

DUNGEONS
DRAGONS

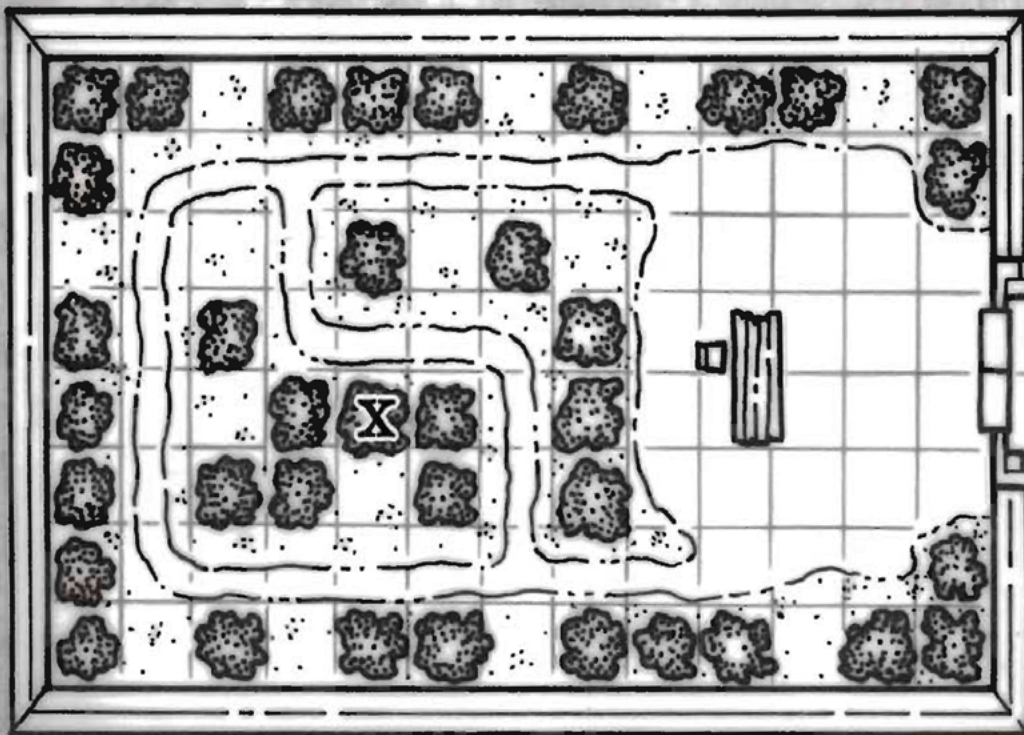
ADVENTURE

EBERRON

ШЕПОТ КЛИНКА ВАМПИРА



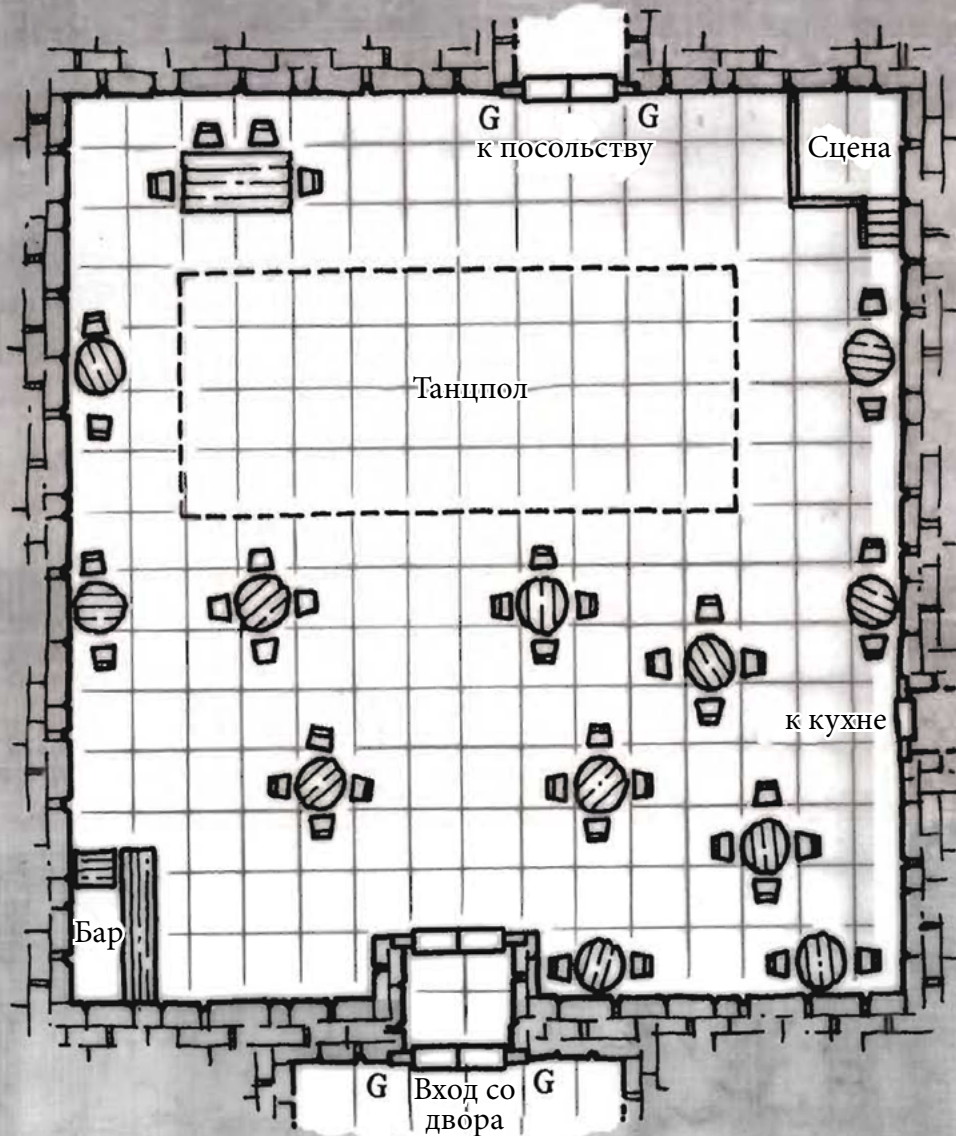
DAVID NOONAN



Оранжерея Виорра

1 клетка = 5 футов

X - ужасная обезьяна



Аундаирское посольство

1 клетка = 5 футов

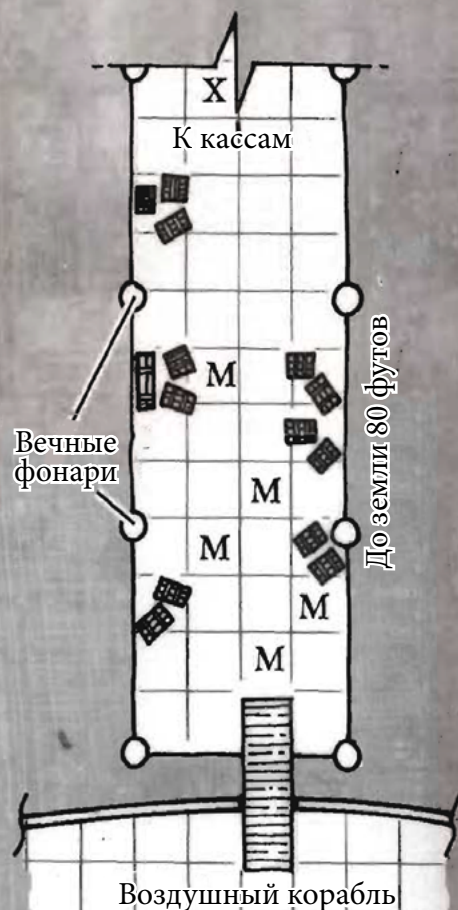
G - стражники

Причал номер 3

1 клетка = 5 футов

X-персонажи начинают здесь

M - прихвостни Лукана





ШЕПОТ КЛИНКА ВАМПИРА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 4ГО УРОВНЯ

DESIGN

David Noonan

DEVELOPMENT AND EDITING

Bill Slavicsek

DESIGN MANAGER

Christopher Perkins

DEVELOPMENT MANAGER

Andrew Finch

MANAGING EDITOR

Kim Mohan

DIRECTOR OF RPG R&D

Bill Slavicsek

ART DIRECTOR

Robert Raper

COVER ILLUSTRATION

Wayne Reynolds

INTERIOR ILLUSTRATIONS

Steve Prescott

GRAPHIC DESIGNER

Lisa Hanson

CARTOGRAPHY

Todd Gamble

GRAPHIC PRODUCTION SPECIALIST

Carmen Cheung

IMAGE TECHNICIAN

Travis Adams

PRODUCTION MANAGERS

Chas DeLong

Josh Fischer

Randall Crews

DUNGEONS & DRAGONS

Take advantage of the RPGA's Player Rewards Program by scoring points with this adventure. *Whispers of the Vampire's Blade* is worth 4 Player Rewards points. See www.rpga.com for more details, and use the following adventure code: WOTVBIEB

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 757
Renton, WA 98057-0757
Questions? 1-888-321-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T HoField 64
1792 Green-Dijverdreef, Belgium
Questions? +312-467-3399



Visit our website at
www.wizards.com/dnd

Перевод:

Около 60% предоставлено Артемием Ериловым и его друзьями из клуба настольных игр «Таверна Авантюриста» в Ростове-на-Дону и Adventurers League в ДГТУ:

http://vk.com/dnd_rnd

http://vk.com/dungeons_and_dragons_in_dstu

Остальное переведено DUNGEONS.RU:

- stivie
- Neeshka_Linaoh
- kate_vergona

<http://eberron.dungeonsanddragons.ru/>

http://vk.com/dungeons_ru

Вычитка и верстка stivie.



ВВЕДЕНИЕ

Это приключение отправит отряд из четырех 4-уровневых персонажей на миссию, наполненную опасностью и интригами. Когда бреландский шпион крадет сильнейший магический предмет, начинается погоня, чтобы вернуть их обоих до того, как хрупкий баланс в послевоенном Кхорвэйре пошатнется.

Если изменить энкаунтеры, это приключение подойдет группе из большего или меньшего количества персонажей

Чтобы использовать данное приключение на полную, вам понадобится набор книг: *Книга Игрока*, *Руководство Мастера*, *Мануал Монстров* и *Руководство по игровому миру Эберрон*.

Если персонажи уже прошли *Тени Последней Войны* (первое приключение трилогии), это приключение может продолжить его сюжет.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Конец Последней Войны не принес конец соперничеству между нациями Кхорвэйра. Каждое государство шпионит за своими соседями, и некоторые даже говорят, что Последняя Война на самом деле никогда не заканчивалась, - только метод ее ведения переменялся. Теперь государства дерутся исподтишка, а не в битвах лицом к лицу.

Глубоко под башнями Шарна находится склеп одной его жительницы, которая, несмотря на то, что мертва, продолжает обладать большим влиянием в Городе Башен. Калдерус - древняя вампириша-псионик, правящая сетью вампиров-рабов и задоминированных пешек.

Эта сеть служит глазами, ушами и руками Калдерус; сама она редко покидает свой склеп. Месяц назад предприимчивый агент Цитадели Бреландии по имени Лукан Стеллос обнаружил шпионскую сеть Калдерус и отследил, где лежит ее источник.

Это было последней ошибкой Лукана как человека - Калдерус легко одолела его и превратила в вампира.

После допроса Лукана, Калдерус отправила своего нового слугу на его первую миссию. Она приказала ему похитить таинственный волшебный меч из одного из хранилищ Цитадели. Лукану это удалось, правда, в процессе он убил несколько стражников, и снова оказался по горло в неприятностях.

Клинок души, который украл Лукан, обладает собственным разумом и волей, и он быстро подавил волю Лукана. Клинок души намеревается вернуться в место, где он был выкован, - нацию Карната.

Ни у Лукана, ни у клинка души нет колебаний перед тем, чтобы оставить за собой шлейф из трупов по пути в отдаленное государство.

Перед тем, как Лукан стал вампиром, его уважали и хорошо знали в шпионской среде. Лукан умело приводил врагов Короля Боранела к правосудию и пускал под откос планы соперников Бреландии.

Его внезапное исчезновение и насилие, которое вскоре последовало за ним, не остались незамеченными, и шпионские сети по всему Кхорвэйру теперь гадают, спятил ли Лукан, предал ли он короля и страну или же начал какую-то новую игру смерти и обмана, правила которой пока не ясны.

Тем не менее, о Лукане ходит много слухов. Большинство разведывательных организаций в центральном Кхорвэйре полагают, что Лукан покинул Цитадель по собственной воле, и некоторые слышали слухи, что во время своего отбытия он прихватил с собой вещь огромной силы.

Так что теперь эти другие группы хотят наложить лапы на Лукана, чтобы заполучить и эту вещь, и громадный багаж знаний, который он накопил за все эти годы.

Тайные Фонари Короля, разведывательная ветвь Цитадели, на которую работал Лукан, осмотрели трупы и допросили свидетелей, которых Лукан оставил в живых в хранилище. Благодаря этому им известно то, что не известно прочим сторонам: Лукан, похоже, стал нечто большим, чем обычный человек.

У них нет ни малейшего представления, как он оказался в таком состоянии, какова природа этого состояния, какова его мотивация и планы, и это незнание их тревожит.

Глубоко в недрах Шарна Калдерус также находится в замешательстве. Лукан не должен был быть способен покинуть город вместо того, чтобы принести клинок души Калдерус, потому что связь между вампиром-лордом и вампиром-порождением предполагает тотальное подчинение последнего. Но Лукан каким-то образом оторвал эту связь, и лорд вампиров еле сдерживает ярость.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается в Шарне, Городе Башен. Виорр Мэлак, капитан Тайных Фонарей Короля, нанимает персонажей, чтобы арестовать Лукана Стеллоса, агента, служащего под командованием Виорра, который, похоже дезертировал.

В его поимке существует три сложности. Во-первых, Виорр не знает, есть ли у Лукана сообщники-предатели в рядах Тайных Фонарей.

Во-вторых, Лукан дезертировал с одним из самых мощных магических предметов вооружения Цитадели, длинным мечом, известным как клинок души. В-третьих, судя по шлейфу трупов, который теперь оставляет за собой Лукан, он теперь явно не обычный человек.

Поиск Лукана начинается в гномском городе Троланпорт, где персонажи ищут сообщников Лукана в попытке выйти на его след. На костюмированном балу высшего общества города, приключенцам удастся взять его след, при этом не избежав привлечения внимания конкурирующих групп, ищущих беглого агента.

Персонажи преследуют Лукана при его бегстве из Троланпорта на борту движимого элементами воздушного корабля. По пути рейдеры, нанятые Орденом Изумрудного Когтя, атакуют корабль, в результате чего он терпит крушение в районе Стернгейта. В крепости Лукан садится в вагон

Тени Последней Войны

Это приключение следует за событиями *Теней Последней Войны* и задумано как их продолжение в более крупном сюжете. Тем не менее, его можно провести и само по себе без отсылки к событиям *Забитой Кузни* (представленной в *Руководстве по миру Эберрон*) или *Теней Последней Войны*.

В ходе двух предыдущих приключений приключенцы

помогли Леди Элейдрен д'Каннит добыть две схемы и конструкционную структуру, к которой они относятся, после экспедиции в древние руины глубоко под Шарном и победы над агентами Лорда Лезвий и Ордена Изумрудного Когтя.

Обе эти группы продолжают играть роль в событиях, разворачивающихся в ходе данного приключения.

молниевое поезда.

После сражения в движущемся на полном ходу поезде, Лукан бежит в дикую местность Трейна, чтобы там предстать в последней битве в зиккурате эпохи Империи Дхакаани.

ВЕДЕНИЕ ОСНОВАННОГО НА СОБЫТИЯХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение основано на событиях. Оно состоит из набора энкаунтеров, которые продвигают сюжет - погоню персонажей за Луканом. Как ДМ вы контролируете динамику приключения и располагаете полной свободой в отношении передвижения энкаунтеров вперед-назад в последовательности, которую мы предложили.

Например, приключение предлагает бал высшего общества в Троланпорте. Как написано в приключении, бал происходит в первую ночь после прибытия персонажей в город. Но если персонажи приплетутся в Троланпорт с серьезными ранами и явно будут нуждаться в отдыхе перед продолжением приключения, вы можете устроить бал три дня спустя после прибытия партии.

В приключении, основанном на событиях, у вас есть свобода изменять энкаунтеры, чтобы они соответствовали стилю игры ваших игроков. Например, если игроки любят расследования и беседы с неигровыми персонажами, можно расширить сцену, в которой персонажи пытаются узнать, где найти сообщников Лукана в Троланпорте, чтобы заставить игроков хорошо потрудиться, добывая информацию, которая продвигает сюжет. Если же игроки предпочитают сражения, то пусть сахуагины выдадут информацию персонажам, когда будут молить их о пощаде после победы персонажей над ними.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭПИЗОДЫ И ОТКРЫТЫЕ РАЗВЯЗКИ СЮЖЕТА

В «Шепоте Клинка Вампира» есть четыре специальных эпизода - больших, запоминающихся энкаунтера, которые должны выглядеть и ощущаться как лучшие сцены экшн-фильмов.

А именно, бал-маскарад, бой с воздушными рейдерами, бой в вагоне молниевое поезда и финальная разборка с Луканом заслуживают вашего особого внимания, потому что это те сцены, про которые игроки будут говорить долгое время спустя после завершения приключения.

Удостоверьтесь, что на подготовку к этим энкаунтерам вы потратите значительную часть времени, которое вы отведете на подготовку к вождению приключения, потому что эти инвестиции должны окупиться.

Каждый из этих энкаунтеров может занять час реального времени и больше, так что учтите это при планировании сессий. Есть два варианта, как это сделать: либо можно распланировать сессии так, что каждый из них случается в начале сессии, либо подобрать достаточно напряженный момент в середине энкаунтера и потом сказать «увидимся в следующий раз», таким образом создав напряженную неопределенность исхода сцены, или, как их еще называют, открытую развязку сюжета (cliffhanger).

Например, вы можете закончить сессию, когда персонажи взлетают, взойдя на борт воздушного корабля, направляющегося в Каррнат; таким образом, будет предостаточно времени провести энкаунтер с воздушными рейдерами, когда игра возобновится в следующий раз.

Или вы можете начать этот энкаунтер, и потом завершить сессию в момент, когда два воздушных корабля сталкива-

ются, что приводит к тому, что их элементарные кольца гаснут, и корабли устремляются к земле. У игроков будет целая неделя, чтобы помучиться в сомнениях относительно затруднения, в которое попали персонажи, и обдумать способы вывода их корабля из пике.

Также учтите, что персонажи в ДнД нуждаются в периодических перерывах для отдыха, лечения и подготовки заклинаний. Эти специальные энкаунтеры требуют расхода ресурсов персонажей как три или четыре обычных энкаунтера, так что лучше будет, если персонажи попадут в них с полными силами. Далее, будет неплохим решением дать персонажам отдохнуть после окончания каждого такого специального энкаунтера.

ПИНОК В ДВЕРЬ

Перефразируя реплику писателя Рэймонда Чандлера, когда действие начинает буксовать, пусть кто-нибудь откроет дверь с пинка и начнет драку. В данном приключении этот «кто-то» - почти всегда представитель другой группировки, которая тоже ищет Лукана и клинок души. Для этого вы можете использовать неигрового персонажа из следующего списка, выбрав его осознанно или случайно броском кубика.

Кто вламывается в дверь?

d%	NPC	Пояснение
01-20	Гарроу	Кровь Вол/Орден Изумрудного Когтя
21-35	Арейнди	Дом Туранни, Теневая Сеть
36-45	Лакхорак	Глаз Монстра (Дроаам)
46-55	Куралла	Дом Тарапк, охотник за головами
56-75	Урош	прислужник Калдерус
76-85	Джарали	церковь Серебряного пламени
86-100	Кэша	Министерство Тайных Дел Каррната

Гарроу, Клерик Крови Вол: 32 хита, см. Приложение. Охотится за персонажами, чтобы найти схемы, и ищет Лукана.

Арейнди, Агент Теневой Сети: 25 хита, См. Приложение. Хочет выведать секреты Лукана для Дома Туранни.

Лакхорак: Старший баргест, 67 хитов, Мануал Монстров стр.23. Хочет выведать секреты Лукана для Дочерей Соры Келл, которые правят Дроааомом.

Куралла: полуорк-варвар 5 уровня, 43 хита, Руководство Мастера стр.112. Нанят Королевскими Глазами Аундаира захватить Лукана.

Урош: Мумия, 55 хитов, Мануал Монстров стр.190. Ищет Лукана по приказу лорда-вампира Калдерус.

Джарали: человек-клерик 5 уровня, 36 хитов, Руководство Мастера, стр.114. Расследует, почему Кровь Вол интересуется партией или Луканом. Джарали может помочь доброй партии.

Кэша: вертигр, 50 хитов, Мануал Монстров, стр.174. Хочет выведать секреты Лукана для ее лордов в разведывательной организации Каррната.

Если персонажи застрянут на месте из-за нехватки информации или неспособности осознать связь между фактами, которыми они располагают, то может быть неплохим вариантом отправить кого-нибудь из вышеприведенных личностей с «пинком в дверь», чтобы, с одной стороны, дать персонажам подсказку, а с другой, чтобы они все-таки потрудились ради нее.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ПРЕДЛОЖЕНИЕ РАБОТЫ

Действие данного приключения начинается в Шарне. Если вы использовали приключение «Тени Последней войны», то старт приключения будет по прошествии нескольких дней после возвращения персонажей в город. Леди Элейдрен поблагодарит приключенцев за сопровождение и скроется в тенях мегаполиса. Если вы начинаете историю с этого приключения, не беспокойтесь по поводу любых отсылок к прошлым событиям.

В первой части с приключенцами происходят следующие события:

- Приключенцы получают таинственное приглашение с обещанием награды и предложением работы для тех, кто умеет обращаться с мечом и магией.
- Чтобы получить эту работу, персонажи должны одолеть ужасную обезьяну, которая находится в саду башни.
- Если персонажи справляются с монстром и проходят тест, то капитан Виорр Мэлак из Королевских Тайных Фонарей объясняет ситуацию, возникшую из-за беглого агента Лукана, и просит ИП выступить в качестве агентов Короля Бреландии для преследования Лукана.

У ЭТИХ МОНЕТ ЕСТЬ МНОГО ДРУЗЕЙ

Приключение начинается в одной из шарнских таверн, или другом месте, где персонажи остановились на отдых. Данная встреча описана с этой точки зрения. Если у персонажей есть штаб-квартира или иное место, в котором они часто появляются, адаптируйте данную сцену так, чтобы она проходила именно там. Прочитайте или перескажите следующий текст:

Еще один дождливый день в Шарне, но тепло камина и бодрость ваших товарищей отгоняют внешний мрак. Вы отдыхаете после позднего завтрака, когда к вашему столу подходит фигура в серебристо-голубом плаще Дома Ориен.

«Письмо для Вас, добрые господа» - с этими слова курьер подает вам запечатанный воском конверт и замирает, с надеждой наблюдая за вашими действиями.

Курьер Дома Ориен не знает, кто является отправителем данного письма, или что в нем написано, и говорит, что получил его сегодня утром от своего начальника в анклав Доме в Шарне. Он стоит в надежде на чаевые, но он слишком вежлив, чтобы попросить о них напрямую. Поэтому он будет стоять рядом, пока не получит их или пока ИП не отправят его восвояси.

Конверт содержит письмо и платиновые монеты по числу персонажей. Отрегулируйте количество монет в описании соответственно числу игроков. Когда персонажи вскроют конверт, прочитайте:

В конверте лежит два листа бумаги.

К одному красным воском прикреплены четыре платиновые монеты, на втором же, узким шрифтом выведено несколько предложений:

«У этих монет есть много веселых друзей, желающих встретиться с вами. Приходите к северо-восточной лестнице башни Мириад в верхнем городе в полдень. Возьмите с собой снаряжение и тех, кому вы доверяете. Также захватите с собой ощущение срочности и способность трезво мыслить. Отдайте это письмо стражнику у лестницы и

он позволит вам подняться.»

В конце письма вместо подписи вы видите только букву «V» рядом со стилизованным изображением фонаря.

Развитие событий: До полудня остается только полчаса. В зависимости от того, в какой части Шарна находятся во время этой сцены ИП, им, возможно, не хватит времени заехать к себе домой, или в место, где они остановились, чтобы забрать какое-либо снаряжение (хотя они могут докупить все с их точки зрения необходимое по пути)

ЖЕЛЕЗНЫЕ ВРЕТА

Башня Мириад - непримечательное сооружение в достаточно невзрачной части Шарна, поднимающееся в грозовое небо. ИП находят ее без инцидентов. Северо-западная лестница заблокирована тяжелыми, плотно запертыми железными воротами, на первый взгляд, охрана отсутствует.

