

# Хроники Варна

## *Часть первая: в поисках острых ощущений*

*Приключение по второй редакции AD&D  
для 3-5 персонажей 3-его уровня*

*Июль – Декабрь 2002, Иван Шагин (aka exelenz)  
<http://www.exelenz.ru>, <mailto:me@exelenz.ru>, <mailto:ivan@solvo.ru>*

|                                                                       |           |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Мастеру .....</b>                                                  | <b>6</b>  |
| <b>Краткое содержание.....</b>                                        | <b>7</b>  |
| <b>Глава первая: безумная авантюра Роланда Ардо .....</b>             | <b>9</b>  |
| Тайное собрание .....                                                 | 10        |
| Состав отряда .....                                                   | 12        |
| Роланд Ардо.....                                                      | 12        |
| Виктор Фалье .....                                                    | 12        |
| Тор Веллунг .....                                                     | 13        |
| Вильям Фрауд .....                                                    | 13        |
| Анри Фрауд.....                                                       | 13        |
| Джордж Барр.....                                                      | 13        |
| Дорога к храму .....                                                  | 14        |
| Храм.....                                                             | 17        |
| Дорога домой .....                                                    | 18        |
| Результаты вылазки.....                                               | 19        |
| Post Mortem 7/09/2002.....                                            | 19        |
| <b>Глава вторая: в ожидании королевского визита.....</b>              | <b>20</b> |
| Королевский казначей и юбилейные монеты .....                         | 21        |
| Что случилось на самом деле? .....                                    | 22        |
| Последовательность событий .....                                      | 23        |
| Факты .....                                                           | 24        |
| Следы .....                                                           | 25        |
| Бандиты .....                                                         | 26        |
| Баско «Прорез» де Гама .....                                          | 26        |
| Джим «Крепыш» Варрен .....                                            | 26        |
| Тито «Глиста» Курнов .....                                            | 26        |
| Дело .....                                                            | 27        |
| Подробнее об отпущенных по амнистии.....                              | 28        |
| Злая, черная ночь.....                                                | 29        |
| Результаты приключения .....                                          | 31        |
| Post Mortem 15/09/2002.....                                           | 31        |
| Post Mortem 22/09/2002.....                                           | 32        |
| <b>Глава третья: Его Величество .....</b>                             | <b>33</b> |
| Всяческие незначительные события .....                                | 33        |
| Последние приготовления, прибытие Королевского Эмиссара.....          | 33        |
| Суд .....                                                             | 34        |
| <b>Глава четвертая: мой приговор будет строг, но справедлив .....</b> | <b>36</b> |
| Форт Клемент «Лагерь Смертников» .....                                | 36        |
| Фаза первая: фортификация .....                                       | 37        |
| Фаза вторая: старатели и банда Акоста.....                            | 39        |
| Старатели .....                                                       | 39        |
| Банда Акоста .....                                                    | 41        |
| Логово банды Акоста .....                                             | 43        |
| Акост нарывается .....                                                | 43        |
| А где же золото?!.....                                                | 44        |
| Так кто же такой Акост?.....                                          | 44        |
| Финальное столкновение с бандой.....                                  | 46        |
| Фаза третья: форт Клемент будет разрушен! .....                       | 46        |
| Первая атака.....                                                     | 47        |
| Вторая атака.....                                                     | 47        |

|                                                             |           |
|-------------------------------------------------------------|-----------|
| Ogres and bugbears.....                                     | 48        |
| Post Mortem 06/10/2002.....                                 | 48        |
| Post Mortem 13/10/2002.....                                 | 49        |
| <b>Глава пятая: король жив, да здравствует король!.....</b> | <b>49</b> |
| Похищение «Неутомимого» .....                               | 49        |
| Воссоединение .....                                         | 50        |
| Покушение .....                                             | 50        |
| Второе покушение .....                                      | 51        |
| Плохие новости .....                                        | 51        |
| Увольнение .....                                            | 52        |
| Фарда Фалье жив! .....                                      | 53        |
| Бежать! .....                                               | 54        |
| Ключ Валентина .....                                        | 55        |
| Ключ Кайла .....                                            | 56        |
| Ключ Таккла Азура.....                                      | 56        |
| Post Mortem 7/11/2002.....                                  | 56        |
| Post Mortem 20/10/2002.....                                 | 56        |
| <b>Глава шестая: тернистый путь до Большой Земли .....</b>  | <b>57</b> |
| «Берегост» .....                                            | 57        |
| Underdark.....                                              | 58        |
| <b>Глава седьмая: Туз, Братан и Кнут .....</b>              | <b>58</b> |
| Немного истории, или зачем все это нужно .....              | 59        |
| Устройство подземной каменоломни.....                       | 60        |
| Оружие, барахло и крутизна под землей .....                 | 63        |
| Жители подземелий .....                                     | 64        |
| Интересные личности и уклад жизни под землей.....           | 64        |
| Путь наружу .....                                           | 64        |
| На поверхности .....                                        | 65        |
| Последовательность событий и интрига .....                  | 65        |
| Post Mortem 17/11/2002.....                                 | 67        |
| Post Mortem 24/11/2002.....                                 | 67        |
| <b>Глава восьмая: загадки «Робертины» .....</b>             | <b>67</b> |
| Кто же такая эта Робертина?.....                            | 67        |
| Планы на партию.....                                        | 68        |
| Билли Крюк и его Остров Сокровищ .....                      | 68        |
| Загадочная дверь .....                                      | 68        |
| Дневник Билли.....                                          | 70        |
| Truth behind the story.....                                 | 71        |
| Сокровища.....                                              | 71        |
| <b>Устройство мира – космогония и география.....</b>        | <b>73</b> |
| Солнце и луна.....                                          | 73        |
| Центр мира .....                                            | 74        |
| Морская навигация и схема диска.....                        | 74        |
| <b>Основное о Варне.....</b>                                | <b>76</b> |
| Торговля .....                                              | 76        |
| Техника .....                                               | 76        |
| Магия.....                                                  | 77        |
| Табель о рангах и кодекс чести .....                        | 77        |
| Карта острова .....                                         | 78        |

|                                                                           |           |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Немого истории.....</b>                                                | <b>78</b> |
| <b>Примечательные даты .....</b>                                          | <b>80</b> |
| <b>Состояние дел на начало приключения .....</b>                          | <b>81</b> |
| <b>Орки.....</b>                                                          | <b>82</b> |
| Геополитика .....                                                         | 82        |
| Описание расы.....                                                        | 82        |
| Технология и воинское искусство.....                                      | 82        |
| Магия .....                                                               | 83        |
| Социальное устройство и состав популяции.....                             | 84        |
| Наиболее яркие персоналии и группы.....                                   | 84        |
| <i>Вожди кланов.....</i>                                                  | <i>84</i> |
| <i>Великий герой Зур (f9) .....</i>                                       | <i>84</i> |
| <i>Смертельный Свет, «Правая рука Груумша» .....</i>                      | <i>85</i> |
| <b>Краснокожие.....</b>                                                   | <b>85</b> |
| Описание расы.....                                                        | 85        |
| Техника, воинское искусство и магия.....                                  | 86        |
| <b>Дварфы .....</b>                                                       | <b>86</b> |
| Геополитика .....                                                         | 86        |
| Проход через дварфийские территории.....                                  | 86        |
| Наиболее яркие группы и персоналии.....                                   | 87        |
| <i>Торвальд «обух» Зиппо.....</i>                                         | <i>87</i> |
| <b>Имперские силы .....</b>                                               | <b>87</b> |
| Геополитика .....                                                         | 87        |
| Население .....                                                           | 88        |
| Вооружение и боевая магия .....                                           | 88        |
| Наиболее яркие персоналии.....                                            | 88        |
| <i>Наместник Императора на Варне, почтенный граф Эстебан Ризотто.....</i> | <i>88</i> |
| <b>Варнийское королевство .....</b>                                       | <b>89</b> |
| Геополитика: .....                                                        | 89        |
| Организационная структура Варнийского Королевства .....                   | 89        |
| Крупные поселения.....                                                    | 91        |
| <i>Риошер.....</i>                                                        | <i>91</i> |
| <i>Бриль.....</i>                                                         | <i>91</i> |
| <i>Словег (официально Арденхог).....</i>                                  | <i>92</i> |
| <i>Сандер .....</i>                                                       | <i>92</i> |
| <i>Тироль.....</i>                                                        | <i>92</i> |
| <i>Форпост .....</i>                                                      | <i>92</i> |
| <i>Каменка .....</i>                                                      | <i>92</i> |
| <i>Рыбацкое .....</i>                                                     | <i>92</i> |
| Население .....                                                           | 93        |
| Яркие персоналии и группы.....                                            | 93        |
| <i>Правящий род Ардо.....</i>                                             | <i>93</i> |
| <i>Род Фалье.....</i>                                                     | <i>94</i> |
| <i>Максимус, самый ловкий человек на границе.....</i>                     | <i>97</i> |
| <i>Эразмус Ностальжи, маг дознаватель .....</i>                           | <i>97</i> |
| <i>Лазарь, сумасшедший провидец .....</i>                                 | <i>98</i> |
| <i>Сир Лурье Амантис, капитан гвардии Риошера .....</i>                   | <i>98</i> |
| <i>Ван Дейк, Риошерский торговец оружием .....</i>                        | <i>98</i> |
| <i>Лекс Мартин, капитан охраны Риошера, Мастер Ворот .....</i>            | <i>98</i> |
| <i>Цезарь Делакруа, стальной убийца орков .....</i>                       | <i>98</i> |
| <b>Прочие .....</b>                                                       | <b>99</b> |

|                                                                   |            |
|-------------------------------------------------------------------|------------|
| Моргуаза, ведьма.....                                             | 99         |
| Underdark.....                                                    | 100        |
| Пещерные гоблины.....                                             | 100        |
| Морские эльфы .....                                               | 100        |
| Гиганты, которые живут на холмах.....                             | 100        |
| Огры .....                                                        | 101        |
| <b>Побочные квесты.....</b>                                       | <b>101</b> |
| <b>Речка Золотая.....</b>                                         | <b>101</b> |
| Таблица 1. Результат дня старательства (1d100).....               | 101        |
| Таблица 2. Случайные встречи при старательстве (1d100) .....      | 102        |
| Таблица 3. Случайные встречи при добыче в dwarфийских горах ..... | 103        |
| <b>Покупка dwarфийского оружия.....</b>                           | <b>104</b> |
| Таблица 4. Цены на dwarфийское оружие .....                       | 105        |
| <b>Правила и игровая механика .....</b>                           | <b>105</b> |
| Правила мискастов .....                                           | 105        |
| Критические попадания .....                                       | 107        |
| Специальные маневры.....                                          | 107        |
| Правила бега и перемещения в бою .....                            | 108        |
| Переписывание заклинаний и волшебные книги .....                  | 109        |

## Мастеру

Первым хочется отметить то, что приключение писалось под конкретную партию и конкретных персонажей – не удивляйтесь, если увидите живые имена вместо безличного «персонаж». Подробнее о персонажах приключения смотрите в приложении. Конечно же, ваши игроки могут (и почти наверняка сделают это) придумать своих, отличных персонажей – замечательно, только не забудьте снабдить их адекватной мотивацией и органично вписать в мир нашего приключения. Варнийские хроники, если взять все три части – это объемное эпическое приключение, которое в нашем исполнении заняло больше пятидесяти игровых сессий по десять часов. Очень сомневаюсь, что у кого-либо хватит задора провести всё это в полном объеме. Наверное, самым разумным будет раздергать приключение на сценки и взять только те, что больше всего понравится, постаравшись связать эти кусочки в рамках основной сюжетной линии. Текст приключения писался больше двух лет, что-то в спешке, что-то очень тщательно, так что качество его сильно меняется от главы к главе – не обессудьте.

Вкратце по тому, что в подробностях расписано дальше. Первое, с чем надо ознакомиться – это описание мира. Если в тексте приключений вы встретите персонажа без росписи, посмотрите в описании мира, скорее всего, он подробно расписан там. В первой части хроник приключения только начинаются, партия неопытная, уровень небольшой, решаемые проблемы, соответственно, тоже не так велики. Тут важно, чтобы партия познакомилась с разными частями острова, с ключевыми персонажами, поняла, кого любить и защищать, а кого ненавидеть – так, чтобы они не могли не вернуться на Варн, когда родина будет в опасности. И, конечно, надо познакомить их с правящим родом Ардо, пробудить в них праведный гнев и разжечь желание свергнуть тирана – желательно с тем, чтобы трон достался партийным Фалье. Первая часть заканчивается бегством с Варна на большую землю.

Вторая часть хроник посвящена свободным приключениям партии в Империи. Вайлдернесс, путешествия, случайные встречи, громадный данжен, большие города, рыцарские турниры, головоломки, преследования и сокровища – классические приключения. Партия набирает мощи и ищет один из артефактов, необходимых для пробуждения спящего короля. Уровень партии средний, к концу этой части должны добраться до name level. Действие происходит на фоне постоянно нарастающей угрозы – некие зловещие силы готовятся прорваться в этот мир. Вторая часть заканчивается на том, что партия отправляется домой, осознав, что без их вмешательства Варн может измениться так, что потом возвращаться будет уже некуда.

В третьей части уже могущественная партия возвращается домой, где заварилась такая каша, что не так сразу расхлебаешь. Политика, эпические битвы и высокая магия. Кульминация серии. Концовка свободная, как всё повернется в вашем конкретном случае, предсказать не берусь.

Текст приключений перемежается небольшими отступлениями о том, как проходили наши игры, думается, эти отступления помогут лучше сориентироваться

в происходящем и понять, куда двигать приключение. Стартовый город – Риошер, соответственно, он расписан наиболее тщательно.

Оригинальный текст этого и прочих приключений по Варну, а также необходимые вспомогательные материалы и карты всегда можно взять по следующему адресу: <http://www.exelenz.ru/rpg/>.

## Краткое содержание

Чтобы вы не потерялись, не запутались в перипетиях сюжета – вот вам примерный, наиболее вероятный путь, по которому пойдет партия. На самом деле критичных моментов здесь два: партия должна узнать о спящем короле и должна иметь мотивацию его пробудить, несмотря на все поджидающие на пути опасности.

Итак, группа молодых аристократов из города Риошер собирается на опасную вылазку. Организатор безрассудного мероприятия – Роланд Ардо, молодой и честолюбивый аристократ, родственник ныне правящего короля. Часть персонажей игроков принадлежит роду Фалье – предыдущим королем был именно Фалье, и законность воцарения Ардо под большим вопросом. Естественно, молодые Фалье не желают, чтобы вся слава досталась Ардо, и потому отказаться от авантюры не могут. Отряд пробирается на вражескую территорию, первые стычки и убитые враги – для многих в отряде это первые убийства в их жизни, мировоззрение определенным образом меняется. Чем дальше, тем тяжелее, и вот погибает кто-то из отряда, становится очевидно, что война – это не игра. Последняя возможность отступить. Цель рейда – храм мерзкого божества орков. Битва и последующее бегство через горы. Знакомство с дварфами. Возвращение домой. Всё замечательно, они герои, они успешны и впереди, без сомнения, блистательные приключения. А погибшие... Что ж, кому-то не повезло.

Жизнь продолжается, герои наслаждаются заслуженной славой и уважением среди таких же молодых сорвиголов, как они. Важная новость – король собирается посетить Риошер. Как назло, в городе случаются странные события, которые могут этому помешать – серия убийств стражников и убийство помощника королевского казначея. Наши герои, как наиболее способные гвардейцы, занимаются расследованием. Время вплотную познакомиться со всей мерзостью смерти – расчлененные тела, бессмысленная жестокость, жуткие вещи, случающиеся под покровом ночи. Наконец, отделив существенное от несущественного, партия находит бандитов и одинокого сумасшедшего-убийцу, продавшего душу темным силам. Опасность устранена и теперь очевидно, что королевский визит состоится. Осталось понять, как именно наградит король наших героев за их усердие. Настроение уже не столь радужно, слишком плотно пришлось познакомиться с неприглядной стороной бытия, слишком хорошо стало понятно, как непрочна человеческая жизнь.

За несколько недель до визита короля в город прибывает королевский эмиссар, он занимается подготовкой к приему Его Величества. Сразу же по приезду он приказывает арестовать всех участников рейда. Все в шоке. Приезжает король и оглашает своё решение – лишить всех участников рейда (за исключением

таинственным образом исчезнувшего Роланда) титулов, земель и всех привилегий, после чего сослать их в форт Клемент – самое опасное место на границе, где им предстоит либо погибнуть, либо заработать себе честь и славу. Сказать, что местные аристократы потрясены – это значит не сказать ничего. Вместе с тем, честь есть честь, и наши герои отправляются на границу. Их родственники тщетно добиваются от короля помилования, кажется, что его бесит всё, что связано с родом Фалье, один из самых настойчивых защитников попадает в тюрьму. Только что всё было великолепно, и вот, теперь всё пропало. Осуждены и сосланы. Лишены всего – равны в правах с последним простолюдином! Крушение жизненных планов. Катастрофа.

Форта Клемент как такового не существует – он был разрушен врагом десять лет назад, все защитники погибли. Первое, что предстоит сделать – это восстановить укрепления. Партия попадает под руководство капитана Цезаря – опытного военного, и это дает некоторую надежду остаться в живых и преуспеть. Гарнизон до смешного мал, и непонятно, на что рассчитывает король – возможно, он просто хочет всех убить руками орков? Всех неугодных. В постоянных стычках с орками и дикарями, работая по двадцать часов в день, гарнизон восстанавливает форт. Наши аристократы валят лес, роют землю, и спят все вместе – какое падение! Наконец, ценой героических усилий, форт отстроен! Следует знакомство с местными жителями – в этих опасных землях живут только самые рискованные люди – старатели, промышляющие золото. Вскоре партия впервые сталкивается с бандой Акоста – человека, до сих пор заправлявшего в этих местах. После нескольких кровавых преступлений становится ясно, что Акост должен быть уничтожен. Собрав всех боеспособных людей для этой сложной битвы, герои отправляются в поход. Увы, враг лучше ориентируется на местности и тактически более грамотен – миссия завешается провалом. Вскоре после того, убив и ограбив самого богатого человека на границе, Акост, похоже, достигает какой-то тайной цели, и уходит из этих мест. Наши герои встречаются с Тором Веллунгом и Джорджем Барром – их спутниками в несчастном рейде на храм орков, которые бегут от преследования, и планируют уйти с него на большую землю через *underdark*. К этому времени орки и краснокожие собрали войско, чтобы вновь разрушить ненавистный форт Клемент – партии предстоит несколько больших и сложных битв, в которых, конечно же, они победят. Партия теряет лоск и блеск, но понимает ценность простых вещей. Пусть их лишили всего, но они ещё докажут, чего стоят! Много уже сделано, и вот ещё чуть-чуть...

Тем временем, в Риошере похищен «Неутомимый», второй по размерам корабль Варнийского Королевства. Расследование заходит в тупик, но мы-то знаем, что похититель – Акост, или, если вам угодно, Константин Ардо, ублюдок королевского рода, который намерен сделать карьеру в Империи и вернуться, чтобы завоевать Варн для себя. Без всякого сомнения, мы с ним ещё встретимся. А на границе, в форте Клемент, происходят странные события – на партийных Фалье покушаются. К счастью, убийцы не преуспевают. Вскоре приходят письма из дома – убита Луиза Фалье и смертельно ранен Виктор Фалье. Что происходит? Похоже, что кто-то пытается устранить всех потомков старого короля. Заработавшая отличной службой на увольнение партия отправляется домой – разбираться, что же происходит.



Старый, готовящийся отойти в мир иной Артур Фалье передает партийным Фалье великую тайну. На самом деле старый король Фарда Фалье не умер. Он жив, он лишь спит в волшебном саркофаге. Зачем он спит – пока остается загадкой. Вместе с тем, сейчас, в такое время, когда род под угрозой, можно не ждать срока, а пробудить короля сейчас, Фарда велик, и, без сомнения, всё исправит и всё опять станет хорошо. Есть лишь одна проблема – для того, чтобы открыть саркофаг и пробудить короля, нужно иметь четыре ключа, у него, Артура, есть только один, а след остальных потерян. Ключи следует найти. Партия отправляется удостовериться в правдивости истории, но, к несчастью, их замечают в подземельях дворца, около усыпальницы. Партия совершает глупость, и сдается людям короля Бьерна. За месяц пыток королевские палачи вытягивают из наших героев почти всё – кроме того факта, что король Фарда всё ещё может проснуться. Движимый желанием добыть королевские артефакты, похороненные со старым королем, Бьерн приказывает отпустить партию с тем, чтобы та нашла все ключи и вскрыла склеп, после чего её можно будет окончательно уничтожить. Для правдоподобности происходящего партию отправляют в каменоломни, чтобы те сами сбежали оттуда. В партийных Фалье внедряют волшебные маячки, чтобы за ними было проще следить. Партия измучена, сломлена, и уже ничем не напоминает тех блестящих аристократов, которые начинали приключение полгода назад.

В каменоломнях героям приходится совсем несладко, но ничего не поделаешь, с волками жить – по-волчьи выть. Бандиты, преступники, все они понимают только одно – силу. И вот, наши аристократы якшаются с последними подонками, мочат врага в сортире, становятся наемными убийцами и дерутся на ринге. Единственный просвет – это местный авторитет по кличке «Братан», когда-то давно бывший помощником королевского канцлера, весьма незаурядный человек, сумевший неплохо устроиться даже здесь. Партия помогла ему разобраться со вторым, враждебным, преступным боссом, за что он помог партии бежать. Выбравшись на поверхность, партия спряталась в трюме корабля, везущего очередной груз варнийского антимагического камня на большую землю. И вот, наконец, наши опустившиеся до уровня обычных преступников герои покидают родной остров. Впереди – месяц плавания до большой земли, расшифровка таинственного дневника старого пирата и знакомство с его волшебной шпагой. А дальше – Империя! Впрочем, это уже вторая часть Хроник...

## **Глава первая: безумная авантюра Роланда Ардо**

Первая задача – собрать партию вместе, дать ей мотив держаться вместе, дать ей цели, познакомить с миром и понять, чего сама партия от этого мира хочет; дать персонажам личные мотивы к приключениям. Предполагаемый состав – пять игроков, учитывая то, что все выходят третьим уровнем – получается пятнадцать уровней, а это уже довольно много. Раньше я рассчитывал на десять уровней, не больше. В целях упрощения мотивации партии предполагается связать как минимум трех персонажей родственными узами. Но это будет ясно ближе к делу. На данный момент все персонажи накиданы, биографии расписаны. Все персонажи знакомы, что и понятно – небольшой город, молодых аристократов не так много, все служат в одной и той же гвардии, посещают одни и те же мероприятия. Все они молоды, честолюбивы и легко берутся «на слабо».

В Риошере всего около сорока молодых аристократов (19-25 лет), и все хорошо знакомы. Кто-то с кем-то дружит, кто-то кого-то не любит. По умолчанию считается, что все члены партии относятся друг к другу либо хорошо, либо индифферентно. Я хочу либо двоих, либо троих выпустить родственниками, молодыми Фалье. Фалье интересны тем, что именно из их рода был Фарда Фалье, первый король Варнийского королевства. К сожалению, после его смерти неформальный лидер Бьерн Ардо узурпировал трон. Род Фалье лишился почти всего богатства, и, понятно, мечтает вернуть себе власть. Ходят слухи о невероятных богатствах, которые припрятал Фарда Фалье, но даже если это и так, то он, видимо, забыл сказать наследникам, где. Унаследовать трон после Фарда должен был Валентин. Этого не случилось. Валентин умер через десять лет после этого, не оставив после себя детей. Его же младший брат (так никогда и не осмелившийся претендовать на трон) оставил наследников. Одним из них я собираюсь сделать персонажа Миши, вторым – Леси. Возможно, что персонаж Марины тоже Фалье, не прямой наследник, но все же.

*Итак, утро 1 июля 1653 года. Замечательная погода, утреннее солнце, падая на балдахин твоего аристократического ложа через витражное окно, расцвечивает его в самые странные цвета. Чистое небо, лазурное теплое море, песчаные пляжи, буквое и дубовые роиц вокруг города – достаточно встать с постели, и все это будет твоим. Лениво потянуться, зевнуть – делать сегодня нечего, ничего интересного не намечается. Ты молод, благороден, обеспечен, хорошо обучен, хорошо воспитан, мир прекрасен и все возможно!*

Примерно так стоит начать это утро для каждого из персонажей. Все они зелены и почти никто еще не участвовал в серьезных боях – родители ограждают своих чад от всех опасностей. Жизнь прекрасна.

Как раз в это время в дома всех партийцев мужского пола будут доставлены запечатанные письма «Лично в руки достойного сира ххх». На сургуче можно распознать печать рода Ардо (род ныне царствующего короля). Внутри конверта лежит листок со следующим текстом: «Сегодня в шесть часов вечера состоится тайная встреча, и те, кто не придет, будут считаться трусами! Адрес: желтый дом на пересечении Аптекарской улицы и улицы Славы. Роланд Ардо». Письмо, как видно, написано в достаточно оскорбительном ключе. Понятно, что не поднять брошенную в лицо перчатку молодой аристократ просто не может. Такие же письма были доставлены всем боеспособным молодым представителям местной аристократии. Девушек не приглашают, но они могут так или иначе узнать об аванюре, и либо присоединиться с самого начала, либо как-либо иначе, как это будет уместно по сюжету. Да, сам Роланд откажется брать девушек под свою ответственность, только если кто-то еще из тех, кто идет на вылазку, возьмет ответственность за их жизнь на себя.

### **Тайное собрание**

Ровно в шесть часов приглашенные начинают стекаться в обозначенный дом. Если кто-то из партии озабочен выяснением обстоятельств этого странного приглашения и пытался выяснить, насколько это безопасно, то он мог узнать, что этот дом принадлежит Роланду Ардо и используется последним для разного рода

дел, которые неудобно проворачивать во дворце. Можно разговорить одного из друзей Роланда – либо Тора Веллунга, либо Джорджа Барра, которые в курсе того, что собирается делать Роланд.

