



ADVENTURERS LEAGUE™

ТАЙНЫ КРЕПОСТИ СОКОЛ

Прошли десятилетия с тех пор, как крепость Сокол была возвращена, и небольшой гарнизон был размещен там вместе с маяком, помогающим кораблям. Теперь маяк потух и гарнизон исчез. Во Флане ходят слухи, что под крепостью было обнаружено что-то древнее, со времён более ранних, нежели те, когда жрецы Тира построили эту небольшую крепость. Раскройте тайны крепости Сокол! Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-2

Участники проекта



EXPEDITIONS™

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи 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, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод

stivie, korfax, kestel для dungeons.ru

<http://dungeonsanddragons.ru/>
http://vk.com/dungeons_ru

верстка stivie



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Секреты крепости Сокол», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона *Тирания Драконов*.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 2-го уровня. Персонажи не 1 и 2 уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в городе Флан, в таверне Смеющийся Гоблин, расположенной в портовом районе, но быстро направляет персонажей в крепость Сокол на острове Торн, расположенным рядом с гаванью Флана.

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте

приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно кор-

ректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение. Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм

Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ, И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивили-

зованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Всегда ходили истории о сокровище на острове Торн, который был естественным волнорезом гавани Флана. Отдельные детали этих историй различаются в зависимости от рассказчика.

Многие искали легендарные сокровища Крепости Сокол, но никто их никогда не находил, или по крайней мере никто просто не заявлял об этом. В наши дни многие считают, что сокровища либо уже давно найдены, либо они - просто миф, один из многих, окружающих Флан.

За декады, в течение которых крепость стояла в руинах, было, конечно, предостаточно времени, чтобы приключенцы излазили остров. С тех пор, как Дом Сокол получил контроль над островом, они не сообщали о том, что нашли сокровища в процессе восстановления или расширения крепости.

И никогда они не смотрели очень уж благожелательно на попытки кладыискателей вторгнуться на остров, всегда при этом препятствуя тщательным обыскам крепости за то столетие, что они были ее хозяевами. Будучи вынужденным в основном покинуть остров из-за недавно начавшихся в городе неприятностей, теперь Дом мало что может сделать с непрошенными гостями.

Но при этом маяк Крепости Сокол остается надежным источником дохода для Дома, важным для города с точки зрения навигации и обороны. Так что Дом оставил там небольшой гарнизон, чтобы поддерживать в порядке крепость и следить за работоспособностью маяка. Эту небольшую группу возглавляет Иган Сокол, младший член семейства. В дополнение, Черный Кулак держит на острове небольшой отряд под видом помощи в его обороне.

Хорошо осознавая, что его назначение на маяк было по факту формой ссылки, Иган подумал, что, если он найдет легендарное сокровище, это может вернуть ему расположение требовательных родителей.

С ним подружился солдат-оппортунист из Черного Кулака, Сержант Стражи Грим Торнбак, который мотивировал молодого квартирмейстера продолжать поиски. В отличие от предыдущих искателей приключений, у Игана было одно существенное преимущество.

Иган вырос в Крепости, и в детстве он нашел в ней хорошо запрятанную часовню Тира, которая была дано забыта. С тех пор он восстановил ее и поддерживал в порядке. В часовне обитает призрак женщины жреца Тира по имени Хараз, о чем никто не знает.

Дух знал о сокровище под крепостью, и хотел вознаградить молодого человека за его преданную службу часовне. Ее присутствие в мире при этом было настолько слабо, что она не могла взаимодействовать с ним кроме как передвигая мелкие предметы. Но тем не менее, способности передвигать местами книги и открывать их на нужной странице оказалось достаточно.

С помощью духа, Грима и других солдат Черного Кулака Иган нашел спрятанные под крепостью

пещеры и сокровища в них. Когда Иган увидел сокровища, он подумал, что они - порождение зла, и захотел их уничтожить. Но в этот момент алчность овладела Гримом и другими солдатами.

Грим убил Игана и планировал отплыть ночью, но убийство пробудило долго покоившихся стражей храма, в результате чего Грим и его сообщники оказались в западне в подземелье под храмом. В ярости и горе Хараэ потушила маяк, надеясь, что это привлечет искателей приключений, которые придут, найдут тело Игана, арестуют убийц и навсегда очистят остров от нежити.

Ведомые историями о сокровищах и просьбами местных жителей починить маяк, приключенцы теперь должны будут исследовать остров, выяснить, что произошло, и привести убийц к правосудию.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с визита приключенцев в Смеющийся Гоблин, одну из наиболее популярных таверн в доках. Тема дня - потухший маяк в Крепости Сокол.

Прежде чем расследование сможет продолжиться, персонажи становятся свидетелями стычки двух докеров с двумя наемниками, близкими друзьями солдат Черного Кулака, которых отправили в крепость. Ссора между ними вряд ли закончится хорошо, и, если персонажи не вмешиваются, она перерастает в драку. После сражения персонажи узнают о происходящем немного больше, и местные просят их разобраться с проблемой, так как власти больше озабочены политическими делами, чем ею.

В Крепости Сокол персонажи могут взаимодействовать с обслуживающим персоналом, возможно, с духом, и могут обыскать личные вещи Игана и членов Черного Кулака, чтобы понять, что происходит. Улики приводят их к Западной Башне и ставшему теперь явным входу в до недавнего времени скрытую зону под крепостью. Если персонажи нашли все нужные улики, они могут легко открыть вход и попасть внутрь, в противном случае, потребуются дополнительная работа.

Сама скрытая зона представляет собой давно забытый подземный храм, посвященный какому-то неизвестному божеству, который по возрасту гораздо старше Крепости Сокол. Тут сыро и грязно. В центральном святилище персонажи находят тело Игана и нескольких стражей-скелетов, пробужденных осквернением храма.

В храме персонажи также обнаруживают солдат Черного Кулака, отчаянно пытающихся выбраться. В зависимости от действий персонажей, солдаты могут напасть на них или мирно сдаться.

После ареста солдат и нахождения тела Игана приключение заканчивается. Теперь персонажам предстоит подумать, что рассказать миру о случившемся.

Часть 1: Смеющийся ГОБЛИН

Приключение начинается с того, что приключенцы находятся в Смеющемся гоблине, довольно известной таверне в доках Флана. Здесь собираются в основном моряки и наемники. Таверна - одно из лучших мест для начала расследования относительно Крепости Сокол. Таверна - это также прекрасное место, чтобы познакомиться между собой новых персонажей.

Смеющийся гоблин - большая старая темная таверна, у которой бывали времена и получше. Мебель износилась, штукатурка, когда-то белая, теперь пожелтела и осыпается, а люстры и лампы поржавели.

Мебель носит следы интенсивного использования и шрамы от разных потасовок.

Человеческая женщина с длинными темными волосами моет кружки за барной стойкой, болтая с грузным лысым мужчиной в ливрее с символикой таверны, сидящем на барном стуле.

С кухни доносятся звуки готовки и сильный запах капустного супа. В это время суток народу здесь немного, но и не совсем пусто: посетители сидят тихонько по углам.

Смеющийся гоблин - старая известная таверна Флана. Описать ее можно так:

- Общий зал двухэтажный, с большим открытым пространством в центре, где находится бар, сцена и большой очаг.
- По стенам расположено несколько кабинок, а остальную часть зала заполняют обычные столы.
- Единственный примечательный элемент декора в общем зале - это большой резной тотем, напоминающий смеющегося гоблина. Тотем явно очень старый и поизносившийся.

Когда персонажи входят в таверну, официант кричит им, чтобы они сели, где хотят, кроме второго этажа, и что он к ним скоро подойдет. На самом деле потребуется, чтобы персонажи или барменша напомнили ему несколько раз, чтобы он принял заказы. Персонажи, которые осматриваются по сторонам, имеют возможность рассмотреть других персонажей, что дает хорошую возможность описать персонажей и других гостей таверны. Смотрите раздел Начало беседы.

Если персонажи садятся у бара, они могут познакомиться с **Имизаэль**. Хотя она человек ее имя явно эльфийское (ее мать была фанаткой всего эльфийского).

Отыгрыш Имизаэль

Имизаэль сейчас достаточно занята, но она при этом внимательна к потребностям клиентов. Она отвечает на вопросы достаточно кратко, обходясь кивками, когда того позволяет вежливость, и рекомендует любителям слухов и сплетен обратиться к Толстому Мару, про которого она считает, что он «должен бы не совать свой толстый нос в чужие дела».

Персонажи, сидящие за столами, могут поговорить с официантом, который с одышкой представляется как Толстый Мар.

Отыгрыш Толстого Мара (Маркота)

Толстый Мар явно не любит свое прозвище, но оно заслуженно. Это шарообразный господин, который обильно потеет. Его острый язык и похабный язык быстро смягчаются к тем, кто поинтересуется, как его на самом деле зовут. В таком случае он радостно представляется как Маркот Хассельпанд.