Ситуация: Железные ворота перекрывают подход к каменной лестнице, по которой нужно подняться ИП. Замок на двери имеет изумительное качество (Сл 40 проверки навыка Взлом), сами же ворота являются прочными (прочность 10, 60 хитов, ломается с Сл 28). Самый простой способ пройти мимо - следовать инструкции в письме, а именно «отдать это письмо охраннику», но само его положение не является очевидным, т.к. это место - штаб-квартира тайной организации, он не стоит на виду у всех, а прячется рядом, выдавая себя за нищего.

Проверка Внимательности: При успешной проверке Внимательности со Сл 15 ИП заметят фигуру, сидящую в нише недалеко от врат.

Нищий в нише: Если ИП приближаются к фигуре, то видят, что фигура оказывается нищим в лохмотьях. Кажется, он едва замечает их, но, когда они подходят ближе, он протягивает в их сторону глиняную чашу. Это и есть упомянутый в письме охранник. Если ИП кинут ему в чашу монеты, он покачает головой. «Неправильный ключ,» - его голос силен и не характерен для столь тщедушного человека, мало какие нищие обладают столь мощным голосом.

Если же поместить в чашу пергамент, полученный от «V», нищий-охранник кивает в знак одобрения. «Проходите,» - говорит он своим сильным голосом и пергамент пропадает в лохмотьях, - «Капитан ждет вас.» При этом врата распахиваются, открывая доступ к северо-западной лестнице.

ВНЕЗАПНОЕ СОБЕСЕДОВАНИЕ (СЛ 3)

Каменная лестница приводит ИП к верхней части башни, холл которой представляет собой закрытую оранжерею. Стекланный потолок не мешает свету, в то время как в самом помещении царит влажный и теплый климат джунглей. Старик сидит на столе и его легко обнаружить, когда ИП входят в комнату.

Другие особенности оранжереи описаны ниже.

Свет: Стекланный потолок позволяет солнечному свету попадать в комнату (яркий свет)

Звук: ИП сразу слышат стрекот насекомых и стук дождя по стеклянному потолку. Проверка Слуха Сл 14 позволит услышать шорох в глубине джунглей (это ужасная обезьяна, см. ниже)

Реакция: Если ИП нападают на старика, то шесть стражей Цитадели появляются за 1d4+1 раунда и защищают его. Стражи Цитадели соответствуют воинам 3 уровня (Руководство Мастера, стр. 117)

Используемые правила: Борьба, Книга Игрока, стр. 155; Лесная местность, Руководство Мастера, стр. 87.

Для проведения этого столкновения используйте карту Оранжерей Виорра.

Ситуация: Старик - это Виорр Мэлак, это он позвал сюда приключенцев. Он - капитан Тайных Фонарей Короля, разведывательной службы Королевской Цитадели Бреландии. Он слышал о похождениях приключенцев и надеется, что они помогут ему разрешить проблему с Луканом. Но сначала он хочет проверить их силы, чтобы убедиться, что в историях о них есть хоть капля правды.

Когда ИП войдут в оранжерею, прочитайте:

Пожилый мужчина сидит за столом в этих импровизированных джунглях. Бледный и тощий, он возится с орхидеями в вазе перед ним. Садово-огородный инвентарь разложен по всему столу, рядом лежит трость с серебряным набалдашником, а на спинке стула висит ранец. Не оборачиваясь в сторону вошедших, он произносит мягким голосом: «Я Виорр Мэлак. Добро пожаловать в мой маленький кусочек дикой природы».

После того как персонажи представляются, прочтите:

«У меня есть для вас работа. Работа, которая сделает вас богатыми,» говорит Виорр, засовывая руку в карман. Он достает оттуда склянки с зельями и начинает аккуратно расставлять их на краю стола.

«Но, если вы не против, вам придется пройти небольшую проверку. В моей теплице есть дикая обезьяна. Я хочу, чтобы вы сразились с ней, но при этом не убивали ее. Без сознания – пожалуйста, истекающую кровью – пожалуйста, подчиненную магией – тоже пожалуйста. Только не убивайте.

Вот вам лечащие зелья. Используйте их, как хотите. Ах да, будьте осторожны. Обезьяна плотоядна и очень голодна.»

На столе лежит шесть зелий лечения легких ран. Виорр следует за персонажами, пока они не ходят по джунглям, прихрамывая позади персонажей со своей тростью. Он не будет вмешиваться в драку. На любые вопросы, которые персонажи будут задавать, он отвечает «Сначала обезьяна, потом вопросы. Я хочу увидеть, на что вы способны.»

Ужасная Обезьяна: 32 хита; Мануал по Монстрам стр. 62.

Тактика Ужасной Обезьяны: Обезьяна начинает драку на высоте 15 футов над землей, на дереве отмеченной знаком X на карте. Она ждет, когда персонажи подойдут к

дереву на расстояние 5 футов, а затем спрыгивает с него (считается атакой с разбега) и бьет персонажа.

Модификатор Прятания Обезьяны +1 (+2 за ловкость и -1 за размер), так что возможно, что персонажи заметят ее, еще до того, как подойдут к дереву. Если персонажи не подходят, но заметили Обезьяну, то она спускается и кидается на ближайшего персонажа.

Если Ужасная Обезьяна дважды промахивается по одному и тому же персонажу, то она начинает злиться и пытается схватить (grapple) его, обездвигить и разорвать (rend) его насмерть.

Развитие событий: Персонажам придется справляться с лесной местностью в течении данного события. Деревья обеспечивают заслон (+2 к КД, +1 бонус к Рефлексу) и высокую наблюдательную позицию (с броском на Лазание Сл 15).

Легкий Подлесок обеспечивает скрытность и увеличивает Сл бросков на Тихое Передвижение и Акробатику на 2. Перемещение по нему считается за 2 квадрата (любые квадраты, которые содержат джунгли, считаются за легкий подлесок).

Если персонажи случайно убивают Обезьяну, Виорр все равно решает работать, если поверит, что они на самом деле пытались ее просто нокаутировать. В этом случае, снизьте плату за следующее задание на 20%, что отражает его меньшую уверенность в их способностях.

Когда столкновение заканчивается, Виорр ведет их обратно к рабочему столу. Событие «Миссия» начинается.

Опыт: Добавьте ИП 10% опыта, если они смогли победить Ужасную Обезьяну, не убивая ее.

Миссия

Это сцена взаимодействия. ИП получают задание и могут задать любые вопросы. После того, как игроки вместе с Виорром вернутся к столу, зачитайте:

Виорр роется в ранце, свисающем со стула. «Я представляю такой элемент Королевской Цитадели, как Тайные Фонари,» говорит он. «Мы исполняем... некие разведывательные... обязанности для Короля Боранела.

Нам нужны опытные путешественники, которые смогут привести обратно сбежавшего агента – живого, если возможно. Если вы поклянетесь хранить в тайне то, что вы сейчас услышите, я расскажу вам подробности.»

Как только персонажи соглашаются, он продолжает:

КТО ТАКИЕ ТАЙНЫЕ ФОНАРИ?

Королевские Тайные Фонари – разведывательная служба Бреландской Цитадели. Название появилось из мысли о том, что эти агенты работают в секрете, в тени, куда не попадают лучи солнца.

Тайные Фонари следуют Четвертому Королевскому Мандату, который говорит о том, что Тайные Фонари должны слышать и видеть всё, ибо информация – сила, которая может защитить корону от внутренних и внешних угроз. (Первые три гласят о хранении мира, охране границ и защите интересов Бреландии за границей.)

Эта ветвь Цитадели функционирует как хорошо финансируемое разведывательное агентство, которое имеет сложную сеть агентов и информаторов. Благодаря усилиям

Тайных Фонарей, Король Боранел необыкновенно хорошо осведомлен обо всем происходящем в Бреландии и во всем Кхорвэйре.

Виорр Мэлак – ветеран Тайных Фонарей, возглавляет подразделение службы в Шарне. Лукан был особенно хорош в незаметной слежке за подозреваемыми в шпионаже в Шарне, что сделало его предательство еще более ужасающим.

Виорр знал, что у Лукана могло быть бессчетное количество агентов, которые могли работать на него просто потому, что он их не сдавал. Понимание этого заставляет Виорра беспокоиться о том, какие дела творятся в тенях Шарне на самом деле сейчас.

«Один из наших самых лучших агентов, Лукан Стеллос, пропал два дня назад. Вчера, одно тщательно охраняемое секретное хранилище здесь, в Шарне, было взломано, и был украден мощный магический меч. Незадолго до сегодняшнего рассвета Лукан был замечен покидающим Шарн по восточной дороге. Мы хотим, чтобы вы поймали его и вернули в Шарн вместе с мечом.

Мы заплатим по 2000 золотых каждому, если вы приведете его живым и еще по 500 золотых, если вы вернете меч. Если же он умрет, то каждый получит по 1000 золотых, при наличии доказательств его смерти. Так или иначе, он нужен нам живым или мертвым, чтобы он больше не смог нас предать. Цена не обсуждается, так что давайте притворимся, что мы торговались, вы выиграли и это те условия, на которых вы настаивали.

Ах да, есть еще одно затруднение. Судя по свидетелям и состоянию тел, которые лежали в хранилище, у Лукана появились силы, которыми он раньше не обладал. Все еще заинтересованы?»

Виорр начинает доставать бумаги из ранца. Когда он показывает персонажам портрет Лукана, покажите игрокам картинку на этой странице. А когда он показывает изображение кареты Лукана, покажите им изображение на следующей странице.

«Я буду объяснять быстро, так что будьте внимательней,» - говорит Виорр. - «Вот портрет Лукана, нарисованный одним из Королевских художников. Лукан - человек, который был хорошо натренирован как в бою, так и в шпионаже. А вот изображение его черной кареты, которую видели, когда он покидал город через восточные



Лукан

ворота.

Эти документы говорят о том, что вы работаете на Короля Бреландии. Через Дом Вадалис мы подготовили вам лошадей, они будут ждать вас у восточных ворот. Считайте их дополнительной платой; мы урегулируем этот вопрос с Домом Вадалис позже.

Вот вексель. Если у вас будут непредвиденные расходы, предъявите эту бумагу в любом банке Дома Кундарак, и вы получите деньги. Дружественное напутствие: Королю Боранелу не нравится, когда разбрасываются его деньгами, так что придержите письмо до действительно тяжелых времен.

Меч - Клинок Души и у него есть рубин в рукоятке. Наши маги говорят, что он излучает зло, так что будьте аккуратны.

Мы не знаем, что движет Луканом, но у нас есть улики, оставленные им в своих апартаментах. Если основываться на его записях, которые он думал, что уничтожил, он направляется в Троланпорт.

Это в Зиларго. Единственное слово, которое мы смогли восстановить из записок - «крелл». И мы понятия не имеем, что это значит.

Теперь вы знаете, все, что знаю я. У Лукана фора в несколько часов. Еще есть вопросы?»

НОВЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ: КЛИНОК ДУШИ

Данный *Клинок Души* - один из тринадцати подобных предметов, созданных в Каррнате во время Последней Войны, чтобы усилить военачальников и в то же время обеспечить их лояльность королю и короне с помощью тайных и некромантических средств.

Данный клинок был захвачен, когда каррнатский военачальник пал во время сражения с силами Бреландии. Сейчас, попав в руки Лукана, он хочет вернуться на родину.

Клинок Души: Острый длинный меч +2, NE; Инт 17, Муд 17, Хар 17; речь, телепатия, темновидение и слух 120 фт.; Эго 18.

Меньшие силы: Волибные огоньки 3/день, Лечение средних ранений 1/день, рок - постоянно действует.

Особая сила: замешательство (радиус 15фт, Сл 16) неограниченное число раз.

Характер: Злой интеллект этого клинка был создан таким образом, что у него единственная цель - способ-

ствовать победе Каррната и возвышению его как центра Кхорвэйрской цивилизации, и он успокоится до тех пор, пока все остальные страны не окажутся под пятой Каррната. Когда *клинок* поработил Лукана, он направил его обратно в Каррнат, запуская тем самым события этого приключения. *Клинок Души* получает полный контроль над Луканом к моменту первой его встречи с персонажами.

Когда Лукан раздражает *клинок*, он использует лечение средних ран на Лукане, заставляя его страдать, так как он - нежить.

Голос клинка душ тихий и шепчущий, но его владелец может услышать его даже на расстоянии и во время битвы.

Сильная Трансмутация; Уровень Заклинателя 15; создание магических оружия и брони, лечение средних ран, рок, волибные огоньки, замешательство;

Цена 87,615 золота; Стоимость создания 43,965 золота + 3,492 опыта.

У персонажей безусловно будут вопросы. Вот ответы Виорра, которые вы можете прочесть или перефразировать.

«Почему именно мы? Вы не могли отправить своих агентов?»

«Лукан был надежным агентом, до того, как все это случилось. Я понятия не имею, были ли союзники у Лукана за пределами Цитадели. Поэтому я не могу отправить своих агентов – Я – единственный член Тайных Фонарей, которому я доверяю. Время работает против нас, поэтому, я решил попросить вас о помощи.»

«Зачем он нужен вам живым?»

«В нашем деле, информация – самый ценный товар. Мы должны знать то, что он знает, кому он это рассказал сказал, и на кого он сейчас работает. Иначе такое может произойти вновь. Конечно, мертвый Лукан лучше, чем Лукан в руках противника.»

«Какими силами Лукан обладает?»

«Сейчас сложно сказать. Он – мастер маскировки, но этому навыку можно научиться. Он смог приказать другому до того верному агенту открыть хранилище. Он выстоял такие атаки, которые обычный человек выдержать не мог бы.

Он спустился по стене башни, так же, как мы с вами ходим по полу этой комнаты. Возможно это меч, но он проявлял эти способности еще до того, как заполучил его в руки.»

«Расскажите нам про Клинок Душ.»

«Мы знаем не много. Мы получили его от военачальника Карната незадолго до окончания Последней Войны.

Но нас не было возможности его изучить. Мы только

знаем, что он очень магический магическими и очень злой. Остальная информация будет только догадками.»

«Что Лукан делал для вас?»

«Контрразведка. Он с легкостью мог войти в доверие к агентам противника, выведывая у них, на кого они работают, и раскрывая целые сети вражеских шпионов. С его исчезновением мы не только потеряли ценную экспертизу, но и одна из этих вражеских сетей могла повернуть Лукана против нас.»

«Есть ли у него друзья или противники?»

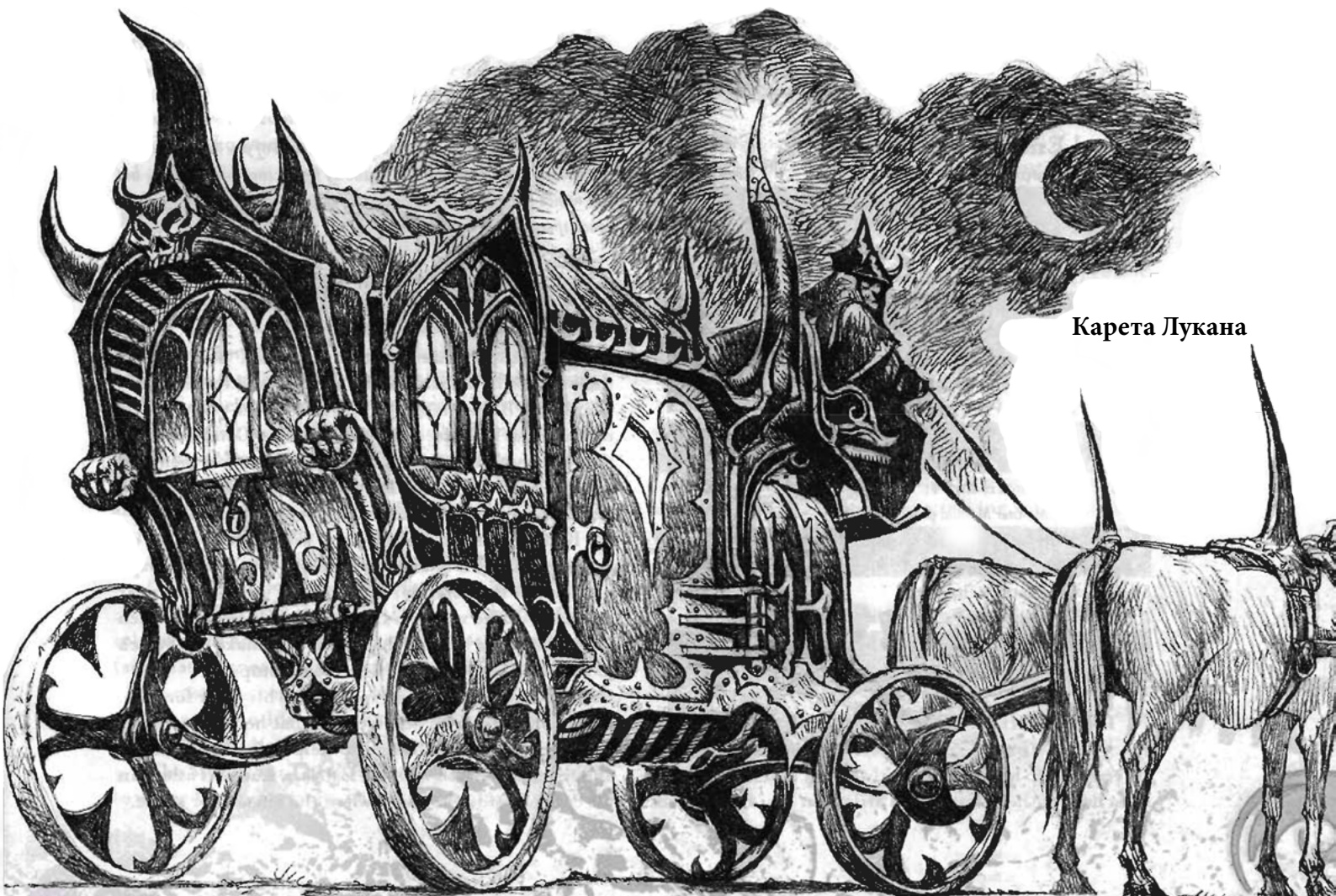
«У Лукана есть сестра, Грилша, здесь в Шарне. Мы искали ее все утро, мы ее до сих пор не нашли. Это эффектная молодая женщина с длинными рыжими волосами. Что до врагов, вы можете начать с кого угодно в шпионском обществе.

Другие нации, криминальные группы, дома, отмеченные драконом – почти каждая группировка, у которой есть власть, имеет разведывательную сеть, которой пытался помешать Лукан. Есть очень много людей, которые хотят видеть его мертвым.»

«Зачем мы только что дрались с обезьяной?»

«Я хотел увидеть, сможете ли вы обезвредить цель, не убивая ее. Конечно, Лукан – не обезьяна, но все же. Я так же хотел проверить сможете ли вы с ней справиться. Я не хочу отправлять неопытную группу на опасную и важную для Короны миссию.»

Когда путешественники задали все свои вопросы, можете переходить ко второй части.



Карета Лукана

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: МАСКАРАД В ТРОЛАНПОРТЕ

Позвольте персонажам подготовиться к путешествию, с учетом того, что в дорогу необходимо будет отправиться не более, чем через час. На магоплеменной лошади персонажи могут проходить около 50 миль в день. У Лукана фора около восьми часов (один день нормального путешествия), и его карета проезжает около 80 миль в день. От Шарна до Троланпорта около 800 миль по Ориенской торговой дороге, ведущей вдоль южной опушки Королевского Леса, пересекая реку Тролан и попадая в город гномов.

Это значит, что если все пойдет по плану, то Лукан доберется до Троланпорта за 10 дней. Но все идет не по плану. Лукан сталкивается с проблемой необходимости замены лошадей в двух днях пути от Троланпорта.

Он только-только вновь отправляется в дорогу на двенадцатый день путешествия, когда персонажи догоняют его. (Персонажам потребуется 16 дней, чтобы добраться до Троланпорта при условии нормального передвижения в течение 8 часов в день. Если они захотят подогнать своих лошадей, то им придется их заменить на четвертый день погони.)

По пути есть десятипроцентный шанс за каждый час, что персонажи наткнутся на какое-либо событие на дороге. Когда они на привале, но не отдыхают в гостинице, шанс столкнуться с кем-либо составляет 20% за каждые 8 часов (проверка делается дважды за 8-часовой отдых). Если событие случается, обратитесь к таблице ниже.

Встречи в пути (EL 4)

d%	Противник	Уровень энкаунтера (EL)
01-15	1к3 бандиты кентавры, 26 хита каждый, смотри Мануал по Монстрам стр.32	5
16-25	1к3 огры-налетчики, 29 хита каждый, смотри Мануал по Монстрам стр.199	5
26-35	Военный патруль, 2к6 на конях, воины первого уровня; Бреландские (40%), Зил (35%), из одного из домов этого региона(25%)	4
36-45	1к3 Мерцающие Псы; 22 хита каждый, смотри Мануал по Монстрам стр.28	4
46-55	1к3 Ворги, 30 хитов каждый, смотри Мануал по Монстрам стр.256	4
56-65	Кабан-Оборотень, 34 хитов, смотри Мануал по Монстрам стр.172	4
66-80	Торговцы 1к3 повозок, каждый с одним экспертом 1-го уровня и двумя воинами 2-го уровня	3
81-98	Куролиск; 27 хитов, смотри Мануал по Монстрам стр. 37	3
86-100	Бросьте по таблице «Кто выбивает дверь?»	5

Ситуация: Четыре тяжелых лошади тянут Карету Лукана. Его сестра, Грилша, едет вместе с ним. Она согласилась помочь ему, потому что Лукан – часть ее семьи и потому что она очень сильно любит своего брата, несмотря на то, что он превратился в вампира. Лукан подгоняет своих лошадей, заставляя их двигаться 16 часов в день. Каждые четыре дня он заменяет лошадей, а загнанных лошадей продает. Персонажи могут узнать это, проведя бросок на Сбор Информации Сл 10, когда они заезжают в города по пути и у них есть время опросить людей.

На двенадцатый день путешествия (шестой, если они подгоняли лошадей, как это делал Лукан), путешественники встречают Карету Лукана. Переходите к событию «Битва на дороге».

БИТВА НА ДОРОГЕ (EL ВАРЬИРУЕМ)

У Лукана и Грилши были проблемы с заменой загнанных лошадей в маленькой гномской деревушке за 160 миль до Троланпорта. Эта задержка позволяет персонажам впервые столкнуться с агентом Темных Фонарей. Это событие происходит в сумерках, незадолго до того, как солнце спрячется за горизонт.

Описание встречи приведено ниже.

Свет: Сумерки в начале (тусклое освещение), спустя три хода начинается ночь.

Звук: тишина.

Реакция: Когда Грилша замечает персонажей, она пытается уехать от них.

Важное правило: Битва верхом. Книга Игрока стр. 157.

Это первая стычка лицом к лицу между персонажами и Грилшей. Она начинается с того, что они замечают впереди карету Лукана. Прочтите:

Взобравшись на небольшой холм на дороге, вы видите черную карету, которую давно ищете. Фигура, управляющая повозкой, окутана тенью, но вы видите длинные развивающиеся рыжие волосы.

Персонажи бросают инициативу. В начале столкновения карета опережает персонажей на 1200 футов.

Если только персонажи не сделают ничего необычного, Грилша заметит их, если посмотрит назад. Каждый раунд есть 25% вероятность, что она обернется (сделайте бросок в начале раунда). Повозка движется со скоростью 50 футов каждый раунд и 200 футов каждый раунд, если Грилша их замечает и начинает подгонять лошадей. Если персонажи начинают подгонять своих магоплеменных лошадей, то они могут проходить 260 футов каждый раунд.

Так как погоня происходит на прямой дороге, то вы можете использовать относительную карту, а не передвигать персонажей и повозку всё время. Расположите повозку у одного края карты, и приближайте персонажей к ней в зависимости от расстояния, которое они покроют в соответствующий раунд. Переключитесь на стандартную карту, когда карета остановится.

Ситуация: Лукан обратился к сестре за помощью, и она согласилась. Ей наплевать, что он стал вампиром. Она согласилась помочь ему уйти от преследования и добраться в Карнат с Клинком Душ. Лукан спит в своем гробу, в

карете, когда начинается данное событие.

Грилша: 29 хитов, смотри Приложение.