Когда все в сборе (всего около пятнадцати человек), Роланд произносит прочувственную речь, суть которой сводится к тому, что долгие годы орки и дикари *«эти животные, эти звери»* убивают людей, насилуют женщин, и творят прочие безобразия, а король и армия либо не могут, либо не хотят наказать их должным образом. (Вообще-то границы охраняются довольно хорошо, а за речку Золотая выходить запрещено королем, который совершенно не хочет, чтобы отношения с дикарями осложнялись. Сейчас хватает проблем и с имперцами). Так что Роланд намекает, что он знает, как можно отомстить оркам, и что их, аристократов, долг, сделать то, что не могут сделать *«эти погрязшие в интригах старики»*. *«Мы не можем этого терпеть, у каждого из нас есть кто-то убитый этими гадами, мы должны отомстить! Мы, элита нашего королевства, должны подать пример всем менее сознательным и достойным. Мы должны отомстить!»*. В общем, предлагается рейд по вражеской территории (по пути можно сжечь какую-нибудь деревеньку, только что насиловать он пока никого не предлагает). Большая часть собравшихся элементарно пробивается «на слабо», так что единогласно решено *«показать этим распоясавшимся варварам их настоящее место»*. Далеко не все действительно хотят идти на это явно опасное мероприятие, да еще и кровь проливать, чего большинство никогда не делало. Четверо «заболеют», так что к моменту выхода на дело останется только шестеро участников, не считая партии.

За этим собранием стоят следующие события: Роланд добыл (читай, украл) новейшую карту вражеской территории. Причем не простую военную карту, а карту, составленную Секретной Службой Его Величества. Вместе с картой к нему попала копия доклада об обнаруженной уязвимости в обороне орков. Суть его сводится к тому, что не так далеко от границы расположен храм божества орков, Груумша, в котором проводятся обряды инициации всех воинов-орков. Разрушив его, можно нанести громадный ущерб, как их морали, так и военной мощи. И, самое главное, что этот храм почти не охраняется – орки боятся своего божества, и уверены, что оно способно само себя защитить. На полях документа стояла лаконичная резолюция: *«проведение операции “Храм” запрещая»*. Роланд, возмущенный тем, что, *«эти старые хрычи»* не пользуются такой возможностью навредить оркам, решил уничтожить грязное капище собственными силами.

Естественно, про храм секретной службе хорошо известно, и не разрушают его по вполне определенной причине – его берегут до большой войны. Дело в том, что сейчас у Королевства недостаточно сил для полномасштабной войны с местными, а учитывая примостившихся под боком имперцев – тем более. Уязвимость сработает только один раз, и расходовать ее попусту никто не собирался.

У партии есть очевидный выбор:

- 1) Пойти на дело. Родители, понятно, не отпустили бы. Тайно. Может быть с тем, чтобы «не дать всем этим идиотам погибнуть зазря».
- 2) Не пойти. Сказаться заболевшими, чтобы соблюсти приличия, или отказаться явно, и терпеть от некоторых постоянные обвинения в трусости.

- 3) Не пойти и рассказать обо всем властям. Поход в этом случае будет сорван, но отношение с друзьями будет испорчено очень серьезно.

Принципиального значения успех или провал миссии не имеет, главное, чтобы партия, или хотя бы значительная её часть осталась в живых. Если храм будет разрушен – будет, чем похвастаться.

*«У нас должен быть командир, это ясно. Я предлагаю себя!» - скажет Роланд Ардо. Скорее всего, большинство будет за него (он предлагает проголосовать). «Хорошо! Тогда все вы должны выполнять мои команды четко и не раздумывая! Только так мы сможем остаться в живых!».*

### **Состав отряда**

#### Роланд Ардо

Двадцатилетний парень с большими амбициями. Весьма харизматичен, очень общителен, его знают все. Высокий, длинные темные волосы, очень светлая кожа, узкий прямой нос, вытянутое лицо. Он хочет славы и признания, лелеет мечту стать королем вместо сына короля (у него мало шансов, слишком много Ардо идет перед ним). Действительно смел, довольно умен, но гордость вполне может его заставить совершить что-нибудь глупое. Участвовал в боях, кровь уже видел.

Human LN fighter (3). HP 23. AC 2 (chain + dex).

Str 11 Dex 17 Con 9 Int 12 Wis 8 Cha 17

Long Bow. Thac0 16. 2x1d8. 20 arrows, 10 arrows +1.

Long Sword + Dagger. Thac0 17/19. 1,5xd8+2/1d4.

2 potions of healing (2d4+2).

#### Виктор Фалье

Если на дело идет Ардо, то и Фалье не может не пойти! Род Фалье до сих пор считает короля узурпатором, и с Ардо отношения тяжелые. Впрочем, Фалье осталось мало, и они не слишком богаты. Виктор – праправнук Фарды Фалье, гордый до невероятности, мечтает о том, чтобы трон рано или поздно вернулся их роду. Особенными способностями он никогда не отличался, кроме упорства, пожалуй. Начитан, магии его обучил отец, но это не афишируется. То есть знают, что он владеет магией, но никто не знает, что настолько хорошо. 23 года, несколько полноват, короткие темные вьющиеся волосы, тяжелое большое лицо, крупные черты лица. Несколько раз дрался с имперцами, убил одного человека в схватке один на один. С спеллбуками на острове напряженно, и денег приобрести еще один у семьи нет, так что его спеллбук – это 6 страничек, выданных из отцовского (mm, sr, sleep, invisibility, melf's acid arrow).

Half-elven LN fighter/mage 3/3. HP 25. AC 5 (armor + ring of protection +1).

Str 10 Dex 11 Con 16 Int 14 Wis 10 Cha 12

[magic missile, charm person, sleep, invisibility]

Short Bow. Thac0 18. 2xd8.

Long Sword. Thac0 18. 1x1d8.

Potion of strong healing (2d8+4).

Scroll of magic missile x 2 (on 9 level, 5 шт.), fly. (взято у отца без спроса)

Тор Веллунг

Светловолосый северянин, задиристый, сильный и не слишком умный. Его предок отличился в боях, за что и был произведен в рыцари. Это звание наследуется старшим сыном, так что и Тор теперь рыцарь. Сир Тор Веллунг, если вам угодно. Только вот усы у него еще не очень-то отросли и борода всего сантиметров пять длиной. Совершенно не умеет стрелять из лука, всем говорит, что лук – оружие трусов, оправдываясь.

Human NG fighter 3. HP 34. AC 4 (plate mail).

Str – 17 (+1/+1) Dex – 13 Con – 17 (+3) Int – 9 Wis – 11 Cha – 13

Great Axe. Thac0 16. 1.5x2d6+3.

3 thrown axes. Thac0 18. 1x2d4+1.

Чалый – боевой конь. MV 15, HP 30, AC 2 (plate mail barding), thac0 15, 2x1d8+2. Int 5.

Вильям Фрауд

Старший брат, 22 года. Фрауды – древний имперский род, происходят откуда-то с восточных земель. Братья похожи друг на друга, совершенно безбашенные, предпочитающие проводить все время в развлечениях. Эта вылазка для них – просто еще один вариант поразвлечься. Ни тот, ни другой еще ни разу не участвовали в реальных битвах, и с большой степенью вероятности реалии войны их не порадуют. Впрочем, они достаточно безрассудны, чтобы не вернуться домой. Они просто не понимают, что вполне могут погибнуть. Оба среднего роста, гибкие, смуглые, с черными волосами, заплетенными в косу.

Str – 13 Dex – 16 Con – 13 Int – 11 Wis – 7 Cha – 11

Human CN fighter 2. HP 13. AC 2 (chain mail +1 (fathers, stolen), dex).

Short Bow. Thac0 17. 2xd8.

2 scimitars. Thac0 18 (ambidexterity). 2x1d8+2.

Potion of healing.

Анри Фрауд

Младший брат, 19 лет. Таскает на спине огромный изогнутый меч, что вызывает постоянные насмешки. Впрочем, размахивает им он довольно впечатляюще, так что эти насмешки быстро проходят. Он силен, несколько более кряжист, чем его брат.

Str – 18/15 (+1/+3) Dex – 16 (+2) Con – 16 (+2) Int – 8 Wis – 4 Cha – 12

Human CN fighter 2. HP 22. AC 3 (chain mail, dex).

Short Bow. Thac0 17. 2xd8.

Great scimitar. Thac0 17, 1.5x2d6+5.

Potion of healing.

Джордж Барр

Вообще, со священниками на острове сложно. Вся Империя поклоняется одному богу, желания которого выражают миридийцы. Но все эти священники в Санта Иньес, и недоступны. На острове нет больше церквей, и клерикальной магией владеют только несколько отдельных священников разнообразных богов и пара отшельников. У dwarфов и дикарей есть свои священники, но они по понятным причинам тоже недоступны. И вот на фоне этого в 1590 на Варн были сосланы Барры. Семья со странным прошлым, они все владеют клерикальной магией. Никто не знает, кому они молятся, но то, что все они владеют этой магией – это точно. Барры невероятно воинственны, и чаще всего применяют свои умения в бою. Хотя

последнее время серьезных боев не было, и двадцатилетний Джордж с радостью ухватился за возможность поучаствовать в настоящем деле, *«чтобы показать этим старыми жирным ленивцам»*. Он считает, что жизнь сейчас невероятно скучна, и мечтает о большой войне. Если представится возможность эту войну инициировать – он ей всенепременно воспользуется.

Human LE cleric 3. HP 20. AC 3 (chain + medium shield)

Str - 16 (+1) Dex - 10 Con - 15 Int - 11 Wis - 16 (+2/+2) Cha - 14

Morning star +1 of quality. Thac0 19. 1x2d4+2.

[4: CLWx3, command]

[3: hold person (1d4 persons), Draw Upon Holy Might (+2 str +10 hp)/d6+3 rounds, Dust Devil (2hd, 1x1d4, AC 4) for 6 rounds]

3 potions of healing, potion of gaseous form.

Вообще, эта шестерка – это самые смелые и легкие на подъем молодые аристократы, так что даже если эта авантюра не состоится, то дело с ними иметь придется. Возможно, что всех вас отправят набираться боевого опыта, в общем, так или иначе эти заготовки надо использовать. Да, понятно, что партия хорошо знакома со всеми ними, город невелик, а молодых ноблей еще меньше. Вполне возможно, что с кем-то из них некоторые члены партии дружат.

### *Дорога к храму*

Дальнейшее полностью зависит от партии. Предстоит дорога до границы, оттуда до лесов, и, наконец, до храма. Не считая дороги обратно, конечно. Задача здесь – сплотить партию, дать им почувствовать свои силы. Показать персонажам цену жизни и дать почувствовать страх смерти. Наиболее вероятный вариант – это возвращение всей группы после первой серьезной стычки, где погибнет несколько человек из отряда. Задача Роланда Ардо – ухватить как можно больше славы, вариант возвращения с позором неприемлем, лучше уж умереть.

Идти предполагается по северному берегу, так можно обойти горы. Через Золотую есть броды, старатели вряд ли будут мешать, хотя лучше бы им не показываться. До Золотой где-то часов 20 хода. Это два дня. Я предлагаю сделать так – через несколько дней в Словеге будет карнавал, все мы поедем туда, это не вызовет подозрений. Это уже на полпути до Золотой. Там мы отдыхаем до утра. Тогда мы будем у реки поздно вечером. А дальше – идем вглубь.

Собственно, Словег стоит в самой плодородной части острова. По сути, это скорее большая деревня, выросшая вокруг крепости Арденхог. Развлекаться там умеют лучше, чем где бы то ни было. Население – полторы тысячи человек, занимаются в основном сельским хозяйством. Почти все дома деревянные, в случае нападения жители собираются в крепости.

Если кто-то предложит взять лошадей (а это было бы разумно), то окажется, что с этим проблемы. Единственный, у кого есть собственная лошадь – это Тор Веллунг. А Фрауды, например, в седле не сидели никогда. Лошади есть в гарнизонной конюшне, но добыть их будет сложно – лошади приписаны к конкретным всадникам. Роланд Ардо может достать лошадей из конюшен своего отца.

Дорога до Золотой безопасна. Чтобы не попасться на глаза старателям надо будет постараться. Дальше 60 километров в обход, либо через горы. Это день пути. Дважды в день кидаем встречи по Таблице 2 (97-99 группа охотников – краснокожих, смотри в описании мира). Дальше начинается вражеская территория. Вся восточная часть острова заросла густым лесом.

На вражеской территории каждый час кидаются случайные встречи, понятно, модифицируем в зависимости от того, где. До ближайшей деревни три часа хода. Роланд примерно знает, куда идти. До храма значительно дальше.

### *Случайные встречи на вражеской территории (1d12)*

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-4 | Все спокойно.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 5   | 1d4 мирных краснокожих охотников. Они навряд ли будут нападать, но постараются убежать и предупредить своих. Если они смогут это сделать, то деревня, куда направляется партия, будет предупреждена и а) готова к встрече либо б) оставлена.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 6   | 1d2 краснокожих девушек собирающих какие-то коренья. Постараются убежать.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 7-8 | 1d6 орков возвращаются с охоты. Обстреляют партию из луков, после чего постараются сбежать. Orc. 1HD, thac0 20, AC 9 (leather). Short bow (1x1d6). Club or short sword (1x1d6).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 8   | Orc raiding party as per table 1.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 9   | Savage raiding party as per table 1.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 10  | <b>Золотое Перо</b> на охоте. Кровный воин десятки приближенной к духам с загонщиками. Это завидная цель для вашей вылазки. Можно покидать чеки по lore – тогда вы поймете что это один из десяти spirit warriors. Яркие татуировки по всему телу. Звание скорее почетное, и дается не лучшим воинам, а тем, кто направляет путь всего народа. Он не готов к встрече с врагом, все же это довольно глубоко на родной территории. Будет драться до конца.<br>Золотое Перо – TN savage 5. HP 39. AC 5 (belt of protection +2, dex).<br>Str – 13 Dex – 17 Con – 15 Int – 13 Wis – 15 Cha – 12<br>Long Bow. Thac0 11. 2x1d8+1. 20 arrows +1.<br>4 охотника. Fighter 2, HD 2 (8, 12, 16, 12). Thac0 19. AC 10. Long bow (2x1d8).<br>XP 650+4x65. |
| 11  | Партия орков, возвращающихся из дварфовских гор с грузом железа и мифрила. Рейд был не очень удачен, они еле оторвались от преследовавших их дварфов. Сильно побиты. У них четыре килограмма золотых слитков (440GP) и около двух килограмм мифрилового песка. Мифрил здесь идет вдвое дороже золота, в Империи – еще вчетверо дороже.<br>1 orc party leader (Скрэйпер). Fighter 5. HP 33 (сильно изранен). AC 3 (plate mail орковскойковки, шипастая и грубая). Axe thac0 15, 1.5x2d4+5.<br>4 orc marauders. Fighter 3. HP 24, 6, 12, 20. AC 6 (Orcish chain mail).<br>Long sword thac0 17, 1x1d8+2.<br>Crossbow thac0 18, 1x1d8.<br>XP 420+4*175.                                                                                         |
| 12  | <b>Панкратеон Черный.</b> Не надо думать, что король не озабочен безопасностью страны. Озабочен, да еще как. Панкратеон – это один из самых достойных                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

представителей Королевской Службы Безопасности. Его методы зачастую вызывают вопросы, но в его преданности короне можно не сомневаться. Полуэльф средних лет, довольно невнятной внешности, в зеленом плаще, который сливается с листвой (и эльфийской кольчуги под плащом не видно ☺). О нем мало кто знает, хотя именно он часто ответственен за многие неожиданные смерти у орков, краснокожих и иногда неугодных королю варнийцев. На этот раз он пытается разобраться в том, насколько обоснованны слухи о том, что орки пытаются вызвать некоего демона из преисподней с тем, чтобы тот убил короля. Пока что внятных результатов он не добился. По территории врага он перемещается в улучшенной невидимости (кольцо) и то, что РС представится возможность с ним пообщаться, можно объяснить его крайним удивлением. Увидеть компанию зеленых аристократов на вражеской территории он никак не ожидал. Он выйдет из невидимости так, чтобы этого не увидели, после чего попытается появиться перед партией максимально невинным образом. Никто из партии его не знает, он же знает всех по именам.

*«Из-за дерева метрах в десяти перед вами медленно выходит человек, его руки пусты, он держит их перед собой, показывая пустые ладони – «свои», говорит почти шепотом. Он передвигается абсолютно бесшумно, не тревожа, кажется, даже траву, по которой идет. Его длинный зеленый плащ сливается с окружающей листвой. Капюшон закрывает верхнюю часть лица»*

Если по глупости кто-то из партии его атакует, то он активирует невидимость и оставляет партию в покое. Его ждут дела, и до этой компании смертников ему нет дела. По его возвращении в Бриль о происшествии узнает король.

*«Странно видеть вас во вражеских землях, господа. Впрочем, думаю, вы удивлены не меньше моего. Позвольте не представиться, мое имя вам ничего не скажет, достаточно будет того, что я здесь выполняю специальную миссию по санкции короны. Вернемся к вам. Я так полагаю, что вы заблудились. Я готов проводить вас до дружественных земель. Роланд, Виктор о вас наверняка беспокоятся родители, будет глупо погибнуть здесь ни про что»*

Он готов рассказать об этих местах, не слишком, впрочем, многое. Особенно уговаривать партию он не собирается. Если партии уже хватило, то он сопровождает ее до Золотой. Если партия еще рвется в бой, то он отправляется по своим делам.

*«Ну, как хотите ребята. Только вот я бы посоветовал вам сваливать побыстрее – ваши жизни ценнее тех, что вы, возможно, сможете отнять»*

На самом деле он будет отслеживать движение партии. Он уверен, что король будет недоволен, если он даст его родственнику умереть, или, еще хуже, попасть в плен. В случае необходимости он попытается спасти партию, или, если это будет невозможно, одного Роберта. Остальных тогда он постарается добить, чтобы никто не попал в плен.

Placation the Black. Half-elven LE fighter/thief/mage 8/7/8. HP 58. AC 1 (elven chain mail, dex). Str - 15 Dex - 18 Con - 16 Int - 15 Wis - 10 Cha - 11.

[Spells:4/3/3/2]

[magic missile, detect magic, identify, feather fall]

[detect invisibility, knock, misdirection]

[fireball, dispel magic, non detection]

[dimension door, stone skin]

Short sword of speed +2 (hastes wielder at will). Thac0 9. 4x1d6+5.

Short bow Thac0 9. 3x1d8+2 (10 arrows +1, 10 poisoned arrows [onset 4 minutes,



|  |                                                                                                                                                                                                                                             |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 0/paralysys for 2d6 hours], 10 poisoned arrows [onset 10 minutes, 10/death]).<br>Ring of improved invisibility.<br>Cloak of elvenkind.<br>Scroll of 1xTeleport w/o error, 1xDesintegrate, 1xChain lightning.<br>2 potions of extra healing. |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Окажется, что убивать орков и дикарей не так уж сложно. Они ведь как звери. Чем-то вроде этого себя оправдывают члены партии. А вот смерть одного из партии будет воспринята очень тяжело – все (кроме Роланда и Виктора) кидают мораль, и запоровшие твердо намерены идти домой. Если таких будет один или два, то они побоятся отделяться от партии. Если же их будет трое или больше, то они оставляют партию и бегут на безопасную территорию. Тело с собой брать никто не хочет. Хотя взять-то надо, потому как для аристократа уж родители так или иначе изыщут способ купить raise dead.

Наконец, деревенька. Промежуточная цель вылазки. Скорее всего, к этому моменту побитая и поумневшая партия с удивлением поймет, что цель вылазки была явно идиотской. Вот она – деревня, но что с ней делать непонятно. Возможно, что партия наоборот будет в ярости от собственных потерь, и попытается отыгаться хоть здесь. В деревне семь боеспособных мужчин (все первые воины с луками и дубинками – те, что успеют их взять). Десяток женщин, двадцать детей и десяток разнополых стариков. Мужчины будут драться до конца, женщины попробуют убежать и увести детей. После этого партии надо очень быстро уносить ноги. Уже через час по их следу пойдет сильный отряд дикарей. А по лесу дикари идут быстро (9 move против 6 move партии). Идут убивать.

### *Храм*

Если партия все же доходит до места, что значит, что ей очень везет, и случайные встречи кидаются благоприятно, то можно предоставить им шанс немного погеройствоваться. Велики шансы того, что кто-то погибнет.

Храм находится в предгорьях, примерно в восьми часах пути от границы лесов. Представляет собой естественную пещеру в скале с прорубленными в своде световыми колодцами и широким входом. В центре пещеры стоит идол, вырубленный из ствола дерева двух примерно метров в обхвате. Пол пещеры ровно засыпан песком. Кроме идола в пещере ничего нет. Сам идол буро-красного цвета (кровью поливают, как же без того). Лес заканчивается примерно за 400 метров до пещеры, прямо к входу пещеры с юга подходит дорога. Вдоль дороги – шесты с застарелыми трупами и прочий антураж того же толка.

К удивлению партии охраны не будет вовсе, если не считать нескольких (1d6) служек непосредственно в храме, полирующих идола. Они фактически беззащитны, убиваются с легкостью. Идол не подвержен обычным физическим атакам, но вот огонь на него действует. Собственно, даже от самого незначительного огня он загорится, и сгорит дотла за двадцать минут.

Итак, кульминация. Если партия была замечена, то, как раз к этому моменту к пещере подходит большой отряд орков. В этот же момент Панкратеон решает, что Роланда пора спасать.

Как только идол подожен, над храмом за несколько мгновений сгущаются тучи и начинается дождь. Дикая гроза. Если это и попытка Груумша потушить свой образ, то она неудачна, что и понятно – свод пещеры для дождя непроницаем. Делает свой ход Панкратеон.

Страшась «гнева Груумша», орки отступают, остается только избранная дюжина воинов клана Красная Луна. Ориентировочно f4, thac0 16, 1.5x2d4+2. От них можно попробовать убежать, но, скорее всего, они успеют запереть партию в храме.

### *Дорога домой*

Если партия все это пережила, то еще ведь предстоит дорога домой. Идти через лес – самоубийство. Так не уйти. Единственный вариант – это идти через горы, благо здесь как раз неподалеку можно подняться. В горах dwarфы, а проход, как известно, стоит денег. По 50 gr с человека золотом. Дальше по таблице встреч в горах. Задача – перебраться на человеческую территорию. Скорее всего, партию доведут до торговой башни.

*Прямо за храмом начинается относительно пологий горный склон, заросший густым лесом. Кривые серые стволы, грубая потрескавшаяся кора, мягкий, скользкий слой полусгнивших листьев и сучьев под ногами. Почти непроницаемый свод из листьев над головой. Недавно шел дождь, так что все это дышит, тяжелые капли падают сверху. Пробираясь приходится от дерева к дереву, короткими бросками, чтобы не соскользнуть и не скатиться вниз.*

*Через час, или около того, вы выбираетесь к оврагу, который рассекает склон. По ложу из черного вулканического камня течет ручей. Тонкая струйка воды то появляется, то исчезает под камнями. Над вашими головами смыкаются деревья, образуя такой темный коридор с каменным полом и древесными стенами. Кажется, что по руслу ручья будет проще подниматься вверх.*

И так далее. Потом по долине между гор. И случайные встречи. И dwarфы.

О вылазке, конечно, в Риошере узнали. Узнали через день после отправления, так что остановить уже не успели. Раскололись двое из тех, кто «заболел». Еще через день об этом узнала и Секретная Служба. Король категорически запретил как-то вмешиваться в происходящее и особыми путями направил оркам письмо, в котором полностью отрестировался от того, что могут сотворить участники вылазки. Живьем партию никто уже и не ждет. Граница патрулируется жестко, так что, если партия возвращается тем же путем, то ее встретят. Многие родственники тоже там. Если партия возвращается через горы, то встречи они счастливо избегут. Впрочем, по прибытии в любой крупный город они будут узнаны и арестованы «за действия, которые могли нанести вред короне». Арест – это формальность, и никто не собирается сажать этих удачливых детей в тюрьму. Но чтобы другим было неповадно. Всех доставляют в Риошер, где и отпускают под честное слово.

Головомойка предстоит от всех – начиная с начальника Гвардии *«Вся, я повторяю, ВСЯ грязная работа будет ваша!»*.

У Золотой партия может встретиться с отрядом, посланным для её спасения. Король запретил переходить границу, так что отряд мог лишь ждать у реки. Родители собирались наплевать на все и пойти спасать своих детей, не просто еще не успели (если партия на день задержится, то они таки пойдут).

Если все живы, то формально поругают, возьмут обещание больше так никогда не делать (*«если хотите воевать – так и скажите, это легко устроить»*). Сверстники будут встречать как героев, популярности хватит надолго. Если кто-то погиб, то родителей погибшего будут большие претензии к инициатору вылазки. Впрочем, родители выживших все равно будут дико рады видеть своих чад. Героический ореол в этом случае несколько отдает драмой.

### *Результаты вылазки*

Если партия все же уничтожила храм, то оркам действительно нанесен серьезный ущерб, и в ближайшие три месяца можно не опасаться их набегов – им хватит собственных проблем. Смертельный Свет будет восстанавливать храм и веру среди орков. О том, кому они обязаны этой диверсией, орки узнают. Для этого у них есть достаточно средств. И собственная разведка (люди в ней тоже есть), и магия. Стоит ожидать покушений. Каждому по 1000ХР. За успешное возвращение – 500ХР. В общем, достаточно щедро, чтобы за все мероприятие партия поднялась на 2/3 уровня.

*«Король вами недоволен»*. Король-то, может, и недоволен, но ваша популярность возросла. Если кто-то из партии додумается нанять хорошего барда, ну, тогда вообще. За глаза партию называют *«эти молодые герои»*, кроме завистливых недоброжелателей, конечно.

Роланд, если Панкратеон его так «спас» в городе не появится еще долго. Король сослал его за непослушание в Форпост. Формально срок ссылки – год.

