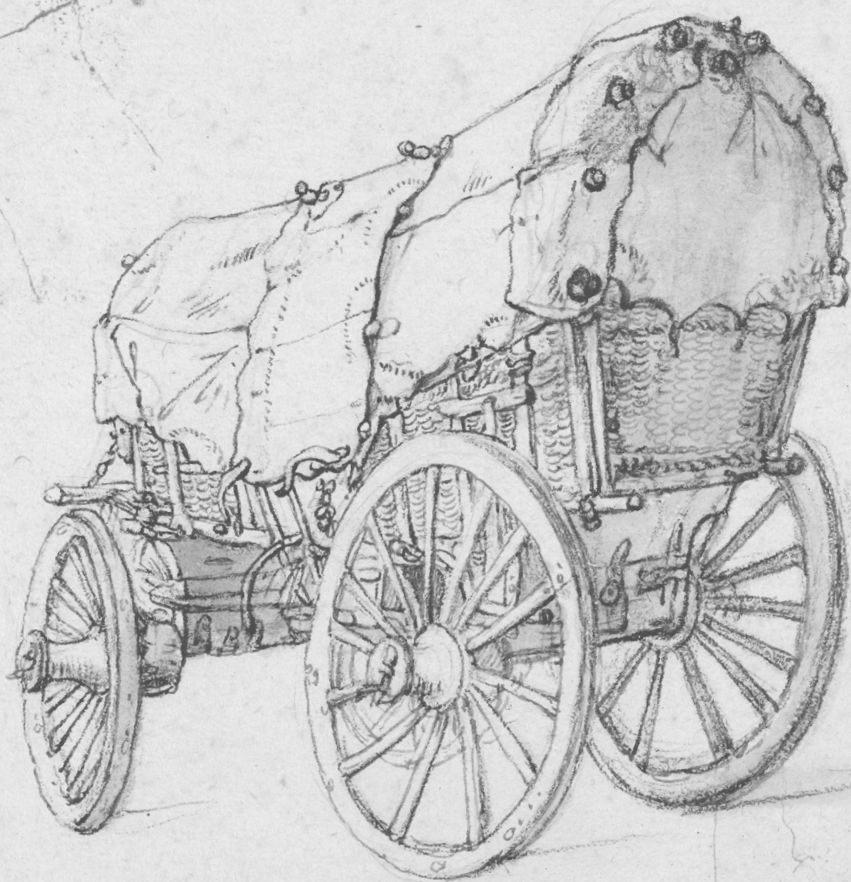




КРЕПОСТЬ ИЗЕНКЛУФТ

Всего лишь доставка ресурсов в отдалённую крепость. Ничего сложного!



4-8-часовое приключение для персонажей 1-2 уровня

Автор
DUNGEON MICHAEL

Версия: 1.3



Крепость Изенклуфт — это неофициальный фан-контент, разрешенный политикой в отношении фан-контента. Не утвержден и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC. Этот материал также содержит иллюстрации Исаака ван Остаде (1621–1649), являющиеся общественным достоянием.

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | | | |
|---|-----------|--|-----------|
| ВСТУПЛЕНИЕ | 2 | Проход в башню Белантера (8) | 15 |
| Изменение сложности столкновений | 2 | Завершение | 15 |
| Предыстория приключения | 3 | Помощь леди Алуане | 15 |
| Обзор приключения | 3 | Помощь Леогорну Белантеру | 15 |
| Предпосылки приключения | 3 | НАГРАДЫ | 16 |
| Часть 1: БРИНИБРОТ | 4 | Опыт | 16 |
| Ночная гостья | 4 | Ценности | 16 |
| Развитие событий | 5 | Парящая сфера | 16 |
| Часть 2: По дороге в Изенклүфт | 6 | Сюжетные награды | 16 |
| Крепостные ворота | 6 | Раздаточный материал 1. Письмо шпиону | 17 |
| Пасека | 6 | Раздаточный материал 2. Письмо Толгрипа | 18 |
| Развитие событий | 8 | Приложение А. Неигровые персонажи | 19 |
| Часть 3: Незванные гости | 9 | Приложение В. Характеристики существ | 20 |
| Внутренний двор крепости | 9 | Обыватель [Commoner] | 20 |
| Стойла | 9 | Разбойник [Bandit] | 20 |
| Казармы | 9 | Головорез [Thug] | 20 |
| Беседка | 9 | Волк [Wolf] | 20 |
| Особняк | 9 | Лютый волк [Dire wolf] | 21 |
| Подвал особняка | 9 | Элик Дракоглаз | 21 |
| Встреча с леди Алуаной | 10 | Страж [Guard] | 21 |
| Отхожее место (1) | 11 | Разведчик [Scout] | 21 |
| Хозяйственный склад (2) | 11 | Леди Алуана | 22 |
| Продуктовый склад и винный погреб (3) | 11 | Огненная змея [Fire snake] | 22 |
| Натуралистический склад (4) | 11 | Дымовой мефит [Smoke mephit] | 22 |
| Каменная лестница (5) | 11 | Магмовый мефит [Magma mephit] | 23 |
| Комнатка с колодцем (6) | 11 | Приложение С. Дом Вальехо | 24 |
| Пустая свежая комната (7) | 11 | Приложение D. Подвал особняка | 25 |
| «Святылище» (8) | 11 | Приложение Е. Первый этаж особняка | 26 |
| Первый этаж особняка | 12 | Приложение F. Второй этаж особняка | 27 |
| Парадный вход (1) | 12 | | |
| Лестница на 2-й этаж (2) | 12 | | |
| Лестница в подвал (3) | 12 | | |
| Кухня (4) | 12 | | |
| Помещение для слуг (5) | 12 | | |
| Столовая (6) | 13 | | |
| Приёмная (7) | 13 | | |
| Комната отдыха (8) | 13 | | |
| Второй этаж особняка | 13 | | |
| Столкновение с агентами тайной службы | 13 | | |
| Гостиная (1) | 14 | | |
| Сокровищница (2) | 14 | | |
| Гостевые спальни (3) | 14 | | |
| Уборная и ванная комната (4) | 14 | | |
| Хозяйская спальня (5) | 14 | | |
| Гардероб (6) | 15 | | |
| Лестница на первый этаж (7) | 15 | | |



ВСТУПЛЕНИЕ

«Крепость Изенклүфт» — приключение для D&D 5-ой редакции. Оно начинается в маленькой, богами забытой деревушке Бриниброт на самом юге Тетира [Tethyr] и по ходу сюжета переносится в крепость Изенклүфт, расположенную у подножия Пограничных гор [Marching Mountains] недалеко от одного из истоков реки Агис [Agis].

Приключение разработано для **3-6** игроков **1-2** уровня. Его можно адаптировать и для групп с другим числом персонажей или уровнями, самостоятельно изменив боевые столкновения по рекомендациям из *Руководства Мастера подземелий (Dungeon Master's Guide)*.

Это приключение является первым в серии приключений кампании «Якоря Хаоса».

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЙ

В этом приключении используется упрощённый вариант подсчёта сложности столкновений в игре. Всего выделено 4 уровня сложности. Вы можете определить необходимый уровень сложности по таблице ниже, сложив уровни персонажей ваших игроков. Например для 2-х персонажей 1-го уровня и 2-х персонажей второго уровня их сумма уровней равна:

$$2 \times 1 + 2 \times 2 = 6.$$

Сверимся с таблицей и определим, что им подойдёт 3-й уровень сложности.

Уровни сложности для группы

| # | Сила группы | Сумма уровней |
|---|---------------------|---------------|
| 1 | Очень слабая группа | меньше 4 |
| 2 | Слабая группа | равна 4 |
| 3 | Средняя группа | от 5 до 6 |
| 4 | Сильная группа | больше 6 |

Все боевые столкновения в приключении будут содержать врезки с рекомендациями для изменения их сложности в соответствии с силой группы. Вы сами можете решить, следовать этим рекомендациям или же выбрать более сложные (или более лёгкие) настройки столкновения. Для удобства каждый вариант столкновения дополнен информацией с суммарным количеством получаемого за него опыта.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Крепость Изенклүфт совсем не на слуху. Да и не удивительно, ведь она находится где-то на задворках королевства Тетир, у подножия протяжённой горной гряды, называемой Пограничными горами. Крепость небольшая, но живописная, имеет всего несколько крестьянских наделов с центром в поселении Бриниброт, в нескольких часах пути на северо-запад.

Правит всем этим хозяйством лорд **Леогорн Белантер**, однако он предпочитает не выезжать за пределы крепости, отдавая предпочтение научным изысканиям в своей лаборатории.

Не так давно в подвале крепости случайно открылся проход в, как его называли, «древнее святилище». «Святилище» оказалось весьма скромным: пустая комната в виде полусферы в центре которой стоит, немного скособочившись, каменный менгир. Со всех сторон он испещрён рунами на **Первичном языке** (дварфийская письменность). Как ни странно, своего входа или выхода святилище не имело. Обвалившаяся часть стены подвала оказалась единственным проходом туда.

Недели изучения этой находки и консультаций с коллегой из Дарромара [Darromar], волшебником **Адорианом Толгрипом**, не прошли даром. Стало известно что этот менгир — проводник между Материальным и Стихийным планами существования. Однако проводник этот неактивен, и, по предположениям волшебника, чтобы его активировать требуется определённый ритуал.

Не смотря на то, что попытки пробуждения подобных менгиров относились к запрещённой на территории королевства Тетир магии, официально трактуясь как «социально опасные», Адориан Толгрип продолжил помогать лорду Белантеру. Собрannую информацию, вместе с повозкой прочих ресурсов (в том числе с ингредиентами для ритуала) он и намеревается отправить с группой искателей приключений своему другу Леогорну.

Однако такие магические изыскания не остались незамеченными. В настоящее время в Изенклүфт вместе со свитой направляется **леди Алуана**, агент королевской тайной службы подразделения по борьбе с запрещённой магией.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Бриниброт. Персонажи прибывают в деревушку Бриниброт, знакомятся с местными слухами и получают возможность спасти дочку местного пасечника от разбойников.

Часть 2: По дороге в Изенклүфт. Персонажи могут навестить пасечника и (или) охотника, узнав от них важные подробности про устройство крепости.

Часть 3: Незваные гости. Группа сталкивается с отказом впускать её в крепость. Так или иначе проникнув внутрь, персонажи понимают что крепость захвачена, стража обезврежена, а лорд пленён. Позже выясняется что захватчики - королевская тайная

служба. Персонажи оказываются перед выбором: спасти лорда или встать на сторону законной власти и помочь уничтожить менгир.

ПРЕДПОСЫЛКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи нанимаются **Адорианом Толгрипом**, одним из знатных и уважаемых волшебников, ректор академии волшебников «Чёрные башни» [Black Tower] города Дарромара, который собирает отряд для сопровождения важного груза в достаточно отдалённую и малоизвестную крепость Изенклүфт.

Вместе с грузом Адориан передаёт и некие запечатанные документы, которые стоит вручить лично в руки его старому другу, лорду **Леогорну Белантеру**. В качестве гаранта доверия Адориан даёт лидеру отряда своё родовое кольцо с печатью для предъявления его капитану замковой охраны, полуорку **Трастеру**.

Для транспортировки груза Адориан также выделяет повозку с лошадью.

Ниже приведены несколько вариантов для мотивации персонажей наняться в отряд сопровождения:

Школяр. Персонаж-волшебник с предысторией *Мудрец (Sage)* или *Учёный-затворник (Cloistered Scholar)* может присоединиться к отряду по личной просьбе Адориана, будучи одним из его учеников или даже коллег. В этом случае именно такого персонажа Адориан назначит лидером отряда, ответственным за исполнение его поручения.

Шпион. Персонаж с предысторией *Шпион (Spy)* может быть шпионом королевской тайной службы (но не из подразделения по борьбе с запрещённой магией!). Он присоединяется к отряду для сбора информации о текущих планах, интересах и контактах Адориана Толгрипа. В этом случае выдайте игроку **Раздаточный материал 1**.

Письмо Адориана Толгрипа

Адориан просит доставить запечатанный свёрток «с документами» лично в руки Леогорну Белантеру. Это подразумевает, что персонажи не будут срывать печать и читать письмо. Но может возникнуть ситуация, когда персонажи решатся поступиться совестью и посмотреть, что внутри. На этот случай приключение содержит **Раздаточный материал 2. Письмо Толгрипа**. Выдайте его игрокам, если они вскроют свёрток.

