальном улицы безлюдны, а окна всех окружающих зданий закрыты. Стража, обеспечивающая охрану ворот, очевидным образом отсутствует (Сильвершильд отозвал солдат, дабы не допустить, чтобы вина за то, что вот-вот случится пала на Стражу).

Если персонажи не вмешиваются, чтобы предотвратить или прервать это событие, то оно разворачивается следующим образом.

1. **Ульдер Рейвенгард** поднимается на платформу из бочек и приказывает толпе безоружных простолюдинов немедленно разойтись и вернуться в свои дома.
♦ В целях обнаружения наличия любого оружия у протестующих, искатель приключений должен совершить проверку Мудрости со Сл 10. Успешная проверка покажет, что большинство протестующих безоружно, за исключением нескольких головорезов, которые выглядят как типичные оперативники и информаторы Гильдии.
2. Протестующий мужчина взбирается на небольшую постройку и отвечает: «Мы будем говорить с Советом четырёх! Мы, забытый Балдуrom, трудолюбивый народ Внешнего города, требуем признания!»
3. Рейвенгард заявляет, что никто не станет вести переговоры с толпой, и повторяет своё требование, чтобы протестующие разошлись по домам. А после добавляет, что любой, кто не уйдёт по доброй воле, будет выпровожен силой.

♦ Персонаж, совершивший успешную проверку Мудрости со Сл 5, понимает, что Рейвенгард недоволен присутствием преданных слуг патриархов и прислужников Гонда. Маршал несколько раз с тревогой смотрит на людей на стене и дважды отправляет офицеров в их сторону с неизвестными поручениями.

4. Толпа раздражается криками и скандированием, что делает дальнейшее общение невозможным.
5. Рейвенгард спускается с платформы из бочек, говорит несколько слов своему заместителю, а затем исчезает в толпе младших офицеров.

♦ Персонаж совершивший успешную проверку Мудрости со Сл 15, за мгновение до того, как первый болт будет пущен в ход, замечает скрывающегося, среди преданных слуг патриархов, Имбалима Скунда, который разгневанно ведёт диалог с несколькими их лидерами.

6. Преданные слуги патриархов и прислужники Гонда производят залп арбалетных болтов, убивая тем самым, десятки и ранив сотни протестующих. Через мгновение, вопиющие протестующие бросаются враспынную.

♦ Персонаж совершивший успешную проверку Интеллекта со Сл 10 вспоминает, что до того, как арбалетки произвели залп, Рейвенгард и пламя, с которым он разговаривал, не отдавали приказа стрелять. Первые выстрелы произвели вооружённые арбалетами **слуги патриархов, а прислужники Гонда** последовали за ними.

7. Наёмники Пламенного Кулака (**рядовые, капралы, сержанты или лейтенанты**) и вооружённые преданные слуги продвигаются к паникующей толпе, избивая безоружных, тщетно пытающихся убежать людей.

Следующие пять минут — это дикая, безудержная паника людей, в ужасе стремящихся вырваться на переполненные городские улицы, в надежде спастись бегством. Когда всё заканчивается, на улицах не остаётся протестующих, за исключением 120 погибших и сотен тяжело раненых.

8. После этой кровавой расправы солдаты Пламенного Кулака возвращаются в свои формирования, а некоторые, из преданных слуг патриархов, проходят по улицам города, добивая не способных сопротивляться, тяжело раненых бунтовщиков.

К концу дня число тел, собранных с нескольких кварталов близ врат Балдура, составляет 183 трупа. Ещё 36 трупов собрано с районов Свалки и Восточного пути — тела тех, кто был растоптан давкой во время отступления и тех, кто пал от полученных ранений. В ближайшие дни от полученных ран погибнет ещё много людей. Общая численность раненых протестующих остаётся неизвестной, но можно сказать с уверенностью, что количество жертв исчисляется сотнями.

На противоположной стороне стены арбалетный болт убил одного из преданных слуг. Официально объявлено, что это был вооружённый бунтовщик, однако более вероятно, что он стал жертвой плохо нацеленного арбалета одного из слуг. Никто из солдат Пламенного Кулака не пострадал.

♦ Совершив успешную проверку Интеллекта со Сл 15, персонаж может определить, что на улицах, где Пламенный Кулак оттеснял толпу, многие из жертв, похоже вначале были лишены сознания путём удара дубинкой или плоской стороной меча, чему солдаты Кулака обучены против безоружных врагов. Затем, после того, как протестующие, которые всё ещё могли держаться на ногах спаслись бегством, лишённые сознания жертвы, были окончательно добиты колющим ударом.

Если герои принимают участие в событиях: Персонажи могут предпринять попытку предотвратить катастрофу.

Разговор с толпой не приведёт к результату. Протестующие представляют собой толпу без лидера, члены которой верят, что Пламенный Кулак не нападёт на них, и никакие слова не смогут убедить их разойтись.

Рейвенгард полон решимости разогнать толпу и отпугивать людей по домам. Он пришёл сюда не для того, чтобы устраивать резню, но и не для того, чтобы вести переговоры. Чтобы попытаться отговорить его от нападения, персонажи должны сначала до него добраться. Охрана не станет им препятствовать, если герои предъявят серебряные броши, полученные от Рейвенгарда на предыдущей встрече.

Единственным аргументом, который может убедить Рейвенгарда отказаться от этой конфронтации, является утверждение, что слуги патриархов ищут шанс спровоцировать кровавую бойню, и, если это произойдёт, вся вина падёт на Пламенный Кулак. Рейвенгарду всё равно, что протестующие безоружны и пока ещё мирные. Он хочет сделать заявление, которое Гильдия и Внешний город не скоро забудут. Однако он не желает терять контроль над ситуацией из-за провокации со стороны патриархов.

Если герои убедят Рейвенгарда отступить, он выделит треть своих сил, чтобы заслонить преданных слуг патриархов и прислужников Гонда. Затем он прикажет остальным своим наёмникам идти шеренгой по улицам, выталкивая протестующих через Кручи на острие меча. Как результат, многих бунтовщиков избивают дубинками и топчут ногами, но никого не убивают.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Сильвершилд получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи не смогут убедить Рейвенгарда предотвратить кровопролитие.

ЭТАП 8

На этом этапе разворачивается лишь одно событие и все три антагониста поднимаются в рангах на Пути Благосклонности Баала, если персонажи не смогут подавить бунтующую толпу.

Бунт

Напряжение в городе накапливалось, как вода за плотинкой, и внезапно вырвалось наружу в виде бунта. Некоторые говорят, что всё началось с дуэли, которая вышла из-под контроля. Другие утверждают, что разногласия между портовыми рабочими и торговцем положили начало беспорядкам. Теперь уже никто и не помнит, как всё началось.

Если герои находятся в Верхнем или Нижнем городе, когда начинается бунт, то они слышат низкий гул толпы где-то в дали. Если они находятся во Внешнем городе, то в этом случае они видят огромные клубы дыма, поднимающиеся со стороны гавани.

Бунт огромных масштабов, охватил порт и прилегающие к нему улицы. Жители Внешнего и Нижнего городов срывают ставни и двери со зданий, крушат окрестности и швыряют в залив всех тех, кто встаёт у них на пути.

Сохраняя дистанцию: Если персонажи будут держаться в стороне, то агенты Разъёла разозлят толпу до состояния ярости. Магазины, корабли и склады будут не только разграблены, большинство из них будут погло-

щены пожарами. Чтобы подавить бунт, вся мощь Пламенного Кулака вырвется из Морской башни Балдурана, используя против сопротивляющихся смертоносную силу. Герцог Сильвершилд направит Стражу из Верхнего города, чтобы помочь Пламенному Кулаку. Это движение войск зажмёт бунтовщиков и тех, кто пытается спастись от насилия на западной и северной сторонах гавани, в тиски. Любого, кто будет бежать от Пламенного Кулака, встретит мечи Стражи и наоборот.

Принимая участие: Персонажи могут выступить против беспорядков или попытаться успокоить бунтовщиков. Их усилия могут включать в себя следующие действия (но этим не ограничиваться): бросить вызов лидерам толпы или попытаться убедить их разойтись по домам, убедить Стражу и солдат Пламенного Кулака опустить оружие, чтобы они не выглядели жаждающими битвы, если бунтовщики согласны на переговоры, персонажи могут выкатить на улицу бочонок зёла и предложить всем выпить, или вести бунтовщиков по тупиковым улицам, защищая магазины и товары.

Очень важно, чтобы игроки объяснили, как действия их персонажей могут повлиять на бунтовщиков или солдат, и чтобы герои работали сообща. Действия авантюристов должны быть скоординированы и усиливать друг друга, чтобы оказать влияние на толпу. Если каждый попытается использовать другой подход, например, запугать несколько человек в одном месте, убедить нескольких человек в другом, то группа не проделает брешь в толпе.

Если персонажи придумывают эффективный план, а их игроки совершат несколько успешных проверок, толпа вокруг них успокаивается, распространяя это спокойствие повсюду. Несколько неприятных инцидентов всё же может произойти в других областях, и большое количество людей окажется за решёткой, но день получится намного более мирным, чем он был бы без вмешательства персонажей.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Если персонажам не удастся успокоить бунтовщиков, то Разъёл, Сильвершилд и Рейвенгард получают один ранг на Пути Благосклонности Баала.

ЭТАП 9

Контрабанда оружия



По мере того, как Баал всё больше оказывает влияние на Разъёла, она начинает тайно снабжать оружием жителей Внешнего города, большинство из которых, обычно носят при себе только дубинки и кинжалы, которые есть даже у детей. Разъёл закупает и раздаёт

мечи, щиты и арбалеты всем тем, кто обещает использовать их «когда придёт время.»

Оружие поступает из двух источников. Торговые суда доставляют основную часть оружия в гавань, в ящиках, с искажённой маркировкой. Из гавани семья Кандалхэллоу (смотри раздел «Смерть и Налоги» на странице 59 *Руководства кампании*) увозит оружие вместе с мёртвыми. Остальные агенты Гильдии крадут из арсенала Пламенного Кулака, расположенного на Скале Вирма. В отличие от контрабанды из первого источника, в котором Гильдия преуспевает, последний метод добычи вооружения, является весьма смелым и исключительно рискованным.

Кражи оружия требуют неохотно предоставленной помощи Фавиля Бланте, казначея Пламенного Кулака. В молодости Бланте был выдающимся взломщиком и букмекером Гильдии, но бежал после почти фатального столкновения с преступной группой. Он изменил своё имя и внешность, подписал контракт с Пламенным Кулаком и постепенно поднялся не только в звании, но и в глазах своего руководства. Будучи казначеем, Бланте управляет бухгалтерией Кулака и, следовательно, его арсеналами.