### *Post Mortem 7/09/2002*

Итак, как это прошло в нашем исполнении. Состав партии:

- 1) Миша (Джордж Фалье, f3, 23 years) – вполне боеспособен
- 2) Леся (Миранда Фалье f/m 3/1, 21 years) – кажется чуть слабее партии, надо бы помочь
- 3) Андрей (Анри де Сильвар, f/c 2/2, 22 years) – боеспособен, но себя не проявлял
- 4) Дима (Миртур Шали, battle mage 3, 22 years) – вполне боеспособен
- 5) Марина (Лори Алькорта, f3, 17 years) – очень боеспособна
- 6) Иван (все остальное)

Достаточно бодро собрались, где-то за четыре часа игрового времени перезнакомились и собрались на вылазку. Роланд остался руководить походом. Раздельно вышли в Словег, Роланд и Тор взяли коней. Дальше до Золотой, переправа, ночевка, ночное нападение (десяток не очень серьезных орков), дорога, группа орков в долине под партией, расстрел оной. Ночевка ближе к лесу, на сей раз в пещере, медведя жестоко убили. В лес. Первая встреча с Панкратеоном. Обстрел из леса, старший Фрауд убит. Убит насовсем. Партия ропщет, но идет дальше. Храм. Убили служителей, подожгли статую. Панкратеон оглушил Роланда и попытался убить остальных чарой chain lightning со свитка, но магия храма чару блокировала. Дальше он озабочен только спасением себя и Роланда, выбегает из храма. Войско орков на расстоянии выстрела. Телепорт со свитка ему сбили. А вот dimension door он

все же успел произнести. Из безопасного места он прочитал свой последний телепорт, и, без 20 хитов отправился в Бриль, но в результате мискаста прилично промахнулся, так что до столицы было еще прилично добираться. Основное войско орков отступает, оставшуюся дюжину партия уничтожает. Надо сказать, что партии везет. На этом сессия кончается. Уложились в одиннадцать часов. Ощущения хорошие, игра удалась.

Итак, с партией остались:

- 1) Виктор Фалье – в полных. В заучке только charm. Скроллы все израсходованы кроме fly.
- 2) Тор Веллунг – очень изранен (5 hp).
- 3) Джордж Барр – очень изранен (6 hp). В заучке только 3xCLW. Но их он планирует применить на себя.
- 4) Анри Фрауд – в полных, не считая шока от смерти брата. Он пока до конца этого не осознал, когда осознает, может учудить. Все стрелы израсходованы.

На теле старшего Фрауда осталась +1 кольчуга и potion of healing. Тело, вместе с вьючными лошадьми и всеми запасами в лесу, до них полчаса хода. Добираться туда ... лучше не стоит. Если же тело вернуть, то Фрауды, продав все, что у них есть, оживят таки погибшего. Сейчас 14 часов 7 июля 1653-ого года.

## Глава вторая: в ожидании королевского визита

Объявлено, что скоро в Риошер пожалует король. Скоро – это через месяц-два. Событие значительное, этого не было уже очень давно. Бьерн Ардо не любит Риошер, что понятно: этот город напоминает ему о его давнем предательстве; это любимый город Фалье и единственное место на острове, где не желают забыть старого короля. Желанное событие для местной знати, хорошая возможность заполучить пару-другую рыцарских званий. Надо понимать, что если Королевская Служба Безопасности (КСБ) не даст отмашки, что все спокойно, то визит не состоится. Подозрение на угрозу со стороны имперцев однозначно не даст визиту состояться.

Наши героические аристократы вот уже неделю, как дома (в Риошере). Об их подвигах говорят, но уже не так много, все успокаивается. Жизнь входит в обычное русло. Никаких обвинений не выдвинуто, формально партия чиста. Мэр и прочие чиновники относятся к партии так, как это диктует им лояльность короне – то есть осуждают. Как раз совсем скоро собираются хоронить погибших во время вылазки. Тел, впрочем, нет, в землю опускают пустые гробы. За то время, пока партии не было в Риошере, как раз успела случиться амнистия. Капитан гвардии сир Лурье Амантис жутко недоволен *«эти выскочки абсолютно недисциплинированы, и чему я только их учил!»*. Так что *«в ближайшие две недели будете заступать в наряд каждый день, и если хоть в чем-то провинитесь, то будете выгнаны с позором»*. Задания дают самые неприглядные – дежурство на волнорезах, дежурство в тюрьме. И вот на фоне всего этого проходит информация о прибытии короля. Официально об этом объявляется на утреннем построении.

А дальше начинается черт знает что. Будто бы злой рок навис над городом, и все складывается так, чтобы король не приехал в город. Начинается все с убийства королевского казначея...

Партию вызовут в городской совет, где и прикажут заняться делом *«если уж вам настолько невтерпех, то вот вам действительно сложная и важная задача»*. После

успешного разбора этого дела партию уже начинают воспринимать именно, как партию, и давать ей задачи. Захочется денег – на Золотую. Потом к Дварфам. В награду за какую-либо услугу – билеты в Полночный Театр, а Бриль.

Если партия не пошла на партизанскую вылазку, то весь заговор разоблачается, и наказывают всех. Дальше по тому же сценарию – *«Хотите острых ощущений? Хотите быть полезными? Вот вам дело!»*

Зачем нужен королевский визит (варианты):

- 1) Только король может возвести в рыцари или присвоить иной титул. А родителям кого-то из партии это крайне важно. Сын должен сделать все, чтобы визит состоялся, и без проблем.
- 2) Только король может разрешить тяжбу между двумя дворянами. Родители одного из персонажей очень хотят отсудить у другого рода дом, который, как они считают, был нечестно выигран у них в карты, так как другая сторона жульничала.
- 3) Фалье сами не знают, чего они хотят. В общем, смерть короля бы их не огорчила. Но понятие «честь» еще не стало для них пустым звуком, так что они просто стараются, чтобы все прошло успешно. Плюс, некоторые склонны обвинять в убийстве казначея Фалье, так как текст на монетах порочит их честь.

Итак, в городе происходят загадочные убийства, и партии предстоит разобраться, что к чему и наказать кого надо.

### ***Королевский казначей и юбилейные монеты***

Вообще на Варне используют имперские деньги, но иногда чеканят собственные юбилейные монеты. Так было и в этот раз, Риошерскому ювелиру Жужу «Золотишко» Арисману заказали тысячу полновесных юбилейных золотых по случаю предстоящего шестидесятилетия Варнийского Королевства. Монеты были напечатаны и вручены заместителю королевского казначея. Только вот до казны эти деньги не добрались, а тело казначея и одного из его охранников было найдено утром следующего дня под мостом. Без денег, как несложно догадаться.

Юбилейные монеты отличить несложно – на них профиль ныне царствующего короля и надпись – «1594 – 1654» «Варн» «60 лет свободы» «да славится его величество». В общем, можно и не упоминать, что любого Фалье такая монета просто выводит из себя. Действительно, историческая справедливость тут отсутствует.

Партийного Фалье мотивировать на расследование просто. Отец/мать поговорят с ним сразу же, как узнают о происшествии. *«Сынок, многие подумают на нас, ты понимаешь. Надо найти виновных, или у нас могут быть проблемы».*

Итак, утром находят тела. На утреннем разводе партия узнает об этом, начальник гвардии назначает двух человек на расследование, партии *«даже и не думайте, что я вам дам этим заниматься, аристократишки!»*. Днем собирается Совет (обычно городом управляет мэрия, собственно, состоящая из мэра и двух его помощников), но в случае необходимости собирается совет из самых достойных представителей

города. Надо ли говорить, что родители членов партии туда входят? Идея в том, что никто не хочет, чтобы в город приезжали королевские следователи – могут всплыть нежелательные факты, да и ничего нет приятного в навязчивых молодчиках, прикрывающихся королевской властью. Решено пока о неприятностях не сообщать, и попробовать расследовать собственными силами. В Риошере есть городская стража, небольшое войско, но дознавателей как таковых нет. Запутанные преступления случаются очень редко, и обычно ими занимается следователь из Бриля. Входящие в совет Фалье ненавязчиво предложит занять этим делом самых достойных в гвардии, а именно, аристократов, проходящих там необходимую военную подготовку. Ведь они заведомо умнее низкородных дебилов, которые иначе займутся этим делом? Получивший соответствующие указания и потому угрюмый начальник гвардии подзывает партию (вызывает по именам) и говорит, что по распоряжению совета им приказано расследовать это дело, *«и только попробуйте завалить это дело! Отчитываться мне каждый раз как только раскопаете что-нибудь интересное!»*.

Назначенная первой на это расследование пара – действительно порядочный дебилы, так что ничего кроме как осмотреть место происшествия (и затоптать все следы) и опросить свидетелей (распугав их) они сделать не успели.

#### **Что случилось на самом деле?**

Второй королевский казначей по имени Тревор Клевс последние десять лет выполняет обязанности инкассатора. Он силен и обладает внушительной внешностью при полном отсутствии финансовых талантов. Несколько раз за его карьеру случались нападения, но он всегда успешно отбивался. Обычно он перемещается в сопровождении двух хорошо вооруженных охранников (fighter 4). Сам он тоже вполне боеспособен (fighter 5).

В этот раз он утром прибыл в Риошер, без остановки зашел к ювелиру и взял девять килограмм монет, после чего собирался отправиться обратно в Бриль, чтобы быть там к вечеру.

На самом же деле все пошло наперекосяк. Сейчас никто уже не знает о том, что делал Тревор двадцать лет назад. А делал он сволочное дело, которое, к тому же, обычно карается смертью. Он был вторым в банде, которая разоряла человеческие деревни, и, что еще хуже, спонсировалась имперцами. Клевсу повезло не попасться. Сейчас он к имперцам никакого отношения не имеет, и ведет, в общем, праведный образ жизни. Но, как оказалось, все же есть те, кто знает о его прошлом. Неделю назад по поводу предстоящего шестидесятилетия Варнийского Королевства и переполненности тюрем, король приказал освободить десять заключенных. Освободили тех, кто сидел дольше всего. Среди них и тройку бандитов из банды Клевса. И вот с ними-то ему и повезло встретиться.

Встреча произошла недалеко от ворот. Под угрозой разоблачения Тревору ничего не оставалось, кроме как следовать за бывшими друзьями. Его охранники лично ему преданы, и лишних вопросов не задавали. Пока их вели куда-то в трущобы Тревор твердо решил, что старых дружков надо убрать, как только они окажутся в безлюдном месте – и тогда-то уж его прошлое точно не всплывет. *«Ну, Клевс, ты же не*

*откажешься поделиться своим богатством со старыми друзьями? Мы за тебя двадцать лет отсидели».* Бандиты оказались умнее, чем он ожидал, и завели Клевса с охранниками в ловушку первыми. Обрушили на них стену ветхого дома и добились, пока те пытались выбраться из обломков. Забрали деньги и оружие, тело Клевса и одного из охранников дотащили до реки и выкинули в неё (тела донесло течением до моста, под которым они и застряли), третье тело тащить было уже лень, так что они просто закинули его в подвал ближайшего заброшенного дома, в любом случае надолго оставаться в городе они не собирались.

### ***Последовательность событий***

#### *Первый день:*

- 10 утра – Клевс входит в Риошер через главные ворота.
- 11 утра – забирает монеты у ювелира.
- 11.20 – недалеко от главных ворот их перехватывают старые дружки Клевса.
- 11.45 – Клевс и охрана мертвы.
- 12.00 – тела Клевса и одного охранника выкинуты в реку.
- 13.00 – бандиты обмывают успешное дело.

#### *Второй день:*

- 07:23 – находят тела под мостом.
- 07:30 – прямо на утренний развод прибегает молодой стражник и сообщает о трупах.
- 11:00 – сбор Совета.
- 11:50 – дело передают партии.
- 16:20 – в стражу прибегает посыльный мальчишка от торговца оружием Ван Дейка. Странная компания расплатилась юбилейными монетами. Купили пару луков, один очень дорогой меч и хорошую кольчугу. Не продать он просто не решился. Знает только что они ушли куда-то вглубь города.
- 16:30 – бандиты уже готовы отбыть из города, задерживаются только для того, чтобы починить порванную в бою кольчугу одного из охранников.

#### *Третий день:*

- 11:00 – вместе с потоком жителей бандиты выходят из города и направляются к Санта Иньес. Они намерены по пути а) забрать из старого тайника деньги и старые запасы б) разграбить какую-нибудь маленькую деревушку, долгие годы воздержания сказываются, да. После этого в Санта Иньес, где они надеются на теплый прием. Может не особенно теплый, но их там примут. Люди имперцам нужны.
- 16:00 – находят свой старый тайник, забирают оттуда 840GP, 10 arrows +1, 3x potion of healing, и, самое главное, имперское разрешение на мародерство (без этого в Санта Иньес им ничего не светит).
- 18:20 – находят маленький хутор уже не так далеко от Санта Иньес, убивают тех немногих мужчин, что там были, развлекаются с женщинами.
- 22:00 – понимают, что засветло в Иньес уже не успевают, и решают заночевать.

#### *Четвертый день:*

- 12:00 – бандиты убивают всех оставшихся, поджигают хутор и уходят.
- 17:00 – прибытие в Санта Иньес. На этом они выходят за пределы досягаемости партии и правосудия.

Если партия будет совсем тормозить, то можно подбросить им пару трупов, которые оставят за собой дорвавшиеся до свободы убийцы.

### Факты

- 1) Провокационный внешний вид монет – это заслуга главного казначея, который хотел сделать приятное королю (ему бы это действительно понравилось).
- 2) Этот ювелир единственный на острове владеет оборудованием для чеканки металлических денег. Ему уже не раз заказывались партии юбилейных монет, и проблем не было.
- 3) Ювелир расстроен и заинтересован в том, чтобы воров нашли. Сам он здесь не при чем и с радостью сотрудничает с партией. «Бешобразие какое, сынки. Да, уж, вы бы нашли этих гадов!» - прошамкает он. Ювелир стар.
- 4) Список заключенных, выпущенных по амнистии. Гелугон Неизв. 1632-1653, Клутц Луфо 1633-1653, Лорраг «Бобер» Сирджонс 1633-1653, Крэж Тамриэль Бобо 1635-1653, Хейти Неизв. 1636-1653, Баско «Прорез» де Гама 1637-1653, Джим «Крепыш» Варрен 1637-1653, Тито «Глиста» Курнов 1637-1653, Фернандо «эль Дьябло» Лопес 1639-1653, Шимоку Гери 1640-1653. Это из приказа об амнистии. Чуть подробнее о них может рассказать надсмотрщик, но об их прошлом он ничего не знает, для этого потребуется поднять архивы. Архивы – это несколько комнат в тюрьме, набитых рукописными томами. Где-то за час с помощью старичка-архивариуса можно найти нужную информацию. А она довольно скудна. Вроде «бандит, убил четверых мужчин и одну женщину, но сдал свою банду, за что вместо смерти будет сидеть двадцать лет в тюрьме». Почти все отпущенные – бывшие бандиты, еще пара – имперские шпионы.
- 5) Амнистированных выпустили через тюремные ворота, и никто особенно не озаботился тем, куда они пошли. На самом деле кроме нашей троицы в городе остался Эль Дьябло, у которого здесь родственники и Гелугон, который сдвинулся, и считает, что если он убьет семерых стражников, то к нему вернутся его сила и молодость. Первого найти просто, второй же – квест сам по себе. Если это будет уместно, то Гелугон таки убьет своего первого стражника, создав еще один ложный след. С приличной вероятностью его можно поймать ночью на приманку – одинокого стражника. Сам он дуалкласс – бывший некромант, теперь воин. Он совершенно сумасшедший, и в боевой ярости его сила увеличивается до 18/00. Он будет драться до -10 хитов, после чего мгновенно умирает. Итак, Гелугон the CE human necromancer 2/fighter 4. Str 15 (18/00) Dex 15 Con 16 Int 6 Wis 3 Cha 3. HP 39. AC 8. Sickly thac0 14x2d6+8. Встретить можно только по ночам на улицах города. В черном плаще с капюшоном да с его косой, его легко принять за саму Смерть. При первой встрече все персонажи четвертого уровня и ниже должны выкинуть бросок против заклинания, или убежать в ужасе на 1d4 раунда as per spook spell [можно считать, что на момент встречи с партией он достиг первого этапа Погружения, отсюда и мистические способности]. Распознав в партии стражу, он будет драться до конца. Убедившись, что партия достаточно сильна, он может поднять из ничего двух скелетов (действие на полный раунд) и один раз использовать vampiric touch на 2d6 хитов. За его уничтожение – 975ХР. Деяние это, несомненно, хорошее. В случае, если партия его не сможет обнаружить, он будет понемногу убивать



стражников, а, убив седьмого, достигнет третьей степени погружения и покинет город.

### Следы

- 1) Так или иначе, но партия должна связать это преступление с недавней амнистией. О ней многие знают, и есть опытные стражники, которые совершенно уверенно скажут – *«копайте среди выпущенного отребья, что-нибудь да накопаете»*.
- 2) На трупах Клевса и охранника хорошо видны как следы ударов тупыми предметам (левая рука стражника вообще раздавлена) так и рубленые раны. Контрольный удар в сердце четко виден, если кто-то тщательно осмотрит трупы. Гелугон убивает свои жертвы иначе.
- 3) Никто не видел, чтобы кто-то сбрасывал трупы (скорее всего, они пришлыли по реке). Вверх по течению – проклятый квартал, за ним сразу стена, там река протекает через решетку, так что трупы, вероятно, пришлыли оттуда. Проклятый квартал заброшен, причиной этого послужила некая магическая разборка, случившаяся лет пятьдесят назад; кто-то скастовал cloudkill, который впитался во все, так что с тех пор жить там очень нездорово. Дома частично разрушены, и там ютится самое отвратительное отребье Риошера.
- 4) Попытка отследить путь Клевса до ворот удастся с вероятностью процентов в 80, в случае опытного трэкера – все сто. У ворот без особенных проблем можно узнать, что к Клевсу подошел странный тип, и тот добровольно пошел куда-то в сторону городских трущоб (того самого «проклятого квартала»).
- 5) В трущобах информацию получать не у кого – все расплзлись по берлогам. Да и желания сотрудничать со стражей у них нет никакого. Обрушенная стена может привлечь внимание, тщательный обыск приведет к обнаружению пары трупов, один из которых к делу не относится, а второй – тот самый второй стражник Клевса.
- 6) Укрытие бандитов – в замаскированном подвале, вход в который спрятан под одним из мостов. Найти там их сложно, никто не видел, чтобы они туда входили. Больше шансов поймать их во время или после выхода из города. Об этом партии сообщат, если она догадается заплатить пару медных монет мальчишкам, ошивающимся у ворот.
- 7) Есть некоторые шансы отловить кого-то из бандитов во время ходок за едой и к местному кузнецу, у которого они чинят одну из кольчуг. Они не выходят за пределы трущоб.
- 8) Вообще выйти из города можно спокойно, стража не смотрит на тех, кто выходит. Если же она будет предупреждена и настороже, то 70% что они увидят, что стража ведет себя необычным образом, и попробуют выбраться из города как-то иначе. Иначе стража замечает их, но слишком поздно, они уже выходят из ворот, погоня через несколько минут упрется в лес, в котором бандиты, кажется, растворились. На этом преследование прекратят и пошлют за партией.
- 9) При наличии собаки или опытного трэкера в партии проследить за бандитами будет возможно, хотя это и потребует отыгрыша – они будут всячески прятать свои следы.

Оптимальным вариантом будет дать партии проследить бандитов до тайника (партия найдет немного монет и те ценности, которые бандиты не смогли забрать),

после чего по следу партия уже без особенных проблем добирается до хутора. На этот момент бандиты уже расправились с защитниками и засели в доме, оставив Глисту на страже (ему все равно девочки не нравятся). Несколько трупов валяются перед домом (хутор, собственно, состоит из одного большого дома и хозяйственных построек), никто не пытался их прятать. Если Глиста замечает партию, то он предупреждает остальных и кастует Hypnotic Pattern, после чего все остальные начинают стрелять (Крепыш стреляет плохо, а Глисте надо держать концентрацию) по обездвиженным членам партии из луков. Сдаваться никто не намерен. Возможен вариант шантажа партии заложниками, но надо иметь в виду, что даже если партия их отпустит, то заложников они все равно убьют.

### **Бандиты**

#### **Баско «Прорез» де Гама**

Он и был главарем старой банды. Изначально посланный имперцами он пару лет обжился, после чего собрал свою банду из самых отвратительных типов во всем королевстве. Больше полугода они занимались разбоем, таинственным образом исчезая после своих рейдов (на самом деле они уходили в Санта Иньес). Наконец, банда попала в тщательно расставленную ловушку и была почти полностью уничтожена, остался только Баско с тремя бандитами да Клевс, которого не было в тот раз на деле. «Испанская» внешность. Тонкие усики, темные волосы, смуглая (сейчас скорее бледная) кожа. Высокий пронзительный голос. Легко срывается в неконтролируемую ярость.

Human NE bandit 5.

Str - 13 Dex - 15 Con - 6 (долгое заключение) Int - 12 Wis - 14 Cha - 6

AC 4 (chain mail + dex). HP 33. XP 420.

Long sword +1 (quality). Thac0 15. 1x1d8+1.

Long bow (specialist). Thac0 14. 2x1d8.

(+1 arrows и 2xPotion of healing, если бандиты уже взяли вещи из тайника)

#### **Джим «Крепыш» Варрен**

Человек без собственного мнения, он безоговорочно подчиняется Баско. Если не считать проблем с головой, то тюрьма почти не повлияла на него. Он все так же силен и боеспособен. Невысок, ростом чуть больше полутора метров, он откровенно толст (кто посмеет сказать, что в Риошерской тюрьме плохо кормят?!). Округлое лицо, глазки щелочки, многонедельная щетина и волосы подстриженные «под горшок». Нетороплив и основателен.

Human NE bandit 3.

Str - 18/34 (+1/+3) Dex - 8 Con - 16 Int - 7 Wis - 3 Cha - 7

AC 5 (chain mail). HP 32. XP 420.

Great club (specialist). Thac0 16. 1.5x2d4+5.

#### **Тито «Глиста» Курнов**

Самый старый и самый хитрый из троих. Эльф-полукровка, верткий и злопамятный, его боялись все в банде. Обидеть его было легче легкого, но обидчики, как правило, долго не живут. Тонкий, всего килограмм пятьдесят весом, с редкими седыми волосами, одетый в какую-то рвань, он на первый взгляд кажется просто безопасным нищим. Это не так, он весьма опасен.

Half elven CE fighter/mage 3/4.

Str – 8 Dex – 17 Con – 15 Int – 14 Wis – 13 Cha – 5

AC 3 (armor + dex). HP 20. XP 420.

[3/2]

[Color Spray (M: colored sand) 1d6 creatures, saving throw only for creatures of higher level, unconscious for 2d4 rounds, or blinded for 1d4 if of higher level, Phantasmal Force (100 yards), Magic Missile]

[Mirror Image 1d4+1 images for 12 rounds, Hypnotic Pattern (M: glowing stick of incense) 30-foot cube, 24HD, saving throw negates, damage negates, lasts 2 rounds after spell is cancelled]

Long Sword Thac0 18. 1x1d8.

Long bow. Thac0 15. 2x1d8.

(Potion of healing, если бандиты уже взяли вещи из тайника)

Если потребуется их усилить, то в логове под мостом (оно так и не было найдено за все года заключения), у них были кое-какие припасы. У самого Прореза: Potion of beast form (Smilodon, for 1 hour, thac0 13, 1d4+1, 1d4+1, 2d6, Int 3, AC 5, +1d12 hp when leaving this form). У Крепыша: potion of heroism (+3 levels, +3d10+1hp, 3d6 rounds). У Глисты: ring of spell storing (1 first level spell, 1 second level spell) [spook, hypnotic pattern].

### *Дело*

Одновременно с бандой Прореза будет действовать и Гелугон, что, несомненно, должно запутать партию. Кроме этого в городе действительно есть несколько имперских агентов, которые не преминут воспользоваться удобной ситуацией (устроить диверсию), если вдруг представится случай.

Итак, ориентировочно 17 июля, утром на построении, сира Лурье отвлекут – дело немислимое. Явно взволнованный охранник из ночной смены – «сир, разрешите обратиться». Шепотом сообщает о том, что на Северной, ближе к кладбищу, нашли тело Филиппа Друлета из охраны. Его смена кончилась в два часа ночи и он ушел домой. И вот, его находят неподалеку от дома. Мертвым. Причем, умерщвлен он крайне жестоко – отсечена голова, отсутствуют глаза. (Гелугон уверен, что через глаза врага можно увидеть последние его мгновения жизни; действительно, разная дивинация по определению последних впечатлений не пройдет). Похоже, что именно так его и убили – отрубив одним ударом голову. На удивление мало крови (int -5). Филипп был при мече, сейчас же у него пустые ножны (меч выронил на кладбище, именно там его поджидал Гелугон; оттуда он в ужасе домчался до улицы Северной, где и погиб). Светлая кожа. А вот его друзья будут утверждать, что он был куда как более смугл (действительно, в результате energy drain'a он побледнел). Часто работал в тюрьме.

Филипп – старший сын, есть брат – Крис, родители живы, живут на улице капитана Брана, неподалеку. Врагов нет, он был добродушен и туповат.

Никто из соседей ничего не слышал, живущие около кладбища никогда не открывают окна и двери ночью. И привыкли спать крепко. На кладбище есть постоянный смотритель, Лазарь, но он не в себе и говорит загадками. Что-то он мог видеть, или, по крайней мере, догадывается.

Про это преступление партия узнает, но ей это расследование никто не даст. Еще через несколько часов найдут тела Клевса и одного из охранников (еще не опознали). И вот тогда уже дело передают партии.

В городе есть только один маг, специализирующийся на дивинации (Эразмус Ностальжи). Услуги его недешевы, но совет, если припрет, оплатит расходы. Про Филиппа ничего узнать не получится, а вот последние минуты остальных видны как на ладони.

Следующая жертва Гелугона – Ричард Корбен, тоже охранник. Обстоятельства похожи, только случилось это далеко от кладбища. Никаких культов, которые могли бы быть за это ответственны, в городе нет. Только вот и Корбен частенько работал в тюрьме.

Итак, темнеет, успеха партия не достигла – никто из преступников не найден. Прорез с бандой отлеживаются в своем логове под мостом, к утру они будут в полных хитах и уйдут из города. Поход к оружейнику не состоялся, это было слишком рискованно. Само логово – это небольшое подземелье, вход с поверхности давно застроен, и единственный путь, которым туда можно попасть – это пронырнуть через канал длиной три метра под Чумным мостом. Вход в канал – на глубине чуть больше метра.