Часть 1: БРИНИБРОТ

Бриниброт — небольшая деревушка на юге Тетира, находящаяся в подчинении у крепости Изенклүфт. На восточной окраине деревни имеется постоянный двор. Остальные дома, их около дюжины, принадлежат крестьянам.

Приключение начинается на постоялом дворе, куда персонажи прибывают ближе к вечеру. В это время двор пустует и кроме мальчика-конюха в конюшне и хозяина в харчевне здесь никого нет. В деревне тоже никого не видно — жатва в самом разгаре, и крестьяне до поздней ночи работают в полях.

Описать постоянный двор можно так:

Перед вами упомянутый Толгрипом постоянный двор — единственное двухэтажное здание в этой деревне. Ворота широко распахнуты, и вы без труда въезжаете внутрь. Просторный двор усыпан соломой. Помимо самого трактира здесь есть конюшня и какие-то хозяйственные постройки. Из конюшни, заведя вас, выбегает светловолосый мальчишка-конюх лет двенадцати, собираясь заняться вашей измотанной долгим путём лошастью.

Мальчик не особо разговорчив и на все вопросы искателей приключений предлагает пройти в трактир и спросить хозяина, **Доброго Рона**. Сам трактир небольшой, не имеет никакой вывески и состоит из харчевни на первом, и комнат для съёма на втором этаже. Когда персонажи входят внутрь, прочитайте (или перефразируйте) следующее:

Зайдя внутрь, вы оказываетесь в харчевне. Она представляет собой один большой зал с барной стойкой, за которой есть проход на кухню. Слева от стойки видна лестница на второй этаж. Весь интерьер, от стульев до стен и потолка, выполнен из дерева. Оно уже потемнело от времени, но выглядит ухожено. Харчевня сейчас пустует, только хозяин, крупный полнотелый мужчина, подновляет один из стульев, усевшись возле него на корточки, спиной ко входу. Кажется, он не заметил вашего появления.

Когда персонажи обращают на себя внимание, Добрый Рон распрямляется и оборачивается. Он действительно огромен для обычного человека, около двух метров ростом. У него бурые, почти чёрные коротко стриженные волосы, зелёно-голубые глаза и смуглая кожа, свойственная для обитателей южных границ Тетира. Одет Рон в светлую льняную рубашу и тёмные холщовые штаны, подпоясанные бечёвкой.

Отыгрыш Доброго Рона

Этот персонаж открыт и доброжелателен. И даже немного навязчив своим желанием поболтать с новоприбывшими. Не смотря на его внушительные размеры, он суетливо носится с кухни и обратно,нося гостям угощения. Добрый Рон очень хозяйственный и любит хвастать тем, что почти в одиночку поддерживает этот постоянный двор в должном состоянии. Разговаривает он громко, гулким баритоном. Обращается к гостям очень учтиво: «добрые господа», «судари» и т.п.

Цитата: «Входите, судари! Изволите откушать?»

Горячих блюд прямо сейчас хозяин предложить не может. Но если гости изволят подождать, он предлагает отварить им полбу. А прямо сейчас, если не дожидаться готовки, есть относительно свежий хлеб, сырые овощи и фрукты, соленья, вяленый окорок, козий сыр, простокваша, сметана, орехи, сушёные грибы. Из напитков: среднего качества пиво, вино, ягодный морс, колодезная вода.

Добрый Рон делает акцент на полбе, ведь этот злак — основное, что производит деревня. Здесь из неё пекут хлеб, готовят супы и каши. По словам Рона их полба знаменита на все южные графства, а окрестные деревни рады выменять что угодно на мешок бринибротской полбы.

Если персонажи поддерживают беседу с хозяином, он может поведать им и другие факты:

- Лорд Леогорн Белантер очень милый человек. Почти никогда не вмешивается в дела деревни, не докучает большими оброками;
- Не все в деревне фермеры, есть ещё охотник, **Элик Дракоглаз** и пасечник, **Торор Вальехо**;
- Пасечник увлекается живописью. У него дома можно найти много красивых картин, включая и пейзажи крепости Изенклүфт со стороны реки. Их у Торора больше всего, ведь шикарные виды на Изенклүфт открываются аккурат с его пасеки, расположенной на берегу реки в паре километров от Бриниброта.
- Охотник поставляет Рону вяленое мясо и знает все окрестности как свои пять пальцев. Живёт он за границей деревни, в своём лесном охотничьем домике на полпути между Бринибротом и крепостью Изенклүфт.
- Крепость Изенклүфт стоит в очень живописном месте и наполовину врезана в скалу. Слева от неё есть водопад. Хотя со стороны главных ворот крепости его плохо видно — он частично скрыт лесополосой, — но хорошо слышно.
- Обычно на его постоялом дворе почти нет гостей, но эта неделя насыщена визитами: прошлой ночью здесь останавливалась какая-то важная дама со своей свитой. Приехала на роскошной тёмно-синей карете. Но Рон не знает, возвращалась ли она обратно этой же дорогой: «Кто из крепости едет, никогда не останавливается у меня. Расстояние невелико, а лошади свежи».

Ночная гостья

Когда уже совсем стемнеет, персонажи уйдут наверх, в свои комнаты, а Добрый Рон будет заканчивать дела на кухне, на постоянный двор вбежит растрёпан-

ная, наспех одетая девушка. Это **Лиси Вальехо**, дочь местного пасечника, Торора Вальехо. Искатели приключений определённо услышат её шумное появление, рыдание и какие-то просьбы к Доброму Рону. Но слышно, что Рон отвечает неуверенно и колеблется. Он даже может упомянуть в разговоре своих гостей, которые возможно смогли бы помочь напуганной девушке, но сам не станет их тревожить.

Если персонажи решат спуститься и узнать в чём дело, они познакомятся с Лиси.

Отыгрыш Лиси

Это молодая, лет шестнадцати, слегка полная девушка. Её длинные русые волосы растрёпаны, а просторное васьиковое платье помято и надето набекрень прямо поверх ночной сорочки. Лицо девушки очень бледно, губы дрожат, а пронзительно-голубые глаза округлились от страха. Говорит она полушёпотом и часто запинаясь.

Цитата: «Прошу, п-прошу вас, помогите!»

Лиси пришла сюда со своей бедой: в её дом кто-то забрался. Отец уехал ставить пасеку на «своё любимое место», и ещё несколько дней его не будет. Девушка дома одна. Летом Лиси обычно ночует на веранде, и сегодня она услышала как скрипят ставни в избе, а после — топот чьих-то ног. Она сильно испугалась, вылезла через окно и побежала за помощью к Доброму Рону.

Если искатели приключений решают помочь Лиси, она ведёт их к своему дому. Но внутрь заходить откажется — боится.

В доме действительно находятся несколько разбойников. В тот момент, когда персонажи подходят к

дому, разбойники обыскивают горницу на предмет каких-нибудь ценностей.

Уровень сложности столкновения

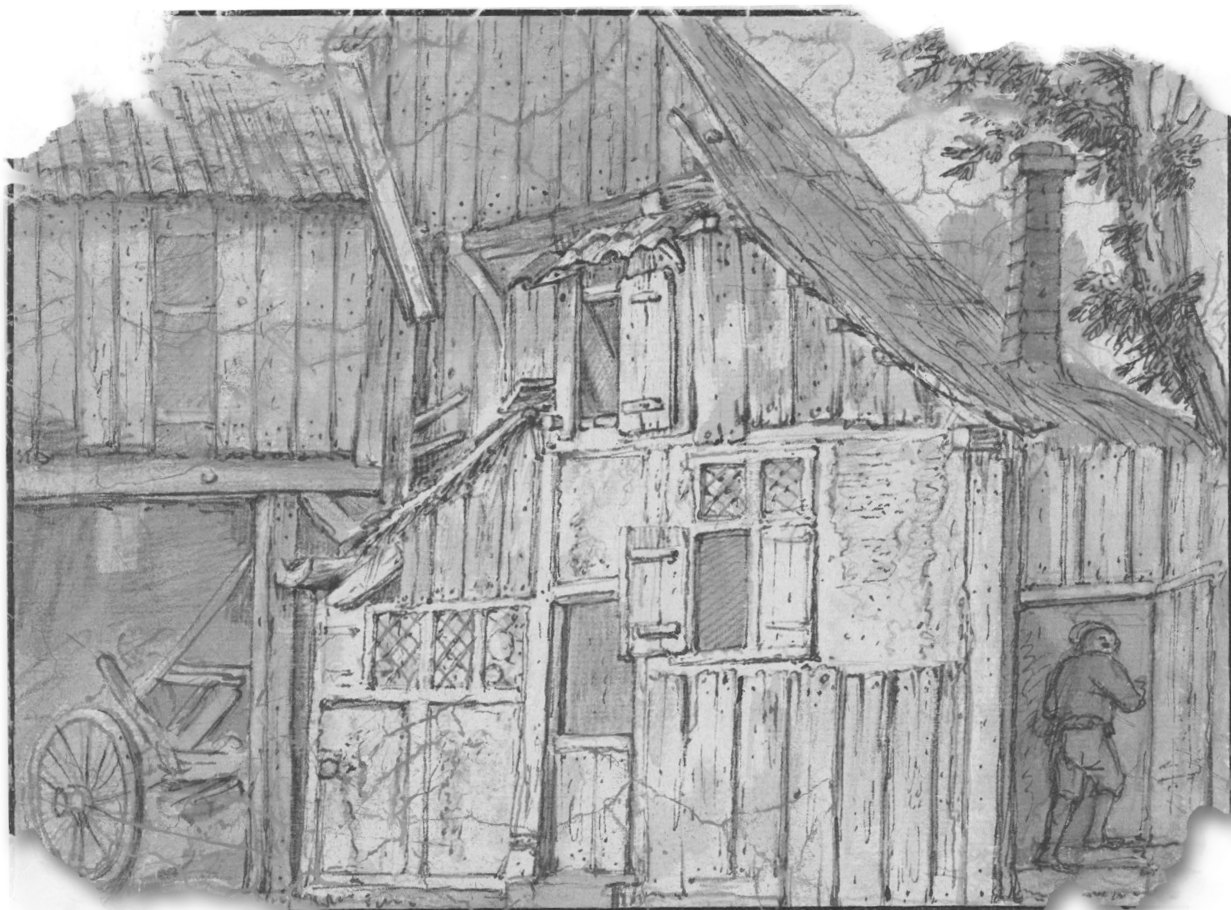
| # | Противники | Суммарный опыт |
|---|-----------------------------|----------------|
| 1 | 4 разбойника [Bandit] | 100 |
| 2 | 5 разбойников | 125 |
| 3 | 2 головореза [Thug] | 200 |
| 4 | 2 головореза и 2 разбойника | 250 |

Разбойники ценят свою жизнь дороже потенциальной добычи в доме и попытаются убежать, если увидят в персонажах угрозу для себя. Также они могут попытаться сбежать прямо во время боя, если поймут, что им не победить. Используйте для текущего столкновения карту из **Приложения С. Дом Вальехо**.

Когда искатели приключений справятся с заданием, Лиси вознаградит их небольшим **бочонком прошлогоднего мёда** и эскизом «**Осенний Изенклуфт**», выполненным углём на бересте. Кроме того, она также попросит их заехать по дороге к её отцу на пасеку и передать плед с вышивкой ручной работы, «а то ночи стали прохладными». Если персонажи согласятся, она объясняет как туда добраться и уверяет, что крюк небольшой и они обернутся меньше чем за час.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как персонажи вернутся на постоянный двор и переночуют, переходите ко второй части приключения.



Часть 2: По дороге в Изенклүфт

Когда искатели приключений покидают Бриниброт, прочитайте (или перефразируйте) следующее:

Выехав за пределы Бриниброта, вы оказываетесь на широкой грунтовой дороге, окружённой лесостепью. Где-то вдалеке по правую руку виднеются скалы, а впереди — небольшой лесок. Дорога устремляется прямо к нему. До леса вы добираетесь минут за двадцать. Видно, что деревья не растут вплотную к дороге, держа до неё почтительно расстояние в несколько десятков метров. Ещё минут через пятнадцать вы натываетесь на развилку — на северо-восток от основной грунтовой дороги отходят две колеи, не сильно укатанные, но хорошо различимые.

Персонажи, которые помогли Лиси Вальехо в первой части приключения, знают что эта дорога ведёт в сторону реки, на опушку, где её отец ставит пасеку.

Если искатели приключений сворачивают на дорогу, ведущую к пасеке, сразу переходите к разделу **Пасека** ниже.