Разэль разгадала тайну о прошлом Бланте и теперь использует её, чтобы его шантажировать. До сих пор она лишь изредка требовала ящики с короткими мечами или арбалетами из богатых запасов Кулака. Пока цена и риск остаются невелики, Бланте старается подыгрывать, дабы защитить своё положение и репутацию.

На службе у Гильдии: Если персонажи работают на Гильдию, Разэль попросит их сопроводить нескольких членов Гильдии к Скале Вирма, чтобы забрать ещё одну поставку оружия. Носильщики везут тележку к воротам форта, предъявляют заказ на работу (подписанный Бланте), забирают груз и снова уходят. Несмотря на то, что задача кажется не сложной, кое-что в персонажах может показаться знакомым стражникам форта (**рядовые Пламенного Кулака** и **сержант**), особенно если у персонажей уже возникали проблемы с наёмниками Пламенного Кулака.

Не работая на Разэль: Если персонажи не находятся в союзе с Гильдией, они могут узнать о контрабанде оружия одним из трёх способов.

- ♦ Два самых молодых члена семьи Кандалхэллоу — Респер и его сестра Тали. пришли к выводу, что давняя договорённость о контрабанде неизбежно ведёт семью к краху. Они просят персонажей помочь им разорвать эту порочную связь с Гильдией, но они не раскрывают всей информации о прошедшем десятилетии тайных сделок семьи.
- ♦ Бланте чувствует, что требования Разэль растут всё больше. Он беспокоится, что вскоре не сможет скрыть утрату большого количества инвентаря, поэтому он подходит к персонажам с просьбой о помощи, стараясь при этом, не раскрывать сути своих преступных деяний.
- ♦ Персонажи случайным образом натываются на один или на оба контрабандных заговора, когда слышат звон оружия в проходящей мимо повозке с мертвецами или замечают блеск полированных лезвий, спрятанных под туниками нищих и рабочих.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Разэль получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи помогают Гильдии украсть оружие из арсенала Пламенного Кулака, или если они не смогут обнаружить и раскрыть перед Рейвенгардом хотя бы один из двух заговоров, связанных с контрабандой оружия.

Похоронная процессия



Во время того, как двое рабочих, трудящихся на семью Кандалхэллоу, везут гроб с дымящимся порохом на двухколёсной телеге через Цветущий квартал (смотри «Пороховой заговор», на этапе 10), один из них совершенно бездумно вытряхивает содержимое

своей трубки на телегу, в результате чего россыпь дымного пороха тут же вспыхивает. Напуганные случившимся возчики отскакивают назад, теряя контроль над телегой и позволяя гробу, набитому порохом, рухнуть на мощёную булыжником улицу, повреждая тем самым, одну из трёх бочек с дымным порохом, а затем, БАБАХ!

После того, как дым рассеялся, оказалось, что, взрыв унёс жизни семи человек, в том числе обоих возчиков и нанёс ущерб постройкам.

Любой из трёх фаворитов Баала может обратиться к персонажам с просьбой разобраться в этом инциденте. Все они жаждут узнать, что же всё-таки произошло, не исключая Сильвершилда конечно, который способен сделать довольно убедительное предположение. Однако жители всего города, включая Рейвенгарда убеждены, что за этим стоит Гильдия. Между тем, Разэль и Девятипалая знают, что Гильдия не имеет к этому никакого отношения, но им не терпится узнать, кто это совершил.

Выжившие свидетели так же озадачены, как и все остальные, и быстро указывают пальцем на Гильдию. Они описывают типичную уличную сцену, упоминая нескольких солдат Пламенного Кулака стоящих на углу, пару возчиков, бредущих рядом со своей телегой, пару последователей Гонда, прогуливающихся мимо, благородную даму, бранящуюся на своих слуг, играющих детей и нескольких подростков, оскорбляющих друг друга. И вдруг всё вокруг охватило пламя, гром и свистящие обломки. Настойчивые расспросы помогают выявить, что возчики везли гроб, и делая упор на этот факт, два человека вспоминают, что последнее, что они видели, это падение гроба с телеги.

Кандалхэллоу категорически отрицают, что взрыв имел какое-либо отношение к гробу, который, по их утверждению, был пуст. Похоронщики утверждают, что гроб был доставлен адресату в Усадьбный квартал. (Если персонажи спросят куда именно он был доставлен, им ответят: «*Не суйте свой нос в личную жизнь и дела патриархов. И в дела нашей семьи совать свой нос тоже не следует.*») Как утверждают возчики, они делали крюк, чтобы избежать на своём пути особенно людных улиц. Место, где произошёл взрыв, расположенное в Цветущем квартале, близ врат Саскера, действительно лежит вдоль крутого, но не совсем неожиданного отклонения от самого прямого маршрута.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Сильвершилд получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи всё же не раскроют в ходе этого события «Пороховой заговор», события которого разворачиваются на этапе 10.

Военное положение



К этому моменту объявление Рейвенгардом военного положения является скорее формальностью, нежели действительным изменением обстановки. Город уже как несколько дней, фактически находится в военном положении, но теперь, объявления, которые озвучивают и приколачивают к стенам глашатаи, делают его официальным: Город Врата Балдура теперь находится под военной защитой Пламенного Кулака.

В условиях военного положения, приказ любого наёмника Кулака имеет абсолютную власть, и любой, кто не выполнит его, рискует быть арестован или казнён на месте. Только солдатам Пламенного Кулака разрешается облачаться в доспехи или носить при себе оружие, размером больше столового ножа. Встречи с людьми, не

являющимися членами семьи запрещены. Все должны покинуть улицы до того, как солнце скроется за пределами западной стены. Ни один корабль не должен входить в Гавань или покидать её пределы, не получив разрешения в Морской башне Балдурана.

Между Верхним и Нижним городами заключено непрочное перемирие. Согласно декларации Рейвенгарда, ограничения военного положения распространяются в том числе и на Верхний город. Но он пока что предпочитает не бросать вызов Страже на её родной территории. Все пять врат, ведущих в Верхний город закрыты, и никто не может пройти через них без особо веской на то причины.

Как только будет объявлено военное положение, оно будет действовать до завершения приключения.

Вооружённые и обращённые в бегство: Начиная с этого момента, если персонажи не являются членами Пламенного Кулака или не имеют при себе серебряные броши, подаренные Рейвенгардом, они не могут свободно перемещаться по Нижнему городу, будучи облачёнными в доспехи и иметь при себе оружие.

Для перемещения из одного района в другой требуется совершить успешную проверку Ловкости со Сл 10, чтобы прокрасться мимо патрулей Пламенного Кулака. Если половина или более персонажей преуспевают в такой проверке, все они остаются незамеченными. Если группа потерпит неудачу с разницей в одну проверку (например, два успеха и три провала), она может незаметно отступить в том направлении, откуда пришла. В противном случае, патруль замечает искателей приключений и преследует их с целью последующего ареста. (Если персонажи будут арестованы, смотрите событие «Арестованы!», которое описано на стр. 18. Там вы найдёте идеи, как персонажи могут выбраться из заключения.)

На любого, кто носит форму Стражи в Нижнем городе, наёмники Пламенного Кулака обращают пристальный взгляд, но тем не менее, это позволяет путешествовать по Нижнему городу, с минимальными хлопотами.

Между тем, чтобы перемещаться, Гильдия полагается на канализацию, крыши и тайные ходы подземного мира. Люди, у которых есть хорошие связи в Гильдии, либо 50 зм (на каждого), также могут путешествовать через Погребя.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Поскольку это событие не может быть прервано, Рейвенгард автоматически получает один ранг на Пути Благосклонности Баала.

ЭТАП 10

Как развернутся события на этом, заключительном этапе перед финалом, зависит от того, на каком отрезке Пути Благосклонности Баала находятся все три антагониста. Разыграйте события этого этапа, связанные с двумя из трёх антагонистов, имеющими самое большое количество рангов. Если все три антагониста имеют равное количество рангов, то разыграйте все три события.

Кроме того, эти события очень трудно предотвратить, и они оказывают наибольшее влияние на того, кто был избран Баалом. Если герои в значительной степени противостоят наступлению этих событий, то это не только не даёт связанному с этим событием антагонисту подняться в рангах, но и сдвигает его счётчик рангов до пяти.

Побег из тюрьмы



После бунта, Морская башня Балдурана заполнена до отказа. Разэль планирует совершить нападение на военное здание и освободить заключённых, запертых в её подземельях. Морская башня — это грозная крепость, и атаковать её — это серьёзная проблема для любой из сил.

Преследование Изры Бракрель, которое описывалось в событии «Обыск и Арест», на этапе 1, подтолкнуло алхимика в распростёртые объятия Разэль. За время, прошедшее со времён тех событий, Бракрель, при помощи дымного пороха, создала бомбу, мощности которой будет достаточно, чтобы подорвать главные ворота крепости.

Каждый конец дамбы Морской башни находится под охраной большого количества солдат Пламенного Кулака (**капралы, лейтенанты, рядовые или сержанты**). Ещё больше наёмников, вооружённых арбалетами, размещено над воротами.

В союзе с Гильдией: Если к моменту этого события персонажи уже работают на Рильзу Разэль, то вероятнее всего она доверяет им не меньше, чем остальным её агентам. Главарь Гильдии поручает персонажам спланировать атаку, поэтому решение о том, как прорваться в Морскую башню, ложится на плечи игроков.

Если герои решают пойти в открытую атаку, то Разэль предоставляет им группу из хорошо вооружённых головорезов (**головорезов, крепких головорезов, полуросликов плутов и бомбардира**). Она также разъясняет, что если подрывник достигнет ворот Морской башни, расположенных в конце дамбы, то мощности пороховой бомбы гнома будет достаточно, чтобы их подорвать. После чего, у разбойников, обладающих сведениями об устройстве Морской башни, появится возможность воспользоваться суматохой и беспорядком, чтобы незаметно проскользнуть внутрь башни, пробраться в подземелья и освободить заключённых.

Если у персонажей нет собственного плана о том, как приблизиться к воротам Морской башни, то Разэль может предложить им в помощь кого-нибудь внутри Пламенного Кулака. Она сообщает им имена трёх вероятных кандидатов.

