

## Ёжовый Туман

(Makkawity, all rights reserved:)

### **Вступление**

"Ёжовый Туман" есть модуль, который я чаще других играю в кампаниях новичков. С одной стороны, среди написанных мной модулей он наиболее прост и линеен, а его сюжет наиболее приближен к канонам классической фэнтези - PC путешествуют по wilderness-у, а целью модуля является спасение мира от злобного черного мага. С другой стороны, этот модуль представляет собой нечто вроде психологического теста, поскольку в его сюжет вставлено несколько моментов, в ходе которых PC, играющий, как правило, себя или себя идеального, проявляет некоторые черты своего Я, а я таким образом могу делать некоторые выводы. Помимо этого, модуль "вводит в научный оборот" или хотя бы представляет некоторое число моих разработок по правилам, чарам или монстрам.

Данная версия модуля избавлена от эндемики Анакена и сделана с расчетом на относительно классический мир. Модуль рассчитан на партию уровней 4-5; плуты или священники не боевой направленности могут иметь на уровень больше. У PC есть, однако, шанс подняться на уровень после прохождения некоторой его части. Так как этот модуль служит тестом, то отличие от канонических модулей, где предполагается что PC обязательно добрые или нейтральные, ДМ может не выставлять ограничений по Приверженности, однако в случае большого числа сторонников Зла или Хаоса, ассасинов, темных клириков и тп допустим вариант "партии смертников", которым за выполнение миссии обещано помилование.

Учтем, что на этом уровне PC представляют собой партию или группу лиц, уже достаточно широко известных в узких кругах, уже имеющую репутацию и хорошо экипированную - ДМ может разрешить им самим набирать себе предметов из расчета в 1000 XP + 500 XP на уровень PC.

### **Заставка и получение квеста**

Действие происходит в некоем Славном Королевстве, представляющем собой классический мир рыцарской фэнтези "где все принцессы прекрасные и почти все рыцари благородные". Несколько веков назад Славное королевство было частью Империи, погибшей из-за козней черных магов, которые напустили на страну страшную магическую чуму. После этого единая страна раскололась на ряд государств, из которых два наиболее сильных - собственно Славное Королевство и Автократия. В отличие от Королевства, где очень гордятся своими рыцарскими традициями, в Автократии царят бюрократия, власть денег и магов - в частности, даже запрещенная здесь из-за происков Темного Культа некромантия там полулегально разрешена. Поэтому Автократия и Славное Королевство находятся в состоянии холодной войны.

Модуль начинается с момента, когда приключенцев пригласил на тайную встречу главный королевский советник, известный и уважаемый маг уровня, как говорят, 18+. Перед этой аудиенцией у PC есть на что посмотреть, пока в сопровождении герольда их ведут по переходам королевского замка - учения элитного отряда королевской гвардии верхом на грифонах. По словам герольда, не так давно они вернулись с сражения с древним красным драконом и победили его; правда два рыцаря погибли, но наш первосвященник уже воскресил одного и собирается проводить этот обряд над вторым; а вот, собственно, и башня нашего советника - верховного мага. Сейчас он работает над идеей воздушного корабля, который был бы способен передвигаться по воздуху так же легко, как и по волнам.. У PC должно возникнуть ощущение силы и изобилия Королевства и некоторого непонимания, зачем понадобились они.

Тем важнее в чем-то оказывается их миссия, когда главный королевский советник, принимая их в зале для тайных встреч (собственно, с этого момента и начинается собственно модуль), начинает свой рассказ:

- Как вы безусловно знаете, лет 20 назад внезапно увеличившиеся в числе гоблины вышли из отрогов гор и выбили эльфов из их лесов, так что те были вынуждены обратиться за помощью к людям Королевства. В ходе войны гоблинов частично выбили, частично оттеснили к горам, а большой кусок новых земель присоединили к Славному Королевству под названием Северного Герцогства.

Порядок продолжался достаточно долго, чтобы территория оказалась относительно освоена поселенцами, но не так давно начались странные вещи. Во-первых, разрозненные племена горных и лесных гоблинов снова объединились и вместо своей обычной манеры воевать стали проявлять недюжинные способности к тактике и стратегии. Если раньше гоблины двух кланов, увидев друг друга, бросались в драку (считалось, что их вражда вызвана непримиримыми противоречиями по поводу того, с каким соусом надо живьем есть пойманных приключенцев), то теперь они действуют совместно и грамотно обучены партизанской войне. Известно, что у них появился какой-то вождь, которого они считают богом, но кто он и откуда взялся, неизвестно.

Во-вторых, с новых территорий внезапно начался массовый исток беженцев. Причины этого абсолютно непонятны - вроде никакой прямой угрозы нет, но странное чувство беды, наползающий страх, словно гонит людей из региона. Говорят, плохая земля, плохие места. А совсем недавно поползли слухи то ли о приходе некоего Пушистого Зверя, имя которому Песец, вылезавший из моря, то ли о грядущем пробуждении древнего зла, которое грозит мучительной смертью всему обитаемому миру. Поток беженцев при этом, кстати, резко сократился, что особенно напугало власти.

В чем дело, непонятно. Например, было мнение, что гоблинов тайно подначивает Автократия или какие-то темные маги, традиционно использующие гоблинов как своих прислужников, но пока подозрительных

личностей оттуда никто там не видел. Когда же мы попытались выяснить, что происходит при помощи дальноканирующей магии, то она оказалась бессильна. Мы уже посылали туда своих людей, но все они пропали без вести, хотя последнюю группу вел очень известный и уважаемый священник отец Евлампий, занимающий высокий сан в ордене святого Дагоберта. Но эти группы имели официальный характер, и теперь решено послать тайную миссию, цель которой не столько в том, чтобы самим победить древнее зло, которое, вероятно, там действительно есть, сколько разобраться, что там происходит вообще и постараться вернуться, сообщив об этом нам. Как вы могли видеть по пути сюда, у нас есть и достойные рыцари, и могущественные священники и маги, но для того, чтобы быть готовым к войне, надо представлять себе, кто будет нашим противником.

Если РС начинают выяснять геополитическую обстановку, то советник говорит, что со времени присоединения леса стали покультурнее, но на границе до сих пор беспокойно и большинство поселений представляют укрепленные форты. Дорог там тоже пока мало - построена практически одна, которая идет прямо как стрела и упирается в горы. В общем, ситуация отчасти напоминает описанную у Фенимора Купера, только вместо краснокожих индейцев зеленокожие гоблины. Центральной власти там тоже особенно нет - на границе лесов есть несколько поместий, владельцы которых привыкли считать себя на своей территории абсолютными правителями и как они себя поведут в ответ на группу с официальной просьбой оказать содействие, непонятно. Ближайший город находится в нескольких днях пути.

Касаемо оплаты, - по словам советника, деньги вам там не понадобятся, но по возвращении вы получите достойное вознаграждение. Некоторые детали ДМ может добавить в зависимости от прошлого РС и характера того, как они оказались вместе, обещая отпущение грехов, рыцарские шпоры или продвижение по службе.

Что же до экипировки, то РС могут просить о практически любой наложенной укастовке или немагических приспособлениях. Таким образом я обычно проверяю способность как РС разбираться в игровом ресурсе и бытовом обеспечении, так и некоторый рационализм. Даже если у РС возникнет желание взять с собой, разборную катапульта, 4 ящика масла или ведро святой воды, их загрузят в фургон.

Кроме того, о чем они попросят сами, каждому из РС выдаются 2 Зелья Сверх-Исцеления. По желанию на каждого накладывается чара Stoneskin. При отсутствии в партии священника на воинов может быть наложена чара Imbue with spell ability. На всякий случай партии выдается свиток с чарами Raise Dead\*2, Neutralise Poison\*2, Cure Disease\*4, PFE\*4, Cure Critical wounds\*2, Neutralise Poison, Dispel Evil - все чары имеют 10-й оперативный уровень. Магу выдается свиток с чарами (15-й оперативный уровень) Dispel Magic\*2, Teleport, True seeing, Vanishment и Passwall. Воинам выдается по +1-у оружию, если у них ничего нет.

Также партии выдают 4 Кольца Связи - действуют на расстоянии мили на уровень владельца. Чтобы передать сообщение, надо нажать на камень и произнести текст, после чего все владельцы таких же колец слышат исходящий из камня голос - с теми же интонациями и громкостью.

Так как миссия должна быть тайной, советник предлагает отправиться в горы под видом или горных инженеров, которым надо разведать заброшенные шахты, или группы посланных для поднятия настроения затерянных деревьев бродячих артистов. Если РС не нравятся эти варианты маскировки, они могут предлагать свои - им предоставят телегу-фургон, набитый всем необходимым инструментом.

Ночь РС могут провести в укастовке, а наутро РС вместе с фургоном помещают в магический круг и поясняют, что это стационарный портал, который перенесет их почти на самую границу Королевства, в непосредственную близость к источнику Зла. Им также выдают магический амулет, который позволит им по возвращении телепортироваться обратно в замок, если встать с ним в руках в центре круга и произнести кодовое слово. ...

бздям! - и РС оказываются в таком же круге в центре пустоши, от которого отходит тропинка к виднеющейся дороге...

### **Краткое Содержание предыдущих событий, или справка для ДМ-а, откуда что взялось**

Отроги Бутырлыкских гор, где разворачивается действие модуля, всегда были местом, отдаленным от цивилизации и представляли собой сеть ущелий, окруженных дремучими лесами. Из разумной жизни там водились главным образом немногочисленные, но дружелюбные эльфы, и потому Бутырлыкские горы были давним местом, куда уходили в поисках уединения ученые, философы или просто те кто желал забраться подальше от людей.

Находился в горах потому и Монастырь святого Дагоберта, в дальнейшем просто Монастырь. Он был основан в малозапамятные времена орденом священников, почитавшим силы добра, знания и защиты, дабы сохранять древнее знание и одновременно держать его подальше от недостойных людей, которые пожелали бы воспользоваться им в корыстных целях, не представляя себе всех последствий. В результате в монастыре образовалась колоссальная библиотека древних книг, в том числе и артефактных. Даже когда отроги гор все-таки стали поближе к миру, монахи продолжали оставаться затворниками.

Среди монахов был некто Домициус, считавшийся хорошим знатоком древних языков и книг. Он был на хорошем счету, пользовался всеобщим доверием и любил просиживать дни и ночи в библиотеке, читая старые фолианты и делая переводы для будущих поколений. Однако цели его были гораздо выше - он очень хотел

стать богом и искал способы - именно потому он стал священником этого ордена, поклоняющегося абстрактным силам, и попал в монастырь ради доступа в библиотеку.

Однажды он натолкнулся на очень древний том, такой древний, что никто из монахов не помнил, как он попал в монастырь. Между тем это была так называемая Книга Ста Обрядов, содержащая описание древних ритуалов, результат которых мог превосходить по мощи даже заклинания самых высоких уровней. От нормальных заклинаний или церемоний они отличались тем, что для таких ритуалов требуется значительная предварительная подготовка, строго определенное время, а часто и место, и далеко не один священник. Домициуса подтачивали зависть и гордыня, и за перевод Книги Ста Обрядов он взялся именно из-за этого.

Домициуса особенно привлек обряд Призвания Благодати, суть которого заключалась в том, чтобы, соединив в искреннем порыве силы всех священников Монастыря, вызвать поток прямой божественной энергии, которую потом надо было бы пропустить сквозь сердца этих священников и напитать силами добра и жизни окружающие места. Теоретически все плато, на котором стоял монастырь и солидный участок лесов вокруг превратился бы в Благословленное место, находящееся под перманентной аурой защиты от зла.

Однако в тексте книги (возможно, именно из-за него она и оказалась в Монастыре) было и некое приложение, в котором говорилось, что недостойный человек может попытаться "отвернуть краник" и попытаться напитать божественной энергией себя, обретя на том массу спецспособностей. Естественно, в тексте было предостережение, что такое действие "безусловно отравит всю суть обряда", но Домициус усмотрел в этом тот способ, которого он так долго ждал. Он без труда убедил прочих монахов применить эту древнюю магию для того, чтобы принести людям счастье, и когда все монахи собрались для обряда и погрузились в транс, "ввел в программу вирус".

Понятно, что риск быть разорванным божественной энергией был велик, но Домициусу это было по фигуре - он рискнул и, увы, выиграл. В результате обряд превратился в свою противоположность, и все жители Монастыря подпали под проклятье богов, превратившись в редкий вид нежити. Сам же Домициус обрел то, что хотел, получив 5 Ступеней погружения во тьму сразу, но темные силы изуродовали и его тело, и его душу - с этого времени он стал более похож на помесь Квазимодо с лирическим героем Сергея Калугина, а свет прямых лучей солнца вызывал у него боль. В довершение всего он впал в острую мизантропию и счел, что сумеет стать богом только тогда, если полностью уничтожит всех, кто не будет ему поклоняться, то есть людей и близкие им расы

Пока монахи "отходили от обряда", Домициус смог бежать. Естественно, он не смог унести с собой книгу, но прихватил несколько иных артефактов, в том числе Скипетр Короля Гоблинов, который власти после победы над гоблинами опять-таки отдали на сохранение в Монастырь.

Спасаясь от губительных лучей солнца, он нашел убежище в пещерах, где обитали гоблины. Объединив при помощи Скипетра все их кланы и вполне сойдя в их глазах за нового бога, Домициус нашел в глубине их подземелий странный храм, издревле служивший гоблинским шаманам Источником силы. Там он обнаружил громадную статую каменного ежа с девятью глазами, сделанными из бесценных камней. Разбираясь в высокой магии, он понял, что все глаза, особенно центральный, пресловутый "Ежовый алмаз" есть мощнейший усилитель магической мощи. Поэтому, зная обряды и применяя магию из Храмового зала и положив руку на Ежовый Алмаз, Домициус оказался способен наводить некоторые чары на целый регион. Именно за счет этого он сумел оказаться недосягаем для магического исследования.

Но это еще не все. Среди тех, кто рассматривал горы как спокойное место для своих магических штудий, был и некий маг по имени Стремозопус Алхимик, известный в основном экспериментами со взрывчаткой, каковые были главной причиной его эмиграции из больших городов, а затем и безвременной кончины. Среди исследований, которые он вел, был и поиск вакцины от Красной Росы, ужасной субстанции, созданной в свое время черными магами на погибель всему живому, той смертоносной магической чумы, которая погубила Империю. После взрыва его башни часть чудом сохранившейся Эссенции Росы, которая находилась в его башне, осталась в закрытом магией сосуде. Место это было странное и полное ловушек, и гоблины обходили его стороной, но не Домициус, который нашел башню и выпустил Красную Росу на волю. Более того, хорошо разбираясь в магии, он создал специальную версию чары Animate Dead, которая поднимала только погибших от Красной Росы, но - всех, кто погиб от нее на данной площади вне зависимости от их числа. И теперь он собирает армию из Красных Мертвых и подчиненных ему гоблинов, чтобы уничтожить все живое и стать властелином мира.

Однако Домициус не знал, с какими силами он столкнулся - то, что он считал каменной статуей, в действительности оказалось впавшим в анабиоз богом, покровителем древней, вымершей расы. И близится время, когда спящие просыпаются... К тому же непонятное в горах привлекло внимание не только властей, но и Элиота Спенсера, который тоже отправил туда группу под руководством одного из своих учеников, с которыми РС предстоит столкнуться.

## **Случайные встречи и отдельные представители местной фауны**

Происходят при выпадении 1 на d6, который кидается два раза днем и три раза в течение ночлега. Затем кидается, d8 на дороге или d8+1 в лесу чтобы определить конкретный тип угрозы. За пределами трактира, то есть уже на территории, подконтрольной Домициусу, число бросков возрастает до четырех раз - и днем, и ночью, а к результату броска добавляется +1

1 - Группа беженцев.

Очень нервничают, но не могут толком определить причину охватившего их страха. Многим снятся странные сны, пропадают люди, уходящие в леса, а с другими поселениями исчезает связь. Опять же гоблины-людоеды с их дурацкими обычаями и вонючими приправами. Но главное как бы не в этом – враг вроде бы рядом, но он словно неощутим и неведом..

#### 2 - Патруль.

На дороге это группа всадников, в лесу они идут пешком. Состоит из d6+4 воинов первого уровня, одного проводника-рейнджера того же уровня и десятника 2-го уровня со специализацией на копье. Если персонажи не совершали никаких преступлений в деревне и трактире, то патрульные просто спрашивают персонажей о цели их путешествия, не видели ли они гоблинов, и (при первой встрече) не видели ли, кстати, молодого рыцаря с гербом в виде синего креста – а то этот младший сын одного из владетельных баронов вдруг помчался ловить чернокнижников прямо в леса. Они предупреждают партию о том, что сейчас за каждого убитого зеленокожего выплачивается награда (1 Золотой).

Подозрительно выглядящих, естественно, будут пытаться препроводить в ближайшую деревню – до трактира это – вполне нормальное поселение, но после трактира существует 20%-ный шанс на день пути, что деревня уже охвачена эпидемией.

#### 3 - Мертвое тело.

Около дороги лежит то, что было рыцарем в полных доспехах, на осколках щита которого виден синий крест. Труп абсолютно сплюснут, словно, на него уронили предмет размером с бегемота (не угадали – он сам упал!!). После трактира это или жертва эпидемии, или кто-то поеденный гоблинами.

#### 4 – Некрореалисты на привале.

До трактира это наиболее вероятно Хомарак или ван Клеем, посланные ранее на рекогносцировку и сидящие у костра. После - сам Магнезиус или кто-то из его людей на привале. Так как их миссия тайна, Магнезиус титаническим усилием воли обошелся без зомби, рубящих дрова или таскающих воду для благородного господина. На вопрос, кто такие, отвечают, что пилигримы, которые совершают паломничество, в ходе которого имеют послушание минимально общаться с окружающими, поэтому не могут ночевать вместе с РС у одного костра.

#### 5- Рейнджер Панкратий (7th level, Kit - Guardian), высланный в помощь РС.

В этих лесах он считается тут лучшим охотником и следопытом. Ловкость 16, Сложение 15, специалист или мастер на лук. К партии его прислали местные друиды, которым было видение, что именно кто-то из членов партии сможет исполнить некое их секретное пророчество и произнести Слово, которое изменит судьбу этого мира. При партии он выступает в роли прикрытия и может "наполовину по жизни" дать им какие-то советы по выживанию в лесу или тактике. Кроме набора серебрянных стрел и эльфийской кольчуги у него есть набор магических зелий (тут ДМ может выдать то, что он посчитает нужным по результатам деятельности РС) на общую сумму 1600 ХР. Если РС запросят еще, он может отвести к знакомой ведьме, у которой он брал отвары, но к этому времени до ее избушки тоже добралась Красная роса. Гоблины его очень не любят и в первую очередь пытаются убить его, а лишь затем РС.

При следующем выпадении этого числа РС сталкиваются или (половинный шанс) с гоблинами, охотящимися за Панкратием, или с некими друидическими письменами, которые он способен читать, выдавая РС вероятно полезную информацию.

#### 6-Флиппопотам

Более точное его название - "летающий бегемот-невидимка". По ТТХ он аналогичен обычному бегемоту, но летает со скоростью 15. Кроме того, он постоянно невидим и проявляется только на мгновение в момент падения. Обычно он просто спит в кустах неподалеку от РС, образуя странно примятую траву, и то, что это в действительности, можно догадаться по оставшейся форме. Однако периодически он забывает, как летать, и падает по выбору на одного из партийцев, нанося 4d10 вреда - вероятность этого 1 из 6. РС автоматически осюрприжены, после чего он поднимается вверх и снова становится невидимым. Если РС выиграли инициативу, они могут атаковать его по его натуральному АС

#### 7- Хомяк-убийца

Если вы помните анекдот на тему "усё поел проклятый хомяк", то знайте, что это именно Тот Хомяк, не случайно именуемый также Пушистым Зверем. Как говорят, это - потомки одного из экспериментов Стремозопуса, оригинально предназначенные для утилизации отходов. Пожирает он, во всяком случае, все, включая гоблинские приправы. На РС он выходит на запах приготавливаемой еды или из природного любопытства. Впрочем, он боится кошек и не будет нападать на партию, если у мага есть такой фамилляр.

Хомяка достаточно рано становится видно или слышно не только из-за большого размера, но и по звуку чмокания его защечных мешков. Он сохранил свою хомячью расцветку, но в лунном свете она сверкает, когда зверюга размером минимум с корову мягко левитирует над землей, перебирая лапами. Хомяка окружает телекинетическое поле, от которого ветки как бы сами раздвигаются, не хлеща его по носу, а метательное оружие имеет -4 ТН или +4 к спасброску если металась магия. Естественный АС хомяка – 0, а HD минимум 8.