Лукан: 42 хита, смотри Приложение.

Тактика Грилши: Грилша кастует *магическую броню* и *щит* в первые два раунда, когда она заметит персонажей, склоняясь в переднюю часть кареты, чтобы карета ее частично загоразживала от противников позади. В том очень вероятном случае, если персонажи догоняют ее, она начинает атаковать их лошадей. Она использует свитки *электрического заряда (lightning bolt)* и *огненного шара (fireball)*, чтобы атаковать как можно больше преследователей, а затем атакует лошадей заклинанием *магического снаряда (magic missile)* или из своего ручного арбалета. Так же она бьет по стенке кареты изо всех сил, до тех пор, пока Лукан не проснется. Если все идет плохо, то она использует *невидимость* и *полет*, чтобы выбраться с поля боя, затем используя свитки *фантомного коня*, чтобы добраться до Троланпорта.

Тактика Лукана: Каждый раунд есть 50% шанс, что он проснется; он автоматически просыпается, если карета останавливается. В первый ход он вылезает из своего гроба. В следующий, он открывает заднее окошко кареты (считается бойницей для целей определения заслона) и использует свою способность *дети ночи*, чтобы призвать волков из леса по бокам дороги. Он наблюдает за дракой из кареты и вылезает только если карета останавливается или что-то случается с Грилшей. Лукан использует свою альтернативную форму или газообразную форму, чтобы сбежать в лес; он не заинтересован в драке в этот момент.

Развитие событий: В том вероятном случае, если Лукан и Грилша скрываются, они продолжают свое путешествие в Троланпорт, ведя себя тихо и покупая при необходимости новый гроб. Когда персонажи добираются до Троланпорта и пытаются найти Лукана и узнать значение слова «крелл», переходите к столкновению «Расследование в Троланпорте». Тем не менее, для того, чтобы добраться до столицы Зиларго, персонажам вновь предстоит путешествие, а значит и вновь возникает возможность случайных столкновений.

РАССЛЕДОВАНИЕ В ТРОЛАНПОРТЕ (EL 4)

Троланпорт – столица гномской нации Зиларго. В отличие от других городов, прибрежная столица состоит из сети каналов и наводненных проездов вместо твердых улиц.

В городе также есть каменные улицы и соединяющие их мосты, но самый легкий способ передвижения по городу – используя лодки, которые курсируют по каналам.

В Троланпорте персонажи могут попробовать отыскать Лукана и Грилшу или же узнать о значении слова «крелл».

В «Ситуации» вы сможете узнать все подробнее.

Описание Троланпорта читайте ниже.

Свет: день, облачно (яркое освещение).

Звук: разговоры, цокот копыт, торговля, плеск воды в каналах, и другие типичные для города звуки, Крадущиеся Сахуагины (Тихое Передвижение +1).

Реакция: При драке на улице – 1d4+4 гномов-стражей

появляются через 1d4+4 ходов. Гномы-стражи – воины 1-го уровня. (*Мануал по Монстрам* стр. 134).

Ситуация: Персонажам потребуется немного поискать следы присутствия Лукана или значения слова «крелл», которое Виорр нашел в записках Лукана. Пока они ищут следы, сахуагины тихо выслеживают их по водным путям и в конечном итоге нападают на них.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Попытки выследить Лукана безуспешны. Троланпорт – огромный метрополис и способности Лукана в скрытности делают невозможным его обнаружения после всего нескольких часов расспросов на улицах.

С другой стороны, чтобы узнать про «крелл», персонажам потребуется только 1d4+1 часов расспросов на улице и проверка на Сбор Информации (которую можно делать без рангов в навыке и можно повторять, пока не будет достигнут результат 15 и больше).

Что они узнают зависит от удачности проверки на Сбор Информации. Описание читайте ниже:

Сбор Информации 15-24: «К-р-е-л-л говоришь? В городе Аундарианский дипломат с именем Нейя ир'Крелл. В Аундарианском посольстве будет какой-то прием для высшего общества, сегодня вечером.»

Сбор Информации 25 и выше: Помимо всего сказанного, они еще узнают: «Это бал-маскарад, который проводится по приглашениям. Должно быть много музыки и танцев и всего остального, чем занимаются дипломаты после захода солнца и восхода луны.»

Аундарианское посольство – огромное здание белого мрамора в Троланпортском Посольском Ряду. Кроме безупречно ухоженного двора за высокой оградой из кованого железа мало что видно с улицы-канала. По всему Посольскому Ряду огромное количество стражи.

ДРАКА

Во время расследования персонажей два сахуагина пытаются подкрасться к ним, вылезая из каналов, когда персонажи заходят на узкую улочку или аллею. Троланпорт в настоящий момент борется с эпидемией преступлений сахуагинов, и персонажи могут быть втянуты в одно из них, если не будут достаточно аккуратны. Обычно сахуагины живут далеко в океане, но небольшая группа отправилась в Троланпорт в поисках еды и добычи.

Сахуагин (2): 11 хитов; Мануал по монстрам стр.217.

Тактика Сахуагинов: Сахуагин пробует использовать свой модификатор к Прятания +6 (+10 под водой) и модификатор Тихого Передвижения +1, чтобы подобраться к персонажам через каналы. Затем они фланкуют отдельных персонажей, если это возможно, атакуя своими резцами или когтями. Если его здоровье опускается ниже 5, сахуагин пытается нырнуть в воду и скрыться в мутной воде.

Развитие событий: если персонажи всерьез заинтересованы в обезвреживании сахуагинов, представители Троланпорта могут нанять их, чтобы выследить и обезвредить банду сахуагинов. В этой банде 8 сахуагинов, которые скрываются в пещере около порта.

ОСТАВЬ ОРУЖИЕ, ВСЯК СЮДА ВХО- ДЯЩИЙ (ЕЛ 4)

Персонажи узнают, что «Крелл» - это некая личность, а не место или объект. Нейя ир'Крелл - высокопоставленный дипломат в Аундарианском посольстве. На самом деле, хоть персонажи этого еще и не знают, она работает на Королевские Глаза Аундаира, разведывательное агентство, которое служит Королеве Аундаира.

Похоже, что дипломат проводит высокопоставленный прием сегодня в посольстве - бал-маскарад, проводимый развлечь народ и создать такую атмосферу, где могут происходить различные тайные сделки. Одна из таких сделок и включает Лукана и посла. Она планирует предоставить Лукану документы и билеты, чтобы Лукан мог в целости и сохранности добраться до Каррната.

Это столкновение состоит из попыток персонажей попасть в Аундарианское посольство.

Другие особенности этого события описаны ниже.

Свет: Вечные фонари дают яркое освещение вокруг посольства и около дверей.

Звук: Бормотание толпы, шум и музыка из посольства (автоматически).

Реакция: На драку и при попытке ворваться внутрь посольства через 3 раунда прибегают 1d4 стража, чтобы арестовать нарушителей.

Смотрите характеристики стражей ниже.

Ситуация: Данное событие - тест на остроумие для персонажей, они должны пройти стражей у дверей, чтобы попасть на прием Нейи ир'Крелл. Когда персонажи входят на территорию посольства вечером, прочтите:

Мигающие магические огоньки, созданные гномами-конферансье, ведут вас во двор Аундарианского посольства, прямоком к огромным деревянным дверям. За дверями вы слышите звуки музыки и смех.

Два гнома в полной латной броне и с крюкастыми молотами стоят по обе стороны дверей. У их ног стоит коробка полная белых бумаг. «Добро пожаловать на вечер Тысячи Звезд. Ваши приглашения, пожалуйста,» мрачно говорит один из гномов.

Грилша

Стражи не пропустят незваных гостей, и они не позволят никому пройти с оружием или в средней или тяжелой броне. (Больше информации о правилах бала читайте ниже.)

Стражи посольства: Гном мужчина воин 2 ур.; CR 2; маленький гуманоид; HD 2d10+6; 17 хитов; Инициатива +2; Скорость 15 футов; КД 20, касательная 12; без ловкости 19; базовая атака +2; Борьба -2; атака +4 в ближнем бою (1d6/x3, мастерский гномский крюкастый молот) или +5 в дальнем бою (1d8/19-20, тяжелый арбалет); Полная атака +2 в ближнем бою (1d6/x3, мастерский гномский крюкастый молот) и +2 в ближнем бою (1d4/x4, мастерский гномский крюкастый молот) или +5 в дальнем бою (1d8/19-20, тяжелый арбалет); SA заклинаниеподобные способности; SQ -; AL LG; SV Стойкость +6; Рефлекс +2; Воля +0; Сил 10; Лов 15; Кон 17; Инт 13; Муд 10; Хар 8.

Способности: Прыжки -9; Слух +2; Внимательность +2; Чувство мотивации +2; Боевая Экспертиза; Бой Двумя Оружиями; Улучшенная Подсечка.

Экипировка: Полная латная броня; Мастерский гномский крюкастый молот; Тяжелый арбалет с 10 болтами.

Тактика стража: Это стражи предоставлены посольству Троланпортским правительством, и они с пристрастием выполняют свою работу так как назначения в дипломатические представительства обычно довольно хорошо оплачиваются, и они хотят получить еще одно такое назначение в будущем.

Чтобы пройти через дверь, гость должен удовлетворять трем условиям:

1. У каждого гостя должно быть приглашение.

«Потеряли вы его, или нет, нам было приказано не делать никаких исключений,» говорят гномы. Стражи собирают приглашения на входе и бросают их в ящик у их ног. Приглашения идентичны; они не именные. (Если персонажи постоят там около пяти минут, то они увидят, что прежде чем пропустить гостя, гномы пристально рассматривают приглашение, а потом кладут его в коробку и открывают двери для гостя.)

Персонажи могут достать приглашение, стащив его из ящика, используя заклинание *магическая рука* или с успешной проверки Ловкости Рук Сл 20. Гномы могут заметить (Сл 10 чтобы заметить заклинание *магическая рука* и Сл, равная результату Ловкости Рук), что делают персонажи. Каждые пять минут приходит гость, на котором также можно использовать Ловкость Рук или более насильственные методы, чтобы заполучить приглашение.

2. Гость должен сдать все оружие и любую очевидно опасную магию. Гномы осматривают персонажей и автоматически замечают любое оружие, которое персонажи не потрудились спрятать. Стражи объясняют, что они с удовольствием сложат оружие в сторожевом пункте и отдадут его, когда закончится прием. Стражи также косо смотрят на очевидные магические предметы, такие как светящийся посох, яркосветящийся шлем и т.д. Они спрашивают, что делает данный магический предмет и затем предупреждают, что использование заклинаний на балу запрещено законом.

Если персонаж пытается пронести скрытое легкое оружие мимо стражей, то проведите бросок Ловкости Рук и сопоставьте с броском Внимательности стража. Ловкость Рук может использовать, не имея рангов в ней, любой персонаж, используя бонус к Ловкости. Кинжалы дают бонус +2, потому что их легче спрятать, и если персонаж носит

громоздкое или тяжелое одеяние, он также получает бонус +2. Если у персонажа получается, то стражи не замечают оружие. Если персонаж провалит проверку, то стражи замечают оружие и не впускают персонажа. Также персонажи могут использовать такое заклинание, как *невидимость* или использовать заклинание *уменьшение предмета*, чтобы пронести оружие на бал.

Стражи верят во все, что персонажи говорят им про магические предметы (не оружие), до тех пор, пока это хоть немного похоже на правду. Магия вне их компетенции.

3. Гости должны быть соответствующе одеты. Как минимум, это должен быть благородный наряд, и большинство гостей выглядят как гости королевских кровей. Персонажи, которые выглядят не по дресскоду, отправляются к швее, которая находится в нескольких кварталах отсюда, где они могут приобрести Благородный наряд (75зм), королевский наряд (300зм), или маскарадный костюм (100-500 золотых, в зависимости от того, насколько это яркий и причудливый костюм).

Правила также запрещают щиты, среднюю броню и тяжелую броню. «Мы живем в мирное время, сэр, разве вы не слышали об этом?» - говорит гном-страж. Стражи охотно позволяют оставить броню и щиты в караулке, откуда персонажи могут забрать их, когда бал закончится.

Наконец, правила маскарада требуют, чтобы все гости были в масках. Стражи могут предоставить простые маски-домино «забывчивым» персонажам.

Персонажи, у которых нет подходящей одежды, могут или быстро приобрести все необходимое в магазинах и лавках, или воспользоваться магией иллюзий, чтобы обмануть стражу. *Приукрашенная (glamered) броня* тоже вполне сгодится для этой цели.

Развитие событий: Если персонажам не удалось незаметно похитить приглашение, их поймали со спрятанным оружием или они стали вести себя слишком навязчиво, охранники не будут с ними церемониться. Под угрозой ареста их попросят покинуть бал. Но через 20 минут после прибытия персонажей стража должна смениться, и тогда у героев появится второй шанс.

Если персонажам удалось войти в бальную залу, следующим этапом для них становится сам бал-маскарад (см. ниже).

Опыт: за удачную попытку проникнуть на бал персонажи получают полный опыт, вне зависимости от того, как именно они достигли желаемого.

БАЛ-МАСКАРАД

Это специальный эпизод. На балу герои могут встретиться, пообщаться и обменяться любезностями с мастерскими персонажами. К концу вечера обмен любезностями принимает неожиданный оборот: вечеринка превращается в драку после того, как аундаирские агенты нападают на Лукана.

Ниже приводится описание бала:

Освещение: По всей комнате рассыпаны заклинания пляшущие огоньки, которые каждый ход с равной вероятностью обеспечивают яркое или тусклое освещение.

Звуки: Гул голосов и музыка, которую исполняет расположившийся на возвышении квартет эльфов (из-за громкости автоматически действует штраф -5 на все попытки расслышать что-либо еще).

Реакция: При попытке извлечь оружие или затеять драку

через три хода прибывает 1d4 посольских стражников (автоматически). Характеристики посольских стражей см. на стр. 10.

Важные правила: влияние на отношение мастерских персонажей, Книга Игрока, стр. 72; навык Исполнения, стр. 79.

Ситуация: Нейя ир'Крелл, высокопоставленный аундаирский дипломат в Троланпорте, ведет двойную жизнь. Она не только дипломат, но и агент Королевских Глаз Аундаира. Бал стал не только развлечением для высокопоставленных и могущественных жителей Троланпорта, но и отличным прикрытием для кое-каких тайных дел Нейи. Все местные дипломаты, занимающие хоть сколько-нибудь значимую должность, обязательно посещают ежегодный аундаирский бал-маскарад.

Этим вечером Нейя – слуга двух господ. Давняя дружба с Луканом (она не знает о его превращении в вампира) требует от нее оказать ему помощь – выправить документы и билеты в Карнат. Но она – верная подданная своей страны, а значит, должна схватить Лукана и передать его вышестоящему начальству из Королевских Глаз. Нейя не видит конфликта между этими задачами. Вместе с агентом Миной ир'Эрдалис она подстроила Лукану ловушку, при этом согласившись передать ему все, о чем он просит. Если Лукану удастся избежать западни, он сможет покинуть Зиларго и продолжить свой путь. Если же нет, то это уже не ее проблемы.

Среди приглашенных гостей значатся гномские высокопоставленные чиновники и дипломаты, дипломаты всех Пяти Наций, работающие в Троланпорте, и избранные представители нескольких домов с драконьей меткой. В дальнем углу бальной залы расположился квартет эльфов. Музыканты играют на гитаре, флейте, клавесине и барабанах. Эти эльфы не только отлично владеют своими инструментами, но и работают на шпионскую Теневую Сеть дома Туранны.

Если персонажи не стали покупать костюмы, они получают штраф -2 ко всем проверкам Харизмы, поскольку гости и слуги подозрительно косятся на их не вполне подходящие к событию наряды.

Из-за масок и костюмов персонажам сложно обнаружить Лукана и Нейю, но и Лукану непросто узнать Нейю, а Мине – найти Лукана. Поэтому у персонажей есть время походить по залу и освоиться. Они могут потанцевать, поговорить с кое-кем из дипломатов и горожан Троланпорта, а также перекусить и выпить.

При отыгрыше этой сцены воспользуйтесь картой бальной залы (см. форзац).

Когда персонажи успешно миновали стражу на входе и уже готовы присоединиться к гостям, зачитайте:

Стены залы искусно задрапированы черным и белым крепом. Тут и там порхают волшебные огоньки, освещающие помещение. В дальнем углу расположился квартет эльфов, под их музыку в центре залы танцует порядка дюжины танцоров. У круглых столиков рядом с платформой для танцев расположилось еще человек сорок, они тихонько переговариваются друг с другом и время от времени берут с поднесенных слугами подносов бокалы и закуски.

Самая примечательная особенность бала – это костюмы, в которые здесь одеты все, и хозяева, и гости, и слуги. У всех лица скрыты под масками, украшенными перьями, блестками, кусочками меха и поддельными драгоценностями.

ми.

Многие женщины облачились в длинные полупрозрачные платья, мужчины одеты в облегающие бриджи и богато расшитые золотыми нитями и крохотными драгоценными камнями камзолы.

На первый взгляд, примерно треть гостей – гномы.

Гости маскарада: К тому времени, как персонажи войдут в бальную залу, несколько важных персонажей уже находится в ней.

Среди них Лукан (в маске орла), Грилша (в маске совы), Нейя ир'Крелл (в маске золотого дракона) и Мина ир'Эрдалис (в маске синего дракона), агент Королевских Глаз Аундаира, настроенная схватить и допросить Лукана.

Характеристики Нейи и Мины, а также агентов Мины, носящих простые маски-домино, приведены ниже.

Нейя ир'Крелл: женщина человек аристократ 2 / плут 4; CR 5; Средний гуманоид; HD 2d8 + 4d6; 25 хитов; Инициатива +7; Скорость 30 футов; КД 15, касательная 15, без ловкости 12; Базовая атака +4; Борьба +4; Атака или Полная атака +4 в ближнем бою (1d4 /19-20, кинжал) или +7 в дальнем бою (1d4/19-20, ручной арбалет); SQ: увертливость, подлая атака +2d6, обнаружение ловушек, чувство ловушек +1; AL LN; SV Стойкость +1; Рефлекс +7; Воля +5; Сил 10; Лов 16; Кон 10; Инт 13; Муд 12; Хар 15.

Способности: Блеф +11, Дипломатия +13, Сбор Информации +11, Прятание +8, Знание (дворянство и аристократия) +6, Тихое Передвижение +8, Вскрытие Замков +8, Чувство Мотивации +12, Внимательность +6; Улучшенная Инициатива, Переговорщик, Выстрел в упор, Точный выстрел.

Языки: Всеобщий, Гномский.

Экипировка: Кинжал, ручной арбалет с 10 болтами, маскарадный костюм, костюм дворянина, кошелек (25см, 15зм, 10пм), кольцо защиты +2.

Мина ир'Эрдалис: Женщина человек волшебник 5; CR 5; Средний Гуманоид; HD 5d4+10 плюс 3; 25 хитов; Инициатива +0; Скорость 30 ft.; КД 10 (16 с броней мага и кошачьей грацией), прикосновение 10 (12 с заклинаниями), без ловкости 10 (14 с заклинаниями); Базовая атака +2; Борьба +1; Атака или Полная атака +1 в ближнем бою (1d4-1/19-20, кинжал) или +2 в дальнем бою (1d4-1/19-20, кинжал); AL N; SV Стойкость +3; Рефлекс +1; Воля +5; Сил 8; Лов 10; Кон 14; Инт 16; Муд 12; Хар 13.

Способности: Блеф +4, Гримировка +3, Концентрация +10, Знание (магия) +11, Чувство Мотивации +4, Основы Магии +11; Боевое Колдовство, Сделать Палочку, Фокусировка на Заклинании (зачарование), Живучесть.

Приготовленные заклинания Волшебника (5/5/4/3): 0—оцепенение (daze) (Сл 14), обнаружение магии (detect

magic) (2), рука мага (mage hand) (2); 1й - очарование персоны (charm person) (Сл 15), замаскировать себя (disguise self), броня мага (mage armor), магический снаряд (magic missile), туманная завеса (obscuring mist); 2й - кошачья ловкость (cat's grace), оцепенение монстра (daze monster) (Сл 16), прикосновение глупости (touch of idiocy), паутина (web) (Сл 15); 3й - огненный шар (fireball) (Сл 16), внушение (suggestion) (2) (Сл 17).

Экипировка: Кинжал, кошелек (содержит компоненты заклинаний), сумочка (15зм и 7пм), маскарадный костюм, одежда дворянина, плочка удержания персоны (hold person).

Аундаирские агенты (2): Мужчина челове монах 2; CR 2; Средний гуманоид; HD 2d8+2; 11 хитов; Инициатива +2; Скорость 30 футов; КД 14, касательная 13, без ловкости 11; Базовая атака +1; Борьба +7; Атака +3 в ближнем бою (1d6+2, безоружный удар); Полная атака +2/+2 в ближнем бою (1d6+2, безоружный удар); SQ увертливость; AL LN; SV Стойкость +5; Рефлекс +6; Воля +5; Сил 15; Лов 14; Кон 12; Инт 12; Муд 13; Хар 8.

Способности: Баланс +7, Прятание +7, Прыжки +7, Тихое Перемещение +7, Акробатика +7; Боевые Рефлексы, Уклонение, Улучшенная Борьба, Мобильность.

Экипировка: Наручи защиты +1, плащ сопротивления +1, маскарадный костюм.

Развитие событий: Если персонажи не вмешиваются, события столкновения разворачиваются в определенной последовательности, каждое происходит спустя определенное время после входа персонажей в бальный зал.

15 минут: Лукан встречает Нейю. Он приветствует ее и ведет на танцпол.

Нейя сообщает Лукану пароль для посадки на воздушный корабль, а также вручает маленькую сумочку с подорожными документами и аккредитивом. Мина прибывает сюда к вместе со своими агентами. Мина является законным гостем; ее агенты замаскированы под слуг.

20 минут: Во время танца, Нейя замечает, что руки Лукана холодны, и они не согреваются от ее прикосновений. После танца, она незаметно посылает за заклинателем, чтобы провести прорицание и выяснить, что случилось с ее давним другом.

Нейя также поощряет Лукана сойтись с другими гостями в беседах (так что он не уйдет прежде, чем она выяснит, что происходит).

25 минут: Мина обнаруживает Лукана и приглашает его на танец. Он соглашается.

30 минут: Прямо посреди танцпола Мина пытается сколдовать на Лукана заклинание очаровать персону. Попытка автоматически проваливается, поскольку нежить невосприимчива к заклинаниям, влияющим на разум. Мина отшатывается от Лукана, заподозрив, что он не тот, за кого себя

ХОД КОНЁМ

Если персонажи предпочитают не общаться со стражниками, есть несколько других способов попасть в по-сольство. Для этого сгодятся два заклинания зачаровать персону, либо заклинание сон, либо заклинание невидимости, если персонажи подождут, пока дверь откроется для других гостей.

Персонажи также могут попасть в бальную комнату через

неохраняемый служебный вход за углом. Если персонажи оденутся как сотрудники кухни, то вопросов никто не задает, хотя если они задержатся в кухне, то скоро их заставят заняться мытьем посуды.

В шкафчике в кухне хранится форма официантов, и персонажи ее легко находят, осмотревшись.

выдает. Лукан вызывает клинок душ, который хранится у него в перчатке (glove of staring). Начинается схватка, от которой с криками разбегаются напуганные слуги и гости.

Вышеописанная последовательность не должна загонять вас в жесткие рамки. Если персонажи начинают болтать с гостями, решат потанцевать или как-нибудь еще развлечься на балу, пусть это продолжается, пока не надоест. Расписание вышеприведенной последовательности событий в таком случае должно быть скорректировано соответствующим образом.

Когда начинается драка, вечеринку можно считать оконченной. Обратитесь к разделу «Начинается Бой», ниже. До тех пор персонажи могут взаимодействовать с балом как хотят, и могут поучаствовать в одном или нескольких из нижеприведенных занятий.

Поиск Нейи или Лукана

Плохое освещение, маскарадные костюмы и маски заметно осложняют задачу. Чтобы опознать Нейю по словесному описанию, нужно пройти проверку Внимательности Сл 25; чтобы опознать Лукана (его лицо под маской дополнительно изменено) или его сестру Грилшу – проверку Внимательности Сл 35. На то, чтобы внимательно изучить всех находящихся в зале, уходит 5 минут. За каждую известную отличительную особенность костюма Нейи или Лукана (об этих особенностях можно узнать из разговоров с остальными гостями и слугами) это время уменьшается на 1 минуту.