- ♦ Нордир Самулкин. Этот человек, нажил внушительные карточные долги которые он стремится скрыть от своих братьев, тоже членов Пламенного Кулака. (Персонажи могли встречать Самулкина ранее, на этапе 2, в событии «Бандитизм Пламенного Кулака».)
- ♦ Лотгейр Шотклоак, полурослик. Он вступил в ряды Пламенного Кулака ради забавы, и теперь открыто заявляет, что он выкупил бы свой контракт, если бы только мог себе это позволить. (Герои могли встречать Шотклоака в конце 3-го этапа.) Впрочем, заявление Лотгейра — это не больше, чем просто болтовня. Несмотря на постоянные жалобы, полурослику нравятся состоять в рядах Пламенного Кулака. Если к нему подойти с предложением о предательстве Кулака, то он тут же доложит об этом своему руководству.
- ♦ Отиала Бурлфист, женщина полуэльф. Она сбежала от брака по расчёту и, ища анонимности, присоединилась к Пламенному Кулаку, которую он ей предоставил. Но один из наёмников раскрыл её прошлое и теперь, использует информацию в целях шантажа.

Она обратилась к Раэль за помощью Гильдии, и в обмен на обещание помощи, Бурлфист согласится оказать помощь в организации побега из тюрьмы. (Персонажи могли встречать Бурлфист ранее, во время события «Поджог», на этапе 6.)

Если герои работают с Самулкиным или с Бурлфист, то он или она сопровождает героев и их команду через дамбу, под видом доставщиков снабжения. Когда они достигают ворот, бомба взрывается, а предатель растворяется в толпе и исчезает.

Если персонажи незаметно приближаются к башне или используют маскировку, не прибегая к помощи предателя, они должны совершить проверку Харизмы против Мудрости охранников, чтобы избежать обнаружения. Велика вероятность, что наёмники заметят уловку героев и либо остановят их, либо нападут сразу, в зависимости от того, что конкретно они обнаружат.

Резня: Как только заключённые (**головорезы**) будут освобождены, беглецы нападут на охранников (**рядовых**), и прорыв обратится в резню. Оставшиеся в живых заключённые бегут по дамбе в район Морской башни, где исчезают в его улочках и переулках.

Если Рейвенгарду не был раскрыт заговор «Контрабанда оружия», описанный на этапе 9, то Пламенный Кулак находится в более худшем положении, чем считают его члены. Когда наёмники вступают в бой с заключёнными, они обнаруживают пропажу оружия и снаряжения из арсенала. Во время преследования преступников на городских улицах, наёмники встречаются с союзниками и сторонниками Раэль (**головорезы** и **крепкие головорезы**), вышедших из своих укрытий, чтобы устроить засаду солдатам Кулака, в руках которых находится пропавшее оружие.

Не работая на Гильдию: Если персонажи не находятся в союзе с Гильдией, то Раэль использует других приближённых, для планирования и выполнения атаки. Если персонажи будут находиться где-то поблизости, когда происходит нападение, они могут присоединиться к любой из сторон сражения. А могут и не присоединяться вовсе, если не посчитают нужным. Если искатели приключений следуют за ударной группой Раэль, то они встречают группу охранников (**капралов Пламенного Кулака, лейтенантов, рядовых или сержантов**), которые слышали взрыв, но не имеют понимания, что именно происходит, и не получили никаких указаний.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Раэль получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи устраивают побег из тюрьмы, или если они не смогут помешать Гильдии его совершить.

Пороховой заговор



В течение нескольких месяцев, Сильвершилд тайне делал запасы дымного пороха в Верхнем городе. Способ его изготовления когда-то был секретом последователей Гонда, но с тех пор, как секрет ускользнул во внешний мир, религиозная доктрина запретила

это вещество. Однако являясь Верховным ремесленником Гонда, Сильвершилд считает, что он вправе изготавливать дымный порох, в связи с чем герцог уже на протяжении некоторого времени принуждает Имбалима Скунда усердно работать над его изготовлением.

На ранней стадии плана, волшебник Сильвершилд скупил запасы дымного пороха у Эвери Соншала и организовал работу с поставщиками ингредиентов, чтобы обеспечить производство большего количества продукции. Скунд импортировал грузы химических ингредиентов и хранил их на складах Нижнего города, прежде чем постепенно перенести их через многочисленные входы, в свой особняк — Врата Саскера. Затем он завербовал несколько учеников и укрыл их в подвалах особняка, чтобы превратить приобретённые им ингредиенты в дымный порох. Поначалу у герцога не было никаких намерений, кроме смутных мыслей о том, чтобы нарушить монополию Соншала на производство фейерверков и устроить грандиозное шоу. Но, по мере того, как влияние Баала продолжало извращать его помыслы, Сильвершилд всё больше укреплялся в куда более коварной идее.

План Сильвершилда

Не секрет, что многие члены Парламента Пэров, так или иначе, связаны с Гильдией. Долги, вымогательство, покровительство, сомнительные или незаконные сделки, привели к тому, что они оказывались в руках Деятипалой. Поскольку главной обязанностью пэров является избрание герцогов в Совет, Сильвершилд считает, что это лишь вопрос времени, когда весь город начнёт плясать под дудку Гильдии.

Таким образом, Сильвершилд решает очистить Парламент от коррупции, но у него недостаточно контроля над тем, кто будет избран в этот орган. Поскольку он не может очистить его в судебном порядке, и в своём сознании, обращённом к мыслям о тщательно продуманном, грандиозном убийстве, он приступает к другому плану — шокирующе-радикальному плану.

Если парламент не может быть приведён в порядок, рассуждает он, то его необходимо очистить. Это должно быть сделано таким образом, чтобы возложить вину на Гильдию и сплотить народ в поддержку герцогов. Сильвершилд решает ликвидировать Парламент в одной благоговеющей катастрофе, взорвав свои запасы дымного пороха во время заседания парламента, под Высшим Залом. Сильвершилд приходит к заключению, что, если его план работает, народ обрушится с обвинениями на Гильдию и изберёт новый Парламент. Кроме того, Гильдии будет гораздо труднее свергнуть новый Парламент, так как все её члены поверят, что Гильдия сама убила всех предшественников.

Только Сильвершилд и Скунд знают все подробности плана по взрыву Парламента. Те несколько людей, к которым они обращались за помощью в ходе подготовительного процесса, знают лишь свои собственные части головоломки. Кроме героев, никто не в состоянии остановить Сильвершилда.

Используйте информацию, приведённую в следующих разделах, чтобы правильно управлять игрой, опираясь на то, как решат действовать персонажи.

В подвалах Врат Сескера

Если персонажи проникают в плохо проветриваемые подвалы, расположенные позади и под Вратами Сескера, они встречаются несколько подмастерьев, изготавливающих дымный порох. Они заняты смешиванием, перемалыванием и измельчением компонентов для дымного пороха. К настоящему времени в подвалах изготовлено 50 бочек дымного пороха, каждая из которых 16 дюймов (40,6 см.) в высоту и 12 дюймов (30,5 см.) в диаметре.

Вся мастерская взрывоопасна. Если персонаж несёт факел или иной источник огня, то один из алхимиков кричит ему или ей, чтобы тот немедленно убирался. В это время, второй алхимик выплёскивает ведро воды, чтобы погасить пламя, а остальные в панике бросаются к выходу. Сами алхимики не используют огонь, а работают при помощи магических источников света.

В соломенные матрасы подмастерьев, а также под одну из паркетных досок мастерской, спрятаны записки, квитанции и накладные, которые в случае чего должны служить доказательством, что подмастерья были в сговоре с Гильдией. Эти документы являются подделкой, но, глядя на них об этом нельзя однозначно утверждать. Персонаж может обнаружить эти документы, если, обыскивая мастерскую, совершит успешную проверку Интеллекта со Сл 10. Если персонажи целенаправленно обыскивают матрасы или паркет, они находят документы без необходимости совершать проверку Интеллекта.

Скунд запирает двери, соединяющие его дом и подвалы. Если вдруг кто-нибудь обнаружит мастерскую, он станет отрицать, что знал о существовании подвалов, не говоря уже о том, что кто-то устроил там пороховую фабрику. На первый взгляд, такое заявление выглядит весьма странным, однако оно не лишено убедительности, если учесть сходство подвалов Врат Сескера с лабиринтом.

Перемещение товаров

На протяжении многих поколений семья Кандалхэллоу отвечает за почтительную транспортировку умерших из Врат Балдура в место их последнего упокоения, расположенное за пределами города. Однако в течение последних нескольких недель на повозках перевозили не только тела любимых почивших. В рамках тайной договорённости между семьёй Кандалхэллоу и Скундом, внутри якобы пустых гробов, были спрятаны пороховые бочки, которые везли в Верхний город на похороны. Кандалхэллоу настолько долго занимались своим ремеслом, что солдаты Стражи никогда не утруждали себя осмотром гробов.

После того, как катафалк минует врата Балдура, гроб с дымным порохом переносится в узкий переулочек, расположенный рядом с таверной Три Старых Бочонка. Если кто-нибудь проследует за якобы пустым гробом, через Верхний город, то ему этот маршрут должен показаться весьма подозрительным, поскольку нет никакой веской причины, на то, чтобы пустой гроб, на пути к дому семьи скорбящих, мог бы совершить объезд по переулочку. Однако Скунда совершенно не тревожит такая вероятность, так как он не может себе представить, зачем кому-то обращать внимание на перевозку гроба.

В переулочке, гроб переносят в подсобку винного магазина, а бочки быстро разгружают, прежде чем гробовщики продолжат свой путь.

В подсобном помещении находится вход в ответвление подземных акведуков Верхнего города, которое соединяется с цистерной в подвале Высшего Зала. Скунд украл ключ от него из кабинета Мастера над водными и подземными путями. Когда несколько гробов с дымным порохом будут здесь его ожидать, он подбежит и переместит дымный порох на нужную позицию, под Высшим Залом.

Внутри Высшего Зала

Скунд приказал рабочим возвести новые стены в подвалах Высшего Зала, окружив важнейшие опорные балки, прямо под палатой Парламента. Персонаж, который исследует стены, преуспев в проверке Интеллекта со Со 10, сможет идентифицировать их, как новую конструкцию.

Дварфы отмечают этот факт автоматически, без проверок. Чтобы избежать случайного обнаружения, дымный порох заложен внутри этих стен. Возведение новых стен призвано помочь направить ударную волну от взрыва вверх, в помещение, расположенное выше.

Скунд всё отрицает

Если заговор будет раскрыт, персонажи могут загнать Скунда в угол и допросить его. Однако волшебник знает какую цену ему придётся заплатить, если он раскроет причастность Сильвершилда к заговору. Поэтому, он ничего не расскажет персонажам.