Маркот и Имизаэль порекомендуют знаменитый фирменный капустный суп, сваренный по секретному рецепту, который подается со свежее испеченным хлебом и куском сыра.

Из прочего таверна может предложить тушёную соленую рыбу, или улов дня (сегодня это щука; Лунное Море - это пресноводное озеро). Меню напитков довольно длинное, но рекомендуется взять светлый эль, стаут или что-нибудь очень крепкое. Вино здесь не очень хорошее.

Маркот любит сплетничать и рассказывать истории, чем менее правдоподобные - тем лучше. Он даже знает пару про Крепость Сокол. В ходе разговора с Маркотом он расскажет следующее:

- Маяк в Крепости Сокол потух два дня назад, никто не знает, почему.
- Крепость Сокол довольно старая, возможно даже старше самого Флана, и ее разрушали не раз.
- Легенды говорят, что раньше она была храмом, и духи жрецов охраняют сокровище, спрятанное под крепостью.
- Дом Сокол владеет крепостью, но сам Дом довольно молодой. Это молодой дворянский Дом, основанный первым Лордом-протектором.
- Единственная причина, по которой Дому все еще есть дело до крепости - она все еще приносит небольшой доход. И учитывая, в каком состоянии дела в крепости, им требуется вся помощь, которую они могут найти.
- В крепости сейчас работает не так много народу, в основном это члены Дома Сокол, и несколько стражников Черного Кулака.
- Ходят слухи, что корабль-призрак, полный пиратов-чудовищ, атакует деревни на побережье Лунного Моря. Если это так, то крепость будет первой линией защиты Флана.

Очевидно, погасший маяк - тема дня во Флане. Ни Дом Сокол, ни Черный Кулак, похоже, не делают ни чего о поводе него, кроме как обвинять друг друга в грязной игре.

Другие думают, что властям известно, что по острову бродит что-то страшное, и они просто боятся отправлять туда солдат, чтобы разобраться. Ясно одно - по поводу маяка надо что-то делать, иначе в доках скоро начнутся проблемы. Возможно, персонажи смогли бы разобраться?

Маркот сам не знает, что произошло, но думает, что двое леди в углу могут быть в курсе (см. секцию Гости ниже), потому что они общались с двумя солдатами Черного Кулака, расквартированными в маяке.

Гости

Кроме Маркота и Имизаэль в таверне присутствует еще несколько личностей. Никто из них активно не пытается вступить в беседу с незнакомцами, но в то же время и не возражают против этого. Используйте список слухов, чтобы добавить интереса.

- **Ортал Грук.** Полуорк, сидящий со своей выпивкой в темном углу. Тот, кто угостит его кружечкой чего-нибудь будет вознагражден историей о стае мстительных духов, живущих под Крепостью Сокол. Ортал считает, что это они потушили маяк.
- **Велби и Грент.** Два халфлинговских купца, торгующих преимущественно верёвками и канатами, древесиной и сушеной провизией из Долин. Они сейчас обедают, и могут рассказать, что застряли здесь, пока ситуация не улучшится, и очень недовольны, что теряют деньги из-за маяка.
- **Тибим, Сперник и Эллисон.** Три человека с попачканными чернилами руками и рубашками обедают и потихоньку говорят между собой. Они недовольно сверкают глазами на побеспокоившего

их персонажа, и возвращаются к своей еде после пары едких оскорблений.

- **Керия и Аравель.** Две человеческих женщины-наемницы сидят в кабинке. Они, похоже, беспокоятся за их общего друга Грима, одного из пропавших стражников Черного Кулака.

ДРАКА!

Дайте персонажам время пообщаться с присутствующими здесь до начала этого сражения. Пускай докеры войдут, если персонажи не будут знать, что делать дальше, или если они начнут расспрашивать Керию и Аравель.

БАХ! Дверь с шумом распаивается настежь, и в таверну вваливается полдюжины быдловатых пьяных докеров. Похоже, они сильно не в духе. Особо не глядя ни на кого, они направляются к двум наемницам.

Из-за ваших дружков в Крепости нам не дают работу! Где они прячутся? Рычит один из них женщине за столом. «Отвали, Тирус», огрызается одна из наемниц, явно не настроенная на дружескую беседу с ним. «Полезай в дыру, из которой ты вылез, пока ты и твои приятели не пострадали».

Докеры явно нарываються на драку, и наемницы с радостью предоставят им такую возможность. А вот Маркот и Имизаэль предпочли бы без нее обойтись.

Персонаж, который попытается поговорить с каждой из сторон и успокоить драчунов, может разрядить ситуацию, пока не дошло до насилия с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15.

Если персонажам это не удастся, то попытку сделать это предпринимает стоящая за баром Имизаэль, но и ей это не удастся, потому что Керия хватает наиболее разговорчивого докера за шкуру и выбивает его ударом мордой об стол, после чего Аравель тоже присоединяется к драке.

Как только начинается драка, остальные посетители начинают улюлюкать и раззадоривать дерущихся, предварительно отойдя на безопасное расстояние.

Если персонажи решат поддержать какую-то конкретную сторону, то другая сторона атакует их. Если же нет, то другая группа из шести **обывателей** (докеров) атакует их в следующем раунде, когда в таверне начинается настоящий всеобщий мордобой.

В драке все неигровые персонажи используют только невооруженные атаки. Если хиты персонажей сократятся до нуля, их жизни ничего не угрожает, так что спас-бросков от смерти не требуется, но несмотря на это, Маркот, невзирая на летающие кругом кулаки, стулья и кружки, самоотверженно оттаскивает нокаутированного персонажа в сторону, чтобы тот не получил дальнейших травм.

Невооруженный бой

Невооруженный удар - это простое оружие ближнего боя, которое наносит 1 дробящего урона. Персонажи с чертой Задира в Тавернах наносит 1к4 дробящего урона. Монахи наносят повреждения в зависимости от уровня и прочих классовых особенностей.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи не смогут остановить драку, она заканчивается, когда все персонажи из одной из противоборствующих сторон валяются без сознания. Имизаэль явно злится на всех, выгоняет всех на улицу и закрывает таверну, чтобы прибраться в ней.

После драки докеры и наемницы зализывают раны на улице. Сторона, которой помогли персонажи, искренне благодарит их за помощь. Другая сто-

рона недовольно злобно бурчит на них себе под нос.

Их отношение может быть улучшено проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 10. Если персонажам это удастся, то они получают информацию от обеих групп, иначе - только от той, которой они помогли (если таковая есть).

Если персонажи останавливают драку, то Имизаэль, довольная, что удалось разрядить ситуацию, с радостью покупает им по напитку. В таком случае и докеры, и наемницы будут рады поделиться слухами, которые им известны.

Вооруженный бой

Персонажам должно быть четко ясно, что ни одна из сторон не использует оружие по конкретной причине. Черный Кулак закрывает глаза на драку, но не на убийство.

Если персонажи обнажат оружие, но никого не убьют (например, при нанесении финального удара решив вырубить оппонента, а не прикончить), дайте этому сойти им с рук. Предполагается, что их дальнейшие действия в ходе приключения дадут достаточно причин проигнорировать их правонарушение.

Тем не менее, убийство - совсем другое дело, и оно может быть наказано повешением, если персонажей схватят. Любой персонаж, который убьет одного из дерущихся, получает «Вражду Черного Кулака» (см. секцию «Награды»).

Слухи

Независимо от того участвовали ли или разнимали персонажи драку, они могут поговорить с грузчиками и/или торговцами, чтобы добыть немного информации.

Керия и Аравель. Керия и Аравель лично знают сержанта стражи Грим и делятся следующим:

- Сержант стражи Грим бравый мужчина, который постоянно должен всякому сброду. Он тратит своё свободное время на попытки добыть лёгкие деньги.
- Грим подружился с Иганом Соколом, квартирмейстером крепости; немного наивным, нетерпеливым молодым человеком, стремящимся сделать себе имя среди своего рода.
- Грим упомянул о сокровищах под крепостью и, что он уже близок к тому, чтобы найти их. Они абсолютно уверены, что это всё сказки, вскружившие ему голову, как обычно.
- Черный Кулак открыто вербует людей в ответ на слухи о корабле-призраке атакующим прибрежные деревушки в этом районе.
- Отправляйтесь поговорить с сержантом стражи Хурном находящимся на посту Черного Кулака в доках. Он сможет дать вам больше информации.
- **Докеры.** Информация докеров более ориентирована на саму крепость.
- Ходят слухи, что в Крепости обитают духи мертвых жрецов, которые умерли «Тысячу и один год назад!»
- Раньше храм принадлежал то ли одному богу, то ли другому. Один говорит Торму, второй - Тиру, а третий - что они оба не правы и что раньше это было логово какого-то языческого культа.
- Они слышали слухи о кораблях-призраках, атакующих окрестные деревни. Если это правда, то восстановление работы маяка должно быть приоритетной задачей для города.
- Лиела - администратор Дома Сокол, и у нее есть офис неподалеку от доков. Грузчики обычно идут к ней в поисках работы, так что можно считать ее неплохим источником информации.