В противном случае, прочитайте (или перефразируйте) следующее:

Дорога продолжает петлять то между небольшими лесочками, то снова по полям. Пройдя по ней ещё около получаса, вы обнаруживаете небольшую тропку, идущую на юг, в сторону горной гряды.

Это тропа охотника, успешная проверка навыков Природа [Nature] или Выживание [Survival] со Сл 12 показывает, что следы ведут со стороны Крепости Изенклүфт, эта же проверка со Сл 15 дополнительно позволяет понять, что они были оставлены три дня назад. Персонажи, которым Добрый Рон рассказывал про охотника, могут догадаться, что тропа ведёт к лесному охотничьему домику. Если они решают на неё свернуть, переходите к разделу **Тропа охотника** (стр. 7).

В противном случае, прочитайте (или перефразируйте) следующее и переходите к разделу **Крепостные ворота**:

Вы продолжаете двигаться по главной дороге и менее чем через час, преодолев очередной поворот, оказываетесь перед воротами небольшой каменной крепости.

Крепостные ворота

Когда персонажи достигают ворот крепости, они видят, что те закрыты. По сторонам от ворот возвышаются две небольшие сторожевые башни, на каждой которых находится по одному стражнику.

Описать саму крепость можно так:

- Крепость сложена из тёмного камня;
- Проход в крепость преграждает опускная решётка из крепких стальных прутьев;

- Высота стены около шести метров (20 фт);
- Стены слева и справа постепенно скрываются между скалами и деревьями;
- Сама крепость наполовину утоплена в скалу, что делает почти невозможным проникновение в неё с противоположной стороны;
- Слева, к северо-востоку от крепости слышен шум водопада, но самого водопада не видно, т.к. он скрыт за деревьями;
- Один из стражников на башне крепости выглядит довольно смешно: доспехи явно ему велики и шлем постоянно сползает ему на глаза.

Стражники разговаривают с персонажами неохотно и ни под каким предлогом не хотят пускать тех крепость. Они даже могут угрожать стрелять, если искатели приключений будут слишком навязчивы. В диалоге стражники сообщают следующее:

- Лорд Леогорн Белантер принимает важных гостей и не велел никого пускать (ложь);
- Важный гость — «какая-то знатная дама» на тёмно-синей карете;
- Капитан Трастер уехал из крепости по делам и вернётся только на следующей неделе (ложь);
- У стражников приказ стрелять на поражение по непрошеным гостям.

Если завязывается бой, то следует учитывать преимущество в виде крепости на стороне стражников.

Уровень сложности столкновения

| # | Противники | Суммарный опыт |
|---|----------------------------------|----------------|
| 1 | 2 стражника [Guard] | 50 |
| 2 | 1 разведчик [Scout] и 1 стражник | 125 |
| 3 | 2 разведчика | 200 |
| 4 | 2 разведчика с максимумом хитов | 200 |

После того, как персонажи нейтрализуют стражу и проникнут в крепость, придумав, как миновать закрытые ворота, переходите к **Части 3: Крепость Изенклүфт**.

ПАСЕКА

Если искатели приключений сворачивают по колее в сторону пасеки, прочитайте следующее:

Вы сворачиваете с основной дороги и вскоре въезжаете в светлый сосновый бор, наполненный приятными смолистыми ароматами. Минут через двадцать вы оказываетесь на просторной цветочной поляне, расположенной на обрыве над берегом небольшой речки. С этой поляны открывается живописный вид на водопад и скалы, частично скрытые лесом. Между лесом и скалами проглядывают стены крепости, местами мокрые от близкого соседства с водопадом, и её главная башня, возвышающаяся над деревьями.

Пасечник, **Торор Вальехо**, стоит посреди поляны с мольбертом и работает над почти завершенной картиной, изображающей водопад и крепость Изен-

клуфт. Недалеко от дороги, на краю поляны, разбит его небольшой лагерь. Там можно увидеть крытую телегу, в которой Торор скорее всего и ночует, отдельно пасущуюся стреноженную лошадь и кострище с разложенной вокруг посудой. В противоположном конце поляны, ближе к берегу, стоят с полдюжины ульев. Не смотря на своё увлечённое занятие, Торор рад гостям.

Отыгрыш Торора Даркуша

Этот персонаж очень вежлив и учтив. Даже когда он полностью сосредоточен на рисовании очередного штриха, он извиняется и вежливо просит гостей помолчать несколько секунд. Торор невысоко роста, круглый и очень подвижный. При разговоре постоянно почесывает за ухом обратной стороной кисточки. Очень любит и гордится своей дочерью, чего не скрывает в разговоре. Говорит он негромко и быстро.

Цитата: «Секундочку, извольте, важный штрих!»

Из разговора с Торором можно узнать следующие факты:

- Эта поляна — излюбленное место пасечника не только из-за живописного вида на крепость, но и из-за редких цветов «синяков». Когда они зацветают, Торор привозит сюда свою пасеку и стоит с ней до конца периода цветения.
- Вид на крепость и водопад был бы ещё лучше, «если бы не эти благородные испражнения». Торор показывает в сторону, где скала встречается с водопадом, там герои при успешной проверке Восприятия [Perception] со Сл 12 (можно использовать пассивную проверку) могут разглядеть канализационное отверстие, через которое в водопад попадают нечистоты из крепости. Отверстие достаточно большого размера, диаметром чуть меньше метра. Этого достаточно, чтобы в него протиснулось существо среднего размера.

В момент проверки Восприятия или в любой другой удобный момент (на усмотрение Мастера), один или несколько персонажей могут заметить как по реке, вниз по течению, периодически застревая между камнями, проплывает чье-то тело.

Если искатели приключений захотят его выловить, то опишите его как тело человека, мужчины средних лет, без верхней одежды и каких-либо особых примет. Умер он от колотой раны в шею. Других повреждений на нём нет.

Торор не узнаёт этого мужчину, но выдвигает предположение, что тот, возможно, из Изенклуфта.

Самостоятельное обнаружение канализации

Если персонажи решают исследовать водопад по левую сторону от крепости Изенклуфт, они могут обнаружить канализационное отверстие самостоятельно. Для этого им нужно успешно пройти проверку навыков Расследование [Investigation] или Восприятие [Perception] со Сл 15.

Канализационное отверстие находится на скалистом склоне на границе с водопадом. Добраться до него можно по скальному уступу, преуспев в проверке Атлетики [Athletics] со Сл 12. В противном случае персонаж падает в воду (не получая никакого урона) и Сл проверки последующих попыток увеличивается до 15 пока персонаж полностью не высохнет.

Как только персонажи вернутся на основную дорогу, ведущую в крепость Изенклуфт, прочитайте (или перефразируйте) следующее:

Дорога продолжает петлять то между небольшими лесочками, то снова по полям. Пройдя по ней ещё около получаса, вы обнаруживаете небольшую тропку, идущую на юг, в сторону горной гряды.

Это тропа охотника, успешная проверка навыка Природа [Nature] или Выживание [Survival] со Сл 12 показывает, что следы ведут со стороны Крепости Изенклуфт, эта же проверка со Сл 15 также позволяет понять, что они были оставлены три дня назад. Персонажи, которым Добрый Рон рассказывал про охотника, могут догадаться, что тропа ведёт к лесному охотничьему домику. Если они решают на неё свернуть, переходите к разделу **Тропа охотника** ниже.

В противном случае, прочитайте (или перефразируйте) следующее и переходите к разделу **Крепостные ворота** (стр. 6):

Вы продолжаете двигаться по главной дороге и менее чем через час, преодолев очередной поворот, оказываетесь перед воротами небольшой каменной крепости.

ТРОПА ОХОТНИКА

Если персонажи сворачивают на тропу охотника, они не могут продолжать движение на повозке, так как тропа для этого слишком узкая. Более того, через полчаса пути им придётся оставить и лошадей (если они будут верхом), тропа становится непроходимой для них из-за обилия валежника. С каждым шагом лес становится всё гуще, чуть меньше чем через час пути дорога выходит к скалам и поворачивает вдоль них. Здесь искатели приключений натываются на группу волков. Столкновение может быть сложнее обычного, так как в бой чуть позже должен вмешаться охотник **Элик Дракоглаз**.

Уровень сложности столкновения

| # | Противники | Суммарный опыт |
|---|---------------------------|----------------|
| 1 | 3 волка [Wolf] | 150 |
| 2 | 4 волка | 200 |
| 3 | 5 волков | 250 |
| 4 | 2 лютых волка [Dire Wolf] | 400 |

В середине или ближе к концу боя герои получают неожиданную помощь: в одного из волков, неизвестно откуда, летит стрела. При попадании, в следующий ход из леса появляется охотник (характеристики Элика Дракоглаза смотрите в **Приложении В. Характеристики существ**). Если попадания не было, охотник не показывается и продолжает стрелять из укрытия до первого попадания. После боя Элик рад пообщаться со «спасёнными им» персонажами.

Отыгрыш Элика Дракоглаза

Этот персонаж не очень разговорчив, но радушен. Он высок

и строен, худощавого телосложения. Говорит короткими фразами, между которыми делает паузы. Любит обсуждать оружие. Если у героев есть лук, Элик обязательно что-нибудь скажет о его качестве. То же относится к ножам и топорам (все типы оружия, что у него есть).

В беседе с охотником можно узнать следующее:

- Лорд **Леогорн Белантер** всегда доброжелателен к людям. Он никогда не прочь пообщаться на разные темы и узнать новости «из первых уст»;
- Охотник живёт тем, что добывает мясо, в основном горных козлов, и большую часть отдаёт в крепость.
- Элик принимает заказы на поставки мяса напрямую от дворецкого, **Грециуса Гульбельба**, очень интересным способом — посланием, отправляемым по подземной реке, которая связывает колодец в крепости с одной из пещер, где охотник ставит сети, чтобы ловить бутылки с посланиями.

Если персонажи пытаются вывести местонахождение пещеры, Элик сразу замолкает и начинает посматривать на персонажей с подозрением. Приведения логичных доводов, почему персонажи хотят попасть в пещеру и проверки навыка Убеждение [Persuasion] со Сл 15 будет достаточно, чтобы Элик отбросил свои подозрения и дал персонажам примерные ориентиры для поиска пещеры. В случае, если персонажи уже вернулись из крепости и рассказали о странном поведении стражников и возможном пленении лорда, Элик Дракоглаз сам ведёт их в пещеру и советует проникнуть в замок по подводной реке.

Самостоятельное обнаружение пещеры

Если персонажи решают исследовать лес вдоль горной гряды, они могут обнаружить пещеру с подземной рекой самостоятельно. Для этого им нужно успешно пройти проверку навыков Природа [Nature] или Выживание [Survival] со Сл 20. Если Элик Дракоглаз дал персонажам примерные ориентиры для поиска пещеры, Сл проверки снижается до 15.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как персонажи решатся проникнуть на территорию крепости Изенклуфт, переходите к третьей части приключения.

Часть 3: Незванные гости

В крепость Изенклүфт персонажи могут проникнуть минимум тремя путями:

1. Преодолеть стену. В этом случае персонажам потребуется крюк-кошка [Grappling Hook] и минимум 6 метров (20 фт) верёвки. Персонаж может попытаться залезть по крепостной стене без верёвки, преуспев в проверке Атлетики [Athletics] со Сл 20. В случае провала он падает с крепостной стены и получает 1к6 единиц дробящего урона. При успехе персонаж оказывается во **внутреннем дворе крепости**.

2. Проползти по канализации. Эта опция доступна, если **Торор Вальехо** указал персонажам, где находится канализационное отверстие крепости или если они обнаружили его самостоятельно (см. стр. 7). До канализационного отверстия можно добраться по скальному уступу, преуспев в проверке Атлетики [Athletics] со Сл 12. В противном случае персонаж падает в воду (не получая никакого урона) и Сл проверки последующих попыток увеличивается до 15 пока персонаж полностью не высохнет. Протискивание по канализации займёт некоторое время, но не потребует никаких проверок. Персонаж, проделавший этот путь, оказывается в отхожем месте в **подвале особняка**. Он также получает помеху на все проверки Скрытности [Stealth] и проверки, основанные на Харизме [Charisma] до тех пор, пока полностью не отмоет себя, свою одежду и снаряжение с помощью мыла [Soap].