Если его спросить, где сейчас находится дымный порох, то волшебник придёт к выводу, что персонажи не знают о заговоре, поэтому, он продолжит держать их в неведении. Если персонажи предъявят Скунду найденную в его кабинете карту Высшего Зала, то он пояснит, что карта необходима для исследования структурных дефектов Высшего Зала, которые нуждаются в магическом ремонте. Затем Скунд станет угрожать персонажам арестом за совершение ограбления его собственного дома.

ЗАЦЕПКИ К РАСКРЫТИЮ ЗАГОВОРА

Персонажи могут начать распутывать клубок заговоров Сильвершилда с разных сторон. Каждая нить заговора содержит ключ к разгадке, но каждая последующая нить по отдельности, заводит в тупик. Только ухватившись за несколько из этих нитей, персонажи смогут предотвратить взрыв.

Приключение не зависит от того, как персонажи предотвратят взрыв. На самом деле было бы интереснее, если персонажи поняли, что происходит нечто масштабное, но не смогли бы это остановить.

Подсказки могут быть обнаружены в ходе следующих событий.

- ♦ «Прелюдия к катастрофе», на странице 17: Когда один из алхимиков Скунда, в результате несчастного случая, при производстве дымного пороха, повреждает чашу для смешивания, выбрасывая её туда, где персонажи могут потом её обнаружить. Эта находка может привлечь внимание героев к Цветущему кварталу.
- ♦ «Интерлюдия 2: Управляющий портом», на странице 19: Декларация Гавани указывает, что кто-то импортировал большое количество основных ингредиентов, используемых при производстве дымного пороха и тайно хранил их на складе Нижнего города. К тому времени, как в дело вступают искатели приключений, эти припасы исчезают, и ничто не указывает на то, что они связаны со Скундом или Сильвершилдом.
- ♦ «Крадущийся Скунд», на странице 20: Однажды вечером, находясь в Верхнем городе, персонажи могут заметить, как Имбалим Скунд пробирается по улицам в сторону дома, после того, как он переместил бочки с дымным порохом из задней комнаты винного магазина в Высший Зал. У него есть разрешение Сильвершилда, позволяющее ему идти туда, куда он захочет, но его поведение и испачканная грязью одежда могут показаться подозрительными.
- ♦ «Похоронная процессия», на странице 26: Взрыв груза дымного пороха в Верхнем городе вызывает множество вопросов. Что случилось? Кто виноват? И с какой целью было совершено нападение? Это событие может вдохновить персонажей на отслеживание перемещения гробов.
- ♦ «Места, обозначенные крестом», на странице 30: Персонажи, пробирающиеся по Вратам Сескера, могут обнаружить чертежи Скунда, по размещению рядов дымного пороха и передать их эксперту, который сможет правильным образом их истолковать.

Даже в том случае, если персонажи притащат его в Высший Зал после того, как будет зажжён фитиль и потребуют указать, где находится порох, Скунд всё равно откажется отвечать. Волшебник знает, что он обречён при любом исходе событий, и он предпочтёт быть разорванным на куски вместе со своими похитителями, чем в одиночестве болтаться в петле.

Взрыв!

Когда **Торлин Сильвершилд** принимает решение, что пора устранить Парламент, он связывается с **Имбалимом Скундом**. Волшебник, при помощи свитка призывает огненного мефита, отправляя непослушное существо через акведук, чтобы тот поджог фитиль. Бочки с дымным порохом взрываются через восемь минут, уничтожая расположенное над ними крыло Высшего Зала и убивая всех в палате Парламента Пэров.

Когда заряд пороха взрывается, любой, кто находится внутри Высшего Зала, получает 10кб урона, которого более чем достаточно, чтобы убить пэров и их охранников. Любой, кто находится во дворе Высшего Зала получает 5кб урона. Любой, кто находится за пределами этой зоны, но в пределах 100 ярдов (300 футов) от Высшего Зала, получает 3кб урона.

Для наблюдателей взрыв выглядит как приливная волна земли, которая извергается вокруг крыла Высшего Зала и поглощает его целиком. Горящие обломки здания сыплются дождём по всему городу, что приводит к сотням раненых и вызывает десятки небольших пожаров. Окна зданий, выходящие на Высший Зал, разбиты на протяжении нескольких кварталов вокруг. Разрушенное крыло здания продолжает гореть в течение нескольких часов, а затем тлеет ещё на протяжении нескольких дней. Стоять остаётся лишь около половины строения.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Сильвершилд получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажам не удастся предотвратить взрыв Парламента Пэров.

Публичные казни



С точки зрения Рейвенгарда, Врата Балдура сейчас балансируют на острие ножа, находясь между верховенством закона и бездной хаоса. Сторонники Гильдии тянут город в пропасть, и ни одна из мер Рейвенгарда до сих пор не заставила балдурианцев

осознать угрозу. Но он может помочь им узреть эту угрозу, чтобы они наконец осознали её реальность. С наступлением утра по городу проносятся известия о том, что в полдень, в районе гавани, неподалёку от врат Василиска и Переправы Вирма начнутся казни. Однако имена приговорённых не разглашаются.

От тридцати до пятидесяти преступников выстроились в ряд с каждой стороны. Их преступления варьировались от беспорядков и убийств до нарушения границ и попираания законов о роскоши. Несколько человек были задержаны только этим утром. В редких случаях друзья и родственники узнают об аресте любимого человека только тогда, когда приговорённого ведут на виселицу или на плаху палача.

В течение часа обезглавливают и вешают более сотни заключённых. Их головы насаживают на пики, окаймляющие проезжую часть, а тела оставляют болтаться на портовых кранах и городской стене у врат Василиска, а также под мостом Переправы Вирма. В зависимости от

того, как долго продлится приключение, эти казни могут повторяться каждый день в полдень, до самого его окончания.

Вне зависимости от того, становятся персонажи свидетелями казней или видят лишь их последствия, они узнают по крайней мере одного или двух человек, например фонарщицу, которая однажды освещала им дорогу или принесла послание; Ибиза — изнурённого до предела, владельца закрытого порочного притона, что в Малом Калимшане; полуэльфа, которого они спасли от избиения солдатами Кулака; владельца магазина, который они защищали во время бунта; или Мусаида — человека Раэль, который управлял Калимским ювелирным эмпорием.

На службе у Гильдии: Если персонажи работают на Раэль, она умоляет их спасти Мусаида, который, как она слышала, находится среди тех, кого должны казнить на Переправе Вирма.

Перспектива спасения основными силами невелика. Многие солдаты Пламенного Кулака (**капралы, рядовые или сержанты**) стоят строем на мосту. Провернув масштабный отвлекающий манёвр, персонажи могут проскользнуть внутрь Скалы Вирма, чтобы освободить всех заключённых и сбежать с Мусаидом в толпу наблюдателей. Искатели приключений с большей вероятностью преуспеют, если они предъявят служебные жетоны, такие, как серебряные броши Рейвенгарда или ордер Сильвершилда на обыск и арест, во взаимодействии с невероятным блефом или запугиванием (требуется успешная проверка Харизмы со Сл 15). Если им повезёт, и они проявят смелость, то смогут спасти несколько человек из лап смерти.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажам не удастся спасти большинство заключённых в Скале Вирма.

МЕСТА, ОБОЗНАЧЕННЫЕ КРЕСТОМ

Если герои попадают во Врата Саскера в отсутствие Скунда и проведут его обследование, то в кабинете Скунда они обнаружат уникальный предмет мебели — высокий табурет из Высшего дома чудес. Если персонажи уже побывали в Высшем доме чудес, то они должны понять откуда взялся этот необычным образом спроектированный табурет. Если нет, то обратят внимание, что табурет выглядит более новым и свежим, что бросается в глаза, на фоне остальных предметов мебели. Осматривая табурет и преуспев в проверке Интеллекта со Сл 15, можно обнаружить, что одна ножка табурета содержит полый отсек с хитроумным замком. Чтобы открыть замок необходимо преуспеть в проверке Ловкости со Сл 15. Внутри ножки табурета спрятана плотно свёрнутая карта.

На карте изображён Высший Зал, поверх которого, чернилами нанесены многочисленные красные кресты. То, что на карте изображён именно Высший Зал нигде не указано, однако, персонажи, которые его видели с лёгкостью его узнают.

Между тем, карта не указывает на то, что именно обозначают нанесённые символы «X». Но архитектор или каменщик, изучающий расположение символов «X», поймёт, что они нанесены на точки структурных напряжений, центральные колонны, арки, опоры балок и несущие стены. И это не случайно. Символы «X» также обозначают места, где должны быть размещены бочки с дымным порохом, который необходим, чтобы разрушить крыло Высшего Зала, в котором находится Парламент Пэров. Однако герои не могут установить этот факт лишь только изучая карту.

ВСЁ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ КРОВЬЮ

Предпоследние события должны быть шокирующими. Такие события, как «Побег из тюрьмы», «Пороховой заговор» и «Публичные казни» должны привести в ужас всех жителей города, за исключением тех, кто эти события совершил. После двух таких событий весь Врата Балдура содрогнулся, сделал глубокий вдох и задержал дыхание.

Несмотря на то, что все трое, Раэль, Сильвершилд и Рейвенгард находятся на пути к тому, чтобы стать Избранными Баала, вполне вероятно, что одному из них удалось продвинуться дальше. Остальные двое втянуты в борьбу за власть, но остаются более или менее разумными. Несмотря на возмущения Баала в их головах, они осознают ужас происходящего, и в последней попытке восстановить хоть капелюк здравомыслия, они тянутся к бастионам власти Врат — выжившим пэрам, герцогам, офицерам Пламенного Кулака и лидерам Гильдий.

К несчастью эти усилия обречены на провал. Все, что им удаётся сделать, это собрать огромную толпу для грандиозного смертоносного представления.

Вне зависимости от того, кто становится Избранным Баала, путь к кульминационному событию один и тот же. Городские лидеры объединяются, чтобы выступить с обращением. Они заявляют, что ситуация во Вратах Балдура зашла слишком далеко, и теперь группы власти понимают, что они должны решить свои разногласия политическим и мирным путём. Закон о роскоши и закон, запрещающий жителям Нижнего и Внешнего городов покидать Верхний город после того как пробьют три колокола, смягчены, и ходят слухи, что эти законы могут быть отменены вовсе.

Чтобы помочь городу исправиться, лидеры направляют ресурсы на предстоящий Фестиваль Луны — трёхдневный праздник с костюмированным весельем, развлечениями, траурным поминанием и пиршеством. (Если другое празднование лучше соответствует времени вашей кампании, используйте его. Однако Фестиваль Луны идеален, потому что это отчасти траур и празднование дня всех усопших одновременно.)