#### Подробнее об отпущенных по амнистии

##### **Гелугон Неизв. 1632-1653**

О нем никто из заключенных ничего не знает, он никогда не выходил на прогулки. Сидел в своей камере и выл по ночам. Станный, непонятно, говорит ли он вообще. Только ел, да расписывал стены камеры какими-то надписями на неизвестном языке (на самом деле смысла в надписях нет, он просто зарисовывал то, что снилось его воспаленному разуму). Высокий, лицо в шрамах, бесформенная копна волос.

##### **Клутц Луфо 1633-1653**

Веселый мужичок, ему и в тюрьме было неплохо, дружил со всеми, охрана его ценила, так что жизнь у него была относительно неплохая. И это, не считая постоянных передач с воли. Большой друг Бобра, умудрился ни разу не с кем не войти в конфликт. Невысокий, сухой, живой, блестящие глаза и короткие светлые волосы.

##### **Лорраг «Бобер» Сирджонс 1633-1653**

Высокий, шумный, постоянно всем недовольный, хоть и питался благодаря Клутцу лучше всех остальных. Впрочем, до дела у него доходило редко – угрозы угрозами, а за дело может и влететь. Его не особенно уважали.

##### **Крэж Тамриэль Бобо 1635-1653**

Каменный Боб, так его прозвали. Все время проводил фехтуя с тенью, отжимаясь и всячески совершенствуя свое тело. Жесткий, не особенно разговорчивый, живущий четко по понятиям. Жилистый, волосатый, темнокожий.

### **Хейти Неизв. 1636-1653**

Полуорк, со скверным характером и отсутствием мозгов в голове. Так толком и не научился говорить по-людски, срал где не попадая, и воняло от него постоянно. Постоянно пытался нападать на охрану, так что обычно его руки были скованы.

### **Баско «Прорез» де Гама 1637-1653**

«Испанская» внешность. Тонкие усики, темные волосы, смуглая (сейчас скорее бледная) кожа. Высокий пронзительный голос. Легко срывается в неконтролируемую ярость.

### **Джим «Крепыш» Варрен 1637-1653**

Невысок, ростом чуть больше полутора метров, он откровенно толст (кто еще скажет, что в Риошерской тюрьме плохо кормят?!). Округлое лицо, глазки щелочки, многонедельная щетина и волосы подстриженные «под горшок». Нетороплив и основателен. Прорезов подпевала. Бог знает какими путями добыл гирю, которую тягал все свободное время.

### **Тито «Глиста» Курнов 1637-1653**

Эльф полукровка, верткий и злопамятный, его боялись все в тюрьме. Тощий, всего килограмм пятьдесят весом, с редкими седыми волосами, одетый в какую-то рвань. Старикашка, но какая ведь сука. Собрал в камере небольшую библиотеку (десяток книг), которую забрал с собой по выходе.

### **Фернандо «эль Дьябло» Лопес 1639-1653**

Все еще франт, даже в тюрьме. Всегда следил за собой, любил и умел рассказать хорошую историю. Но дико вспыльчив, и в состоянии аффекта себя не контролирует. Похож на Прореза, только чуть помоложе.

### **Шимоку Гери 1640-1653**

Короткий, желтый, узкоглазый, тоже почти ни с кем не общался, проводил время в своей камере сидя и глядя в одну точку. Всегда гулял, настаивая на прогулке даже в самые холодные дни, причем никогда не одевал теплую одежду, будто ему не было холодно.

### Злая, черная ночь

Этой ночью Гелугон продолжит свое злое дело. Переночевав в пустующем доме на улице кожевников (там его не унюхать), он выходит этой ночью на охоту. Стражников из тюрьмы он не только знает в лицо, но и чует. Чует издалека. Всю ночь идет дождь, луну лишь чуть видно из-за туч. Темно. Noir.

Первая жертва – это охранник по имени Вилли Десмонд, веселый парень, шляется по всему Варну, но вот тут, понимаешь, влюбился в одну девушку (Маргарет Хикс), и решил осесть в Риошере. Работа стражника показалась ему непильной, и вот он уже два месяца, как работает. Да, работает в тюрьме, ему, в общем, пофиг, где работать. Гелугон отловил его в те же два часа ночи, когда он возвращался со смены. Вилли – парень смелый, и чек он выкинул, так что он даже успел достать меч. Дело было на пересечении Гарнизонной и Свободы, ближе к Чумному кварталу. Сам он жил чуть дальше, на улице Славы, у своей большой любви. Первым же ударом, отрубившим руку чуть выше плеча и глубоко разрубившим грудную клетку,

Гелугон отправил охранника в глубокий минус. Вырезал глаза и посвятил эту жертву своему выдуманному богу. Всего несколько гортанных слов, кусок ткани с руной на груди, и вот, тело буквально усыхает на глазах, а Гелугон чувствует прилив сил. На сей раз, он забудет около тела эту свою руну. И это очень похоже на то, что осталось в его камере... Убийство видел один парнишка, возвращавшийся с ночной рыбалки, он убежал в ужасе, и сейчас сидит дома, потеряв от ужаса способность говорить. Об этом рассказать, как «о чем-то странном», если партия будет спрашивать. Больше никто этого не видел, и тело найдут только на утро, в кустах (там небольшой парк) его плохо видно.

Вторая жертва - Ричард Корбен, тоже охранник. Взрослый мужик, лет 45. Жена от него ушла пару лет назад, детей нет. Отличался злобным нравом, в тюрьме работать ему нравилось, любил издеваться над заключенными. Борода, усы, животик. Этот день он отдыхал, а ночью с одним сомнительным типом сидел и выпивал на корабельной набережной, совсем недалеко от волнореза. Там их и настиг Гелугон. У Ричарда с собой был только кинжал, зато высокая степень опьянения нейтрализовала ауру страха, излучаемую Гелугоном. Да, Гелугона он узнал... От его дикого вопля проснулась охрана «Берегоста», и поспешила на место, откуда донесся крик. Тем временем, Гелугон с одного удара убил собутыльника Ричарда, лезвие косы прошило ему грудь, выйдя из спины. Следующим ударом он почти пополам перерубает Корбена. Подбежавшие чуть ближе стражники видели только непроницаемую бархатную тьму, и серебристое, блестящее лезвие, танцующее в ней. Взлетело, дикий вопль, опустилось, тишина. И ужас, ужас, трое убегают в невыносимой панике. Двое выкинувших броски бегут вперед, и тут... Тьма будто бы раздвигается, и два костяка выходят на них. Этого хватило и смелой парочке, с воплями ужаса они убежали. А Гелугон доделал свое дело, высосал стражника, и ушел. Ушел спать.

Об этом происшествии стража узнает очень скоро. Партии сообщат.

Утром в крепость придет напуганный торговец, который расскажет, что видел недалеко от базара высокую фигуру, закутанную в длинный черный балахон. И это было так страшно, что он подумал, что если он сообщит... Фигура шла по Торговой в сторону от базара.

Чуть подробнее про Гелугона. Итак, еще в тюрьме он конкретно сходит с ума, он невероятно хочет могущества, и, конечно, отомстить своим мучителям. Долгие молитвы и самостоятельные попытки призыва черных сил таки увенчались успехом – на него обратили внимание. Ему была обещана скорая свобода и поддержка, чтобы он смог сотворить то, что обещал. Кто знает, может указ короля и не был такой уж случайностью... По выходу из тюрьмы ему был дан Dark Gift – некая темная сущность явилась к нему ночью в лесу, и, взяв с него клятву верности, понятно, скрепленную кровью, выдала ему жуткое оружие – что-то вроде гипертрофированного лезвия косы, насаженного на короткую рукоять. Это +2 магическое оружие, базовые повреждения – 2d6. Оно частично разумно (int 4) и невероятно зло. Особые способности: тот, кто его держит, регенерирует 1hp/round. Гелугон отправился на жатву...

С каждым убийством (только намеченных жертв, тюремных надзирателей) он становится сильнее. После первого убийства – видит ночью, как днем, vampiric touch 3 times per day, cha -2. После второго – aura of fear; способность призывать 1d4 скелетов, скелеты о 3HD, с горящими глазами, wis -2. После третьего способность shadow door 3 times per day, полная непереносимость солнечного света. После четвертого – неуязвимость для обычного оружия, полное исчезновение чувства самосохранения. После пятого – undead form, str 20, hp +20, cha 3, dex -2. После шестого – domination 3 times per day, полная потеря остатков личности и самосознания. После седьмого...

Собственно, основной шанс партии поймать Гелугона – это устроить ловушку с тюремным стражником в качестве приманки. Да, если Гелугон не найдет никого на улицах, то будет искать по домам... Искать самого незащищенного. Но это следующей ночью, а этим днем...

В 11 утра Прорез с бандой проходит через ворота. Hypnotic Pattern; двух охранников, которые выкинули броски, убили. Время было выбрано не просто так, в это время охрана ворот ест, так что и начальник и многие охранники были внутри, и просто не успели отреагировать. Дальше бандиты бегут в лес.

Здесь у партии выбор – преследовать бандитов по горячему следу своими силами или дожидаться подкрепления (подготовка займет час времени, и скорость передвижения отряда несколько уменьшится). Лучше бы партии не разделяться, потому, как половина партии не справится ни с Гелугоном, ни с бандой. «Отправляйтесь все, думается, что до ночи ничего больше не случится, а мы ничего трогать не будем» - это капитан Лурье.

Если же партия решит их вовсе не преследовать, то бандиты, несомненно, уйдут и доберутся до Санта Иньес. Рыбные Высотки погибнут без шансов, двадцать трупов – это не такой легкий груз для души. Если партия поторопится, то она успеет спасти большую часть жителей и получит возможность победить бандитов в если не красивом, то уж всяко героическом бою.

### *Результаты приключения*

За раскрытие каждого преступления – по 500XP на брата. За хорошие идеи – 100XP. Плюс боевой опыт, деньги и айтема с бандитов. Еще немного популярности. Партию любят в Риошере, в них верят и многие ждут от них чего-то такого, что вернет Риошеру былую славу.

Теперь уже ясно, королевский визит состоится. Остается понять, хорошо это, или не очень. Последнее, что слышала партия о короле, это было то, что он в дикой ярости, причиной которой была именно партия...

А что делает в это время Империя? Чего ждут орки, оскорбленные так, что дальше некуда? А дикари?

### *Post Mortem 15/09/2002*

|                              |
|------------------------------|
| Как это было в нашем случае. |
|------------------------------|

Из храма было решено уходить горами, Миртуру Шали, пытавшийся захватить тело старшего Фрауда (оно осталось вместе с лошадьми и снаряжением в лесу), убедился, что идти обратно лесом невозможно – везде враги. Подъем в горы, горная лощина, пещера пещерного медведя, куда партия разумно не полезла. На закате партия столкнулась с группой Скрэйпера, изрядно потрепанной, и уже второй день удирающей от dwarфов. Последовала битва, Скрэйпер и его орки были убиты. Дальше партию нагнал отряд dwarфов с Торвальдом Зиппо во главе. Партия благоразумно сложила оружие. Дождались переводчика, dwarфы согласились провести партию до безопасных территорий, все же мертвый Скрэйпер – это очень хорошо. В качестве благодарности за это деяние Торвальд даже подарил Миртуру замечательный меч – +2 of quality, этот меч, кроме всего прочего, еще и замечательно красив. Ножны инкрустированы золотом и мифрилом, сам клинок из легкого мифрилового сплава. Любой dwarф сразу же поймет, что этот меч dwarфийской работы. Обычно такие мечи дарят друзьям, или тем, кто помог подгорному народу. По узору на лезвии можно однозначно сказать, что этот меч выкован самолично Торвальдом Зиппо по кличке Обух, старшим сыном вождя клана Седой Бороды, Берна Зиппо по кличке Молот. Партию вели под землей, глаза были завязаны. За два дня их довели до Торговой Башни, где и выпустили. Там им встретился знакомый Миртуру ушлый торговец Максимус, который, содрав с них максимум денег, предоставил возможность комфортно переночевать и поесть, а также снабдил некоторой полезной информацией. Собственно, партия узнала, что а) их собираются арестовать б) что об их аванюре все знают, и родственники ждут их у Золотой, все еще надеясь, что они вернуться. Далее последовала счастливая встреча у Золотой, формальное наказание и радость возвращения, лишь чуть подпорченная похоронами старшего Фрауда.

Убийство Филиппа Друлета. Найдены тела Клевса и охранника. Партия вызвана в совет, где ей дается задача раскрыть эти преступления. Сбор улик, опросы свидетелей, вскрытие, попытка волшебством узнать последние впечатления погибших. Последнее осуществлял волшебник по имени Эразмус Ностальжи. Средних лет, всегда в черном плаще и с саквояжем с компонентами, этот практиционер судебной магии сильно помог партии. Беседа с Лазарем. Этот вечный старец говорит загадками, и понять его почти невозможно. Но какой-то смысл в том, что он говорит, несомненно, есть. Цепи и решетки, те, кто сидел, могут и уйти. Станный он, Лазарь. Начальник ворот, Лекс Мартин, опытен и советами тоже помог партии. Но впереди еще много загадок.

Джордж Фалье вызвал на дуэль Брайана Рэкса, который разболтал о походе. К сожалению, Джордж был побежден, к счастью, он остался жив.

Собственно, первая часть, это до города, была очень хороша. Детективная часть была тоже довольно удачна, но ближе к концу народ скис.

Сейчас вечер 17-ого июля, завтра в 11 утра банда Прореза уйдет из города. Если у них не получится сделать это незаметно (что вероятно в связи с особой процедурой пропуска через ворота), то они сделают это с помощью заклинания *hypnotic pattern*, которое обездвижит почти всю охрану. Двух охранников, которые смогут сопротивляться этой магии они оставят за собой в виде кровавого фарша.

Заметки на следующую сессию:

- 1) Разнообразить бои, противники будут применять разного рода маневры – *disarm, grab, overbear, block, parry, shield rush, trap, break*. В общем, показать на примере, как надо вести бой так, чтобы это было максимально эффективно.
- 2) Больше ключей, поменьше *deus ex machina* style решений.
- 3) Кидать мораль.

## *Post Mortem 22/09/2002*

Третье приключение по Варну завершилось. Полный состав, Андрей пришел чуть позже. В целом удачно и довольно живо. Ночь, убийства, потом погоня за бандой, бой на хуторе Рыбные Высотки. Партия понимает, что иллюзии и *mind affecting spells* – это опасно, даже если маг невысокого уровня. И Прорез и Крепыш успели выпить свои зелья, так что битва была непростой. Победа. Трэжа, возвращение в город только на следующий день. Гелугон успел совершить еще одно убийство и приобрести неуязвимость к обычному оружию. В конце концов, партия, которой дико везло,



повалила его, затыкала волшебными стрелами и задушила. Ура, на этом детективная часть закончена. Партию на специально собранном городском совете благодарят, и счастливые жители в воздух чепчики бросали. От Гелугона осталось его страшное оружие, сейчас оно хранится где-то глубоко в подземельях арсенала. Волшебные предметы Миртур Шали определить не смог, так что пришлось нанимать Эразмуса. Тот справился.

Трэжа:

- 1) +1 качественный меч – Андрею.
- 2) 3 potions of healing.
- 3) Spellbook «глисты» Курнова – Лесе.
- 4) 10 волшебных +1 стрел – Мише.
- 5) Ring of spell storing – пока никому. Да, об этом кольце. 1 заклинание 1 ступени, 1 – второй. Использовать может только маг, не требуется никаких компонент, только желание. Casting time 1.

## Глава третья: Его Величество

Итак, Его Величество король Бьерн вскоре удостоит своим визитом город Риошер. Отметим, что это стало возможным в большой степени благодаря героическим действиям наших молодых аристократов. Будут ли они награждены? Зная короля, я очень в этом сомневаюсь. Вместе с тем, можно думать, что партия сейчас в хорошем настроении – ну как же, они герои! Возможно, партийные Фалье несколько опасаются – по привычке, они-то про короля Бьерна знают много неприглядного. Все остальные ждут от королевского визита только хорошего. Тем сильнее будет шок от той награды, которую король для них припас.

### *Всяческие незначительные события*

- 1) Персонажи Димы и Леси (волшебники) замечают магическую слежку. Будто бы чей-то тяжелый взгляд буравит спину. И куда не повернись, это ощущение не пропадает. Держится минут двадцать, после чего исчезает. Это орки пытаются найти тех, кто осквернил храм.
- 2) Молодой карманник пытается стащить кошелек у случайно выбранного персонажа. Он недавно в городе, деревенский парень, хочет легких денег.
- 3) Мэр города, в знак благодарности, дарит партии билеты на премьеру спектакля в Полночном Театре в столице. Это будет через три недели.

### *Последние приготовления, прибытие Королевского Эмиссара*

За три недели до прибытия короля в Риошер прибывает королевский эмиссар – сир Мигель Мондуга (он маркиз). Приближен к королю, но в роли эмиссара выступает впервые. На время пребывания короля в городе ему передается вся полнота власти. Средних лет, одетый в роскошный камзол, со щегольски закрученными усиками, узким носом, который он, кажется, старается запихнуть в каждую щель, серыми глазами, и высоким, пронзительным голосом, он олицетворяет короля. С ним прибывает подразделение личной королевской гвардии из тридцати человек под командованием сира Беллино Шансео, группа из КСБ и Вельвет – маг на службе короля. Все они невероятно высокомерны и заносчивы.

За день до их прибытия мэр соберет городской совет, и объявит плохие новости, а то, что эмиссаром назначен Мигель Мондуга – это плохие новости, без сомнения. Он известен, как заносчивая сволочь, что усугубляется его невероятной способностью вынюхивать секреты.

И вот, очередной утренний развод. Построен полный состав гвардии и стражи, напротив – новоприбывшие из столицы. Перед строем стоит капитан Лурье, красный и злой, рядом, похлопывая себя стеком по кавалерийскому сапогу – королевский эmissар. После приветствия Лурье представляет новоприбывшего, после чего тот довольно грубо перебивает его и говорит – *«Солдаты, гвардейцы! Все вы знаете, что ваш городок скоро посетит его Величество король Бьерн Ардо. Я – королевский эmissар в вашем захолустье, маркиз Мигель Мондуга, и мне передается вся полнота власти с этого самого момента и до момента прибытия короля. Эти brave ребята – это личная гвардия короля, рекомендую поучиться у них тому, как надо работать! Это вам не провинциальная военищина. Наша задача – обеспечить максимально безопасное пребывание короля в вашей дыре, а ваша задача – как можно меньше нам мешать. Запомните, закончились сонные будни, теперь все будет жестко, и наказания за провинности будут самыми суровыми! Да здравствует король!»*.

Он о чем-то говорит с капитаном, после чего тот оборачивается к строю, и вызывает по именам присутствующих партийцев – *«выйти из строя»*. Вступает Мигель – *«Посмотрите на это! Я вижу перед собой горстку предателей, да, согласен, ей самое место среди всей этой швали, но я не понимаю только одного – КТО ПОСМЕЛ НАРУШИТЬ ПРИКАЗ КОРОЛЯ!!! Почему они все еще не свободе! Взять их!»*.

Да, похоже, что у эmissара сегодня дурное настроение. Такого себе обычно не позволяет даже он. У партии потребуют сдать оружие, после чего запрут в одной из комнат гвардейских барачков. Если партия будет сопротивляться, то Капитан Лурье постарается остановить кровопролитие. Если все же дойдет до боя, то Риошерские гвардейцы однозначно не станут спокойно смотреть на то, как убивают их друзей. Вероятнее всего, почувствовав, что они в меньшинстве, королевские гвардейцы в порядке отступят, ворота крепости будут закрыты. Через день в Риошер прибудет другой королевский уполномоченный, на сей раз это хороший дипломат, сир Даймонд Бертран-Макиавелли. Восстанавливать порядок в Риошере насильственными методами совсем нежелательно, так что он вежливо просит прощения за излишне жесткую позицию своего предшественника и обещает «изменникам» справедливый суд. На этом договоренности достигнута, и все продолжается.

В том случае, если кто-то из партии сбежит, то его объявят в розыск, причем выставят побег, как доказательство вины, и, конечно же, трусости. Не забываем, что они всё же аристократы, и честь для них важна.

Король одобрит поступки и манеры Мигеля – *«этих молодых наглецов давно пора поучить, я чувствую, что это слабое место в моем королевстве»*. То, что таким образом он приобретает массу врагов, его заботит мало – *«пусть боятся, главное, чтобы подчинялись, а уж почему – неважно»*.

## Суд

Партия сидит, город ждет короля. В городе шастают ищейки из КСБ, королевские гвардейцы. Задирают всех, кого не лень. И, наконец, король прибыл... И понеслось – церемонии, речи, пиры, балы, званые ужины. Про партию забыли – до них ли сейчас? А потом состоялся суд. В здании мэрии собрался городской совет, во главе

сидит Его Величество. После разбора нескольких тяжб светского толка, наконец, вводят партию. Собственно, слова им никто не дает. Король кивает сиру Мигелю, который говорит следующее: *«Перед нами сидят (шестеро?) молодых представителей благородных кровей города Риошер, и, увы, я вынужден называть их изменниками, ибо воистину они предали интересы нашего государства, нарушив королевский приказ и нанеся значительный ущерб нашей внешней политике. Теперь же я должен донести до всех вас приговор, который был сочтен подобающим в данном случае Его Величеством. Принимая во внимание их молодость и некоторые услуги, которые они оказали городу Риошер в последнее время, смертную казнь, положенную за государственную измену, заменить лишением их всех титулов и владений. Сослать на границу, и пусть добудут себе титулы в честном бою, если достойны»*. Совет явно потрясен «справедливостью» короля. Но возразить никто не решается.

Все в шоке. Ждали, в худшем случае, ссылки в Форпост, а тут... Вместе с тем, приговор произвел магический эффект. Будто бы действительно все благородство улетучилось. Всякий норовит в лицо назвать по имени, или на «ты». Фалье в ярости *«нет, не забывай, что ты принц, слова этого самозванца не значат ровным счетом ничего, мы ему еще покажем»*.

В частной беседе, которая состоится непосредственно после, мэр, родственники партии и несколько либерально настроенных аристократов прокомментируют случившееся. Бьерн Ардо всегда славился жестокостью, и аристократизма в нем ни на грош, но здесь он уж точно перегнул палку. Скорее всего, из вас хотят сделать пример, чтобы все знали, что наказание за неповиновение будет жестоко. Но, мы почти уверены, что, воздействуя на короля через его советников, которые объяснят ему всю пагубность такого поступка для его образа в глазах Варнийской аристократии, мы добьемся вашего восстановления. Так что лучше всего сейчас подчиниться. Несколько месяцев, максимум полгода, и вы вернетесь домой. А пока постарайтесь остаться в живых и проявить себя подобающим образом, чтобы никто не усомнился в вашем благородстве!

На самом деле королю глубоко наплевать на всех, кроме молодых Фалье. Королю неоднократно предсказывали, что его жизнь оборвет один из потомков старого короля. Со временем его страх усугубился, и сейчас он настолько велик, что ему даже чудится призрак старого короля. Смерть всех Фалье ему очень желательна. Остальных – ну, провели показательное наказание, и хорошо, можно и помиловать, зачем ссориться с собственными подданными. В общем-то, эта фобия может скоро привести к серьезным последствиям, когда король будет куда более озабочен собственными страхами, нежели чем интересами королевства. В таких условиях вполне адекватной будет попытка государственного переворота, в котором партия примет серьезное участие...

Остальные участники экспедиции (кроме Роланда) тоже были лишены титулов и сосланы на границу. Партия с ними еще встретится. И все чаще звучат слово «переворот». Надо постараться пробудить в партии амбиции, ненависть к королю. Противопоставить ее интересам королевства и посмотреть, что получится. Будут ли они пытаться свергнуть короля, зная, что это ослабит королевство, или обуздают свою гордость и будут тянуть лямку?

День на сборы и прощание. Осознание того, что больше они не «сиры» и не «леди». Что они подвержены обычному светскому суду. А тут как раз кто-то осквернил могилу Фрауда-старшего. Лазарь может помочь найти, кто... А дальше – дальше на границу, на самое острие, «лагерь смертников», как его называют. Первым принимает все атаки, там самая высокая смертность по всей границе.

## **Глава четвертая: мой приговор будет строг, но справедлив**

Итак, неожиданно, вместо почестей, титулов и наград, партия лишена всего и сослана в самое опасное место на границе – чтобы умереть или добыть себе славу в боях (второй исход маловероятен). Однако же, не будем забывать, что эти молодые личности – герои.

### **Форт Клемент «Лагерь Смертников»**

Форт был разрушен десять лет назад (помните те развалины, где окопались встречавшие партию с вылазки?), разрушен, кстати, в десятый раз, все защитники убиты. И вот принято решение его восстановить. Да, именно туда и ссылают партию... На верную смерть, которой король, понятно, хочет. В первую очередь, он хочет смерти всем Фалье, и всех их он умудрился собрать здесь, на границе, и дай боже, скоро они будут убиты. А останутся живы и надумают вернуться (агент донесет) – что ж, придется помочь. Большого шума не будет - они же сужденные преступники, их судьба теперь мало кого тревожит.

Задача – отстроить форт, закрепиться, отслеживать все перемещения орков и дикарей, патрулировать, предупреждать более глубокие рубежи обороны. Командиром форта назначен Цезарь Делакруа, его хорошо знает Миртур Шали. Это очень опытный боевой офицер, служивший еще и во времена короля Фарды Фалье. Основная его проблема – невероятная честность, и нежелание закрывать глаза ни на что. Он был неудобен, поэтому его и сослали. Это хорошие новости, да. С ним у партии есть шансы.

**Цезарь Делакруа**, human LG fighter 7, 60 лет.

Str 15, Dex 13, Con 16, Int 15, Wis 11, Cha 14.

Hp 59. Plate mail + shield, AC 0.

Long sword master: thac0 10 2x1d8+4.

Он совсем не молод, так что не будет участвовать в обычных патрулях, но в случае необходимости, конечно, вступит в бой. А так – он отлично ориентируется в пограничных реалиях. Не говоря уже о мастерстве в вопросах военной тактики и стратегии.

Жидкие светлые усы, постоянная короткая трубка в зубах, нос картошкой, чуть обвислые щеки, довольно узкое лицо, открытая улыбка и заразительный смех, вот такой он, легендарный Цезарь, стальной убийца орков.