3. Проплыть по подводной реке. Эта опция доступна, если **Элик Дракоглаз** показал персонажам, где находится вход в пещеру с подземной рекой или если они обнаружили его самостоятельно (см. стр. 8). Около получаса персонажам предстоит пробираться по воде, периодически ныряя. Ближе к концу персонажей ждёт очередной и самый продолжительный отрезок пути без воздушных пустот. Двигаться по нему предстоит **1,5 минуты**, о чём персонажи заранее не должны знать. Но напомните им о **правилах удушения** и необходимой осторожности под водой.

Удушение

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд). Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно начинает умирать. Если у вас кончился воздух или вас душат, вы не можете восстанавливать хиты и становиться стабилизированным, пока снова не сможете дышать.

В зависимости от того, каким путём герои попадают в крепость, последовательность событий может быть различна. Поэтому здесь будут описаны отдельные зоны крепости и события, которые потенциально могут в них произойти. По усмотрению Мастера, некоторые события могут быть перенесены из одной зоны

в другую, если это необходимо в рамках конкретной игровой сессии.

Внутренний двор крепости

Внутренний двор крепости состоит из двух уровней: нижний двор и верхний двор. Верхний двор расположен в восточной части крепости и на пару метров приподнят над нижним, здесь находятся особняк и сад. Нижний двор занимает большую площадь, почти никакой растительности не имеет, и грязноват: сухая вытоптанная земля вперемешку с соломой. Переход между верхним и нижним дворами осуществляется по широкой каменной лестнице (см. **Карта 1. Внутренний двор крепости**).

Во внутреннем дворе крепости находятся следующие строения:

- Стойла (1);
- Казармы (2);
- Беседка (3);
- Особняк (4).

Стойла

Стойла достаточно просторные, на полдюжины мест. Под одной общей со стойлами крышей находятся и другие хозяйственные помещения.

В стойлах стоят пять разномастных лошадей, а рядом с ними, также под крышей, припаркованы две кареты.

Казармы

В казармах никого нет. В общей комнате стоит несколько двухуровневых коек, отдельная комната для капитана Трастера. Есть небольшой оружейный склад.

Беседка

Просторная и уютная беседка с восьмигранной крышей, поддерживаемой каменными колоннами находится в верхнем дворе крепости, к северу от особняка. Из этой беседки открывается хороший обзор на нижний двор и на сад, окружающий её с севера и востока. По центру беседки стоит небольшой каменный стол, а вокруг него — несколько изящных резных лавочек из дорогих пород дерева.

Особняк

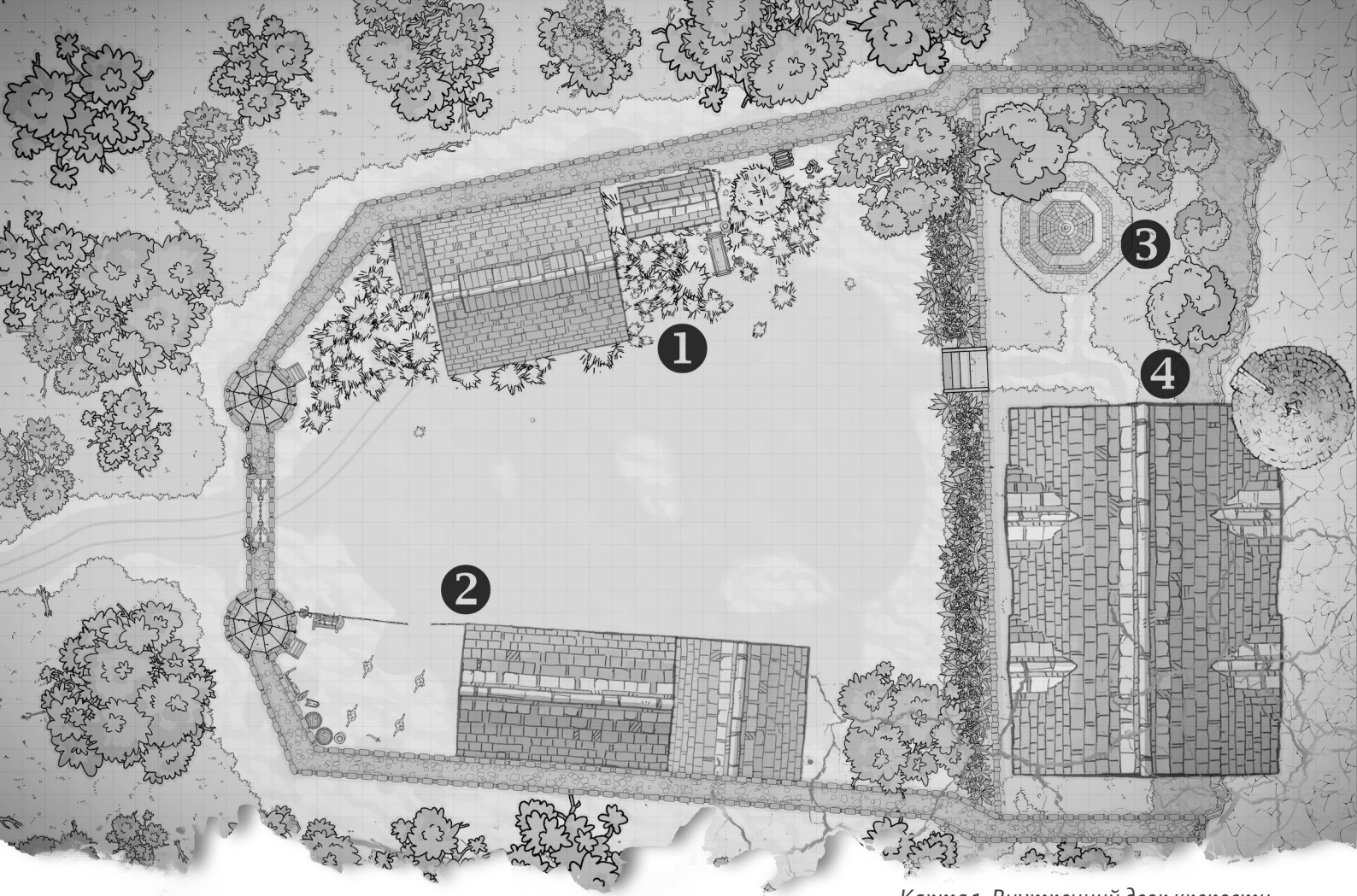
Особняк наполовину встроен в скалу и состоит из трёх уровней: подвал, первый и второй этаж. Он достаточно простой с виду и не блещет роскошью.

Подвал особняка

В подвале особняка персонажи могут оказаться либо если они **проползли по канализации**, либо если уже исследовали внутренний двор крепости и первый этаж особняка.

В подвале особняка находятся:

- Отхожее место (1);
- Хозяйственный склад (2);
- Продуктовый склад и винный погреб (3);
- Натуралистический склад (4);



Карта 1. Внутренний двор крепости

- Каменная лестница на первый этаж особняка (5);
- Комнатка с колодезем с питьевой водой (6);
- Пустая свежая комната (7);
- В пустой комнате можно заметить, что часть стены обрушилась и открывает небольшой лаз, около метра в диаметре, в «святилище» (8).

Освещение. Коридоры и помещения здесь ничем не освещены. Любой, кто спускается в подвал, обычно зажигает и берёт с собой закрытый фонарь [Lantern, hooded], висящий на крюке, вбитом в стену на самом верху лестницы, ведущей с первого этажа.

Карту подвала особняка можно найти в **Приложении D. Подвал особняка.**

ВСТРЕЧА С ЛЕДИ АЛУАНОЙ

В подвале особняка можно встретить **леди Алуану**. Если ваша группа уже побывала на первом этаже особняка, то леди Алуана может направляться в сторону лестницы на первый этаж. Конкретное место можно выбрать на усмотрение Мастера. Если же группа попала в подвал через колодец или канализацию, то дайте им возможность исследовать подвал и сам особняк, прежде чем они встретятся с Алуаной. По умолчанию предполагается, что встреча должна произойти где-то по маршруту между «святилищем» и лестницей на первый этаж. Завидя персонажей, леди Алуана кладёт руку на эфес своего полторного меча, но не спешит обнажать оружие.

Отыгрыш леди Алуаны

Это высокая статная женщина полуэльф с длинными белы-

ми, слегка вьющимися волосами. Одета она в тёмно-серые полу-латные доспехи, украшенные тканями благородного синего оттенка и длинный плотный плащ того же тёмно-серого, почти чёрного, цвета. Плащ украшает крупная фибула с изображением герба Тетира, это даёт понять, что леди Алуана принадлежит к одной из королевских служб. Несмотря на свою утончённую внешность, разговаривает она резко, отрывисто, приказным тоном.

Цитата: «Отвечайте, кто вы и что здесь делаете?»

Разговор с леди Алуаной может состояться в резких тонах. Но убедитесь, что игроки поняли, что леди Алуана — представитель королевской власти. Однако, если персонажи её выслушают, они сами могут решить, что делать с полученной информацией и чью сторону принять.

Из разговора персонажи могут узнать следующую информацию:

- Леди Алуана состоит на службе короля, Конрада Айнорского, и занимается делами, связанными с запрещённой магией;
- Леогорн Белантер обвиняется в сокрытии и попытке активации некоего магического артефакта. Это деяние равноценно измене;
- Леогорн жив, но сейчас находится «под арестом» и будет передан следствию по прибытию в Айнор;
- Артефакт найден, это менгир, испещрённый древними рунами. Как-раз сейчас люди Алуаны готовятся его уничтожить;
- Это уже второй подобный менгир, обнаруженный волшебниками службы по борьбе с запрещённой магией. Первый уже «натворил бед» до того как его

уничтожили (каких именно «бед», леди Алуана не говорит, но персонажи потенциально могут знать эту информацию, смотрите врезку **Историческая справка**).

Кроме того, леди Алуана будет требовать от героев раскрытия всей известной им информации, связанной с владельцем замка и его контактами.

Историческая справка

Персонажи с предпосылками приключения **Школяр** и **Шпион**, а также персонажи, преуспевшие в проверке Истории [History] со Сл 12, слышали о несчастном случае в Омларандинских горах [Omlarandin Mountains], когда десятки людей и dwarфов в одночасье сгорели заживо. Всё потому, что местный волшебник решил провести несколько экспериментов над каким-то менгиром. Именно это событие повлекло за собой ужесточение контроля за магией в королевстве.

ОТХОЖЕЕ МЕСТО (1)

Это помещение наполняют резкие запахи испражнений и помоев. Здесь нет ничего, кроме грязного ведра и круглого канализационного отверстия в полу, прикрытого круглой же деревянной крышкой.

При успешной проверке Восприятия [Perception] со Сл 13 (можно использовать пассивную проверку) персонажи могут заметить засохшие брызги крови на полу возле канализационного отверстия. Успешная проверка Расследования [Investigation] со Сл 12 позволяет понять, что в этой комнате шла борьба, в ходе которой использовалось и находящееся в комнате ведро.

ХОЗЯЙСТВЕННЫЙ СКЛАД (2)

Небольшое квадратное помещение до отказа наполненное различными ящиками, полками и стойками с хозяйственным инвентарём. Для персонажей здесь нет ничего ценного.

ПРОДУКТОВЫЙ СКЛАД И ВИННЫЙ ПОГРЕБ (3)

Продуктовый склад, включающий в себя винный погреб, — самое большое помещение в подвале особняка. Несколько каменных столбов подпирают его потолок в центральной части, а вдоль стен расположились огромные и не очень бочки с вином и другим спиртным, открытые ящики с овощами, фруктами, грибами, сушёным мясом и приправами, а также пара закрытых ящиков с сыпучими продуктами.

НАТУРАЛИСТИЧЕСКИЙ СКЛАД (4)

Вдоль стен этого помещения стоят чучела различных животных: от лисицы до медведя. Стены, а также большой стол у западной стены украшают застеклённые коробки с сушеными цветами и насекомыми. В ящиках стола можно обнаружить множество коробок поменьше, уже не застеклённых, в которых тоже хранятся растения и насекомые.

КАМЕННАЯ ЛЕСТНИЦА (5)

Лестница ведёт на первый этаж особняка. В стену, возле самой её верхней ступеньки, вбит железный

крюк, на котором висит огниво на длинном кожаном шнуре. По следам на стене возле крюка успешная проверка Расследования [Investigation] со Сл 11 позволяет понять, что обычно здесь также висит что-то, напоминающее по форме закрытый фонарь [Lantern, hooded].