Грандиозное событие начинается на следующую ночь, когда луна находится высоко в небе. Ширь, преобразованная в фестивальную площадку, заставлена столами с едой, которую патриары предлагают бесплатно, а вокруг площадки вихрем кружатся маски, костюмы, мекстрели, пляски, кукловоды, фейерверки, проводятся игры на ловкость, а также азартные игры. У знатных людей и простого люда есть масса возможностей общаться на равных и всячески дурачиться.

После всего, что произошло, жители и искатели приключений, вероятнее всего, будут настороже, но фестиваль будет продолжаться, как и положено, вплоть до наступления второй ночи.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

На заключительном этапе происходит только одно событие. Разыграйте событие для антагониста, чей ранг является самым высоким на Пути Благосклонности Баала. Если будет ничья, примите решение о том, кто из них был наиболее кровожадным.

Вне зависимости от того, кто будет в финале, Избранный Баалом — это всё, что связано с убийством. Он или она хочет убить как можно больше людей, прибегнув к самым ярким и ужасающим способам. Избранный Баалом не распространяет террор ради террора. Он или она намеревается способствовать наступлению исторического дня убийства, за которое Баалу приписывают заслуги.

Кульминационное столкновение Избранного Баалом с героями — это также ваша возможность прояснить игрокам, что именно происходило во Вратах Балдура. Во время битвы Избранный обвиняет искателей приключений в том, что это они привели город к такому исходу и прежде чем умрут они должны знать, что Баал жив. После того, что случилось с герцогом Адрианом, игроки, вероятно, заподозрили, что Баал всё это время был в игре. Если они все ещё пребывают в замешательстве, замечания Избранного могут содержать множество намёков, например, таких как: «Ещё одно убийство во имя Баала!», либо: «Твоё мастерство убивать восхищает моего господина».

Убийство — это бунт



Когда празднующие наполняют рыночную площадь, десятки наёмных убийц (**крепкие головы-резы**), действующие по приказу **Рильзы Раэль**, незаметно берут в неплотное кольцо весь рынок Шири. Затем она подаёт им знак, и они обнажают кинжалы и начи-

нают пробиваться сквозь толпу. Убийцы носят карнавальные маски, скрывающие их лица, а также просторные плащи, скрывающие оружие. Чем тише они будут убивать, тем лучше.

Мало кто из гуляк догадался бы принести оружие на праздник мира и скорби. Поэтому, когда люди замечают нападающих, толпа устремляется к центру Шири, где Раэль превращается в **Избранного Баалом**. Она выкрикивает хвалы Баалу, истерически хохочет, набрасываясь на любого, кто находится в пределах её досягаемости. Паникующие посетители фестиваля в ужасе топчут друг друга, не зная, куда бежать.

К тому времени, как герои доберутся до Избранного, к Раэль присоединятся несколько её наёмных убийц. По одному новому убийце прибывает в начале каждого последующего раунда, до тех пор, пока Избранный Баалом не будет убит. Все сражаются насмерть.

Праздник смерти



Во время вечерней трапезы Сильвершилд поднимается из-за главного стола, чтобы обратиться к толпе. Он красноречиво говорит о потерянных близких и надежде на лучшее будущее. Пока он говорит, служители Гонда выкатывают бочки с вином и устанавливают

столы, на которые ставят кубки и пивные кружки. В заключении своей речи Сильвершилд жестом указывает на хогсхед (мера веса и измерения объёма жидкости, а также название для деревянных бочек, размером с голову кабана) и призывает балдурианцев сделать большой глоток лучшего вина из Высшего Дома Чудес, чтобы почтить мёртвых и возвестить новое начало Врат Балдура. Вина храма заслуженно славятся, и как правило, предназначены исключительно для священников. Посетители фестиваля быстро выстраиваются в очередь.

Примерно через тридцать минут после того, как вино было роздано, между двумя гуляками вспыхивает драка. Солдаты Стражи вмешиваются, останавливая дерущихся. Через несколько минут начинается ещё одна ссора. А затем ещё одна. Ранее в тот же день, Сильвершилд подсыпал в вино яд, который делает людей раздражительными и воинственными. Вскоре драки вспыхивают по всей округе. При этом дерущиеся не брезгуя применять столовые ножи и прочее импровизированное оружие.

Когда балдурианцы накидываются друг на друга, **Торлин Сильвершилд**, до этого времени спокойно сидящий за почётным столом и держащий свой кубок с вином, превращается в **Избранного Баалом**. Он поднимается из-за стола и пробивается в паникующую, склонённую к убийству толпу. В это время несколько **прислужников Гонда**, попавших под его влияние, спешат к нему, стараясь защитить Избранного. Все прислужники сражаются насмерть.

Смерть спускается свыше



Несмотря на все опасения, второй вечер фестиваля проходит без заминок.

Затем в Ширь влетает снаряд и рассыпается дождём пылающих осколков. В визжащей толпе взорвутся ещё два снаряда сферической формы, прежде чем кто-ни-

будь поймёт, что глиняные снаряды, наполненные алхимическим огнём, кто-то запускает из требушета, который расположен на вершине Морской башни Балдурана.

Огонь быстро распространяется. Когда люди обнаруживают, что врата, ведущие в Нижний город заперты снаружи, панические крики доходят до предела. Тем временем поджигатели превратили врата Чёрного Дракона — единственный иной выход из Верхнего города, в ревущее пекло. Каждый новый снаряд, запущенный в толпу, убивает всё больше невинных и добавляет своё брызжущее пламя к и без того разрастающемуся пожару.

Из Верхнего города персонажи ничего не смогут сделать. Для того, чтобы сбежать из Верхнего города, они могут при помощи верёвок перелезть через Старую стену, либо они могут пробраться через подземные переходы Погребов.

Чтобы проникнуть внутрь Башни Балдурана, герои должны будут пробиться через ряды стражников (**рядовых, капралов, сержантов** или **лейтенантов Пламенного**

Кулака), стоящих на дамбе. Если у персонажей есть при себе серебряные броши Рейвенгарда, или они носят табард Пламенного Кулака, то стражники пропустят, не чиня препятствий.

К этому времени, маршал **Ульдер Рейвенгард** уже превратился в **Избранного Баалом**, и теперь, героям предстоит сразиться с ним, на крыше Морской Башни. Его обороняют несколько **рядовых Пламенного Кулака**, четверо из которых управляют требушетом. Ещё по два солдата Пламенного Кулака поднимаются по лестнице и вступают в бой в начале каждого чётного раунда, до тех пор, пока Избранный Баалом не будет убит. Все наёмники Кулака сражаются насмерть.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Вне зависимости от того, каким образом развернутся события, Врата Балдура выходят из этого тяжёлого времени, как город, который уже никогда не будет прежним. Избранный Баалом мёртв (предположительно), что по крайней мере, является веской причиной для празднования на фоне всеобщего траура и утраты. Врата Балдура теперь стоят на перепутье, и решения, принятые героями, направят город в одном из двух направлений.

Поскольку персонажи завоевали влияние, теперь у них есть возможность стать легендарными героями Врат Балдура. Жители Врат Балдура не станут избирать их герцогами, но все те, кто стоит у власти — кто бы ни остался от преданных Сильвершилду, Рейвенгарда и Разль, плюс выжившие герцоги, пэры, патриары, а также высокопоставленные офицеры Стражи и Кулака, и прочие гражданские и религиозные лидеры, обращают большое внимание на всё, что скажут уничтожители Избранного Баалом.

Если персонажи принимают сердечные рукопожатия и слёзные благодарности, а затем покинут город, то Врата Балдура вновь вступит на тропу борьбы, поскольку фракции будут стремиться свалить всю вину друг на друга и извлечь из этого выгоду.

Если герои активно выступают и призывают жителей обмениваться рукопожатиями и вместе работать над восстановлением города, то народ прислушается к ним. Со временем, разрушенные здания заменят более прочными, более современными сооружениями. Подвергнутый ужасам последних событий, Парламент Пэров избереёт нового герцога, из числа горожан Внешнего города. Новый Совет четырёх приступит к обсуждению того, как более справедливо управлять Вратами Балдура.

ИЗБРАННЫМ СТАНОВИТСЯ ПЕРСОНАЖ

Приключение имеет ещё один возможный финал. В то случае, если герои уничтожают всех трёх фаворитов Баала, либо если методы героев, на протяжении всего приключения были кровожадными, то они становятся более привлекательными объектами для Баала и тогда Бог Убийства выбирает одного из них. (Выберите персонажа, чьё поведение лучше всего иллюстрирует принципы Баала).

В этом случае оставшиеся герцоги всё равно устраивают общегородской праздник. Во время праздника персонажей превозносят и чествуют как героев. Когда всё внимание будет сосредоточено на них, один из персонажей превращается в Избранного Баалом и пытается убить всех, кто находится в пределах его досягаемости, особенно бывших друзей.

Персонаж, который становится Избранным, сохраняет всю свою обычную статистику, а также получает преимущества, описанные в разделе Избранный Баалом, в руководстве к приключению.

Вы можете разыграть это событие одним из двух способов.

Первый способ — это приказать игроку, чей персонаж стал Избранным беспощадно атаковать оставшихся героев до тех пор, пока персонаж игрока не будет убит. Возможно позже, если персонаж будет воскрешён, то Баал ослабит хватку.

Второй способ — это приказать игроку, чей персонаж стал Избранным атаковать героев, но в конце каждого раунда, в котором никто не будет не убит, дать возможность Избранному персонажу совершать сбросок, чтобы восстановить контроль над собой. Но всё же, даже после восстановления контроля, герой всё ещё остаётся Избранным Баала. Сообщите игроку, что с каждым существом, которое убивает персонаж, Баал становится сильнее. После этого Баал может навещать героя во снах, чтобы издеваться над ним, раскрывая секреты или преподнося советы, которые кажутся хорошими, но приводят к смертельным последствиям.

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн
Мэтт Сернетт, Стив Винтер

Редактор
Даун Дж. Гелусо

Ответственный редактор
Ким Мохан

Менеджер Группы D&D
Майк Мирлс

D&D Продюсер
Грег Билсленд

Старший креативный директор
Джон Шиндехетт

Художественный руководитель
Мари Колковски

Иллюстратор обложки
Тайлер Джейкобсон

Команда бренда D&D
Натан Стюарт, Лиз Шух, Лаура Томмервик,
Шелли Маццано, Крис Линдси, Хилари Росс

Руководитель издательского производства
Энджи Локотц

Организованная игра
Крис Тулах

DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, D&D, Убийство во Вратах Балдура, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast. Любое сходство с реальными людьми, организациями, местами, или событиями, упомянутыми здесь, являются чисто случайными.