Когда персонажи уже собираются уходить, на место действия прибывает Черный Кулак с дубинками в руках. Если только персонажи не делают что-либо, сознательно привлекая их внимание, стражники

просто в грубой форме отпихнут их с прохода и проследуют внутрь таверны.

Любой персонаж хотя бы с толикой здравого смысла сообразит, что сейчас неплохой момент, чтобы свалить отсюда; докеры недвусмысленно дают это понять персонажам, прежде чем сами растворяются в толпе.

Теперь персонажи могут посетить либо Административный Офис дома Сокол, либо Пост Черного Кулака.

ПОЛУЧЕНИЕ РАЗРЕШЕНИЯ

Чтобы узнать побольше, персонажи могут захотеть навестить представителей Дома Сокол и/или Черного Кулака.

Административный Офис Дома Сокол. Персонажей встречает Лиела, человеческая женщина возрастом хорошо за тридцать, которая работает на Дом Сокол. Поначалу она колеблется относительно предоставления разрешения провести расследование на острове, но успешная проверка Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 10 умиротворяет ее опасения.

Отыгрыш Лиелы

Лиела - бизнесмен до мозга костей. В ее маленьком офисе все тщательно расставлено таким образом, чтобы обеспечить наибольшую эффективность ее работы. Разговаривает она отрывисто, и при этом она изумительно экономна со словами и жестами.

- Лиела может рассказать разные мелочи относительно гарнизона Крепости.
- Крепостью управляет Иган Сокол, юный представитель Дома.
- Она знает, что в крепости есть нанятые Домом Сокол смотрители - Дарваг и Шандра, но о них она знает немного, только то, что они уже довольно давно там работают.
- Также там есть контингент стражников Черного Кулака. «Шестеро, если я правильно помню.»
- Она предлагает поговорить с представителем Черного Кулака через три дома отсюда. Он отвечает за распределение назначений.
- Если вышеуказанная проверка будет успешна, она быстро пишет записку на листке бумаги, и отправляет персонажей к Карсту, паромщику.

Пост Черного Кулака. Персонажи могут найти пост неподалеку от офиса Дома Сокол. Там их встретит Сержант Стражи Хурн, задумчивый дварф в униформе Черного Кулака, который будет более чем рад благословить персонажей на исследование Крепости. У него не хватает людей сейчас, и бесплатные работники, предлагающие свои услуги, - это просто музыка для его ушей.

Отыгрыш Хурна

Сержант Стражи Хурн уже стар и дослуживает последние годы до пенсии. Хотя он не так коррумпирован, как среднестатистический молодой стражник, он тоже не откажется ото взятки. Он по большей части совершенно неэффективен - без его присутствия доки были бы ровно настолько же безопасными (или опасными).

- Сержант Стражи Хурн - командир контингента из шестерых солдат Черного Кулака, определенных в Крепость.
- Грим ленив, но по какой-то загадочной причине он регулярно вызывается добровольцем на остров при распределении нарядов. Такое распределение другие в основном сочли бы наказанием.
- Работоспособность маяка обеспечивали члены Дома Сокол, а работой Черного Кулака было удостовериться, что им в этом никто не мешает.
- Крепость управляется Домом Сокол, офис которо-

- го расположен здесь неподалеку.
- Он велит персонажам обратиться от его имени к паромщику, Карсту, и также просит держать его в курсе происходящего.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ

Персонажи, являющиеся членами Арфистов, могут воспользоваться сетью агентов своей организации, чтобы получить дополнительную информацию.

АРФИСТЫ

Во Флане контактом Арфистов является Олисара Лайтсонг (женщина лунный эльф). Один из ее информаторов слышал, как персонажи задают свои вопросы, так что она может послать весточку персонажу-Арфисту, чтобы тот встретился с ней privately в комнате в Смеющемся Гоблине. Она может рассказать о Сержанте Стражи Грима и его репутации, а также дает задание, если персонаже собирается отправиться в Крепость Сокол.

Задание. Раздобыть любые магические или забытые знания в Крепости Сокол.

Условие успеха. Получение дневника Игана или латунных табличек в зоне 7 Нефритового Храма будет считаться успешным выполнением задания.

Часть 2: Остров Торн и Крепость Сокол

Основной достопримечательностью Острова Торн является большая каменная крепость, одна особенно высокая башня которой возвышается надо всем окружающим пейзажем. С расстояния она выглядит очень внушительно, но внешность бывает обманчива. Не то чтобы она была обветшалой или разрушенной, по крайней мере что касается стен и крыши, но тут попросту нет солдат, чтобы патрулировать ее залы и стены.

Крепость Сокол первоначально была храмом Тира, построенным около 200 лет назад, но впоследствии она была уничтожена в ходе Драконьего Бега спустя 16 лет.

Тир, Изувеченный Бог

Это бог закона и правосудия, наказание злодеев - основной постулат веры, как и продвижение добра и порядка в мире.

Путешествие на Остров Торн

Остров Торн находится относительно близко к докам, но окружен опасными скалами и сильными течениями, так что добраться до него сложно.

Заплав. Остров находится в трех сотнях футов от берега, и у пловца займет 2к4+2 часа, чтобы доплыть до него¹. Если персонаж решится отправиться на остров вплавь, то каждый час придется делать проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Провал обозначает, что персонаж получил один уровень истощения. Персонажам должно быть недвусмысленно ясно, что вполне можно погибнуть, пытаясь доплыть до острова.

Истощение

Некоторые специальные способности и опасности среды, такие как голод, переохлаждение или перегрев, могут привести к специальному состоянию под названием истощение.

Истощение имеет шесть уровней. Эффект может привести к тому, что существо пострадает от одной или нескольких уровней истощения, как будет указано в описании эффекта.

Уровень	Эффект
1	Помеха при проверках способностей
2	Скорость уменьшена в половину
3	Помеха на броски атаки и спас-броски
4	Максимум хитов уменьшен в половину
5	Скорость снижена до 0
6	Смерть

С повышением уровня истощения эффекты становятся всё хуже. Существо переносит не только эффект текущего уровня истощения, но и всех предыдущих уровней. Так существо, переносящее 2 уровня истощения, передвигается с половинной скоростью и получает помеху на проверки способностей. Эффекты, снимающие истощение, уменьшают его уровень, и все эффекты истощения будут сняты, когда

¹ Это бред, 300 футов - это около 90 метров. С одной стороны, вряд ли кто-то стал бы делать паромную переправу для пересечения такого расстояния, можно наладить мостки или понтон. С другой стороны, нормативы по плаванию в открытой воде предусматривают скорость около 3 км/ч, так что здесь за минимальный результат 4 часов броска современный мастер проплыл бы не менее 10км. Вероятно, результат броска следует интерпретировать как время в минутах, а не часах. В таком случае, персонаж с экипировкой в среднем за 7 минут преодолевает расстояние 90 метров (то есть примерно втрое медленнее спортсмена), что более похоже на правду.

уровень истощения существа падает ниже 1. Совершение длительного отдыха снижает истощение существа на 1, при условии, что существо на отдыхе ело и пило.

Гребля. Купить или арендовать лодку довольно легко, наем стоит 5 зм плюс 25зм в качестве залога на случай повреждений или утраты. До острова достаточно легко добраться, но при этом требуется избежать столкновения со скалами, для чего требуется успешная проверка Мудрости (Природа) Сл 15 навигатором, пытающимся проложить курс мимо скал, или Силы (Атлетика) Сл 10 гребцом, чтобы не налететь на приближающиеся камни. Провал обозначает, что лодка повреждена (и не годится для использования без ремонта).

Паром. Самый простой, дешевый и безопасный метод попасть на остров - это паром. Паромщик, Карст, - мрачный престарелый тип, который работает паромщиком уже почти сорок лет. Последние события во Флане сказались на его ремесле и в последнее время с деньгами у него туговато. Не будь он таким старым, он бы уже давно перебрался куда-нибудь в другое место.

Он согласится перевезти персонажей на остров за 1 золотой и при наличии хоть какого-то вменяемого повода, чтобы туда попасть. Если персонажи получили разрешение от Дома Сокол или от Черного Кулака, он перевезет их бесплатно.

Карст не особенно разговорчив, но если его поспрашивать, может поделиться следующей бесценной информацией:

- Он знает Дарвага, Шандру и Рорина, и разговаривал с ними только вчера. Они были в добром здравии.
- В каждый момент времени Черный Кулак содержит контингент из шестерых человек на острове.
- В наряд на остров обычно отправляют за нарушение устава.
- Он не знает ни про каких мертвых клериков, но его «бабаня» рассказывала, что на острове полно духов, хотя сам он их не видел никогда.