Чтобы осмотреть комнату требуется 5 минут. За каждую

примету, которую осматривающий знает о костюмах Лукана или Нейи (приметы можно получить в процессе разговора с гостями и слугами), это время уменьшается на 1 минуту.

Расспросы о Нейе или Лукане

Поначалу гости и слуги относятся к героям с полным равнодушием. Если персонаж просит гостя показать ему Нейю или Лукана, выполняется бросок на Дипломатию DC 15, чтобы расположить к себе собеседника. По-дружески настроенный гость не станет прямо указывать на Нейю или Лукана, но даст какой-нибудь намек, например, скажет «У Нейи маска с золотыми перьями» или «У этого Лукана рубчики на руках расшиты бриллиантами, а на правой руке – кожаная перчатка. Весьма необычно, должен признать». Если персонаж станет настаивать, гость может назвать ему еще одну отличительную особенность, но допрашивать себя никто не позволит. Если персонаж будет слишком навязчивым, отношение к нему сменится на недружелюбное, к тому же гость сам начнет задавать вопросы вроде «Почему вас так интересует Нейя» и «Как вас зовут, вы сказали?».

Разговор с Нейей

В начале сцены Нейя относится к персонажам совершенно нейтрально. При встрече в зале она поддерживает с ними вежливый, но ни к чему не обязывающий разговор. Если персонажи спрашивают ее о Лукане, она отвечает, что в первый раз слышит это имя, используя навык Блеф, чтобы скрыть удивление от вопроса.



Если расспросы становятся слишком настойчивыми или если персонажи дают понять, что они – не обычные гости, отношение Нейи к ним меняется на недружелюбное (она начинает раздражаться), при этом она испытывает любопытство и пытается узнать у персонажей, что же ими движет, одновременно давая им понять, что они лезут в дело, которое им не по зубам, и лучше бы им вернуться в Шарн. «Оставьте игры смерти и обмана профессионалам», - говорит она.

Если персонажи заговаривают с Нейей после того, как она потанцевала с Луканом, ее отношение сразу же меняется на дружелюбное, стоит только им упомянуть его имя. В этом случае ей движет скорее любопытство и желание узнать, что же произошло с ее другом, чем теплые чувства к персонажам. Нейя пытается вытянуть из персонажей все, что им известно о Лукане, соглашаясь на обмен информацией (по фрагменту за раз).

Она расплывчато рассказывает о прошлом Лукана, не упоминая при этом о собственной шпионской деятельности, но все же признается, что с Луканом они знакомы уже много лет. «Он оказывал мне кое-какие услуги, - признает она, - и я тоже время от времени помогала ему». Она очень хочет узнать все, что известно персонажам, поэтому засыпает их вопросами каждый раз, как они сообщают ей что-то новое.

РАЗГОВОР С ЛУКАНОМ

Лукан с самого начала относится к персонажам недружелюбно. Он вежливо и с вниманием выслушивает все, что говорят ему персонажи, используя навыки Почувствовать Мотивацию и Внимательность против их навыков Блеф и Маскировка, чтобы удостовериться, что они и в самом деле те, за кого себя выдают.

Если Лукан что-то заподозрил или вспомнил, что видел персонажей во время схватки по дороге в Троланпорт, его отношение немедленно меняется на враждебное. «Затевать драку посреди многолюдной вечеринки, а в особенности в Аундаирском посольстве, было бы неразумно. Чего вы хотите?».

Он не прочь поторговаться с персонажами, но отвергает любую предложенную ему сделку, поскольку клинок душ не позволяет ему ответить согласием. При этом Лукану хватает ума напустить на себя заинтересованный вид и попытаться вытянуть из персонажей какую-нибудь информацию об их нанимателях, возможностях и намерениях.

Если персонаж разговаривает с Луканом хотя бы 1 минуту, он может сделать проверку навыка Чувство Мотивации Сл 25. Если проверка прошла успешно, персонаж понимает, что Лукан ведет себя несколько неестественно, словно находится под сильным заклинанием. Персонаж чувствует влияние клинка душ.

Если персонаж вовлекает в разговор не Лукана, а его сестру Грилшу, она при первой же возможности подзывает брата, а затем стоит рядом на протяжении всего разговора с ним, высматривая возможную угрозу.

ТАНЕЦ

На балу танцуют так называемый «караван» - парный танец, похожий на танго, с множеством фигур и перемещений по танцполу. Пара опытных танцоров с легкостью выполняет все фигуры. Но персонаж с высоким значением Исполнения (танца) может стать настоящей звездой вечера. Информацию по Исполнению см. на стр. 79 Книги Игрока.

Чтобы произвести впечатление на собравшихся, требуется провести на танцполе не менее 20 минут. Персонаж

при этом не получает денежного вознаграждения, зато приобретает ситуационный бонус +2 к проверкам Харизмы до конца бала, при условии, что ему действительно удалось поразить всех своим искусством (Сл 20 и выше). В зале можно найти партнера любого пола и расы.

МУЗИЦИРОВАНИЕ С КВАРТЕТОМ

Бард или любой другой персонаж с рангами в Исполнении (пение) или Исполнении (игра на ударных, струнных или духовых инструментах) может попросить у музыкантов разрешения исполнить с ними одну-две песни или мелодии. Изначально музыканты относятся к персонажам нейтрально. Чтобы уговорить руководителя квартета, надо успешно пройти проверку Дипломатии Сл 15. Если музыкант соглашается, персонаж использует навык Исполнения (реакция слушателей определяется согласно правилам на стр. 79 Книги Игрока). Персонаж при этом не получает денежного вознаграждения, зато приобретает ситуационный бонус +2 к проверкам Харизмы до конца бала, при условии, что ему действительно удалось поразить всех своим искусством (Сл 20 и выше).

Все участники квартета работают на Теневую Сеть дома Туранни. Они внимательно наблюдают за всем, происходящим в зале, чтобы затем передать собранную информацию своему начальству. Все они ведут себя весьма сдержанно, но могут работать с Арейнди, если это соответствует вашим целям (см. таблицу «Кто пинает дверь» на стр. 3).

ЕДА И ВЫПИВКА

Проверок не требуется. Еда очень вкусная, а шампанское приятно пьянит. Любители более экзотических напитков могут заглянуть в бар. Выпивка подается бесплатно.

ЩИПАЧИ

Без них ведь не обходится ни одна группа, верно? Чтобы успешно избавить гостя от кошелька или драгоценного украшения, достаточно пройти проверку Ловкости Рук Сл 20, при этом у обычного гостя модификатор навыка Внимательность при попытке обнаружить вора равен +1. На время бала воришки получают штраф -4 ко всем проверкам на Ловкость Рук, поскольку вокруг них всегда толпится много людей. Если персонажа поймали, тут же зовут стражу. Успешная попытка приносит добычу (бросок d%): 01-50, 2d12 зм; 51-75, 2d6 пм; 76-90, украшения стоимостью 1d4x100 золота; 91-100, украшения стоимостью 2d4x100 золота.

СХВАТКА

Рано или поздно начинается схватка: либо персонажи, либо Мина обнаруживают Лукана и нападают на него. Как только начинается схватка, толпу охватывает паника. На карте бальной залы толпа показана как четыре Огромных роя (каждый занимает площадь 3 на 3 квадрата). Одна часть гостей стоит на танцполе, вторая – у бара, остальные две – в середине залы. Каждый ход толпа продвигается на 20 футов к ближайшему выходу, инициатива 0 (гости стараются ускориться, но нагываются друг на друга).

Ситуация: Как минимум две группы пришли на бал-маскарад, чтобы схватить Лукана – это персонажи (которые работают на Бреландию) и Мина со своими подручными (они работают на Аундаир). Нейя ир'Крелл продумала все до мелочей. Она оплатила Лукану за ранее оказанные услуги, предоставив ему запрошенную помощь, и вместе с тем сохранила верность Королевским Глазам Аундаира,

сообщив о намерении Лукана прийти на маскарад. Противоречий в своем поведении она не видит. Если ему удастся скрыться, она вернет ему долг и предоставит средства, нужные для путешествия в Каррнат.

Когда Лукан перестает притворяться и достает оружие, перед персонажами встает множество препятствий.

Во-первых, им противостоят Лукан и Грилша, которые не собираются сдаваться ни аундаирским агентам, ни искателям приключений, нанятым Темными Фонарями Цитадели.

Во-вторых, в зале находятся Мина и двое ее помощников из числа Королевских Глаз. Они хотят схватить Лукана любыми средствами и не собираются отдавать его в руки другой нации. При этом Нейя сохраняет нейтралитет и наблюдает за ходом схватки. Она считает, что уже выполнила свою работу, к тому же не хочет отказываться от роли простого дипломата и раскрывать себя.

В-третьих, по залу в поисках выхода мечутся толпы гостей, представленные как Огромные рои.

Наконец, четвертое препятствие - это посольская стража, которая пытается нокаутировать или обездвигить всех участников драки.

Тактика возможных противников описана ниже.

Поведение Лукана и Грилши: Когда Лукана опознают, и он сам, и клинок душ приходят в ярость. Грилша первым делом приближается к брату и готовится накладывать заклинания, которые помогут им сбежать. У нее наготове заклинание невидимости и кошачья грация. Если избежать схватки не удастся, Грилша оказывает помощь в зависимости от ситуации. Лукан щелкает пальцами и вызывает из перчатки клинок душ. Один-два хода он яростно нападает на тех, кто до этого атаковал его, затем начинает отступать к выходу. Чтобы сбежать, эти двое используют детей ночи, заклинания темноты и невидимости.

Если в это время Лукан замечает Нейю, он обрушивает на нее всю свою злость. Он считает, что женщина предала его, и хочет отомстить. Грилша напоминает, что время дорого, поэтому он не останавливается, чтобы прикончить Нейю, но все же перед уходом он попытается причинить ей как можно больше вреда. Если персонажи бросаются Нейе на помощь, то после ухода Лукана им будет проще вытянуть из нее информацию.

Тактика агентов Королевских Глаз: Мина и два ее помощника нападают на Лукана сразу же после начала схватки, с чего бы та ни началась. Агенты вовлекают Лукана в поединок, а Мина накладывает заклинания, хотя многие из ее чар на Лукана не действуют. Потратив один ход на обмен ударами, один агент пытается схватить Лукана и тут же понимает, не стоило хватать вампира, потому что Лукан легко берет над ним верх и пьет кровь. Как только Мина понимает, что большинство ее заклинаний для Лукана безвредны, она начинает бросаться ими во всех, кто вмешивается в схватку, в том числе и в персонажей.

Тактика толпы: Каждая толпа (большой рой) гостей движется в направлении ближайшего выхода, перемещаясь за ход на 20 футов с инициативой 0.

По возможности толпа движется по прямой линии. Если толпа надвигается на поле, на котором стоит ваш герой или кто-то из других участников схватки, то полностью окружает этого персонажа. Он не получает никаких повреждений, но должен сделать спасбросок на Рефлексы Сл 15. Если бросок оказывается удачным, толпа движется дальше, оставляя персонажа на месте. Спасбросок выполняется каждый раз, когда толпа проходит через персонажа, поэтому за один раунд таких бросков может потребоваться несколько. Если бросок провален, толпа увлекает персонажа за собой. В свой ход персонаж может выполнить еще

один спасбросок на Рефлексы, и если бросок оказывается удачным, персонаж вырывается из толпы и снова может двигаться по своей воле.

Если в результате спасброска на Рефлексы выпадает натуральная единица, персонаж падает. Упавший персонаж получает повреждения 1d6 каждый раз, как через его клетку движется толпа.

Тактика стражи: Посольских стражников не назовешь великими тактиками – они просто стреляют из арбалетов во всех участников драки, рассудив, что в ситуации можно будет разобраться после того, как все нарушители порядка окажутся в кандалах. Гномские молоты с крючьями они используют только в крайнем случае.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Лукану нужно сбежать. Если потребуется, ради его свободы Грилша пожертвует собой. Как только он покидает бальную залу, он использует свои способности (альтернативная форма, газообразная форма, паучье лазание), чтобы раствориться в ночи. Преследование невозможно.

После схватки персонажам нужно выяснить, куда же направился Лукан. Нейя расскажет им об этом, если им удастся переговорить с ней наедине, без Мины и ее агентов.

Нейя использует свое служебное положение и приказывает страже удалиться. Если персонажи бросились защищать ее, она чувствует себя обязанной перед ними. Если персонажам удастся сообщить ей о Лукане нечто ранее неизвестное, она в ответ говорит, куда он направился. Если же персонажи начинают настаивать и угрожают Нейе, что вся правда о произошедшем выплывет наружу, она соглашается сообщить им всю требуемую информацию, попросив взамен рассказать ей, чем дело кончилось.

Нейя выходит сухой из воды: В конце концов Нейя соглашается помочь персонажам, поскольку Лукан стал вампиром; она считает, что он обманул ее и воспользовался их давней дружбой. Нейя говорит персонажам, что она передала Лукану пропуск на один из воздушных кораблей Дома Лирандар, который этим вечером отправляется из Троланпорта в Каррнат. Она также говорит, что Грилша – сестра Лукана. На этом помощь заканчивается, и Нейя говорит персонажам, что они свободны и могут идти куда хотят, хотя и причинили немало хлопот.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ВОЗДУШНЫЕ ПИРАТЫ ЭБЕРРОНА

Как только персонажи узнают, что Лукан собрался путешествовать на воздушном корабле Дома Лирандар, им нужно поторопиться, чтобы достичь док-башни на другом конце города.

Док-башня – высокое строение, где элементарные дирижабли могут пришвартоваться, выгрузить и загрузить пассажиров и груз, пополнить запасы и после этого отчалить, так и не коснувшись земли.

Док-башня возвышается над остальными постройками Троланпорта, и видно её практически из любой точки города. Персонажи не могут идти следом за Луканом и Грилшей (если она сбежала с маскарада вместе с братом), но они могут броситься напрямик к док-башне.

Дом Лирандар контролирует и управляет башней. Персонажи оказываются возле башни как раз вовремя, чтобы увидеть финальные приготовления к отлету корабля.

В этой части приключения персонажи должны взобраться на борт корабля Лирандар до его отбытия, либо найти иной способ последовать за Луканом в Каррнат.

Спустя около двадцати пяти часов пребывания в воздушном путешествии, происходит атака, в результате которой возможно крушение корабля.

Воздушный Корабль Дома Лирандар: Корабль «Судьба облака» - одно из элементарных судов небольшого, но растущего флота Дома Лирандар. Он покидает док-башню Троланпорта в этот поздний час для пятидесятичасового путешествия в Стариласкур.

После дневной остановки в бреландском городе корабль продолжает путь в Корт. Второй этап путешествия занимает около тридцати семи часов, после чего корабль останавливается в Флэймкипе, столице Трейна.

На следующий день приходит очередь последней части поездки: сорокачасового рейса в Корт в Каррнате.

Конечно же, это всё будет зависеть от того, пройдет ли путешествие без происшествий. А происшествий в нем будет предостаточно.

ФИНАЛЬНЫЙ ЗВОНОК К ОТБЫТИЮ (EL 5)

Это столкновение, по существу, является гонкой за временем: смогут ли персонажи прибыть к кораблю до его отбытия? Док-башня - строение высотой в 80 футов.

Витая лестница ведёт через башню к док-платформе, расположенной на площадке верхнего уровня. Шесть док-причалов расходятся от центральной платформы. Только один корабль пришвартован в доке в этот вечер, и нечасто жители Троланпорта могут увидеть более двух причаливших кораблей за раз.

Это столкновение происходит на причале номер 3, где пришвартована Судьба Облака, принимающая своих последних пассажиров и груз перед отправкой.

Используйте карту третьего причала на внутренней обложке.

Остальные особенности описаны здесь.

Свет: Ночь: вечно горящие фонари, обозначенные на карте, обеспечивают яркое освещение на 60 футов.

Звук: Персонажи могут слышать рёв элементарного кольца, пока судно готовится к взлёту.

Реакция: как только битва на причале начинается, экипаж корабля начинает отшвартовку. Этот процесс занимает шесть раундов.

Когда персонажи прибывают к третьему причалу, прочтите:

Гномы, работники доков, сворачивают верёвки, которые удерживают воздушный корабль Дома Лирандар, Судьбу Облака, у башни. Одинокий трап соединяет судно с платформой причала. Корабль выглядит почти готовым к отправлению. Несколько гномов стоят среди ящиков с грузом, которые заполняют причал от вас до самого дирижабля. Их оружие готово к схватке: они собираются преградить вам путь.

Лукан задоминировал этих гномов, когда прибыл на док-башню.

Он приказал им не пускать больше никого на корабль и быть на страже до самого отправления.

Задоминированные прихвостни Лукана (5): Гном мужчина воин 4 ур.; CR 2; маленький гуманоид; HD 4d8; 18 хитов; Инициатива +2; Скорость 20 футов; КД 18, касание 13; без ловкости 16; Базовая атака +4; Борьба +1; Атака или Полная атака +6 в ближнем бою (1d6+1/19-20, мастерский длинный меч) или +7 в дальнем бою (1d4+1/x3, мастерский составной короткий лук); SQ гномские особенности; AL N; SV Стойкость +4; Рефлекс +3; Воля +1; Сил 12, Лов 15, Кон 10, Инт 10, Муд 10, Хар 8.

Способности: Лазанье +8, Прыжки +8, Боевые Рефлексы, Выстрел в Упор.

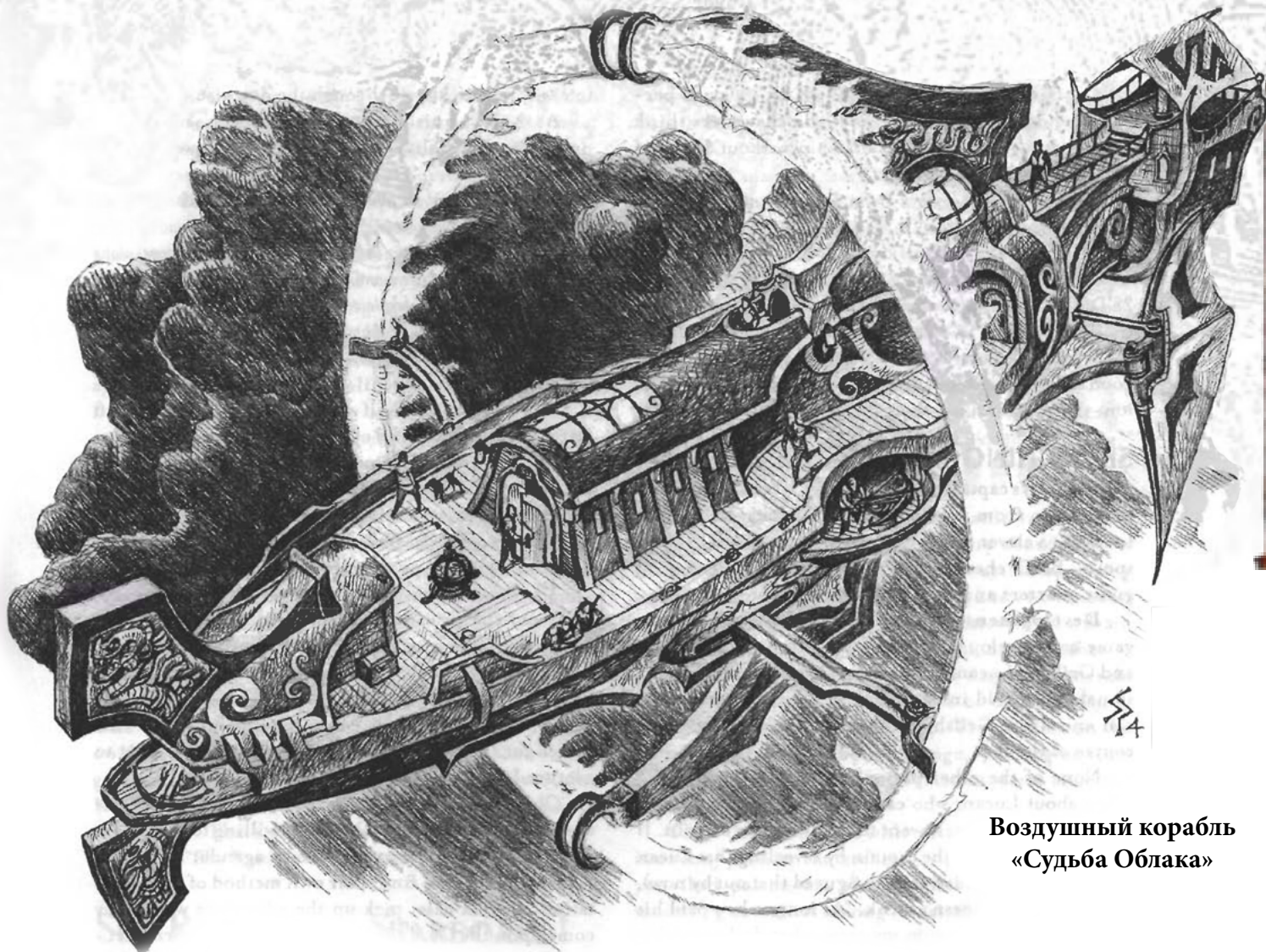
Экипировка: +1 клепаная кожаная броня, мастерский длинный меч, мастерский кулачный щит, мастерский составной короткий лук (бонус +1 по Силе) с 20 стрелами, зелье лечения легких ран.

Тактика: Прихвостни следуют приказам, концентрируя атаки на том, кто ближе всех находится к трапу. Сначала они пытаются расстрелять персонажей издалека, и потом пытаются фланкировать любого персонажа, который подбегает к трапу. Не забудьте использовать их черту Боевые Рефлексы, которая дает возможность делать дополнительные Атаки при Возможности, если персонажи попытаются проскочить мимо.

Тактика экипажа: не принимая участия в битве никак иначе, кроме припадания к земле и уклонения, экипаж не оказывается вовлечённым в сражение. Это не их забота, потому что, вступая в сражение, они только подвергли бы опасности корабль и его отправление в нужное время.

Экипаж изначально враждебен к любым взываниям о помощи со стороны персонажей. Члены экипажа не бойцы, и как только начинается насилие, пытаются ретироваться.

Развитие событий: На инициативу 0 в пятом раунде битвы экипаж втягивает трап. Это создаёт расстояние в 5 футов между платформой и кораблем. На инициативу 0 в шестом раунде сражения корабль уходит от платформы, увеличивая расстояние до 15 футов. На инициативу 0 в седьмом раунде корабль отбывает.



Воздушный корабль
«Судьба Облака»

То, как персонажи поведут себя в этом столкновении, определяет, какое событие случится следующим. Если они поднялись на борт Судьбы Облака, они начинают поиск Лукана «На Борту Судьбы Облака». Если они не добрались до судна вовремя, они находят неожиданную помощь в «Вас подбросить?»

НА БОРТУ СУДЬБЫ ОБЛАКА

Если персонажи добрались до судна до того, как оно покинуло док-башню, следующее, что они должны сделать – убедить капитана корабля, что они – платежеспособные пассажиры (см. «Оплата Проезда» ниже). Как только они разберутся с этой проблемой, они могут попытаться обнаружить Лукана (и Грилшу, если она всё ещё путешествует со своим братом).

Ситуация: Лукан и Грилша (дальнейшее развитие событий подразумевает, что она всё ещё помогает своему брату; изменить соответствующим образом, если она выбыла из приключения до этих событий) прибывают на борт Судьбы Облака за полчаса-час до прибытия героев.

Лукан задоминировал гномов в доке, после чего представляет себя капитану, используя дорожные документы и кодовое слово, предоставленное Нейей. После Лукан задоминировал капитана и заставил его обеспечить себя защищённым убежищем, после чего приказал ему забыть, что у него в принципе было подобное убежище. Также он приказал забыть о том, что им когда-либо приходилось видеться.

Тайное место: Убежище эквивалентно огромной сумке удержания. Шкафчик на грузовой палубе обеспечивает

доступ к безразмерному пространству, где Дом Лирандар может хранить груз, который он бы предпочел не пропускать через таможеню какого-либо из портов.

Шкафчик больше внутри, чем снаружи, способен вместить груз весом в 15,000 фунтов и объёмом до 2,500 кубических футов. Объект и создания в хранилище не могут быть обнаружены, поэтому такие заклинания как *поиск предмета (locate object)* или *обнаружить нежить (detect undead)* не найдут ни *клинок души*, ни Лукана, пока они внутри и дверь закрыта.

Восхитительный замок (Сл 40) защищает дверь; Лукан отобрал единственный ключ у капитана. Ко всему прочему, дверь и стенки сделаны из железа (прочность 10, 60 хитов, Сл слова 28).