Те, кто видит хомяка впервые, кидает horror Check. Взгляд же самого хомяка на расстоянии 25 м. имеет эффект чары Scare, отчего не кинувшая спасбросок жертва может только убежать и бояться. Правда, обычно хомяк использует этот взгляд для того, чтоб, распугав людей, полакомиться их сухпайками – питание и привычки у него как у обыкновенного хомячка.

В случае боя кусается зверюга на 4d6, и его мощные зубы в состоянии прогрызть даже камень, что дает +4 на попадание по противнику в доспехах. Маленькие лапки наносят d3, однако если обе атаки прошли, хомяк схватил жертву и атака пастью идет с +2 к попаданию и шансу критикалки. В последнем случае он глотает жертву размера М полностью или откусывает как sword of Sharpness. Хомяк иммунен к яду, болезням, парализации, окаменению, замедлению и кислоте, спасается от магии на половинный вред или ничего при

кинутом спасброске в дополнении к 50% MRE. Он имеет также набор Spell-like ability которые может применять три раза в день – Eyebite, Stone to Flesh, 8+ - Засада Гоблинов. или их патруль.

Обычно включает в себя 2d4+4 рядовых гоблинов, плюс шаман и начальник. Как правило, в случае стационарной засады минимум половина гоблинов сидят на деревьях на таком расстоянии, чтобы площадные чары все равно достали бы только одного. Высокая крона дает им минуса на обнаружение и 90% soft cover, а положение сверху - +2 TH, не считая бонусов за атаки с фланга или тыла. Стрелять по ним тоже придется с минусами за стрельбу вверх. Прочие гоблины прячутся в кустах так, чтобы стремящиеся избежать обстрела РС угодили бы прямо на них – в этом случае кидается дополнительный сюрприз, и при этом результате есть шанс с разбегу налететь на выставленный гарпун.

Обычно гоблины или пытаются стрелять по РС или гарпунить их, кидаясь в ближний бой группой на одного и стремясь его сбить на землю, разоружить, забить, а потом снова сконцентрироваться на новой жертве.

В половине случаев засада сопровождается ловушкой – или это падающее бревно (вред 2d10), которое вылетает на жгуте и бьет с THAC0 17 (без учета Ac успехов) тех кто не увернулся, или волчья яма (вред 1-4 + необходимость потратить время на вылезание)

За каждую засаду последующий чек кидается с +1, где результат 10+ тоже означает засаду.

### 9 - Дремучее Болото

В данном регионе часта трясина или ямы, образованные выгоревшим торфом. При вступлении на эту территорию каждый РС кидает спасбросок от жезла, с +2 если они готовы к таким неожиданностям - или РС провалился в трясину. Процесс засасывания занимает d3 раунда +1 за пункт ловкости выше 13. Для того, чтобы вылезти требуется чек на силу с кумулятивным -2, и после трех раундов РС не может вылезти без посторонней помощи. Ушедший под воду получает d8 HP в раунд и должен кидать System shock, чтоб не задохнуться.

### Гонец

Данная встреча дана для усиления воздействия, а также для проверки того, насколько РС в состоянии пожертвовать чем-то важным, или просто оказать милость случайному человеку.

...Не прошло и часа с момента начала движения, как навстречу партии скачет всадник в армейской котте. Видно, что и он, и его конь находятся на последнем издыхании через минуту лошадь падает, всадник ценой больших усилий выбирается из-под коня и, пошатываясь, идет по направлению к РС. Видно, что в его спине торчат три стрелы не дойдя нескольких десятков метров он падает, не подавая признаков жизни.

На данном моменте он оказывается в -4, и помочь ему можно в течение ближайших 6-и раундов, хотя заметим, что надо сперва вытащить стрелы, иначе их вынимание стоит еще одной дозы базового вреда. Если же его только вылечили, гонец благодарит, но поясняет, что он еще и отравлен. Он просит нейтрализовать яд, а также лошадь, чтобы он мог добраться до ближайшего города. Если это маловозможно, он просит помочь ему передать сообщение, что целая армия гоблинов осаждают форт Сокс - основной оплот в пограничье. Это не набег, это настоящая армия в несколько сотен бойцов с лестницами, таранами и катапультами. Конечно, форт хорошая крепость с гарнизоном в более сотни бойцов, но против такого им долго не выстоять. Поэтому он и еще несколько бойцов были посланы с важной вестью. К сожалению, добраться сумел только он один

При анализе стрел видно, что две из короткого лука с наконечниками, которыми обычно пользуются гоблины, одна - гораздо длиннее. Лук такого размера явно не предназначен для человека. Все стрелы отравлены, и обычное лечение не дает эффекта пока яд не нейтрализован или хотя бы не замедлен. Гоблинский яд достаточно прост - потеря 10 HP или ничего при кинутым спасброске. С ядом на длинной стреле - сложнее. РС, умеющий разбираться в ядах, определяет, что яд достаточно сложен, поражает кровь и имеет алхимическую природу. Пораженный им человек теряет d4 HP в час + находится под эффектом, аналогичным Замедлению.

Дальнейший день проходит без приключений за вычетом того, что около ночного костра постоянно кто-то шуршит. РС, разбирающийся в фауне, может легко понять, что это ежик.

### Барон де Лорш

Постепенно ландшафт становится менее окультуренным. Проходит еще день, ближе к концу которого РС получают первую серьезную стычку. Этот бой по моему мнению достаточно легкий и своего рода не более чем проверка на тактику. Кроме того, он имеет целью сбить вероятно наложенную на них защиту типа Stoneskin-ов, но одновременно создать у РС иллюзию их относительной крутости и непобедимости.

РС въезжают в ложбину меж двух холмов, на выходе из которой, у поворота дороги, выставлен закрытый шлагбаум с надписью: "Внимание проходящим! С этого места только благородный барон Елпидифор Антуан де Лорш и его верные люди имеют право ловить дичь в этих лесах и грабить на этой дороге. Все остальные считаются браконьерами и подлежат немедленной казни". Надпись старая - барон уже давно счел, что его владения простираются на большее расстояние, однако этот поворот есть идеальное место для засады.

Поэтому, как только РС задерживаются, чтобы прочесть надпись, позади них падает подпиленное дерево, так что не кинувшие сюрприз имеют шанс врезаться в преграду и выпасть из седла. Одновременно с этим из-за поворота дороги выезжают четверо всадников - двое в кольчугах и один в полевом доспехе со щитами и готовыми к бою лэнсами. С ними человек в мантии мага, который держится чуть в стороне. Еще несколько человек выбегают из леса и стремятся схватить лошадей РС под уздцы. Несмотря на ободранный вид, он у них тем не менее достаточно угрожающий.

Барон, которого видно по гербовому щиту, интересуется, кто РС такие, куда следуют и чем собираются заплатить за проезд по его земле. В легенду РС барон не верит (рудокопы в доспехах?) и милостиво предлагает честно отдать все деньги, драгоценности и ценные/магические вещи. При попытке РС что-то кастовать они с криками "черная магия! бей их!!" кидаются в атаку.

Сам барон - воин (рыцарь) 5-го уровня и одет в полевой доспех, сделанный под человека с Силой 16 и сложением 15. Из магшмоток он имеет щит +1 с родовым гербом (+2 в руках представителя данного рода) и меч +1, +3 по существам, имеющим магические способности. Два его телохранителя, воины-3 в кольчуге, со щитом, пикой и длинным мечом. Как барон, так и его телохранители имеют специализацию на меч. Всадники пытаются нанести таранный удар и кидаются в атаку, однако в случае промаха им требуется раунд на то, чтобы проехать и развернуться, после чего они вновь будут атаковать с разгону до тех пор, пока пики не выйдут из строя или этого нельзя будет делать по ходу битвы. Что же до прыжков через дерево или закрытый шлагбаум на полном ходу, то конь барона хорошо тренирован и без проблем берет это препятствие. Прочим требуется кидать чек на Верховую езду

Придворный маг барона имеет 3-й уровень и является специалистом в сфере Invocation. На первом уровне у него запомнено magic missile для нейтрализации тех, кто выглядит как маги. На втором - Flaming Sphere, которой он будет пытаться пугать лошадей или поджигать фургон, и Web для иммобилизации наиболее опасных в ближнем бою.

Холопы, числом 5 штук на одного приключенца, вооружены короткими мечами и легкими арбалетами, в также алебардами для стаскивания всадников с седел. Они имеют статистики бандитов по ММ. Минимум 10 холопов сидят с арбалетами вдоль дороги и берут РС на мушку, целясь в наиболее опасно выглядящих, будь то маги в мантиях или воины в доспехах тяжелее кольчуги. Остальные выходят из-за кустов и стремятся взять под уздцы лошадей РС. В этом случае они автоматически действуют первыми в начале боя, а РС, чтобы воевать на коне, должны проверить свое владение навыком Верховой езды.

Заметим, что поле битвы представляет собой овраг, поэтому конному подниматься вверх по склону тяжело, а стоящие выше имеют +1 к попаданию.

Барон не стремится обязательно всех убить и может, сняв с них все ему приглянувшееся, даже из рыцарских соображений довести их до трактира, издевательски потребовав от трактирщика не брать с них платы, поскольку они уже заплатили налог и могут жить спокойно. Однако в случае применения магии или смерти кого-то из своих - они начинают убивать.

При желании до начала общей свалки он ведется на дуэль, естественно, по рыцарским правилам, с по-рыцарски выглядящим противником, на нелетальный вред или до первого падения с седла, хотя для этого вызвавший его должен произвести на него впечатление. Если он проиграл, то с явной неохотой он пропускает партию далее.

### **Юный отец Павсикакий**

Вечером того же дня, после боя с бароном, на дорогу навстречу РС или к их ночному костру выходит священник в белой робе с изображением красного креста, обвитого змеей - символ ордена священников-целителей. Он объясняет, что послан его наставником, преосвященным отцом Евлампием с вестью о великом Зле, которое действительно грядет.

Настроение у него почти паническое, хотя он очень хочет не поддаться ему. На вопрос, что происходит, он отвечает просто - Красная Роса. Знающие Древнюю историю могут не кидая чека догадаться, что речь идет о той магической чуме, которая в свое время погубила Империю. Если надо, он подробно рассказывает РС о Красной росе, ее симптомах и методах лечения (см. ниже раздел о ней), но не может присоединиться к партии, так как должен идти и попытаться предупредить всех и не допустить паники. Хвала богам, в этих лесах растет целебная трава, свежий отвар из которой помогает предотвратить болезнь. Она называется мет\*елинок или "эльфийский подснежник" и Павсикакий показывает ее РС.

Касательно действий его партии он может рассказать, что партия включала Отца Евлампия, его учеников, в том числе эльфийку Евфросинью и некоторое число воинов, служащих для охраны. Кроме того, отец Евлампий нанял в городе двух гномов, один из которых был специалистом по замкам и ловушкам, а другой говорил, что его предки жили в тех горах еще до того, как в них завелись гоблины. Еще с ними был маг - очень толстый, жизнерадостный и не похожий на обычного мага. Приключенцы шли не по дороге, а по лесам, поскольку с ними была Евфросинья, хорошо знающая эти места. Они проникли вглубь лесов достаточно далеко и были поражены организованными засадами гоблинов, хотя хорошо экипированная партия легко их отбила. Затем святой отец направился в эльфийское поселение, откуда была родом Евфросинья, но натолкнулись на трупы умерших от этой болезни. То же самое случилось при попытке выйти к ближайшему человеческому жилью. После этого сам отец Евлампий вместе с группой отправился к горам, ибо по его словам он вроде бы догадался о причинах эпидемии, а Павсикакия отправили к людям, так как заклинания связи, как и заклинания переноса, по неясным причинам в горах не работают. Жив ли народ вокруг, он не знает, так как шел по лесу и никого не видел. Он предполагает, что отец Евлампий направился в Монастырь, так как принадлежит к тому же ордену.

### **Красная Роса (мастерская информация)**

Красная Роса была в свое время специально выведена группой давно исчезнувших черных магов или священников (кинувшему чек на Древнюю историю можно красиво рассказать, как зловещий черный маг Потап-Хотеп придумал эту напасть, как с ним потом воевали к как в конце концов победили) как особенно ужасная магическая болезнь, которая была бы способна избирательно поражать свои жертвы. Если эльфы,

гномы или представители "силванского зверья" от нее умирали, то обычные дикие животные или монстры, включая гоблиноидов или лиц, проваливших хотя бы один Dark Power check - нет. Однако, эта магическая субстанция получила возможность распространяться самостоятельно, а не только насыпаться при помощи магии - та вызывала ее, но затем процесс уже не контролировался.

Внешне Красная роса напоминает Красную Смерть от Эдгара По. В представлении большинства людей она четко связана с Апокалипсисом, ибо именно Красная Роса стала причиной серии бедствий, из-за которых Мир изменился и его геополитическая карта приняла нынешний вид

Красная Роса крайне опасна. Чтобы не заразиться, РС должны каждый день тратить час-два на сбор травы (отвар делается только из свежих побегов!!) и приготовление отвара - после чего кидается чек на соответствующий навык чтобы понять, правильно сварили или нет. Если в течение суток РС употребили порцию отвара, то они могут передвигаться по зараженной территории без риска заразиться, а в случае прямого контакта отвар дает +2 к спасброскам.

Без этих мер предосторожности передвижение по зараженной территории крайне опасно - каждый день кидается спасбросок от смерти с +4. При проваленном спасброске болезнь начинает проявляться спустя 2d6+ число часов, равное сложению жертвы.

Первый этап заболевания - жар и высокая температура, от которой начинает идти носом кровь, а заболевший теряет по пункту Силы и Сложения. Спустя некоторое время (число часов, равное половине сложения жертвы +2d4), начинается кровавый пот, от которого РС теряет еще d4 пункта Сложения и Силы и не может сражаться, кастовать и делать резкие движения - любая попытка стоит ему еще d4 Нр в данном раунде. В таком состоянии больной каждый час теряет d6 Нр и кидает спасбросок от смерти на предмет того, не начался ли третий этап болезни, на котором кровь начинает прямо-таки течь из всех пор и отверстий (потеря d6 НР в turn), а статистики падают каждый час. На этой стадии больного спасает только заклинания Исцеления (Heal). Труп умершего от этой болезни, равно как и зомби, представляет собой выжатую мумию в луже собственной крови.

При контакте зараженной крови с кожей заражение происходит автоматически, если РС не прикрыт чарой типа Защиты от Зла - в этом случае кидается спасбросок от смерти с +2. При прямом контакте действие болезни проходит так же, но время измеряется не в часах, а в минутах или раундах - все происходит на порядок быстрее.

Лечение Красной росы несколько сложно. Чары типа Cure могут поднимать НР, но не влияют на общий ход событий. Красная роса отчасти является Ядом, то чары, ослабляющие или нейтрализующие его воздействие, работают, хотя Neutralise Poison просто отбрасывает болезнь на один этап. Лечение Болезни исцеляет, но перед лечением больного надо сперва накрыть чарой Защиты от зла. Кроме того, оно не дает иммунитета.

Заклинания типа Защиты от Зла также формируют защитный барьер, не пропуская болезнь или нейтрализуя ее на время действия заклинания

Зараженная кровь, однако, загорается, особенно от взаимодействия с горючим маслом, и прижигание окровавленного участка в случае заражения, хоть и наносит d6 вреда, дает шанс на второй спасбросок.. Огонь легко очищает пространство и на некоторое время деактивирует вирус, поэтому сжигать дотла зараженные строения или выжигать пламенем коридоры пещер можно.

## **Вещий сон**

На следующую ночь, когда РС ночуют в лесу, им грезится нечто до крайности странное. У охраняющих лагерь внезапно возникает странное ощущение, - в середине ночи место, где они остановились, начинает окутываться густой туман, похожий на предрассветный (если персонажи подумали, что они уже в Равенлофте, не разочаровывайте их). РС как бы в туманном кольце. Небо над головами становится чужим и незнакомым, цвет его приобретает странный стальной отблеск, звезды меняют конфигурацию, напоминая какой-то странный венец, их свет становится морозным и похожим на маленькие иголки, а в воздухе ощущается странный запах то ли перекипевшего чая, то ли веток можжевельника. Осматриваясь, РС смогут заметить, что у корней дерева неподалеку от лагеря обнаруживается странное дупло, которое вроде бы отсутствовало. Собственно, это даже не дупло, а черное отверстие, более напоминающее портал.

Туман меж тем сгущается настолько, что в нем уже почти ничего не видно. Некоторое время в тумане мелькают странные призрачные силуэты, полотна пил, конские головы, блуждающие огоньки. Дует промозглый ветерок, несший запах грибов и плесени.

Наконец огоньки, которые брезжили где-то вдали, обретают форму и приближаются. Слышно тоненькое визгливо-заунывное пение на высоких частотах. Это странное шествие или процессия. На первый взгляд фигуры в шествии не похожи на человеческие. Когда шествие приближается и выходит из тумана на свет, становится понятно, что это ежики, почему-то идущие на задних лапах в хаотичном порядке странной процессии.

Передние несут девятисвечные канделябры, но почему-то без свечей. За ними тридцать пять ежей держат в лапках подушечки из черно-красной ткани в горошек, на которых лежат золотые четвероконечные звездочки и странные круглые и зазубренные пластины, очень похожие на диски для циркулярной пилы. Восемь ежей несут длинный черный гроб с золотой короной на крышке и странным узором по периметру. Этот узор напоминает арабскую вязь или сложное сплетение из колочей проволоки, явно являясь непонятной формой письменности. Затем следуют музыканты, инструменты которых были сделаны из крысиных костей, жил и шкурок, и толпа просто ежей, из коих некоторые несут странные штандарты из тяжелой красной ткани (обычно из такой делают шторы), на которых явно что-то написано тем же письмом. Часть ежей идет на четвереньках, и на их иголки наколоты грибы и яблоки, в которые в свою очередь воткнуты черные свечи. Эти поблескивающие

огоньки, как и горящие красные глаза людей-ежиков, являются единственным источником света - костер незаметно потух.

Не обращая на распростертую душу или приключенцев никакого внимания, процессия движется прямо через их лагерь, постепенно уходя в дупло. Она не реагирует на крики или магию, а стрелы или оружие проходят сквозь них как сквозь призрака. Лишь один из замыкающих шествие, уже почти скрывшись во мгле, поворачивает головку в сторону РС и восклицает высоким надтреснутым, но замогильным голоском:

**- ПЕРЕДАЙТЕ КАЯКСИГВИКУ, ЧТО СТАРЫЙ СИГВИККАЯК У-УМЕР!!!**

Те, кто спят, видят то же самое, но в варианте сна, а если кто-то из РС успел до того времени побывать в минусах, то пока он лежал без сознания, его душа стремится по темному коридору, но оказывается в некоей нише в каком-то подземном коридоре увидел тоннель, озаренный слабо брезжившим призрачным свечением. С одной стороны - стена тумана, с другой, темнота, в которой угадываются контуры прохода, напоминающего нору или древесное дупло. В остальной картине видения та же, хотя варианте сна процессия с факелами идет по коридору с каменным полом и низким сводчатым потолком.

Кинув чек на Древнюю Историю с -6, РС могут вспомнить, что согласно одной странной легенде, в древности, еще до появления людей, в мире была могущественная цивилизация людей-ежиков, которые затем, развив в себе несокрушимую ментальную силу, покинули этот мир и ушли в иную реальность, фигурирующую в эзотерических текстах магов-planewalkеров под названием Лесопилка. Утверждалось, что именно они вывели бехов, которые ранее были покрыты иголками. Известно также, что люди-ежики поклонялись некоей сущности, единой в двух лицах. Одна из них управляла ежиками на означенной Лесопилке, а другая в это время находилась как бы в анабиозе в одном из обитаемых миров, Однако каждые 2059 лет (священное число, ибо именно столько игл на среднем еже), в рамках мифа об умирающем и воскресающем боге, сущности как бы меняются местами.

Если Павсикакий ночует вместе с РС, то вещего сна нет, но при следующей ночной стоянке он происходит.

### **Трактир "Предпоследний приют"**

На следующий день пути после стычки с бароном незадолго до полуночи или времени, необычно рано темнеет и начинает идти довольно сильный дождь. Когда РС уже решили останавливаться на ночлег, они видят свет впереди. Это трактир /постоянный двор, последний на дороге перед полными опасностей дремучими лесами и торфяными болотами.