Под начало Цезарю дали:

1) Десять абсолютно зеленых новобранцев (0 level)

2) Военного врача Джерома по кличке «Щипцы» (human TN fighter 2)

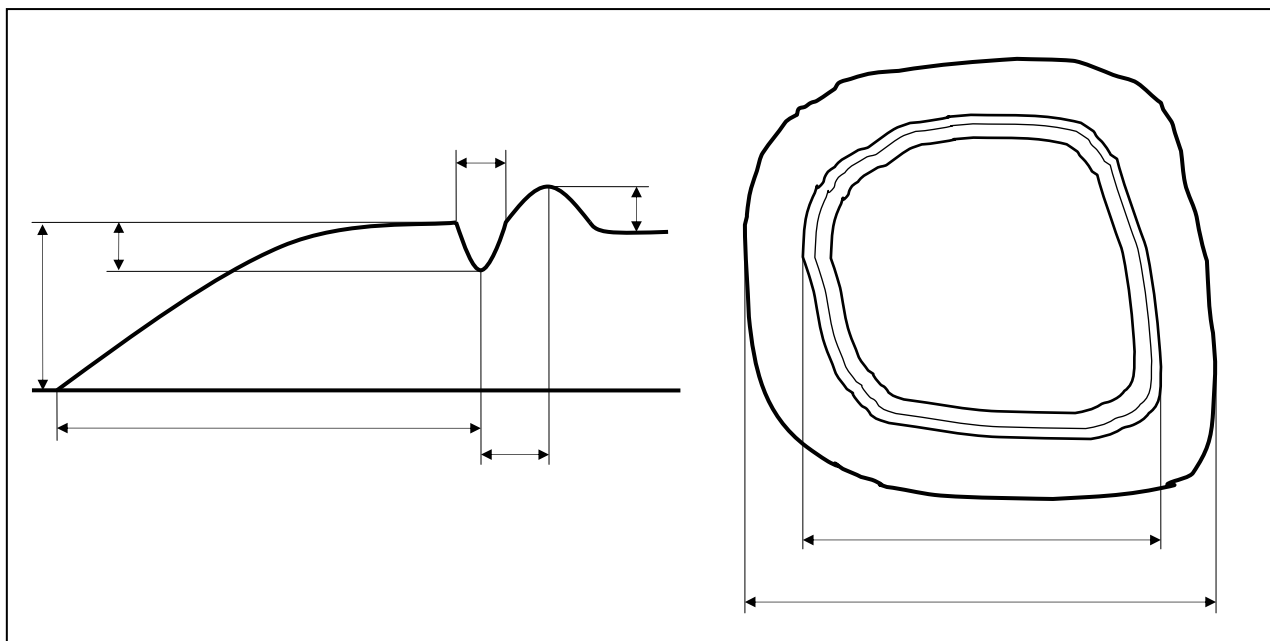
- 3) Разведчика и заведующего почтовыми голубями и собаками Рики (human CG ranger 2)
- 4) военного инженера Десмонда Ривьера (0 lvl)
- 5) Четырех мужиков в качестве строителей, их взяли за мелкое воровство и вместо тюрьмы предложили этот вариант

Кроме этого с Цезарем его верный адъютант Бенджамин по кличке «Скала». Human LN fighter level 4. Str 18/33, Dex 9, Con 18, Int 8, Wis 8, Cha 8. HP 41. Plate Mail AC 3. Two handed sword thac0 15 1.5x1d10+5.

До ближайшего форта – километров десять. Оттуда поступает продовольствие, оружие и прочие припасы, если требуется. Сейчас в обозе, который прибыл с отрядом, 10 легких арбалетов, 5 тяжелых, 1000 болтов. 2 длинных лука, 200 стрел. 10 комплектов клепаных кожаных доспехов, 5 комплектов кольчужных. Ростовых щитов – 10, 10 средних щитов. 15 мечей, 5 топоров, 5 булав, 50 метательных кинжалов. 10 тягловых козлов. 1 лошадь для быстрого сообщения. 4 специально обученные собаки.

### **Фаза первая: фортификация**

Итак, что мы имеем: невысокий холм на расстоянии 100 метров от Золотой, плоская вершина, на которой бьет родник. Вершина обрыта, вокруг нее неглубокий ров и невысокий вал. Диаметр обрытой части – тридцать метров.



Постройка самого необходимого:

- 1) Привести в порядок ров и вал – 100 человеко-дней.
- 2) Заготовить лес для частокола – длина частокола 94 м, бревно 15 см диаметром, всего надо 626 бревен, каждое бревно 3.0 длиной. 60 человеко-дней.
- 3) Заготовить лес для прочих построек – 30 человеко-дней.
- 4) Построить частокол, каждое бревно врыть на 1 метр, через каждые 3 метра – бревно-подпорка. 100 человеко-часов.

- 5) Удобные площадки для стрелков – 10 штук, 3 метра длиной каждая, с лесенками. 30 человек-дней.
- 6) Сделать ворота – 10 человек-дней.
- 7) Бараки для солдат – прямоугольное одноэтажное бревенчатое здание в центре огороженной площади (второй этаж в перспективе) 10x10 метров – 60 человек-дней.

Итого 390 человеко-дней. И это дни напряженной работы по 14-16 часов.

В процессе обновления рва частенько будут встречаться кости, как человеческие, так и ороczy. Одному из работающих на рву повезет, он найдет на удивление хорошо сохранившийся меч. *«Капитан, Капитан, смотрите, что я нашел!» «ну, раз нашел, значит владей!»*. Это меч одного из защитников форта, погибшего в последней защите. Он магический +1, can cast light once per day. Этот меч завез на Варн один из переселенцев, он называл его «Искорка». Собственно, это название как раз и выбито у него на клинке. *«Выковано Зевом Серым из клана Синевородых, зачаровано свободным волшебником Гонорием Иккерманом, 1301 год»*.

На данном этапе желательно вмешательство партии в процесс постройки, улучшение планировки и прочая. Надо понимать, что, по крайней мере, треть солдат постоянно будет стоять на страже, так что работа будет идти не так быстро, как хотелось бы. Партии придется и копать, стоять на страже и валить лес. Не слишком-то аристократическое занятие, ага? Но спесь надо сбить. И привить ненависть к королю.

Через несколько дней до форта Клемент дойдет слух о том, что какой-то из недавно разжалованных аристократов в компании с еще одним из семейства Барр дезертировал из форта Аскет, куда был сослан. Причиной вроде бы как послужил отказ отпустить его в вылазку за Золотую за, представьте себе, его конем. Это, конечно, Тор Веллунг, который не мог оставить своего верного коня в дикарских лесах, и Джордж Барр.

Каждый день постройки кидаем d20.

1-10 день прошел спокойно.

11-12 дождь, сделано только ½ дела.

13 – ливень, работать невозможно.

14 – нападение на группу лесозаготовки.

15 – видели орков неподалеку.

16 – видели краснокожих неподалеку.

17 – группа краснокожих обстреляла форт из-за реки и скрылась.

18 – орки атакуют!

19 – краснокожие атакуют!

20 – серьезная, хорошо подготовленная атака на форт.

Достаточно скоро станет понятно, что партия – это самая боеспособная сила в форте Клемент, так что им больше всего придется стоять в охране. Думаю, они не будут против.

У партии, скорее всего, возникнут вопросы – зачем вообще восстанавливать форт Клемент, почему это делается такими малыми силами, почему бы тогда уж не перенести всю линию границы вперед. Ответить на это никто не может. Да, это странно. Ну, положим, почти все силы сейчас на границе с Империей, но зачем злить орков и дикарей, строя фортификацию прямо у них под носом? Почему, действительно, такие малые силы?

На самом деле причин тому несколько. Во-первых, король надеется, что «форт смертников» оправдает свое название. Во вторых, если на небольшую группу орки еще могут не обратить внимания, то на большое войско они отреагируют несомненно жестко. Задача форта Клемент – раннее оповещение о вылазках орков, изучение их тактики, провоцирование орков на применение наличествующих у них средств, соответственно, определение их потенциала. Своего рода щит, который должен принять на себя первые атаки, самые яростные орков. Опять же, место, куда можно будет ссылать слишком уж буйных юнцов.

Сейчас линия пограничных постов проходит где-то на восемь километров глубже в человеческую территорию. Патрули, бывают, доходят и до Золотой, но не слишком часто. Ближайшее крупное укрепление – форт Бертран, где-то в четырнадцати километрах от Форта Клемент. Оттуда и пойдет помощь, если таковая потребуется. В пограничных заставах народа не густо, так что на помощь оттуда рассчитывать не приходится. До форта Бертран минимум час на лошади, два часа пешего хода. Отряд оттуда придет еще через три часа. Голубь с сообщением долетит за двадцать минут, но есть 10% вероятность на то, что он задержится и прилетит только через час, и 3% вероятность, что он не прилетит вовсе. Вообще в голубятне пять голубей до форта Клемент и пять – до столицы.

### ***Фаза вторая: старатели и банда Акоста***

Ну, худо-бедно укрепились. Можно защититься от не слишком большого войска, выдержать несколько дней осады. Наконец-то партия освободилась от строительных обязанностей (рабочие продолжают что-то строить и укреплять уже имеющееся). Пришла пора познакомиться с местными. А местные здесь понятны какие – старатели. Народ строгий, жесткий, до собственной выгоды очень серьезный.

Старатели приходят и уходят, многие приходят не зная почти ничего о старательстве, и гибнут по чем зря. Есть несколько старожилов, опытных старателей, моющих золото уже не первый год. У некоторых есть небольшие избушки неподалеку. Они осторожны, хорошо научились спасаться от орков. В форте постоянно будут просить убежища неудачливые старатели. Если давать кров всем, то скоро форт превратится в ночлежку. К тому же, дисциплина будет ни к черту, азартные игры, пьянство и мордобой. Может дойти и до убийства.

### **Старатели**

Среди старателей больше всего зеленой молодежи, большинство которой, попробовав чуток опасности и намыв немного золота, убираются туда, откуда пришли. Потом они рассказывают невероятные сказки о своем героизме. Но это потом, а сейчас они здесь и им нечего противопоставить острой стали – только если трусость и быстрые ноги. Но есть и другие, те, кто живет здесь уже не первый год, и

живет даже не потому, что хочет много золота, а просто потому, что такая жизнь им нравится. Просто потому, что им невыносимо скучно жить в пыльных и шумных городах.

**Борода** – это, представьте себе, дварф. Только не местный дварф, а дварф с большой земли. Нет, ну только представьте себе – дварф на корабле, посреди океана! И действительно, мужества ему не занимать. Борода довольно стар, и так много общался с людьми, что и родной язык-то уже небось позабыл. Но золото и камни он любит. Местные дварфы прощают ему многое из того, что не простили бы больше никому другому. Он живет в предгорьях, в уютной пещере. В долине его видят редко, только когда он спускается поторговать. Он изрядно добродушен, любит поболтать. Но на агрессию реагирует сразу и жестко. И ненавидит орков.

Boroda the NG dwarven fighter level 5.

Str 16, Dex 8, Con 18, Int 12, Wis 14, Cha 9.

AC 0 (plate mail +1q, shield). Battle Axe (+2q) master thac0 11, 1.5x2d4+8.

Rod of resurrection 2 charges. Но не надо думать, что он будет оживлять всех подряд, об этом в общем и не знает никто.

**Лейя «Вампир» Доулинг.** Старатели на Золотой хотят вкусно поесть, им нужно оборудование, оружие и прочие товары. А еще у них много золота. Так что, по меньшей мере, логично было то, что появился кто-то, кто за разумные деньги готов был все это продать. Да, можно потратить несколько дней, и купить все в городе. Но кому хочется куда-то идти? Сама Лейя способна заторговать кого угодно, отсюда и кличка. Купить у нее можно почти все, только вот цена будет вдвое выше, чем было бы в городе. Лейе с виду лет тридцать, она очень красива, у нее замечательный бархатный голос. Сама она commoner, но вот три ее мужа уже отнюдь не коммонеры. Алан Крэдрок, воин четвертого уровня. Барри Смит, маг пятого уровня. Джошуа Кирб, друид, четвертый уровень. Живут дружно, их дом стоит на вершине холма, посреди небольшой рощи. Роща и защищает их от орков и прочих недоброжелателей. Четыре дерева в роще, это на самом деле треанты (7HD each, 34, 50, 44, 41 hp, speaks imperial, very intelligent, LG, AC 0, thac0 13, 2x2d8, can animate 2 trees). Откуда они взялись, и почему помогают этой странной семье – загадка.

**Рон «Трясучка» Миллер.** Невероятно жаден до золота, странно, что он не родился дварфом! Отсюда и кличка, его просто трясет от вида золота, и он хочет, чтобы все оно было его. Судя по слухам, у него накоплены огромные богатства, только никто не знает, где тайник. Уже седой, сморщенное лицо, загоревшее до черноты, черные глаза и вонючие портянки – вот что сразу же замечаешь при встрече с ним.

Ron «greedy» Miller. Human CN rogue 4. Dex 16. HP 17. AC 1 (chain +1q + dex + style). Long sword thac0 17 1.5x1d8+1. Potion of healing.

**Том «Кирка» Кирк.** Мужик в расцвете сил, он, похоже, не очень-то интересуется золотом. Ему скорее интересны люди, которые сюда приходят. Он часто помогает новичкам. Так добр, что даже подозрительно. И не зря подозрительно, на самом деле он – агент Секретной Службы. И за фортом Клемент он наблюдать будет пристально, в этом можете не сомневаться. Широкое, открытое лицо, обрамленное густой рыжей бородой, сам он очень высокий, явно сильный, хороший боец, отличный лекарь и травник.



Tom «the Pick» Kirk. Human TN fighter/cleric. 4/4 level. Str 18/33 Dex 14 Con 13 Int 15 Wis 15 Cha 16. AC 3 (chain + shield). HP 29. Long Sword thac0 16, 1.5x1d8+3. Long Bow. Herbalist. Healer.

**Дэн «мечтатель» Сигрэйв.** Мечтает накопить кучу денег и, добыв заклинание воскрешения, оживить свою погибшую любимую. Он немного свихнулся на этой почве, у него могучая идея фикс. На Золотой он обретается уже не первый год, скопил, вероятно, уже очень много. Только, похоже, что он так углубился в процесс, что забыл о своей цели. Или все же нет? Ради золота, в общем-то, готов на все. Все еще красивый, молодой, зато весь покрыт шрамами. Известно, что в бою он входит в состояние ярости, и близко к нему лучше не подходить. Очень любит забывать свои обещания.

Str 17 (18/00), Dex 13, Con 16, Int 9, Wis 11, Cha 13.

Human fighter 4 (berserker) AC 3 (plate mail), HP 41(60). Two-handed sword thac0 16(12), 1.5x1d10+3(+8).

Вообще, надо отметить, что больше всего партии предстоит общаться с рядовыми зелеными старателями, у которых постоянно проблемы и которым не везет. А вот старожилам, про чью удивительную удачу ходят легенды, в форте почти не появляются – партии придется их поискать.

### Банда Акоста

С самого начала вам будут рассказывать разные ужасы о банде Акоста, которая действует в этих краях. Они будут страшнее орков и краснокожих... Грабят старателей, отбирая золото, заработанное собственным потом и кровью. Часто убивают даже тех, кто не сопротивляется. Ходят слухи, что несколько раз они маскировали самые страшные свои дела под рейды орков. Точно известно, что у них есть маг. Вроде как есть и священник. Всего их человек десять. Где их логово, никто не знает, вероятно, где-то в горах.

**Акост** – организатор и бессменный лидер банды. Всегда ходит на дело в закрытом шлеме, и никто из тех, кто видел его лицо, в живых не остается. Благородных кровей, он не мог сдерживать свои асоциальные порывы, и был, в конце концов, вынужден бежать из Тироля, спасаясь от справедливого суда и разгневанных горожан. Его великая мечта – собрать побольше денег и убраться с Варна. Империя, вот это да! Там уж можно будет развернуться. 25 лет, очень симпатичный с виду парень, неплохой лидер, умен. Только вот невероятно зол, жесток и без понятия о чести.

Akost the CE human fighter 3.

Str 10 Dex 17 Con 15 Int 14 Wis 7 Cha 17.

AC 2 (chain + dex), HP 20.

Long sword (+1q) specialist (thac0 16 1d8+3) + dagger (+1q) (thac0 17, 1d4+1).

Potion of strong healing (4d4+4), potion of invulnerability (+1 or better to hit, -2AC, -2 st, 5d4 rounds), potion of fly.

**Шансон** – самый старый член банды, они были вместе еще и в бытность Акоста благородным лордом. Личный телохранитель, человек, к которому Акост даже иногда прислушивается. Лет 35, большой бородатый мужик. Спокоен и

уравновешен, так что служит своеобразным тормозом для бросающегося в крайности Акоста.

Chanson the LE human fighter 4.

Str 17, Dex 13, Con 16, Int 11, Wis 14, Cha 8.

AC 1 (plate mail + shield). HP 36.

Battle axe specialist (thac0 15, 1.5x1d8+3)

Potion of strong healing (4d4+4), Potion of invisibility.

**Огаркин** – этот полуорк прибил к банде уже в этих краях. Не прижился он у орков, потом что-то натворил, и вынужден был бежать. На Золотой столкнулся с бандой, и, о чудо, они как-то поняли, что им по пути. Типичный полуорк, уродливый как смерть и не очень-то умный, но сильный и выносливый.

Ogarkin the NE half-orc barbarian 5.

Str 18/55 Dex 11 Con 17 Int 7 Wis 7 Cha 4.

AC 3 (orcish plate mail), HP 49.

Great axe specialist (thac0 13, 1.5x2d6+5).

**Фимиам Звездочет** – волшебник, давно разочаровавшийся в Искусстве, он просто хочет много денег и убраться подальше с этого острова, где у него слишком много врагов. Сорок лет, светлые волосы, завязанные в хвост, светлые, холодные глаза, сухое лицо.

Fimiam the Stargazer the CN human invoker 4.

Str 11 Dex 13 Con 16 Int 15 Wis 11 Cha 9.

AC 6 (armor). HP 20.

Quarterstaff (+1m), s/a cast armor 1 per day. thac0 18 1x2d4+1.

Scroll of magic missile, levitate, reduce (45 rounds, down to 10%, target must be seen)

Potion of healing (2d4+2).

Spells [4/3] Magic Missile x 3, Burning Hands.

Mirror Image 1d4+1 images, 12 rounds, Web 20x10x4 метра, на расстоянии 20 метров, бросок с -3, Blindness (70 метров, st negates, only dispel magic can help).

**Папаша Гиви** – приплывший на Варн тридцать лет назад, он двадцать провел в пещере постясь и медитируя. Судя по всему, ему открылась некая великая истина, так что медитировать он резко перестал, а стал заниматься разбоем. Откуда у него все еще берутся заклинания – загадка. Почти метровой длины спутанная борода, глубоко утопленные глаза поблескивают из-за кустистых бровей, могучий нос крючком, кожа вся в красных прожилках лопнувших капилляров, окованный железом посох, панцирь, шлем он никогда не одевает. Любимое занятие – мучить пленных, а уж если ему в руки попадет женщина, то вообще туши свет.

Papasha Givi the CE human cleric 5.

Str 13 Dex 9 Con 11 Int 11 Wis 8 Cha 7.

HP 30. AC 3 (plate mail).

Battle quarterstaff (+1q) thac0 16 1.5x2d4+1.

Potion of strong healing (4d4+4)

Spells [3/3/1] command (w/o st), sanctuary (7 rounds, small silver mirror, ), clw

Hold person (1d4 persons, 10 rounds, piece of iron, st negates), heat metal, silence 15` (10 rounds) Feign death

Это ядро банды. Все остальные – это пушечное мясо, расходный материал. Сейчас это шесть человек, все воины 2-ого уровня, Hp 15, 12, 13, 12, 14, 21. AC 6 (studded leather + shield). Long sword thac0 19, 1x1d8. У каждого, кроме всего прочего, есть еще по легкому арбалету.

### Логово банды Акоста

Как и у любой приличной банды, у банды Акоста есть свое секретное убежище. Это пещера в горах, где-то два километра вверх по течению Золотой. В этом месте она протекает через глубокое узкое ущелье с отвесными стенами, и пещера как раз в правой стене ущелья. Вход в пещеру из долины неподалеку, он хорошо замаскирован, и найти его нелегко. Долина почти постоянно просматривается часовым. Длинный узкий ход приводит в большую пещеру десять метров высотой, тридцать длиной и пятнадцать шириной. Она идет почти параллельно Золотой, и в одной из стен даже есть несколько отверстий, выходящих в то ущелье, где она течет. Открывается замечательный вид на бушующую снизу реку, всю в клочьях пены. В пещере всегда шумно. Тут у бандитов хранятся припасы, оружие, тут же содержатся пленники.

### Акост нарывается

То, что было рассказами, вскоре станет очевидной, и довольно грустной реальностью.

- 1) Патруль из форта наткнется на тела двух мертвых старателей на отмели чуть ниже форта по течению. Имен их никто не знает, видимо, они из новеньких. У обоих перерезано горло, похоже, что они не сопротивлялись. Золота нет, весь инвентарь на месте. Может, конечно, и орки, хотя не очень-то на них похоже. Странно, что старатели не сопротивлялись.
- 2) Группа старателей приведет в форт своего ослепшего товарища. Он работал, и вдруг полностью ослеп. Ужасно испугался, а тут еще голос из черноты – «э, дружище, да ты же слепой! Зачем тебе столько золота?!». Его несколько раз ударили чем-то тяжелым, видимо, из баловства, и тот же голос сказал «да, Звездочет, веселиться ты умеешь». Слепота никак не проходила, и его нашли и вытащили уже чуть ли не из лап орков друзья-старатели.
- 3) Трое старателей работали на реке, и тут, неожиданно, из кустов вышел человек в доспехе и сказал «ну что, много мне сегодня золотишка намыли?». И тут же из кустов высунулось человек десять с арбалетами, а еще там был полуорк с огромным топором!!! Ну, пришлось отдать, что же тут сделаешь. Вот, Виталь дернулся, так ему руку из арбалета прострелили. Странно, как же мы, опытные старатели, ничего не услышали! Ведь целая ватага подкралась, и в тяжелых доспехах, а совершенно бесшумно.
- 4) Патруль из форта натывается на Шансона, Огаркина, Гиви и трех расходных, потрошащих пару старателей. Один уже лежит в луже крови, Огаркин зарубил его топором. Гиви же поджаривает на костре второго, потыкивает его ножиком и приговаривает «где золото, где золото?». На патруль Гиви резво кастует hold person, после чего тем не остается ничего иного, как сдаться (в патруле 4 молодых солдата). После некоторого количества запугивания и издевательств Шансон им заявляет «Ладно, пожалеем вас на этот раз, живите. И передайте своему

командиру, чтобы не вмешивался, пусть делает свое дело, и строит орков, а мы будем строить наших золотоносных червячков».

- 5) Похищают Рона Трясучку. Он, в общем, им нафиг не сдался, но вот его золото – очень даже. Правда это гад не желает говорить, где же он его прячет. Пришлось взять с собой с тем, чтобы попытаться более основательно. Кто-то это видел и донесет до остальных. Рано или поздно новость доберется и до форта.

Думается, что партии этого должно хватить. «Уничтожить наглецов!». Пора собирать сведения, столкнуть партию с бандой лицом к лицу, дать понять, что бандиты круты, и так просто их не уничтожишь. Надо бы выследить, где их логово, попробовать устроить засаду и поубивать их небольшими группами.

Возможность такая представится. Небольшая потрошительная вылазка под началом Гиви. В комплекте Огаркин и трое расходных. С вероятностью бандиты отступят, без сомнений оставив за собой трупы молодых. Вы хотите войны? Вам будет война! Ночью в форт прилетит стрела с continuous light и бумагой, где дается последнее предупреждение – либо вы оставляете нас в покое, либо скоро умрете. Ваш выбор?

Дальше, ночные обстрелы, как-нибудь в грозу Гиви кастует call lightning, 5 ударов по 7d8... Правда бросает их он случайным образом, так что, скорее всего, партия это переживет. А вот форт будет изрядно разрушен. В общем, ситуация накалится дальше некуда. А ведь еще и орки есть, да.

#### А где же золото?!

Партию не может не заинтересовать то золото, которое нагребил Акост за год своего разбоя. Его должно бы быть немало. Если кого-то из расходных бандитов возьмут в плен (а это вполне реально), то он довольно легко расколется и все расскажет. Расскажет и где находится укрытие (примерно, он не очень хорошо ориентируется в этих горах, а возвращались они обычно ночью) и кто состоит в банде. Акост всем обещает выдать их долю, когда дело будет сделано, перед отплытием с Варна. И все золото забирает себе. Только вот многие уже погибли, а золото их так и осталось у Акоста. И он побаивается, что их всех ждет такая участь. Кроме приближенной четверки, разве что. А золото хранится в пещере.

На тот случай, если придется совсем худо, у пятерки Акоста есть специальный план отхода. Все уходят по одному, встреча же намечена в одном из фьордов неподалеку от Тироля. Сам Акост улетает на potion of fly, забирая с собой все золото. А это около пятидесяти килограмм (6.000 gr). Золото хранится в сундуке с плотно закрытой крышкой (на сундуке – fire trap на 4d4+4). Сундук стоит в дальнем конце пещеры на возвышении, на которое так просто не забраться. Прямо за ним – достаточно большой пролом, через который можно вылететь в русло Золотой. У Шансона – potion of invisibility. У Гиви – feign death. У Звездочета – reduce (есть узкий-узкий лаз наружу), levitate, вся его магия. А Огаркину придется умереть, прикрывая их отход, все равно в боевой ярости он не способен отступить.