Остров Торн

Остров Торн, песчаный, продуваемый всеми ветрами островок возле бухты Флана, служит естественным волнорезом, отбивающим прилетающие с Лунного Моря шторма.

Наиболее явная достопримечательность острова - Крепость Сокол, бывшая штаб-квартира уважаемого купеческого Дома Сокол. Сигнальный огонь на вершине самой высокой башни Крепости служит маяком для кораблей, входящих в Залив Флана.

Сильные течения и скалы делают путешествие на остров сложным и опасным, особенно для неопытных моряков, и особенно в ночное время.

В западной оконечности острова есть небольшая пристань, а также пара больших деревянных складов.

Док и постройки выглядят обветшалыми, но на самом деле они все еще прочные. Склады пусты за исключением одного, в котором лежат камни и древесина - строительные материалы для Крепости.

ОБИТАТЕЛИ

В Крепости никто не живет, не считая пуков, мышей, пары котиков и нескольких примечательных личностей.

ХАРАЭ, ДУХ

Хараэ была священницей Тира, которая погибла во время Бега Драконов, вторжения этих существ почти 200 лет назад. При жизни она была справедливой и терпеливой последовательницей Тира, но

за время с ее смерти она утратила большую часть способности взаимодействовать с миром живых. Она один из самых слабых призраков, и не может сделать практически ничего кроме как перемещение мелких предметов.

Она была очень признательна, когда Иган выразил интерес в восстановлении часовни, и была в бешенстве, когда Грим и его сообщники убили парня. Она злилась на себя за неспособность предвидеть такой поворот событий на Черный Кулак за их предательство, и в целом на несправедливость всей ситуации.

Эта злость привела ее к тому, что она потушила маяк в надежде привлечь сюда кого-нибудь еще, чтобы осуществить возмездие.

Как последовательница бога правосудия, она больше всего хочет, чтобы солдаты Черного Кулака предстали перед судом.

С этой целью она сделает все что в ее силах, чтобы помочь персонажам спуститься в подземелье, например, покажет дневник в Восточной Башне и убедится, что персонажи осознают важность Книги о Культах Лунного Моря в комнате Игана.

Отыгрыш Хараэ

Хараэ (законопослушно-добрая) уже давно мертва, а быть мертвой очень скучно. Она видела, как Иган растет, а когда он нашел часовню, к которой она привязана, Хараэ увидела в нем искру добра. Когда его убили, Хараэ была опустошена горем.

Теперь ее пожирает жажда привести его убийц к правосудию. Местные смотрители в этом оказались бесполезны, и ее ограниченная способность к общению вводит ее в отчаяние.

Хараэ обычно находится в Восточной Башне, и как только персонажи войдут в башню, она немедленно начинает проявлять живой интерес к ним, следуя за ними неотступно по всему острову, пока они его не покинут.

Начинается всё с пары вещей, упавших на пол без видимой причины, и слабого ветерка, колышущего их волосы. Это то, насколько Хараэ может взаимодействовать с окружающим миром.

Она не может проявиться, и поэтому фактически невидима. Изначально она индифферентна к визитерам, но ее отношение изменяется в зависимости от их действий.

Ее отношение становится дружественным к персонажу если он:

- В открытую поклоняется божеству добра и порядка.
- Пытается вступить в разговор с призраком и успешно делает проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10.
- Исследует крепость без того, чтобы что-нибудь украсть и относится к смотрителям уважительно.

И напротив, она немедленно становится недружелюбной к любому персонажу, кто:

- Открыто поклоняется злему божеству
- Крадет из крепости или жестоко обращается со смотрителями.

Если она понимает, что персонажи пытаются установить, что случилось с Иганом, и если при этом она дружелюбно настроена к большинству персонажей, то она помогает в зоне 4 и отвечает на вопросы, которые задает персонаж, к которому она дружелюбно относится.

Креативные персонажи, осознающие ее присутствие, могут изобрести методы получить от нее ответы, да и нет. Она знает детали того, что здесь произошло, где Черный Кулак, где вход в храм, и

кто в нем обитает.

Но при этом она давно забыла про препятствия, которые для нее смой не представляют опасности, например, про сточные колодцы.

Слуги

Иган был квартирмейстером Крепости Сокол, но в дополнение к нему Дом Сокол содержал тут и другой персонал, чтобы выполнять более рутинные задания.

Смотритель средних лет, Дарваг (мужчина человек), отвечает за поддержание в порядке построек и внешней территории, а его жена, Шандра (женщина человек) отвечает в основном за порядок внутри помещений крепости и приготовление пищи. Их сын, Рорин (мужчина человек) помогает им по мере необходимости.

Если персонажи прибывают на остров иначе, чем вплавь, то смотрители из Дома Сокол придут встретить их на берегу.

Отыгрыш слуг

Последние события напугали остающихся слуг. Их начальник и охрана пропали, и в крепости завелся призрак. Но у них есть работа, и они стараются делать ее как и раньше, несмотря на страх.

Тем не менее, слуги отказываются заходить в Восточную Башню или в Маяк. Они поначалу относятся к незнакомцам с подозрительностью, но испытывают облегчение, узнав, что город отправил кого-то расследовать происходящее.

Несмотря на недоверие, они охотно расскажут персонажам, что знают, в надежде, что те найдут Игана и стражников и очистят Крепость от призрака.

- Стражники меняются довольно регулярно, и единственный, кого они знают по имени - это Грим.
- Те, кого определяли в наряд на остров, вроде бы не были особенно рады такому назначению, поэтому смотрители подозревают, что это назначение - на самом деле форма наказания для провинившихся членов Черного Кулака.
- Сержант Стражи Грим в последний месяц был наиболее старшим по рангу стражником в крепости.
- Иган Сокол, их начальник, и сержант часто беседовали подолгу в стороне от остальных. Их дружба выглядела странно.
- Сержант Грим казался приятным малым. Он относился к слугам уважительно, и вроде бы испытывал искреннюю симпатию к Игану.
- Иган Сокол - молодой человек, который любит читать, и который был в некоторой степени одержим слухами о сокровищах, которые спрятаны где-то в крепости. Они бы не удивились, если бы он решил разобрать всю крепость по кирпичику, чтобы найти его.
- Сигнальный огонь в маяке магический. Они не знают, как его активировать, но полагают, что жилище Игана было бы неплохим местом, чтобы начать поиски способа это сделать.
- Большинство дверей в крепости заперто, но Шандра даст персонажам ключ.

Естественно, слуги знают и много слухов об острове, но выдадут персонажам сочнее из них только после успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15.

- Иган подолгу отсутствовал, обычно отправляясь в Западную или Восточную башню.
- Несколько дней назад Иган был в восторге по какой-то причине и прямо-таки кипел энергией, но был расстроен, что Грима не было на острове - он возвращался в город по служебным делам.

- В вечер, когда потух маяк, они слышали загробный вой.
- Сигнальный огонь потух, и они не знают, как его включить обратно.
- С того вечера стали происходить разные странности: вещи стали падать безо всякой причины, появились странные стучащие звуки и т.п. Это происходит по всей крепости, но наиболее интенсивно в районе Восточной Башне. При этом ничего не повреждено и никто не пострадал.

Солдаты Черного Кулака

Солдаты Черного Кулака расквартированы в Крепости, чтобы охранять маяк от любого, включая представителей Дома Сокол кто попытается его потушить. Он очень важен для города и поэтому является одним из инструментов политического маневрирования в нем.

На самом деле, в противовес популярному заблуждению, Черный Кулак назначает сюда наиболее дисциплинированных солдат, и старается их регулярно менять.

Типовой наряд - три дня. При этом этот наряд и вправду не пользуется популярностью. Здесь мало возможностей заработать и в целом здесь скучно. Грим платил своему непосредственному начальству, чтобы его продолжали назначать в наряд на остров, и чтобы вместе с ним отправляли тех солдат, которых он сам выберет.

Стражники были расквартированы в маяке.

Крепость Сокол

Крепость Сокол, большая каменная крепость, построенная явно в оборонительных целях, доминирует на острове. Замок выглядит старым и у него есть явные признаки ремонта в некоторых местах. Несмотря на свое прекрасное состояние, он производит впечатление заброшенности. Нет знамен, патрулирующих стены солдат, дыма из труб, и ворота закрыты.