Постоянно в трактире находятся собственно трактирщик, пожилой хоббит-повар и маленькая дочка трактирщика, девочка лет 6-7 с несколько странным немигающим взглядом а-ля юная Адамс. Посетителей немного - крестьяне из ближайшей деревни, которые уже расплачиваются и достаточно быстро покидают трактир. Впрочем, если у кого-то из РС явно видны щит и меч барона, они обратят на это внимание, а если, не дай небо, РС ограбили или убили Павсикакия, то монету с характерной выщербиной, которую трактирщик дал ему в милостыню, тоже углядят - и будут действовать.

У самого камина, заслонив свет и узурпируя тепло, сидят три человека в длинных темных дорожных плащах, какие обычно носят пилигримы, и о чем-то тихо переговариваются, уточняя дальнейший маршрут. На РС они подчёркнуто не реагируют. Все попытки завязать контакт быстро и резко отсекаются. В ответ на вопрос, кто они такие, коротко отвечают, что они - пилигримы и совершают путешествие к горам. Дальнейшего желания общаться у них нет, они очень устали (или делают вид) и хотят спать. Трактирщик же, однако, может рассказать, что господин Магнезиус явно благородный человек, потребовавший лучшее и легко заплативший астрономическую по здешним меркам сумму в 50 золотых за ужин и ночь в комнате.

Если РС обратят на них внимание, то любой чек позволяет понять, что говорят Пилигримы на Всеобщем с тем акцентом, который употребителен в Автократии.

Внимательный взгляд указывает на то, что главой в тройке является сидящий в центре молодой человек лет 24-25, которого остальные почтительно называют господином. Он тоже одет в дорожный плащ, который, однако, сделан из очень дорогой ткани и несмотря на внешний дождь, абсолютно сухой. На шее его висит амулет, на поясе - кинжал в богато украшенных ножнах, тонкие руки в кольцах, одно из которых особенно бросается в глаза золотом. Из его высокого сапога торчит рукоять, которая, видимо, принадлежит магическому жезлу.

Второй пилигрим замечен тем, что его руки почти постоянно под плащом. Если кто-либо из РС умеет пользоваться дартом или метательным кинжалом, то он может понять, что там перевязь с метательными предметами не менее чем на 24 штуки. Видно и его внимательное оглядывание помещения. Он всегда стоит или двигается так, что держит в своем поле зрения все пространство. У третьего под плащом видна кольчуга, которая почему-то не звенит.

Через некоторое время достанный самим фактом присутствия РС Магнезиус поднимается в свою комнату спать, и РС могут почувствовать себя чуть посвободнее. Трактирщик интересуется, не в монастырь ли идут РС, и если те не в курсе о его наличии, рассказывает, что после того, как эльфы, обитающие в лесах, были почти перебиты гоблинами, монахи приняли участие в войне с ними и последующем освоении новых земель, исцеляя раненых или снабжая информацией. Правда, года три как из Монастыря никого не выходит, и говорят, что после того, как они провели там какой-то обряд и над плато всю ночь плясали молнии, с ними стало что-то не то. Но до обряда там и мертвых воскрешали, и руки приращивали, так что если, не дай бог с кем-то из ваших что-то случится, то прямая дорога именно туда..



От него же РС могут узнать про башню Стремозопуса Алхимика, куда тоже периодически отправлялись проходящие через его трактир партии приключенцев. Ведь рассказывали, что после того, как Стремозопус взорвался, там остались нетронутыми несметные сокровища. Он же был алхимик, и, говорят, нашел способ превращать свинец в золото...

Через некоторое время к разговору присоединяется его дочка, которая просит папу почитать ей на ночь какую-нибудь сказку или разрешения послушать рассказы РС об их подвигах. Если РС уже подверглись атаке местной фауны в лице хомяка или флиппопотама, то при рассказе об этом она с радостью расскажет, что в ее книжке, по которой она изучает азбуку, есть нечто подобное, только оно еще лучше нарисовано. Сейчас она ее принесет, только вы не испугаетесь, правда? А то вот деревенский священник с тех пор, как она попросила его прочитать ей эту книжку (там все буквы написаны просто и ясно, и много картинок) вслух, очень испугался и с тех пор вообще не появляется в трактире.

Вскоре девочка возвращается с куском толстого фолианта, который, кажется, является учебником по подчинению монстров, где означенные чудовища действительно нарисованы во всех видах и ракурсах вместе с пентаграммами по их вызыванию. РС может заметить одну странную картинку - десятки людей, волосы которых стоят дыбом, в коленопреклоненных позах перед висящим в воздухе Ежиком, у которого 9 глаз на стебельках...

На вопрос, откуда Такое, отец девочки поясняет, что некоторые книги остались от мага, которому было нечем заплатить за постой, некоторые - от РС, которые оставляли в трактире свои вещи. И если девочку спрашивают, есть ли еще у нее книжки, она действительно приносит еще и предлагает поменяться, если у РС тоже есть интересные книжки. А то она любит, чтобы папа почитал ей на ночь сказку, а все книги, которые в доме есть, они уже прочитали. Она готова подарить РС практически любую книжку из ее коллекции кроме той, которая с картинками "Зверюшек". Но если у РС есть книжка, найденная в гроте, то она очень просит ее, и готова отдать за нее даже пару листов из "Азбуки".

Вот некоторые книги из библиотеки дочки трактирщика:

- "Подробное живописание ублюдка дровского народа, недостойного Дриззта Недоурдена, также называемого Отступник, с изображением его недостойной жизни и не менее недостойной смерти от рук злобного древнего красного дракона Гарблатры, правдиво написанное Сальватором Робертом"
- Сборник эльфийской поэзии "One candle left before the darkness lie"
- "Знаменитые Драгоценные камни мира", однако кроме описание "Глаза Дракона" там находится и описание магического кристалла, именуемого "Ежовый алмаз" из-за очень странной формы... Говорят, что это был алмаз величиной в человеческую голову, одна часть которого имеет правильную круглую форму, а другая напоминает кристалл горного хрусталя обилием мелких иголок.
- Азбука, или, вернее, "Secret art of Conjuring Greater Demons", часть листов которого (в основном тех, где должны были бы описываться техники контроля демонов и загоняния их обратно) потеряна.
- "Как не надо охотиться на кабанов - Изложение множества правил и примеров, к означенной теме относящихся, записанное достойным Брондершафтом Наливайко, хоббитским исследователем, по собственному опыту и рассказам бывалых людей".
- "Некроманты. Кто они?" Книга из категории церковной пропаганды, подробно описывающая, какие они ужасные люди, как они приносят в жертвы младенцев, или призывают демонов.
- Полевой определитель змей Ирландии.

Однако в конце концов девочке надо спать, и вместе с папой они спускаются в подвал, где обитают на случай больших разборок. Минут через десять после того как трактирщик ушел, перед самым закрытием, дверь распаивается и входят еще двое "пилигримов": суровый лысый мужик древнеегипетского вида, опирающийся на посох черного дерева с навершием в виде раздувшей капюшон кобры, и мрачного вида полуэльф, за спиной которого висит сверток, в котором угадывается полуторный меч. На шее лысого - святой символ в виде сложносвившейся змеи. Кинувшие чек на Религии поймут, что это Сет - бог Запретного Знания, а равно змей, (короче, см. Конана), культ которого опять-таки не запрещен в Автократии, но не поощряется в Королевстве.

Лысый меж тем спрашивает, не остановился ли в этом заведении благородный господин Юлий. Если да, то поднимитесь к нему, и передайте, что мм... отец Анакондий прибыл. В отличие от первой тройки "паломников" он чуть более словоохотлив и поясняет, что они отправились в паломничество к святым местам. На вопрос, каким, он уклончиво отвечает, что "у этих мест есть свои сокровенные тайны". Затем он поднимается в комнату Магнезиуса, и между ними происходит разговор, из которого, если кто его подслушивает, становится понятно, что путь прошел нормально, хотя, по-видимому, этот ублюдок еще держит след. Впрочем, ему никто не поверил и, по-видимому, он будет преследовать нас в одиночку. Есть, правда, одна проблема - Торбо опять кого-то убил в трактирной драке и теперь добирается сам.

Если же пытаться еще и подсматривать, то сквозь щель или окно видно, как Магнезиус просматривает большую книгу в ярко-красном, словно окровавленном, переплете, размышляя вслух о чем-то связанном с кровью, змеями, девственницами и тп. Затем они тушат свет и вроде бы собираются спать. На следующий день Магнезиус и его группа покидает трактир с первыми лучами солнца, еще до стандартного времени подъема. Их следы видны на дороге, но вскоре они сворачивают в лес и теряются (улетели на ковре, но низенько-низенько). Тем более что с утра дорога оказывается размыта и передвижение фургона не отличается по скорости от партии, идущей пешком.

Правда, они-таки оставили в своем номере подарки на любителей сюрпризов - на входе наложен Glyph of warding, куда вставлено Sticks to Snakes, а на столе лежит свиток, текст на котором гласит: "Вы умрете через 4 минуты 23 секунды - в страшных мучениях". На свитке - чары Explosive Runes и Sepia's Snake Sigil + Secret Page

с Suggestion-ом открыть маленькую коробочку, хорошо спрятанную под кровать – в ней ничего особенного нет, но есть наложенный Fire Trap. Над входной дверью притаилось некоторое число убитых и анимированных клопов, которым дан приказ атаковать всех, кто войдет. Считайте эту атаку кучи мелких существ или одной атакой существа с 6 HD, или несколькими, но с меньшим THACO, например, тир атаки в разные цели как 2-костного монстра, в случае атаки ее можно или сравнить с чарой Summon Swarm, или у "монстра" высчитывается общее число HP и клопы кусают жертву на d4 за каждые 5 своих HP, причем давить их лучше, катаясь по полу а не рубя себя - в этом случае половина вреда приходится жертве.

### **Местная банда**

Около стойки трактире тусуется группа по-городски одетых людей, которые играют в карты. Это воры, которые работают на Барона де Лоорша: отдавая ему 10% награбленного или наводя его на богато выглядящую дичь.

Старший из них, Фаддей, (burglar, 6-й уровень, ловкость 15, 23 HP) пожилой и весьма опытный взломщик, который не считает, что на свете есть вещи, за которые стоит отдать жизнь. Он одет в лохмотья, загримирован под хромого нищего, и сидит у самого входа так что ему не составляет труда нанести удар в спину одному из персонажей. Под лохмотьями он носит Браслеты Защиты AC 7, вооружен метательным кинжалом и костью (статистики посоха, но вред типа P и +2 к шансу парирования или обезоруживания оружия меньшей длины). У него есть только 5 серебряных. Если персонажи захватывают его в плен, он предлагает или выдать его местной власти (то есть барону), или отпустить его, ибо он им еще пригодится... Бude его совсем прижмут, он даже пойдет с партией, хотя будет продолжать прикидываться хромым и не принимать особого участия в драках.

Однако главарем банды выглядит Алфимий - полуэльф с подбритыми усиками и бородкой (swashbuckler, 4-й уровень, сила 15, Ловкость 17, 16 HP). С тех пор как его выгнали из родной общины, он ненавидит своих сородичей, и если среди персонажей есть эльф, то с радостью убьет его. Он одет в улучшенную кожанку малинового цвета с серебрянными заклепками, вооружен фехтовальной саблей (этим оружием он сражается как воин), кинжалом для левой руки (Ловкость позволяет ему бить двумя руками) и легким арбалетом, который в заряженном виде лежит на столе. У него есть 8 золотых и 56 серебряных монет в кошельке и массивная золотая цепочка ценой в 140 золотых на шее.

Толстяк Валаам – "лось" с классическими пропорциями кабацкого вышибалы (Thug, 3-й уровень, Сила 18.44, сложение 17, 26 HP). Он одет в кольчугу и вооружен morning star-ом, который стоит рядом с ним, и тремя метательными ножами. Он безрассуден и бесстрашен, без колебаний вступает в драку и не прекращает ее. Кроме того, он эксперт в Борьбе, а его наручи покрыты шипами, которые он применяет в ближнем бою

Шнырь - мальчишка с испуганно-пришибленным выражением лица (карманник, 1-ый уровень, 5 HP) У него есть 12 дартов, дубинка, и 6 серебрянных, которые спрятаны в обмотках. Это трус, который не может выдержать вид нападающего с оружием, его тактика - уйти за прикрытие и чем-то кидаться. Если зажат в угол, он сдается, но в присутствии старших будет вести себя отменно нагло, провоцируя драку, если воры на это пойдут.

PC будут предлагать выпивку или партию в карты, но не очень навязчиво. Если с ними сели играть, они сперва проигрывают, чтоб завлечь PC, а потом все время выигрывают, но если вор валит dex check, то видно, что он сжульничал. Если это открыто, то они поднимают крик и громко обвиняют PC в том, что это они мухлевали. Если персонаж пытается устроить разборку, то они предлагают ему выйти из трактира, а затем пытаются убить его (Валаам хватает в охапку, а Фаддей или Алфимий бьет в спину). Если карты не сработали, то, приняв PC за охотников за сокровищами, под большим секретом будут предлагать некий клоч бумаги, напоминающий карту каких-то подземелий – ценности в ней нет, но это хорошая проверка на то, сколько PC готовы заплатить и как они умеют ее анализировать.

Ночью они будут пытаться ограбить кого-то из постояльцев - PC, если они выглядят не очень опасными. или Магнезиуса, с которого явно можно больше снять (PC смогут подслушать их разговор если кинут %-ный чек). Если фургон PC остался без охраны, то ночью они пойдут именно туда, и все деньги и ценности, включая дорогое оборудование, окажутся благополучно похищены. Если решено грабить PC в их комнате, то кроме упомянутых четверых, в налете принимают участие остальные воры, числом по одному на члена партии. Они имеют 2-й уровень, 8 HP, кит Vardit и вооружены дубинками.

Если же решили грабить не PC, то поспать партии все равно не дадут. Магнезиус наложил на дверь специальный вариант чары Magic Mouth, который срабатывает, когда воры пытаются открыть дверь. В этом случае раздается громкий вопль, достаточный, чтобы пробудить всех, включая PC.

- "Ни с места! Как вы посмели нарушить покой моего господина, благородного мага Юлия Магнезиуса!" Я - ужасная магическая самовзрывающаяся бомба!!! До моего взрыва и вашей гибели осталось двадцать секунд!!! Десять!!! Восемнадцать!!! ...Три!!! Два!!! Один!!! А-а-ааа!!!"... Напуганные воры мгновенно удирают со всех ног, а у PC есть два раунда на то, чтобы предпринять какие-то действия.

### **Юлий Магнезиус и его команда**

Эта партия играет очень важную роль в модуле, иллюстрируя принцип "не все, что происходит в мире, имеет прямое отношение к PC". Кроме того, достаточно часто глупые либо привыкшие к CRPG PC решают, что явно выглядящий черным черным маг со свитой остановился в этом трактире только для того, чтобы отважные приключенцы убили его и сняли с трупа столь заметные и наверно полезные для дальнейшего хода кампании

шмотки. Кроме того, если РС начинают требовать у ДМ-а какие-то совсем крутые для них шмотки, то со словами "Добудете в бою", он может снабдить ими эту партию - пусть снимают...

"Пилигримы" есть хорошо подготовленная и оснащенная партия, посланная туда на разведку Элиотом Спенсером. Или все они, или только Магнезиус и Питон, уже получили Первую ступень погружения во Тьму, в результате чего заклинания определения Зла их высвечивают. Все они заранее прикрыты чарой Stoneskin и хорошо друг друга понимают, действуя строго и слаженно, как отчасти пример для РС.

Магнезиус не намерен атаковать РС первым, если те не будут его доставать, но если дело дойдет до слишком явных попыток к ним лезть, его не напугать боем в трактире.

Ведет группу один из любимых учеников Спенсера, Анемподист Юлий Магнезиус (маг-8, Интеллект 18, Мудрость 17, 22 HP), молодой человек с интеллектом Райстлина и не уступающим ему самомнением и (оправданными) понтами. Его отец занимает очень высокое положение при дворе Автократора, поэтому Юлий привык к комфорту и, несмотря на его амулет, постоянно жалуется на возмутительные бытовые условия, плохую погоду и невозможность ее исправить, отсутствие туалетной бумаги или яичницы из драконьих "побегов". Правда, идти в грязи по колено это ему не мешает.

Благодаря связям отца Магнезиус получил самое лучшее магическое образование, и является специалистом сразу в двух школах - Некромантии и Высшей магии (метамагия + работа с чистой магической энергией), куда входят чары типа Detect Magic, Magic Missile, Magic mouth, Dispel Magic, Minor Globe of Invulnerability и тп. Если ДМ имеет доступ к прочим написанным мной модулям, то его некромантические чары, полученные от Спенсера, работают в улучшенном им варианте. Зато он из принципа не пользуется мелкой, бытовой магией.

Магнезиус имеет два Signature Spell-а. На втором уровне это улучшенный Exterminate, который действует не только по существам размера T, но и по большим, S, включая собак или гоблинов. Количество уничтоженного за 1 спелл HD - d8+1. Разумное существо имеет спасбросок, хотя и с -2. На третьем Силовой луч, похожий размерами и вредом на lightning bolt, но построенный на чистой позитивной энергии. Им можно разносить преграды как Ring of the Ram-ом Он не кидается "вилкой" и не отражается от стен, но наносит двойной вред по нежити, а живая основная цель кидает еще один спасбросок от смерти или в следующем раунде оглушена и не может атаковать.

Комбинация его образования и Первой Степени погружения во Тьму дает ему Detect Magic at will и +1 к спасброскам от магии. Черная Жемчужина с выгравированной на ней руной "жизнь" висит у него на поясе, так что РС со знанием соответствующего навыка может без проблем определить, к какой чаре это маткомпонент.

Магнезиус хорошо экипирован. На нем амулет - вариант Necklace of Adaptation, оберегающий от любых проявлений враждебной Среды, в том числе атак, построенных на газе (типа Stinking Cloud) или болезней, передающихся не при прямом контакте. Жезл в сапоге - wand, являющийся вариантом of Fire, но работающий от позитивной энергии. С этим жезлом в руках Магнезиус имеет +2 к спасброскам от огня и электричества. За 1 charge он или выстреливает 3 magic missile, или создает яркую вспышку, при виде которой все кидают спасбросок или в следующем раунде они ослеплены (в последующем раунде надо кидать опять, чтобы освободиться). За 2 он метает Силовой Луч. За три он создает на 10 раундов лезвие из позитивной энергии, Силовой Меч, с которым маг атакует как воин своего уровня со специализацией на меч, нанося 2d6 HP + хит на уровень. При этом энергетический клинок игнорирует AC доспехов. Еще у него есть 4-х местный ковер-самолет (Питон если что, полетит рядом в образе пернатой змейки), два кольца - защиты +3 и Mind Shielding и кинжал+3, Frost Brand.

Человек с кинжалами под плащом - Климп (воин-7, Сила 16, Ловкость 17, 56 HP), профессиональный телохранитель. Благодаря своей подготовке он имеет +1 к попаданию и вреду, непосредственно защищая своего господина, а осюрпризить его можно только на 1 из 10. Он специалист (мастер если ДМ позволит) на кинжал, и метает кинжалы с двух рук одновременно, что дает ему весьма высокое число атак, оставляя два последних для ближнего боя. Эти два не только +1-ые, но и снабжены специальной гардой и клинколомом, что дает ему бонусы при парировании атак, а если противник выкинул критический промах, то его оружие кидает спасбросок от кислоты с -1, или оказывается сломано. Из иных шмоток на нем Браслеты Защиты AC 6 и магическая перевязь, кинжалы в которой восстанавливаются сами собой по одному в час.

Тот, под чьим плащом была кольчуга - Харрис (вор-8, Ловкость 18, 38 HP), личный слуга Магнезиуса и его денщик, при этом хороший специалист по разминированию и устройению ловушек либо открыванию замков. С РС обычно разговаривает он. Кроме silenced armor-а у него есть Bag of Holding, +2-ый кинжал и 6-зарядный ручной арбалет, добытый в бою с дерро. Его металлические стрелки сделаны из мифрила и имеют на короткой дистанции +2 на попадание по доспехам. 4 болта имеют эффект Javelin of Lightning, но вред не 20/10 а 10/5, так как молния оказывается гораздо менее мощной. Еще 4 - взрывающийся наполнитель, от которого вышибается большинство дверей, а находящиеся рядом получают 2d6 HP как от fireball-а.

Вторая заметная личность, представившаяся отцом Анакондием, - Питон (священник /жрец Сета-8, Сила, Сложение и Ловкость 16, Мудрость 17, 51 HP). Основные чары его бога - Animal, Divination, Guardian, Protection, Combat, Healing\*, Thought, Necromantic, и Weather\*, причем в случае змей они имеют двойной эффект, а заклинания, касающиеся насекомых, имеют аналог, касающийся змей. В бою он старается действовать магией на расстоянии - Heat Metal на противника в тяжелом вооружении, Silence, 15' Rad. на кастера, Hold Person на одну потенциально опасную цель.