#### Так кто же такой Акост?

Пришла пора раскрыть его личность, так как партия, думается, еще с ним столкнется. На самом деле этого человека зовут Константин Ардо, и, как не сложно

догадаться, он родственник короля. Собственно, это старший брат Роланда Ардо. С самого детства Константин выказывал невероятную жестокость, его порочность ужасала. К тому моменту, когда Бьерн узурпировал власть, Константину было пятнадцать лет, и он уже успел нагрешить так, что его дальнейшее пребывание в Риошере было невозможно, ему грозила смертная казнь, и, что страшнее, расправа толпы, от которой его не спасла бы и королевская воля. Посему он был тайно выселен в Тироль, где жил под другим именем. Впрочем, он и там отличился, его подозревали в серии убийств и изнасилований. Опять пришлось переезжать. Его родители помогали ему, хотя и прекрасно знали, что он творит. Несколько лет назад Константин был пойман на месте преступления – он жестоко убил дочь Конрада де Ферриньо, известного волшебника. Смертная казнь была, казалось, неминуема, но Королевская Секретная Служба устроила ему побег. Ему рекомендуют не появляться в городах на Варне, объявляют, что больше помощи ему ждать не следует, и его жизнь теперь в его собственных руках. Со своим старым товарищем по кличке Шансон он обосновывается на границе, выкупает у дварфов право жить в их горах, и начинает разбойничать, более не боясь закона. Он обижен на своих родственников, и без их поддержки ему непривычно и сложно. Понемногу он приходит к мысли, что его родственники заслуживают только смерти, а трон должен достаться ему. Он умен, и понимает, что осуществить это не так просто, и его план таков – накопить денег, перебраться в Империю, сделать там карьеру, вернуться во главе имперского войска, уничтожить всех Ардо и править островом от имени императора железной рукой (а император далеко).

Скорее всего, ему удастся спастись из той ловушки, которую готовит ему партия, а это значит, что он попытается реализовать свой план. Ресурсов у него уже достаточно. Возможно, что он (с некоторой помощью родственников) похитит один из кораблей, стоящих в Риошерской гавани. И где-то через год-два он вернется. И вернется не один.

**Лейя.** Она просто обычный человек, не ведьма и ничего подобного. Роцца – не друидическая, вполне обычная. Лейю интересует финансовая выгода, хотя и просто поговорить ей тоже интересно. Поиграть в богиню ей приятно. Кстати, *potion of fire breath*, который она дала партии, на самом деле – *of delusion*. Так бывает, это не злой умысел, просто так вышло. Думается, что многое из того, что останется от банды, осядет, в конце концов, в ее кладовых.

**Кирка.** Ему дано задание присмотреть за партией, так что он будет ошиваться около форта, попробует затесаться в отряд, который пойдет громить Акоста. В битве участвовать не рвется («я бы лучше полечил»), но если придется, то готов.

**Борода.** Готов помочь, но только потому, что там есть полуорк. Его он постарается взять на себя.

**Мечтатель.** Ему на все наплевать. Если представится возможность разжиться, то он ей воспользуется, независимо от того, кто ему заплатит. Если можно будет кого-то ограбить, а добыча велика – он и ей воспользуется. Ведь у него высшая, великая цель. И все остальное неважно. И он очень хочет найти логово Трясучки раньше Акоста.

**Разности.** Отряд под руководством Скалы уничтожил группу из восьми орков, устроив им засаду, с нашей стороны обошлось без потерь. Рики и Шимоку поймали перу старателей, которые грабили третьего – видимо, лавры Акоста не давали им покоя. С очередным обозом прибыли «значки за храбрость», базовая армейская награда, для выдачи которой не требуется именного приказа. На парадном построении они были вручены всем партийцам кроме де Сильвара, а также Рики и товарищу с магическим мечом, проявившему чудеса храбрости в той битве с орками.

#### Финальное столкновение с бандой

Акост готов встретить врагов. Пещеру сложно найти, единственное ущелье, которое ведет в долину, где начинается вход, отлично исследовано, и в нем готовы ловушки. На нескольких доминирующих окрестных вершинах стоят дозорные (сигнал – крик совы, охотник может определить фальшь, wis check). По дну ущелья растянута четыре растяжки, которые вызывают небольшие обвалы – dex check to evade, 2d6 повреждений. Эти обвалы будут хорошо слышны. Кроме этого там же стоит пять fire trap based ловушек – фальшивые камни, наступив на которые ты открываешь небольшую зачарованную коробочку, и срабатывает fire trap на 4d4 save for half. Это тоже слышно.

Когда отряд проберется в долину, то дозорные, не спускаясь со скал, будут тревожить его выстрелами из арбалетов. Там же, на скалах, Шансон (на этот раз в кольчуге) с луком. Найти вход в туннель не так просто, потребуется d6x10 минут на поиски. Где-то через пять метров туннель перегороден тяжелой металлической решеткой, через которую в партию будут стрелять. Такая же решетка преграждает вход в основную пещеру. В самый разгар битвы в спину нашему отряду ударят Шансон и два бандита. В самой пещере все остальные. В случае очевидного поражения опытные бандиты попытаются убежать, оставив молодняк на растерзание врага.

Умная партия сама попробует устроить засаду, чтобы вынудить банду биться в неудобных для нее условиях, или, еще лучше, уничтожить ее по частям. Сделать это будет непросто, Акост осторожен, и вполне способен ждать. Но когда Рон «трясучка» расколется, то тут уже ждать он не будет – собрав все силы, пойдет за золотом. Снаружи уничтожить их будет намного проще.

Кстати, надо намекнуть партии о том, кто же такой этот Акост. Любой из пленных знает, что его настоящее имя – Константин, а Шансон знает, что он – Ардо. Если партии удастся увидеть его лицо, то будут некоторые шансы на то, что потом его получится опознать. Хороший физиономист сможет увидеть в его лице общие для всех Ардо черты.

#### ***Фаза третья: форт Клемент будет разрушен!***

Пока партия разобралась только с родными, людскими проблемами. А орки и дикари уже все знают про форт, их разведчики пересчитали всех защитников, и, что бы думали? Они решили, что эту наглую кучку людишек надо уничтожить. Да, на счастье форта это не решение всех орков и краснокожих, а только одного клана

орков и одного племени краснокожих. Остальные считают, что нет смысла разрушать Клемент. Итак, первый враг – это молодой краснокожий по имени Улюлео, для которого это первое задание (на самом деле, дано ему в качестве теста), так что он будет очень стараться. Но вот с ресурсами у него не очень. Возможно, что он сможет привести с собой нескольких гигантов с холмов, с которыми у краснокожих неплохие отношения.

### Первая атака

Первая атака будет относительно легкой. Это краснокожие. С дисциплиной и тактикой у них плохо, пусть они и отличные воины поодиночке. Итак, отряд Улюлео «Бараний Рог» это:

- 1) Сам Улюлео, младший сын вождя племени Рыбы Шкуры. Fighter 4, 18hp, AC 7 (leather + dex). Long bow specialist thac0 14 2x1d8. Hand axe thac0 17 1x1d6+1.
- 2) Шаман «Берцовая Кость». Shaman 4, 25hp, AC 10. Spells [4/3] Bless, Entangle, CLW x 2, Dust Devil, Hold Person, Produce Flame.
- 3) 30 воинов 2 уровня. AC 7, long bow thac0 18 2x1d8, Hand axe thac0 19 1x1d6+1.

Атака случится среди бела дня. Поначалу враги, улюлюкая, будут бегать кругами вокруг форта, засыпая его горящими стрелами. Впрочем, не видя особенного результата, подогретые боевой яростью, они скоро бросаются в атаку. У каждого бойца с собой крюк на веревке, с их помощью они планируют перебраться через стены, больше же никаких планов у них нет. Берцовая Кость будет закидывать частокол своим Produce Flame. Убедившись, что выбранный способ проникновения в форт малоэффективен, и потеряв до 30% воинов, Улюлео скомандует отступление.

Цезарь об этом нападении – *«Да знаю я этих краснокожих, собрались вожди, выкурили десяток трубок, стало им хорошо, и захотелось спать, а не воевать. А тут как раз кто-то вспомнил, что младший сын одного из вождей совсем еще не участвовал в боях. Ну так пусть пойдет, возьмет с собой молодых воинов, пусть попробуют крови, пусть становятся настоящим воинами! Сказали так, и завалились спать. А нам расхлебывать».*

### Вторая атака

Вторая атака – это то, что определит будущее форта. На сей раз атакуют орки, они хорошо подготовлены и у них есть вполне четкий план атаки. Итак, отряд Пожирателя Камней из клана Расколота Башка:

- 1) Сам Пожиратель Камней, fighter 5. AC 1 (plate + shield). HP 36. Long sword thac0 14 1.5x1d8+3.
- 2) Трое его телохранителей. Fighters 3 level. AC 3 (plate mail). HP 16, 14, 25. Great Axe thac0 17 1.5x2d6+2.
- 3) Катапульта и три солдата расчета (1 level). Катапульта бьет на 500 метров, thac0 20, камень снимает 3d8+3. Запас камней – 20 штук. Основная ее задача – пробить дыру в частоколе. Дыра образуется после того, как с одной секции стены списано больше 60 хитов.
- 4) 30 солдат. 2 level fighters, AC 4 (chain mail+shield). Battle axe thac0 19, 1x2d4. Crossbow thac0 19, 1x1d6+1.

План атаки таков: сперва катапульта метает свои 20 камней. По камню каждую минуту. После этого орки идут в атаку (командир с охраной смотрит издалека).

Орки идут в два ряда, первый прикрыт ростовыми щитами, второй стреляет из арбалетов. Еще парочка орков в центре тащит небольшой импровизированный мост, который предполагается перебросить через ров. Командир с охраной бросится в бой, как только будет надежная дорога через ров и через стену. Орки отступят только в случае явного поражения. Если партия какими либо методами разрушит катапульту, то орки все равно идут в атаку, на этот раз со стороны ворот. Четверо несут ствол дерева на веревках, которым эти ворота предполагается выбить. На это потребуется десять раундов.

Вообще, клан Расколота Башка славится своей безбашенностью. Пожиратель Камней действует на собственный страх и риск. Дело в том, что десять лет назад он уже участвовал в штурме форта Клемент, в тот раз успешном, но потерял почти весь свой отряд. И сейчас то, что форт отстроен для него совершенно невыносимо. Так что, собрав свой личный отряд, он отправился покарать этих «наглых белокожих слизней».

Вполне возможно, что остатки отряда краснокожих присоединятся к оркам. Если сам Улулео уцелел, то с ними будет три гиганта. Два в шкурах (56, 51 hp) и один в самодельном металлическом доспехе (61 hp). Hill Giant. Int 5-6. CE. Huge (15' tall, 4000 pounds). AC 3 (5). HD 12+1. MV 12. Thac0 9, club 2d6+7. Hurling rocks for 2d8 (200 yards). Morale - elite. XP 3000.

Если будет скучновато, то это пропускаем. Пришло время возвращаться...

### Ogres and bugbears

К этому времени как раз завершился секретный проект орков по выращиванию новой искусственной расы, расы, которая бы поставляла дешевых воинов, которые не задавали бы лишних вопросов. Так и получились bugbears, и на форте Клемент их решено было испытать. Гибрид гоблина и медведя, большие, сильные, но очень тупые и исполнительные. В целом человекоподобные, но зубы и когти у них явно от зверя. Bugbear CE, Int 4-5, HD 3+3, AC 5 (improvised armor), thac0 17 (battle axe), 1x2d4+2. Large (7 feet). XP 120.

С ними в компании частенько встречаются огры. Ogre CE, Int 6-8, HD 4+4, AC 5 (poorly made plate), thac0 17 (talons), 1x1d10+2. Large (9 feet, 300 pounds). XP 270. Ogre warrior. Int 6-8, HD 5+5, AC 3 (plate mail), thac0 15 (2 handed sword), 1x1d10+6. Large (10 feet, 350 pounds). XP 650.

### ***Post Mortem 06/10/2002***

Итак, очередная игра успешно проведена. Партия дождалась королевского эmissара, была арестована и провела месяц в тюрьме. Дальше был суд, лишение титулов и ссылка. Прибыли в форт Клемент, где капитан Цезарь как раз начал отстраивать фортификацию. Дальше было почти два месяца напряженной работы по укреплению форта. Постоянные стычки с орками и дикарями. Обычные пограничные будни, полные опасности и богатые экспой. Сессия была не особенно увлекательной, но совершенно необходимой для создания атмосферы и получения опыта, в конце концов, для дальнейших испытаний он пригодится. Оценка - три с плюсом.

Заметки:

- 1) Миранде жутко не везет. Что бы такого с ней сделать...
- 2) Надо лучше раскрыть характер Цезаря и остальных боевых товарищей из форта.



- 3) Разнообразные и более сложные бои.
- 4) Придумать специальную систему для обсчета массовых сражений с отыгрышем только наиболее интересных боев.
- 5) Почти у всех в партии +1 качественное оружие, так что боеспособность пропорционально возросла. Есть немного магических предметов, но ими не пользуются, храня для действительно важного случая.
- 6) Суд был 1-ого сентября. Форт был достроен 15-ого октября.
- 7) Первая встреча со старателями состоялась, они привели своего ослепшего товарища (работа Звездочета).

### ***Post Mortem 13/10/2002***

Столкновение с бандой Акоста, знакомство со старателями и местными старожилами, битва с Шансоном, Гиви и тремя бандитами (Шансон и Гиви успешно спасаются бегством), ночное нападение с call lightning, поиски информации, вылазка в горы, битва с ограми. К сожалению, сессия шла довольно вяло, и было скучновато. Пожалуй, партии не хватает интриги.

В общем, надо быстрее завершать эту часть. На следующей сессии разборка с Акостом, после чего как можно быстрее – нападения на форт, и дальше по сюжету. Здесь, на границе, все слишком просто, нет интриги, все очевидно. Это бывает неплохо, но на данный момент хватит.

## **Глава пятая: король жив, да здравствует король!**

Итак, наши аристократы проявили себя на границе с самой лучшей стороны, отбив все нападения врага и уничтожив банду Акоста (хочется думать, что это было так). Предполагается, что к этому моменту партия (пять персонажей) только-только получила пятый уровень. Что же было дальше? А дальше служба продолжится. Случится несколько покушений на партийных Фалье, потом из Риошера придут письма с плохими новостями – Фалье убивают. Партии необходимо срочно вернуться домой – хотя бы на неделю.

### ***Похищение «Неутомимого»***

Через месяц после разгрома банды Акоста, если сам Акост выживет, из Риошерской гавани будет угнана трехмачтовая каравелла «Неутомимый» (флагман Риошерского флота, четырехмачтовая каравелла «Берегост» счастливо избежит этой участи). Парусное вооружение каравелл – прямое. Кроме этих двух судов флот Варнийского королевства состоит из бригантины, пары двухмачтовых шхун и нескольких легких куттеров и люгтеров, непригодных для океанского путешествия.

Обстоятельства этого чрезвычайного происшествия загадочны. Цепь, перегораживающая вход в гавань, была опущена, дозорные на башнях волнореза «задремали». Как раз в этот день Вольф Ардо объявил смотр Риошерского войска, так что стража и гвардия были изрядно измучены (да, он все еще любит своего сына и оказывает ему некоторое содействие, к тому же, это хорошая возможность избавиться от него раз и навсегда, сохранив совесть чистой). Охрана «Неутомимого» в полном составе улеглась спать, проснулись они уже на берегу. «Неутомимый» отходил абсолютно бесшумно. Когда к гавани, наконец, прибыла гвардия, ей оставалось только бессильно смотреть на удаляющийся корабль... Экипаж «Берегоста» был давно распущен, и для того, чтобы собрать моряков, потребовалось бы изрядно времени. Расследованием занялись следователи из столицы, о результатах их работы ничего не известно. Если партия займется расследованием, то

без проблем узнает, что последний месяц в городе ошивалась куча подозрительных, просоленных типов. После ухода «Неутомимого» они все куда-то исчезли, а с ними еще и кучка старых матросов с «Неутомимого», оставшихся последнее время не у дел. Хорошо порывшись, партия добудет информацию о том, кто же занимался вербовкой ключевых фигур (штурмана, боцмана, капитана), и этот кто-то удивительно по описанию напоминает господина Акоста. В Риошере остался Джон Йок, человек, которого Акост хотел взять навигатором; помешало этому серьезное ножевое ранение, которое Джон получил в пьяной драке. Так что вместо него пошел какой-то малый из Рыбацкого. Джон может рассказать много интересного.

На самом деле Бьерну все известно, скрыть такой позор (корабль-то украл близкий родственник короля!) абсолютно необходимо, и именно этим, а не расследованием, занимаются дознаватели из столицы. Акост собрал своих старых знакомых, и вообще всех, кто мог ему быть полезен, нанял головорезов из Рыбацкого (почти все когда-то были пиратами) и недовольных матросов. С помощью магии и подкупа, где надо, устроил угон. Все прошло чудесно. От острова судно отходило скрытое иллюзией, да еще и ночью, так что имперских судов удалось успешно избежать. «Я еще вернусь!» - в радостном исступлении орал Акост удаляющемуся берегу...

### *Воссоединение*

Как-то раз, когда партия будет в патруле, из кустов раздастся свист, и шепот – «эй, народ!». Эге, да это же Веллунг и Барр! И лошадь Веллунга с ними. Они уже давно вернулись от орков, и прячутся здесь, на границе. Вполне может быть, что слухи о об этой парочке уже дойдут до партии, и она будет искать друзей осознанно. Кроме того, пойдет ориентировка на этих двоих – дело в том, что на них наткнулся патруль, и, так получилось, что патруль они частично порубили – слишком уж наглый был командир. Веллунг плевать хотел на приказы короля, особенно, если они мешают ему разыскать его любимого коня. Барру же просто было скучно, ведь там, в форте Бертран, даже некого убивать и вообще ничего не происходит. И вот, увидав знакомые лица, они решили показаться. Нет, они еще не решили, что делать. Барр думает, как бы свалиться с острова – все равно здесь жизни уже никакой не будет, Веллунг, в общем-то, тоже не против, но только если можно будет взять с собой коня ☺. Зато за это время они успели подняться на один уровень. Барр расскажет, что его дед рассказывал ему о пути на большую землю через глубокое подземье, вроде как кто-то так до острова добирался.

### *Покушение*

Миранду и/или Джорджа пытаются убить. Собственно, поняв, что с поражением Улулео, и принимая во внимание решение совета орков и краснокожих не трогать форт, Фалье больше ничто не угрожает, король отдает таки приказ об их устранении. Приказ доходит до местного резидента – Тома Кирка. А что подделаешь, работа такая, сказал Том, и занялся делом. Приготовил яд (10+(-2 for 1d10 rounds)/20+(-2 for 1d10 rounds)), и стал выжидать. В удобный момент он выстрелит. На стрелах вырезано «Привет от Акоста». Ложный след. Путь отступления тщательно продуман. Вместе с тем, жертва выживет, кто же мог рассчитывать, что она пятого уровня. Том рапортует о неудаче и готовит следующее покушение. Если его поймают, то он придумает какую-нибудь похожую на правду причину, и со спокойной совестью отправится в форт Бертран, зная, что суд ему не грозит, и очень

скоро его освободят. На некоторое время покушения прекратятся, Служба будет анализировать информацию.

### **Второе покушение**

Ну что же, покушение на Джорджа не удалось, но ведь есть еще Миранда, не могли же про нее забыть? Но кто сможет её убить, учитывая то, что наружу партия выходит только в полном составе? Очевидно только тот, кому она доверяет. Так кто же это?! Вспомним-ка, ведь есть Рики, парень, через которого проходит вся информация форта, неужели он – не агент? Да ни в жизнь не поверю! И вот, Рики предлагает Миранде выбраться с ним за травками, оба же гербалисты. Миртур как раз в патруле, так что присоединиться не сможет. Отойдя достаточно далеко от форта, Рики при первой удачной возможности попытается исполнить свою смертоносную миссию. Если Миранда будет достаточно осторожна, то можно будет дать ей шанс заметить удар, иначе же это будет сюрпрайз. Рики ударит узким стилетом, который с легкостью проникнет через звенья кольчуги, занеся в кровь Миранды сильнейший парализующий яд. Повреждения – всего 1d4, но яд куда опаснее – в случае запоротого броска полное обездвижение через раунд после удара на шесть часов. В случае выкинутого броска полное обездвижение наступит только через десять минут, но на это время будет -2 ко всем броскам,  $\frac{1}{2}$  dex,  $\frac{1}{2}$  str,  $\frac{1}{2}$  con. *«Ничего личного, Миранда, ничего личного»* – просипит Рики ей в ухо, придерживая тело, пока оно опускается (ли?) на землю. После чего он достает свой меч... Но тут (только если не справится сама Миранда!!!) с дерева спрыгивает Шимоку, оглашая окрестности криком *«кияяяяяя!»*. Первым же ударом ногой он выбивает меч из руки Рики, затем несколько ударов по корпусу, и завершается серия захватом шеи и её (с громким хрустом) ломанием. *«Моя давно подозревала этого человека, моя не доверять ему, и решить посмотреть, куда это он пошел с леди Мирандой, моя рада, что смогла помочь!»* – с поклоном произносит Шимоку. После чего все возвращаются в форт. Некоторых несут ☺ Если Рики останется в живых, то он долго будет сопротивляться попыткам вытащить из него информацию, после чего «сознается», что Акост заплатил ему кучу денег за это дело. Но мы-то знаем, кто на самом деле отдал этот приказ...

### **Плохие новости**

В очередном письме Миранде и Джорджу сообщают, что убили Луизу Фалье. Обстоятельства туманные, убийца не найден. Светлым днем, на базарной площади, ударили в спину отравленным кинжалом. Когда поняли, от чего этой молодой леди стало плохо, было уже поздно. Все Фалье в трауре. Оплатить rise dead они не в состоянии (ну, если бы все сложились, то да, но ведь чужое горе, оно чужое), оживить может старший Барр, и это стоит 2000 gr. Еще есть старый отшельник, который, по слухам, умеет оживлять, но с ним совсем непонятно, как же его уговорить. Деньги ему не нужны. Есть несколько священников на службе короля, но как добиться их благосклонности – непонятно.

И если бы это еще было все. Нет, в Риошер привезли Виктора Фалье. Никто не знает деталей, а сам он все еще не пришел в себя, и лекари говорят, что он может уже никогда не прийти в сознание. Он был найден неподалеку от форта Хельвиг, где проходил службу, кто на него напал и почему остается тайной. На его теле

несколько рубленых ран, и, самое страшное, глубокая рана на голове. Скорее всего, убийцы были уверены, что он не выживет, и оставили его умирать.

Все Фалье сейчас очень обеспокоены, да что там, им просто страшно! Миранду и Джорджа просят быть как можно более осторожными. Остается понять, имеет ли покушение на партийных Фалье что-то общее с тем, что случилось в Риошере и на границе с Виктором.

### Увольнение

Что происходит в большом мире? Король все никак не может решиться отдать приказ уничтожить этих ненавистных Фалье, гордость и честь пока не позволяют. Но он очень надеется, что эту грязную работу за него сделают орки. Получив доклад о столкновении партии и Акоста, он прикажет *«не отвлекаться на незначительные внутренние проблемы, и не выдвигать в форт Клемент силы, превышающие первоначальные, чтобы не привлекать лишнего внимания и не провоцировать врага»*. Вскоре это дойдет и до Клемента, только вот Акост уже будет к этому моменту побежден. Или партия, во что я не верю. За отличную работу партии полагается увольнение. А пока в форте Клемент стоит отряд лейтенанта (как там его, Брегеля?), это даже не повредит обороноспособности.

На следующий день прибудет еще один гонец из Риошера. Артур Фалье очень плох, и срочно призывает к себе Джорджа и Миранду. Кроме того, скоро состоятся похороны Луизы, на которых было бы неплохо присутствовать. Пойдут ли с ними остальные члены партии? С Фалье происходит что-то странное, и неплохо было бы подстраховать своих друзей, а то как бы не пришлось вскоре плакать на их похоронах.

Партия, вне всякого сомнения, отправится в Риошер, мэр лично встретит партию не сможет, так как «сильно занят», но передаст подарок – пять пригласительных билетов на премьеру в Полночном Театре. С рекомендациями особенно в столице не выпендриваться. Это хорошая возможность познакомить партию со столицей, несколькими важными персонажами. Сам театр находится за пределами столицы, так что пропуска партии не потребуются, хотя капитан готов выписать подорожные, которые, правда, потребуются еще заверить в форте Бертран. Дальше – приключение в Полночном Театре. Возможно, расследование. После театра *«командир, смотрите, однако же, нам повезло, это солдаты возвращались из увольнения обратно на границу, они и расправились с этой тварью»*.

Новости: из арсенала был изъят тесак Гелугона. По приказу короля. Сейчас придворные волшебники тщательно изучают этот артефакт. Ну а артефакт изучает их. И короля...

Плохие новости для Лори Алькорта. Ее дядя, уставший ждать результатов «работы» которую вел мэр для возвращения титула его племяннице, отправился в столицу, где на публичном королевском приеме потребовал справедливости. После чего он был «за оскорбление короля» взят под арест. Да, возможно, он действительно был несколько резок, но реакция короля совершенно точно была неадекватна. Раньше такого не случалось. Через пару месяцев ему дадут возможность принести

публичное извинение, после чего отпустят. Король совершенно неадекватно реагирует на все, что связано с Фалье. Пусть даже и косвенно. Королю беспокойно, и в его уже не такой здоровый разум приходят странные идеи. А может, они туда приходят не без чьей-то помощи?

### **Фарда Фалье жив!**

Артур Фалье (старый, благообразный дед – один из старших Фалье) умирает, похоже, что последние события изрядно подкосили его здоровье. Совсем недавно он еще был весел и бодр, а сейчас уже только чуть говорит.