КОМНАТКА С КОЛОДЦЕМ (6)

Небольшая комнатка, в которой находится невысокий каменный колодец, прикрытый деревянной крышкой. Возле колодца лежит опрокинутое деревянное ведро с железной ручкой. К ручке привязана толстая пеньковая верёвка, перекинутая через закреплённый на потолке деревянный шкив¹. Другой конец верёвки привязан к вбитой в пол железной скобе.

ПУСТАЯ СВЕЖАЯ КОМНАТА (7)

Невооружённым взглядом можно заметить, что эта комната прорублена в скале не так давно: свежие каменные стены, на полу множество камней, каменной крошки и пыли. В одном из углов валяется забытая кирка.

Кроме того, можно заметить, что часть одной из стен в этой комнате обрушилась и открывает небольшой лаз, около метра в диаметре. Это проход в «святилище».

«СВЯТИЛИЩЕ» (8)

Так называемое «святилище» представляет собой полусферу, словно выплавленную в камне: сводчатые стены и пол идеально гладкие, без каких-либо швов, щелей и трещин. В центре святилища стоит менгир, немного наклонившись в сторону запада. Этот менгир — проводник между материальным и эфирным Планами существования. Со всех сторон он испещрён рунами на Первичном языке (дварфийская письменность). Никаких дверей и коридоров в этом помещении нет. Окно, случайно прорубленное Леогорном, — единственный вход.

В «святилище» есть несколько людей леди Алуаны. На этот раз они не переодеты в стражников, а носят одежды с королевскими гербами. Они накинули на менгир верёвки и пытаются его свалить. Менгир не поддаётся. Леди Алуана как-раз направлялась в особняк за оставшимися своими людьми, чтобы те помог-ли свалить менгир.

Уровень сложности столкновения

| # | Противники | Суммарный опыт |
|---|----------------------------------|----------------|
| 1 | 2 стражника [Guard] | 50 |
| 2 | 1 разведчик [Scout] и 1 стражник | 125 |
| 3 | 2 разведчика | 200 |
| 4 | 2 разведчика с максимумом хитов | 200 |

Если герои решают помочь Леди Алуане, они должны объединить усилия и сломать менгир (групповая

1 Шкив — простой механизм, позволяющий увеличивать силу или изменять направление её приложения. Простой шкив состоит из ролика с желобом (пазом), прикрепленного к неподвижной опоре.

проверка Атлетики [Athletics] со Сл 18). Когда менгир трескается, из него вырываются клубы огня, дыма и пара. После того как завеса рассеивается, герои обнаруживают груды серого камня на полу, а также высвободившихся из него элементарей. В сражении помимо героев принимают участие и леди Алуана со своей свитой, поэтому сложность столкновения учитывает их тоже. Но учтите, что суммарный опыт также распределяется между всеми участниками боя, а не только между персонажами.

Уровень сложности столкновения

| # | Противники | Суммарный опыт |
|---|--|----------------|
| 1 | 1 огненная змея [Fire Snake] и 4 дымовых мефита [Smoke mephit] | 400 |
| 2 | 1 огненная змея и 3 магмовых мефита [Magma mephit] | 500 |
| 3 | 2 огненные змеи и 2 магмовых мефита | 600 |
| 4 | 2 огненные змеи и 3 магмовых мефита | 700 |

После победы над элементарями, переходите к разделу **Завершение** на стр. 15.

Первый этаж особняка

На первом этаже особняка находятся:

- Парадный вход (1);
- Лестница на 2-й этаж (2);
- Лестница в подвал (3);
- Кухня (4);
- Помещение для слуг (5);
- Столовая (6);
- Приёмная (7);
- Комната отдыха (8).

Карту первого этажа особняка можно найти в **Приложении Е. Первый этаж особняка**.

При исследовании первого этажа искатели приключений могут обнаружить, что:

- Помещение для слуг, которое возле лестницы, заперто снаружи копьём, продетым в ручку-скобу. Второй выход из этого помещения, ведущий к лестнице в подвал, также заперт снаружи, но уже двумя перекрещенными мечами в ножнах;
- В столовой не прибрано, на столе стоит посуда с остатками пищи и бокалы, некоторые ещё с вином.

Парадный вход (1)

Парадный вход выходит в небольшой квадратный холл. Сразу напротив — ещё одна двустворчатая дверь, которую охраняют два полных рыцарских доспеха с копьями. Точнее копьё есть только у одного доспеха, а у другого, не смотря на точно такое же положение рук, копьё отсутствует.

Пройдя во вторую двустворчатую дверь, персонажи, преуспевшие в проверке Расследования [Investigation] со Сл 13 (можно использовать пассивную проверку) обнаружат, что на ковре, раскинувшемся от парадной двери до столовой, ворс смят так, словно по нему что-то тащили. Этот след ведёт в приёмную (7).

Лестница на 2-й этаж (2)

Изящная деревянная лестница с резными ступенями, ведущая наверх. Не смотря на свою внешнюю красоту, лестница подверглась влиянию времени. Некоторые из её ступеней слегка поскрипывают, когда на них кто-то наступает, как бы бесшумно персонажи не пытались передвигаться.

Лестница в подвал (3)

Эта каменная лестница находится в коридорчике между кухней (4) и помещением для слуг (5). В стену, возле самой её верхней ступеньки, вбит железный крюк, на котором висит огниво на длинном кожаном шнуре. По следам на стене возле крюка успешная проверка Расследования [Investigation] со Сл 11 позволяет понять, что обычно здесь также висит что-то, напоминающее по форме закрытый фонарь [Lantern, hooded].

Можно заметить, что дверь в помещение для слуг заблокирована двумя короткими мечами в ножнах, продетыми крест-накрест в дверную ручку-скобу.

Кухня (4)

На кухне всё ещё горит огонь в плите, но на конфорках ничего не стоит. На кухонных столах — ворох грязной посуды и несколько кастрюль с остатками первого и вторых блюд. Вполне свежих, чтобы ими подкрепиться. В северо-западном углу кухни находится бочка с питьевой водой, прикрытая деревянной крышкой.

Помещение для слуг (5)

Вынув копьё, запирающее дверь (или мечи, запирающие другую дверь), персонажи могут пройти в это помещение, где обнаруживают следующих слуг:

- Кухарка **Белола**, престарелая полурослица;
- Горничная **Биври**, молодая беловолосая девушка;
- Садовник **Ван**, человек средних лет;
- Дворецкий **Грециус Гульбельб**, пожилой человек.

Слуги боятся шуметь, но, видя героев, начинают тараторить наперебой, хоть и шёпотом. Из разговора со слугами можно выяснить следующее:

- Вчера к хозяину, Леогорну Белантеру, прибыла знатная дама с какими-то королевскими гербами на карете и со свитой;
- Лорд Белантер принял их очень радушно, и они хорошо общались с этой дамой. Он даже водил её в свою башню, хвастал библиотекой и своими исследованиями (он вообще любит пообщаться с гостями);
- У свиты гости не было видно доспехов и оружия, они не были похожи на воинов или телохранителей. Вели себя очень молчаливо;
- Вечером слуг неожиданно согнали в это помещение и велели «сидеть как мыши», никуда не выходить и не кричать. Иначе, говорили они, может случиться что-то ужасное.
- Здесь не все слуги, чернорабочий **Дан**, брат Вана, куда-то пропал. Последний раз когда его видели, он спускался в подвал за инструментами.

Дан не только спустился в подвал, но и успел уже вернуться на первый этаж, как вдруг услышал, что в замке творится что-то неладное: в это самое время всю прислугу сгоняли в одну комнату. Это напугало Дана и он решил спрятаться в подвале.

Когда захватчики начали спускаться в подвал, Дан бы вынужден укрыться в отхожем месте (см. стр. 11). Свита Алуаны в поисках менгира разделилась и начала осматривать каждую комнату, и в итоге один человек из свиты зашёл в помещение, где скрывался Дан. Чернорабочий не придумал ничего лучше, как наброситься на него со спины и надеть тому помойное ведро на голову. Агент тайной службы среагировал молниеносно и вслепую вонзил нападавшему кинжал в шею. Дан умер мгновенно.

Поняв, что совершил необдуманный поступок, агент сбросил тело Дана в канализацию, постаравшись утаить инцидент. Не в его интересах было, чтобы об этом кто-то прознал, особенно леди Алуана или другое его начальство.

Столовая (6)

Большую часть столовой занимает огромный стол, сервированный на восемь персон, всё еще заставленный тарелками с недоеденной пищей и бокалами с недопитым вином.

Персонажи, преуспевшие в проверке Расследования [Investigation] со Сл 13 (можно использовать пассивную проверку) могут обнаружить, что на ковре, ведущем от столовой в сторону парадной двери, ворс местами смят так, словно по нему что-то тащили. Этот след ведёт в приёмную (7).

Приёмная (7)

Если персонажи заходят в приёмную, они видят аккуратно сложенные тела стражников. Стражники обезоружены, частично раздеты, связаны и находятся без сознания. Среди тел выделяется крупное тело полуорка Тростера. Персонажи, преуспевшие в проверке Магия [Arcane] со Сл 15 понимают, что те находятся под действием *Зелья летаргического сна*. Проверка Расследования [Investigation] со Сл 12 (можно использовать пассивную проверку) даёт понять, что зелье, усыпившее стражников, было подмешано в вино, которое они распивали (но ни бутылок, ни бокалов в приёмной нет). Заклинание *Обнаружение магии* также покажет вокруг тел лёгкую ауру школы Очарования. Персонажи ничем не смогут привести стражников в чувства. Эффект зелья сохраняется в течение 1к4 дней.

Комната отдыха (8)

Просторная светлая комната с панорамным окном, из которого открывается хороший обзор на двор крепости и въездные ворота. У восточной стены стоит небольшой столик с курительными смесями и приспособлениями. Слева и справа от него вдоль всей стены стоят прямоугольные кашпо, внутри которых произрастает множество крошечных цветов с красноватыми листьями. Персонаж, владеющий инструментами травника [Herbalism Kit], может совершить с его помощью проверку Интеллекта [Intelligence] со Сл 15, чтобы опознать в этом растении **алоцвет** [Redflower], который в народе также кличут «Аленьким цветочком». Он также знает, что измельчённые листья этого

цветка известны своей способностью улучшать зрительно-моторную координацию. Кроме этого персонаж определяет, что в состав курительных смесей на столе также входят листья алоцвета.

«Аленький цветочек»

Те персонажи, которые захотят попробовать курительные смеси, должны совершить спасбросок по Интеллекту [Intelligence] со Сл 10. При провале, они попадают под действие наркотического эффекта алоцвета, подробности см. ниже.

Продолжительность эффекта: 10 минут

Описание: Ваша зрительно-моторная координация обостряется, но вы теряете контроль над всем остальным, что происходит за пределами вашей непосредственной точки внимания.

Эффект: Вы можете бонусным действием сосредоточиться на противнике. Пока вы сосредоточены, вы получаете преимущество для одной последующей атаки по этому существу.

Кроме того, вы получаете помеху на все ваши проверки Расследования [Investigation], Проницательности [Insight] или Восприятия [Perception] на всё время длительности эффекта.

Передозировка: Если вы примете вторую дозу до того, как закончится время действия первой, вы получите состояние Отравлен [Poisoned] на 1 час

Зависимость: После того, как закончится эффект вы должны совершить спасбросок Телосложения [Constitution] со Сл 6. При провале, вы приобретаете зависимость от алоцвета и должны регулярно употреблять его или получать -1 к значению Ловкости [Dexterity] за каждые 10 дней без алоцвета. Когда значение вашей характеристики снижается до 0, вы погибаете.

Лечение зависимости: зависимость относится к болезням [Disease] и избавиться от неё можно теми же способами, что и от немагических болезней. Например, с помощью заклинания *Малое восстановление* [Lesser restoration].

Второй этаж особняка

На втором этаже особняка находятся:

- Гостиная (1);
- Сокровищница (2);
- Гостиные спальни (3);
- Уборная и ванная комната (4);
- Хозяйская спальня (5);
- Гардероб (6);
- Лестница на первый этаж (7);
- Тайный проход в башню Белантера (8).

Карту второго этажа особняка можно найти в **Приложении F. Второй этаж особняка**.

Столкновение с агентами тайной службы

Где-то на втором этаже (в случайном месте по выбору Мастера), герои могут наткнуться на нескольких людей из свиты леди Алуаны. Они также переодеты в стражников лорда Белантера и будут пытаться притворяться ими. Их оставили следить за пленниками, но они мародёрствуют (возможно, пытаются взломать дверь в сокровищницу). У них есть **2 ключа** от сокровищницы.