В ближнем бою он или применяет посох, или дерется руками. Питон не носит доспехов, но благодаря специальной подготовке имеет без учета ловкости AC 6 за счет занятий рукопашным боем - стилем Змеи, она же Черная ладонь Сета. Его способности аналогичны Monk-у S&M или Fighting monk-у по прочим источникам - на

его уровне он имеет две атаки голыми руками с +3 к попаданию и вреду. С -4 к инициативе он может накладывать на рукопашные атаки боевые заклинания, для нанесения которых требуется касание.

Его Змеиный Посох является магическим оружием +2. При атаке проявляется либо сущность питона и верхняя часть посоха обвивается вокруг жертвы и автоматически душит, либо сущность кобры - дополнительный укус на вред + яд. Кроме того, по кодовому слову он полностью превращается в змею, атакуя как 6-костный монстр и имея 2 атаки - зубами и хвостом, с вероятностью удушения при критикалке. Не забудем и то, что атаки по жертве змеи наносят половинный вред жертве, если попадание специально не оговаривалось. В этом случае у него AC 4 и 30 HP, при снятии которых посох разрушается.

Его плащ аналогичен Cloak of Bat, но сделан из шкуры пернатой змеи и превращение, соответственно, происходит в нее

Личность с полуторником по кличке Четверка - воин\маг\вор -уровень 4 во всех классах, 21 HP. Четверкой его зовут потому, что он четырежды bastard - по расе, выбору класса, любимому оружию и скверному характеру - немного шпион, немного убийца. Он очень любит свой меч и в состоянии даже backstab провести им. Из магии у него запомнено Detect Invisibility и Magic Missile\*3, а из шмоток на нем Ring of Invisibility и Potion of Master Thievery.

Прочие члены группы опциональны - для партии менее 6-и членов обычно хватает и этих пятерых. Во всяком случае, они не появляются в трактире. Торбо подходит спустя час-два после прибытия Питона и, если огни уже не горят, останавливается ночевать в сарае на сене. Хомрак и ван Клеем приходят лесом вскоре после него, но они вообще не заходят в трактир, а занимают позиции рядом с хорошим шансом осюрпризить PC, которые решили прогуляться на разведку или пролезть в комнату Магнезиуса через окно.

Торбо, (воин-7, Сила 18.54, сложение 18, 69 HP) - суровый неразговорчивый мужик, который в отсутствие Магнезиуса вообще предпочитает сперва стрелять, а только потом спрашивать, кто. Его тяжелый арбалет Of Speed или ружье, буде ДМ поддерживает огнестрельное оружие, висит на особом ремне, так что он успевает выстрелить из арбалета и, отпустив его, один раз атаковать своим +2-м копьем, на кое он специалист (мастер, если ДМ позволит). На нем доспехнаемника, состоящий из кирасы и дополнительных элементов, что дает ему AC 6.

#### Засада от Магнезиуса

Если PC додумались не устраивать драку в трактире, но при этом позволили Некрореалистам воспринять себя как угрозу, то Юлий Магнезиус может поручить двум членам своей группы, которых PC скорее всего не видели, задержать или уничтожить партию. Хомрак и ван Клеем в отличие от прочих членов группы Магнезиуса, одеты в камуфляжные костюмы, что вместе с гримом дает им еще + 10 % к шансу быть незаметными.

Хомарак - полуорк, клерик (witch doctor)/ассассин- 6/6, с Силой 18, Мудростью 16 и Сложением 16 (34 HP). Его посох в действительности представляет собой охотничий сарбакан, отличающийся от обычной духовой трубки большей дальностью и большим вредом (d4), стрелки которого еще и смазаны ядом, который кроме боевого воздействия является еще и сильным галлюциногеном. Требуется кинуть два спасброска - от смерти чтобы не потерять 8 HP вреда и от магии - чтобы не замедлиться и обрести странные видения по выбору ДМ-а. В ближнем бою он дерется ручными когтями наподобие ниндзячих, но стилизованных под когти крупного зверя (вред d4+1) – с этим оружием он сражается 2-мя руками без минусов и имеет -1 к AC, используя их для парирования.

Как наемный убийца, он имеет "шанс на убийство" хотя бы по аналогии с Shadow. Если нет, то сочтем, что эти его способности есть производная его культа. Если вред от его атаки превысил половину хитов жертвы, она делает спасбросок от смерти или оказывается в нуле, начиная кровоточить на HP в раунд.

По желанию ДМ-а его могут сопровождать убитые им и поднятые как зомби 5-6 гоблинов. Еще у него есть дрессированный боевой медведь, обученный нападать на врагов и охранять своего хозяина. Медведь является гризли (bear, brown), но из-за размеров и дрессировки сражается как пещерный, а за счет металлического нагрудника он имеет AC 2.

Из магшмоток у него есть Браслеты защиты AC 4, свиток с чарой Animal Growth, которая накладывается на медведя, и Potion of Speed. В его кармане лежит снятый с убитого гоблина святой символ Каяксигвика.

Евстафий ван Клеем (рейнджер-4, затем маг\некромант – 6, Ловкость 15, 30 HP), некогда был благородным рейнджером, но благодаря Helm of Opposite Alignment, который теперь он носит не снимая, превратился в свою противоположность, хотя сохранил часть прошлых навыков, в том числе умения бесшумного передвижения, прятания в тенях и поиска следов. Клеем вооружен коротким луком, а в ближнем бою сражается длинным мечом и ручным топором. Он имеет +4 на попадание по Гоблиноидам

Из магшмоток на нем по-прежнему шлем и эльфийская кольчуга+2, что еще более затрудняет определить его принадлежность к магам. Из чар, не относящихся к некромантии, у него обычно запомнены Slow, Dispel Magic, Shocking Grasp и Acid arrow.

Если он остался жив и с него сняли проклятие (только вместе со шлемом), то хотя его магические способности пропадают, он может присоединиться к партии. В этом случае он будет очень стараться ей помогать, воспринимая свою миссию как квест для того, чтобы вернуть расположение сил природы. Он более чем иные, понимает, сколь чудовищно и противно самой жизни распространение Красной Росы.

Засада начинается с того, что РС видят на поляне трупы убитых гоблинов. Медведь же лежит в кустах и на него уже наложен Silence, что во-первых, делает его бесшумным, а во-вторых, отчасти нейтрализует кастеров, пока мишка находится в центре боя. После этого ван Клеем пытается замедлить партию, а мертвые гоблины встают и напускаются на РС. В следующем раунде медведь увеличивается и присоединяется к ожившим мертвецам. Параллельно Хомрак постреливает по ним из сарбакана, а ван Клеем из лука. Если медведь убит, то он немедленно анимируется в следующем раунде в качестве зомби. В случае потери более половины HP Хомрак, а мб и ван Клеем, пытаются покинуть поле брани и занимаются партизанской войной, скрыто следуя за ними, нападая по ночам и тп.

### **Вход на Территорию Тьмы и дальнейшая дорога**

Вскоре после Трактира начинается собственно та зона, которая находится под влиянием чар Домициуса. При входе на нее РС кидают спасбросок от магии с бонусами за Мудрость или ощущение дискомфорта заставляет их сражаться с -1 до конца этого дня. В дальнейшем чувство дискомфорта и тревоги не проходит - каждый раз после пробуждения РС должны кинуть спасбросок от магии с бонусами за Мудрость, чтобы преодолеть негативные ощущения, иначе маг не может запоминать чары, а священник имеет доступ только к чарам 1-2 уровня. Сделано это отчасти не только ради психологического эффекта, но и для того, чтобы РС решали большинство проблем головой, а не кастовалкой.

Лес на этом этапе весьма дремуч, но производит впечатление тягостного и запущенного – много подгнивших или поваленных деревьев. Ощущение такое, словно некогда могучие деревья растут на отравленной почве. Там, где проложены тропинки, они петляют, и видимость все равно составляет 15-20 метров. Скорость движения РС не по тропе – половина базового MV (3-4). Часто попадаются болота или следы лесного пожара, когда от высоких деревьев остались обугленные стволы.

При этом партия постоянно рискует заблудиться (см. DMG, Chapter 14, Getting Lost). DM-у желательно отслеживать направление движения группы, каждый час проверяя, не сбились ли они с желаемого направления. Если для ориентирования влезает на деревья - 35% шанс заметить какой-то ориентир – огонь на чердаке замка Тур-Женев, башню Стремозопуса или колокольню Монастыря. Находясь в радиусе 1км от поселения, друиды, рейнджеры и т. д. имеют 40% шанс заметить присутствие людей (человеческие следы, пни от срубленных деревьев, силки и т. д.), хотя по этим же следам можно сделать вывод, что люди не появлялись на этом месте минимум неделю. Кроме того, в этих местах темнеет значительно раньше, а по утрам сгущается туман настолько густой, что в нем ничего не видно - если РС с кем-то сталкиваются, то дистанция всегда минимальна.

На всей территории Тьмы не действует магия перемещения наподобие телепортации или хождения через стену, а внутри подземелий – еще и дивинация типа "определение..". Если ДМ знаком с Равенлофтом, то под землей вся магия вообще действует так, как упомянуто там.

Если РС идут по дороге, то они могут заметить на ней следы движения больших масс народа и сгустки запекшейся крови. Периодически от дороги отходит серия тропинок, ведущих к лесным деревьям. Один раз от дороги отходит нечто большее чем просто тропа - это дорога в сторону плато, но по ней давно никто не ездил. Через 2 дня конного или 3-4 дня пешего пути дорога утыкается во вход в подземелья гоблинов, и каждые полдня при перемещении по дороге кидается увеличивающийся на 5% шанс столкновения РС с группой сборщиков трупов. Смотри раздел о первой не-random-ной стычке, чтобы определить детали

### **Замок Тур-женев**

Вскоре после входа на темную территорию РС видят потемневший указатель с надписью "Владельцы поместья Тур-Женев отчаянно ищут партию благородных героев для снятия проклятия". Вообще-то поместье находится на одной широте с трактиром, так что к нему можно выйти или по лесу, или по двум тропинкам, одна из которых выходит на дорогу после трактира, другая - до. Впрочем, РС могут туда и не пойти - хотя в этом эпизоде они могут выяснить для себя много интересного, он отчасти вставной. Тем не менее, так как леса дремучи, если РС шли по лесу и заблудились (или увлеклись поисками травы), то они, возможно, вышли на свет фонаря Вахримора, которым он размахивает по ночам...

Итак, РС выходят на берег большого озера, у которого стоит каменное здание в стиле позднесредневекового mansion-а. Каменные ступени сходят прямо к воде, но видно, что мостик и пристань для прогулочной лодки, как и сама лодка, давно не используются и насквозь прогнили. В кустах у разрушенной беседки-gazebo лежит полузакопанный и невостребованный как попавший сюда белый концертный рояль. Там, где к воде не примыкают каменные ступени, видимо, находились клумбы или посадки, засеянные дикими розами, но со временем озеро несколько вышло из берегов, и примыкающие склоны уже находятся под водой. Так что для того, чтобы нормально выйти к воде, надо минимум 2 (d4+1) раунда надо идти сквозь розы. Розы растут очень густо и усеяны шипами, и если РС пытается бежать или предпринимать какие-то активные действия (кроме как медленно идти), он получает 2d4 HP вреда от шипов, из которых вычитается доспешный AC - то есть, РС в латах, прикрывающих ноги, может двигаться там спокойно, а вот у героя в обычной кольчуге могут быть проблемы.

Вода имеет необычно темный цвет. Смотрящий в нее должен кинуть спасбросок от ментального воздействия, иначе он видит в глубине не свое отражение, а облик престелной юной девушки.

С вечера (после файв-о-клока) до утра, когда к озеру подходит кто-нибудь, начинает играть музыка и раздаётся песня (та самая, про дикие розы, которую приключенцам исполняют в поместье). Музыка зачаровывает (спасбросок от чары Enthral), но на слове "and he hit me by the head with a rock in his fist" камень действительно возникает из ниоткуда и атакует с THAC0 4 PC, наиболее близко стоящего к берегу или того, кто пытался подпевать. Камень падает прямо по голове - базовый вред 3d6 + эффект от критикалки с хорошей вероятностью оглушения.

Ранним утром, во время тумана, у озера можно увидеть высокую призрачную фигуру бородатого мужика в фартуке и с метлой, которой он размеренно двигает. Периодически он замирает и, глядя на темную гладь озера, издает призывные и тоскливые нечленораздельные вопли типа " Ым-ым!!! Ым-ым!!!". Это привидение Гервасия, подробные статистики которого приведены ниже

Как только PC выходят из леса либо привлекли к себе внимание, их выходит встречать дворецкий Вахримор в церемониальном сюртуке с подносом, на котором расположены тарелки с дымящейся овсянкой. Чек на Интеллект даёт понять, что поднос, с которым он легко управляется, имеет около дюйма в толщину и сделан из чугуна - нормальный человек его не поднимет. Вообще-то он действительно уже не дворецкий, а улучшенная версия flesh голема, отличающаяся повышенным интеллектом и удерживаемая от крышесъезда древними Силами. Овсянка, поедание которой занимает 2-5 раундов, имеет магические свойства - съевший ее раз в течение дня восстанавливается в полные хиты, но попытка съесть больше одной тарелки в день вызывает депрессию (вспомните бедного сэра Генри!) и расстройство желудка. Вахримор держится с достоинством образцового английского дворецкого, но касательно указателя спокойно говорит, что владельцы замка давно тут не живут, однако раз PC пришли, он приглашает их к праздничному ужину, ибо благородные джентльмены, вероятно, устали с дороги. Он поясняет, что поместье принадлежит древнему роду Тур-Женев, получившему эти земли во владение и построившему там замок. Он же – потомок древнего рода дворецких, который уже 13 поколений служит этим господам.

Поместье представляет собой высокий двусветный чертог с прорубленными в одной из стен рядами окон. Обжитой вид имеют лишь каминный зал и несколько прилегающих комнат. Ночью с его чердака хорошо виден колеблющийся свет сигнального фонаря. Если PC вздумают устроить полный его осмотр, то станет понятно, что оно построено на фундаменте чего-то куда более древнего. Так, стол, за которым происходит трапеза, явно раньше был алтарем. В подвале есть несколько замурованных арочных проходов, если их разобрать, там можно найти - в одном скелет, прикованный к стене и бочонок вина, в другом - скелет и набор инструментов каменщика. Вахримор всегда отговаривается дежурной фразой "У этих мест есть свои сокровенные тайны". Все это - деталь традиции, которые тут принято сохранять.

Кроме Вахримора, в поместье живет его жена и ее брат, не так давно тут появившийся. Он - беглый преступник и имеет статистики вора 5-го уровня, однако будет делать все, чтобы не попадаться на глаза PC, хотя это у него не получается, и его крадущаяся фигура должна исправно мозолить глаза. Там же обитает и Гебефрения - 390-летняя полуэльфийская бардесса и единственное относительно нормальное существо в замке. В свое время она была крайне известна (15-й уровень) и привлекательна, и не один десяток рыцарей добивались ее руки, но тогда она так ни за кого не вышла, а вот теперь состарилась - по человеческим меркам ей около 90, и ходит она, опираясь на контрабас, служащий ей теперь костылем. Для того, чтобы успешно применять магию, ей требуется выкинуть чек на ловкость (с учетом старости она у нее 11) с -1 за уровень чары. С поправкой на старческий голос она может петь и рассказать изрядное количество историй и легенд, главным образом времен ее молодости.

Ужин состоит из классического английского завтрака, состоящего из чая и овсянки. За трапезой Гебефрения с охотой споеет несколько старинных баллад. С точки зрения полезной информации из них наиболее интересна песня "где дикий красный растет" - о любви юной бардессы и отшельника, обитавшего в пещере на берегу озера. Трижды встречались они, и трижды он дарил ей розы. В ответ она обещала подарить ему песню. Однако отшельник собирался добиться полной трансцендентности и в один прекрасный момент решил, что это увлечение отвлекает его от его медитации. Кроме того, раз она все равно умрет, пусть лучше умрет в самый счастливый момент ее жизни. В тот момент, когда она допела песню и их губы слились в поцелуе на фоне полной луны, он ударил ее камнем по голове, и белые розы стали красными от ее крови.. С тех пор вода там темна как душа отшельника, а ярко-красные розы до сих пор цветут.

Жена дворецкого после этого смущается, а Вахримор поясняет, что "У этих мест есть свои сокровенные тайны", и пещера, в которой жил отшельник Николас, ныне представляет собой грот на озере. Собственно, с этим, как говорят, и связана одна из версий проклятия данного места. Лет много назад, кажется, еще при Империи, тогдашняя хозяйка поместья, женщина бальзаковского возраста, решила не только поселиться тут сама, но и приглашать на это озеро желающих полюбоваться природой, сделав нечто вроде курорта. Потому она приказала перестроить пещеру, сделав из нее изящный грот.

Слуг в поместье было много, но был среди них высокий глухонемой мужик по имени Гервасий, которого большинство слуг побаивалось, и даже мажордом, любивший изводить подчиненных попреками, его не трогал.

Было известно, что Гервасий - сирота и рано овдовел, и никто не увидел ничего странного в том, что как-то он подобрал в лесу маленькую собачку, которая абсолютно непонятно как оказалась в этих дремучих местах. С его руки все стали звать ее Ым-ым. Собачка была очень смешная, и все, кроме мажордома, ее любили. Хотя три ночи в месяц, во время полнолуния, она каждую ночь очень громко скулила. Вскоре стали замечать, что Гервасий стал лучше выглядеть, а его комната стала отличаться порядком. К сожалению, злобный мажордом завидовал ему и стал распускать всякие слухи о зоофилии. Однажды он коварно заглянул в комнату дворника и увидел, что когда Гервасий ушел подметать, собачка превратилась в прелестную юную девушку,

точь в точь как из истории про Элизу Дэйи и отшельника Николаса. Девушка прибрала комнату, приготовила еду, а когда послышались шаги дворника, снова превратилась в собачку и спряталась под кровать.

Неясно, то ли неупокоенная душа вселилась в маленькую собачку, то ли ее оживила его невысказанная любовь к нуждающемуся в помощи существу. Но после этой истории слухи поползли еще больше, и владелица поместья, которой была очень дорога ее репутация, приказала Гервасию утопить собачку, которая так жалобно выла по ночам и мешала ей спать. Делать было нечего, и, проливая слезы и прихватив первый попавшийся ему под руку кусок камня, Гервасий отправился топить Ъым-ьым. Процесса топления никто не видел, но утверждают, что уже в воде собака на мгновение превратилась в девушку. Гервасий же после этого был сам не свой, вскоре заболел и тихо угас, несмотря на богатырское здоровье. Его могила на - территории кладбища в прямой видимости от озера и находится почти у самого берега.

Мажордом торжествовал, но когда в ближайшем полнолуние он отправился на озеро, раздался вой, и из воды показалась пасть, которая перекусила его пополам. И скоро стало ясно, что в озере обитает ужасающее водяное чудовище, сходное видом с собакой, которое нападает на катающихся на лодках или поздних купальщиков, сшибает их в воду своими огромными ушами и уволакивает на морское дно пожирать. Это естественно ударило по репутации хозяйки больше, чем собачки, и она в тоске покинула эти места. Некоторое время тут еще жила ее дочь, но случилась война с гоблинами, и одной женщине стало опасно. С тех пор потомки рода тут не живут и многое пришло в негодность, но некоторые старые слуги продолжают обитать здесь, ибо негоже такому месту быть в забвении.

После рассказа об Ъым-ьым, вне зависимости от того, собираются ли РС снимать проклятие с озера, их просят рассказать что-нибудь в ответ, тоже какую-нибудь таинственную историю. Если РС начинают рассказывать о вещем сне, то их слушают с тихим ужасом и почтением, а стоит кому-то произнести фразу "Передай Каяксигвику, что старый Сигвиккаяк умер!", как миссис Вахримор хлопается в обморок. Одновременно веет холодным ветром, и РС при выкинутом чеке на Наблюдательность показалось, что в темноте подножие стола-алтаря на миг зажглось багровым огнем. Огромная стая летучих мышей, дневавшая на потолке чертога, устремляется к окнам, на несколько мгновений полностью затмив свет, и в этой темноте становится видно, что глаза миссис Вахримор и ее супруга светятся алым.