*«Джордж, Миранда, после несчастья, случившегося с Виктором, только на вас вся моя надежда. Все остальные Фалье либо стары, либо трусливы, либо вовсе забыли, что они Фалье. А я умираю, дети мои, и должен передать вам тайное знание, которое не должно уйти. Я не знаю, передал ли его кому-нибудь Кайл, Валентину же некому было его передать».*

*«Это было давно, лет двадцать, или около того назад. Королем тогда был мой отец. Он жил уже очень долго, и был воистину великим королем. Тогда, после разговора с его хорошим другом, волшебником Таккла Азура, он созвал нас – меня, Валентина и Кайла, его сыновей, и объявил свою волю. Мы трое и волшебник Таккла, или наши сыновья, если мы бы не дожили, должны были через сорок лет собраться в его усыпальнице, каждый при себе должен был иметь специальный ключ. Вот такой» - старец снял с шеи толстую серебряную цепь с тяжелым кулоном из странного янтарно-желтого камня.*

*«Ключ – это камень, который украшает эту цепь. Такие же ключи были и у остальных троих. Также он сказал фразу-ключ, которая откроет нам дорогу вглубь его усыпальницы. Эта фраза звучит так “наша сила в единстве, наше право неоспоримо, наш путь освящен сиянием вечности”» - сохрани это, Джордж, это самое ценное из того, что есть у Фалье.*

*«Мы можем только гадать, что случится тогда, хотя я догадываюсь, что. Думаю, что пришло время пойти, и узнать наверняка. Да, еще не прошло сорока лет, но думается мне, что больше ждать нечего. Сейчас у нашего рода трудные времена, и если мы не сделаем это сейчас, то, возможно, не сделаем уже никогда, так как не останется никого. Я не знаю, потребуются ли остальные ключи, но если так, то вам придется их найти – это ваш долг! Постарайтесь найти хороших друзей, великие дела не совершают в одиночку. Настоящие аристократы никогда не откажут помочь вам, ведь это дело чести. Что может быть важнее, чем возвращение трона настоящему королю!»*

*«Я знаю, что Валентин был похоронен вместе со своим ключом. Ищите в его склепе на кладбище. Волшебник Таккла живет где-то на большой земле, кому передал, и передал ли вообще свой ключ Кайл, я не знаю. Удачи вам, дети мои. Я знаю, что задача кажется невыполнимой, но я верю в вас, верю в силу крови Фалье. И ведь это наш последний шанс. Либо случится чудо, либо Фалье исчезнут. Так совершите это чудо!»*

Королевская усыпальница находится под бывшим королевским замком, она была запечатана после похорон старого короля. Вход в нее из подземелий под замком. Попасть туда можно двумя путями: первый, очевидный, это через дворец, но пробраться незамеченным будет сложно; второй – это путь через подземные

коммуникации, любой из Фалье, который жил в замке, расскажет про этот путь. Он слабо охраняется (всего два охранника), и добраться до усыпальницы будет просто.

Первое, что бросается в глаза – это то, что дверь была взломана. Да, усыпальница разграблена. В центре большого зала стоит саркофаг, внутри – потревоженные кости. Похоже, что все ценности отсутствуют. И знаменитый меч Фарда Фалье не лежит под правой рукой короля. Все ценности были изъяты по приказу Бьерна Ардо, а сама усыпальница тщательно исследована. Бьерн что-то подозревал. Но эта часть усыпальницы – только видимость, ширма. Как только звучит кодовая фраза, в воздухе возникает светящаяся голубым светом волшебная дверь. Вошедший в нее переносится в секретную камеру, на самом деле расположенную глубоко внутри центрального скального массива острова Варн. Никаких украшений, только прямоугольный постамент посередине, на котором лежит человеческое тело, заключенное в магический саркофаг. Нежно-голубой, светящийся гроб из магической энергии. На верхней его части четыре выемки под ключи-пирамидки. Пурпурный, расшитый золотом плащ, изысканный доспех, изукрашенный длинный меч под правой рукой, скипетр рядом с левой, корона на подушечке рядом с головой. Человек в саркофаге – Фарда Фалье, это несомненно. Кажется, что он спит, и вот-вот откроет глаза... Рядом с саркофагом – небольшой столик, на котором стоят несколько бутылочек. Это три напитка исцеления, два напитка нейтрализации яда, два напитка излечения болезней и один напиток чудесного излечения. Все это заготовлено на тот случай, если после пробуждения король Фалье будет чувствовать себя не так уж хорошо. Как только ключ помещают в гнездо, он сразу же начинает светиться чудесным теплым янтарным светом, но никакого эффекта на саркофаг это не производит.

Итак! Партия соприкоснулась с одной из самых опасных тайн Варна. Они знают, что старый король жив, и может быть пробужден. А это значит, что у Бьерна большие проблемы. За партией будут охотиться, её постараются уничтожить, чтобы она замолчала раз и навсегда. С другой стороны – это знание само по себе сила, а кроме того, ещё и мотивация к действиям. Разбудить старого короля – это цель, достойная настоящих героев, и именно этим партия (предположительно) будет заниматься всё остальное приключение. Если она решит оставить короля спать – ну что ж, это её выбор, но справиться с Бьерном без помощи будет очень и очень сложно.

### **Бежать!**

Когда партия будет выбираться из усыпальницы, её заметит охрана (это очень вероятно, так как на дверь усыпальницы наложен специальный alarm, который сработал, предупредив охрану), и, что самое печальное, начальник охраны узнает Миртура и Джоржда. *«Это же Миртур Шали! Схватить их!»*. Партия, вероятно, спасется (охраны всего шесть воинов второго уровня и начальник четвертого), но за грабеж королевского дворца полагается смертная казнь. Остальных тоже опознают без особенных проблем.

Сразу же, как только королю станет известно о попытке проникновения в усыпальницу старого короля, будет отдана команда перекрыть все подходы к усыпальнице и никого до нее не допускать. Для выполнения этой задачи будет

срочно телепортировано отделение Альфа КСБ. Телепортация – удовольствие дорогое, очевидно, происходит что-то из ряда вон выходящее.

*«Дети мои, думаю, что вам пора бежать с нашего острова. Вы вне закона, и, что еще хуже, вашей смерти хочет наш король! Смерти для вас всех, ведь ваше знание для него невероятно опасно! Возвращайтесь, когда вы станете достаточно сильны, чтобы вырвать у него власть. Попробуйте разрешить загадку саркофага! А главное – оставайтесь в живых. Удачи вам!»*

Только что «умиравший» старый Артур Фалье вдруг неожиданно выздоравливает, и умирать раздумывает. *«Хе-хе-хе, как они все переполошились!», - усмехается старик, - «а вам, друзья, теперь остается только один путь – вперед! Вот этот амулет прикроет вас от магического выслеживания, но только если вы не будете дальше десяти метров друг от друга, и еще, силы его иссякнут через неделю».*

Через день в Риошер прибудет большой отряд с задачей захватить преступников. А дальше – понятно, казнь. Какой удобный случай! Король радостно потирает руки. Глупо дожидаться такого исхода. Надо разведать все, что можно разведать здесь и убираться подальше, в неизвестность, и, возможно, безопасность.

Основные варианты побега – на корабле или через глубокий underdark.

### **Ключ Валентина**

Склеп Валентина находится на Риошерском кладбище, новый король запретил хоронить его в дворцовой усыпальнице. Старая ржавая решетка, заросшая травой тропинка. Гранитная доска *«Здесь покоится Валентин Фалье 1580-1644» «Нам не хватает твоих песен, Валентин» «Пусть земля тебе будет пухом».* Одна проблема, склеп ограблен. Да, это также сделано Королевской Секретной Службой. Порывшись в архиве даже можно будет найти документ, разрешающий некоему Рейнарду Карригану вскрытие склепа. Рейнард Карриган – сейчас достаточно известная личность, граф, ходят слухи, что он заправляет Секретной Службой. Так что этот ключ сейчас в сокровищнице короля Бьерна... Кроме того Лазарь, смотритель кладбища, все помнит, и пусть загадками, но скажет, что это были люди нового короля. *«Ведь как вот оно бывает – только что собирался сидеть, а уже лежит, а сидит тот, кто вообще был ни при чем. А потом еще и кости ворошит, тут уж не усидишь» «Не по мне, когда кости тревожат, от того дождь идет, или не идет, а все зазря. Я бы перевернул, да нельзя, а то бы и зарыл, но не положено. Вот ведь сперва не дадут кости положить, куда надо, а потом еще и ворошат сами. Эх, будет им за то, или не будет, но все воздастся».*

Вообще Бьерн ожидал какой-нибудь хитрости от старого короля, и тщательнейшим образом перерыл все, что от него осталось, не найдя, впрочем, ничего особенного. К настоящему времени он более-менее успокоился, но весть о том, что Фалье пытались прорваться в усыпальницу, его сильно беспокоит, и он активизирует поиски. Ключ Валентина лежит в надежном месте, никто до сих пор так и не смог понять, что же это такое. Какой-то сильно магический предмет, но его назначение не определить. В любом случае, для короля это значит одно – Фалье должны быть уничтожены, равно, как и все, кто им помогает.

### Ключ Кайла

История этого ключа, пожалуй, интереснее остальных. Кайл передал этот ключ и само секретное знание своему старшему сыну – Вергилию, а тот – своему брату, Ансельму. Дальше же случилось то, о чем Ансельм расскажет своему внуку и внучке неохотно. Дело в том, что в 1639 году Джордж очень серьезно заболел, и вылечить его было невозможно. Ничто не помогало. И тут объявился один торговец с границы, по имени Максимус, который сказал, что сможет достать лекарство. Единственным, что он счел достойной оплатой, оказался тот самый ключ. И Ансельм продал его. Да, он обменял свое обещание, свою честь на жизнь внука.

Максимус же продал этот ключ одному коллекционеру с другого уровня существования. Тогда он еще не до конца отошел от своих приключений, и у него бывали странные гости. Мартин готов рассказать, что случилось с ключом, но он откажется выдавать детали - *«Я не буду вам этого говорить. Поверьте, пока вам не по плечу такие путешествия. Потом, когда я сочту вас готовыми, я расскажу, как встать на тот путь, который сможет (возможно) привести вас к цели. Пока же вы только погибнете зазря»*. *«Как называется? Ну, это можно сказать. Элизиум, или Поля Блаженных, как еще называют это местечко»*

### Ключ Такла Азура

Старый друг Фарды Фалье, очень сильный волшебник, он жил на большой земле, в Империи. И если он все еще жив, то искать его следы стоит именно там.

### Post Mortem 7/11/2002

Наконец-то заканчивается служба на границе, хотя, увы, только для того, чтобы дать партии возможность вляпаться в новые неприятности. Ну да давайте по порядку. Случилось покушение на Миранду, но бдительный Шимоку спас ее в самый последний момент. Далее партия отправилась с телом Рики в форт Бертран, думая допросить дух Рики; к сожалению, ничего путного, кроме того, что у Рики есть некий «Шеф», узнать не удалось. По пути в Бертран партия повстречала своих старых друзей – Тора и Барра. Радость встречи сложно передать, но увы, им было не по пути. Партия служила, Барр же с Тором были вне закона и искали путь на большую землю. В форт Клемент прибыл гонец из Риошера – Артур Фалье болен. Партия в полном составе отбывает в Риошер, выбив увольнительную у капитана Цезаря. Артур передает Джорджу ключ и рассказывает, что знает. Вскоре Фалье заручаются помощью друзей и рассказывают что знают. Вылазка в гробницу. На обратном пути – встреча с дворцовой стражей, и, это невероятно, но факт – партия сдается. Через полчаса прибывает отряд Бета КСБ, партия пытается вырваться, но поздно. Следующий месяц был страшен – без пищи, почти без воды, в условиях постоянных пыток, жуткого психологического прессинга. Затем, видимо, узнав все, что требовалось, пятерку измученных и еле живых людей переправляют в некую загадочную подземную каменоломню, о которой никто, похоже, не знает, и где работают люди, которые, как казалось, давно умерли... Этот небольшой, и очень жестокий мирок – сможет ли здесь выжить партия? Это узнаем дальше. В целом все было хорошо, и экспромт был удачен. Оценка – 4.

### Post Mortem 20/10/2002

Последнее (надеюсь) приключение на границе завершилось. Партия долго готовилась к атаке, общалась с Бородой, ходила лечиться в Бертран (познакомились к капелланом Патриком). В Бертрane узнали детали недавнего нападения на патруль, невольно навели следователя на личности таинственных преступных воинов (Тор и Барр). Пообщались с Лейей и отправились убивать Акоста с бандой. Отряд состоял из тринадцати человек, одного дварфа и двух собак ☺ Добрались до ущелья, прошли по нему, собирая подряд все ловушки. Впрочем, партии изрядно везло. Попали в ущелье под обстрел Шансона и пары рядовых бандитов, почти убили Шансона прочитанной со свитка волшебной стрелой, и прорвались таки в долину. Шансон и два арбалетчика



пытались обстреливать партию дальше, но крайне неудачно, один арбалетчик, оступившись, свалился с обрыва. Нашли вход в пещеру. Смело ринулись во тьму, как оказалось, только для того, чтобы встретить залп из тяжелых арбалетов в упор. «Скалу», кроме того, ослепили. Решетку открыли кнопск-ом, пробрались дальше по туннелю, но уткнулись во вторую решетку, которую открыть уже не смогли. Далее партия попала под web Звездочета, сожгла его, прилично обгорев, и отступила с тем, чтобы переночевать и подлечиться. На следующий день обнаружилось, что Акост вместе со своей бандой исчез, забрав все ценное, и только труп бедного «Трясучки» лежал в отгороженном решеткой уголке. Оставалось только возвращаться в форт Клемент, миссия была провалена.

Через несколько дней на Джорджа было совершено покушение, на стрелах «Привет от Акоста». Том Кирк радостно потирал руки. Недолго, правда, Джордж выжил. Улюлео, для которого это задание было путем получения статуса взрослого воина, напал на форт Клемент. Абсолютно безуспешно. Через день он вернулся с тремя гигантами, соблазнив их легкой добычей. На его удивление, и гигантов было мало, форт устоял, и молодому индейцу оставалось только отступить. В мешках гигантов нашелся удивительно богатый скарб. Среди него – совершенно невероятная находка, Helm of Brilliance. Партия не смогла проидентифицировать его сама, и отправилась к Лейе. Один из ее мужей справился, но, как только стало ясно, что это за шлем, Лейя очень вежливо его изъяла в свою пользу. Такой шанс бывает раз в жизни. Партии не оставалось ничего, кроме как подчиниться – все же не стоит шлем, пусть и такой, жизни. Лейя даже выдала им взамен немножко других магических предметов. В самом конце приключения прибыл обоз, в котором было письмо с печальными новостями...

Оценка - четыре с минусом. Играли десять часов.

Заметки:

- 1) Трэжа с гигантов – 2000 gp, potion of sweet water, helm of brilliance, cloak of protection +1.
- 2) Лейя выдала партии в качестве утешительного приза sword +1, +4 vs reptiles, 6 potions of healing, potion of fly, potion of invisibility.
- 3) Все кроме potion of fly (Лори) и potion of sweet water (Миртур) досталось солдатам. Джайлз теперь щеголяет в +1 cloak of protection и с магическим мечем «Искорка». Надо бы не забыть продолжить его историю, думается, что с его везением он далеко пойдет.
- 4) Сир Анри был комиссован по состоянию здоровья.
- 5) У «Трясучки» золота оказалось почти 10.000 gp, так что Акост счастлив. Партию он хорошо запомнил, и при встрече всё им припомнит.

## Глава шестая: тернистый путь до Большой Земли

Если партия счастливо избежала опасностей и не попала в лапы королевским службам, то ей сейчас самое время покинуть остров. На Варне слишком опасно – невозможно вечно прятаться, рано или поздно партию найдут и схватят. Надо узнать всё, что можно, о тех ключах, которые должны оставаться на Варне, после чего логично отправиться на большую землю, в Империю, за ключом Такклы Азура. К тому же, надо набираться опыта, добывать волшебное оружие и прочие средства, которые потребуются для того, чтобы свергнуть Бьерна и вернуть трон тому, кому он предназначен.

### «Берегост»

Первый, и наиболее очевидный путь бегства – это море. Лучший корабль королевского флота «Берегост» стоит в гавани Риошера. Украсть его, положим, будет не так сложно, все же родной город, и найдется, кому помочь. Но ведь нужна еще и команда. Откуда найти таких сорвиголов, которые ни побоятся ни имперских судов, ни королевского гнева? Кто-то есть в Риошере, кто-то в Рыбацком. Но еще далеко не факт, что удастся прорваться через блокаду Имперского Флота. Кроме этого, потребуется еще добыть магический компас, который был снят с корабля для

сохранности, и без которого навигация будет крайне сложна. В этом смысле предпочтительным кажется другой вариант – идти под землей.

### *Underdark*

До большой земли далеко, даже очень далеко, но темноглубь тоже велика, пещеры доходят и до Империи. Для начала надо будет договориться с дварфами, это, в общем-то, реально. Вас доведут до границы их владений, до входа в глубокие пещеры. Оттуда идти идется самим. Большую часть пути получится проделать по подземной реке, но даже тех 500 километров, которые придется пройти пешком, хватит надолго. В глубине опасно, дорога дальняя, а сбиться проще простого. И займет она не меньше месяца. А то и два. Так что тут надо решать, опасно и так и так.

## **Глава седьмая: Туз, Братан и Кнут**

Если партия захвачена людьми короля, то самостоятельное отправление с Варна отменяется – партии придется очень несладко. Как раз этот вариант развития событий описан в этой главе. Основная задача партии – спастись из каменоломен и убраться с Варна.

Как уже понятно, в нашем случае по сюжету партия не пошла – вместо того, чтобы скрыться с места преступления (из королевской гробницы), герои сдались дворцовой охране. Очень скоро прибыли оперативники из столицы, партия попыталась сопротивляться, но было уже поздно – силы были несравнимы. И, вместо пусть не такого славного, но самостоятельного отбытия с благодатного Варна партия попала в самые надежные в Королевстве застенки – подземелья КСБ. Жесточайшие пытки, тайные наводки на нужные мысли, постоянный мониторинг мыслей с помощью различной магии, все это привело к тому, что почти вся информация стала дознавателям известна. Включая кодовую фразу. Скоро стало очевидно, что фраза работает только в исполнении Фалье, иначе же она абсолютно бесполезна. Непосредственная угроза была устранена – два ключа надежно сохранены в королевской сокровищнице, опасные Фалье – схвачены. Собственно, только сейчас король Бьерн узнал тайну гробницы, и, конечно, испугался. Встал вопрос – что делать? Дело в том, что кроме желания уничтожить, наконец, старых врагов, возникло еще не менее сильное желание заполучить артефакты, с которыми король был похоронен. Для этого требовалось все четыре ключа... В конце концов, было решено выпустить Фалье и их друзей с тем, чтобы они нашли остальные ключи, и, понятно, сделать это так, чтобы те ничего не заподозрили. И вот чуть живую партию перевозят в старую каменоломню, которая, по сути, давно уже используется в качестве того места, куда можно поместить неудобного с тем, чтобы он никогда не вернулся. Ну а партия – если они достойны, то смогут убежать, если нет – ну, значит не судьба. Сама тайна каменоломен не так уж важна, о них можно узнать, если постараться. Только куда приятнее на это закрывать глаза.

Остальных Фалье решено оставить в покое. Узнав (как ему кажется) тайну гробницы, король несколько успокоился, и его сумасшествие на время улеглось, он даже усомнился и решил оставить этих несчастных Фалье в покое, благо все теперь понятно, известно и под контролем. Да и, если что, будет, кому открыть портал.

Пока что проход к гробнице замурован и там всегда стоит охрана, готовая мгновенно передать весть в КСБ. Артур и Ансельм Фалье арестованы и содержатся в надежной тюрьме. Для правдоподобности.

Джорджу и Миранде навесили магические маячки, с помощью которых всегда можно будет узнать, где они находятся. Эти волшебные метки не могут быть обнаружены обычной магией и никак не проявляются. При подробном исследовании опытный волшебник сможет обнаружить. Некоторые сверхъестественные существа могут их также заметить.

Варианты спасения через андердарк и по морю подробно не расписаны. Если ваша партия будет удачливее, то придется расписать. В случае путешествия по морю рекомендую встроить в него сюжет про Билли Крюка (он расписан дальше), например, по пути может встретиться покинутый корабль (или корабль, на котором все умерли от черной чумы), ну а дальше уже по тексту.

### *Немного истории, или зачем все это нужно*

В 1532 году в горах Южной Гряды была заложена каменоломня, проект ХХХ, именно так она проходила по секретным документам. Эти места относительно удалены от владений дварфов, кроме того, они всегда считали эти горы нездоровыми, так что оказалось возможным выкупить у них право разработки этих мест за относительно небольшое количество золота. Собственно, какой смысл добывать обычный гранит глубоко в земле в шахтах, если можно делать то же самое открытым способом? Однако, причина есть, и крайне весомая. Дело в том, что в этом месте залегает особенный гранит – с большой долей свинца и других металлов, в комбинации все это приводит к необычному эффекту. Этот гранит абсолютно непроницаем для магии, и, более того, создает вокруг себя эффект схожий с эффектом заклинания Anti-magic Shell. Понятно, что так ценность этого материала сложно преувеличить – крепость из такого камня для магии абсолютно неуязвима. Этот камень – абсолютно секретное, и, пожалуй, главное богатство Варна. Камень добывали в больших количествах и переправляли в Империю. После отделения Варна это прекратилось, но с приходом к власти Ардо добыча возобновилась. Непрерывный поток Специального Варнийского Гранита текущий в Империю – это залог того, что Империя не будет атаковать Варн.

В каменоломне работают преступники и политические заключенные. Работают до смерти, однажды попав сюда, выйти можно уже не надеяться. Не так уж мало людей знают о каменоломнях, охрана, рабочие, но о таких вещах лучше не говорить, целее будешь и на душе спокойнее.

Основная причина того, что в каменоломнях не используют труд свободных людей, заключается в том, что пыль этого камня крайне ядовита, и редко кто живет в каменоломнях больше двух лет – пыль разъедает легкие, начинается непрекращающийся кашель с кровотечениями, и вскоре приходит смерть. К тому же это очень удобное место, куда можно поместить человека с тем, чтобы о нем никогда не вспоминали. Найти его будет невозможно – гранит экранирует любые магические попытки обнаружения.

### ***Устройство подземной каменоломни***

Система туннелей и залов каменоломен находится в среднем на глубине в полкилометра. На поверхность ведет единственный подъемник, выстроенный дварфами, и приводимый в действие мускульной силой рабов. Жилая часть подземелья снабжается воздухом с помощью нескольких воздушных шахт и системы вентиляторов, которые вращают те же самые рабы. Если вентиляторы остановятся, то дышать нормально можно будет только в жилых помещениях, рабочие же туннели станут недосягаемы.

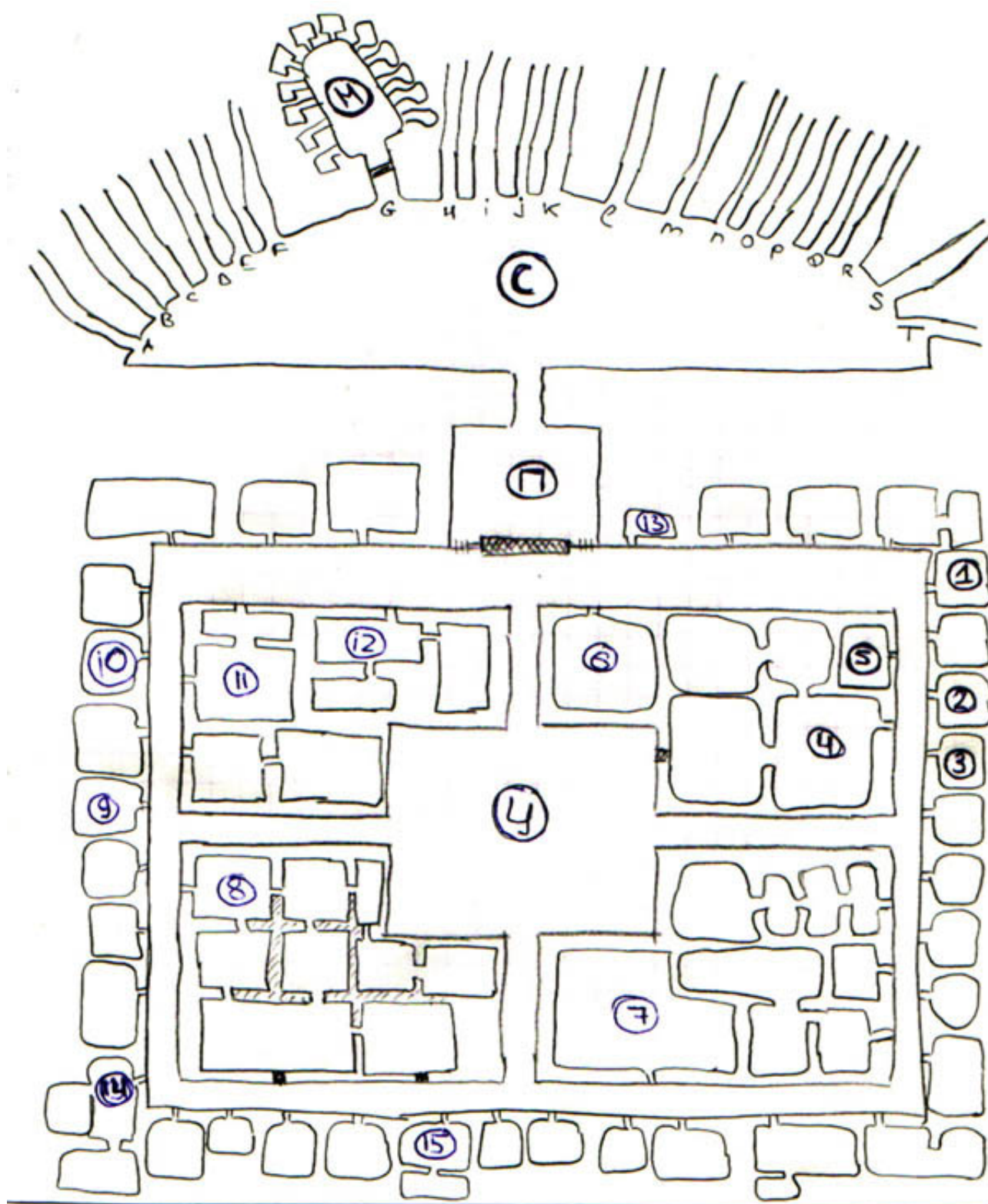
### **Ключ к карте подземелий:**

Ц) Центральная зала, где устраивают бои и прочие массовые мероприятия.

П) Предбанник – комната с механизмом, открывающим дверь. Дверь высотой и шириной в четыре метра, полметра толщиной, заперта на два засова и два встроенных замка. Предназначена скорее для того, чтобы защищать рабов от ужасов ночного андердарка, нежели чем для того, чтобы не выпускать их наружу – все равно пути наверх нет. Дварфийская работа.

С) Центральная пещера. В нее выходят жилые пещеры рабов, и из нее же начинаются двадцать основных коридоров каменоломен. Они маркированы от А до Т. От основных проходов отходят вспомогательные, маркированные, как А-2322, например. Цифры уникальны для каждого прохода, так что можно быть уверенным, что проходы А-333 и С-333 – это входы в один и тот же туннель. Кроме того есть пещеры, которые пронумерованы как П1, П2 и так далее.

