



ЯКОРЯ ХАОСА

Вступление к кампании

Версия: 1.2

«Якоря Хаоса» — это серия приключений для 3-6 персонажей, объединённых общим сюжетом в единую кампанию. Приключения сделаны так, что их необязательно играть одно за другим, присоединиться к кампании можно с любого приключения. Кроме того, можно вообще не проходить кампанию полностью, а встроить сюжеты отдельных приключений в свою собственную кампанию или играть их независимо, как ваншоты¹.

Приключение происходит в Забытых Королевствах, а основное действие разворачивается в королевстве Тетир [Tethyr], на западе Фаэруна [Faerûn] в 1574 ЛД². При этом вы можете легко адаптировать приключение к своей домашней кампании, изменив названия мест и организаций.

Каждое приключение этой кампании опубликовано в виде отдельного модуля и обязательно содержит раздел «Предыстория приключения» который кратко суммирует события, спровоцировавшие то, на чём строится сюжет приключения. Помимо этого, содержащаяся в текущем документе информация поможет Мастеру подземелий более полно погрузиться в сеттинг и провести приключение хорошо подготовленным.

ПРЕДЫСТОРИЯ КАМПАНИИ

Уже более двух десятилетий в Тетире внимательно контролируют магию и её использование. Благодаря или вопреки этому последние пять лет королевство процветает под управлением молодого, но мудрого монарха **Конрада Айнорского**.

Однако, трагедия, случившаяся в Омларандинских горах [Omlarandin Mountains], вновь бросила тень на безопасность и благополучие всего Тетира. Во-первых, необычное магическое явление случилось в северной части Омларандинских гор, в одном приискском поселении. Из ниоткуда там появился менгир – высокий, вертикально стоящий камень с несколькими гранями и острой пирамидальной вершиной, вся поверхность которого была покрыта рунами Первичного языка. Он однозначно имел магическую природу. В это же самое время в том поселении остановился странствующий волшебник (доподлинно неизвестно, кем он являлся, но он был сведущ в магии и любознателен). Неизвестно, влияло ли то, что менгир пытались изучать с помощью магии, на то, что произошло дальше, или же это было просто совпадение, но так или иначе случилась катастрофа: сотни людей и дварфов в одночасье сгорели заживо. Из всего поселения в живых осталось лишь несколько групп копателей, вернувшихся с ночной смены и нашедших на месте своих жилищ лишь огромное пепелище.

Эта трагедия спровоцировала волну страха и агрессии к волшебникам, колдунам и прочим обладателям магических сил. Государственным службам удалось оперативно её подавить ещё до того, как она выплеснулась за границы Омларандинских гор. Родственникам погибших были выплачены большие компенсации в обмен на обещание держать рот на замке и «не

мутить воду». Большая часть Тетира осталась в неведении относительно данного инцидента.

Одновременно с этим Конрад Айнорский выпустил указ, которым расширил список запрещённых магических деяний, включив в них любые самостоятельные действия с «неизвестными объектами мистической природы», а также обязал сообщать о случаях неожиданного возникновения таковых на территории королевства.

ТЕТИР В XVI ВЕКЕ

Начало XVI века в Тетире ознаменовалось концом правления королевы **Анаис** из династии **Риндоун**. Прямой наследницей Анаис стала её единственная племянница – **Изабель Линден**. Династия Линден стояла у власти более сорока лет и прервалась на **Айноре Линден**, не имевшей собственных детей и впервые за историю Тетира введшей принцип избирательной монархии, назначив своей преемницей молодую, но безродную фаворитку, **Лорейн**, которая с лёгкой руки тетирцев получила прозвище **Айнорская**.

Лорейн правила 17 лет и за это время успела обзавестись наследниками и избавиться от других претендентов на трон. Однако смерть Лорейн Айнорской была ужасна, она пала в 1552 ЛД жертвой кровавого ритуала демонопоклонников. Именно это событие спровоцировало гонения на тёмных магов и ведьм, а также последующую перепись и регистрацию любых заклинателей.