Если приключенцы решились биться с водяным чудовищем, то им выдают некоторые реликвии, оставшиеся от славных предков - если РС одолеют монстра, они могут даже забрать их себе. Это – тяжелая рыцарская пика, превосходящая нормальную раза в два (dragonlance +4), двуручный меч +1, Flame Tongue, рыцарский шлем без забрала, странной круглой формы с круглым застекленным отверстием спереди (Helm of Underwater Action), scroll of Protection from Water и Wand of Wonder с 7-ю зарядами.

Затем у партии есть два варианта, - или ждать, когда кто-то из существ (скорее призрак с метлой) появится на озере, или идти к могиле Гервасия, способности которого несколько различны в зависимости от того, в каком виде он находится.

В утренние часы, когда при жизни он подметал, Гервасий в призрачной форме бродит вдоль озера, подметая несуществующий мусор и периодически громко зывая к Ъым-ьым. В этой форме он является Привидением 10 HD (77 HP) с допспособностями, похожими на Банши - те, кто слышат его горестные вопли, кидают спасбросок или оказываются под влиянием чары Emotion в версии hopelessness. Тот, кого он коснулся, теряет d6 Hp и кидает спасбросок от смерти или становится глухонемым, что дает невозможность применять магию (не говоря уже о проблемах с общением вообще) и +6 к шансу сюрприза. Это состояние, однако, снимается чарой Remove curse.

Все остальное время он находится в гробу в корпоральной форме и выглядит как суровый мужик, чем то похожий на Распутина с водочной этикетки или Микки Рурка с накладной бородой от Стеньки Разина. Вид у него вполне свежий. Его метла похоронена вместе с ним, и видно, что она сделана из осины. В первом раунде боя он автоматически осюрприжен, но затем ему нужен раунд на то, чтобы кинуться на партию, гневно мыча и потрясая метлой или обломками гроба. В таком виде он атакует с Силой 22 (включая и бонусы к попаданию), и будет пытаться хватать РС и бросать их на острые колья кладбищенской ограды. Он может держать/душить одного и при этом пытаться атаковать кого-то еще второй рукой, но с -2 к попаданию.

Пока идет бой, на воде образуются странные узоры, формирующие водоворот. Смотрящий в воду по этому поводу кидает спасбросок, или оказывается под воздействием чары Watery Double, за исключением того, что поднимающийся ему навстречу "двойник" имеет вид не РС, а юной девушки из легенды.

Ъым-ьым всплывает из водоворота, если кто-то из РС вступил в воду, если Гервасия убивают, а также в случае если кто-то, не обязательно в этот момент, начинает стებაсться (а то был случай, когда только увидев дворника, партийный разговор начал имитировать тьякване и лепить иллюзию спаниэля). Теперь бедная собачка превратилась в странное чудовище - ниже пояса туловище русалки с рыбьим хвостом (AC 3), выше пояса - тело гигантского спаниэля (AC 5), уши которого превратились в подобие длинных щупалец, а пасть усеяна острыми клыками. Хотя ее способность добраться до РС ограничена водой, она может выбираться на сушу на половину своей длины, помогая себе передними лапами.

Ъым-ьым имеет 2 атаки ушами-щупальцами на d4+1 + пастью на 2d20. Критикалка значит, что что-то оттяпалось, а натуральное 20, что Ъым-ьым проглотила РС живьем, и каждый следующий раунд он получает d6 пунктов вреда. Внутри тесно и атаки можно делать с -4 TH без смены оружия, однако при атаке коротким оружием, находящимся на тот момент в ладони, от боли пасть открывается и при выкинутом чеке на ловкость есть шанс выпасть в воду.

На шее чудовища болтается предмет, который теперь смотрится скорее как амулет, нежели как камень для собакотопления. Хотя он выглядит как кирпич, в действительности это - каменный блок, на котором в темноте горят непонятные символы. Чек на чтобы определить, что они те же, что и в вещем сне. Он выполняет

функции магического амулета, и пока он не поврежден, монстр регенерирует d4 HP в раунд. Если PC called shot-ом перерубили веревку, на которой висит кирпич, или умудрились его повредить, сказав прицельно в него какую-то магию, то кирпич раскалывается на множество осколков, длинных, острых и похожих на иглы а мощная силовая волна отбрасывает PC назад на 3d4 метров, и если они оказались отброшены на острую ограду кладбища или пролетели сквозь розы, то получают вред (решетка кладбища напоминает в этом случае наставленные колья). Ым-ым испускает жалобный вой, который постепенно напоминает женский крик, после чего истончается и исчезает, подобно утреннему туману. Светает, дымка рассеивается и из-за туч выходит солнце. Розы разом завяли, проклятье снято...

После того, как PC совершили подвиг, Вахримор сухо выразит им благодарность и соберет им в дорогу пару плошек овсянки. Что же до Гебэфрени, то она может или погадать на картах для PC, или предложить им самим испытать судьбу, вытянув по карте из колоды (deck of Many Things). Если PC выпадает магическое оружие, то это легендарный древнеэльфийский меч Zaduril - Sun Blade, который в дополнение к прочим способностям издает звук боевого рога, если нежить находится на расстоянии 50 метров от владельца, а в начале боя производит эффект turn-а нежити от 1-го клирика. Правда, любая нежить, в том числе монастырская, будет атаковать его владельца в первую очередь и с +1 к попаданию и вреду (монахи, вероятно, будут пытаться просто отобрать "это ужасное проклятое оружие, несущее погибель всему живому на земле". Простой магический предмет оказывается Periap-ом of Proof Against Poison.

Учтем и то, что "внеплановое существо, которое может разозлиться или получить душу тянущего", безусловно Каяксигвик. Впрочем, если PC предпочли гадание, то Гебэфрени изрекает :

- "Чтобы победить живого, который все равно что мертв, спросите мертвых, которые все равно что живы".
- "ваш враг не тот, кто сейчас предан Тьме, а тот, кто ранее был предан Свету"
- "есть дорога, по которой не идут и подземелья, в которые не спускаются – занеся ногу для прыжка, стоит иногда повернуть"

Грот, в котором, по преданию, находилась та самая "пещера отшельника Николаса", практически затоплен. Если PC решили сплавить вниз, то в нем нет ничего кроме подарочного издания книги под названием "Повесть об одиннадцати статуэтках". Невзирая на долгое пребывание под водой она в прекрасном состоянии.

Это популярный любовный роман, повествующий о трагическом крушении большого корабля под названием "Титан", каковой должен был совершить кругосветное путешествие вдоль всего континента. Официально катастрофа произошла от того, что на корабль напал неведь откуда взявшийся гигантских размеров не то моллюск-наутилус (зачаровавший команду своим пением), не то айсберг-оборотень, подплывший навстречу в обличье игривого дельфина. Однако кинувшие чек на Историю могут вспомнить, что помпезный проект был большой "панамой", и после катастрофы многие винили поставивших некачественные материалы подрядчиков, из-за которых корабль практически развалился сам.

Все равно роман скорее о развернувшейся на борту "Титана" большой и безумной любви леди Гвендолен Кейт, одной из немногих выживших, и некоего молодого барда или художника, который спас ее ценой последнего оставшегося у него Water Briefing-а а сам, не умея плавать, пошел ко дну.

## **Проклятое плато и Монастырь Святого Дагоберта**

Плато, на которое можно подняться по скалам или по узкой и нехоженной дороге, отходящей от главного тракта, представляет собой круг почти правильной формы, являющийся абсолютно голым - на высушенной каменной крошке не видно никаких признаков жизни, над ним не летают птицы и не растет даже трава. Весь регион находится под воздействием чар Curse и Protection from Good. Правда, из-за этого Красная роса тоже обошла это место стороной, и то время, пока PC на плато, они могут не беспокоиться о болезни.

Монастырь выглядит как мощная крепость с высокими стенами и готическими башнями, хотя шпиль центрального здания выглядит слегка оплавленным, как если бы в нее ударила молния. Однако наблюдение за Монастырем показывает, что признаки жизни там есть. В назначенное время зажигается сигнальный свет, звонит колокол, по стенам периодически появляются фигуры в серых балахонах, характерных для служителей данного религиозного ордена, хотя движения их как-то странно плавны. Однако ощущение странного, проклятого места остается.

Как мы уже говорили, рассказывают про монастырь разное. Известно, что монахи провели какой-то обряд - молнии и сполохи были видны из ближайших деревень, после чего никто из монахов не появлялся вне стен монастыря. Однако никто не знает, что они представляют собой ныне, и поэтому следует дать красивое описание того, как фигура в балахоне приподымает капюшон, а под ним - призрачное лицо и оскаленный череп.

Если PC будут нормально стучаться в ворота, их с радостью принимают. Им предоставляют келью, устраивают на ночлег, а наутро приглашают на аудиенцию к Настоятелю. Попытки взобраться по стене завершаются успехом, хотя как только PC попадают в поле зрения одного из монахов, его немедленно пытаются поймать (не убить) и доставить к дежурному священнику, который будет пытаться выяснить причины его столь странного появления - неужели нельзя было войти через открытые ворота?

Поведение монахов не отличается от поведения обычных клириков этой веры. Приключенцам очень рады - как-никак впервые после того, как они успешно провели Обряд, к нам пожаловали гости. Грустно, конечно, что про нас несколько забыли, но разве не радостно то, что после Обряда люди живут в таком благе, что обращаться за помощью в Монастырь у них просто нет необходимости?!

Благодаря проклятию они не понимают истинного положения дел и абсолютно не представляют себе, в каком состоянии они находятся. С их точки зрения все прошло нормально. Так, бассейн для святой воды пуст, но тоже кажется им полным. При попытке объяснить им истинное положение вещей они будут крайне удивлены и



сочтут, что с человеком не все в порядке, и его надо лечить - от болезни, проклятия или сумасшествия. Эффект лечения, полагаю, понятен.

Если же РС проявят достаточно мудрости и не будут общаться с ними как с нежитью, то монахи будут рады оказать любую помощь, особенно если их поставят в известность об активности гоблинов или Красной Росе. Обе новости вызовут большую тревогу, и на собрании монахи даже будут говорить о необходимости Крестового похода для борьбы с новой волной Зла. РС пригласят на службу, с ними будут вести философские дискуссии. Если они попросят, их с радостью проведут в библиотеку и окажут всяческое содействие. Однако пытавшихся посягнуть на сокровища библиотеки (проникнуть туда тайно или вынести книги) они будут строго судить. Тот, кто вовремя сдался, может рассчитывать на снисхождение, но без охраны по монастырю он ходить не сможет. Против упорствующих применяют чары из сферы Law для промывки мозгов, после чего выставляют за ворота.

РС могут посетить столовую, где монахи едят иллюзорную пищу, стуча ложками по пустым тарелкам, или церковь, где заметен упавший и перевернувшийся крест. Вернее, верхнее из двух креплений обрушилось, и теперь он как бы перевернут. Этого монахи тоже не замечают, а попытка прикоснуться к кресту вызывает удар, аналогичный чаре flamestrike.

#### ТТХ на монастырскую нежить

Все монахи выглядят как некорпоральные умертвия, телесны лишь череп и кости кистей рук, вследствие чего они могут держать в руках предметы и кастовать. Остальное суть призрачная форма, светящаяся зеленоватым светом. Сами кости тоже светятся. Касание призрачной руки вызывает, правда, сбросок с +4 или в течение d4 turn-ов жертва находится под воздействием чары feign Death. В бою эта способность, однако, не работает. Могут летать, и проходить сквозь стены, но предпочитают этого не делать, так как считают себя людьми.

HD каждого аналогичен его уровню при жизни. Большинство монахов имеют уровень 4 (THAC0 18), есть несколько более высоких священников, в том числе Хранитель библиотеки отец Евграф (8-й уровень), а настоятель - 13-й. Способности священников ордена Святого Дагоберта своего уровня у них при этом сохранились, но при попытке сказать благотворную чару у них получается ее реверс - они наносят вред вместо лечения, определяют Добро, воспринимая его как Зло и тп. Даже попытка сказать Истинное Зрение не срабатывает - они по-прежнему видят цветущий пейзаж, то, что они бы хотели увидеть. А пытающийся турнуть их как нежить сам воспринимается ими как нежить, которую они немедленно пытаются турнуть и уничтожить.

Заметим при этом, что реверсивные чары благотворных или связанных с alignment-ом заклинаний монахи не применяют из принципа - использование божественной силы во Зло есть вопиющее нарушение этики, которой они продолжают придерживаться, и спровоцировать их на применение таких чар практически невозможно. Правда, свитки с чарами, написанными до обряда, работают нормально, и если РС уговорят настоятеля воспользоваться ими, они могут без проблем восстановить силы или поднять своих мертвых.

Продолжая традицию Ордена, монахи не носят доспехов, но их одеяния имеют эффект чары Magical Vestment сообразно их уровню. Они имеют стандартный набор иммунитетов нежити. Кроме того, обычное оружие не причиняет им вреда. К счастью, на атаки, не наносящие вреда, они могут и не отреагировать, просто их не заметив.

В бою монахи по традиции не используют оружие против людей и пытаются использовать атаки голыми руками для нанесения нелетального вреда либо пользоваться посохами для иммобилизации или разоружения. Однако против "демонов или нежити" будут использовать боевые чары, преимущественно огненные (то есть те, у которых нет реверса).

#### Библиотека

Судя по первому впечатлению, монастырская библиотека не хуже, чем в "Имени Розы". Насколько видно взгляду, до потолка простираются полки, уставленные различными фолиантами. Посреди библиотеки РС сразу натываются на подозрительного вида лужу дымящейся жидкости, которая при внимательном рассмотрении оказывается очень крепким и хорошим кофе.

Отец Евграф, главный книгохранитель, появляется через некоторое время в очках с турочкой в руке. Он большой любитель кофе, и немедленно предлагает РС угоститься своим фирменным кофе (абсолютно нормальным). Наливает им, затем себе, опрокидывая чашку внутрь черепа.. Кофе, естественно, снова проливается и через некоторое время удивленный отец Евграф отправляется за тряпкой, не понимая, откуда лужа - вроде все всё выпили...

Отец Евграф будет долго рассказывать о библиотеке и помогать им в выборе или подборе книг, которые могут найтись почти на любую тему. РС потративший день на изучение текстов по выбранной им тематике, имеет перманентный +1 к чекам по этой теме, настолько большим и объемным было знание. Если РС разговорят его о проведенном обряде, он с радостью покажет им Книгу Ста Обрядов, согласно которой он был проведен, попутно похвалив Домициуса за качественную работу.

Книга представляет собой громадный том, обтянутый драконьей кожей. РС придется разбираться в нем заново - Домициус уничтожил все черновики. Чтобы понять текст Книги, требуется read Magic и Comprehend Languages либо успешный чек на Понимание языков. В библиотеке есть некоторое число словарей, чтение которых повышает успех на 10%

Как я уже говорил, книга содержит большое число ритуалов различной направленности, как "добрых", так и "злых", из которых РС могут обратить внимание на собственно обряд призвания Благодати, наводящий на

территорию комбинированный эффект Bless и PFE Кроме того, она становится как бы Sinkhole of Good, на территории которой оперативный уровень добрых священников возрастает на 1. Однако есть там и откровенно темные ритуалы, например, Ритуал Тысячи Душ, исполнивший который получает исполнение своего самого большого желания, получая как минимум нечто вроде dark gifta по собственному по выбору. Однако для этого он должен своими руками или при помощи магии (только профильной, если самоукручивание как-то связано с ней), уничтожить 1000 HD существ собственной расы.

Отец Евграф может показать PC еще одну книгу, переведенную Домициусом, из которой становится ясно, какие варианты привлекали его более всего - это некий сборник эльфийских легенд, в котором фигурирует герой, спасший мир от расы злобных карликов. Сию расу он полностью истребил при помощи некой чары, после чего стал богом. С точки зрения Домициуса, уничтожение целой расы - вот достаточный повод чтобы получить от высших Сил божественную сущность.

Библиотека служит и монастырским архивом, в котором есть данные про всех монахов, когда-либо посещавших его стены, включая Домициуса.

Если PC захотят поискать что-то по Красной росе, то отец Евграф покажет им книгу под названием "Магия Крови" - очень древняя книга, и существует всего 2-3 ее копии (тут-то PC могут вспомнить, у кого они ее видели). В книге есть и описание способов кастования с использованием крови в качестве заменителя обычных маткомпонентов, и заклинания, связанные с кровью, в том числе и из Справочников по Шаирам или Некромантам, если у ДМ-а он есть.

Полагаю, однако, что PC скорее заинтересуют рецепты магических зелий на базе крови. Это, допустим, алхимический яд типа того, которым отравили гонца, субстанция, в которой можно сохранять действующими отрезанные органы, или целительное кровоостанавливающее зелье.

Однако интереснее всего так называемая Нечистая Кровь, которую некоторые считают своего рода противоположностью святой воды. Попадание ее на живой объект снимает магические эффекты, а если ею облить мага, то пока он не отмоеся, он не может кастовать. По Красной росе там, однако, ничего нет, кроме описания собственно болезни, после чего ДМ может выдать им весь блок мастерских данных, не забыв пересказать их игровым языком. То есть, метод предохранения там есть, но несколько малопримемлемый для не приверженных Злу – сыворотка делается из крови, выпускаемой из еще живой 666-летней девственницы (эльфийской, понятное дело, ибо прочие столько не живут).

Еще один том, который может привлечь внимание PC, так как находится на полке недалеко - Книга Имен, в которой описано такое понятие, как Истинное Имя. Это сходно с продажей души, но на сей раз маг отдает свое имя, при упоминании которого становится уязвим. Однако для не знающих его он становится иммунен к чарам, воздействующим на его прошлое или будущее - это не только Geas или Quest, но и большинство заклинаний сканирования.

Однако знание истинного имени мага дает над ним власть, и есть принцип вплетения в чару истинного имени владельца, что дает ему -4 к спасброскам. Требуется кинуть чек на Интеллект, чтобы правильно видоизменить магическую формулу. Можно применить и Полное Именование, которое занимает раунд, в ходе которого жертва кидает спасбросок или в этом раунде не атакует именовавшего. Работает это обычно раз и маг должен находиться в зоне прямой слышимости, но после этого он не может покинуть это место или менять облики, а следующая чара именовавшего проходит на максимальный эффект, будь то вред или подчинение, в случае с демонами.

Вообще же библиотека - прекрасное место для самосовершенствования. PC могут заказать любую из Магических книг, при помощи которых можно поднять уровень или пункт статистики, при этом в атмосфере библиотеки время для их изучения требуется меньше - половина нормального срока.

### **Перебитый конвой отца Евлампия**

Этот момент может произойти как до посещения приключенцами монастыря, так и позже. Идущие по лесу к монастырю или из монастыря PC выходят на лесную поляну, на которой слабо дымится костер, вокруг которого лежат трупы нескольких человек в солдатских коттах и пожилой гном, пригвожденный к дереву двумя гарпунами. Их кровь уже успела застыть. Рядом стоит палатка, из которой доносится слабый стон, вокруг нее валяются несколько распотрошенных тюков. В глаза бросается поломанная клетка и несколько мертвых почтовых голубей, частично ошипанных, опаленных и поеденных. Если персонажи внимательно осмотрят трупы, они обнаружат, что большинство солдат убито стрелами, хотя голова одного разможжена гирей, а сержант лежит лицом вниз в луже чего-то, напоминающего кислоту. Кроме этого на поляне есть еще несколько лужиц крови и следы нескольких тел, которых нет (трупы гоблинов анимировали и они ушли)

В палатке в луже собственной крови на боку лежит молодой человек в одежде священника. Его полный рыцарский доспех лежит рядом (такие латы так просто быстро не оденешь), а поддоспешник пробит гарпуном, торчащим между лопаток. Он с трудом приподнимается на локте и произносит сдавленным, хрипящим голосом: "Они напали внезапно... Похитили святого отца и принцессу... Сокровище... положить руку на Ежовый Алмаз... Все будут мертвы... Идите в... Подковы... Там, где... стыдно, что не смог... но если за нас... луна взойдет... Серебряный свет..." Он испускает последний вздох и падает лицом вниз.

На юноше можно найти письмо, на большую часть залитое кровью, поэтому опять-таки в тексте много пробелов:

"Королевскому главному Советнику приветствие!

Очень надеюсь, что вы получили мою весть и серьезно внимаете наставлениям Отца Павсикакия - он еще молод, но уже опытен в искусстве исцеления. Поэтому прошу вас не посылать войска – их постигнет та же

участь, что и судьба защитников форта. Маленькая группа, способная пробраться в подземелье и вернуть на место Скипетр, предпочтительнее армии. Как только Враг лишится своего жезла, гоблины вновь передерутся и перестанут быть угрозой.