- Большой особняк заместил почти половину первоначальной постройки и почти все деревянные строения. Особняк выглядит довольно комфортно, но не очень предназначенным для защиты: в нем большие застекленные окна вместо бойниц и так далее.
- Территория замка явно ухоженная и находится в хорошем состоянии
- Открытый внутренний двор пуст за исключением нескольких чучел, видимо, использовавшихся солдатами для тренировок.
- Крылья дома законсервированы из-за небольшого количества нынешних обитателей. Если туда зайти, то увидишь покрытую пыльными простынями мебель, паутину и так далее. При этом не законсервированные части дома чистые и в прекрасном порядке.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Свет. Смотритель и его жена следят, чтобы комнаты и коридоры были хорошо освещены свечами и масляными лампами, но закрытые части особняка тускло освещены днем и совершенно темные ночью.

Внешние двери. Внешние двери сделаны из дуба, массивные, и все заперты. У двери 25 хитов, а замки высокого качества (требуется проверка Ловкости Сл 20).

Внутренние двери. Внутренние двери сделаны из более тонкой древесины, и если особо не указано, также заперты. Шандра даст ключ от них. Чтобы открыть дверь без ключа требуется проверка Ловко-

сти Сл 10.

Окна. Окна закрыты деревянными ставнями. Их можно открыть снаружи, но это вызовет скрип и прочий шум. Сами окна застекленные и закрыты на щеколды. Опять же, открыть их не сложно, но вызовет много шума

Жилище Игана

Жилище Игана расположено на втором этаже современного особняка, окна выходят на внутренний двор крепости. Это не главная спальня, но рядом. Дверь сюда заперта на простой замок (вскрывается успешной проверкой Ловкости Сл 10), но персонажи могут открыть ее ключом, который даст Шандра.

Беглый осмотр показывает, что анфилада, состоящая из трех комнат: спальни, гостиной, и небольшого кабинета - в хорошем состоянии, и здесь, похоже, недавно убрались. Стены и пол богато украшены коврами, картинами и гобеленами, изображающими разные героические сцены. Предметы в комнате в небольшом беспорядке, видимо, как их оставил хозяин, но в остальном достаточно ухоженная: постель аккуратно заправлена и несколько стопок выстиранного белья лежит на банкетке в ногах кровати.

Жилье Игана в небольшом хаосе. Для персонажей, которые станут проводить здесь расследование, описание может быть изложено следующим образом:

- Это трехкомнатный комплекс с гостиной, спальней и маленьким офисом, окна каждой из них выходят на внутренний двор крепости.
- Это место выглядит обжитым, и хотя здесь определенно беспорядок здесь чисто - пыль убрали не более пары дней назад.
- Заполненный книгами и свитками книжный шкаф стоит рядом с большим, удобным диваном, на котором лежит две большие книги, открытые на каких-то страницах.

Письменный стол. На бумагах на столе содержатся наброски, мысли и наблюдения, а также вялые попытки стихосложения. Наброски изображают большей частью крепость и ее обитателей. В столе три ящика, запертых на простой замок (проверка Ловкости Сл 10).

Внутри персонажи найдут разного рода предметы, схожие с тем, что на столе, в целом неинтересные, за исключением наброска, изображающего нечто похожее на часовню. Персонажи могут распознать ее как посвященную Тиру с успешной проверкой Интеллекта (Религия) Сл 15.

Книжный шкаф. Книги и свитки содержат широкий спектр тем, от героических рассказов до пыльной истории (в основном региона Лунного Моря), от теологических дебатов до сухих лекций по законодательству, и от поэзии до книг о давно мертвым языкам. Все они рассортированы по темам.

При успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 персонажи находят в пустой книге маленький кошелек с 5 пм и старый, потускневший священный символ Тира.

Диван. На диване лежит выглядящая древней книга «*Культы Лунного Моря*» за авторством Тайлосса Тирского. Она написана на Торассе, древнем диалекте Всеобщего языка.

Закливание *понимание языков* указывает, что книга описывает разные древние культы и их религиозные практики, и также содержит детальные иллюстрации. Описываемые культы в основном поклоняются демонам, могущественным духам, или просто являются культами личности.

Также на диване лежит более современная книга о проклятиях и способах противодействия им. Она

основана, похоже, больше на народных поверьях, чем на научных фактах, что становится ясно любому с навыком Аркана.

Ковры и картины. Картины изображают сцены героизма и самопожертвования. Среди них женщина-рыцарь в сверкающей броне, сражающаяся с красным драконом в горящей деревне, и священник, окутанный сиянием света, удерживающий группу нежити на расстоянии, пока его приход баррикадирует вход в его церковь.

Сцены немного идиллические, и добро в них, похоже всегда побеждает. Успешная проверка Интеллекта (Религии) дает понять, что сцены изображают известные истории о последователях Тира, бога правосудия.

СОКРОВИЩА

В шкафу можно найти небольшой кошелек с 5 пм и серебряный священный символ стоимостью 50 зм. Это собственность Дома Сокол, так что если их забрать, то это будет воровство, что ухудшит отношение Хараэ.

МАЯК

Самая высокая башня крепости находится на южном краю прямо у воды. Это стройная круглая башня высотой около 80 футов, состоящая из трех этажей и верхней части, представляющей собой открытое пространство с лестницей, идущей по стене на самый верх. Первоначально это была обычная смотровая башня, но, когда Дом Сокол получил контроль над Крепостью, они переделали башню в маяк.

С тех пор в маяке расквартирован гарнизон солдат Черного Кулака, назначенных в Крепость. За исключением верхней зоны, три этажа башни содержат общий зал стражников, казармы и жилье сержанта, в такой последовательности.

Сигнальный огонь. Дверь, ведущая к сигнальному огню, закрыта, и открывается с помощью успешной проверки Ловкости Сл 10 или Силы Сл 15. Вокруг него есть площадка, с которой открывается прекрасный обзор острова Торн и самого Флана.

В помещение вверху ведет лестница, и в нем находится сигнальный огонь, сделанный из кристаллов и латуни. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 10 оказывает, что с сигнальным огнем все в порядке, но по какой-то причине он не работает. Устройство все еще излучает сильную ауру школы воплощения.

СОКРОВИЩА

В одной из коек на третьем этаже, в скрытом отделении, спрятано 20 зм.

ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

Восточная Башня расположена прямо за особняком и является частью старой крепости. До разрушения Крепости в 1306 АД во время Драконьего Бега, вся Восточная Башня являла собой огромную библиотеку. Лишь сто восемьдесят лет спустя Иган обнаружит это место.

Фантазируя о спрятанных там сокровищах, он держал это место в секрете вместо того, чтобы рассказать о нем другим членам Дома или слугам крепости. Немного повзрослев, он читал некоторые из древних книг и тайно старался восстановить часовню.

Сейчас башня используется как хранилище мебели, и толстый слой пыли и паутины говорит, что здесь уже годы никого не было.

Если обыскать первый этаж, то успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 10 покажет, что мебель у дальней стены кто-то двигал туда-сюда, как будто

скрывая что-то за ней.

Если никто из персонажей не проявит интереса к обыску комнаты, то Хараэ опрокинет один из стульев, чтобы привлечь внимание к скрытой двери. Отодвинув мебель, можно обнаружить заколоченную досками дверь, внизу несколько досок болтаются. Если постараться, то существо среднего размера может пролезть в дыру.

Пройдя через дверь, оказываешься в ухоженной часовне. В дальнем конце комнаты стоит красивая статуя из серого камня, изображающая однорукого слепого бога, у его ног расположен небольшой каменный алтарь со старыми на вид латунными весами. Два запыхавшихся ящика с обеих сторон алтаря наполнены книгами и свитками, в основном на тему истории, законодательства и философии.

Персонаж может с помощью проверки Интеллекта (Религия) Сл 15 понять, что статуя изображает Тира. Красивый читальный столик из сиреневого дерева занимает большую часть оставшегося пространства в помещении. На столике лежит дневник Игана.

Дневник. По дневнику сложно понять хронологию событий.

Дат в нем нет, просто беспорядочные заметки по всей странице, в том числе на полях. Он кажется больше просто собранием заметок и мыслей, чем дневником. При этом почерк довольно хороший.

Дневник довольно сложно читать. Все записи пространные и растекаются мыслью по древу, и чтобы прочесть его весь потребуется по меньшей мере два часа, но с помощью проверки Интеллекта Сл 10 читатель может понять следующее:

- Иган начал свои поиски просто так.
- Он никогда не воспринимал поиски всерьез, пока не познакомился с Сержантом Гримом.
- Иган стал относиться к поискам более серьезно, когда книга о Тире буквально упала ему на колени (это проделка Хараэ).
- Ближе к концу дневника то, что до этого как-то пыталось походить на записки исследователя, начинает напоминать бормотание одержимого человека.

Расшифровка конца дневника. Раздатка для игроков номер 1 содержит последнюю страницу дневника. Если у персонажей есть Книга о Культах Лунного Моря из жилища Игана, то на странице 78 есть отрывок, описывающий культ, поклонявшийся некоему «Великому и Справедливому».