Грилша тем временем маскируется как женщина среднего возраста с помощью заклинания маскировки (модификатор Гримировки +11). Она пытается избежать лишнего контакта с кем-либо из экипажа корабля или пассажиров.

ОПЛАТА ПРОЕЗДА

Персонажи попадают на борт Судьбы Облака без дорожных писем или проверенных документов. Бумаги, данные им Виорром, могут помочь, а аккредитив может быть использован для того, чтобы оплатить их проезд, но им всё ещё следует разобраться с несговорчивым капитаном.

Моргис не получал от Лукана никаких приказов относительно персонажей; у вампира попросту не было времени для обсуждения всех вариантов развития событий с капитаном-полуэльфом.

Но тем не менее Моргис недружелюбно относится к

персонажам, нужно сделать проверку Дипломатии Сл 25, чтобы убедить его не выбрасывать героев за борт. (персонажи могут получить +1 ситуационный бонус к проверке за каждые 250 золота, уплаченные капитану в качестве взятки. Аккредитив не может быть использован, персонажи должны использовать их собственные деньги.)

ОБЫСК КОРАБЛЯ

Капитан Судьбы Облака и экипаж не позволяют персонажам исследовать корабль вдоль и поперёк. Герои должны придумать какую-нибудь хитрую уловку, возможно, в сочетании с чарами очарования (charm spells), проверкой Блефа и прочими трюками, чтобы заглянуть в гостевые каюты и неопубликованные части корабля.

Развитие событий: Интересная игра в кошки-мышки может получиться в процессе поиска Лукана и Грилши. Лукан не будет появляться вне скрытого шкафа в хранилище, но персонажи могут обнаружить Грилшу (если она всё ещё путешествует с братом) в течение поездки.

Никто из прочих пассажиров или экипажа не знает ничего о Лукане, который попал на корабль, будучи замаскированным, и сразу же разобрался с капитаном. Если персонажи попытаются предупредить капитана, сообщая о том, что Лукан – вампир (если они уже поняли это), Капитан Моргис не реагирует на это заявление. «Пока он оплачивает свой проезд и не охотится на мой экипаж, меня не волнует, кто он такой», - заявляет им Моргис.

Продолжайте обыск судна до тех пор, пока это интересно. Когда захотите, просто скажите, что время проходит. Около двадцати пяти часов после отбытия из Троланпорта корабль подвергается атаке. Перейдите к главе «Воздушные рейдеры справа по борту» ниже.

ВАС ПОДБРОСИТЬ?

Если персонажи не добрались до борта Судьбы Облака до того, как судно покинуло док-башню, используйте эти события для возвращения их на след Лукана. Как только Судьба Облака покидает причал, персонажи должны справиться с гномами, которых задоминировал Лукан. Гномы (смотри «Финальный звонок к отбытию») сражаются до тех пор, пока они не будут выведены из боя либо убиты, или же до тех пор, пока персонажи не покинут третий док-причал.

Это столкновение обеспечивает персонажей другим вариантом перемещения в виде частного корабля под названием «Ярость яшмы». Несмотря на то, что судно может выглядеть лишь как безобидный частный воздушный корабль, на самом деле он замаскирован и находится на службе у Ордена Изумрудного Когтя.

Эта фанатичная организация, помешанная на преумножении собственной силы с помощью магии и желающая поработить мир, желает поймать в плен Лукана и добыть клинок душ для их собственных гнусных целей. «Изумрудные когти» прилагают большие усилия для сохранения секретности, поэтому персонажи не должны иметь никакой возможности легко и быстро понять, что скрывается под маскировкой.

Как только герои завершают битву с прихвостнями Лукана, частный корабль пришвартовывается к док-башне. Прочтите:

Неожиданно элементальный корабль поднимается из-под док-причала к платформе, останавливаясь рядом

с ней. Сперва это выглядит так, словно Судьба Облака вернулась. После вы замечаете, что этот корабль имеет массивные выемки вдоль корпуса, отверстие около кормы и сломанную мачту на конце носа. Блеклая надпись на носу корабля гласит, что имя этому судну – «Ярость яшмы». Тощий, растрёпанный полуэльф появляется на борту и бросает вам верёвку. «Если вы хотите успеть за тем кораблём, взбирайтесь сюда!» - восклицает он.

Ситуация: Полуэльф, который сам себя называет Капитаном Рарвогом, - владелец и водитель корабля. В действительности, он подменыш по имени Гарроу, командующий в Ордене Изумрудного Когтя. Его маскировка безупречна, особенно после последнего раза, когда персонажи встречали его (если вы проходили Тени Последней Войны) в его вампирьей личине. Смотрите параметры Гарроу в Приложении.

Выбор героев очень прост: они могут принять помощь капитана или же найти свой собственный способ следования за Луканом. Гарроу со своей стороны желает, чтобы герои путешествовали с ним.

Таким образом, он сможет попытаться узнать, что они знают о двух его текущих проектах для магистров в Ордене: розыск схем для Дома Каннит и охота на Лукана и клинок душ.

Очевидно, что сюжет требует того, чтобы герои продолжили преследование Лукана. Гарроу желает помочь им в этом для того, чтобы достичь собственных целей. Если персонажи откажутся, им придется найти собственный способ передвижения. В таком случае, продолжите приключение, когда они натолкнутся на место крушения Судьбы Облака поблизости Стернгейта.

Если персонажи принимают предложение «Капитана Рарвога», они взбираются на борт корабля, который выглядит как потрёпанная, менее ухоженная версия Судьбы Облака. Вместо огненного элементаля в кольце в судне используется воздушный элементаль.

Гарроу и его команда выглядят как разношёрстная банда каперов, похожая на дюжины таких же действующих на задворках общества банд. На борту корабля пассажиров нет.

Экипаж не будет вовлекать персонажей в диалоги, и даже «Капитан Рарвог» будет оставаться в стороне большую часть поездки. Они не сделают ничего, что могло бы разоблачить обман и раскрыть их настоящие личности.

История Гарроу: В облике Капитана Рарвога, негодяя-полуэльфа с плохим чувством юмора и склонностью к приключениям, Гарроу поясняет, что его отправила Посол Нейя ир'Крелл, чтобы помочь героям.

«Добрая посол изменила своё мнение», - говорит им Гарроу. «Она боялась, что вы не доберётесь до «Судьбы Облака» вовремя, и, похоже, была права. Поэтому я и мой экипаж здесь, чтобы подбросить вас. Взбирайтесь на борт и ничего здесь не трогайте».

Конечно, это всё ложь. Нейя не имеет никакого отношения к Гарроу или его личине Рарвога. Но капитан считает, что персонажи могут счесть эту историю вполне правдоподобной, поэтому рассказывает он её со всем мастерством, которое у него есть.

Спустя пару часов поездки, когда «Ярость яшмы» подбрасывается в пределы видимости Судьбы Облака, Гарроу ещё раз обращается к героям. Он хочет понять, сможет ли он

заставить персонажей рассказать об их связи с Домом Каннит и Леди Элейдрен, о схемах, которые они нашли, о том, где сейчас эти схемы, и ещё – всё, что только можно узнать о Лукане и клинке душ. Гарроу хитёр и очень умён.

Он пытается узнать всё это, задавая невинные вопросы и выказывая неподдельный интерес к приключениям, в которые герои оказались вовлечены. Если они будут вести себя враждебно или подозрительно, он извиняется и собирается уходить. «Мне надо вести корабль», скажет он с кривой ухмылкой.

Развитие событий: после около двадцати пяти часов в поездке, когда дирижабль проходит мимо восточных утёсов Воющих Пиков, Гарроу приказывает ускориться до боевой скорости, и «Ярость яшмы» приближается вплотную к «Судьбе Облака».

Он указывает героям погрузиться в небольшой ялик на носу корабля. Помимо мест для персонажей там находятся два члена экипажа. «Залезайте», кричит Гарроу, «Они отвезут вас на Судьбу Облака».

«Капитан Рарвог» не лжёт. Его парни подлетают к другому дирижаблю, держась низко и в стороне так, чтобы не привлекать внимание экипажа «Судьбы Облака». Один из них закидывает крюк с верёвкой, который цепляется за палубу. «Взбирайтесь», - говорят они, предлагая таким способом добраться до «Судьбы Облака».

Поскольку сейчас темно и лишь несколько человек из экипажа Дома Лирандар находятся на палубе, герои могут тихо скользнуть на судно. После этого начинается следующее событие.

Перейдите к «Воздушные рейдеры справа по борту!»

ВОЗДУШНЫЕ РЕЙДЕРЫ СПРАВА ПО БОРТУ! (СЛ ВАРЬИРУЕТСЯ)

Эта битва сталкивает приспешников Изумрудного Когтя с героями и экипажем Судьбы Облака. Если персонажи не взойшли на корабль в Троланпорте, используйте «Вас подбросить?», чтобы доставить героев на борт как раз вовремя для большой битвы. В противном случае, если персонажи не сталкиваются с «Судьбой Облака» до тех пор, пока воздушный корабль не разобьётся, пропустите эти события и перейдите к Части Четвёртой.

Это столкновение происходит в воздухе к западу от Стернгейта от границы между Зиларго и Бреландией. Когда корабль Гарроу, «Ярость яшмы», подходит близко к «Судьбе Облака», он открывает люки в нижней части корпуса и выпускает оттуда четыре ялика, полные солдат Изумрудного Когтя. Орден хочет получить Лукана и клинок душ, и Гарроу сделает практически всё, чтобы выполнить эту миссию для его хозяев.

Прочие детали этих событий описаны ниже.

Свет: Ночь. Вечногорящие фонари на дирижаблях и яликах обеспечивают яркое освещение в некоторых местах.

Звук: персонажи могут легко слышать рёв элементарных колец кораблей.

Реакция: как только экипаж замечает атаку на Судьбу Облака, они торопятся защитить корабль.

Важные правила: Тактические воздушные движения, стр. 20 Руководства Мастера; Баллиста, Руководство Мастера, стр. 100.

Используйте карту Судьбы Облака, напечатанную на форзаце.

Когда вы готовы начать битву, прочтите:

Три воздушных ялика нападают на Судьбу Облака. Эти маленькие, на восемь персон, суда, сделаны из парящего дерева, но у них нет элементалей, движущих их. Они, по сути, действительны лишь на коротких дистанциях.

На расстоянии можно заметить большой воздушный корабль, который нес ялики. Четвёртый из них держится неподалёку, его пассажиры осыпают экипаж Дома Лирандар стрелами.

В тот же момент палубный матрос восклицает: «Рейдеры справа по борту, Капитан!».

Капитан выходит из своей каюты. «Все по местам! – рычит он. – Пассажирам уйти с палубы!».

Ситуация: эта комплексная битва включает в себя большое количество неигровых персонажей, но вам не следует переживать о большинстве из них. Оставайтесь сосредоточены на героях и действии, разворачивающемся вокруг них. При этом давайте им знать о том, как происходит остальная часть битвы, драматично описывая смерть одного члена экипажа или героические действия другого.

Три лодки пикируют и сбрасывают солдат Изумрудного Когтя на верхнюю палубу Судьбы Облака на места, обозначенные на карте. Солдаты в четвёртом ялике заряжают свои луки, концентрируя своё внимание на одетых в униформу экипажа, пока кто-нибудь не начнёт стрелять в них.

Персонажи должны разобраться с солдатами, высадившихся на борт судна с трёх сторон, лучниками в четвёртом ялике, паникующими пассажирами на борту корабля и с пострадавшими и ранеными среди экипажа. Как ДМ, у вас есть большой выбор интересных испытаний, которые вы можете организовать для героев. Темп битвы должен быть таким, чтобы персонажи всегда были на грани перегруженности, но, чтобы ситуация не была совсем безнадёжной. Эти разнообразные испытания описаны ниже.

ЯРОСТЬ ЯШМЫ

Большой корабль остается близко к месту событий, но не вмешивается в саму битву. Гарроу командует бойцами со своего судна, оставаясь близко на случай, если его прямое вмешательство станет необходимым.

В конце этой сцены, в зависимости от того, как разворачивается абордаж, Гарроу может использовать Ярость Яшмы в качестве тарана, чтобы сбить корабль Дома Лирандар.

Гарроу, Командир Изумрудного Когтя: 32 хита, см. Приложение.

АБОРДАЖНАЯ КОМАНДА

Три ялика спускаются к Судьбе Облака и берут судно на абордаж в указанных на карте точках. Каждый ялик содержит шесть солдат Изумрудного Когтя и двух человек из экипажа, которые остаются на своих местах.

Солдаты в абордажных командах убивают всех, кто подвернется на пути, ища Лукана и клинок душ. Каждая команда из шести человек состоит из пяти солдат и лидера.

Тактика: первая группа, атакующая судно, вовлекает в сражение как можно больше людей на борту, предпочитая атаковать членов экипажа, одетых в униформу.

Вторая группа пытается добраться до трюма настолько быстро, насколько это возможно. Третья – атакует каждого, что сможет найти на кормовой надстройке судна.

После того, как солдаты оказываются на Судьбе Облака, ялики, привёзшие их, возвращаются к Ярости Яшмы. Гарроу может послать их обратно, чтобы собрать солдат, в зависимости от исхода битвы.

У солдат есть описание Лукана, и они знают, что он – вампир. Они получали приказ о поимке Лукана, если это будет возможно, но Орден Изумрудного Когтя больше заинтересован в клинке душ, чем в информации, которую можно достать из бывшего агента Цитадели.

В отличие от всех прочих на борту, солдаты Изумрудного Когтя просто атакуют с помощью их цепов, тратя время на совершение смертельного удара против павших врагов, потому что приказ Гарроу был краток: «Никаких свидетелей».

Если любой из солдат Изумрудного Когтя достигает элементальной камеры, он попытается освободить связанного элемента для того, чтобы заставить судно рухнуть.

Тяжело раненные или численно превосходимые солдаты Изумрудного Когтя отступают к главной палубе корабля, надеясь, что ялики возвратятся, чтобы спасти их.

Солдаты Изумрудного Когтя: Человек воин 2 ур.; CR 1; Средний гуманоид; HD 2d8+2 плюс 3; 14 хитов; Инициатива +0; Скорость 20 футов (базовая 30 футов); КД 17; касание 10, без ловкости 17; Базовая атака +2; Борьба +3; Атака +3 в ближнем бою (1d8+1, цеп) или +2 в дальнем бою (1d8/19-20, лёгкий арбалет); AL LE; SV Стойкость+4; Рефлекс +0, Воля +0, Сил 13, Лов 11, Кон 12, Инт 9, Муд 10, Хар 8.

Способности: Запугивание +3, Знание (религия) +0; Верховая езда +4; Могучий удар, Живучесть.

Языки: Общий.

Экипировка: Кольчуга, тяжёлый деревянный щит, цеп, лёгкий арбалет с 20 болтами, солнечный жезл, табарда, деревянный кол, сумка с 2d6 см и с 1d8 зм, идентификационные бумаги (два набора, один фальшивый).

Лидер отряда Изумрудного Когтя: Человек воин 3; CR 3; Средний гуманоид; HD 3d10+3 плюс 3; 25 хитов; Инициатива +5; Скорость 20 футов (базовая 30); КД 18, касание 11, без ловкости 17; Базовая атака +3; Борьба +5; Атака +5 в ближнем бою (1d8+2, цеп) или +4 в дальнем бою (1d8/19-20, лёгкий арбалет); AL LE; SV Стойкость +4, Рефлекс +2, Воля +2; Сил 14, Лов 12, Кон 12, Инт 10, Муд 12, Хар 8.

Способности: Запугивание +3, Знание (религия) +0, Верховая езда +4; Рассечение, Улучшенный натиск, Улучшенная инициатива, Могучий удар, Живучесть.

Языки: Общий.

Экипировка: Кольчуга, тяжёлый деревянный щит, цеп, лёгкий арбалет с 20 болтами, солнечный жезл, табарда, деревянный кол, сумка с 2d8 см и с 1d12 зм, идентификационные бумаги (два набора, один фальшивый).

ЛУЧНИКИ В ЯЛИКЕ

Шесть лучников и двое членов экипажа находятся на борту четвёртого ялика. Они сохраняют дистанцию в 30 футов от Судьбы Облака, кружа рядом с кораблем. Лучники стреляют в судно, целясь в членов экипажа, одетых в цвета Дома Лирандар. Если предоставляется такая возможность, лучник стреляет в одного из героев, вступивших в схватку с солдатами Изумрудного Когтя. Как только лучники используют все свои стрелы, ялик возвращается к «Ярости Яшмы».

Лучники Изумрудного Когтя: Человек следопыт 2; CR 2; Средний гуманоид; HD 2d8+2; 11 хитов; Инициатива +3; Скорость 30 футов; КД 16, касание 13, без ловкости 13; Базовая атака +2; Борьба +3; Атака +3 в ближнем бою (1d8+1, длинный меч) или +6 в дальнем бою (1d8+1/x3, мастерский составной длинный лук); Полная атака: +3 в ближнем бою (1d8+1, длинный меч) или +4/+4 в дальнем бою (1d8+1/x3, мастерский составной длинный лук); SA заклятый враг эльф +2; SQ стиль битвы (лук), дикая эмпатия +1 (-3 против магических монстров); AL LE; SV Стойкость +4, Рефлекс +6, Воля +1; Сил 12, Лов 16, Кон 13, Инт 8, Муд 12, Хар 8.

Способности: Баланс +8, Лазанье +6, Прыжки +6, Верховая езда +8, Внимательность +6; Выстрел в упор, Точный выстрел, Быстрый выстрел.

Языки: Общий.

Экипировка: Кольцо падения пера, мастерский составной длинный лук (бонус +1 к силе) с 20 стрелами, длинный меч, мастерская клепанная кожа.

НА СУДЬБЕ ОБЛАКА

Поскольку атака происходит ночью, никто из пассажиров не находится на палубе. Но тем не менее пассажиры паникуют, тем самым создавая в трюме много шума. Если солдаты Изумрудного Когтя проберутся к ним для поисков Лукана, они без колебаний перебьют всех пассажиров, которые не успеют или не захотят убраться с их пути.

Экипаж воздушного корабля (матросы) (12): полуэльф маг-техник 1; CR 1/2; Средний гуманоид (эльф); HD 1d4+1; 5 хитов; Инициатива +1; Скорость 30 футов; КД 11, касание 11, без ловкости 10; Базовая атака +0; Борьба +0; Атака +0 в ближнем бою (1d6, дубинка) или +2 в дальнем бою (1d8/19-20, мастерский лёгкий арбалет); SQ полуэльфские особенности; AL N; SV Стойкость +1, Рефлекс +3, Воля +4; Сил 10, Лов 12, Кон 13, Инт 15, Муд 14, Хар 8.

Способности: Слух +4, Профессия (матрос) +6, Основы магии +6, Использование верёвки +3; Молниеносные рефлексы, Мастерство в заклинаниях.

Заготовленные заклинания: (3/2): 0 - рука мага (mage hand) (3); 1й - оживить веревку (animate rope) (2).

Экипировка: дубинка, мастерский лёгкий арбалет с 10 болтами, зелье падения пера.

Тактика экипажа: экипаж отражает атаки солдат настолько хорошо, насколько может, но не отыгрывайте их атаки до тех пор, пока они непосредственно не вмешаются во что-то, что делают персонажи.

Если бы персонажей на борту не было, экипаж бы храбро сражался, но скоро поддался атакам абордажных команд или стрелков из лука на ялике. Вам, возможно, не потребуются сделать ни одного броска за экипаж. Но если у одного из героев дела идут очень плохо, небольшая группа из экипажа может отвлечь солдат достаточно для того, чтобы дать персонажу возможность отступить или обеспечить пару мгновений на питье зелья или произнесение заклинания.

Капитан Моргис: полуэльф боец 3; CR 3; Средний гуманоид; HD 3d10+3; 20 хитов; Инициатива +1; Скорость 30 футов; КД 13, касание 11, без ловкости 12; Базовая атака +3; Борьба +4; Атака +5 в ближнем бою (1d6+1/19-20, короткий меч) или +4 в дальнем бою (1d8/19-20, лёгкий арбалет); SQ полуэльфские особенности; AL NG; SV Стойкость

+4, Рефлекс +2, Воля +2; Сил 12, Лов 13, Кон 12, Интеллект 13, Муд 13, Хар 11.

Способности: Лазанье +7, Запугивание +6, Слух +3, Знание (география) +4, Внимательность +3; Бдительность, Меньшая Метка Дракона (Дом Лирандар, порыв ветра 1/день), Фокусировка на оружии (короткий меч).

Языки: общий, эльфийский.

Экипировка: кожаная броня, лёгкий арбалет с 10 болтами, короткий меч.

Тактика Капитана Моргиса: Капитан Моргис любит свой корабль как ничто другое на свете, и он не остановится ни перед чем, чтобы отразить атаку налетчиков.

Невзирая на свою личную безопасность, он стремглав бросается в битву против солдат Изумрудного Когтя. (Это не самый умный план, и он увеличивает вероятность крушения судна, если Моргис ранен или убит). Только если персонажи будут сдерживать его, это сможет заставить капитана не участвовать в ближнем бою против налётчиков.

Тактика Лукана и Грилши:

Грилша ожидает несколько раундов перед тем, как сбросить свою личину и начать убивать солдат Изумрудного Когтя или персонажей: любого, кто расположен ближе к ней. Лукан не показывается из своего укрытия почти до самого завершения битвы, либо пока дирижабль не начнет стремительно падать, либо уже после того, как он разобьётся в следующей сцене.

Развитие событий: эти события лучше всего разворачиваются, если вы обеспечиваете постоянный поток врагов, с которыми героям нужно будет разобраться, одновременно описывая большую битву в ярких, но общих чертах. В отличие от большинства битв, эта может продолжаться несколько десятков раундов. Это нормально, хотя вам следует давать героям небольшие передышки в раунд или два, чтобы они успели подлечиться, спланировать следующий ход и так далее.

Вот один из вариантов, как может развернуться битва. Герои побеждают солдат Изумрудного Когтя на палубе за четыре раунда, после чего несколько раундов перестреливаются с лучниками на борту ялика. Далее они залегают на раунд или два, а потом идут в трюм расправиться с солдатами Изумрудного Когтя там и спасти пассажиров.

Вот некоторые техники, которые могут персонажи могут попробовать в течение этих событий.

Присвоение Ялика: Экипаж ялика не опасен для героев, но он знает это и не подойдет ближе, чем на тридцать футов от верхней палубы корабля. Чтобы добраться до ялика, герои должны использовать магию для подманивания экипажа поближе, или использовать полёт, прыжок или пространственную дверь, чтобы добраться до ялика.

Как только герои добрались до ялика и ликвидирова-



Клинок душ

ли сопротивление экипажа, управлять яликом можно потратив действие движения на проверку Профессии (воздушный матрос) Сл 15. Удачная проверка позволяет развернуть ялик не более чем на 90 градусов за раунд, продвинуть её по прямой не более чем на 150 футов, или поднять или опустить её не более чем на 50 футов.

Скидывание врагов с палубы: Попытка натиска может скинуть кого-нибудь с верхней палубы корабля. Наличие ограды вокруг палубы даёт защитнику бонус +2 к проверке.

Персонажи, начавшие падать, имеют три раунда на то, чтобы спастись, в основном с помощью заклинания, до того, как они упадут на землю и получают 20d6 очков урона.

Выстрел из баллисты: дирижабль имеет самозарядные механизмы, прикреплённые к баллистам. Эта деталь не делает перезарядку баллисты полностью автоматической, но ускоряет процесс.

Перезарядка одной из трех баллист требует действия полного раунда. В остальном оружие функционирует так, как описано на странице 100 в

Руководстве Мастера.

Полет на воздушном корабле: управление дирижаблем требует действие движения и успешную проверку Профессии (воздушный матрос) Сл 15. Успешная проверка позволяет развернуть судно не более чем на 45 градусов за раунд, передвинуть его не более чем на 200 футов по прямой или поднять или опустить его не более чем на 50 футов.

Это не сработает для более, чем одного-двух раундов, потому что огненный элементаль, обеспечивающий движение дирижабля, сопротивляется приказам кого-либо без метки Дома Лирандар.

Опыт: наградите героев полным опытом за врагов, побежденных самостоятельно. Они получают на 10% меньше опыта, если победить врагов им помогли члены экипажа или Капитан Моргис.

АВАРИЙНАЯ ПОСАДКА (ЕЛ 6)

Это столкновение состоит из трех частей. Во-первых, Лукан появляется на палубе корабля. Во-вторых, Гарроу, заметив вампира и боясь, что он сбежит, приказывает Ярости Яшмы протаранить Судьбу Облака. В-третьих, протараненная и получившая очень много урона, Судьба Облака начинает падать.