Доношу вам, что ныне нахожусь на пол-пути к разгадке того (пробел) превратились в черную тень самого себя и мы не (пробел) утром мы видели в небе странный предмет (большой пробел), а до восхода новой луны остались считанные дни ...

К сожалению, мне кажется, что ни одна из птиц не достигла цели. Поэтому я посылаю это послание со своим учеником, благородным сэром Тонстаном, который этим утром покинет наш лагерь”.

Если РС пытаются отыскать следы, то на самой поляне они обнаруживают отпечатки шести пар гоблинских ног, однако если РС потратили слишком много времени на осмотр места или общение с Феогностом, попытка следовать по ним не приводит к успеху (гоблины искусно заметают следы). Проверка места на применение магии показывает, что остаточная магия была на сразившей часового стреле. Кинувший чек на Spellcraft может понять, что она была под Silence-ом, вследствие чего Евлампия застали врасплох, а юный паладин не успел даже одеться для боя.

Кроме гоблинских следов, есть и следы крови, ведущие в лес - там в кустах, метрах в тридцати, лежит труп толстого человека в мантии мага, у которого отъедены ягоды, а на ребрах следы от крюков - он пытался улететь, но его зацепили и стянули вниз. На трупе следы кетчупа, а судя по ранам, гоблины пользовались ножом и вилкой.

Неподалеку, привалившись к поваленному дереву, лежит еще один гном, у которого с некоторых частей тела содрана кожа (похоже, на барабан) и начисто срезана борода. Он тоже еле жив, но может быть приведен в исходное положение, хотя из-за потери бороды он находится в долгой и глубокой депрессии, имея -2 к попаданию и спасброскам, а кожа восстанавливается только конкретным применением чары *Cure serious wounds*. Его зовут Феогност, он воин 7-го уровня, и несмотря на Сложение 18, из-за потерянных частей тела имеет всего 20 HP (сейчас он в -2). Зато он ориентируется в механике и, например, может вести вагонетку. Кроме того, он очень хорошо знает привычки гоблинов и именно потому очень просит Спасти Евфросинию - полагает, что гоблины похитили ее для известного ему обряда, маткомпонентом для которого является кровь 500-летней девственницы.

К сожалению, спасти эльфийку не удастся. РС могут наткнуться на истерзанное тело на подходе к горам. Евфросинья (клерик/рейнджер 3\3) еще жива, но если РС не применяют в отношении ее чары типа *Heal*, минуты ее сочтены (не забудем, что эльфы НЕ оживляются). Тем не менее она еще может говорить и рассказывает, что незадолго до того, как они подошли к Монастырю на них напали гоблины, Они убили всех и похитили ее и святого отца, но во время ближайшей ночевки он сумела развязаться и скрыться в лес. Гоблины не сумели ее найти, но затем ее укусила странного вида змея. Дальнейшее она помнит как во тьме - появились какие-то люди в черном, которые какое-то время несли ее с собой и периодически выпускали из нее почти всю кровь (кто-то из Некрореалистов так заразился, и Магнезиус применил способ лечения, описанный в “Магии Крови”). Потом они ушли к горам и бросили ее здесь.

### **Первая не random-ная Стычка с гоблинами**

Это случается в тот же день, когда обнаружен перебитый конвой. Если РС идут лесом, они наконец входят на территорию, четко контролируемую гоблинами и натываются не на случайную засаду, а на прикрытие, которое выставлено на любой заметной тропинке. Хотя оно аналогично обычной засаде по своей тактике, гоблинов на 4 больше, начальник и шаман улучшенные, но ловушек нет.

Если они идут по дороге, то на дороге слышен шум множества ног, в результате чего РС гарантированно не осоружены и имеют d4 раунда на подготовку прежде, чем попадут в зону видимости врага. При этом гоблины однозначно заняты своим делом и не замечают спрятавшихся РС если они не обнаруживают себя сами.

Кинем db. На 1-2 есть вариант что от 10 до 20 гоблинов (2+3 на каждого РС) тренируются в бесшумном передвижении, оглашая воздух криками “Тихо! Полная конспирация!!” Если РС сумели остаться незамеченными и преодолели искушение атаковать, то им можно продемонстрировать некоторые приемы или специальное оружие из списка ниже. Гоблины в состоянии тянуть с собой чучело или манекен

На 3-4 по дороге движутся 10 гоблинов, большинство которых вооружено заступами и лопатами. Луками вооружены только двое. Во главе колонны идет гоблин в странном (шаманском) головном уборе.

На 5-6 по дороге идет колонна зомби. Гоблины идут по бокам, пиная их ногами и лопатами, чтобы они не сходили с дороги. Видно, что обычных зомби характерного серо-бурого цвета сравнительно немного. Большинство имеет темно красный цвет - цвет запекшейся крови, которая их полностью покрывает. Если РС задержались, то среди зомби уже присутствуют умершие от Красной росы защитники форта Сокс. Если с этой колонной начинается бой, то в случае смерти шамана зомби хаотично разбредаются по округе, атакуя все, что угодно, кроме гоблинов.

Если РС будут пытаться не атаковать, а проследить за движением гоблинов, то партия без зомби выводит их к одной из вымерших деревень, а колонна зомби выходит к входу в пещеры, куда они добираются без труда. Однако если РС ввязались в бой, то ни один гоблин не должен уйти. Если кому-то удалось убежать, то как только он доберется до своих, на РС начинается правильная охота...

На трупах только необходимая экипировка, рассчитанная на гоблина - пытающиеся применять их "ниндзя-штучки" имеет -2 к чекам и попаданию, и при критическом промахе сам получает вред. При осмотре мертвых шаманов ясно видны два висящих у них на шее символа - один, напоминающий "проволочный узор", который РС уже видели на крышке гроба или на кирпиче, висящем на шее Ыым-Ыым, другой являет собой стилизованную букву "Д" в короне.

Если гоблины шли со стороны гор, то у шамана можно найти несколько свитков с чарами Animate dead необычного вида. Разбирающийся в этих делах РС может, кинув чек, понять, что все они были написаны магом, но если кто-то из РС владеет навыками большими чем просто Spellcraft или является специалистом-некромантом, он может понять, что мы имеем дело с нестандартным вариантом этой чары.

Пленные гоблины держатся с фатализмом партизан – "Поймали - ешьте! Мое ничего не сказать - ваша меня есть, но моя не боится! Ибо ваша не имеет правильных приправа, и если ваша меня есть, все умереть в муках!" При этом при первой возможности он будет попытается покончить с собой, воткнув вилку или любой подсобный предмет себе в ягодицы (чтобы враги не содрали с них кожу и не спрятали душу в барабан). Впрочем, умные РС могут вытянуть информацию вопросом типа "а чего ты не должен нам говорить ни под какими пытками?"

NB !! РС, надевший на себя святой символ Каяксигвика и понимающий, чей знак он надел, получает контакт с богом, который будет пытаться обратить его в свою веру. Герою начинают сниться странные сны, в голове раздаются голоса и тп. Если он не предпринимает четких действий для противостояния этому, то каждый день он кидает кумулятивный 5%-ный шанс того, что он постепенно превращается в ежика-оборотня. Если РС поддался на уговоры стать священником Древнего бога, такое согласие манифестируется +1 пунктом к Мудрости, но волосы на теле начинают активно расти и становятся жесткими и колючими - это первая ступень Погружения во тьму...

Продавший душу Каяксигвику РС может пытаться периодически взывать к нему о помощи, кастуя любое заклинание из сфер Animal, Plant, Charm, Combat, Protection, Summoning, Plant, Necromantic и Weather как священник своего уровня, но любая такая попытка дает Power Check с кумулятивным -1 к спасброскам. На втором этапе Погружения у РС проявляется нездоровая склонность к яблокам и спячке, на третьем волосы уже точно представляют собой ежовые иголки и покрывают всю спину, к четвертому он становится CN, а к пятому имеет полный набор способностей оборотня, постоянно пребывая в гибридной форме, каковая дает AC 8 без ловкости или 2 в варианте шара.

### **Гоблины Пищевых Кланов, их вооружение и тактика (краткая инфо для мастера)**

"Гоблины пятихитовые" напоминают скорее халфлингов с Дарк-Сана, в том числе склонностью к поеданию пленных или свежеубитых РС. Кроме того, они так же имеют +1 к попаданию из "национального оружия" (короткого лука, гарпуна, консервного меча), сюрпризят противников на своей территории (так же, как эльфы) и имеют соответствующие бонусы к спасброскам за высокое Сложение (обычно +3). От ментального воздействия они тоже прикрыты, как бы постоянно имея Mind Blank.

Рядовой гоблин имеет 5 HP. Шаман или начальник - 5 + бонус за уровень выше первого у шаманов и начальников, соответственно 2 и 3.

Каждый гоблин, включая шамана, имеет способности вора (ниндзя по МО) 2-го уровня, причем все свободные процентки тратятся на умения Бесшумно передвигаться, Прятаться в Тенях, Находить и Ставить Ловушки и Слышать шум. Их способность к Backstab-у распространяется и на метательное оружие, если гоблин стреляет раз в раунд. Гоблинские начальники имеют способности 5-го вора, специализацию и THAC0 3-го воина. Большой начальник, ведущий элитную засаду или группу, специально нацеленную на поиск РС, имеет THAC0 5-го воина.

Основное оружие гоблинов в засаде или бою - короткий лук. Обычно стрелы не отравлены (вымазанные в кетчупе не в счет), но при войне с РС их начинают отравлять ядом, которым был отравлен гонец. Шаман вместо лука стреляет из рогатки, из станкового варианта которой можно метать не только камни, но и предметы большего размера, например, сосуды с маслом или нечистой кровью.

Кроме лука, гоблины используют гарпун на прочном кожаном ремне. Если гарпун нанес более половины вреда, то он воткнулся и наносит хит в раунд или базовый вред, если за него тянут. Зацепившуюся жертву будут пытаться подтягивать к гоблину, причем ее чек на Силу кидается с минусами, равными числу потерянных в этом раунде HP. На то, чтобы подтянуть к себе гарпун в случае промаха, требуется раунд.

Меч, который используют гоблины, напоминает увеличенный консервный нож - он наносит вред как кинжал, но имеет +2 на попадание по доспехам. Каждое попадание вынуждает доспех кинуть спасбросок от кислоты с+2, иначе в нем проделано круглое отверстие, и AC падает на 1-2 пункта. При критическом попадании доспех вообще приходит в негодность.

Кроме того, гоблины разработали целый ряд специфических вещей для борьбы с РС. Так, отряд, идущий на конкретное задание, часто имеет при себе Гоблинский Трезубец, предназначенный для хождения на крупного зверя, включая рыцаря в доспехах. Таковой предмет, похожий на помесь mancatcher-а и рыцарской пики, держат несколько гоблинов, числом db+2. Эффект от вреда с разбегу аналогичен тяжелой рыцарской пике + кумулятивный бонус к THAC0 как при overbearing-е. Вне зависимости от того, нанесли ли гоблины вред или нет, тот, в к кого попали, имеет шанс быть опрокинутым на землю или, если речь идет о коридоре, припертым к стене. Критикалка означает глубокий вход, после чего гоблины с радостью начинают играть в Мцыри, проворачивая его в ране.

Также они часто метают сети, стремясь обездвигнуть противника и уронить его, дергая за стягивающие сеть ремни, после чего несколько гоблинов пытаются накинуться на жертву и забить его дубинками. Как правило, эти дубинки обиты войлоком и наносят полулетальный вред - упавший в 0 считается оглушенным, и потом его будут торжественно есть.

Большинство гоблинов, особенно в засаде, носит наголовник с массивным лезвием. Прыгающий сверху гоблин-камикадзе наносит им вред как коротким мечом, в обычной ситуации он работает как нож, и на близкой дистанции гоблин бьет им вместо того, чтобы кусаться. При критическом промахе гоблин, сидящий на дереве с луком, теряет равновесие и падает, но опять-таки стремится пронзить РС наголовником. Наголовник применяется и если гоблин вдет в нечто типа дельтаплана, запускаемого из гигантской рогатки. Запущенный или ведет разведку, или врезается в противника, нанося ему вред как от собственного падения, то есть вплоть до 10db. Сам гоблин тоже должен кинуть спасбросок от жезла, чтоб не получить тот же вред и сломать шею (обычно это и случается). Иногда гоблин может еще и обложиться порохом и взорваться при падении.

Иногда в бою на относительно открытой местности встречается гоблин с громадной гирей размером только чуть меньше его самого, которого раскручивают и выталкивают из строя. Движения его относительно непредсказуемы - следует кидать кубик для определения точного направления, но при попадании гири все на ее вероятном пути кидают спасбросок от жезла или получают 3d6 HP вреда + чек на предмет, не сбило ли гирей с ног. Гирей можно бить и конкретно, при этом доспехи не помогают, ибо гиря предназначена не для пробивания доспехов, а для размазывания их содержимого по их задней стенке. Однако в этом случае гоблин сам кидает чек на силу, иначе от неумелого управления гиря вырывается из рук и летит в произвольном направлении.

Еще одно экзотическое оружие - медвежий капкан на длинной цепочке, который можно или подложить под врага, или с -2 TH метать как кошку по бездоспешному АС. При столкновении капкана с РС тот кидает спасбросок от жезла - иначе капкан или вцепился, не причиняя вреда, или вообще соскочил, если спасбросок был кинут критически. Базовый вред от капкана d6 + тот же объем вреда при попытке двигаться или перемещаться. Однако критический промах значит, что что-то отхватило напрочь (скорее кисть или ступню), хотя особо злобные гоблины любят ронять его сверху на головы, после чего резко прыгать вниз, как бы вешая на себе противника. Если в капкан наступили, а спасбросок не кинулся, то на 2-4 дня скорость (MV) попавшегося снижается до 3.

Каждый гоблин принадлежит к одному из кланов, о чем свидетельствует носимая им униформа, похожая на костюм ниндзя из плохого американского кино. Это же определяет его особенности тактики и нестандартные яды, созданные на базе приправ национальной кухни, бутылку которых он обязательно носит с собой. При каждом столкновении с гоблинами кидается d4, чтобы определить, какой именно клан сейчас противостоит РС.

\* Кетчуп (красная униформа) - в случае, если кетчуп наносят на стрелу, похожий на кровь яд разжижает ее, отчего рана продолжает кровоточить на 1 хит еще число раундов, равное числу снятых хитов (или пока ее не перевяжут). В случае прямого попадания бутылки вымазанная кетчупом жертва кидает спасбросок от ментального воздействия, чтобы не принять кетчуп за кровь и придти в Ужас. Кроме того, в этом состоянии вред кажется двойным и упавший в 0 теряет сознание. Обычно гоблины клана Кетчупа полагаются на отравленные им стрелы.

\* Майонез (белая униформа) - живая субстанция, похожая по типу на Black Pudding - разъедает предметы спасброском от кислоты (за раунд разъедает d4+1 пунктов доспешного АС, половину при кинутым предметом спасброске от кислоты), иммунна к молнии и кислоте и яду, но получает половинный вред от огня и холода. Способна двигаться со скоростью 3 или совершить прыжок на дистанцию до 6-7 метров. Поначалу она имеет 10 HP и THAC0 18 (доспешный АС игнорируется и потом разъедается до того, как майонез начинает есть владельца), нанося d4+1 HP вреда и добавляя +1 к HD за каждые абсорбированные 5 HP - разъеденная субстанция конвертируется в майонез. Святая вода ее жжет на d6 Гоблины этого клана предпочитают просто закидать врага этим монстром.

\* Горчица (желтая униформа) - кожно-нарывное ОВ, попадание какового на незащищенный участок тела вызывает потерю 2d4 HP; в следующем раунде горчица испаряется, образуя облако горчичного газа. Все находящиеся в нем теряют каждый раунд число HP, равное их АС без учета Ловкости и прочих бонусов такого типа + спасбросок или от резкого жжения и вони возникает эффект чар Irritation и Stinking Cloud. Обычно гоблины просто сперва взрывают бутылку, а потом пытаются стрелами или гарпунами загонять врага обратно в облако.

\* Перец-чили (оранжевая униформа) - бросок сносит 2d6 HP + спасбросок с -4, не попал ли он в глаза, что дает эффект Слепоты; кроме того, облако перца позволяет определить невидимых, обсыпая их фигуры. Эти гоблины любят ближний бой

Гоблинские шаманы относятся к типу Witch doctor (то есть колдун, имеющий и способности мага половины своего уровня). Обычный Шаман имеет 2-й уровень, Мудрость 13 и запомненные Bless, Faerie Fire и Entangle. Из магии он применяет Dancing Lights в варианте призрачной светящейся фигуры, напоминающей Элементалю, илиEnlarge на самого крепкого гоблина (при этом с собой носят лук и стрелы, уже сделанные под увеличенный размер - этим и объясняется большие габариты одной из стрел, воткнутых в гонца). Благодаря своему новому лидеру каждый шаман имеет свиток с написанной чарой Animate Dead и в критической ситуации будет анимировать собственных убитых

Боевой шаман, приданный элитной засаде, имеет 4-й уровень, Мудрость 15 и, в дополнение к упомянутому, запомненные чары Command, Shillelagh, Hold Person, Aid и Silence, 15' radius. Кроме этого, есть

35%-ный шанс что у него есть глиняный шарик для рогатки, на который наложен Fire Trap, срабатывающий если при попадании он не кинет спасброска от Удара.

Начиная с 4-го уровня шаманы могут создавать не только магические зелья нестандартной направленности, но и мини-магические предметы, которые работают день на уровень (или имеют число зарядов, равное уровню шамана и числу его пунктов мудрости выше 14) и управляются только этим шаманом или шаманом более высокого ранга, но того же клана

Вот несколько примеров таких предметов:

- Летящая циновка - летит со скоростью 18 и маневренностью С, пока шаман отбивает такт на enchant-нутом бубне или концентрируется - перерыв в три такта означает падение. Экипаж составляет шаман и один-два гоблина с луками и гарпунами. Вместо одного гоблина может находиться запас камней или бутылок со всякой дрянью. Так, они часто рассыпают из мешков тальк, который является вполне приличным немагическим аналогом чары Glitterdust, или молотый перец.
- Барабан из человеческой кожи служит как для передачи сигналов, так и для процесса кастования, - когда начинается драка, шаман начинает в него бить, что дает гоблинам возможность не кидать мораль и эффект чары Chant.
- Скипидар Скорости - наносится понятно куда. От жара в означенном месте гоблин теряет 2d4 HP но в течение такого же числа раундов бежит и дерется с удвоенной скоростью. Попытка стоять на месте тоже наносит хит вреда.
- Свитер – доспех связан из гномских бород, отчего он не только имеет эффекты +1-х войлочных доспехов, но и дает +3 к спасброскам по образцу способностей гнома. Но любой гном, увидев такое, кидает спасбросок от чары Taunt или бежит убивать владельца.
- Зеленая краска – просто так не отмывается и дает -2 к Харизме, если вылита на врага а не нанесена на гоблина как часть боевой раскраски, в каком-то варианте имеет эффект чары Armor. Имеет особый запах, по которому обладающие тонким нюхом гоблины могут идти по следу или определять наличие своих.
- Череп – в него подселается убитый шаманом дух, который как бы служит Familiar-ом. Во всяком случае, шаман может через него видеть. Череп летает, хотя не может отдаляться от шамана на 50 метров. В бою он имеет AC 4, 7 HP и кусается на d4 Hp. По желанию внутри черепа загорается огонь, который может служить источником света

## Мертвая деревня

Когда ДМ сочтет необходимым, РС натываются на вымершее от эпидемии поселение. Это может быть как деревня, попавшая на пути, так и отдаленный поселок, куда партию вел Панкратий или пришли ведомые РС гоблины. Болезнь косила не только людей, но и домашних животных, - стены домов, трава, все в кровавых пятнах. Мертвые, многие из которых лежат в той позе, в которой их застала смерть. ДМ должен создать апокалиптическое ощущение мира, где все словно пропиталось кроваво-красной пеленой и сладковатым запахом крови и тления, и словно дух смерти и гибели витает в воздухе.

Если РС пробыли в деревне более трех часов, то они автоматически натываются на партию гоблинов, явившихся за трупами. Если же гоблины - трупосборщики уже побывали в деревне (шанс 35%), то РС поражены отсутствием мертвых людей. При этом, судя по лужам запекшейся крови, их никто не утаскивал - контуры целы. Кладбище также разрыто и лишь несколько могил, где гроб был закопан слишком глубоко или имел массивное каменное надгробие, которое гоблины не смогли разбить, остались целы.