Опубликовано компанией Wizards of the Coast LLC. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Представлено компанией Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

©2013 Wizards of the Coast LLC.

300A4537000001 EN

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Вы можете использовать следующие события, чтобы дополнить печатную версию приключения «Убийство во Вратах Балдура», предоставив персонажам больше возможностей повлиять на происходящее по мере того, как город все больше приближается к катастрофе.

Серьёзность этих событий, рассматриваемая наряду с темпами роста кровавой тактики антагонистов, предлагает удачное расположение для многих из них.

Такие дополнительные события, как «Когда нападают звери», «Подброшенные улики» и «Неприятности с законом», прекрасно вписываются в качестве отдельного этапа, расположенного между этапами 4 и 5 (эти события нужно разместить после этапа 4, поскольку каждое из них зависит от того, какие события произошли на этом этапе).

Таким же образом, такие дополнительные события, как «Потопление флота», «Проникновение» и «Изгнание» могут стать новым этапом, расположенным между этапами 9 и 10.

Событие «Шаткая черепица» — это вольное событие, которое вы можете разместить, на любом из этапов.

Когда нападают звери



Чтобы запугать жителей Нижнего города и воспрепятствовать торговле в ночное время, Разэль организует выгон крысиных стай из подвалов и переулков на улицы. Поначалу, граждане не обращают внимания на эти инциденты из-за проливных дождей или недавней забастовки санитаров (этап 4). Но после второго наплыва крысиных стай, большинство людей начинает подозревать, что существует некий организатор, который направляет этих существ.

Все очевидцы описывают в основном один и тот же сценарий. Они были в компании, шли после наступления темноты за фонарщиком (или фонарщицей), который неожиданно начал кричать и бить ногами по земле. Фонарщик либо ронял фонарь, либо в панике убежал вместе с ним, оставляя своих подопечных в кромешной тьме, после чего на компанию набрасывались царапающиеся, кусающиеся паразиты, в результате жертвы убежали, спасая свои жизни, или искали какое-нибудь укрытие поблизости.

В целях борьбы с крысами Пламенный Кулак усиливает ночные патрули **охотничьими гончими**. Собак, которых обычно запрещено держать в городе, конфисковали у владельцев домов Внешнего города и удалённых охотничьих питомников патриаров. Этот акт умудряется одновременно разозлить жителей Внешнего города, патриаров и жителей Нижнего города, которые не могу уснуть по ночам из-за лая собак. Что ещё хуже, патрули редко бывают эффективными, и несколько собак умирает от укусов заразных крыс.

На самом деле нападениями **крыс** руководит верный крыс, находящийся на жаловании Гильдии. Этот оборотень по имени **Тарпо Сонгбакл** — новичок во Вратах Балдура и только совсем недавно познакомился с Разэль. У него нет особой привязанности к крысам, и он может командовать ими не только из тени, но и в бою. Если его схватят или убьют, атаки прекратятся.

В конце этого дополнения приведены статистические данные для охотничьих гончих, крыс и Тарго Сонгбакла, если вы в них нуждаетесь.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Раэль получает один ранг на Пути Благосклонности Баала, если персонажи не смогут поймать или убить Тарго Сонгбакла.

Подброшенные улики



Если персонажи успешно выполнили задание Рейвенгарда в событии «Рейвенгард на место герцога» на этапе 4, то маршал приглашает их в свою резиденцию, расположенную в Морской Башне Балдурана.

Он сразу переходит к делу. Прочтите:

«Если вы хотите сокрушить злодеев, то я могу предоставить вам наиболее выгодную для этого позицию и дать вам наилучшее для этого оружие. Я имею ввиду, что со злом нельзя бороться злом, а вот с огнём наоборот, надо бороться огнём.

Совет слишком робок, чтобы удержат в своих руках Пламенный Кулак. Мы давным-давно могли бы выжать из города эту грязную воду, если бы нам позволили заняться этим по-настоящему. Я знаю, где затаилась настоящая проблема, кто её порождает и кому это выгодно. Но Гильдия подкупила судей Врат, поэтому справедливость всегда терпит поражение в суде.

Однако их уютному гнёздышку вот-вот придёт конец, как только всплывут некоторые, хорошо расставленные улики. Я думаю, вы справитесь с этим. Понимаете, о чём я?»

Если персонажи выражают понимание и не возражают против того, чтобы подбросить улики, тогда Рейвенгард щёлкает пальцами и его помощник делает шаг вперёд, протягивая наиболее разговорчивому и ответственному персонажу небольшой свёрток. В свёртке находится окровавленный кинжал, богато украшенная курительная трубка и верхняя треть сломанной трости. На трубе выгравировано имя патриара «Ариакс Риллин». По словам Рейвенгарда, Риллин часто председательствует на судебных процессах над предполагаемыми членами Гильдии и принимает решения в их пользу. Трубка источает сильный запах соболиного луноцвета — запрещённого наркотического вещества, вызывающего привыкание. На голове трости и навершии кинжала изображён фамильный герб Риллинов (бесплодное дерево в треугольнике).

Рейвенгард расскажет героям о семейных склепах Сзарров, расположенных вблизи с утёсами Ветховья. Маршал осмотрительно проинструктирует персонажей, чтобы грядущей ночью, они поместили эти три предмета в склеп, а остальное он сделает сам.

Если персонажи спросят о человеке, которого они подставляют, Рейвенгард заверит их, что Риллин совершил куда более худшие преступления, по сравнению с тем, что может повлечь за собой обнаружение этих улик.

Не в деле: Если герои отказываются принимать в этом участие, Рейвенгард бросает на них пренебрежительный взгляд, делает унизительное замечание и от-

пускает их взмахом руки. На этом их встреча с Рейвенгардом заканчивается, а улики против Риллина подбрасывает кто-то другой.

В деле: Если искатели приключений соглашаются с планом Рейвенгарда и берутся отнести предметы в Ветховья, то они должны войти на кладбище ночью, чтобы не быть замеченными. Мавзолей расположен неподалёку от утёсов, его замки и печать давно сломаны, а лестница ведёт в склеп.

Старые кости, каменные саркофаги, помёт птиц и летучих мышей окружают тело молодой женщины, которое пожирают несколько **упырей**. (В конце этого дополнения приведены статистические данные для упырей, если вы в них нуждаетесь).

Если герои побеждают упырей, они могут осмотреть тело и определить, что у женщины была

болезнь, распространённая во Внешнем городе, а также то, что её ударили по голове тупым предметом и несколько раз ножом. Искатель приключений совершивший успешную проверку Мудрости со Сл 10 отмечает, что удары тупым предметом и ножом были нанесены уже после смерти жертвы. (Рейвенгард нанял двух расхитителей могил, чтобы те выкопали тело, сбросили его здесь и причинили ранения, в то время как наёмные воры раздобыли улики у их предыдущего владельца. То, что упыри найдут труп, не входило в их планы.)

Если персонажи подбрасывают предметы, то на следующий день Врата Балдура взбудораживает известие об аресте Риллина. Ему инкриминируется совершение ритуального, связанного с культом убийства, в районе Ветховий. В свете пристрастия патриара к соболиному луноцвету, который у него был изъят при обыске, факт того, что он совершил убийство, никого особо не удивляет.

К полудню, хлынувшая волна слухов достигает пика, когда по улицам проносятся известия о том, что Риллин обвинил Девятипалую, как своего сообщника в культовом убийстве и заявил, что настоящее имя лидера Гильдии — Астель Кинэ, что неизбежно привело к её аресту. Теперь они оба заключены под стражу в Морской башне.

Чувствуя себя уверенным в невиновности, не смотря на ту роль которую он сыграл в разбирательстве, Рейвенгард рад тому, что Риллин потерял свою судебскую должность и одновременно с этим выступил в качестве надёжного свидетеля против Девятипалой.

Двойное противостояние Рейвенгарду: Если персонажи принимают задание, но не подбрасывают улики, или они не принимают задание, а вместо этого его предотвращают, этим они приводят Рейвенгарда в ярость, поскольку у него должен быть кинжал, трость и трубка, чтобы осуществить свой план. Уязвлённый этим предательством, Рейвенгард приказывает Пламенному Кулаку прочесать город и схватить героев, используя любые необходимые для этого средства. Героям было бы разумно искать защиты у Сильвершилда или исчезнуть в укрытиях Раэль. Если Рейвенгард поймает их, они будут брошены в самую глубокую и сырую темницу в Морской башне Балдурана.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на пути Благосклонности Баала, если персонажи подбрасывают улики, чтобы подставить Ариакса Риллина, или если они не смогут помешать агентам Кулака это осуществить. Если герои принимают задание, но не подбрасывают улики, Рейвенгард заключает их под стражу, но не получает ранга на пути Благосклонности Баала.

Неприятности с законом



Герцог Сильвершилд будет кипеть от злости, когда до него дойдут известия о том, что давнего союзника Парламента Пэров — Ариакса Риллина подставили, обвинив в ритуальном убийстве (смотри событие «Подброшенные улики»), а

Лорда Виллиан Кадвэлла шантажировали, чтобы он отклонил от назначения кандидатуру Сильвершилда (смотри событие «Рейвенгард на место герцога», на этапе 4). Поэтому Сильвершилд решает отомстить маршалу Кулака и обращает свою значительную юридическую власть против людей, находящихся под защитой Рейвенгарда. Вскоре до героев доходят слухи о том, что солдаты Стражи вытаскивают людей из своих жилищ по надуманным обвинениям.

Если Сильвершилд доверяет персонажам или хочет дать им ещё один шанс, то он вызывает их в свое поместье. Он приказывает им разыскать и привести к нему для допроса трёх балдурианцев. Герцог тонко намекает, что в случае необходимости персонажи могут применить силу. Он даст искателям приключений «реальные доказательства» (копии показаний свидетелей против Норольда Дласкера, Эллин Харбриз и Степана Гроата, полученных под присягой). Назначая на это дело персонажей, Сильвершилд выражает явное возмущение Пламенным Кулаком, называя его «каким-то, непостижимым образом слишком занятым выполнением иного рода обязанностей, по поддержанию правопорядка».