ПОЯВЛЕНИЕ ЛУКАНА

В определённый момент за время абордажа и битвы, которая началась после, вы должны решить, когда вы хотите, чтобы Лукан появился из его скрытого убежища. Когда это происходит, начинается завершение этой части приключения. Не дайте Лукану появиться слишком рано, подождите, пока герои разберутся с большей частью солдат Изумрудного Когтя.

Если персонажи попадут в трюм для того, чтобы помочь пассажирам, они могут заметить появление Лукана. Прочтите:

Один из шкафчиков, расположенных по стенам коридора, вдруг начинает светиться волшебной энергией. Когда свечение гаснет, дверь шкафчика распахивается. Лукан выходит из него, смотрит на вас, и сразу же превращается в прозрачный серый туман, который поднимается и просачивается через палубу вверх.

Если герои последуют за туманом на основную палубу, или если они находились на палубе во время появления Лукана, прочтите:

Серый туман лезет из щелей меж палубных досок, уплотняясь и приобретая форму человека. В одну секунду туман застывает, - и Лукан постает на основной палубе.

Лукан осматривается, быстро вникая в ситуацию. У него есть клинок душ, висящий на бедре. Он игнорирует Грилшу, если она всё ещё жива и находится на дирижабле. Она знает о его планах и сейчас должна позаботиться о себе. Если один из героев поблизости, Лукан обменивается с ним атаками несколько раундом, продвигаясь тем временем к перилам.

ТАРАННАЯ СКОРОСТЬ

Вскоре после появления Лукана на палубе Судьбы Облака, Гарроу замечает его. Пребывая в ярости от того, что клинок душ ещё не получен в руки его солдат и боясь, что Лукан сбежит, Гарроу ускоряет «Ярость Яшмы» и направляет ее на столкновение с кораблем Дома Лирандар.

Персонажи делают проверку Внимательности Сл 15, чтобы заметить быстро приближающийся корабль. Если кто-нибудь из героев замечает судно, у них есть два раунда, чтобы подготовиться к столкновению. Если никто из героев не проходит проверку успешно, они продолжают совершать действия, которые совершали до этого.

В свой ход во втором раунде Лукан использует стандартное действие, чтобы вновь принять газообразную форму. На инициативу 0 в этом раунде Ярость Яшмы врзается в Судьбу Облака. Прочтите:

Дерево гнётся и трещит при столкновении двух кораблей. Ваше судно неустово сотрясается, а нос наклоняется вниз. Звук ломающихся досок и рвущегося такелажа взрывается в ночи. Когда судна сливаются таким образом, какой ни один строитель себе и представить не мог, элементальные кольца разрываются.

Ко всему прочему, помимо ужасающего урона, причинённого столкновением суден, теперь каждый элементаль - один огня и один - воздуха - вмешиваются в битву среди распадающихся кораблей, что когда-то удерживали их.

Герои делают проверку Баланса Сл 20, или падают в ломающиеся и трещащие под ними доски. Те, кто провалят проверку, получают 1d6 урона. Успешно прошедшим проверку удается устоять на ногах или ухватиться за что-нибудь более-менее устойчивое в то время, когда корабль трясется и начинает падать на землю.

Как только катастрофа случается, Лукан, в газообразной форме, улетучивается от кораблей.

Из-за урона, повредившего судна при столкновении, и урона, полученного от двух воюющих элементалей, два

корабля падают.

В зависимости от того, что дальше делают персонажи, может различаться урон, который они получают при неизбежном столкновении с землёй.

ПАДЕНИЕ С НЕБЕС

Персонажи кидают инициативу, чтобы можно было отследить течение времени. Каждый игрок указывает, где именно на корабле находится его персонаж. На инициативу 0 в четвертом раунде начиная с этого момента корабли упадут на землю. Когда они сталкиваются с землей, авария наносит 12d6 урона каждому на борту, если только персонажи не смогли каким-то образом замедлить падение.

Персонажи могут попытаться захватить ялик (они очень медленные в передвижении, всего две мили в час). Они могут любую магию, которая им доступна в данный момент, чтобы попытаться защитить себя или падающие корабли.

Они могут войти в тайное хранилище, где скрывался Лукан; оно выдержит падение без причинения какого-либо вреда находящимся в нем персонажам. В итоге оба корабля дирижабля разбиваются о землю. Оба получают такой урон, что ни один из них не полетит опять без обширного ремонта.

Гарроу в суматохе ускользает с места событий; у него всегда есть план побега на всякий случай. Лукан (и Грилша, если она выживает) также исчезает.

Корабли падают неподалёку от Стернгейта. Эта бреландская застава имеет станцию молниевой дороги. На удачу, поезд, идущий на север к Трейну, собирается отправляться утром.

Герои могут отдохнуть снаружи крепости или они могут попросить открыть ворота, чтобы использовать гостиницу в крепости.

Стернгейт: Город-крепость защищает проход между Даргууном и Бреландией, также обслуживая станцию для пассажиров, идущих из или в Зиларго. Герои могут легко убедить стражу открыть ворот, хотя и уже достаточно поздно, если они покажут им дорожные документы, которыми их обеспечил Виорр в Шарне.

Ко всему прочему, помимо станции и гостиницы, персонажи могут запастись нужными товарами и воспользоваться услугами местного лекаря Дома Джораско.

Все прочие выжившие с Судьбы Облака также отправляются в сторону Стернгейта. Выжившие с Ярости Яшмы исчезают в ночи.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ПОЕЗДКА НА МОЛНИЕВОМ ПОЕЗДЕ

Эта часть приключения разворачивается вокруг трехстороннего сражения на борту молниевоза, следующего в Флэймкип, столицу Трэйна.

Состав проследует по пути из проводниковых камней из Стернгейта в Стариласкур, далее в Ватиронд, и оттуда на север через Трэйн в направлении Флэймкипа. Лукан планирует отбыть на поезде утром. Чтобы не потерять его след персонажи должны тоже попасть на борт до того, как он отбудет.

Во время того, как персонажи занимаются разными делами, добравшись до Стернгейта, в частности, лечатся, отдыхают, пополняют запасы и восстанавливают заклипания, они видят, что на станции этого города-крепости стоит молниевый поезд.

Краткий расспрос позволит им узнать, что поезд отправляется утром (спустя примерно 10 часов после их прибытия в Стернгейт), и проследует в Флэймкип и прочие пункты на севере. Помимо воздушного корабля - это самый быстрый способ проследовать в Карнат.

Молниевый поезд состоит из локомотива и нескольких специализированных вагонов. Два служебных вагона, по одному в начале и конце состава, служат для основных элементарных устройств, движущих поезд. В остальном поезд состоит из четырех пассажирских вагонов, двух вагонов-ресторанов и двух грузовых вагонов.

ПОСАДКА НА ПОЕЗД (СЛ 5)

Пройдя ночным Стернгейтом, персонажи должны будут сесть в поезд до того, как он отправится в путь утром. Лукан добрался до поезда раньше персонажей и ему удалось заполучить себе личное купе.

Персонажи должны сесть на молниевый поезд раньше, чем он отбудет после рассвета. Для этого придется пробраться через сюрпризы, которые для них на станции оставил Лукан.

БИТВА НА ПЛАТФОРМЕ СТЕРНГЕЙТА

Упрощенно, платформа станции Стернгейта, где стоит поезд, представляет собой прямоугольник 120 на 40 футов. Два центральных пассажирских вагона (вагоны 5 и 6 на карте Молниевоза, напечатанной на форзаце), стоят напротив платформы, а остальные вагоны протянулись в обе стороны от нее. Лестница, установленная посередине платформы, позволяет пассажирам зайти в оба вагона.

Лукан оставил здесь несколько врагов, чтобы задержать персонажей. Два задоминированных воина Дома Ориен (которые обычно служат охранниками на платформе) и два роя летучих мышей будут препятствовать персонажам в этом сражении. В дополнение у персонажей не будет слишком много времени, чтобы пересечь платформу и сесть в поезд до того, как он тронется.

Ситуация: Когда персонажи входят на платформу, Лукан замечает их из своего убежища и командует машинисту (которого он тоже задоминировал), чтобы поезд немедленно отправлялся. (Изначально он не собирался отправлять поезд раньше назначенного времени, так как это бы вызывало

вопросы у должностных лиц, обслуживающих молниевую дорогу, на всех остановках, через которые проследует поезд).

Пусть все кинут инициативу. Люди-воины и рои летучих мышей двигаются на перехват персонажей. На инициативу 10 в каждом раунде поезд продвигается немного, чтобы в итоге покинуть станцию, как описано ниже.

Задоминированные Стражи Дома Ориен (2): Мужчины человек боец 2; CR 2; Средний гуманоид; HD 2d10; 11 хитов, 13 хитов; Инициатива +7; Скорость 20 ft.; КД 18, касание 13, без ловкости 15; Базовая атака +2; Борьба +4; Атака или Полная атака +6 в ближнем бою (2d4+3/18-20, мастерский фальшион); AL N; SV Стойкость +3, Рефлекс +3, Воля +1; Сил 15, Лов 16, Кон 11, Инт 10, Муд 12, Хар 8.

Способности: Лазание +5, Прыжки +5, Внимательность +3; Уклонение, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Фокусировка на Оружии (фальшион).

Экипировка: Мастерские нагрудники, мастерские фальшионы.

Рои летучих мышей (2): 13 хитов у каждого, см. Мануал Монстров, стр. 237. Рои летучих мышей начинают из укрытия в балках навеса над платформой. В первом раунде боя они на свой ход спускаются вниз и атакуют.

СХЕМА ОТПРАВКИ МОЛНИЕВОГО ПОЕЗДА

Каждый раунд на инициативу 10 поезд действует.

Раунд 1: Поезд начинает потрескивать разрядами электричества.

Раунд 2: Поезд постепенно поднимается над землей по мере нарастания энергии между проводящими камнями на земле и на дне вагонов поезда.

Раунд 3: Поезд начинает двигаться, так что вагоны 5 и 6 теперь поравнялись с платформой.

Раунд 4: Поезд продолжает медленное отбытие, вагоны 6 и 7 поравнялись с платформой.

Раунд 5: Поезд продолжает медленное отбытие, вагоны 8 и 9 поравнялись с платформой.

Раунд 6: Поезд продолжает движение. В этом раунде вагон 10 проходит мимо платформы. Это последний раунд, когда персонажи могут запрыгнуть на поезд, до того, как он отбудет и наберет свою обычную скорость.

Развитие событий: Начиная с раунда 3 каждый персонаж может сделать проверку Прыжков Сл 5, чтобы запрыгнуть на движущийся вагон и проверку Ловкости Сл 8, чтобы удержаться на нем. Провал одной из проверок означает, что персонаж падает на платформу (1d6 повреждений, Рефлекс Сл 15 для половинных повреждений).

В 6 раунде Сл возрастает до 8 для Прыжков и до 12 для Ловкости. Персонажи уже на поезде могут использовать действие помочь другому, чтобы помочь с проверкой Ловкости. После 6 раунда поезд набирает свою крейсерскую скорость в 30 миль в час. Если персонажи не успевают забраться на поезд, то им придется придумать способ нагнать поезд где-то по пути его следования.

ПОЕЗДКА НА ПОЕЗДЕ (СЛ ВАРЬИРУЕТСЯ)

Требуется 13 часов, чтобы поезд достиг первой остановки в городе Стариласкур. Остановка не очень продолжительная - три часа, чтобы пассажиры успели выгрузиться из поезда и погрузиться, а также чтобы сгрузить и погрузить разные вещи.

Следующий перегон также занимает 13 часов; после чего поезд делает еще одну трехчасовую остановку в Ватиронде перед тем, как покинуть Бреландию и въехать в Трэйн. Атака, являющаяся центральной сценой этой части приключения, происходит через три часа после отправления из Ватиронда, спустя около двух часов после заката на второй день пути.

По пути Лукан старается не привлекать внимания. Стены всех купе в пассажирских вагонах обиты тонкими листами олова, чтобы защитить пассажиров от использования таких заклинаний, как обнаружение объектов, или, в случае Лукана, обнаружение нежити.

Стены грузовых вагонов и самих грузовых контейнеров используют такую же защиту. Дом Ориен считает, что приватность должна быть защищена любой ценой. Один из членов обслуживающего экипажа задоминирован и посещает купе Лукана во время каждого из переездов между станциями. Во время каждого из таких визитов Лукан выпивает немного его крови.

Экипаж поезда не позволит персонажам обыскивать все купе, и так как Дом Ориен не подотчетен королю Бреландии, путевые документы, которые могут предъявить персонажи, не имеют особой силы. Единственное, что они могут сделать - это пытаться взаимодействовать с другими пассажирами и выжидать, пока Лукан проявит себя.

Вскоре после отправления со станции Вагиронда, ранним вечером на второй день пути, прошлые действия персонажей дают знать о себе. Агент Лорда Лезвий, все еще отслеживающий персонажей в надежде раздобыть схемы, используемые в конструкционной структуре Ксен'дрика, атакует молниевый поезд. В этот момент всё становится

очень интересно.

Если персонажи не принимали участия в предыдущих приключениях (Забывтый Горн или Тени Последней Войны), то здесь произошла ошибка, и персонажей приняли не за тех, но убедить кованых в этом, конечно, почти невозможно.

Важные правила: Натиск, Книга Игрока, стр. 154.

Для проведения столкновения используйте карту поезда на форзаце.

КОГДА НАЧИНАЕТСЯ АТАКА

Вы можете отыграть расследование и взаимодействие с пассажирами и экипажем поезда. Можно даже позволить персонажам поделаться что-нибудь в Стариласкуре или Ватиронде во время кратких остановок в этих городах.

Но все же сердцем этой части является атака кованых. Вы можете сократить часть путешествия до атаки до такой степени, до которой посчитаете правильным. Желательно избежать отыгрыша рутины и задержаться только для описания наиболее примечательных сцен и моментов, происходящих по пути.

Сражение может начаться двумя способами. Если персонажи выставили какую-то стражу, например, одного часового в задней части хвостового вагона, то он заметит, как кованые залезают в поезд. Но если персонажи отдыхают или расслабляются, то атака становится для них сюрпризом.

Определите, где на поезде находится каждый персонаж после наступления темноты во время переезда из Ватиронда в Арулдаск. Если персонажи выставили наблюдателя, прочтите:

Станция молниевых поездов в Стернгейте



В момент, когда приводимый в движение элементарной энергией поезд немного замедляется при подъеме на небольшой холм, вы видите фигуры в громоздких плащах на несущихся галопом рядом с поездом лошадей. Затем фигуры начинают перепрыгивать с лошадей на боковые проходы на вагонах. Некоторые перепрыгивают на передний служебный вагон, остальные - на задний. Затем из темноты неба выныривает полдюжины летающих существ, несущих на себе маленьких наездников.

Если персонажи не обращают внимания на происходящее снаружи, прочтите:

Какая-то суматоха в заднем вагоне нарушает расслабленную обстановку на несущемся на полном ходу молниевом поезде. Взглянув в ту сторону по проходу, вы видите фигуру в плаще, держащую длинный меч у горла одного из пассажиров - престарелой женщины, похоже, напуганной до состояния, близкого к панике. Прежде, чем вы успеете что-либо предпринять, диковатого вида халфлинг пролетает мимо окна вагона, в котором вы находитесь.

Фигуры в плащах - кованные, агенты Лорда Лезвий. У них есть описание персонажей и они методично обыскивают все вагоны в поисках персонажей. Они не знают о Лукане, и он им не интересен, хотя они бы с радостью заполучили клинок души для своего хозяина, если представится возможность.

Ситуация: Девять кованных взшли на борт поезда. Четверо из них пытаются захватить передним служебным вагоном и остановить состав. Пятеро, включая ведущего агента, известного как Скимитар, расправились со всеми в заднем служебном вагоне и начали продвигаться вперед, ища персонажей и устраняя потенциальные угрозы по пути. Они планируют остановить поезд и тщательно обыскать весь состав, пока не найдут персонажей.

Снаружи шестеро халфлингских наемников верхом на птеродактилях следят, чтобы никто кроме кованных не покинул поезд. У них приказ атаковать любого, кто покажется снаружи, кто не является кованным.

Существа: Две группы кованных, четверо в переднем служебном вагоне, и пятеро обыскивающих поезд с хвоста, продвигаясь вперед. Их лидер, Скимитар, командует второй группой. Шестеро халфлингских наемников патрулируют на паракрылах снаружи.

Лукан (и Грилша, если она все еще с ним) остаются в укрытии пока не представится возможность сбежать (смотри Окончание Сцены ниже). Параметры Лукана и Грилши можно найти в Приложении в конце приключения.



Скимитар

Скимитар: «Женщина» кованая боец 5; CR 5; Средняя живая конструкция; HD 5d10+5; 42 хита; Инициатива +2; Скорость 20 футов; КД19, касание 12, без ловкости 18; Базовая атака +5; Борьба +9; Атака или Полная атака +11 в ближнем бою (1d6 + 5/18-20, +1 скимитар) или +7 в дальнем бою (1d8/19-20, легкий арбалет); SQ поглощение урона 2/адамантин, особенности кованого; AL NE; SV Стойкость +5, Рефлекс +3, Воля +0; Сил 18, Лов 14, Кон 13, Инт 12, Муд 8, Хар 6.

Способности: Лазание +8, Запугивание +7, Прыжки +8; Адамантиновое Тело, Рассечение, Улучшенный Натиск, Могучая Атака, Фокусировка на Оружии (скимитар).

Языки: Всеобщий.

Экипировка: +1 скимитар, зелье ремонта средних повреждений, легкий арбалет с 10 болтами, плащ путешественника.

Особенности кованого (Ex):

Иммунитет к яду, усыплению, параличу, болезням, тошноте, истощению, утомлению, выкачиванию энергии и

эффектам, которые вызывают состояние

недомогания.

Кованные, нападающие с заднего вагона (4): «Мужчины» кованные бойцы 1; CR 1; Средняя живая конструкция; HD 1d10+2; хиты 7, 8, 10, 12; Инициатива +1; Скорость 20 футов; КД 18, касание 11, без ловкости 18; Базовая атака +1; Борьба +3; Атака или Полная атака +5 в ближнем бою (1d8+2/19-20, мастерский длинный меч) или +2 в дальнем бою (1d8+2/x3, составной длинный лук); SQ поглощение урона 2/адамантин, особенности кованого; AL NE; SV Стойкость +4, Рефлекс +1, Воля -2; Сил 15, Лов 13, Кон 14, Инт 10, Муд 10, Хар 6.

Способности: Лазание +1, Прыжки +1; Адамантиновое Тело, Фокусировка на Оружии (длинный меч).

Языки: Всеобщий.

Экипировка: Мастерский длинный меч, композитный длинный лук (бонус Силы +2) с 20 стрелами, плащ путешественника, зелье ремонта легких повреждений.

Особенности кованого (Ex): Иммунитет к яду, усыплению, параличу, болезням, тошноте, истощению, утомлению, выкачиванию энергии и эффектам, которые вызывают состояние недомогания.

Кованные, нападающие с переднего вагона (4): hp 6, 7, 8, 10; остальные параметры такие же, как вышеуказанные.

Тактика кованных: Две группы кованных - оппоненты без особых изысков, однако они достаточно умны, чтобы попытаться спихнуть оппонента с поезда при помощи действия Натиска, если предоставится возможность.

Лорд Лезвий наполнил их разум пропагандой, так что за свое дело они бьются насмерть.

Кованные, которые влезли в передний служебный вагон, одолели тамошний персонал и приказывают машинисту

остановить состав. Тот отказывается. Результаты их взаимодействия описаны в секции Окончание Сцены.

Скимитар - доверенный агент Лорда Лезвий. Она требует, чтобы персонажи сдавались и предоставили либо схемы, либо информацию о том, где их найти. Если персонажи отказываются сотрудничать, она приказывает убить всех, кроме одного из них. Выживший будет доставлен на допрос к самому Лорду Лезвий.

В отличие от остальных кованых Скимитар обладает сильным чувством самосохранения. Она ретируется, если ей угрожает смертельная опасность или если ее миссия обречена на провал.

Наездники на паракрылах (6): Мужчины и женщины халфлинги варвары 2; CR 2; Маленький гуманоид all humanoid; HD 2d12+2; 17 хитов у каждого; Инициатива +3; Скорость 30 ft.; КД 19, касание 13, без ловкости 16; Базовая атака +2; Борьба -1; Атака или Полная атака +4 в ближнем бою (1d6+1/x3, рыцарское копьё) или +3 в ближнем бою (1d6+1/19-20, длинный меч) или +5 в дальнем бою (1d4+1, метательное копьё); SA ярость 1/день; SQ инстинктивное уклонение; AL CN; SV Стойкость+4, Рефлекс +3, Воля +1; Сил 13, Лов 16, Кон 13, Инт 10, Муд 12, Хар 8.

Способности: Лазание +6, Обращение с Животным +4, Слух +6, Верховая езда +8; Верховой Бой.

Экипировка: +1 клепаная кожаная броня, мастерский легкий деревянный щит, мастерское рыцарское копьё, длинный меч, 5 метательных копий.

Паракрылы (6): 22 хита у каждого; Руководство по сеттингу Эберрон, стр.280.

Тактика халфлингов: Халфлинги и их паракрылы предпочитают парить кругами над поездом, при этом кидая дротики во всех, кто вылезает на крышу или идет по боковым проходам вагонов, при этом держа расстояние 30 футов от цели.

Если после нескольких раундов залпы дротиками окажутся неэффективными, то халфлинги подлетают к поезду и атакуют с разгона своими копьями. Если один из них падет в бою, то остальные концентрируются на персонаже, нанесшем смертельный дар. В этот момент они впадают в ярость и прыгают на поезд, чтобы атаковать персонажей врукопашную.

Халфлинги - наемники, поэтому если битва выглядит безвыигрышно, они покидают бой. При этом впавший в ярость халфлинг не покинет битву, пока не кончится его ярость.

Развитие событий: Это особая битва, в которой много чего происходит одновременно. Необходимо отслеживать четыре группы неигровых персонажей, плюс «действия» движущегося поезда. Но с персонажами взаимодействуют не все группы одновременно, так что о тех из них, кто в данный момент «за сценой», можно временно не беспокоиться. Развитие действия желательно строить так, чтобы угрозы появлялись по одной-две одновременно.

Например, персонажи сражаются со Скимитар и ее коваными несколько раундов, и тут появляется Лукан. Тогда персонажи бросаются бежать по вагонам в погоне за Луканом в то время, как поезд разгоняется.

Лукан в этот момент вылезает на крышу, и, вероятно, по крайней мере часть персонажей последует за ним. Тогда в действие вступают халфлинги. Остальные персонажи тем временем встречают вторую группу кованых, как раз в момент, когда поезд резко останавливается. После остановки персонажи приканчивают оставшихся кованых и пытаются понять, куда делся Лукан.

За игровым столом проще всего будет считать поезд неподвижным и двигать карту вокруг него. Со скоростью полета 80 футов в раунд халфлинги легко могут не отставать от него.

Часто бывает сложно отслеживать происходящее, если партия разделяется, но в данном случае вы можете переключаться туда-сюда между персонажами в разных вагонах посредством отслеживания инициативы; представьте монтаж в фильме, когда действие переключается между двумя напряженными сценами.

Персонажи обычно довольно неплохо могут использовать окружающую территорию себе на пользу. Вот пара хитрых тактик, которые они могут применить.

Залезть на крышу: Люки и лестницы расположены в задней части каждого вагона. Необходимо потратить действие перемещения, чтобы открыть люк. Сл Лазания по лестнице в данном случае 0, но требуется потратить 40 футов перемещения, чтобы залезть по ней. Если только персонажи не перегружены, провал проверки обычно означает просто невозможность продвинуться в этом раунде, а не падение.

Падение или спрыгивание с вагона: Это обычное падение, но в связи с движением поезда оно наносит 2к6 повреждений. Персонаж может сократить повреждения до 1к6, если намеренно прыгнет вниз и прокинет проверку Прыжков Сл15, или если прокинет проверку Акробатики Сл 15.

Спахнуть с поезда: Действие Натиска может помочь столкнуть кого-нибудь с крыши поезда. Попытаться столкнуть кого-то с внешних балконов будет сложнее: у защищающегося будет бонус +2 к проверке за счет наличия ограждающих балконов перил.