Деревень может быть несколько, и в этом случае их описание отличается незначительными деталями. Теперь РС могут понимать, что кажется, прекращение беженцев было вызвано эпидемией и есть шанс, что на значительном пространстве лесов умерли ВСЕ. Только большое расстояние меж деревнями и отсутствие частых контактов удерживает регион от Эпидемии с Большой буквы, однако любой РС, умеющий лечить, может легко понять, что когда Красная Роза выйдет в обжитые регионы - никаких клириков не хватит, чтобы остановить катаклизм.

## Башня Стремозопуса Алхимика

Когда наконец РС минуют леса и выходят к горам, то Башню, стоящую среди скал и ущелий, становится видно сразу. Знающие Древнюю Историю могут дополнительно вспомнить, что Стремозопус был известен еще с того времени, когда Славное Королевство было частью Империи. Известен и как выдающийся маг школы Изменений и Превращений, и как любитель странных приколов и рискованных опытов.

Видимых подходов к башне, равно как и дверей или окон, нет. Некоторые трещины, которыми окружена башня, имеют явно искусственное происхождение, так что она стоит как бы на острове. Долететь туда можно очень легко - минут за 10-15 по прямой, но дорога вверх-вниз по земле занимает более полудня. Подъем по скалам достаточно тяжел - требуется трижды проверить способности в Лазании по Стенам, чтобы не сорваться. Кроме того, сорвавшийся вызывает небольшой камнепад, который накрывает партию - каждый получает 2d6 пунктов вреда, а хрупкие вещи - флаконы с маслом, святой водой, стрелы для лука и т.п. должны сделать спас-бросок против сокрушающего удара (crushing blow), или будут разбиты или сломаны.

Желающие поискать секретные двери могут это сделать - к их изумлению, в горах есть несколько тайных укрытий - небольших комнат со следами костра, где РС могут ночевать. В действительности все такие укрытия

имеют секретные двери и использовались гоблинами для партизанской войны и внезапного появления. Ночующие там имеют шанс быть внезапно осужены и утащены.

В любом случае знакомство РС с башней начинается с крыши, где стоит битый временем телескоп, имеется люк вниз и лежат несколько мертвых гоблинов, на телах которых нет явных признаков насильственной смерти. Чек на Spellcraft покажет, что это было что-то некромантическое. Тут же лежит ковер самолет. На нем вышиты руны, явно содержащий текст, вероятно являющийся кодовым словом. Однако надпись на ковре надо прочитать задом наперед, иначе она срабатывает как самоликвидатор, а РС стоящие на расстоянии до 10 метров, получают 3db HP огненного вреда.

Открытый люк ведет во внутренние помещения, но башня представляет собой скорее трубу, по внутренней поверхности которой идет винтовая лестница вниз. Большая часть каменных ступеней ее ненадежны и существует риск сорваться, поэтому если РС делает что-то кроме того, что медленно лезет, он кидает спасбросок от железа с +4 или падает.

В пустом пространстве башни плавно парит слон, на лбу которого медальон с Ring of Sustenance. Это творение Стремозопуса пережило даже взрыв и погром. На слона нанесена магическая краска, из-за чего он весь светится розовым Continual Light-ом. Буде РС начнут громко "не верить в иллюзию", под хвостом слона открывается Magic Mouth, ехидно произносящий: "Что, не вышло?!!" При попытке кинуть Dispel слон падает, обычно на партию, уже стоящую внизу. Если они примерно на одном уровне с ним, он может атаковать их хоботом и бивнями.

Лестница спускается в Цоколь, который наиболее разнесен, ибо служил Стремозопусу основным помещением для жизни и работы. Понятно, что раньше там были стены или деревянные перекрытия, но после взрыва все разрушено и можно только представить себе, где была стена. Судя по остаткам оборудования, там находились стеклодувная мастерская, алхимическая лаборатория, где, собственно и рвануло, и нечто вроде кузницы, где изготовлялись какие-то механические приспособления. Те инструменты, которые остались (шанс найти что-то полезное составляет 15%), очень хорошего качества и дают +1 к чеку на данный навык.

Каменная лестница ведет еще на уровень ниже, в большую комнату, когда-то бывшую Библиотекой. Сейчас там, конечно, в основном обрывки пожелтевших страниц или свитков, в основном по алхимии, медицине, металлургии и механике. Выкинув чек на Интеллект с -4, РС могут заметить, что недавно в этом ворохе листов что-то искали, или хотя бы пытались навести порядок.

Большая часть книг уничтожена пожаром, но в металлических тубусах сохранилось некоторое число свитков. Большая их часть содержит чары, помогающие при проведении алхимических экспериментов, например, Защита поверхности от Кислотного воздействия (по аналогии с анти-огненными чарами) или Детонация по команде (состояние взрыва или горения ингредиентов отложено на час на уровень или до кодового слова). Интерес для РС представляет только один свиток, где записана редкая чара Feign Undead (ДМ может заменить на Seeming)

Поиск секреток показывает, что в этой комнате есть три спрятанные за сдвижными книжными шкафами двери, которые ведут в сокровищницу, арсенал и сейфовую комнату, где Стремозопус хранил наиболее опасные или редкие ингредиенты. Еще одна дверь, которая ранее была секретной и вела в гоблинские катакомбы, пострадала при взрыве и потому видна. Через нее РС выходят в туннель, который они видели в Вещем Сне - как раз с этого места. И если они пойдут в сторону факельщиков, то они без приключений доходят до зала, от которого начинается "полоса препятствий".

В этом же зале находится невидимый Четверка. В действия РС он не вмешивается, но следит и если что, атакует РС в спину. Если РС не идут сразу в сокровищницу, он спускается предупредить своих, особенно если партия благополучно зашла в комнату с сейфом

#### Арсенал

Так как Стремозопус занимался и механикой, арсенал\_невелик по размерам, и включает несколько видов разработанного им нестандартного / экспериментального оружия, стоящих в отдельных стойках.

Для РС интересен в первую очередь Огнемет или вернее, ручной разбрызгиватель. Он имеет форму ранца с мехами сбоку и гофрированным шлангом - левая рука качает мехи, а правая направляет наконечник, через который направляется смесь для горючего масла (загорающаяся при контакте с воздухом), святая вода, контактный яд или кислота. Если в ранец попали, он начинает протекать, теряется количество жидкости на один выстрел, а в критической ситуации происходит взрыв и РС получает вред равный произведению базового вреда на число выстрелов оставшейся смеси (спасбросок пополам). В данном случае имеется 4 огнемета - они заряжены маслом, каждый на 12+3db выстрелов.

Стрелять можно тремя способами. Первый - направить струю в одного, так что он получает базовый вред (в данном случае 2db HP в этом раунде боя и db в следующем + спасбросок от возгорания одежды). Второй - повести полукругом струю по нескольким - в этом случае каждый получает вред типа splash. Третий - выстрелить конусом: в этом случае все в радиусе получают вред типа splash при невыкинутом спасброске от дыхания.

Кроме того, в Арсенале есть несколько брусков так называемого "твердого огня", который при возгорании дает мощный хвост пламени, применяемый в нескольких вариантах. Или его можно использовать как ракетный двигатель - на 3 раунда это аналог чары Jump (при этом попадают в струю получают d4 HP вреда), или пытаться держать его в специальном футляре, напоминающем рукоять полуторного меча. В этом случае в течение раундов из него бьет луч огня, похожий на форсунку и аналогичный по ТТХ чаре Flameblade.

Привлекают внимание и бело-серебряные костюмы из непонятной ткани с явным мифрильным вкраплением. Они прикрывают все тело, полностью предохраняя его от контактов с враждебной средой (и делая прямое заражение невозможным) и давая +2 к спасброскам от огня, холода и кислоты.

Находится в арсенале и опытный образец кирасы из металлокерамики, которая дает +2 к спасброскам и половинный вред от огня или холода. Кроме того, на магические доспехи этого типа не действуют чары, поражающие металл, а энергетические атаки типа Молнии могут быть отражены в произвольном направлении.

Кроме того в арсенале стоят несколько канистр с различными жидкостями, коими явно пользовались - это и масло, и кислота, и Нечистая кровь, и поражающий кровь яд, которым был отравлен гонец. Есть там и зелья of Super-heroism, Healing, Speed, Invulnerability, которые тоже налиты в емкости по 2d6 доз. РС могут выпить этого на месте или набрать с собой при условии что им есть что заполнить и они помнят что бывает при смешении зелий в желудке.

#### Сокровищница

Она выглядит достаточно внушительно - Стремозопус коллекционировал не столько деньги, сколько изящные объекты, картины, золотые статуи в полный рост и тп. Много серебрянной скульптуры, в глаза бросаются подборка гномских украшений из драгоценных камней и четыре статуи рыцарей в полных доспехах из мифрила (AC 0), отделанных золотом, с двуручниками в руках.

Статуи эти, однако, являются механическими автоматами. Как только РС пытаются что-то вынести, они активируются и атакуют как воины 5-го уровня с силой 18 и 30-ю хитами. Механического завода хватает на 10 раундов, но постепенно пружина ослабевает и Сила удара падает. В первом раунде боя он бьет с силой 18, затем 17 потом 16 и т.п. Автомат способен ориентироваться по вибрации грунта, засекая ее в радиусе 100 метров на, и имеет тепловое зрение в радиусе 120 футов. Как и зомби он атакует последним, но иммунен к ментальной или биологической магии. Атаки оружием наносят им вред, хотя кинутый спасбросок его половинит. Критическое же попадание или свод в -10+ хитов вызывает спасбросок или повреждение системного блока, чреватое взрывом на 10 Нр всем в радиусе, сбоями в программе или неконтролируемым выходом заключенного в него магической энергии, аналогичному Wild Surge.

Знающие Историю могут выяснить, что такие Автоматы распространены в Автократии - поэтому Магнезиус умеет ими пользоваться и спокойно прошел сквозь них, выбрав часть предметов для обстановки небольшой комнаты внизу, куда отходит лестница. В этом помещении Магнезиус устроил себе нечто вроде временного штаба. Если его не отвлекли, то он сидит в кожаном кресле с бокалом вина, положив ноги на столик с напитками и ведя беседу с Питоном. Климп стоит за его спиной, гарантированно засекая РС, а Харрис и прочие члены группы из дополнительного списка (Торбо и тп) складывают вещи.

Если же РС как-либо "оповестили о своем прибытии", то он и его команда занимают позицию в коридоре между большим залом и сокровищницей. В этом узком проходе он ставит Minor Globe of Invulnerability так, что Сфера Неуязвимости закрывает не только его, но и всех стоящих за ним. Климп стоит так, что стоящие за его спиной Магнезиус и Питон имеют дополнительный -1 к AC. Так как Магнезиус уже побывал в Арсенале, то все его люди, кроме Питона, уже вооружены полным комплектом из кирасы, костюма и огнемета.

В любом случае Магнезиус и его команда наготове, но не открывают огонь первыми. Их инициатива отложена и при попытке РС атаковать они автоматически выигрывают инициативу согласно соответствующей опции C&T. РС сначала он считает просто группой охотников за кладами и с порога поясняет, что все, что можно было утащить, отсюда уже унесли лет эдак триста назад, поэтому таким как они тут делать нечего. У РС есть шанс быстро убраться, пока он, Юлий Магнезиус из Колледжа Высшей Магии, не применит силу.

Если ван Клеем с РС, то при встрече со своими он сразу перехватывает инициативу и молит о помощи, рассказывая о Красной росе и просит спасти РС и мир даже ценой своей жизни. В ответ Магнезиус спокойно убивает его выстрелом из жезла, а затем продолжает диалог с партией. И буде РС сумеют его заинтересовать, то так как сейчас Магнезиус находится в относительно благодушном настроении, он может, если РС правильно себя ведут, ответить на два (три - много и не стильно) их вопроса.

- Действительно, Автократию и кое-кого еще интересует, что действительно происходит в горах. Мы все это выяснили, а теперь собираемся уходить, потому что часа через два тут будет действительно жарко.

Если РС спрашивают его про Домициуса, он отвечает, что дело именно в нем, и что сейчас этот тип вроде бы захватил какого-то священника и будет приносить его в жертву согласно обряду, оказываясь тут в момент проведения которого им очень неохота. Если будет задан вопрос, не они ли все устроили, Магнезиус ответит презрительным смешком:

- Мы не так тупы, чтобы вызывать силы, которые потом не сможем проконтролировать. Хотя эпидемия конечно же, нам выгодна. Королевство должно бы справиться с ней, но на это уйдет большая часть его сил и ресурсов, и ближайшие десять лет у нас не будет болеть голова о возможном новом крестовом походе. А что до этого идиота со скипетром - это не наша война, но почему мы должны препятствовать вам? Хотите спасти страну или, что более вероятно, умереть героями - спасайте.

Если РС задают вопрос, как, а у ДМ-а случился приступ гуманизма, то Магнезиус может пояснить, что выход магической энергии, который получится при активации Каяксигвика, в состоянии испепелить Красную росу, превратить монастырь в выгоревшие развалины, но любое находящееся рядом существо с магическими способностями рискует полностью потерять их как при применении чары Mordenkainen's disjunction, если не хуже.

К этому времени есть шанс, что Харрис допаковался, и, оставив недопитый бокал, Магнезиус сотоварищи уходят на выход. (Впрочем, если РС уничтожили ковер-самолет и проговорились об этом, он может решить прорываться и останавливать обряд, отправив РС вперед в качестве разведки боем и разобравшись с ними потом, если те выживут. Нечто подобное может случиться и если РС по глупости сняли защиту и активировали вирус.)

Уже в дверях ученик Спенсера на секунду задерживается, после чего щелкает пальцами, и Харрис передает РС баночку с субстанцией, от которой разит как от сильно разложившегося трупа.



- Эта мазь слишком неприглядна, чтоб ей пользовались нормальные маги. Очередной эксперимент прежнего владельца Башни. Но вам она может пригодиться...

Указанная субстанция может быть нанесена на тело - полный процесс занимает 10-20 минут. Человек в ней неотличим от зомби и воспринимается как он даже на уровне магической детекции. Помимо этого, она дает -1 к АС. Однако объект может быть контролирован злым священником как паладин, а при соприкосновении со святой водой начинается бурная реакция и РС получает 2 HP кислотного вреда. Эффект мази длится 8 часов или пока она не смоется, но после этого приключенец должен кинуть спасбросок от яда или потерять 3d6 HP, половину если спасся.

#### Сейфовая комната

Секретная дверь ведет в темный коридор, заканчивающийся тупиком, торцевая часть коего утыкана длинными и острыми шипами. Однако на этом пространстве лежит перманентная иллюзия длинного коридора, в конце которого появляется иллюзия демона или иного ужасного монстра по выбору ДМ-а. Заметив партию, демон начинает что-то кастовать, но стоит он при этом так, что бегущие со всех ног вроде бы могут за раунд до него добежать и успеть атаковать - расчет строится на то, что таким образом они с разбегу натолкнутся на шипы, получив 3d6 HP вреда. Если же РС просто идут вперед, то они кидают сюрприз или получают только d6.

При поиске секретных дверей на 5-6 обнаруживается панель в стене, за которой находится небольшая камера, в которой лежит Ring of Spell Storing с заклинаниями Cone of Cold, Desintegrate, Gust of Wind и Dispel Magic, и кожаная перчатка с длинным раструбом почти до плеча. Человек с этой перчаткой на руке может игнорировать магические ловушки или стационарные чары типа Стенок всех типов, спокойно просовывая в них защищенную руку. Сильно сжав предмет, он может разрушить находящуюся на нем магическую защиту вообще - шанс 5% за пункт Силы плюс-минус разница в уровне. Если рукой в такой перчатке взять капсулу с эссенцией, то защита испаряется и все в радиусе автоматически поражены, если на них не лежит постоянной защиты вроде амулета Магнезиуса.

Других ответвлений или дверей в коридоре не видно, так как вход замаскирован чарой Illusionary wall. Но если партия "руками" или магией обнаружила дверь в коридоре, то взору ее открывается небольшая ниша, куда ведет свинцовая сейфовая дверь (- 30% к шансу открывания Замков). За ней комната, стены которой выложены свинцовыми плитами. В центре комнаты виден солидных размеров сейф.

Со времени Стремозопуса вся комната находится под защитой сложной магии - аналога чары von Gasik's Refusal, воспрепятствующей проходу любому существу с магическими способностями, кроме наложившего - именно потому даже Домициус не смог сразу преодолеть эту защиту. Как только объект приближается, он кидает спасбросок чтобы преодолеть ощущение "а может, не надо?". При следующем шаге перед ним возникает Призматическая Стена, перекрывающая проход.

Дверь сейфа приоткрыта и видно призрачный мерцающий экран (мини-стену Силы), за которым на столике находятся несколько книг, свитки и странной формы сосуд из свинца. закрытый крышкой и запечатанный магической печатью. Внутри сосуда несколько капсул, вроде бы стеклянных, но при этом чуть светящихся. Внутри ярко-красная субстанция, одновременно напоминающая адский огонь, мерцание глаз ночного хищника и кипящую кровь. Жидкость бурлит и словно пытается вырваться наружу. Это - эссенция Красной Росы, концентрированный "вирус". При выкинутом чеке можно заметить, что сосуд был рассчитан на большее число капсул.

Книги являют собой научные дневники Стремозопуса. На свитках - Programmed Illusion, Seeming, Passwall, Fabricate, Contingency, Major Creation, Enchant an Item, Permanency (пункт сложения, если что, теряет прочитавший свиток), а также клирические чары Meld into Stone, Heal, Tongues, Find the Path, Abjure и Continual Light. Оперативный уровень магических чар - 17-ый, клирических - 15-ый.

## Подземелья Гоблинов

Двигаясь лесом или следуя по дороге за колоннами зомби, РС добираются до входа в гоблинские подземелья. Знающие местную историю понимают, что раньше это был вход в шахту.

На входе есть некоторое количество гоблинов, однако они устали и если РС приняли меры к минимальной маскировке, они легко проходят внутрь и попадают в относительно просторное помещение, из которого видны двери вглубь. Справа арочный проход в комнату, служащую комнатой отдыха для часовых, откуда ведет секретная дверь в помещение для стрелков, слева такой же проход, на скорую руку заложенный камнями. Если РС его разберут, за ними обнаруживается храм Гномской Матери, который из-за наложенной защиты гоблины осквернить не смогли.

Если РС помолились в этом храме или иным образом оказали ей свое уважение, то, если в партии есть гном, он слышит внутренний голос, говорящий о том, что силы Зла хотят пробудить Древнюю силу и заставить служить себе тех, кто обитал в этих горах еще до того, как сюда пришел наш народ.

За дверями проход по широкому коридору, правая стена коего усеяна бойницами, вследствие чего АС щита не спасает от стрел, летящих с этой стороны. 5-6 гоблинов из комнаты часовых занимают позиции там, если РС дали себя услышать. Через метров двадцать-тридцать коридор раздваивается вместо развилки нечто типа треугольного бастиона, на котором находится КПП. Оттуда сверху все видно, а ворота хорошо простреливаются из укрепленной там легкой баллисты. На КПП находятся 5 гоблинов и шаман, который в первом раунде боя Благословляет, а во втором применяет чару Message, оповещая о чужаках на территории. Если его не остановили, то охота на РС начинается и все ловушки активизируются.

По бокам коридора есть нечто похожее на перила, но в действительности это - полозья для ошипованного цилиндра Orc Masher-a, управляемого с КПП. Если РС заметили, то дежурный спускает этот агрегат, а ступеньки убираются, превращая коридор в наклонный желоб, достаточно липкий от следов крови на полу, отчего Ловкость РС снижается на 1.

После КПП проход налево ведет в жилую часть, где постоянно тусуются гоблины в большом количестве. РС мгновенно замечают, и каждый раунд на бой с ними выбегают по d4 гоблина. По истечении 10 раундов появляется уже не дезорганизованная группа, а военный отряд с луками и трезубцами.

Направо, куда ведут следы зомби - небольшое прямоугольное помещение. В принципе это место для свала, но рычаг, открывающий люки, теперь находится на КПП. Рядом со входом находится рычаг. Если РС его трогают, тот со скрежетом подается, и огромный блок пола под ними поворачивается вокруг своей оси, увлекая РС вниз во тьму. Чтобы отпрыгнуть, требуется спасбросок от жезла с -2, при этом критический промах значит, что РС прицепило поворотным блоком и он не только получил 4d6 HP, но и застрял. Попавшие вниз, получив d6 hp вреда, находятся в небольшом по размерам тоннеле. На полу невысоким слоем стоит вода, над поверхностью которой угадываются полусъеденные ржавчиной рельсы. Видимый им участок имеет форму круга, конечной станции для разворота чего-то, следующего по одной колее вниз, в глубину подземелий. На высшей точке круга есть 2 ниши, рассчитанные на гнома, куда можно спрятаться.