Уровень сложности столкновения

| # | Противники | Суммарный опыт |
|---|----------------------------------|----------------|
| 1 | 2 стражника [Guard] | 50 |
| 2 | 1 разведчик [Scout] и 1 стражник | 125 |
| 3 | 2 разведчика | 200 |
| 4 | 2 разведчика с максимумом хитов | 200 |

Гостиная (1)

Большой зал с высокими потолками и огромными хрустальными люстрами. В гостиной находятся пара круглых столов, окружённых мягкими креслами и диванами. Вдоль стен также стоят несколько мягких уютных кресел и множество книжных шкафов, заставленных по большей части лёгкой художественной литературой.

Шкаф у восточной стены является секретной дверью. Однако она настолько часто используется, что обнаружить её не так сложно. Для этого требуется совершить успешную проверку Расследования [Investigation] со Сл 12 (можно использовать пассивную проверку). При успехе персонажи понимают, что самый затёртый корешок книги - это рычаг. Если потянуть за него, то шкаф отъезжает в сторону, открывая проход, за которым видна витая лестница наверх.

Сокровищница (2)

Сокровищница — это единственное помещение с запертой дверью на этом этаже. Сама дверь изготовлена из толстого клёпанного железа и имеет сложную систему внутренних замков: по четырём углам двери есть отверстия для четырёх ключей. Отверстия спрятаны под ложными заклёпками, которые могут сдвигаться.

Замки сокровищницы

Чтобы определить, сколько замков у двери заперты, мастер может бросить 1к20 для каждого замка и, если выпадет чётное число, то замок закрыт, если нечётное - открыт. Но он не должен сообщать игрокам, какие замки заперты, а какие нет — это персонажи смогут выяснить только опытным путём (проворачивая ключи в ту или иную сторону и пытаясь открыть дверь).

Один из ключей находится в **гардеробе (6)** прямо напротив сокровищницы, а второй — в **хозяйской спальне (5)**. Когда персонажи находят все ключи к сокровищнице, они могут попробовать открыть её (на самом деле, если не все замки у двери заперты, персонажам не нужны все ключи, но они об этом не знают). Ключи имеют уникальную форму язычка и их невозможно перепутать и вставить не в тот замок. Сложность в другом: замки с левой стороны двери открываются поворотом вправо (два оборота). Замки с правой стороны - поворотом влево (тоже два оборота). Персонажи не знают правильного направления поворота замка, и не знают, какие замки уже открыты, а какие - нет. Подбор правильной комбинации может занять персонажей на некоторое время.

Успешно открыв дверь, искатели приключений могут

найти внутри следующие ценности:

- Монеты различного достоинства общей стоимостью 380 зм;
- 10 драгоценных камней на сумму около 50 зм;
- 4 произведения искусства на сумму около 50 зм;
- *Пляшущая сфера* (см. стр. 16).

Гостевые спальни (3)

Две гостевые спали, одна побольше, другая поменьше. В обеих есть по двуспальной кровати и по платяному шкафу. В большой спальне также есть письменный стол и стул. В шкафах и ящика стола пусто, а кровати аккуратно заправлены. Кажется, здесь давно никто не жил.

Уборная и ванная комната (4)

В уборной есть два чистых и ухоженных стульчака, под которыми стоят такие же чистые вёдра. У западной стены находится ванная комната, отделенная от уборной тонкой деревянной перегородкой. Помимо самой ванны, здесь также есть множество ваннных принадлежностей, в том числе мыло и какие-то другие жидкости, пахнущие дорогим парфюмом.

Хозяйская спальня (5)

В спальне персонажи обнаруживают привязанного к кровати человека. Человек одет в ночную рубашку и с кляпом во рту. Это лорд **Леогорн Белантер**.

Отыгрыш Леогорна Белантера

Этот долговязый щуплый человек всё время немного щурится, словно имеет проблемы со зрением. Он говорит быстро, часто запинаясь. В разговоре постоянно, с нескрываемым беспокойством спрашивает где леди Алуана и всё ли с ней в порядке.

Цитата: «Здесь нету? А как, а куда она делась?»

Из разговора с Леогорном можно узнать следующее:

- Вчера к Леогорну прибыла «одна дама из какой-то Королевской инспекции», зовут её леди Алуана;
- Эта была «вроде как обычная проверка», Леогорн показывал ей свой сад с травами, свои алхимические опыты, ничего противозаконного;
- Они отлично провели день, вечер и... ночь;
- Утром Леогорн проснулся уже связанным, больше он ничего не помнит.

Если герои рассказали Леогорну про слуг, согнанных и запертых свитой леди Алуаны, тот раскрывает дополнительную информацию:

- В подвале замка Леогорна при строительных работах нечаянно обнаружился проход в древнее святилище, возможно именно оно интересует леди Алуану;
- Менгир, находящийся в святилище, очень важен для науки, его магия ещё не изучена и может представлять как опасность, так и благо для человечества;
- Просьба Леогорна — избавить его от визитёров и сохранить всё произошедшее здесь в тайне. Он не покусится и наградит героев «по-королевски».

В комнате герои могут обнаружить разлитое и уже засохшее у кровати вино и пустую бутылку под кроватью. На прикроватной тумбочке лежат элементы жен-

ской одежды. На столике возле окна стоят два бокала: один пустой, а в другом ещё есть немного вина.

При более тщательном обыске комнаты (проверка Расследования [Investigation] со Сл 15) персонажи также могут обнаружить **ключ от сокровищницы** под подушкой, зажатый между матрасом и спинкой кровати.

Если герои решают помочь Леогорну избавиться от гостей и сохранить менгир в тайне, он объясняет им как пройти в святилище. После того как они либо расправятся с леди Алуаной и её свитой, либо безопасно выведут лорда из замка, переходите к разделу **Завершение**.

ГАРДЕРОБ (6)

В большом гардеробе находится платяной шкаф во всю стену с огромным количеством дорогих платьев, как мужских, так и женских. Здесь же хранится обувь, головные уборы и прочие элементы одежды. На стенах по углам и напротив шкафа висят зеркала, чтобы переодевающийся мог оценить себя со всех сторон.

ЛЕСТНИЦА НА ПЕРВЫЙ ЭТАЖ (7)

Изящная деревянная лестница с резными ступенями, ведущая вниз. Не смотря на свою внешнюю красоту, лестница подверглась влиянию времени. Некоторые из её ступеней слегка поскрипывают, когда на них кто-то наступает, как бы бесшумно персонажи не пытались передвигаться.

ПРОХОД В БАШНЮ БЕЛАНТЕРА (8)

Тайный проход в башню Белантера персонажи могут обнаружить при успешной проверке Расследования [Investigation] со Сл 12. При успехе персонажи понимают, что самый затёртый корешок книги - это рычаг. Если потянуть за него, то шкаф отъезжает в сторону, открывая проход, за которым видная витая лестница наверх. На самом верху башни находится единственное помещение — алхимическая лаборатория и, одновременно, библиотека. Панорамные цветные витражи в светлое время суток наполняют лабораторию ярким радужным светом.

В лаборатории множество заготовок под зелья и различных ингредиентов, но ничего полезного для персонажей там нет. Однако Мастер может решить иначе и, например, выдать персонажам несколько зелий лечения или других ценных находок на своё усмотрение.

ЗАВЕРШЕНИЕ

В зависимости от того, какой путь избрали персонажи, перейдите к одному из нижеследующих разделов.

ПОМОЩЬ ЛЕДИ АЛУАНЕ

После того, как персонажи помогут леди Алуане разрушить менгир и справиться с последствиями, она приглашает их вернуться в Дарромар совместно, и уже там выдаёт им **300 зм**.

Кроме того, персонажи получают сюжетную награду

Друзья закона (см. стр. 16).

ПОМОЩЬ ЛЕОГОРНУ БЕЛАНТЕРУ

Независимо от того, помогают ли герои незаметно вывести лорда из замка или просто расправляются со свитой леди Алуаны, Леогорн, как и обещал, награждает героев половиной от того, что есть в **сокровищнице** (см. стр. 14).

Побег

Если герои помогают лорду сбежать из замка, он награждает их до того, как покинет замок и потеряет доступ к сокровищнице. Вторую половину драгоценностей он в этом случае берёт с собой, тратя на сборы около десяти-пятнадцати минут.

После спасения Леогорн Белантер строчит письмо и просит персонажей передать его Адориану.

Если персонажи соглашаются это сделать, то Адориан Толгрив, уже в Дарромаре, выдаёт им дополнительно **100 зм** в награду.

Кроме того, персонажи получают сюжетную награду **Друзья прогресса** (см. стр. 16).

НАГРАДЫ

По завершению приключения персонажи вознаграждаются опытом, ценностями и, если применимо, сюжетными наградами.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за побеждённых противников, и разделите на количество персонажей, участвовавших в бою. Смотрите столбец **суммарный опыт** в таблицах сложности столкновений, в которых участвовали персонажи.

За небоевой опыт награды перечислены ниже в расчёте на одного персонажа. Наградите всех персонажей в группе небоевым опытом, если не указано иное.

Небоевой опыт

| Достижение | Опыт на персонажа |
|-----------------------------|-------------------|
| Разгадка исчезновения Дана | 25 |
| Разгадка двери сокровищницы | 50 |
| Помощь Леогорну Белантеру | 75 |
| Помощь леди Алуане | 75 |

Итоговая награда на каждого персонажа должна находиться в диапазоне **от 300 до 400 опыта**. Если суммарный опыт по каким-то причинам выходит за эти рамки, измените размер награды небоевым опытом так, чтобы итоговый результат удовлетворял этим лимитам.

Ценности

Персонажи получают только те ценности из списка, которые сумели найти в процессе приключения. Они делят их между собой поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Найденные ценности

| Предмет | Стоимость, зм |
|----------------------------|---------------|
| Бочонок прошлогодного мёда | 5 |
| Эскиз «Осенний Изенклуфт» | 10 |
| 10 драгоценных камней | 50 |
| 4 произведения искусства | 50 |
| Монеты из сокровищницы | 380 |

ПАРЯЩАЯ СФЕРА

Чудесный предмет, необычный

Эта небольшая сфера толстого стекла весит 1 фунт. Находясь в пределах 60 фт от неё, вы можете произнести командное слово и заставить сферу излучать свет, как, если бы было наложено заклинание *Свет [Light]* или *Дневной свет [Daylight]*. Эффект, дублирующий заклинание дневной свет, нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Вы можете действием произнести второе командное слово, заставив светящуюся сферу подняться в воздух и парить на высоте не более 5 фт от земли. Сфера

может парить пока вы или другое существо не схватите её. Если вы передвигаетесь более чем на 60 фт от парящей сферы, она следует за вами, оставаясь в пределах 60 фт от вас, выбирая при этом кратчайший маршрут. Если что-либо препятствует перемещению сферы, она мягко опускается на землю, становясь неактивной, и её свет тухнет.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения. Эти награды будут влиять на сюжет и отношение к персонажам в последующих приключениях.

Друзья закона. Вы проявили себя законопослушными и сознательными гражданами королевства Тетир. Теперь у вас есть положительная репутация в подразделении по борьбе с запрещённой магией королевской тайной службы и лично у леди Алуаны.

Друзья прогресса. Вы проявили себя как исполнительные наёмники, ставящие честь и отношение с нанимателем превыше сухой буквы закона. Теперь у вас есть положительная репутация среди многих волшебников Дарромара, а также тех, кто ратует за прогресс без искусственных ограничений, которые лишь тормозят развитие науки.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1. Письмо шпиону

Шпион Королевской тайной службы засылается в отряд к Адориану Толгрипу для получения информации о его текущих действиях и интересах. Перед этим он получает письмо с заданием следующего содержания:

Привет, оклемался? Ну и будет с тебя. Нечего разлёживаться. Как я знаю, твой конёк – работа «в полях». Так вот, есть у меня одно задание по твою душу.

Вкратце:

Есть некоторые смутные подозрения насчёт одного из членов Совета города Айнора, Адориана Толгрипа. Того старикашки волшебника, может помнишь. Пока точной информации никакой нет, но вокруг него развернулась какая-то дурная деятельность. Некоторые наши «коллеги» из соседних служб даже начали перехватывать его письма. Мы тоже ознакомились с посланием (перехватывать перехватываемое – наша работа), но ничего необычного там не обнаружили. Обычные письма одиноких престарелых пер... волшебников друг к другу.