Схватиться за перила: Если персонаж по какой-то причине падает с поезда, то с помощью проверки Лазания Сл 20 он может ухватиться за перила или какую-нибудь еще выступающую деталь конструкции поезда. После этого персонаж может потратить действие движения, чтобы с помощью проверки Лазания Сл 10 влезть в безопасное место, но до тех пор он будет болтаться на кончиках пальцев на полном ходу.

ОКОНЧАНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

В четвертом раунде битвы машинист увеличивает скорость состава. В пятом раунде кованые в переднем служебном вагоне убивают его, из-за чего состав останавливается (он не может ехать без машиниста). Когда состав внезапно останавливается, все находящиеся на борту должны сделать проверку Баланса Сл 15, чтобы не упасть.

Провал проверки означает, что внезапная остановка отправляет персонажа улететь в стену или кубарем покатиться по полу, в результате чего они получают 1d6 повреждений. Все, кто в этот момент на крыше поезда, могут сделать вторую проверку, чтобы не свалиться (см. выше).

В этот момент из укрытия появляется Лукан. Он спрыгивает с поезда, принимает форму ужасного волка и исчезает в ночи. Куда направляется Лукан? К зикурату, который он видит вдалеке.

Опыт: Распределите опыт за всех поверженных врагов, но не за убежавшего Лукана и не за халфлингов, которые просто улетят.

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: ПОСЛЕДНИЙ БОЙ ЛУКАНА

Лукану не удалось взять в руки контроль над собственной судьбой с тех пор, как он стал вампиром. Сначала он стал марионеткой лорда-вампира Калдерус. Потом он попал под влияние клинка души.

Теперь, когда преследователи всё ближе, ему удалось временно получить контроль над самим собой. Он не знает, как долго это продлится, но он отчаянно хочет вновь быть хозяином своей судьбы.

Лукан не хотел становиться вампиром. Он не хотел предавать Цитадель. Он совершенно точно не хотел ехать в Карнат. Теперь, в момент трезвомыслия и дееспособности, он решил отбросить приказы невидимых хозяев и дать бой в диких местах Трэйна.

После побега из молниевоего поезда Лукан направляется к руинам древнего гоблинского зиккурата. Здесь вампир готовится встретиться лицом к лицу с персонажами, преследующими его от самого Шарна.

ЗИККУРАТ

Постройка, сохранившаяся со времен расцвета Империи Дхакаани, зиккурат находится в неглубокой низменности на в остальном ничем не примечательной равнине. Из-за сезона дождей вокруг зиккурата образовалось озеро, и влага также проникла на его нижние уровни.

Внутри зиккурата стены сделаны из хорошо обтесанного камня (Лазание Сл 20), а пол покрыт плитняком. Потолки в комнатах высотой 15 футов, если особо не указано иное. Те немногие двери, которые здесь еще остались, сделаны также из камня. Они не заперты, но заклинили (Проверка Силы Сл 28, чтобы открыть, либо твердость 8 и 60 хитов, чтобы разломать).

Нигде в зиккурате нет источников естественного света, так что персонажам придется обеспечить его себе, если только у всех них нету ночного зрения.

Коридоры и лестничные пролеты между комнатами высотой и шириной 10 футов. В них есть настенные канделябры под факелы или фонари, расположенные на расстоянии примерно 10 футов друг от друга или около того, но сами источники света уже давно исчезли.

Этот зиккурат был посвящен древнему демону, которому какое-то время поклонялись в этой части империи. Редкий гоблиноид в наши дни вспомнит, не говоря уже о поклонении, это когда-то могущественное существо. У этого места репутация населенного призраками, и мало кто отваживается залезать сюда.

Чтобы добраться до центральной лестницы, ведущей ко входу в зиккурат, необходимо преодолеть озеро шириной примерно четверть мили и глубиной примерно 10 футов. Если персонажи не желают переплывать его своим ходом, они могут использовать валяющиеся здесь тонкие бревна, чтобы соорудить плот 10 на 10 футов. Один персонаж может сделать это за 12 часов, если участие примут другие персонажи, то время надо уменьшить пропорционально, так что 4 персонажа построят плот за 3 часа.

Используйте карту зиккурата, изображенную на форзаце. Описание комнат приведено в порядке, наиболее близком к вероятной последовательности их посещения персонажами.

АВАНКАМЕРА (ЕЛ 5)

Персонажи достигают зиккурата, стоящего посреди неподвижного озера. Чтобы начать эту часть приключения, прочтите:

Над неподвижной водой к ночному небу возвышается древний храм. Он окутан ночью и окружен водой.

Лестница на внешней стороне зиккурата ведет в широкий проем, внутри которого густая тьма. Лукан появляется на пороге, глядя поверх озера в вашем направлении. Затем он шагает в тень и исчезает внутри зиккурата.

Персонажам придется пересечь водоем, чтобы забраться по лестнице ко входу в аванкамеру зиккурата. Этот древний храм хотя и заброшен, но не необитаем. Аванкамера, например, служит логовом плащевика.

Прочие особенности аванкамеры описаны ниже.

Свет: Нет.

Звук: После того, как плащевик среагирует на персонажей, они автоматически слышат зловещие завывания безо всяких проверок Слуха.

Реакция: Если персонажи издают звуки или у них при себе источник света, то плащевик использует атаку пугающим стоном. Модификатор Слуха плащевика +13.

Важные правила: Страх, Руководство Мастера, стр. 294; заклинание зеркального отображения, Книга Игрока стр. 254; Борьба, Книга Игрока, стр. 155.

Ситуация: Лукан заходит в храм и применяет свою газобразную форму, чтобы передвигаться по нему, не будучи атакуемым местными обитателями. Персонажи не настолько удачливы. Плащевик в аванкамере использует свою атаку пугающим завыванием, как только заметит персонажей.

Когда персонажи входят в храм, прочтите:

Полированные мраморные стены этой комнаты украшены волнообразными узорами, напоминающими океан. Два ряда колонн протянулись к двери на дальней стороне зала, и на каждой колонне размещены диски диаметром около 8 дюймов что делает колонны похожими на гигантские шупальца осьминога.

Немедленный эффект пугающего завывания (пенальти -2 к броскам атаки и повреждений) не позволяет спасброска. Опишите, как завывание приводит в смятение и сводит с ума, и скажите персонажам, что ощущение такое, что, если звук будет продолжаться и дальше, они станут совершенно беспомощными.

Персонажи должны немедленно сделать проверку Внимательности. Плащевик прицепился к одной из колонн ближе к центру комнаты. Модификатор Прятания плащевика +8. Если никто из персонажей сразу после входа в зал не замечает плащевика, то у него будет раунд внезапности.

Плащевик: 42 хита; Мануал Монстров, стр.36.

Тактика Плащевика: В идеале плащевик будет использовать свое пугающее завывание в течение 6 последовательных раундов, надеясь ввести персонажей в транс. Если персонажи войдут слишком быстро, то он будет перемещаться кругами у потолка, используя вариант пляшущих изображений своей способности теневого смещения. После чего он использует вариант наведения страха своей способности пугающего завывание, а потом вариант тошноты.

После этого он пытается окутать персонажа, которого не тошнит и который не убегает.

Плащевик убегает, если возможно, то из зиккурата, если его хиты становятся 15 или меньше. Аванкамеру он использует как логово, и обычно охотится где-то еще.

ЗАЛ ПОДНОШЕНИЙ (EЛ 4)

Этот зал раньше использовался для сбора податей и подношений от верующих. Священники зиккурата давно покинули это место, но они не разрядили одну из ловушек, установленную для поимки воров. Когда персонажи достигают входа, прочтите:

Возвышение с монолитным каменным алтарем доминирует в этом зале. На стенах вы замечаете выцветшие фрески с изображениями ухмыляющихся краснокожих демонов, смотрящих в сторону двери на противоположной стороне зала. В потолок встроены дюжины небольших крюков. От каждого из углов алтаря к потолку идут толстые цепи.

Крюки здесь роли не играют: на них когда-то просто висели гобелены. Цепи не дают алтарю упасть, когда срабатывает ловушка.

Ловушка: Если персонажи обыскивают алтарь, то результат проверки Поиска 15 и выше дает обнаружить ящик внизу задней части алтаря, но, чтобы заметить, что ручка ящика соединена с пусковым механизмом ловушки, требуется результат проверки 25 и выше. Если персонажи прикасаются к ящику не обезвредив ловушку, то 8 клеток вокруг алтаря открываются как люки и персонажи падают в яму. Сам ящик пуст.

Ловушка-яма: CR 4; механическая; активация прикосновением; ручная перезарядка; Рефлекс Сл 20 - избежать; 40 футов глубиной (4д6, от падения); несколько целей (клетки, помеченные на карте); Сл Поиска 25; Сл Саботажа 17.

ЗАЛ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ ЖИВОТНЫХ (EЛ 4)

Здесь приносили в жертву животных, и одно из принесивших эти жертвы существ все еще находится здесь. Когда персонажи входят в дверь, прочтите:

Лестница ведет в еще один зал, украшенный на этот раз резными головами животных, расположенных по всем стенам. У многих животных глаза украшены изумрудами, из-за чего глаза злоевце мерцают зеленым в свете.

В центре находится каменный стол. За ним стоит большое существо с головой и рогами быка. Его плоть частично сгнила и кое-где проглядывают части скелета. Оно поднимает свою секиру и направляется к вам.

Минотавр-зомби: 81 хит, Мануал Монстров, стр. 267.

Тактика минотавра-зомби: Это зомби и у него простая тактика. Если он может, в первом раунде он атакует с разбега, при этом он использует секиру, так как у зомби нету минотаврской способности мощной атаки с разбега.

В следующих раундах он просто атакует ближайшее существо секирой, пока все враги не перебиты, либо он сам не уничтожен. Он не покинет помещение, даже чтобы преследовать убегающих врагов.

Развитие событий: За этим залом находится лестница, ведущая глубже в зиккурат, одна ее часть ведет вверх в Зал Кругов и Зал Вознесения, а другая ведет вниз к Залу Статуй, Залу Молитв и Склепу.

Сокровища: Изумруды в резных стенах большие, но плохо ограненные и не особенно хорошего качества (это позволяет заметить проверка Оценки Сл 15). Каждый изумруд стоит 5 золотых. Один персонаж за два часа может наковырять из стен камней всего на 1000 золотых, для этого

потребуется около 2 часов. Если этим занимаются больше одного персонажа, то время уменьшается пропорционально, так что четверо могут сделать это за полчаса.

ЗАЛ СТАТУЙ (EЛ 5)

Если персонажи следуют по лестнице вниз, то они доходят до места, где коридор уходит вбок, ведя в еще один зал - Зал Статуй, а лестница продолжается дальше вниз. При виде человекообразных статуй опытные игроки начинают волноваться о присутствии василисков и медуз. Но иногда статуи - это просто статуи, и персонажам предстоит сразиться с гриками здесь.

Когда персонажи заходят в дверь, прочтите следующее:

Комнату разукрасил мох, гроздьями свеживающийся с потолка и покрывающий стены большими пятнами. Группами по всему залам расположены статуи, преимущественно хобгоблинов в робах и нескольких бронированных багбиров, выглядящих почти, как если бы они беседовали друг с другом.

Каждый стоит на своем пьедестале. Воздух здесь влажный и кажется более свежим, чем в других частях зиккурата.

Прочие особенности зала и статуй описаны ниже.

Свет: Нет.

Звук: Персонажи слышат слабый барабанный звук.

Реакция: Нет.

Важные правила: Протискивание, Руководство Мастера, стр. 29.

Ситуация: Два грика прячутся в дальнем углу комнаты возле дыры в стене, ведущей наружу. У них модификатор Прятания +3; пусть персонажи сделают проверку Внимательности, когда входят в комнату. Если у персонажей с собой есть источник света, то проверок Слуха и Внимательности не требуется.

Грики (2): 9 и 10 хитов; Мануал Монстров, стр. 139.

Тактика гриков: Каждый из гриков просто бросается вперед, атакуя двух ближайших персонажей. Если ему удастся убить или нокаутировать персонажа, он утаскивает тело в дальний конец комнаты, где, если требуется, приканчивает врага, и начинает его пожирать.

Если хиты грика снижаются до 3 и менее, он пытается убежать в проход, стараясь достичь относительной безопасности озера.

Развитие событий: Любой в узком проходе получает пенальти -4 к атаке и классу брони, будь то персонаж или грик.

ЗАЛ МОЛИТВ (EЛ 3)

Лестница уводит на нижний уровень зиккурата, оканчиваясь в зале, изначально предназначенном для молитв в одиночестве. Истрепанные гобелены, висящие здесь, когда-то служили как ширмы, дающие молящимся некую приватность. Теперь здесь живёт отиг, кормящийся грибами и тем, что забредет в его логово.

Остальные особенности Зала Молитв описаны ниже.

Свет: Нет.

Звук: Персонажи слышат громкий барабанный звук, который дает пенальти -5 к проверкам Слуха.

Реакция: Нет.

Важные правила: Борьба, Книга Игрока стр. 155; Блезнь, Руководство Мастера стр. 292.

Когда персонажи заходят в дверь, прочтите:

Мох покрывает стены этого зала и растет даже на гобеленах, развешанных по стенам и подвешенных к потолку. Мох такой густой, что изображения на гобеленах совершенно невозможно разглядеть. Мутная вода укрывает пол зала.

На противоположной стене находится каменная дверь с вырезанным на ее поверхности изображением полумесяца. Постамент у одной из стен служит подставкой для нескольких больших барабанов. Над ними летает колотушка, которая сама барабанит.

Ситуация: Отиг высовывает свой чувствительный стебелек из-за одного из гобеленов, таким образом высматривая добычу. Модификатор его Прятания +7. Когда появятся персонажи, он отправляется добывать свежее мясо.

Отиг: 36 хитов; Мануал Монстров, стр. 204.

Тактика отига: Отиг продвигается на расстояние 15 футов от персонажа, потом использует свою способность улучшенного захвата, чтобы начать борьбу, после чего душит схваченного персонажа, пока тот не падает без сознания. После чего отиг переходит к следующей жертве. Здесь его логово, так что он сражается насмерть. Помните, что укус отига может заразить грязной лихорадкой.

Развитие событий: В комнате на полу около 1 фута воды, поэтому перемещение стоит две клетки вместо одной и Сл проверок Акробатики вырастает на 2. Колотушка находится под воздействием перманентного заклинания оживление объекта. на персонажей она никак не реагирует.

Любой персонаж с рангами в Знании (религия) может сделать проверку с Сл 15, чтобы опознать церемониальный ритм, схожий с тем, что используют современные гоблиноиды.

Секретная дверь (Поиск с Сл 20, чтобы обнаружить) ведет в вертикальную шахту, соединяющую этот зал с Залом Вознесения. Эльфы автоматически делают проверку, проходя в 5 футах от двери, а дварфы получают бонус +2 к ней, так как дверь сделана из камня.

СКЛЕП (EL 5)

Чтобы войти в эту комнату, персонажи должны открыть заевшую дверь. для этого требуется проверка Силы Сл 28. Одновременно до двух персонажей могут пытаться открыть дверь. Либо, персонажи могут разломать ее. У двери 60 хитов и твердость 8.

Когда персонажи открывают дверь, прочтите:

Дюжина каменных саркофагов подымается как острова из мутной воды, залившей это просторное помещение. На крышке каждой по ее краю вырезаны гоблиноидские черепа.

Ситуация: В этой комнате также присутствует стоячая вода (на перемещение на 1 клетку тратится две клетки перемещения, и Сл Акробатики вырастает на 2). Если персонажи предпочитают, они могут перепрыгивать с одного саркофага на другой. В ближайшем к двери саркофаге находится охристое желе. В стенке саркофага трещина, достаточная по размеру, чтобы желе смогло в нее пролезть.

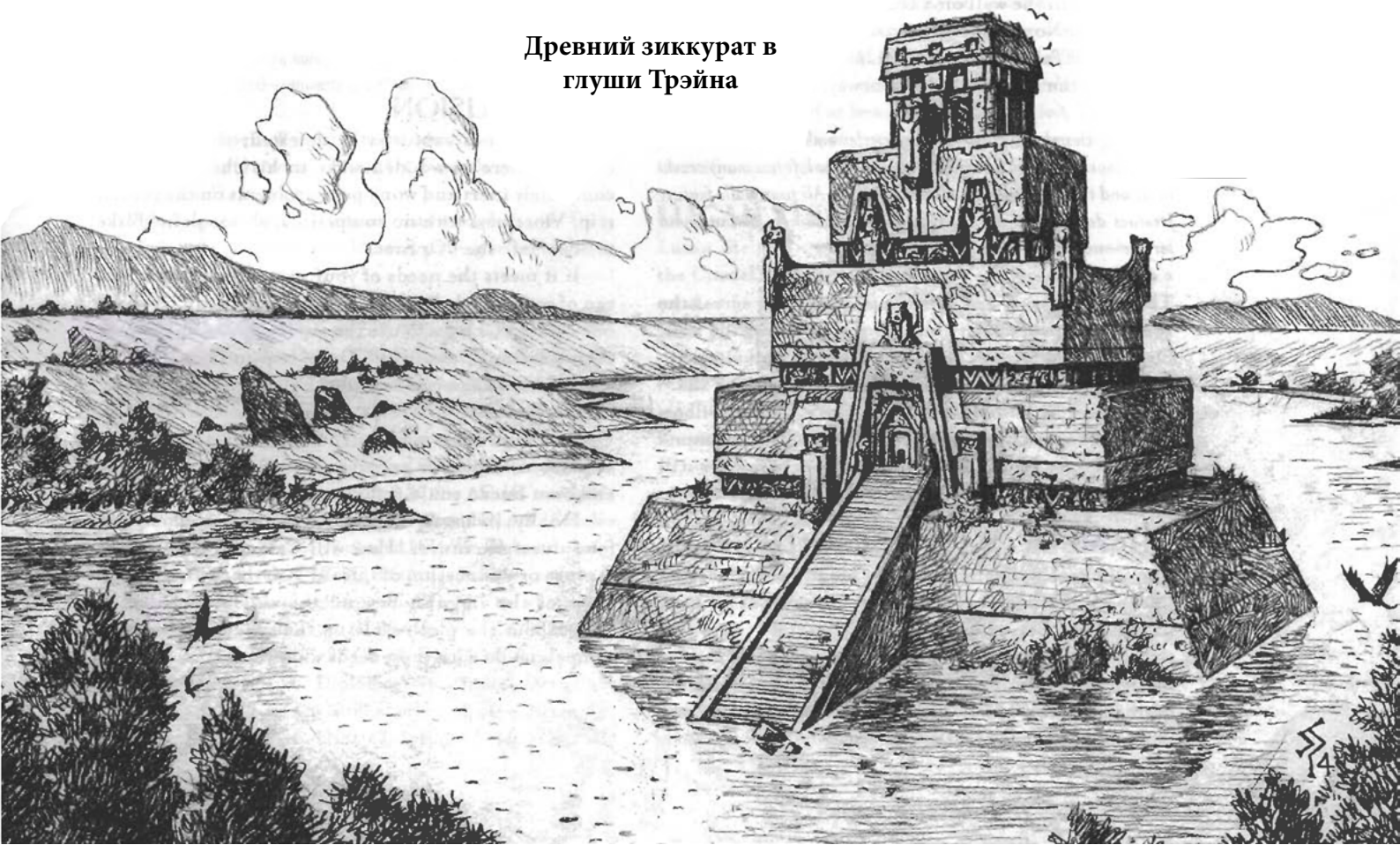
Охристое желе: 69 хитов; Мануал Монстров, стр. 202.

Тактика охристого желе: Охристое желе - прямолинейный противник, ведь в конце концов, это просто безмозглое желе. Оно просто пытается использовать свои способности улучшенного захвата и удушения против наиболее удобного противника. Помните, что оно делится на два одинаковых желе, если получает повреждения электричеством или рубящим, или колющим оружием.

Развитие событий: Не все саркофаги заняты. Если Лукана загнать в 0 хитов, он воспользуется пустым саркофагом, чтобы в нем отдохнуть.

Персонажи могут заглянуть под крышку каждого из саркофагов, чтобы уточнить, был ли кто-нибудь из гоблиноидов погребен с чем-либо ценным. Работа по отодвиганию крышек займет достаточно времени. Вместо того, чтобы всё это отыгрывать, просто скажите персонажам,

Древний зиккурат в глуши Трэйна



что осмотреть все саркофаги у одного персонажа займет два часа. Если в этом участвует больше одного персонажа, время сокращается пропорционально, так что у четверых это займет 30 минут.

Сокровища: В четырех саркофагах есть ценности: бриллиант стоимостью 400 золотых; зелье левитации; мастерски сделанный длинный меч из холодного железа; палочка цветных брызг (25 зарядов). В остальных только истлевшие кости либо вообще пусто.

ЗАЛ КРУГОВ (E1 4)

Лестница подымается к Залу Кругов. В этой комнате персонажам придется расправиться с роем многоножек прежде, чем они смогут добраться до убежища Лукана.

Остальные особенности описаны ниже.

Свет: Нет.

Звук: на проверку Слуха Сл 20 персонажи могут услышать шуршание многоножек в стенах.

Реакция: Нет.

Важные правила: Подтип монстра Рой, Мануал Монстров, стр. 315.

Когда персонажи войдут в дверь, прочтите:

В этом продолговатом зале на полу три рельефных серебряных круга, а в дальней стене - проход дальше. В стене слева множество трещин и воздух здесь как будто немного свежее. Все четыре стены покрыты фресками, изображающими звездную ночь над непроходимо гористой местностью, которая никак не напоминает затопленную равнину.

Ситуация: Когда персонажи идут через комнату, многоножки начинают лезть из всех щелей в стенах. спустя раунд, они собираются в рой и атакуют.

Рой многоножек: 31 хит; Мануал Монстров, стр.238.

Тактика роя: Многоножки перемещаются по полу, пытаясь окутать как можно большее количество персонажей. Круги призыва на полу больше не работают, но многоножки по-прежнему не решаются пересечь линию и вползти в центральный круг.

ЗАЛ ВОЗНЕСЕНИЯ (E1 8)

Самый верхний зал зиккурата стал последним убежищем Лукана. Лукан проводит большую часть времени в этом зале, сидя в троноподобном кресле и обдумывая свою судьбу. Когда-то здесь гоблиноидские жрецы общались с духами наиболее могущественных умерших собратьев. В данный момент Лукан планирует использовать один из саркофагов, когда взойдет солнце.

Остальные особенности зала описаны ниже.

Свет: Вечное пламя в жаровнях (яркое освещение).

Звук: Нет.

Реакция: нет.

Важные правила: Высасывание энергии и Негативные уровни, руководство мастера, стр. 293.

Когда персонажи входят в комнату, прочтите:

В отличие от других помещений в зиккурате, здесь пламя в медных жаровнях, прикрепленных к стенам примерно на половине их высоты, дает свет. Высокий куполообразный потолок на расстоянии примерно 30 футов от пола дал возможность разместить здесь 25-футовую статую демона из оревной эпохи с головой барана и перепончатыми крыльями.

Между ног статуи стоит тронобразный стул из черного мрамора. Лукан сидит на стуле, глядя на вас из-

под полуприкрытых век. между вами и статуей стоит несколько саркофагов.

Ситуация: Лукан, конечно, немедленно атакует, запрыгивая на саркофаг, чтобы получить бонус к атаке +1. Он разъярен сложившейся ситуацией и вымещает всю свою злобу на персонажах, что делает его действительно ужасным оппонентом.

Лукан: 42 хита, см Приложение.

Тактика Лукана: Детальное описание тактик Лукана содержится в Приложении. Лукан временно получил контроль над клинком душ, но он предпочитает не использовать его, а вместо этого атаковать рукопашную. Тем не менее, клинок все еще может действовать и использует свою способность замешательства, если у Лукана останется менее 20 хитов. В этом сражении предпочтительный способ побега Лукана - секретная дверь за статуей, которая ведет в вертикальную шахту, спускающуюся в Склеп. Он может спрятаться в саркофаге там.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если Лукан захвачен или повержен, приключение заканчивается. Если в его сердце деревянный кол, Лукан совершенно неподвижен и не предоставит проблем на обратном пути. Виорр заплатит без каких-либо жалоб, но он бы предпочел сначала «предоставить дебрифинг» персонажам.

Если это нужно в интересах вашей кампании, вы, конечно, можете сделать жизнь персонажей не такой легкой. например, один из персонажей может попробовать использовать клинок души. Или у вас могло остаться несколько неиспользованных встреч из раздела «Пинок в дверь».