Норольд Дласкер может быть знаком персонажам по событию «Обыск и арест», на этапе 1. Патриарх, который работает торговцем тканями, глубоко в долгах перед ростовщиками Гильдии. Эти кредиторы заставляют Дласкера заниматься как отмыванием денег, так и выполнять прочие услуги в интересах Гильдии. Обедневший патриарх также снабжает Пламенный Кулак недорогой шерстью для обмундирования. Его арест порадовал бы Сильвершилда по трём направлениям сразу: это навредит Гильдии, лишит ресурсов Пламенный Кулак и позволит упрятать патриарха, который является позором для своих собратьев. Поскольку Дласкер знает, что связи с Гильдией рано или поздно привели бы его к неприятностям, он почти не оказывает сопротивления, когда за ним приходят либо персонажи, либо солдаты Стражи.

Эллин Харбриз — это пухленькая, покрытая веснушками, рыжеволосая и весьма дружелюбная девушка. Она управляет пекарней Харбриз, бизнесом, который она унаследовала от своей матери. Сильвершилд утверждает, что мать Харбриз никогда не платила налог на интеграцию переселенцев, обязательный для ведения её бизнеса. Эллин будет сопротивляться аресту, станет колотить кулаками по тому, кто попытается её схватить. Она цепляется за дверную арку и во весь голос кричит: «Вы не имеете права арестовывать невинную женщину! Я помру, если вы бросите меня в тёмное, сырое подземелье! Вы меня убьёте! Убьёте!»

Она одновременно и ошибается, и, к несчастью, права. Персонажи действительно рискуют арестовать невинного человека. И в том случае, если Харбриз всё же будет заключена в камеру, она неизбежно заразится изнуряющей болезнью, которая убьёт её в течение двух недель, если она не получит волшебное

исцеление. Если действия героев вынудят Харбриз кричать и брыкаться, убедитесь, что через несколько дней один из солдат Стражи расскажет героям о том, что её постигла болезнь.

Степан Гроат — это лейтенант Пламенного Кулака, который задолжал Гильдии солидных размеров игровой долг. Из-за своих финансовых проблем он живёт в арендуемом помещении в Норчапеле. Когда персонажи подходят к его двери, Гроат открывает лишь смотровую щель. Если он видит вооружённых незнакомцев, то он предположит, что их наняли, чтобы выбить из него долги. Он тут же захлопнет щель, выскочит в заднее окно и устремится по шиферным крышам, перепрыгивая с одной лачуги на другую, с головокружительной скоростью. Персонаж может попытаться выбить дверь преуспев в проверке Силы со Сл 10. В таком случае погоня начнётся с этого момента.

Маршрут Гроата начинается на относительно плоских крышах, прежде чем достичь покатых. Если персонажи станут его преследовать, то опишите откосные, мокрые от дождя черепицы, скользящие под их сапогами, головокружительную высоту и грязные дороги, виднеющиеся далеко внизу, безумные прыжки Гроата, и вопли зеваяк, наблюдающих за мокрым, безрассудным представлением, с улицы внизу.

Играйте в погоню так долго, как вы этого пожелаете. Для того, чтобы определить удастся ли Гроату и персонажам преодолеть прыжком очередной переулочек, или устоять на скользкой черепичной крыше, пусть они совершают проверки способностей. Если в какой-то момент Гроат проваливает проверку, то он срывается с крыши, падает и разбивается насмерть.

Противостояние арестам: Не смотря на то, что Сильвершилд не просит героев проводить аресты, друг Верхнего города или некто узнаваемый, например такой как Коран (смотри на странице 38 Руководства кампании), поделится с ними добрым советом. Если персонажи примут решение выступить против задержаний, в таком случае они рискуют бросить вызов солдатам Стражи, которые придут за Дласкером, Харбриз и Гроатом. Наиболее эффективным подходом будет провести столкновение со Стражей, где-то вблизи с солдатами Пламенного Кулака или выступить персонажам в качестве представителей Кулака. Члены Стражи наделены правом арестовывать жителей Верхнего города, например, таких как Дласкер, но их власть в Нижнем городе обладает меньшей силой, особенно без явной поддержки Великого герцога, которой у них сейчас нет.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Сильвершилд получает один ранг на пути Благоклонности Баала, если персонажи задерживают Норольда Дласкера, Эллин Харбриз и Степана Гроата, или если они не смогут помешать солдатам Стражи арестовать этих людей.

Шаткая черепица



Большинство зданий Верхнего и Нижнего городов обладают крутыми, серыми шиферными крышами. Иногда случается так, что плитки черепицы отрываются от крыш и скатываются, разбиваясь об улицу внизу. Чаще всего такие случаи заканчиваются не больше чем испугом проходящих внизу людей, но иногда приводят к трагедии.

Однако такие несчастные случаи не всегда происходят случайно. Изредка головорезы и наёмные убийцы Врат Балдура намеренно сбрасывают черепицу на ничего не подозревающих жертв. Порой, разбивающаяся под ногами плитка, служит всего лишь предупреждением. В иных случаях, летящая вниз черепица выносит окончательный, смертельный приговор.

Это событие наступает, когда Нижний город охватывает поток инцидентов, связанных с падающей черепицей. Черепичные плитки таинственным образом соскальзывают и падают в толпу, причиняя травмы состоятельным торговцам, знатным гражданам, солдатам Пламенного Кулака, которые слишком смело пользуются своим положением, и любому другому, к кому Гильдия могла бы испытывать неприязнь. К сожалению, черепичные плитки, падающие в толпу, также поражают невинных прохожих. Число таких и подобных этим несчастным случаям быстро возрастает. Вскоре по крутым улицам Нижнего города устремляются бочки, а на причалах рвутся канаты кранов, обрушивая груз на землю. Все жители Нижнего города на взводе. Специальные смотровые площадки, расположенные вдоль стены между Верхним и Нижним городами, позволяют наблюдать за любой подозрительной деятельностью на всех крышах под ними.

За этими атаками стоит Рильза Раэль, которая для проведения этих действий наняла несколько гильдийных **головорезов**, но сообщать персонажам об этом факте она не станет, даже если они работают на неё.

Героям будет трудно вмешаться в эти события, если они не окажутся в нужном месте и в нужное время, или если Раэль не сделает их целью такой атаки. Чтобы расследовать эти события, наилучшим способом будет рассредоточиться персонажам по всему городу и выработать совместно со Стражей, размещённой на стене, какой-нибудь сигнал. Таким образом, когда один из членов Стражи заметит что-то подозрительное, у персонажа будет неплохой шанс вовремя добраться до места, чтобы противостоять преступникам. Конечно, рассредоточение может означать, что герою придётся в одиночку противостоять преступникам (парочке **крепких головорезов**).

Если персонажи не расследуют эти события и в них не вмешиваются, то загадочным образом рушится целое строящееся здание. В результате этого обрушения гибнет Гратус Мимдур — строитель, который обычно нанимает рабочих из Внешнего Города и платит им достойное вознаграждение. Его смерть вызывает гневную реакцию во всём Внешнем городе и кладёт конец несчастным случаям.

Персонажи могут стать мишенью несчастного случая, если они недавно разозлили Раэль, либо другого члена Гильдии. Или персонаж может стать мишенью, когда он или она прибывает на место происшествия. Чтобы уклониться от скатывающейся вниз по улице ручной телеги или бочки, персонажу необходимо преуспеть в проверке Ловкости со Сл 10. Чтобы уклониться от падающей черепицы, необходимо преуспеть в проверке Ловкости со Сл 15. В случае провала черепичная плитка наносит 1к10 урона.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Раэль получает один ранг на пути Благосклонности Баала, если персонажи не смогут поймать или убить несколько преступников.

Потопление флота



Раэль хочет нанести удар торговцам там, где им будет больнее всего. Во Вратах Балдура весь товар, так или иначе, но в конце концов, прибывает в гавань. Одной вспышкой насилия она планирует сжечь или потопить как можно больше кораблей в га-

вани. Как результат, причинённый ущерб может разрушить некоторые купеческие семьи города, а также привести к многочисленным смертям.

Это событие должно происходить ночью, когда нападающие могут находиться под покровом темноты. Идеальное место для персонажей, это находится в или рядом с районом Морской башни, но они могут включиться в действие из любой точки города.

Планируется, что три группы диверсантов, в небольших лодках будут грести вдоль гавани, метая в корабли сосуды с алхимическим огнём. Израсходовав все боеприпасы, они скрываются, гребя из гавани к безопасному месту высадки, вниз по реке.

На каждой лодке, у румпеля, на корме находится рулевой (**крепкий головорез**), который руководит шестью гребцами (**головорезами**), плюс по два дварфа на носу лодки (**бомбардиры**), которые метают алхимический огонь. Глиняные сосуды подвешиваются на верёвки, так чтобы их запускать, как из рогатки. Каждая лодка снабжена двенадцатью сосудами с алхимическим огнём.

Поджигатели начинают разделяться. Их первые атаки совершаются на причалы Цветущего квартала, на пристань Кручей возле Счётной палаты, и вдоль береговой линии Свалки. Затем три лодки идут вместе, в ряд, чтобы охватить наибольшее скопление кораблей на причалах Восточного пути и Брэмптона. Благодаря темноте и туману, возникнет большая неразбериха в отношении того, откуда берутся эти пожары. Экипажам кораблей может потребоваться некоторое время, чтобы понять, что нападающие находятся на воде, а не на суше.

Если не будет оказано сопротивление, то эта атака нанесёт ущерб судоходству Врат Балдура. Большая часть пожаров будет потушена быстро реагирующими экипажами, но восемь кораблей будут уничтожены полностью, пять других окажутся значительно повреждены, а также сильно пострадают причалы, и будут понесены значительные финансовые потери. Каждый торговец в городе будет стоять у врат, ведущих в район Морской башни, вопя о возмездии.

Если персонажи присоединятся к этой атаке, то наиболее подходящим местом для них будут носовые части огненосных лодок, откуда они могут метать сосуды с алхимическим огнём. Если они в хороших отношениях с Рилзой Раэль, то она предложит им работу. Рулевые будут направлять лодки туда, куда прикажут им персонажи. Первые несколько атак будут совершенно неожиданными, но к тому времени, когда поджигатели приблизятся к причалам Восточного пути, большая часть гавани будет уже начеку, разыскивая очаги неприятностей. Позвольте персонажам совершить проверку Харизмы со Сл 10, чтобы их экипажи оставались в тишине. В том случае, если лодка всё же будет обнаружена, то она попадёт под град арбалетных болтов (исходящий от экипажей кораблей, представленных, как **головорезы**). По мере того, как лодка станет отплывать, каждый неигровой персонаж, находя-

щийся в ней, подвергается однократной атаке из арбалета, в то время, как каждый игровой персонаж, подвергается атаке трижды.