Твоя задача:

Сейчас Адориан Толгрип активно набирает отряд для сопровождения какого-то своего груза на задворки королевства. Подробности он раскроет только при личной встрече и успешном прохождении, как он это называет, «собеседования». Уди добровольцем. Тебе нужно внедриться в эту группу, ну, как ты умеешь. При этом смотри, не провали это «собеседование»! Много денег не запрашивай, но и мало не бери, чтоб не выглядело подозрительно. А лучше вообще ничего не употребляй перед этим, волшебник не доверяет выпивохам.

Как внедришься, делай всё что от тебя там требуют. Нам нужна только информация. Так что не лезь на рожон. Будет информация, будем уже решать что с ней делать.

Да, Кроме тебя в группе из наших – никого не будет. На связь не выходи, секретность максимальная. По прибытии отчитаешься.

—

Береги шкуру, Капитан К.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2. ПИСЬМО ТОЛГРИПА

Это письмо упаковано в свёрток, скреплённый сургутной печатью. После вскрытия свитка печать невозможно будет восстановить обычными средствами. Персонажи должны понимать, что сломанная печать может их дискредитировать. К письму также приложена схема некоего ритуала, воспроизведение же которого, однако, не даст персонажам никакого понимания сущности менгиров.

Дорогой мой Леогорн,

Регистрация магических прядей происходит довольно простым способом. Течение сырой магии смещает относительно друг друга свободно движущиеся субэфирные массы. Амплитуда магических волн чрезвычайно мала, она выражается в слабом растяжении и сжатии этих прядей — это движение можно зафиксировать с помощью определенного ритуала.

Как я смог узнать, эти менгиры устроены очень сложно: само по себе создание подобного объекта представляет собой колоссальный магический и технологический успех. Мощные источники магии формируют ауру, которая разделяется в трёх взаимно перпендикулярных направлениях. Для ритуала тебе понадобятся зеркала, их необходимо изолировать специальным образом от различных энергетических шумов. Пропущенное через них магическое плетение собирается и затем интерферирует. Когда волна сырой магии проходит, зеркала колеблются, и интерференционная картина отраженной от них энергии должна дать нам нужный результат. По изменениям этой интерференционной картины можно судить о движении субэфирных масс и, следовательно, об источнике, подпитывающем менгиры.

Высылаю тебе все необходимые ингредиенты, приготовь их и расположи по схеме, которую я приложил к письму.

—

Твой друг Адориан.

ПРИЛОЖЕНИЕ А. НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Ниже представлена сводка неигровых персонажей, встречающихся в приключении:

Адориан Толгрип. Знатный и уважаемый волшебник, гном по происхождению. Ректор академии волшебников «Чёрные башни» [Black Tower] в Дарромаре.

Леогорн Белантер. Лорд крепости Изенклуфт, учёный-исследователь, давний друг Адориана Толгрипа.

Трастер. Капитан охраны крепости Изенклуфт.

Леди Алуана. Агент королевской тайной службы подразделения по борьбе с запрещённой магией.

Добрый Рон. Владелец постоялого двора в деревне Бриниброт.

Торор Вальехо. Пасечник и художник-любитель, житель деревни Бриниброт.

Лиси Вальехо. Дочь пасечника Торора Вальехо.

Элик Дракоглаз. Охотник из деревни Бриниброт, который, однако, живёт за границами деревни, в охотничьем домике в лесу.

Грециус Гульбельб. Пожилой дворецкий лорда Леогорна Белантера.

Белола. Престарелая кухарка-полурослица в крепости Изенклуфт.

Биври. Молодая беловолосая горничная в крепости Изенклуфт.

Ван. Садовник в крепости Изенклуфт, человек средних лет.

Дан. Пропавший чернорабочий в крепости Изенклуфт, брат Вана.

Приложение В. Характеристики существ

В этом приложении описаны характеристики монстров и неигровых персонажей, встречающихся в приключении. Для всех неигровых персонажей, чьих имён нет в этом списке, используйте характеристики обывателя [Commoner].

Обыватель [Commoner]

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс брони 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 0 (0 или 10 опыта)

Действия

Дубина. Рукопашная атака: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Разбойник [Bandit]

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме законного

Класс брони 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака: +3 к попаданию, дистанция 80 фт/320 фт, одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8 + 1).

Головорез [Thug]

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме законного

Класс брони 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 15 (+2) | 11 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 10 (+0) | 11 (+0) |

Навыки Запугивание +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт, одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Волк [Wolf]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс брони 13 (природная броня)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 12 (+1) | 15 (+2) | 12 (+1) | 3 (-4) | 12 (+1) | 6 (-2) |

Навыки Скрытность +4, Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух или нюх.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 фт от этого существа, и этот союзник дееспособен.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (2d4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе она сбивается с ног.

Лютый волк [Dire wolf]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс брони 14 (природная броня)

Хиты 37 (5к10 + 10)

Скорость 40 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 15 (+2) | 3 (-4) | 12 (+1) | 7 (-2) |

Навыки Скрытность +4, Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух или нюх.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Элик Дракоглаз

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс брони 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 12 (+1) | 14 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 13 (+1) | 10 (+0) |

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Элик Дракоглаз совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элик Дракоглаз совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Ручной топор. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Кинжал. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Длинный лук. Дальнобойная атака: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт, одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

СТРАЖ [Guard]

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс брони 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт

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

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1) или 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками.

РАЗВЕДЧИК [Scout]

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс брони 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 11 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 13 (+1) | 11 (+0) |

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Длинный лук. Дальнобойная атака: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт, одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8 + 2).

ЛЕДИ АЛУАНА

Средний гуманоид (полуэльф), законно-нейтральный

Класс брони 15 (кираса)

Хиты 33 (6к8 + 8)

Скорость 30 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 16 (+3) | 12 (+1) | 14 (+2) | 9 (-1) | 13 (+1) | 16 (+3) |

Навыки Восприятие +3, Проницательность +5, Убеждение +5, Скрытность +3

Спасброски МДР +3, ХАР +5

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский, язык полуросликов

Опасность 2 (450 опыта)

Наследие фей. Леди Алуана совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может её усыпить.

Использование заклинаний. Леди Алуана является заклинателем 4 уровня. Её базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания паладина:

1 уровень (3 ячейки): *благословение* [Bless], *божественное благоволение* [Divine Favor], *вызов на дуэль* [Compelled Duel], *героизм* [Heroism], *лечение ран* [Cure Wounds], *обнаружение болезней и яда* [Detect Poison and Disease], *приказ* [Command]

ДЕЙСТВИЯ

Длинный меч. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к6 + 5).

Возложение рук. Леди Алуана обладает запасом целительной силы в 20 хитов. Действием она может коснуться существа и восстановить количество хитов

этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в её запасе. Альтернативно, леди Алуана может потратить 5 хитов из этого запаса для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда.

ОГНЕННАЯ ЗМЕЯ [FIRE SNAKE]

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс брони 14 (природная броня)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---------|---------|--------|--------|--------|--------|
| 12 (+1) | 14 (+2) | 11 (0) | 7 (-2) | 10 (0) | 8 (-1) |

Сопrotивление урону колющий, рубящий, дробящий от немагических атак

Иммунитет к урону огонь

Уязвимость к урону холод

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки понимает Игнан, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Раскаленное тело. Существо, касающееся змеи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 фт от неё, получает урон огнем 3 (1к6).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Змея совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнем 3 (1к6).

Хвост. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнем 3 (1к6).

ДЫМОВОЙ МЕФИТ [SMOKE MERPHIT]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс брони 12

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 30 фт, летая 30 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 6 (-2) | 14 (+2) | 12 (+1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 11 (+0) |

Иммунитет к урону яд, огонь

Иммунитет к статусу отравление

Навыки Скрытность +4, Восприятие +2

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки Игнан, Ауран
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он оставляет после себя облачко дыма, заполняющее сферу с радиусом 5 фт и центром на его пространстве. Пространство сферы сильно заслонено. Ветер рассеивает облачко, которое в противном случае висит 1 минуту.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать *пляшущие огоньки [Dancing lights]*, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Пепельное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает горячий пепел 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода мефита.

МАГМОВЫЙ МЕФИТ [МАГМА МЕРНІТ]

Маленький элементаль, нейтрально-злой
Класс брони 11
Хиты 22 (5к6 + 5)
Скорость 30 фт, летая 30 фт

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 8 (-1) | 12 (+1) | 12 (+1) | 7 (-2) | 10 (+0) | 10(+0) |

Иммунитет к урону огонь, яд
Уязвимость к урону холод
Иммунитет к статусу отравление
Навыки Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное
Восприятие 12
Языки Терран, Игнан
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны потоками лавы. Все существа в пределах 5 фт от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнем 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остается без движения, он неотличим от обычного наплыва магмы.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать *раскаленный металл [Heat Metal]* (Сл спасброска от заклинания 10), не нуждаясь в материальных компонентах.

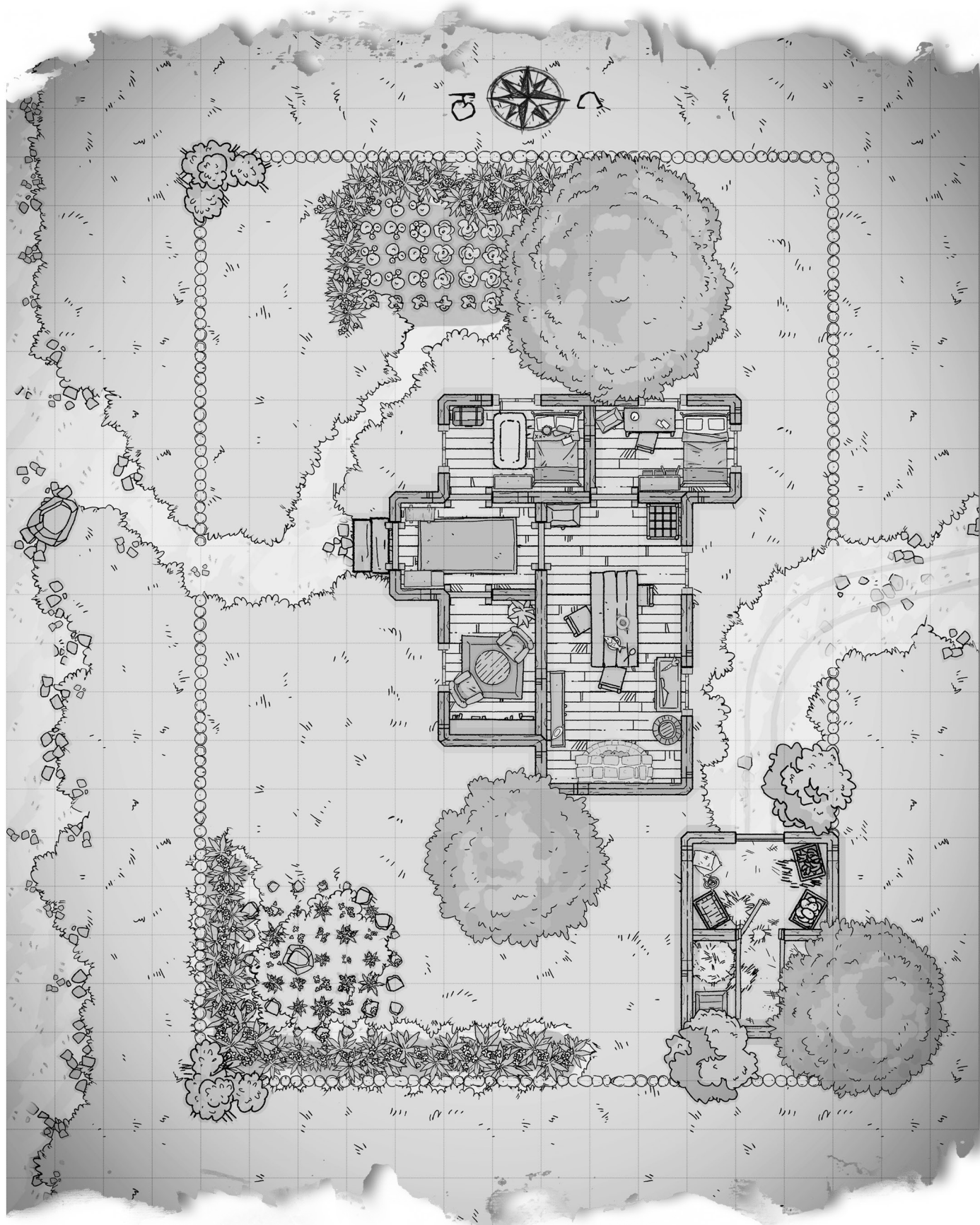
альных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