Либо Изумрудный Коготь может выследить персонажей на обратной дороге в Шарн. Виорр и Нейя могут встретиться в будущих приключениях в качестве работодателей, союзников или врагов. Вернуться могут также Гарроу, Скимитар и даже Лукан.

И, наконец, «Шепот клинка вампира» дает зацепки для будущих приключений. Как отреагирует Калдерус на захват или уничтожение Лукана? Остались ли какие-либо неисследованные части зиккурата за каким-нибудь обрушившимся туннелем? Как будет развиваться сюжет относительно схем? Это ваша кампания - используйте эти зацепки, как хотите.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Следующие персонажи могут встретиться по ходу приключения более одного раза, так что для удобства они приведены в этом приложении.

ГАРРОУ

Священник Крови Вол на службе у Ордена Изумрудного Когтя, Гарроу - перевертыш, который никогда не предстает перед персонажами дважды в одном облике. Его восхищение вампирами привело его к принятию этой формы, когда он встретил их во время действия Теней Последней Войны. На этот раз он притворяется полуэльфийским пиратом Рарвогом, хотя он может появляться под разными личинами на ваше усмотрение.

Гарроу: Мужчина перевертыш клирик 6; CR 6; Средний гуманоид (меняющий форму); HD 6d8; 32 хита; Инициатива +5; Скорость 30 футов; КД 18, касание 11, без ловкости 14; Базовая атака +4; Борьба +4; Атака или Полная атака +5 в ближнем бою (1d4/19-20, мастерский кинжал) или +5 в дальнем бою (1d8/19-20, лёгкий арбалет); SA death touch (касание смерти), подавление нежити; SQ особенности перевертыша, ограниченная смена облика; AL LE; AP 3; SV Стойкость +5, Рефлекс +3, Воля +8; Сил 10, Лов 13, Кон 10, Инт 14, Муд 16, Хар 14.

Способности: Блеф +4, Концентрация +5, Дипломатия +7, Гримировка +4 (+14 при использовании ограниченной смены облика), Прятание +3, Знания (религия) +4, Чувство Мотивации +4, Основы магии +8; Героический дух (heroic spirit), Улучшенная инициатива, Концентрация на заклинании (некромантия).

Языки: Общий, эльфийский, язык гоблинов.

Особенности перевертыша: +2 бонус расы на спасбросок против эффектов усыпления и очарования.

Подготовленные заклинания (5/5/5/4): 0 – cure minor wounds (2) (лечение незначительных ран), detect magic (обнаружение магии), guidance (направление), resistance (сопротивление); 1й – cure light wounds (2) (лечение лёгких ран), obscuring mist (туманная завеса), protection from good (защита от добра), ray of enfeeblement* (луч ослабления); 2й – command undead* (Сл 17) (управление нежитью), cure moderate wounds (лечение средних ран), hold person (Сл 15) (удержание персоны), inflict moderate wounds (Сл 17) (нанесение средних ран), silence (тишина); 3й – animate dead* (анимировать мертвых), bestow curse (Сл 18) (наведение проклятия), dispel magic (рассеивание магии), prayer (молитва).

***Доменные заклинания. Домены:** Смерть (касание смерти раз в день, урон 5d6), Некромант (заклинания некромантии произносятся с +1 к уровню заклинателя (+1 caster level)).

Экипировка: +2 украшенный (glamered) нагрудник, мастерский кинжал (святой символ), лёгкий арбалет с 10 болтами, зелье невидимости, зелье лечения средних ран.

АРЕЙНДИ

Эта эльфийка - агент Теневой Сети Дома Туранни, в прошлом работала как с Луканом так и против него, и теперь хочет разгадать тайны, окружающие последние события, на благо ее дома.

Арейнди: Женщина эльф плут 6; CR 6; Средний гуманоид; HD 6d6; 25 хитов; Инициатива +3; Скорость 30 футов; КД 16, касание 13, без ловкости 16; Базовая атака +4; Борьба +4; Атака или Полная атака +8 в ближнем бою (1d6+1/18-20, +1 рапира) или +7 в дальнем бою (1d4/19-20, ручной арбалет); SA подлая атака +3d6; SQ особенности эльфа, увертливость, чувство ловушек +2, обнаружение ловушке, инстинктивная увертливость; AL CG; SV Стойкость+2, Рефлекс +8, Воля +4; Сил 10, Лов 16, Кон 10, Инт 15, Муд 14, Хар 15.

Способности: Блеф +9, Лазание +4, Ремесло (скульптура)

+9, Дешифровка +6, Дипломатия +6, Саботаж +9, Гримировка +10 (+12, если ведет себя ожидаемым от нее образом), Мастерство Побега +6, Сбор Информации +8, Прятание +8, Слух +6, Тихое Передвижение +9, Взлом +8, Поиск +7, Чувство Мотивации +7, Внимательность +6; Уклонение, Незаметность, Фехтование.

Языки: Всеобщий, Дварфийский, Эльфийский, Гномский.

Экипировка: Мастерский клепаный кожаный доспех, +1 рапира, ручной арбалет с 20 болтами, медальон мыслей (medallion of thoughts), зелье лечения средних ран, документы путешественника (три набора, два фальшивые), идентификационные документы (три набора, два фальшивые).

ГРИЛША СТЕЛЛОС

Грилша - сестра Лукана. Несмотря на его новое состояние в виде вампира, Грилша любит своего брата и остается верной ему в течение всего приключения. Она считает, что вместе они могут одолеть его новое состояние и лорда-вампира, которая пытается контролировать его. (Она не знает, что клинок души также контролирует Лукана).

Грилша: Женщина человек колдун 6; CR 6; средний гуманоид; HD 6d4+6 plus 3; 27 хитов; Инициатива +2; Скорость 30 футов; КД 12 (20 с броней мага и щитом), касание 12, без ловкости 10 (18 с броней мага и щитом); Базовая атака +3; Борьба +2; Атака +2 в ближнем бою (1d4-1/19-20, кинжал) или +6 в дальнем бою (1d4+1 плюс 1d6 огонь, мастерский ручной арбалет и +1 огненный болт) или +6 в дальнем бою (1d4, мастерский ручной арбалет с нормальными болтами); SA -; AL CN; SV Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +5; Сил 8, Лов 14, Кон 13, Инт 12, Муд 10, Хар 16.

Способности: Концентрация +7, Дипломатия +6, Обращение с Животными +6, Знание (магия) +7, Верховая Езда +5, Основы Магии +7; Боевое Колдовство, Уклонение, Владение экзотическим оружием (ручной арбалет), Живучесть.

Языки: Всеобщий, Драконий.

Подготовленные заклинания (6/7/6/4): 0 – acid splash (кислотная вспышка), dancing lights (танцующие огоньки), detect magic (обнаружение магии), detect poison (обнаружение яда), ray of frost (луч холода), mage hand (рука мага), message (послание); 1й – disguise self (замаскировать себя), mage armor (броня мага), magic missile (магический снаряд), shield (щит); 2й – cat's grace (кошачья грация), invisibility (невидимость); 3й – fly (полёт).

Экипировка: кинжал, мастерский ручной арбалет с 5 +1 огненными болтами, 10 обычных болтов, палочка тьмы (wand of darkness) (13 зарядов), палочка магического снаряда (14 зарядов), свиток огненного шара, свиток пространственной двери, свиток спешки (haste), свиток молниевых болта (lightning bolt), 2 свитка фантомных лошадей, свиток гадания (scrying), жемчужные серьги стоимостью 100 золота, идентификационные бумаги, 200 золота.

ЛУКАН СТЕЛЛОС

Лукан Стеллос, один из уважаемых и получивших доверие членов Бреландской Цитадели, стал вампиром. Выполняя поручение Калдерус, его мастера-вампира, Лукан похищает *клинок души*. Это могущественное магическое оружие оказывает собственное влияние на Лукана, отправляя недавно созданного вампира на путь к Каррнату, соблюдая инструкции, вложенные в клинок при создании во время Последней Войны. До тех пор, пока он не освободится от влияния клинка, Луканделает всё, что в его силах, чтобы добраться до Каррната.

Лукан: Мужчина человек вампир плут 6; CR 8; Средняя нежить (измененный гуманоид); HD 6d12; 42хита; Инициатива +9; Скорость 40 футов; КД 25, касание 15, без ловкости 25; Базовая атака +4; Борьба +9; Атака +11 в ближнем бою (1d8+7/17-20, клинок душ) или +9 в ближнем бою (1d6+5 плюс высасывание энергии (energy drain), удар (slam)); SA высасывание крови, дети ночи, создание потомства (spawn), доминирование, высасывание энергии, подлая атака +3d6;

SQ альтернативная форма, поглощение урона 10/серебро и магия, увертливость, быстрое лечение 5, газообразная форма, устойчивость к холоду 10 и электричеству 10, паучье лазанье, обнаружение ловушек, чувство ловушек +2, сопротивляемость изгнанию нежити +4, инстинктивное уклонение; AL CE; SV Стойкость +2, Рефлекс +11, Воля +3; Сил 20, Лов 20, Кон -, Инт 15, Муд 12, Хар 16.

Способности: Баланс +7, Блеф +20, Лазанье +14, Дипломатия +7, Гримировка +13, Прятание +22, Запугивание +5, Прыжок +25, Слух +20, Тихое Передвижение +22, Поиск +19, Чувство Мотивации +18, Внимательность +20, Акробатика +16; Бдительность, Боевая Экспертиза, Боевые Рефлексы, Уклонение, Улучшенный Финт, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Подвижность, Атака на ходу.

Языки: Общий, Гномский, Эльфийский, Дварфийский.

Экипировка: +1 клепанная кожаная броня, клинок душ (стр. 6), ботинки ходьбы и прыжков (boots of striding and springing), перчатка хранения (glove of storing), дорожные бумаги, идентификационные бумаги.

ТАКТИКА ЛУКАНА

Несмотря на то, что его контролирует клинок души, Лукан остается хитроумным противником. Перед началом каждого боя продумайте по меньшей мере два пути отступления, которые Лукан сможет использовать, если битва пойдет не в его пользу. Даже если он одолевает персонажей, Лукан, скорее всего, сбегит из боя (возможно, перед этим насытившись беспомощным персонажем) нежели постарается прикончить врагов, потому что его первоочередная цель - добраться до Каррната без задержек.

Он может использовать свою газообразную форму и просочиться между деревянными половицами. Лукан может превратиться в ужасную летучую мышшь (скорость полета 40 футов) или ужасного волка (скорость 50 футов) и убежать. Он может беспрепятственно взобраться по стенам с помощью своей способности паучьего лазания. Или же он может воспользоваться своими ботинками ходьбы и прыжков, чертой Мобильность и высоким модификаторами навыков Прыжок и Акробатика, чтобы уйти от опасности.

Персонажи stalkуются с Луканом в три разных момента в течение приключения. Вам надо постараться сделать из него персонажа, которого игроки будут ненавидеть все больше и больше - надо, чтобы они злились на него все больше с каждой последующей встречей.

Лукан должен дразнить и унижать персонажей, успешно отвечать на каждое их действие и использовать любые доступные ему грязные трюки, чтобы обеспечить себе и клинку души безопасность.

Но в зиккурате все пойдет по-другому.

Лукан одержал временную победу в схватке его илы воли и клинка души, поэтому в зиккурате он дает последний бой. Он не даст пощады персонажам и не будет ожидать пощады от них. Игривый, дразнящийся Лукан отставляет в шутки в сторону и берется за работу, а работа у него - приносить смерть.

У Лукана такой широкий спектр способностей, что не следует пытаться использовать их все в первом же сражении. Лукан будет более интересным злодеем, если каждый раз он будет использовать разный набор тактик. Прочитайте описание вампиров в Мануале Монстров и изучите блок статистик Лукана. В каждом раунде Лукан должен желать что-то необычное и хитрое. Ниже приведены некоторые особенно эффективные тактики, которые он может применить.

Скрытая Атака: Дополнительные 3кб повреждений никогда не помешают, но использовать эту способность может быть сложно, если у него нет союзников, которые зайдут с фланга. Он всегда старается наносить скрытую атаку в первом раунде, часто используя атаку с ходу против персонажа, который еще не действовал в этом бою.

Атака с ходу: Используя эту черту Лукан может подвигаться, нанести атаку и снова подвигаться, пройдя за раунд в сумме до 40 футов. Он не провоцирует атаки при возможности от того, кого он атаковал, а все остальные, делающие по нему атаку при возможности, должны будут попасть по КД

29 из-за его черты Мобильность.

Всегда Двигайтесь: Лукан не может сделать более одной атаки за раунд, так что нет причин не двигаться каждый раунд.

Сражайтесь в трех измерениях: Лукан может автоматически карабкаться по стенам и потолку со скоростью 20 футов, легко сделать 8-футовый прыжок, превратиться в газообразную форму и летать со скоростью 20 футов, или превратиться в летучую мышшь или ужасную летучую мышшь и летать еще быстрее. Нет причины не получить бонус к атаке +1 за атаку сверху и лишний раз позлить персонажей, уйдя туда, где они до него не могут дотянуться.

Разделяй и доминируй: Если Лукану удастся растянуть партию с помощью движения или выманив особо рьяного персонажа вперед остальной партии до того, как она к этому будет готова, то он должен попытаться задоминировать этого персонажа, чтобы таким образом получить союзника.

Разделяй и выпивай: Если Лукану удастся заманить заклинателя, особенно волшебника или колдуна, подальше от остальной партии, то он может начать борьбу и использовать свою способность пить кровь, таким образом получив много временных хитов и, возможно, создав нового вампира.

Не забывайте о клинке души: Клинок души действует каждый раунд в ход Лукана. Обычно он создает эффект замешательства (радиус 15 футов, Воля Сл 16) на самом большом скоплении врагов, которое он видит в пределах 120 футов. Он также может использовать огни фей, если считает, что рядом находится невидимый персонаж, и он всегда говорит Лукану о местоположении персонажа, находящегося не более чем в 3 хитах, если тот в пределах 30 футов. Клинок также может колдовать лечение легких ран, но он не будет делать этого в бою, потому что лечащие заклинания наносят повреждение нежити.

Помощь Грилши: Грилша - умелая колдунья, и она может сколдовать кошачью ловкость, невидимость или полет на Лукана. У нее есть трюк, который помогает новому вампирическому состоянию Лукана: если Лукан попадет под прямой солнечный свет, Грилша использует свою палочку темноты, чтобы не дать ему обратиться в пепел под солнечными лучами.

Слабости: Вы сыграете на сильных сторонах Лукана, но также необходимо учитывать его слабости. У него нет хорошей дистанционной атаки, не осень хороший спасбросок Воли, из-за чего он так легко и попал под контроль клинка души. 42 хита - это гораздо меньше, чем у других существ его Рейтинга Опасности (Challenge Rating); быстрое лечение и сопротивление урону помогают нивелировать эту слабость, но не устраняют ее полностью, поэтому необходимо, чтобы он мог ретироваться до того, как один-два удара персонажей повергнут его.

Бегство может быть временным, поскольку наличие быстрого лечения 5 означает, что он будет в полных хитах менее чем за минуту. Лукан также может использовать способности высасывания крови и высасывания энергии, чтобы получить временные хиты, либо от персонажей, либо от приспешников, либо от животных, которых он может призвать, используя способность дети ночи.

Вампирическая сущность Лукана приносит ему дополнительные слабости: он не может атаковать персонажей, несущих зеркало или священный символ. Естественный солнечный свет уничтожит Лукана за 1 раунд, а заклинания типа жгучий свет (searing light) наносят дополнительные повреждения.

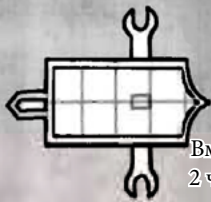
Как и прочая нежить, Лукан уязвим к позитивной энергии и попыткам клериков изгнать нежить. И, наконец, сам клинок души - в некотором роде слабость, потому что Лукан атакует им, а не собственными конечностями.

Атака рукой была бы более эффективной, потому что отрицательные уровни, которые получают из-за нее персонажи, очень быстро уменьшают силу партии. Только в битве в зиккурате в конце приключения Лукан оставляет клинок и применяет свою собственную атаку.

Воздушный Корабль

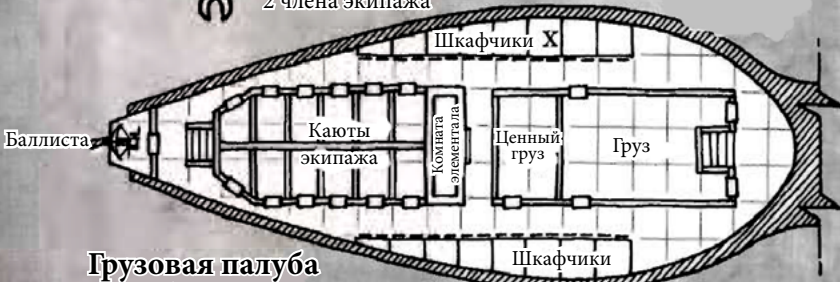
«Судьба Облака»

1 клетка = 5 футов



Ялик

Вмещает 6 плюс
2 члена экипажа



Грузовая палуба

X - Шкафчик удержания



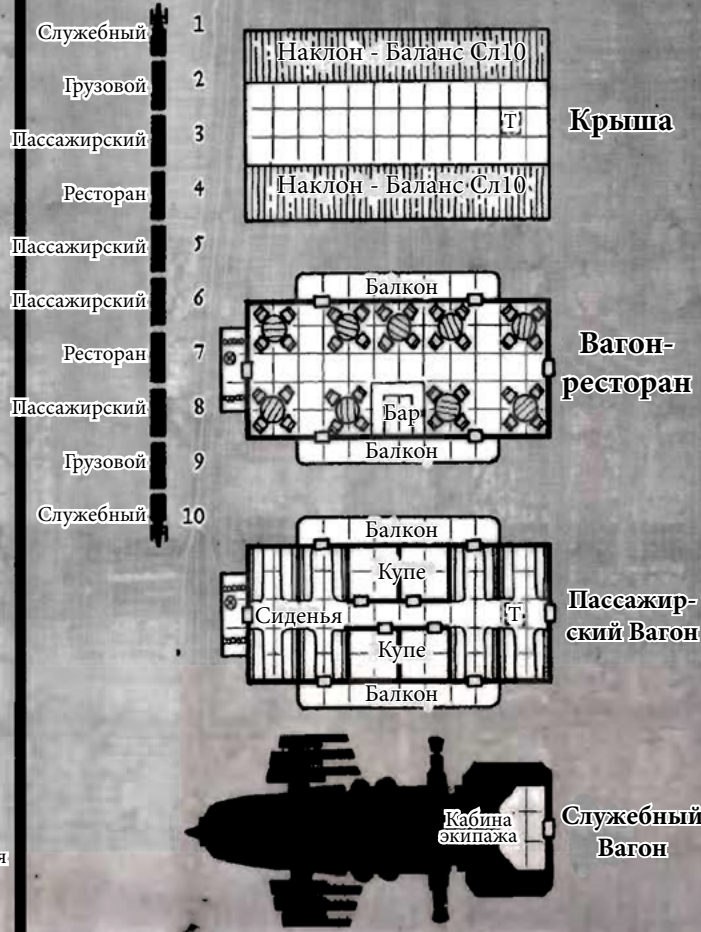
Жилая палуба



Верхняя палуба

Молниевый поезд

1 клетка = 5 футов

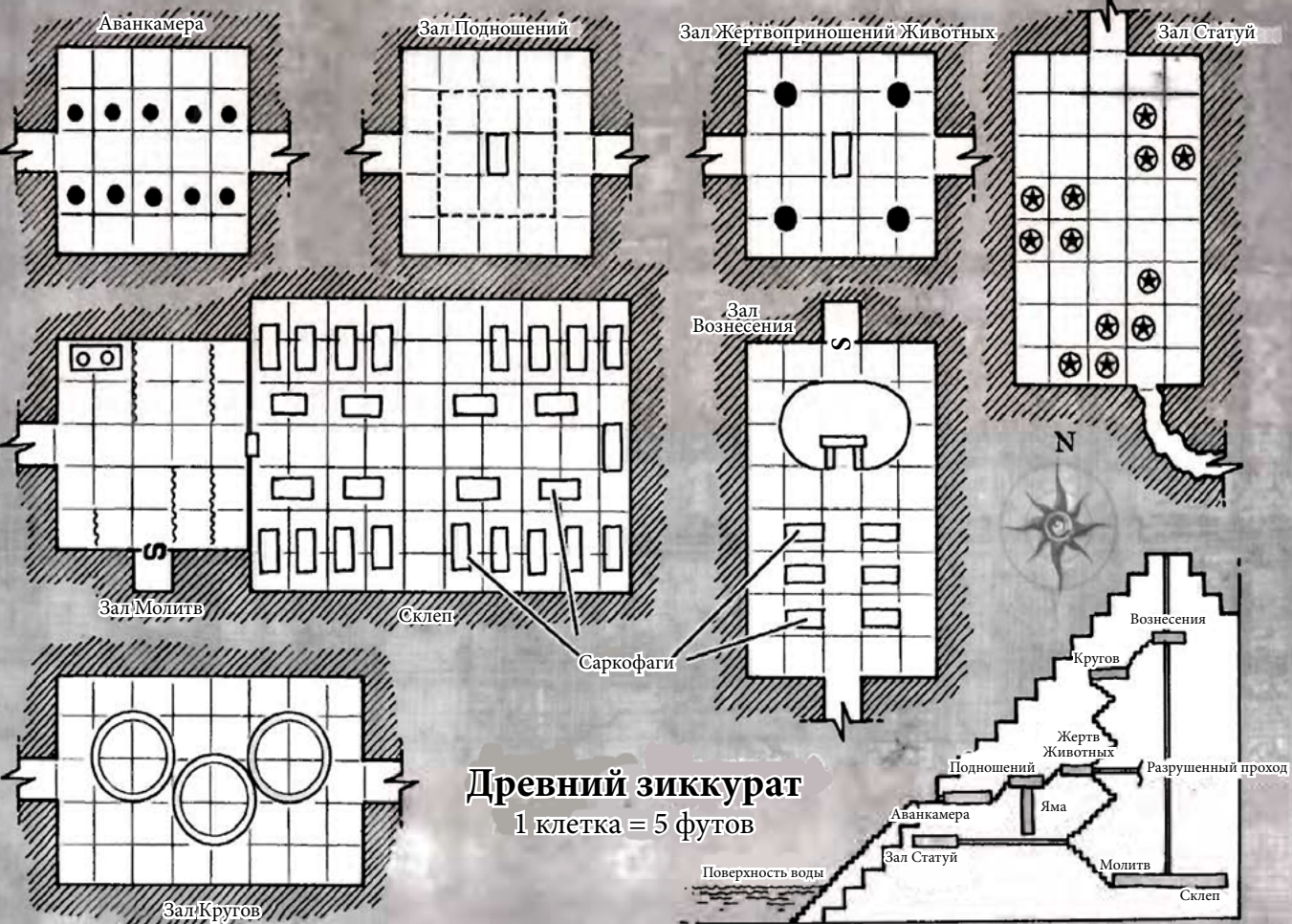


Крыша

Вагон-ресторан

Пассажирский Вагон

Служебный Вагон



Древний зиккурат

1 клетка = 5 футов

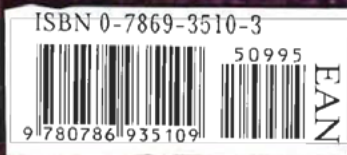
В профиль (не в масштабе)

ПРИСОЕДИНИТЕСЬ К ОХОТЕ НА НЕУЛОВИМОГО ПРЕДАТЕЛЯ

Бреландский шпион исчез вместе с мощным волшебным мечом. Беглеца преследуют оперативники из разных организаций, надеясь захватить предателя, меч, или и то, и другое. Изворотливый агент бежит через весь Кхорвэйр, и только наиболее упорные герои смогут не сойти с усеянного интригами следа и доберутся до цели.

ШЕПОТ КЛИНКА ВАМПИРА - отдельное приключение по правилам ДнД, которое погрузит персонажей в мир сеттинга ЭБЕРРОН. Оно разработано для персонажей 4го уровня и ведет их через континент Кхорвэйр в процессе наземного и воздушного путешествия, насыщенного действием.

Для использования приключения мастеру также понадобятся *Руководство по сеттингу Эберрон*, *Книга Игрока*, *Руководство Мастера* и *Мануал Монстров*. Игрокам необходима только *Книга Игрока* и *Руководство по сеттингу Эберрон*.



U.S. \$9.95 Made in the U.S.A.



Take advantage of the
RPGA's Player Rewards
Program by scoring points
with this adventure.

Visit our website at
www.wizards.com/eberron