Остаток страницы 78 изображает некоторые символы Культа, и описывает тайные знаки и молитвы, всё это на Торассе, давно забытом языке.

Изо всего дневника на самом деле полезна только последняя страница. На ней он приводит фразу, которую надо сказать, чтобы войти в помещение под крепостью.

Страница не говорит, где находится вход, но дает одну очень важную улику относительно того, как его открыть. Если персонажи еще этого не сделали, они могут исследовать Западную Башню.

ЗАПАДНАЯ БАШНЯ

Западная Башня совсем пустая, если не считать пыли и паутины. Она расположена на одной из самых высоких точек острова.

Зашедшие в башню персонажи сразу же чувствуют запах свежескопанной сырой земли. Сойдя в подвал, они обнаруживают, что кто-то вскрыл пол и прокопался вниз до камня. При этом напольные плитки и земля аккуратно сложены у стены.

Инструменты для рытья разбросаны по комнате. Обрывок веревки привязан к кольцу в стене и

ведет к каменной плите в земле. Рядом лежат еще три мотка веревки.

Каменная плита представляет собой квадрат со стороной примерно 10 футов, по краю которой прохоят полустершиеся символы, и у одного из краев плиты, примерно в 6 дюймах от него, имеется вогнутость в форме человеческой руки.

Плита излучает слабую ауру преграждения и сильную вызова. Успешная проверка Интеллекта (Магия) показывает: символы - компонент какого-то ритуала, который позволяет чему-то, находящемуся на виду, оставаться незамеченным. При этом символы так затерлись, что больше не действуют.

Этот люк может быть открыт если положить руку в углубление и сказать вслух «Тоз Монг, Тоз Мегало». При этом плита исчезает, открывая темную дыру в полу. Если приложить руку к плите и сказать что-то иное, то сработает ловушка.

Персонаж, прикасающийся к плите, должен преуспеть в спас-броске Телосложения Сл 10 или получить 4 (1к4+2) урона электричеством и быть оглушенным на один раунд. Если персонажи затрудняются додуматься до правильного слова активации, можете подсказать им.

Чтобы убрать плиту немагическим образом, потребуется больше времени и ресурсов чем есть у персонажей сейчас, а именно краны, лебедки, несколько рабочих.

Когда дверь откроется, прочтите следующее:

Плита растворяется в воздухе, а за ней открывается проход, ведущий во тьму. Оттуда тянет прелым, влажным воздухом. Вы можете разглядеть, как внизу тени от вашего источника света пляшут на покрытом плиткой полу какого-то помещения.

ЧАСТЬ 3: НЕФРИТОВЫЙ ХРАМ

Первоначальное название Нефритового Храма уже давно забыто. Хотя Книга Культов говорит, что в храме поклонялись лорду демонов Дагону, этому нет свидетельств. Сырость и время не были милосердны к храмовому комплексу, и все органического происхождения уже давно сгнило.

Точно так же все украшения на стенах либо пообсыпались от сырости или потускнели настолько, что теперь совершенно неразличимы. Все, что осталось, это вырезанный из нефрита идол.

Дагон, Принц Глубин

Дагон и его приспешники, которые живут в Бездне, когда-то были известны как «Те, кто спят внизу» и наводили кошмары на тех, кто плывал по Морю Павших Звезд. В попытке достичь божественного статуса Дагон начал компанию по уничтожению шаларинов, расы водных гуманоидов, пока его планы не были нарушены мерфолками Моря Павших Звезд.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Карта этой зоны приведена в приложении. Коридоры храмы частично врезаны из естественной пещеры. Они 5 или 10 футов шириной и высотой всегда 10 футов. Есть пологий, но заметный спуск к зоне 4. Пещеры прохладные и влажные. Полы грязные, неровные и скользкие. Бегающие или атакующие с разгону (charging) персонажи должны сделать проверку Ловкости Сл 10 или упасть в конце своего перемещения.

Свет. Если специально не указано иное, здесь нету света, кроме того, что персонажи несут с собой.

Звук. Капающая вода.

Запах. Гниение и прелость.

1. ВХОД

Персонажи попадают сюда через клетку, помеченную X. Плита снова материализуется через пять минут после исчезновения. Это может обеспокоить персонажей, но осмотр плиты снизу показывает, что с этой стороны на ней такие же символы и углубление.

Дыра, через которую вы лезете, прорывается через примерно пятифутовый слой камня и выводит в комнату примерно 40 на 50 футов с низким потолком около 10 футов высотой. Хотя пол каменный, он покрыт тонким слоем грязи, в которой вы видите следы других людей, ведущие к проходу на севере.

Перескажите следующие особенности комнаты:

- Кто-то расчистил часть пола и стены, отчего стала видна часть фрески, которая уже давно потускнела настолько, что разобрать изображение невозможно.
- Глядя вверх, на нижней стороне плиты можно увидеть такое же углубление в форме руки, как вы видели на верхней стороне.
- 40-футовый моток веревки привязан к верхней перекладине лестницы высотой 12 футов, приставленной к северной стене. Второй конец веревки обрезан и лежит на полу, как будто он упал сверху.
- В грязи видны следы среднего размера гуманоидов, носивших обувь.
- Кованная латунная дверь, ведущая из комнаты, открыта.

2. СКЛЕП

В месте, где коридор делает резкий поворот влево есть узкий уступ на высоте примерно 7 футов над полом, над которым можно увидеть алькову высотой 2 и глубиной примерно 10 футов. Это углубление наполнено покрывшимися известью скелетами людей.

Обыск костей не приносит ничего, кроме пары мелких побрякушек, то есть ничего ценного. Если что-либо забрать у останков, это сердит Хараз, ухудшая ее отношение на один шаг.

Кованая латунная дверь, ведущая из комнаты, открыта.

3. ВЕСТИБЮЛЬ МОРСКИХ ЖЕЛУДЕЙ

Пол этой комнаты выполнен под уклоном, тогда как потолок более-менее выдержан вровень с прошлыми комнатами. Скорее длинная, чем квадратная, эта комната, очевидно, была затоплена в какой-то момент, о чём говорят старые, отвердевшие наросты морских желудей почти на каждой поверхности.

Два комплекта причудливых доспехов, выполненных кажется из кораллов и ракушек, стоят в стеновых нишах, также густо поросшие окаменелостями, как и всё в этой комнате.

Два комплекта **оживлённых доспехов** стоят в нишах. Они активируются, как только большинство персонажей доберутся до середины комнаты. Когда это происходит, прочтите:

Внезапно, доспехи вырывают себя из оков наростов, которые, кажется, держали их вмурованными в ниши.

Они ступают из своих ниш и направляются к вам. Наросты с каждым шагом осыпаются с них целыми пластинами. Прорези их ракушечных шлемов пугающе пусты.

Оживлённые доспехи достаточно древние и в исключительно плохом состоянии.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Наросты мешают доспехам первые два раунда боя (доспехи получают помеху на все атаки) прежде чем отпадут
- **Сильная группа:** добавьте ещё один оживлённый доспех
- **Очень сильная группа:** добавьте ещё один оживлённый доспех. У всех доспехов по 40 хитов

4. КОЛЛЕКТОР

Пол выравнивается в этой круглой комнате сорока футов в диаметре. Несмотря на то, что вода доходит почти до колен, легко заметить провал в центре комнаты. Впрочем, разглядеть его дно невозможно из-за осадка, скопившегося здесь.

Края коллектора слегка покатые и покрыты густой порослью скользких водорослей.

Единственная примечательная особенность этой комнаты — это узкий лаз около верхушки левой стены и дверь, оббитая латунью в дальней стене. Отсюда вы можете разглядеть высохшую кровь на дверной ручке.

Коллектор 5 футов глубиной заполнен водой, мутной от осадка настолько, что она не просматривается даже темновидением. Острые камни на дне коллектора делают пересечение комнаты мудрёным и достаточно опасным делом.

Несмотря на это, ясно, что Иган и его спутники перешли на другую сторону и как минимум один со-

скользнул в колодец, о чём свидетельствуют пятна крови на дальней стене и двери.

Движение по комнате требует успешного прохождения проверки Ловкости (Акробатика) Сл 13. Провал обозначает соскальзывание в колодец и получение 4 (1к8) колющего урона. Если персонажам удастся закрепить верёвку на ручке двери, следующие персонажи выполняют эту проверку с преимуществом.

Окованную латунью дверь на противоположном конце комнаты заклинило, и чтобы открыть её, следует преуспеть в проверке Силы Сл 10.

Провал проверки не только не открывает двери, но и означает, что персонаж соскальзывает, как это описано выше. В восточной стене есть круглое 3х футовое отверстие на высоте около 30 футов. Чтобы забраться туда по влажным, покрытым водорослями камням, следует преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 25.