ДЕЙСТВИЯ

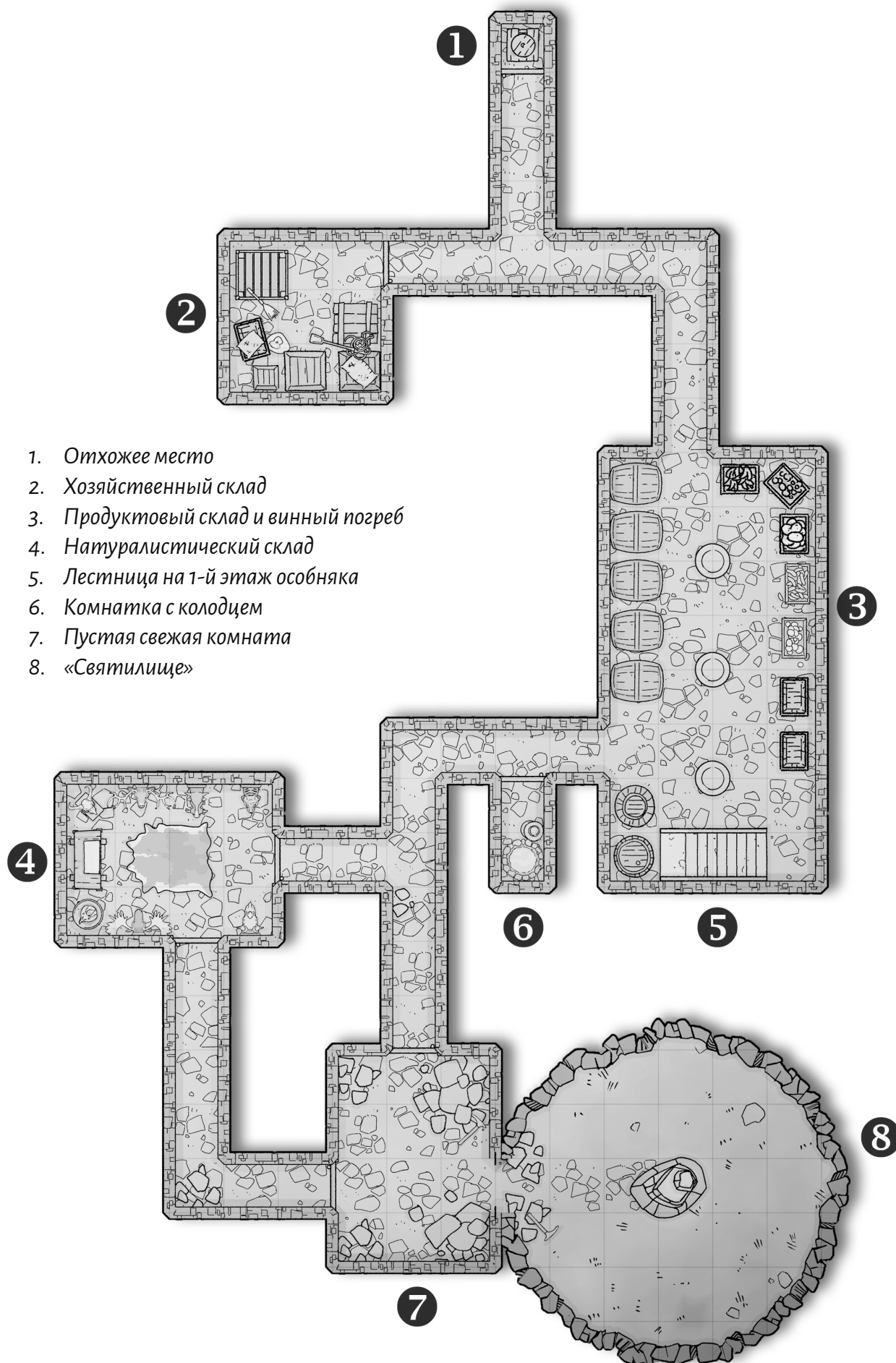
Когти. *Рукопашная атака:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* рубящий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнем 2 (1к4).

Огненное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает пламя 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнем 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

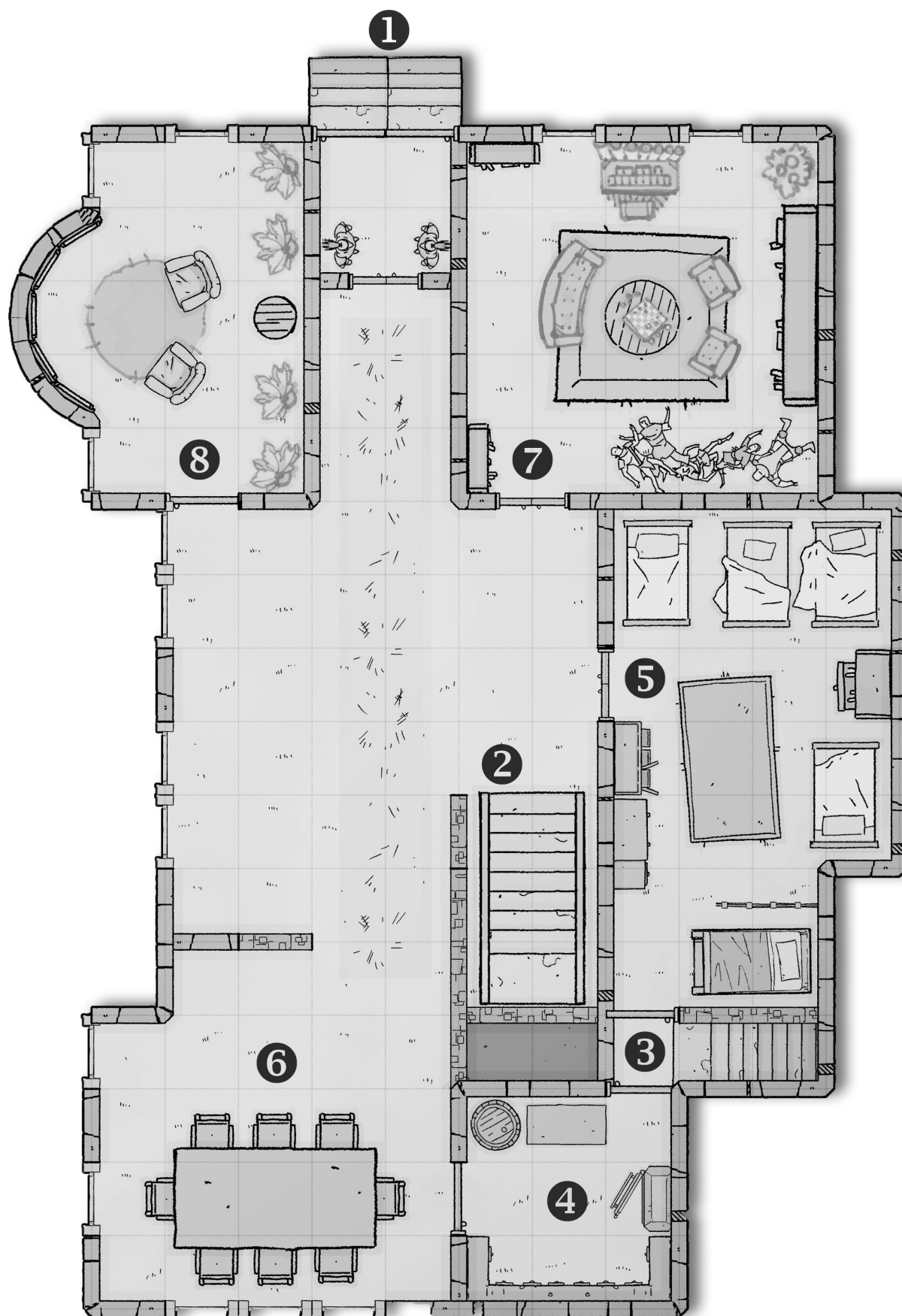
Приложение С. Дом Вальехо



Приложение D. Подвал особняка

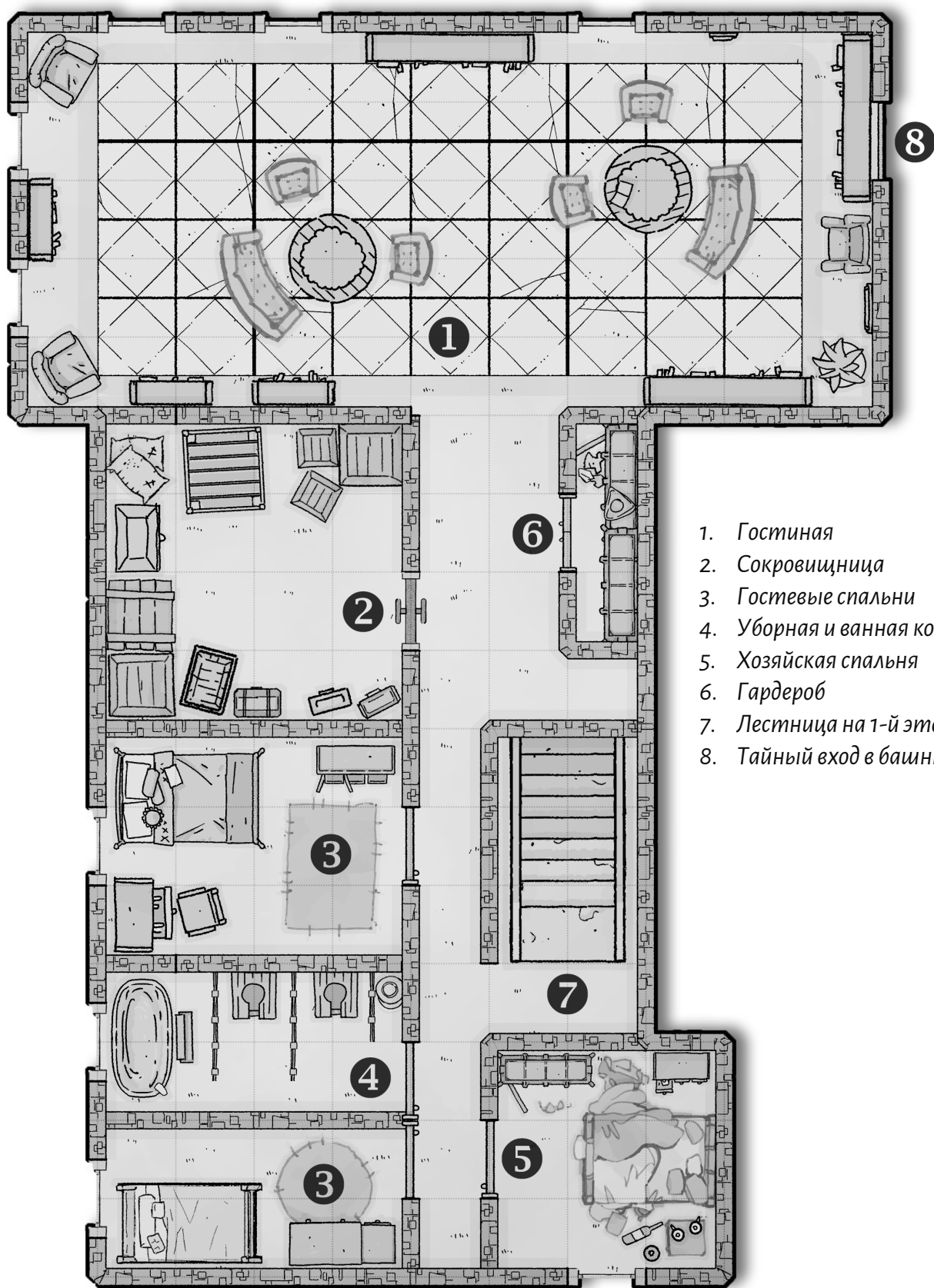


Приложение Е. Первый этаж особняка



- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| 1. Парадный вход | 5. Помещение для слуг |
| 2. Лестница на 2-й этаж | 6. Столовая |
| 3. Лестница в подвал | 7. Приёмная |
| 4. Кухня | 8. Комната отдыха |

Приложение F. Второй этаж особняка



1. Гостиная
2. Сокровищница
3. Гостевые спальни
4. Уборная и ванная комната
5. Хозяйская спальня
6. Гардероб
7. Лестница на 1-й этаж
8. Тайный вход в башню