Декада и летосчисление

В сеттинге Забытых Королевств неделя это не традиционные 7, а 10 дней, называемых декадами. В месяце три декады, а в году двенадцать месяцев. Для большей информации по календарю Забытых Королевств см. Главу 1 в *Руководстве Мастера подземелий*.

Предполагается, что сюжет кампании происходит в 1574 ЛД, в год Устрашённой Бури, но совсем необязательно придерживаться этой даты. Вы можете как выбрать любую другую удобную вам дату, так и играть эту кампанию в стандартном или даже в своём собственном летоисчислении.

Нынешний правитель, **Конрад Айнорский**, является внуком Лорейн Айнорской. Он родился в 1551 ЛД, за год до её гибели. В 1569 ЛД, в свои 18 лет, он перенял бразды правления и, в том числе, продолжил курс королевства по контролю за магией и её использованием.

ДАРРОМАР

Дарромар [Darromar] — огромный мегаполис, расположенный на берегу реки Ит, столица королевства Тетир с 1479 ЛД. Его центральное расположение позволяет добраться из Дарромара в любой, даже самый удалённый уголок Тетира не более чем за пять дней.

В Дарромаре также находится известная академия волшебников **Чёрные Башни** [Black Towers], которая является одной из ключевых точек текущей кампании.

¹ Ваншот – игра с законченным сюжетом в одну сессию;

² ЛД – Летоисчисление Долин, самое популярное летоисчисление в Забытых Королевствах.

ИЗЕНКЛУФТ

Изенклуфт — небольшая крепость, которая находится на самом юге королевства Тетир, у подножия протяжённой горной гряды, называемой Пограничными горами [Marching Mountains]. Крепость небольшая, но живописная, имеет всего с полдюжины крестьянских наделов с центром в поселении **Бриниброт**, в нескольких часах пути на северо-запад.

РИАТАВИН

Риатавин [Riatavin] — небольшой промысловый город на северо-востоке Тетира. Управляется советом торговых и ремесленных гильдий. Основной доход городу приносит добыча древесного угля и других полезных ископаемых в карьерах на северо-востоке города. С севера город граничит с лесом **Шилмиста** [Shilmista].

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каждое приключение этой кампании оформлено в виде отдельного модуля, содержащего в приложениях всю необходимую информацию по используемым в нём локациям, монстрам, персонажам и магическим предметам. Кроме того, в специальные блоки оформлены следующие элементы модуля:

То, что написано в подобной рамке, следует зачитывать вслух или перефразировать для игроков, когда их персонажи впервые попадают в локацию, встречаются НИП³ или при других особых обстоятельствах, описанных в тексте.

Примечания

В таких блоках размещаются подсказки по отыгрышу неигровых персонажей, описания встречаемых персонажами игроков головоломок, а также другие полезные Мастеру примечания.

Как было упомянуто выше, каждый модуль обязательно содержит раздел «Предыстория приключения» который кратко суммирует события, предшествовавшие сюжету приключения, а также раздел «Изменение сложности приключения», который объясняет, как адаптировать приключение под ту или иную группу игроков.

СОВЕТЫ МАСТЕРУ

Будучи Мастером подземелий на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и оживляете сюжеты этих приключений. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте этому золотому правилу Мастера:

Принимайте решения, которые усиливают удовольствие от приключения, когда это возможно.

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

Ваше слово – решающее. Вы принимаете решения о том, как группа взаимодействует с НИП и окружением в рамках этого приключения. Нет ничего страшного в том, чтобы вносить значительные изменения или заниматься импровизацией, пока вы сохраняете первоначальный дух написанного.

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

Приключение должно развиваться. Когда игра начинает увязать, не стесняйтесь давать намеки и подсказки своим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боях и отыгрыше не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это дает игрокам «маленькие победы» для превращения догадок в правильные решения. *Руководство Мастера подземелий* содержит больше информации об искусстве проведения игры D&D.