Любой персонаж, который проваливает проверку, падает и соскальзывает в коллектор. Они могут пройти такую же проверку Ловкости, как при пересечении комнаты, но должны делать это с помехой.

На дне коллектора находятся пара **упырей** и ждут, когда персонажи окажутся в зоне б, прежде чем атаковать. Упыри избегают контакта с персонажами, но если они будут обнаружены (если, например, кто-то решит обыскать коллектор) - они атакуют.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите одного упыря (оставшийся упырь имеет 13 хитов)
- **Слабая группа:** уберите одного упыря
- **Сильная группа:** добавьте одного упыря
- **Очень сильная группа:** добавьте двух упырей

5. КАМЕРЫ

Коридор уходит вверх под небольшим уклоном. Две маленькие, квадратные комнаты по правую руку, похоже когда-то служившие тюремными камерами, теперь пусты. Дыры в стенах и дверях позволяют предположить, что их можно было запереть со стороны коридора. Окованные латунью крепкие двери заклинило, и для того чтобы их открыть, следует преуспеть в проверке Силы Сл 15.

Камеры пусты.

6. НЕФРИТОВЫЙ ИДОЛ

Эта естественная пещера когда-то была центром этого места поклонения. Его магия, дремавшая долгое время, пробудилась от убийства Игана.

Эта круглая комната примерно 60 футов в поперечнике со сводчатым потолком, достигающим 30 футов по центру. Большая часть комнаты возвышается на пару футов над той частью, откуда вы вошли. На подъём ведёт пара ступенек.

В дальней части комнаты большой идол, вырезанный из цельного куска бледно-зелёного камня, стоит в заводи с чёрной водой. Он вырезан в форме гуманоида со щупальцами, рыбьей головой и ртом полным клыков, и освещает комнату болезненно зелёным светом.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Свет. Идол излучает тусклое, болезненно-зелёное свечение, создавая тусклое освещение в этой комнате.

Звук. Гремение костей, капли воды и приглушен-

ный шёпот.

Запах. Солёной воды, крови и гнили.

Алтарь. Магия в алтаре защищает нежить в храме, давая ей преимущество на спас-броски против попытки изгнания нежити. Персонажи в комнате замечают давящую атмосферу в комнате с успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15, и могут распознать что источник этой зловещей энергии находится в алтаре с успешной проверки Интеллекта (Магия) Сл 15. Если одним ударом алтарю нанести 5 дробящих повреждений и более, то он может считаться разрушенным и эффект пропадает. Либо, если Хараэ дружелюбно настроена к большинству персонажей, она подавляет этот эффект в конце первого раунда.

Идол. Шестифутовый идол, вырезанный в натуральную величину из цельного куска нефрита, выглядит ценным. Он стоит на каменном пьедестале, так что выглядит, как будто он стоит на поверхности воды. Его клетка непроходима. Он излучает слабую магическую ауру.

Ступени. Ступени высотой в 5 дюймов покрыты грязью, что делает их скользкими. Существа, передвигающиеся вверх или вниз по ним на полной скорости должны сделать проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. Провал означает, что существо упало и лежит внизу ступеней. При этом если существо сознательно передвигается по ступеням как по сложной территории, можно обойтись без проверки.

Комнату можно описать далее, перефразировав нижеследующее:

- Две колонны стоят на приподнятой части пола. Они очень обветшали, но очень вероятно, что когда-то они были покрыты красивой резьбой. Их клетки непроходимы.
- На алтаре возле бассейна распластано тело мужчины человека. На полу около его руки лежит нечто, напоминающее волшебную палочку.
- На алтаре была разлита темная лужа крови, которая стекла по передней и боковым стенкам алтаря и уже высохла.
- Прежде чем высохнуть, кровь, очевидно, собралась в бассейн вокруг статуи. Возможно, поэтому вода здесь черно-красная.
- По сторонам бассейна валяются кучи покрывшихся известью скелетов.
- Второй труп лежит, наполовину погрузившись в бассейн. На нем много рубленых ранений и из него торчит оперение нескольких стрел.
- При успешной проверке Интеллекта (Религия или Магия) Сл 15, персонаж опознает статую как Дагона, лорда демонов, которого еще называют Принц Глубин.

Зомби, который раньше был на алтаре, - это оживший труп Игана Сокола. Иган осматривал алтарь с палочкой в руке, когда его ударил в спину Грим. Иган выразил желание уничтожить идола, боясь, что он был чем-то злым, и Гриму не удалось убедить Игана, что идол может стоять целое состояние.

Убийство Игана прямо на алтаре пробудило его древнюю магию, пробудив стражей в зонах 3, 4 и 6. Когда они не смогли победить скелетов, солдаты Черного Кулака были вынуждены отступить в зону 7, но только после того, как один из них был убит скелетами. Стражи вновь вернулись в воду, но снова активируются и атакуют, если кто-то подходит к алтарю ближе, чем на двадцать футов. Ни они, ни персонажи не осюприжены.

Грязная вода начинает бурлить и всплескиваться, когда из нее выходят скелеты. Кровавые струи стекают по их костям потоками и каплют с лезвий мечей. Скелеты атакуют.

В этой комнате два **зомби** (Иган и мертвый стражник), а также два **скелета**, которые остаются на уступе в дальнем конце пещеры, в воде, и стреляют в персонажей, пока те сражаются с прочими врагами врукопашную.

На дне коллектора в зоне 4 находятся два **упыря**, которые оживают и ищут персонажей, прибывая в зону 6 в начале второго раунда, и атакуют двух ближайших к проходу, из которого они пришли, персонажей.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите одного упыря (у второго 13 хитов). Если группа справилась с упырями до этого, уберите одного скелета.
- **Слабая группа:** уберите одного упыря. Если группа убила их ранее, то изменений не требуется.
- **Сильная группа:** добавьте двух скелетов
- **Очень сильная группа:** добавьте четырех скелетов.

Развитие событий

После победы над нежитью персонажи могут обследовать комнату. Чтобы понять, что молодой человек на алтаре был убит ударом кинжалом в спину, особых навыков не требуется.

Признаков борьбы не видно, и на первый взгляд не похоже, чтобы он был специально принесен в жертву на алтаре.

Если убрать тело с алтаря, можно очистить его особым ритуалом с помощью проверки Интеллекта (Религия) Сл 10. При успешной проверке идол начинает светиться бледно-зеленым светом.

Грим и его люди слышат звуки битвы из безопасного укрытия в зоне 7. Если они еще не встретились персонажам, то они выжидают несколько секунд, чтобы понять, кто победил. После этого выжидания они начинают звать «Кто там?!» в надежде, что нежить в зоне 6 уничтожена.

Сокровища

Молодой человек несет в общей сложности 35 зм и палочку обнаружения магии. Хараэ понимает, что ему уже не помочь, и что персонажи здесь, чтобы помочь. Поэтому она не станет сердиться, если персонажи возьмут палочку. В добавок к этому, монеты разного номинала на общую сумму 50 зм лежат у ног идола на дне бассейна.

Идол стоит примерно 2000 зм. Это небольшое состояние, но при этом он представляет собой шестифутовый кусок цельного нефрита, и весит почти тонну. Вряд ли у персонажей будет с собой оборудование, чтобы сдвинуть его. Несмотря на это персонажи могут его немного поразламывать, при этом каждому из них достанется кусок нефрита стоимостью 50 зм. Если разламывающий персонаж - дварф или у него соответствующая предыстория (каменотес или резчик по камню), то он может срубить себе кусок стоимостью 100 зм.

7. РЕЛИКВАРИЙ

Вход в эту комнату преграждает тяжелая каменная дверь. Частичное обрушение коридора позволяет персонажу среднего размера протиснуться в комнату. Здесь находятся две обветшалые каменные статуи, похожие на идола в зоне 6, и маленький каменный алтарь. Грим и его стражники уже разграбили это место, но боятся выйти и очень устали и голодны.

Эта комната по форме представляет собой круг диаметром около 30 футов. Ровными рядами по стенам расположены ниши примерно футом в диаметре. В большинстве из них лежат мелкие предметы из золота, цветного стекла или камня, но некоторые пусты. Стены раскрашены потускневшими узорами синих, зеленых и черных тонов. На полу лежит несколько холщовых мешков, набитых предметами типа тех, что лежат в нишах.

Пока персонажи не пришли, стражники уже оставили надежду выбраться отсюда живьем. В разговоре с ними перефразируйте следующее.

Иган докоснулся до идола и мертвецы ожили, убив его и одного из их коллег, и вынудив Грима и остальных отступить сюда.

Они боятся уходить через зону 6, и обдумывали, как бы сбежать через зону 4, но там очень высоко и у них не было с собой источника света.

Они провели здесь уже два дня, не имея теплой одежды, еды или питья помимо грязной воды. Масло для лампы закончилось вчера.

Они пытаются казаться крутыми и невозмутимыми, но заметно, что они на грани нервного срыва.