Если персонажи находятся вблизи гавани, когда начинается эта атака, у них есть много способов принять в ней участие. Скорее всего, они помогут бороться с пожарами на кораблях или попытаются определить происхождение пожара, а затем будут атаковать с берега лодку с поджигателями, или даже захватят небольшую лодку и устроят погоню. Варианты практически бесконечны, поэтому конкретизация остаётся в ваших руках. Если персонажи находятся в районе Морской башни или рядом с ней, когда начинается эта атака, у них есть уникальная возможность. Морская башня Балдура оборудована требушетами Гонда, предназначенными специально для затопления вражеских кораблей в гавани. К этому моменту персонажам уже может быть известно о наличии требушетов, если ранее Рейвенгард провёл для них экскурсию. Возможно, героев может загнать в угол низкоставленный офицер Пламенного Кулака, который признает их или с кем они работали раньше, либо же сам Рейвенгард, который попросит оказать помощь бригадам осадных орудий.

Для наблюдателей, находящихся на вершине Морской башни, дрейфующий через гавань туман затрудняет видимость, скрывая очертания лодок поджигателей. Огненные всполохи от горящих кораблей и редкие проблески лунного света, просачивающегося сквозь туман обеспечивают непостоянное, тусклое освещение. Каждый раз, когда вспыхивает очередной корабль, у персонажей есть шанс заметить атаковую гребную лодку, совершив успешную проверку Мудрости со Сл 15. Если один или два персонажа замечают лодку, то она может быть атакована требушетом со штрафом -3 к броску атаки. Если три или более персонажей заметят лодку, то она может быть атакована без штрафов. Прикажите персонажу совершить бросок атаки против КД 9. При попадании лодка уничтожается в результате небольшого взрыва, оставшегося алхимического огня. Половина экипажа лодки погибает, а другую половину вылавливают или захватывают моряки.

На каждой башне находится требушет, но только три из них имеют достаточно хороший обзор для атаки. Для каждого из них требуется бригада из пяти человек. Их можно полностью укомплектовать **рядовыми Пламенного Кулака** или персонажами, которые могут войти в состав бригады. Когда будет замечена лодка, каждое из орудий может совершить лишь один выстрел. Перезарядка требушета между выстрелами занимает около 15 минут, поэтому вполне вероятно, что только три выстрела могут быть совершены до того момента, как члены Гильдии будут обращены в бегство.

В качестве дополнительного сюжетного поворота, можете разыграть следующее событие. Корабль, пришвартованный у причала в Восточном пути, превращается в ревущий ад, а пламя грозит распространиться на резиденцию управляющего портом. Самый быстрый способ предотвратить катастрофу — это потопить горящий корабль с Морской башни. Класс Доспеха корабля — 12, чтобы потопить его, потребуется два точных попадания, но они должны быть совершены, вместо выстрелов по лодкам Гильдии, иначе будет уже слишком поздно.

Рейвенгард останется очень довольным, если атака будет подавлена с Морской башни.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Разэль получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если герои не смогут поймать или убить членов, по крайней мере двух лодок.

Проникновение



После стольких попыток свергнуть Гильдию, Рейвенгард приходит к выводу, что это невозможно сделать силами извне. Гильдия должна быть уничтожена изнутри, захватчиками.

Если герои находятся в доверительных отношениях с Рейвенгардом, он призывает их; и даже если герои известны, как соратники Рильзы Разэль или иным образом находятся в сговоре с Гильдией, Рейвенгард в последний раз пытается завербовать их для своего дела. Он призывает их не в Морскую башню, а в таверну Эльфийская Песнь. Рейвенгард резервирует заднюю комнату и прибывает там инкогнито. Трое из его лучших людей (**сержанты Пламенного Кулака**), также в штатском, размещены в общей комнате, а пять **рядовых Пламенного Кулака** слоняются по улицам, на случай чрезвычайной ситуации.

Рейвенгард предлагает 150 зм каждому персонажу, оплачиваемые авансом, плюс такую же сумму, оплачиваемую после того, как Гильдия будет свергнута. Он также обещает, что персонажи будут безоговорочно помилованы за любые преступления, которые они совершат или уже совершили. В случае, если они опасаются возмездия со стороны выживших членов Гильдии, когда работа будет выполнена, они смогут беспрепятственно покинуть Врата Балдура на корабле, отплывающем в любое место вдоль Побережья Меча, которое они выберут. Независимо от того, покинут ли они Врата Балдура или останутся в нём, они будут удостоены почётной награды в виде повышения в звании до ранга пламени в рядах Пламенного Кулака, что означает, что они будут получать ежемесячное вознаграждение, причитающееся солдатам этого ранга (75 зм в месяц), при том, что им даже не придётся выполнять ни одной из обязанностей Кулака.

Если персонажи примут это предложение или договорятся о более выгодном, то перед ними будет поставлена простая задача. Рейвенгард хочет, чтобы они убили **Рильзу Разэль**, Дельца (используйте статистику **крепких головорезов**), и **Девятипалую** (если она ещё не заперта под стражей, в Морской башне). Вероятнее всего, ключевые фигуры внутри Гильдии, уже доверяют персонажам, а если нет, то персонажи, которые предлагают свои услуги Гильдии, должны привлечь внимание Рильзы. Им будет легко приблизиться к этим целям и нанести смертельный удар или отравить их еду, или вызвать их смерть любым из дюжины других способов. После того как Гильдия была обезглавлена, а в её рядах будет царить неразбериха, Пламенный Кулак сможет нанести мощный удар по более мелким агентам. Все, что нужно сделать персонажам, это совершить три эффективных убийства, и они смогут спокойно уйти в отставку.

То, о чём просит Рейвенгард, почти наверняка невозможно, и он это знает. Убийцы смогут нацеливаться на одну из этих целей, может даже на две, но шансы убить всех троих близки к нулю. Девятипалая, Разэль и Делец всегда имеют телохранителей поблизости. Более того, все трое должны быть поражены одновременно, иначе известие об одной атаке заставит остальных искать убежища.

Тем не менее, персонажи могут попробовать. Рейвенгард неохотно, но позволит себе вести переговоры практически о любой цене, так как он и не ожидает, что ему когда-нибудь придётся её платить.

Если герои отказываются, то Рейвенгард теряет к ним всякое уважение. Он лишает их любого звания, которое он им ранее присвоил, и требует, чтобы они вернули броши, которые им были дарованы, если они у них есть. После этого, Рейвенгард посылает своих агентов против одного из членов Гильдии, того, кого они уж точно смогут найти — Дельца. Если персонажи не предупреждают его или другого члена Гильдии о намерениях Рейвенгарда, Делец и ещё несколько человек погибают в кровавой битве в Погребках.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Рейвенгард получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажам удаётся убить любого из трёх членов Гильдии, или если им не удаётся предупредить их о намерении Рейвенгарда.

Изгнание



Ропот торговцев среднего класса против патриархов достигает апогея. Некоторое количество классовой ревности всегда кипело в их душах, но Торлин Сильвершилд слышит в этом нечто, куда более опасное.

Он испытывает опасение, что если определённым людям будет позволено высказываться свободно, то их антипатриарские идеи получат распространение.

Все, кто знает герцога Сильвершилда, понимают, что, как только он поставит свой голос выше обвинения, ни у одного человека, обвиняемого в тяжком преступлении, нет будущего во Вратах Балдура. Именно на это рассчитывает Сильвершилд, когда он обращает свой взор на избавление от проблем Нижнего города.

Герцог созывает глав четырёх знатных семей Нижнего Города на закрытые собрания в своём поместье. Каждой из них предлагается простой выбор: Соберите свои семьи и своё состояние и покиньте Врата Балдура навсегда, или столкнётесь с обвинениями Высшего Зала, которые вас погубят. Все четверо выбирают изгнание.

Их отбытие не остаётся незамеченным для знакомых и соседей, однако в эти дни многие люди покидают Врата Балдура. Все четыре семьи стараются покинуть город так, чтобы не вызвать слишком большого интереса, однако на следующий день по Шири проносится слух, что торговцы, путешествующие на север по Прибрежному пути, миновали места двух массовых убийств вдоль дороги. Две семьи, судя по их внешнему виду хорошо обеспеченные, были ограблены и убиты, а их тела выброшены на обочину дороги.

Убийства были совершены специальными группами Стражи, которые были направлены с целью гарантировать, что изгнанники никогда не смогут нарушить свои соглашения и вернуться во Врата Балдура. Они приняли определённые меры для того, чтобы эти нападения выглядели как обычные грабежи на дорогах, повлёкшие за собой убийство, но персонажи, знакомые со снаряжением и методами Стражи, могут определить отличительные признаки этого нападения самостоятельно, при тщательном осмотре тел или при успешном совершении проверки Интеллекта со Сл 15, а также проведя на любом из мест массовых убийств общий осмотр. Доказательствами являются незаконченные арбалетных болтов, очертания ран, которые оставляют за

собой арбалетные болты, наличие точных колотых ранений, а не типичных для бандитов с большой дороги, более грубых режущих и колющих ударов, а также тот факт, что, несмотря на то, что жертвы, по всей видимости, были ограблены, их тела не были лишены хорошей одежды и обуви — вещей, которые всегда пользуются большим спросом среди разбойников.

Если персонажи работают на Сильвершилда, он может отправить их на север или юг по дороге, чтобы забрать тела и вернуть их во Врата Балдура для погребения, подобающего уважаемым гражданам (только Сильвершилд знает, что им угрожали предъявлением обвинений или публичным позором, в конце концов) и уничтожить любые доказательства, которые могли бы уличить Стражу в нападениях. Если персонажи работают на Ульдера Рейвенгарда или Рилзу Разэль, любой из них хотел бы иметь доказательства того, что эти убийства были совершены Стражей, потому что этот факт может повлечь за собой обвинение герцогов.

Персонажи, которые отправляются на поиски тел, могут найти нечто большее. Банда настоящих разбойников с большой дороги (**головорезов и крепких головорезов**) последовала за слухами в этот район, в надежде обчистить тела.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Сильвершилд получает один ранг на Пути Благоклонности Баала, если персонажи не расскажут ни Рейвенгарду, ни Разэль о доказательствах участия Стражи в нападении.

Расскажите нам, чем всё закончилось

История Врат Балдура создаётся из числа тысяч кампаний, в которых разыгрывается это приключение. Когда приключение **Убийство во Вратах Балдура** достигнет своего завершения в вашей кампании, мы хотим знать, как всё обернулось. Финал, к которому игроки придут чаще всего, станет частью официальной истории Забытых Королевств. Чтобы сообщить нам о результатах, посетите сайт DungeonsandDragons.com/Sundering.