Если РС прошли туда незаметно, сопровождая зомби, то они могут увидеть, как пол под ногами мертвецов вдруг проворачивается и они все падают куда-то вниз. Если они решают последовать за ними, то они попадают в вагонетки. Если же РС засветились, то через некоторое время их будут пытаться конкретно давить посредством "дрезины".

Через какое-то время по тоннелю раздается грохот и лязг, и РС видят, что навстречу им, перекрывая собой почти все пространство тоннеля, едет нечто, напоминающее гномскую боевую машину типа Grinder или гоблинскую машину из фильма "Лабиринт" - ошипованный кожух, из которого торчат двигающиеся и вращающиеся лезвия. Впереди торчит труба с навершием в виде головы дракона, челюсти которой клацают как и лезвия. Из этой же трубы со свистом вылетают клубы дыма или горячего пара. Базой для этой конструкции является дрезина, но крутящиеся педали или бросающие уголь в топку гоблины не видны за металлическим щитом. И они, и машинист, имеют 90%-е прикрытие, если РС будут пытаться стрелять через смотровые щели. Лезвия "комбайна" двигаются все время пока дрезина стоит, так как приводятся в действие теми же педалями. "Косилка" наносит вред в 3d8 тем, кто находится на основной линии и 2d6 тем, кто выше этого уровня.

Вверх дрезина едет медленно, со скоростью 6, так как поднимается в гору. Но затем, когда она едет вниз и с грузом, она набирает скорость до 24 и катится вниз даже если на ней нет машиниста, поэтому атака лезвиями наносит двойной вред.

От вращающихся лезвий можно или прятаться в периодически устроенных нишах по бокам, шанс наличия которых в данном месте аналогичен шансу обнаружения секретной двери, или падать на рельсы, что дает спасбросок от жезла на вероятность избежать вреда. Однако в последнем случае критический промах значит, что РС попал под колесо и ему чего-то отрезало. Пытающиеся взлететь или спрятаться на потолке могут спастись на половинный вред, кинув бросок от драконьего дыхания. Если у РС есть время и они не очень продвинулись вперед, то они могут отойти назад к поворотному кругу, где дрезина останавливается.

Сзади к дрезине прицеплены несколько вагонеток, на которых следы крови и угля (последний применяется, чтобы преодолеть те участки пути, где инерции или мускульной силы не хватает). И если экипаж не озабочен убиванием РС, то снизу видно, что дрезина останавливается на поворотном круге, пол открывается, и в вагонетки сыплются зомби. РС тоже могут запрыгнуть на состав сзади или сверху.

Путь до конца дороги занимает около часа. Пока партия едет по "железной дороге", мимо пролетают места, где выращивают приправы, РС видят гоблинов в разноцветной униформе, занимающихся строевой подготовкой - все что сказало бы о близости войны. Дорога напоминает "американские горки" и несколько раз петляет, и есть шанс, что РС не справятся с управлением и на крутом повороте поезд может сойти с рельсов. Такой чек на пути следования кидается три раза. В этом случае зомби разбредаются, а РС оказываются в середине подземелий и на то, чтоб дойти по шпалам, им потребуется час на отрезок пути.

Конечный пункт дороги - бывшие гномские шахты, где сейчас лежат мертвецы, складированные таким образом в ожидании момента начала похода. Представьте себе громадный подвал, заваленный трупами мужчин, женщин и детей. Все они раздеты догола, на многих следы увечий, пыток или отъедания. Но этот густой ковер жив, он шевелится и тихий, но жуткий стон в сочетании с видом этой горы наваленных друг на друга зомби вынуждает РС кинуть Horror check.

## **"Полоса препятствий"**

Итак, РС добрались до сердца подземелий - или по тоннелю, идущему от башни, или по "железной дороге". Пути назад нет, и теперь они должны добраться до главного храма, где Домициус собирается активировать Ежовый алмаз и, принеся в жертву отца Евлампия, окончательно превратить эти земли в подчиненный ему Домен.

Однако в любом случае именно в этот момент уровень РС поднимается на 1, - будем считать, что к этому времени они набрали нужное число XP. Учитывая, что я не сторонник запоминания конкретных чар, РС могут просто применять больше чар 1-3го уровней, но для того чтобы использовать магию более высоких уровней, надо переzapоминаться.

У РС есть два варианта прохождения этого этапа. Или они проходят максимально незаметно, минимально ввязываясь в драку и ведя себя тихо, или дальнейшее прохождение по гоблинским подземельям будет отчасти напоминать по ощущениям прохождение компьютерной игры - длинные извилистые коридоры, выскакивающие навстречу гоблины или Красные Зомби, которых РС расстреливают...

Между этими стычками лежит своего рода "коридор смерти". Эти ловушки или засады способны завалить и партию уровня 9+. ДМ может располагать их в произвольном порядке, хотя если РС идут незаметно, некоторые ловушки, которые надо специально активировать, могут не использоваться.

Заметим, что РС идут по специальному коридору в человеческий рост, параллельно которому в некоторых случаях идет "технический". Из него гоблины управляют теми ловушками, для использования которых требуется персонал. Технический коридор рассчитан на маленького гоблина, и человек может там пройти, только сильно согнувшись и атакуя с -4 ТН на половинный вред, без бонусов за силу и ловкость. В случае чего гоблины перегораживают его баррикадой и отстреливаются.

#### Ловушка 1

Перед РС лежит узкая извилистая тропа, по которой в некоторых местах может пройти только один человек. Человек в доспехах тяжелее кожанки должен сделать чек на Ловкость с +2 чтобы сохранять равновесие даже если его ничего не отвлекает. По бокам - пропасть, упавший в которую получает 5d6 HP + кидает спасбросок от жезла, не напоролся ли он на сталагмит, с которого его можно снять только при посторонней помощи. Высокий потолок покрыт сталактитами, а перпендикулярно тропе натянуто несколько тросов...

И вот когда РС на середине этого участка, шаман накладывает на тропу grease. Одновременно на свисающих тросах возникают гоблины на "тарзанках", к которым они привязаны. Гоблины пытаются сбить РС с тропы, используя гарпуны как багры, поэтому при каждом попадании жертва кидает спасбросок или падает вниз. На крайний случай гоблинский шаман в состоянии зачитать со свитка Reverse gravity, при которой РС могут удариться об сталактиты, получив 8d6 HP. Кроме того, при падении обратно есть шанс, что они не попадут на тропу или соскользнут с нее и получат еще столько же.

#### Ловушка 2

Перед РС из-за угла коридора появляется группа гоблинов, которые толкают перед собой странную конструкцию из реек и рам, в центре которой находится живой бех, подконтрольный шаману. Каждый его глаз-стебелек привязан к рейке, заканчивающейся закрывающим глаз колпачком. Манипулируя рейкой и веревочкой, гоблины наводят на цель нужный глаз, после чего оттягивают колпачок, и бех смотрит в нужную сторону.

Устройство управляется 8-ю гоблинами, из которых 4 тянут раму, а 4 управляют глазами, наводя нужные на партию. Без гоблинов рядом бех не может использовать глаза, кроме центрального. При попытке лезть в ближний бой гоблины хватаются за гарпуны, а конструкция рамы дает еще 2 пункта к AC бега.

#### Ловушка 3

Данный участок пути проходит по полузатопленному коридору, так что РС приходится идти более чем по пояс в воде. Вернее, не просто воде - верхний ее слой представляет собой горячее масло. В этот момент в потолке открывается 2-4 люка, на другой стороне которых имеется шаман с металлической цепью с грузилом или любимым капканом на конце, которые они пытаются ронять на партию. Что грустно, так это то, что нижние звенья цепи обмотаны горячей паклей, и при соприкосновении огня со слоем масла последнее загорается и горит d6+1 раундов, в течение каждого из которых РС получают вред, как если бы масло было у них под ногами, хотя спасбросок кидается с -2.

В следующих раундах шаманы по очереди кастуют на РС Shocking Grasp, используя металлическую цепь как проводник. При этом из-за воды радиус действия чары составляет сферу 5 метров радиусом (по аналогии с Молнией), а те, кто пытался спрятаться от пламени под водой, спасброска от этой чары не кидают.

#### Ловушка 4

Этот участок коридора покрыт наложенным заклинанием Полной темноты, а на полу - ряд открытых люков, ведущих в подвалы. Они выглядят пустыми, но сейчас на их дне слой Плесени, которая взматается в воздух когда кто-то спускается вниз - с соответствующим эффектом. Кроме этого, на высоте человеческой головы/шеи укреплено некоторое число лезвий, - низкорослый гоблин спокойно минует их, а вот человек рискует получить прицельную атаку - ТНАСО зависит от того, насколько быстро и осторожно он двигается: при скорости 3 оно равняется 20, -1 пункт за каждые +3 к скорости. Еще несколько металлических прутьев протянуто на уровне ног, дабы враг поскользнулся и загремел в подвал или лицом на caltrop-ы.

Гоблины хорошо знают этот коридор и обычно проходят его с речевкой, которая помогает им помнить, где надо пригибаться, когда прыгать и на что не наступать. Поэтому обычно они пытаются запясть бой, а затем отступить, заманивая РС туда и разбрасывая в темноте caltrop-ы.

На "втором ярусе", то есть над коридором, есть как бы балкончик, находящийся на стене сзади, так что при движении вперед, если РС не оборачиваются (о чем следует заявлять специально) его просто не видно. Там находятся несколько гоблинов, которые могут просто столкнуть несколько бутылок с маслом или кислотой под ноги РС. Врага они не видят, и полученный вред скорее всего splash но ведь бутылок может быть много, и их можно даже не кидать, а именно сталкивать по несколько штук сразу.

Наконец, когда РС остаются в трети-четверти своих Нр или уже потеряли одного или двух своих, приходит время для финального столкновения. Момент зависит от ДМ-а, но главное, чтобы у РС возникло ощущение прорыва на последнем издыхании.

Перед ними открывается громадная пещера, в центре которой в освещении факелов на каменном постаменте стоит заляпанное пометом птиц и летучих мышей огромное, в три человеческих роста, изваяние, изображавшее страшно зверя, покрытого бородавками, утыканного иглами, толстоногого и толстомордого. Гигантский каменный ёж размером со слона имеет также 9 глаз (светящихся кристаллов) находящихся на каменных "стебельках" как на подсвечниках, отчего понятно, что Каяксигвик был в первую очередь не только еж, но и бехолдеров.

Перед статуей находится алтарь, который покрыт ковром, сделанным из гномских бород и обсыпан кончиками эльфийских ушей, преимущественно старых и засушенных. Над идолом за руки и ноги подвешен отец Евлампий, так чтобы, как только веревки отпустят, он будет насмерть проткнут иглами на спине статуи.

Читавшие Книгу Ста Обрядов могут легко понять, что ритуал, по которому священника приносят в жертву, тоже из нее. Там было описание принесения в жертву Темным богам человека, который был праведен и ни разу не совершил ни одного греха. К тому же отец Евлампий той же веры, что и Домициус, что усиливает силы реализуемого Зла. В сочетании Обряда и места его проведения таится большая сила, и мучительная смерть священника должна бы по принципу симпатической магии ударить по большому количеству людей.

По краям зала и в амфитеатре множество гоблинов, погруженных в транс и подпевающих хору шаманов, монотонно бьющих поклоны, а перед статуей, положив руку на ежовый алмаз, стоит нечто, отдаленно похожее на человека и носящее корону, на которой красуется стилизованная буква Д – та же, что и на символах шаманов. Во второй руке существа – жезл странной формы. Понятно, что это и есть сам Домициус.

При входе в помещение все гоблины осюрприжены, и даже тем, кто смог быстро придти в себя потребует некоторое время для того, чтобы прорваться к РС, однако приключенцы должны действовать быстро – или кидаться рубить Домициуса, или просто, поняв ЧТО есть статуя, произнести кодовую фразу.

### **Бой с Домициусом**

Предупреждаю сразу - делался он так, чтобы шансы РС победить его в "каючном драе" были бы минимальны. Как человек он был хорошим примером приверженности СЕ, когда человек способен разрушить мир и принести неисчислимые бедствия только для удовлетворения собственной крутости. Обряд настолько изуродовал его, что человеческого остался только общий абрис фигуры, а видящие его в первый раз кидают Horrog Check. В дополнение к способностям 8-го священника, которым он был до Обряда, теперь он и некромант 11-го уровня об 66 НР. И хотя он жив, он все равно что (не)мертв - бьется только +3-м оружием и имеет естественный АС -2 и полный набор иммунитетов лича.

Домициус имеет одну атаку - голой рукой или Скипетром, атакуя как священник своего уровня. Сила его при этом равна 18.00. После того, как в своей злобности он выпустил Красную Росу, прикосновение его руки вызывает эту болезнь как при контакте с кровью - так как он общается с гоблинами, для них это не важно.

Взгляд, исполненный ненависти к людям, аналогичен чаре Dead Man's Eyes. Если у ДМ-а нет этой книги, то РС кидают спасбросок от смерти или теряют 2d6 НР вреда. Домициус может использовать свой взгляд в дополнение к прочим действиям.

Скипетр в его руке - пресловутый Скипетр Короля Гоблинов, который работает как +4-я палица, staff of Command и Rod of Rulership, но воздействует исключительно на гоблиноидов и им подобных. Ударенный Скипетром кидает спасбросок с -2 или превращается в гоблина, подконтрольного владельцу скипетра. Если владелец является магом или священником, то наложенные им на гоблинов чары имеют полуторный эффект.

Гоблинские шаманы не принимают участие в бою Домициуса с РС, но благодаря варианту церемонии, пока они не кастуют, оперативный уровень Домициуса (включая как оба типа чар, так и спасброски) равен 20.

Естественно, у него есть слабые места. Именование его по формуле, указанной в Книге Имен, дает ему -4 к спасброскам, а его АС становится 4. Чара Light, сказанная прямо в него, наносит ему вред - d4 Нр на уровень (без спасброска пополам если она была сказана священником приверженным добру или закону). Continual Light сносит d6 на уровень и stun-ит его в следующем раунде. Заклинания мага, построенные на позитивной/чистой магической энергии, наносят ему двойной вред, но для этого маг должен быть специалистом в Высшей магии. А чары защиты типа Сферы неуязвимости эквивалентны Огненной Стене.

### **Он пришел!!!**

Как только кто-то произносит фразу, которую надо было передать, раздается грохот и треск, который бывает при землетрясении. Все шатается. Слышен отчаянный вопль какого-то гоблина, ноги которого раздробила упавшая плита алтаря. Сам Домициус тоже завален камнями, хотя на то, чтобы выбраться ему требуется раунд. Находящиеся рядом РС должны спастись от жезла, чтобы успеть под градом падающих камней и архитектурных деталей отскочить к стене или выходу и получить всего 2d8 НР вреда.

Между тем Каяксигвик отдирает лапы от алтаря, прыгивает вниз и, дробя плиты пола, делает несколько шагов. С кончиков его игл сбегают искры (Flaming sphere), глаза загораются пульсирующим зеленым огнем (Eyebite в версии Sicken). Зверь отверзает пасть и голосом, подобным, наверно, реву ракетного ускорителя (автоматический эффект чары Shout), произносит, уставясь на произнесшего кодовую фразу.

- Верно ли, что Сигвиккая умер?

"Не-ет!!!" вопит Домициус, но РС достаточно хотя бы кивнуть головой.

- Значит, теперь я - Директор Лесопилки Пэккарда!!! - ревет чудовище, с лязгом захлопывая пасть. Вокруг него вздымается смерч из магической энергии, и оно медленно поднимается в воздух на четырех струях раскаленных газов и молний, бьющих во все стороны. Любого кто находится рядом, получает от бьющих во все стороны лучей энергии по d4HP вреда в раунд. Девять глаз Каяксигвика непрерывно стреляют лучами магической энергии, поражая наповал всех, кто пытался пользоваться им - шаманов и особенно Домициуса, которого просто дезинтегрирует мощным лучом, исходящим из его центрального глаза.

Достигнув половины высоты, висящий в коконе энергии ежик сворачивается в огромный колючий шар, подобный гигантскому болиду, после чего в ослепительной вспышке срывается с места и, пробив дыру в своде, исчезает. Древний бог возвращается Домой.

В следующем раунде под ногами начинает РС трескаться пол. Если они не собираются давать деру прямо сейчас, то каждый раунд они должны кидать спасбросок от жезла, не упали ли они, получив вреда (если ДМ в курсе, эффект чары Earthmaw или, по его желанию, Earthquake). Если они уже бегут по коридорам, то бегущие по коридорам РС тоже каждый раунд кидают спасбросок от смерти или от пережитого теряют сознание.

Если среди РС есть кастеры, то присутствие их рядом с преобразованием Древнего Бога бьет по ним достаточно сильно. Священники прочих вер получают d8 HP вреда на свой уровень, паладины, рейнджеры классического типа или священники абстрактных сил типа друидов обретают d4 HP на уровень, а маги или барды кидают немодифицированный шмотками спасбросок от магии с плюсами за мудрость, но -1 за свой уровень (то есть, маг 6-го уровня кидает с -6) или теряют способность кастовать. Прочие навыки, включая работу со свитками или предметами, остаются, но собственно возможность применять чары потеряна. Зато если на спасброске было 20, а надо было кинуть хотя бы с 18, то РС получает уровень и Wish.

## Финал

Модуль имеет несколько вариантов концовки. В принципе для того, чтобы он считался завершенным, достаточно, если РС сумели вернуться в столицу Королевства живыми и донести информацию о том, что такое Домициус и как его можно победить, что обычно происходит после визита в монастырь или обхода вымерших деревень. Однако следует помнить, что Красная Роза продолжает распространяться, а до спасительного круга-портала еще надо дойти, имея вероятно на хвосте всю армию гоблинов.

Если гоблины узнали о факте наличия РС, то за ними начинается охота, первый признак которой - преследующий РС звук барабанов. Мелкие рейд-группы сочетаются с с глобальным прочесыванием местности силами идущих цепью зомби, за которыми идут гоблины. И если гоблины уже столкнулись с тем, что РС всерьез применяют магию, то они будут оснащены Нечистой Кровью. Следует учесть, что гоблины хорошо знают леса и могут использовать мертвецов для того, чтобы вытеснить РС на заранее подготовленную засаду.

В этом случае РС стоит прорываться домой. Попытки бегать от гоблинов, вести партизанскую войну или прятаться от них в лесу закончатся только облавой большего размера и смертью партии, более или менее героической, так как будут подтягиваться все новые резервы.

Если РС вернулись, не собрав толковой информации или просто опоздали, то можно рассказать им, что через некоторое время в горах была новая, еще большая чем во время обряда в монастыре вспышка, после чего весь регион словно вымер - на большем куске северного герцогства не осталось ни одной живой души, а где-то стало одним Доменом больше.

Проход внутрь и конфронтация с Домициусом скорее всего смерть, и прибавленный уровень только подстегивает их, пролонгируя процесс. Чаще всего пошедшие дальше или не доходили, или активировали бога, но ценой собственной жизни.

Если РС не дошли, но при этом сожгли ковер-самолет, то честь спасения мира может вынужденно упасть на Магнезиуса, который от безысходности прорвался в зал, выжег Красных Зомби огнем своего жезла и трофейных огнеметов, зарубил Домициуса Силовым Мечом и завладел Скипетром. Хотя поход армии гоблинов и мертвых таким образом отменился, еще непонятно, кто в будущем мог бы оказаться опаснее.

Но Высокая Эпика есть высокая эпика, и если случилось чудо, а партия РС не только сумела активировать Каяксигвика, но и выжить, то они должны быть вознаграждена красивой картинкой. Итак, через некоторое время потерявшие сознание РС приходят в себя у подножия гигантского кратера, на месте которого ранее был алтарный зал. Сколько прошло времени, неясно...

РС в одном хите, и двигаться очень тяжело - они могут лишь наблюдать, как Магнезиус с остатками своей свиты появляются из-за камней, явно собираясь убивать РС, помешавших его планам. Он поднимает руку с жезлом, но внезапно поднимает глаза вверх - на лице его отражается досада и изумление и, сказав что-то грубое сквозь зубы, он очень быстро исчезает.

А по небу на всех парусах летит тот самый магический корабль, который РС видели строящимся в начале модуля. Он медленно снижается, с борта приветливо машут руками, приглашая подняться - как только Домициус был убит и чары спали, РС немедленно пошли на выручку, и теперь все, о чем они мечтали, свершится.