Большинство ответов дает Грим, и успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 позволяет понять, что его грызет чувство вины.

У дальнего конца комнаты находится шесть холщовых мешков, наполненных побрякушками и монетами.

Грим и его люди поначалу пытаются свалить вину в убийстве на нежить в комнате с идолом. Тем не менее, лжецы из них не очень хорошие, проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 будет уже достаточно, чтобы понять, что они не говорят правду. Если персонажи этого не поймут, то Хараэ постарается как-то помочь персонажам разгадать ложь Черного Кулака. На самом деле Грим убил Игана в припадке гнева и алчности. Если на них надавить, то солдаты Грима быстро начинают обвинять настоящего виновника, и тогда даже сам Грим сознается в содеянном.

Грим, Сержант Стражи, одет в наборный доспех. Также тут четыре **стражника** Черного Кулака. У них у каждого по два уровня истощения, так что они будут защищаться только если будут атакованы.

СОКРОВИЩА

Грим и солдаты собрали разных предметов из реликвария, в основном монет и разных старых объектов искусства, на сумму около 100 зм. Это и есть сокровища храма.

Единственная примечательная вещь - это набор чеканных латунных тарелок, на которых выгравированы странные символы. Символы не поддаются распознаванию с помощью заклинания *понять магию*. Возвращение этого объекта представляет собой выполнение задания Арфистов.

ЗАВЕРШЕНИЕ

После вывода стражников на чистую воду и выяснения судьбы Игана персонажи еще не выполнили то, зачем сюда прибыли. Сигнальный огонь все еще не зажжен. Будет ли убрано проклятие, окружающее сигнальный огонь, зависит от персонажей и того, как они решат поступить с стражниками.

Персонажи, с учетом истории Крепости, которую они теперь должны знать, могут понять, что судьба убийцы Игана может быть связана с сигнальным огнем, и это может стать решающим фактором при принятии ими решения, что делать с убийцей.

Арестовать стражников. Если персонажи дадут понять, что собираются доставить Грима во Флан и

передадут его для суда, Хараэ будет удовлетворена и снимет проклятие. Улик против Сержанта Стражи Грима достаточно, чтобы признать его виновным в убийстве Игана, и на следующий день он будет болтаться на Стояновских Воротах. Остальных солдат признают виновными в менее тяжких преступлениях и посадят в тюрьму. Проклятье Хараэ снято, и маяк загорается вновь.

Убить стражников. Если персонажи убьют стражников, власти предположат, что они сделали это в целях самозащиты. Проклятие снято и маяк загорается.

Отпустить стражников. Если персонажи отпустят стражников и будут молчать об их преступлениях, то те покидают Флан и никогда больше не возвращаются. Проклятие не снято и маяк не зажигается.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

ОПЫТ

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Оживлённый доспех	200
Обыватель	10
Упырь	200
Грим, Сержант стражи	100
Стражник	25
Скелет	25
Зомби	50

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Получение информации от Хараэ	50
Снятие проклятия и зажжение маяка	150
Придать Грима и стражников правосудию не убивая их	100

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта**. **Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта**.

СОКРОВИЩЕ

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа

не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Кошель платины	50
Серебряный святой символ Тира	50
Культы Лунного Моря	20
Золото, спрятанное в матрасе	20
Кошель Игана	35
Монеты из заводи с нефритовым идолом	50
Обломок нефритового идола (на каждого персонажа)	50 или 100
Сокровища, собранные Гримом	100
Наборный доспех Грима	100

Культы Лунного Моря

Тайлосс Тирский написал книгу о разных культах в регионе Лунного Моря. Книгу можно продать за 20 зм, либо персонажи могут оставить её себе. Если персонаж оставит её себе, то сможет сверяться с ней и получит преимущество на проверки Интеллекта по отношению к культам региона Лунного Моря.

Наборный доспех

Если персонажи побеждают Грима, они могут взять его наборный доспех. Один из них может оставить его себе, или группа может продать его за 100 зм.

Волшебная палочка обнаружения магии

Эта деревянная палочка с серебряным наконечником при использовании издает громкий звон. Описание этого предмета может быть найдено в базовых правилах или *Книге Игрока*.

Враждебность

Персонажи получают возможность заработать следующую проблему на протяжении игры.

Враждебность Чёрного Кулака. Невинный человек погиб от ваших рук во время потасовки в баре *Смеющийся Гоблин*. И хотя вас арестовали, ваша фракция добилась вашего освобождения. Чёрный Кулак, впрочем, всё ещё считает вас преступником. Пока у вас есть эта враждебность, всё последующие проверки Харизмы (Обман, Запугивание и Убеждение) по отношению к членам Чёрного Кулака проходят с помехой.

Слава

Все представители фракций зарабатывают **одно очко славы** за участие в этом приключении. **Арфисты** получают **одно дополнительное очко** за возврат латунных пластин.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **300 опыта и десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ / ПМ

ОЖИВЛЁННЫЙ ДОСПЕХ

Средняя конструкция, неопределённый

Класс защиты 18 (естественный доспех)

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, глухота, истощение, страх, паралич, окаменение, отравление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого предела), пассивное Восприятие 6

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к Антимэгии. Доспех небоеспособен пока находится в области поля антимэгии. Если его подвергнуть заклинанию Развеять Магию, доспех должен будет преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасбросков заклинаний сотворившего заклинание или потерять сознание на 1 минуту.

Ложная Внешность. Пока доспех не двигается, его невозможно отличить от обычного комплекта доспехов.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две атаки ближнего боя.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6+2) дробящего урона.

ОБЫВАТЕЛЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

УПЫРЬ

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс защиты 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Всеобщий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6+2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к4+2) режущего урона. Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

СТРАЖНИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная атака оружием или Дальнебойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6+1) колющего урона.

ГРИМ, СЕРЖАНТ СТРАЖИ

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс защиты 17 (наборный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 11(+0) 14(+2) 10(+0) 10(+0) 11(+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Грим получает преимущество на броски атаки против существа, если хотя бы один из союзников Грима находится в 5 футах от этого существа и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Грим совершает две атаки ближнего боя.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1кб+2) дробящего урона.

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дальность 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к10) колющего урона.

СКЕЛЕТ

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс защиты 13 (остатки доспеха)

Хиты 13 (2к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

10(+0) 14(+2) 15(+2) 6(-2) 8(-1) 5(-3)

Уязвимость к урону дробящее

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1кб+2) колющего урона.

ЗОМБИ

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс защиты 8

Хиты 22 (3к8+9)

Скорость 20 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13(+1) 6(-2) 16(+3) 3(-4) 6(-2) 5(-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость Нежити. Если урон снижает хиты зомби до 0, он должен пройти спасбросок Телосложения против Сл 5 + полученный урон, если только урон не от сияния или критического попадания. При успехе хиты зомби вместо этого снижаются до 1.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1кб+1) дробящего урона.

РАЗДАТКА ИГРОКАМ - ДНЕВНИК ИГАНА

Не копать без уверенности,
иначе родители приедут

Что мы знаем:

Он под Западной Башней

Странный символ - голова, окруженная щупальцами (думают, это щупальца)

Был культ, регион Флан. Последователи Тира уничтожили, но скоровища не нашли

В книге Культы Лунного Моря Тейлосса Тирского может быть больше

Надо узнать:

Фароль?

Проклятья?

Истинная природа культа?

Гримм думает это неважно. Зло давно ушло. Золото - есть золото. Не согласен. Это может быть опасно.

Переводит Торассе просто кашмар. Неужели они
иногда так говорят? «Предвещающего чувства»
это они...»
Когда я найду сокровище, я проведу эти чертены
книжки и найду нормальный миряд с волшебной
каш и жеребяти делами исследователя за меня.

Духи говорят на Торассе? Странно

Думал ангелы знают все языки

Книга не упала раскрытой на нужном месте

Ненавижу мертвые языки!

Какой ~~экологичный~~ Где есть люди - там есть и добро, и зло?
Нет добра без зла?

~~Страница 7~~ Выглядит так же... Опасно делать ошибку...

~~Страница 51~~

Страница 78 Вот оно!! Иначе зачем в этой книге обращать
внимание на позы при молитве

~~Страница 133~~

Чтобы войти:
Рука + «Тоз Моно, Тоз Мегало»

Четыре символа, уверен. Три слова. Надо не ошибиться....

Моно. Дикастис. Дилмос. Кириос. Мегало. Тоз. Дотис. Липтис. Архайос.

Да. Получилось. Теперь ждем Гримма. Раскопки без солдат могут быть опасными.

ДОПОЛНЕНИЕ: КАРТА

- Колонна
- * Доспех
- ▭ Дверь
- ▭ Алтарь
- ▭ Идол

THE JADE
TEMPLE

□ = 10 FEET