М) Мастерская. Место, где живут мастера. Те рабы, что поумнее да пошустрее. А по сути – те же рабы. Условия жизни чуть получше, дверь, закрывающая их от тьмы – чуть потоньше.



{схема каменоломен и жилой зоны}

- 1) Комната, куда поселили партию, 4 на 4 метра. Шесть каменных топчанов.
- 2) Комната, где живут Жорж и Безъязыкий – первые кандидатуры для знакомства, под землей уже долго и видно, что жить им осталось немного. Хорошо ориентируются в местных обычаях, знают, что к чему, с жадностью будут слушать любые рассказы о сладкой жизни на поверхности.

- 3) Комната Игрока. Парень, который готов спорить на что угодно и по любому поводу, который неспособен отказаться от игры. Gambler, cha 12. С ним никто не живет – слишком он странный и беспокойный.
- 4) Комнаты Братана. Там живет он сам, четыре человека его личной охраны и любимый кулачный боец по кличке Злой - f4, str 17, dex 16, con 15, int 7, wis 13, cha 11. HP 28. AC 8. Thac0 15, 2x1d2+1. Повар по кличке Повар. В дальней комнате хранятся припасы, пища и оружие. Комната закрыта импровизированной дверью. У Братана есть с десятков убогих мечей (-2), куски доспехов, всякий хлам – он раздает это своим доверенным людям. Вообще, Братан – кадр уникальный. Он берет своим умением общаться с народом (cha 18). Физически он мало что из себя представляет, а вот запугать, задобрить и использовать кого надо – это он мастак. Да, так, на всякий случай, на поверхности Братан был вполне себе личностью – главный помощник королевского канцлера Мендавар Витрио был по всеобщему признанию лучшим дипломатом на службе короны.
- 5) Комната сумасшедшего. Парень иногда впадает в прострацию и днями не двигается, иногда впадает в буйство и с криком «все умрем!» бросается на всех подряд. Его пайка считай, никакая. Кто не работает, тот не ест.
- 6) Белозуб. Уважаемая личность, как-то умудрился втереться в доверие к Кнуту, так что способен доставать (за деньги, понятно) почти все. За такое ценное умение его терпят. Прозвище оттого, что у него нет губ, и хорошо видны его идеальные зубы. Говор у него такой, что фиг поймешь. С ним трое его дружков. У них всех кожаные доспехи и неплохие мечи. Belozub – commoner, int 14, hp 10, ac 9 (leather). Long sword thac0 20, 1d8. Belozub friend 1 – f2 (17 con) hp 19, ac 7 (studded leather), thac0 19 1d8. Belozub friend 2 – f3 (16 dex) hp 20, ac 5 (studded leather), thac0 17 1.5x1d8+2. Belozub friend 3 – f4 (16 str) hp 21, ac 7 (studded leather), thac0 16 1.5x1d8+3.
- 7) Комната пыльных торчков. Где они берут эту пыль – загадка. Многие хотели бы узнать, но трогать торчков тоже боязно – а вдруг пыли больше не будет? Народ безбашенный, пыль продает задорого, так что живут не так плохо.
- 8) Резиденция Туза. Туз – самая серьезная личность этого подземелья. У него самая боеспособная братва, больше всего оружия и барахла. Да и пещера его самая большая, девять комнат, однако. Там запасы, кухня, пища и приближенные. Десять человек «бойцов», трое кулачных – «Шиза» (f4, hp 29, thac0 16, 2xd2+1, ac 10), «Вихрь» (f4, hp 25, ac 6 (dex 18), thac0 15, 2xd4, восточный), «Демон» (f5, hp 43, ac 8, thac0 13, 2xd2+5, абсолютный чемпион, long sword specialist, кроме того).
- 9) Комната Редгара Жирондо и пары его дружков. Ничем особенным не выделяются, не считая того, что Жирондо – очень умелый вор (t5). Промышляет на том, что похуже лежит.
- 10) Комната, где живет Роб «Шкура». Обычный парень. Только вот страже стучит.
- 11) Мастер. Парень, который устроил нечто вроде кузни, делает всякие вещи из металла. В первую очередь – оружие. Его ценят, он вроде как ни под кем, чтобы равновесие не нарушать. Он же умеет шить из кожи доспехи. В общем, золотые руки.
- 12) Тут собралась кучка относительно независимых женщин. Что-то шьют, выживают за счет влиятельных и не очень «друзей». Мое тело – мой капитал, да.
- 13) В этой маленькой коморке живет древний опустившийся старец по кличке «Вша». Когда-то он был магом. Единственное, чем он может быть полезен партии, так это тем, что сообщит, что магия в пещерах не работает.

- 14) Дохляцкая. Сюда стаскивают тех, кто явно скоро умрет. В основном это старожилы с легкими, насквозь прожженными ядовитой пылью. Среди них есть один парень, по кличке «Киса», ему всего 22, но он здесь уже два года, и черный кашель явно скоро сведет его в могилу. Он мечтает только об одном – достать смертельную дозу Благостной Пыли и умереть в кайфе. За это он готов рассказать об устройстве вентиляционных шахт. Он когда-то был неплохим механиком, так что смог разобраться в устройстве системы вентиляции. Первое – все вентиляционные шахты выходят в основную штольню, где-то в ста метрах над уровнем основных подземелий. Жилые помещения вентилируются за счет собственной тяги, он даже покажет все пять выходов вентиляции в жилой зоне. По ним, если очень постараться, даже можно пробраться. Только какой смысл? Да, в случае неповиновения эти шахты с легкостью перекроют, без воздуха не повоюешь. Все остальные коридоры вентилируются принудительно, с помощью мощных вентиляторов, которые вращают сами рабы. Вентилюют только те коридоры, где работают. Собственно, вентиляционные шахты заводят к самому концу основных коридоров, вентиляторы стоят около главной штольни. Создается тяга и свежий воздух из штольни поступает в коридоры. Без вентиляции воздух быстро становится непригодным для дыхания из-за большой концентрации ядовитого газа, который испускает гранит.
- 15) Винсент «Вини» Феллини когда-то был замечательным бальзамировщиком. Теперь он лечит живых людей, у него это даже получается. Иногда.

### **Места работы:**

А-384 – пыльня. Пилят камень до прямоугольной формы.

А-843 – грубая обработка.

А-1055 – добыча. Кирки, пилы, клинья, кувалды. Самая тяжелая работа.

В – всякая работа с камнем помельче.

С – служебный туннель, ведет к вентиляторной и подъемнику.

Остальные туннели сейчас не используются. Старые выработки и заготовки на будущее.

### ***Оружие, барахло и крутизна под землей***

Оружия и доспехов под землей мало, по большей части оно сделано прямо здесь из доступных материалов. Вот примерный список:

Дубинка обыкновенная – 1d4 (+0) – обычное оружие

Дубинка окованная, боевая – 1d6 (+0) – круто

Копье деревянное, импровизированное – 1d6 (-1) – обычно

Копье с металлическим наконечником – 1d6+1 (+0) – очень круто

Меч короткий самодельный – 1d6 (-1) – довольно круто

Меч длинный самодельный – 1d8 (-1) – очень круто

Кожа обычная – AC9, обычно

Кожа клепаная – AC7, круто

В качестве денег используют золото, камушки и прочее, что находят под землей. Один из самых ценных товаров – Пыль. Наркотик, вызывает быстрое привыкание, от него лысеют, теряют зубы и сходят с ума. Делают его то ли из каких-то грибов, то ли из какой-то смолы. Тайна пыльных торчков.

Всего рабов около 150 человек, еще 20 мастеров. Половина – 0 level. Остальные – от 2 до 5 уровня. Типичный алигмент – NE.

### *Жители подземелий*

Жизнь под землей опаснее, чем можно подумать. Кроме смертельно ядовитой пыли свою лепту вносят монстры, приходящие из тьмы. И единственное, что зачастую остается делать – это бежать.

Umber Hulk. Это монстры – настоящий ужас подземелий, они с легкостью прогрызают камень, и горе тому человеку, который не распознал специфичные вибрации, которыми сопровождается их передвижение через камень. Четыре глаза на голове, они чем-то похожи на огромных жуков. Жвала, клешни, все на места. HD 8+8, AC 2, Int 5, Mv 6, Thac0 11, 2d6, 2d6, 1d10. XP 4000. Look causes confusion. Они часто устраивают ловушки, обвалы и вообще достаточно разумны.

Feur. Встречаются относительно редко. AC 2, HD 4, Thac0 17, 1d4 (fear d4 rounds for all who see the attack, save vs spell). XP 975.

Разного рода пауки. Почти все ядовиты.

Раз в десять лет забредает intellect devourer или иллиитид. Так что путь в андердарк есть, но вот найти его сложно.

### *Интересные личности и уклад жизни под землей*

В жилой области сформировалось этакое своеобразное рабское общество, где абсолютно право сильного. Есть два ярко выраженных лидера, или, скорее, главаря. Это Братан и Туз. Если Братан берет дипломатией, то Туз – силой. Понятно, что для каждого из них другой – большая заноза в заднице, которую неплохо бы устранить. Кроме них есть еще несколько уважаемых людей: лекарь, пыльные торчки, торговец. Их не трогают, так как только они могут делать свое дело.

Стража никогда не вмешивается в то, что происходит в жилой зоне. Единственное, что важно – это чтобы все работали. Если на работу выходит меньше народа, чем надо, то урезают пайку. Или, если надо нажать посильнее, перекрывают воздух. Так что главари заинтересованы в том, чтобы работа делалась хорошо. И у них есть мощные средства внушения. Хорошо работаешь – хорошо ешь. Плохо работаешь – плохо ешь. Или вообще не живешь.

С рабами в основном общается один стражник – кадр по кличке Кнут. Он противоестественно жесток и явно наслаждается своей работой. С ним всегда шесть хорошо вооруженных охранников (4 lvl). Понятно, что Кнута можно убить, но так же понятно, что ни к чему хорошему это не приведет – все равно власть тех, кто сверху, абсолютна. Воздух, еда – все в их руках. Вода под землей есть.

### *Путь наружу*

Есть только два пути – вверх и вниз. Вниз, это в глубокие подземелья, и это кажется самоубийством. Путь лежит через старые туннели, где нет вентиляции, и,



соответственно, пригодного для дыхания воздуха. Другой путь – наверх. Но это тоже непросто... Единственная дорога – через главную штольню, но 500 метров забираться по отвесной стене штольни кажется нереальным. Подъемник всегда тщательнейшим образом охраняется. На ночь подъемник поднимают и фиксируют сверху. Подъемник – это квадратная пластина примерно 5х5 метров, которая ходит по четырем направляющим рельсам. Подъем происходит за счет мускульной силы рабов – они стоят снизу и вращают огромное колесо, которое приводит в движение механизм подъемника.

На самом деле подъемник не так прост. Еще 200 лет назад, когда шахту только закладывали, он был построен дварфами за большие деньги. После этого много ресурсов было затрачено на организацию зоны ослабленного тяготения в штольне. Эффект держится до сих пор. Зона пониженного тяготения начинается на высоте где-то метров пятьдесят от дна шахты, и тянется до самого верха. Вес всех предметов уменьшается на 90%. Любой из рабов, работающих на подъемнике расскажет, что самое сложное – это начало пути. Дальше становится легче.

Таким образом, если партия разберется с этим, то путь наружу становится очевиден – по вентиляционным шахтам в главную штольню, дальше ползком по рельсам подъемника, с 10% собственного веса это вполне возможно. Ну а сверху – что уж будет. Если действовать быстро, то, авось, можно будет прорваться через стражу наружу. А там уже весь Варн впереди. Если порыскать, то партия имеет шансы найти секретную гавань, откуда отходят корабли, везущие камень в Империю.

### *На поверхности*

Основная штольня приведет партию в огромный зал, из которого широкий туннель с проложенными по нему рельсами ведет к подземной гавани, где сейчас стоят два корабля, еще несколько дверей ведут в подсобные помещения и большие ворота – наружу. Если у партии достанет ума не лезть днем, то охрана будет невелика – два человека с алебардами и короткими мечами в кольчугах (f2, hp 11, 13), которые будут играть в карты, сидя неподалеку от механизмов подъемника. Рядом висит гонг и лежит колотушка – удара по этому гонгу лучше не допускать. Никто и никогда не пытался бежать, так что стража расслаблена.

Пути наружу два – либо в подземную гавань и на «Робертине» в Империю (она отходит следующей ночью, второй корабль, «Розалинда», только что пришел, это хорошо видно по осадке). Скрываться месяц на корабле будет непросто, но это вполне возможно. Второй путь – наверх, в долину, через небольшую деревеньку, где живет обслуживающий персонал, и дальше, через туннель, наружу, на Варн. Правда, проблема бегства с острова в этом случае остается открытой. Охрана невелика и расслаблена, избежать ее будет просто.

### *Последовательность событий и интрига*

Итак, следующие события предположительно должны привести нашу партию к счастливому спасению из этих ужасных каменоломен, где так попирают права человека.

- 1) Нападение «камнегрыза» (umber hulk) на группу проходчиков. Двое погибших, остальные успели убежать. Задача – дать понять партии, что жизнь под землей мало что стоит, опасность исходит не только от людей, что подземелья смертоносны.
- 2) Основное развлечение под землей – кулачные бои. Самый простой вариант добиться уважения и заработать на жизнь – стать чемпионом. Влияние и репутация очень помогут при бегстве. Вместе с тем, бои проходят очень жестко, возможен смертельный исход.
- 3) Здоровье под землей до максимума не восстановится, лучшее, на что можно надеяться – это -1 ко всем статистикам и  $\frac{3}{4}$  здоровья. Для полного выздоровления потребуется провести как минимум месяц в нормальных условиях. А лучше бы валяясь на пляже ☺
- 4) Демон, лучший кулачный боец Туза, запал на Лори – девчонка она молодая и довольно симпатичная, а уж по сравнению с местными истертыми телками – просто чудо. Как-то в коридорах вечером он ее отловит, схватит за руку и скажет *«Эй, девчонка, тебе повезло, ты мне, Демону понравилась. Пойдем развлечемся»*. Собственно, ничего, кроме подчинения он не ожидает – отвык. Если она вздумает сопротивляться (а она вздумает), то с криком *«че выпендриваешься, сука»* он отвесит ей оплеуху и потащит с собой. Это услышит партия, и, вероятно, бросится на защиту Лори. Демон крут, похоже, что партию он расшвыряет, как котят. Тут, однако, подоспеет Братан с народом, и Демон свалит – *«Ну, братан, этот вопрос надо решить по понятиям, ты понял? Или эта телка стоит войны?»*. Братан, узнав, что дело в женщине, устранился – *«Женщины, это дело личное, я вмешиваться не буду, мне проблемы не нужны. Вам же, парни, рекомендую её отдать. Ну, или решить проблему по понятиям. Кто-то может драться за неё. Только у вас нет шансов, Демон вправду силен»*. Подумав, он позже подойдет к Анри, Миртуру или Джорджу (кто уж там более заинтересовано будет себя вести) и скажет так – *«Народ, я поговорю конкретно секретно. В общем, Демона многие не любят, и я тоже, так что если с ним что случится, то я не обижусь, а Тузу будет большой ущерб, да и для вас польза. Если надумаете что – подходите, перетрём»*. Надо постараться дать партии понять, как здесь относятся к женщинам, при этом постараться не оскорбить игроков ☺ Для партии подлое убийство – единственный путь решить эту проблему. А с этого начнется работа на Братана. Ну, есть и другой вариант – сдать Братана и пойти работать на Туза. Только вот хреновый человечиска этот Туз. Еще хуже Братана.
- 5) Братан откуда-то прознал про планы Туза – тот таки собрался начать войну. Grim news indeed – сил у Братана явно меньше. Но Братан не дурак и думает наперед. Забазарит с партией – *«Мужики, в натуре, есть дело. Конкретно Туз нас собрался всех замочить. Надо сделать дело – он у Белозуба кучу классных железок покупает. Надо бы отнять. Нашим светиться нельзя, а вы типа новые, и ко мне без отношения. Ну а я ваз защищу, да, если что. Надо отобрать. Быстро, ворваться, убить, взять оружие и обратно»*. Часть добычи перепадет партии. Открытого столкновения с Тузом Братан сейчас не хочет – соотношение сил не в его пользу. Но у него есть секретный план!
- 6) **«Братан наносит превентивный удар»**. Итак, секретный план созрел. Братан достал где-то сонный порошок – судя по всему споры какого-то гриба. В этом и состоит его план – усыпить Туза и его шавок и замочить во сне. Проблема с тем, как этот порошок доставить куда надо. Но путь есть – через вентиляционные

шахты! Один выход есть у Туза, другой – у Братана. Да, там решетки и подъем непрост, но идея-то хорошая. В зависимости от степени доверия к партии он поставит их в известность. Или не поставит. Потом состоится атака, абсолютно успешная, так как враги все спят. Собственно, к этому моменту партия уже должна бы поговорить с нужными людьми и дойти до варианта побега через вентиляционные шахты и штольню. Так что их все это очень интересует. И Братан готов предоставить им возможность уйти. В случае популярности партии – понятно, Братану лишние популярные личности не нужны. Ну и некоторая благодарность, да. Он постарается устроить все так, чтобы подумали, что убежали через шахту Туза. Тоже польза. И, в общем, вариант мести, если вдруг вариант с порошком не сработает. Сам он убегать не собирается – уверен, что ничего не выйдет, да и зачем ему? Тут хорошо, тут он крут, а на поверхности будет никем.

Итак, партия спаслась, жуткая передрыга позади, самое время остановится и подумать – «а что же дальше?». Партия лишилась всего, и приобрела одну только ненависть. Мстить? Но сил на это нет. Значит, остается только бежать. До этого еще неплохо бы поговорить с Максимусом, если партия, конечно, все еще помнит свою главную цель.

### *Post Mortem 17/11/2002*

Итак, партия выбралась наружу. Вляпалась в братанские разборки так, что дальше некуда. Какая уж тут аристократия, каторжники – они и есть каторжники. Демона замочили в сортире, Белозуба хладнокровно убили, хоть он и сдался. Причем убили не потому, что он им как-то угрожал, а по просьбе босса. Наемные убийцы, да... Но, впрочем, так и должно быть – аристократизм аристократизмом, а жить захочешь, так на все пойдешь. Дальше партия выбралась на поверхность (неторопливо, видимо, во время пыток все мозги повывтекли). Сразу же подались туда, куда вели рельсы, пришли в подземную гавань, забрались в «Робертину» и улеглись спать. Вскоре трюм закрыли, и корабль отвалил по направлению к Империи. Итак, с Варна партия ушла, и поэтому то, что они не успели выяснить обождет. Сильно обождет.

Первая часть была очень удачна, дальше было тормознуто. Играть больше восьми часов вредно! Заметки на будущее: Братан, возможно, еще встретится партии. С его дипломатическими навыками он имеет шансы. Главное, чтобы на поверхности стало беспокойно, так что у него появился бы шанс что-то организовать. А уж выбраться-то ему проблем не составит.

### *Post Mortem 24/11/2002*

Мишка был занят и не пришел, идти по сюжету не в полном составе я не хотел, но тут нашелся компромисс – поводить предложил Димка. Игра получилась замечательно, персонажей Леси и Марины затащило во сне в Равенлофт, я же вышел Ravenloft native. В результате после пробуждения у них осталось ½ заработанного опыта, один волшебный напиток всякая мелочь и ожерелья – подарок Михайло (моего персонажа ☺). Все довольны. Представляю, как удивятся мужчины в партии – заснули в задраенном трюме корабля, а наутро девушки уже где-то раздобыли побрякушки!

## **Глава восьмая: загадки «Робертины»**

### *Кто же такая эта Робертина?*

Четырехмачтовая каравелла Имперского Торгового Флота, уже лет десять, как возит камень с Варна. Скучнейшие рейсы, экипаж-отребье, капитан-сади́ст, в общем, образцовый корабль. Ах, да, Робертиной звали ту шлюху, которая наградила капитана севийской болезнью. Вот такой вот капитан Скеллум шутник. Всего на

«Робертино» 70 моряков и человек 20 солдат, на случай нападения пиратов или еще чего. Положено им так, а корабль казенный, так что денег никто не считает. Магия на корабле не функционирует вовсе, слишком давно он возит антимагический камень... Это, в общем, даже плюс – как-то раз «Робертино» нарвалась на военный корабль эльфов, но после того, как их ice storm не произвел никакого эффекта, эльфы гордо удалились. Навигация идет по звездам, для чего на «Робертино» присутствует корабельный звездочет-навигатор Барриста Манье.

### *Планы на партию*

Надеюсь, что партия сможет нормально, спокойно доплыть до Империи, ни во что не ввязываясь. Это займет тридцать дней, плывет-то «Робертино» отнюдь не к ближайшей части большой земли. Нижний трюм задраен, главный люк тяжелый и добраться до него не так просто. В нижнем трюме – только хорошо закрепленный камень, но есть еще один люк во второй трюм на корме, там есть вода и пища. Кроме того – старые матрасы, прочая фигня, в общем, ничего ценного. Подниматься выше опасно, могут заметить.

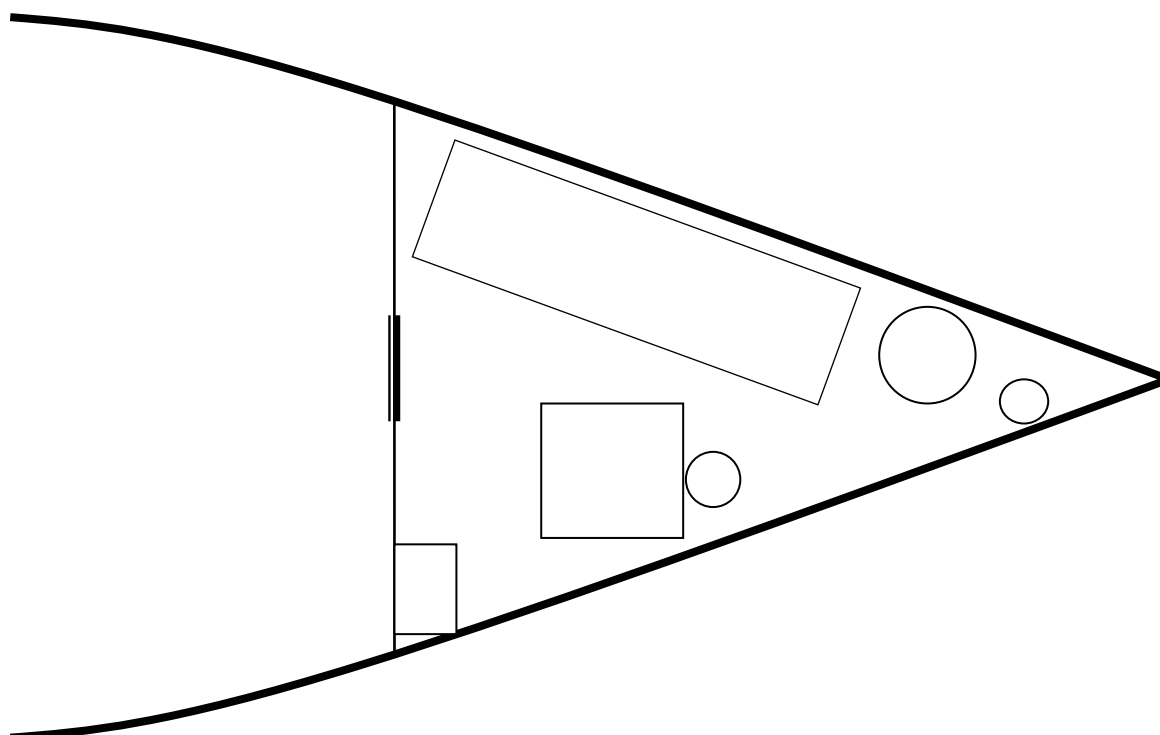
Надеюсь, что партия спокойно доплывает до места назначения. Трюм откроют и начнут выгрузку, некоторое время надо будет переждать, ночью можно будет совершенно спокойно выбраться в порт.

### *Билли Крюк и его Остров Сокровищ*

Эта небольшая вставка носит скорее атмосферный характер. Билли – парень фактурный, и расписать все можно в красках. Собственно карту и, тем более, сокровища, партия вполне может и не найти. Шпага Билли – достаточно мощный магический предмет, но партия до такого уже вполне доросла.

### Загадочная дверь

В глубине трюма «Робертино», на самом носу, есть небольшой закуток, отгороженный грубой стеной из дубового бруса от остального трюма. В стене дверь, крест накрест заколоченная досками. «Странно», – скажете вы? Конечно, странно, но этому есть простое объяснение, за которым, впрочем, придется в эту загадочную



комнатушку залезть.

Оторвать доски несложно, за ними – дверь, она заперта на засов изнутри, впрочем, засов хлипкий и от сильного удара выламывается из пазов. За дверью темно, густо пахнет плесенью и чем-то еще, куда как более противным. Шуршат крысы. В свете факела открывается невеселая картина: в крошечном закутке стоит грубая койка, на ней, под одеялом, угадываются человеческие останки. Кроме того, в комнате стоит небольшой стол, под него задвинут стул. На столе лежит шпага в ножнах, медная оковка вся покрыта зеленой патиной, рядом с ней воткнут кинжал. В самом центре стола лежат небольшая книга, переплетенная в кожу, высохшая чернильница и перо. С балки свисает, покачиваясь, масляная лампа, на ней длинный шлейф паутины. В самом носу, за столом, стоят несколько бочек. В одной из них, похоже, была вода, сейчас там немного зловонной зеленой жижи; другая использовалась, как туалет. Несколько меньших полупустых бочонков, в них вино и ром. Рядом с входом, у стены, стоит матросский рундук. На крышке выжжено – «Билли Крюк», и чуть ниже – «не трогать – убью!». Здесь довольно сыро, все предметы кажутся липкими на ощупь, и здесь явно давно никого не было. Может год, а может и больше. Очень-очень странно. И страшно. Откуда здесь такое, где я вообще?

Под одеялом действительно лежит человеческое тело, плоть сгнила, и будто бы стекла на койку, торчат голые ребра и жутко скалится череп. Длинная черная борода грязной паклей лежит уже отдельно от головы. Человек был одет в штаны и рубаху, от которых уже мало что осталось. Если кто-то возьмется за труд рассмотреть тело подробнее, то обнаружится, что левая рука тела заканчивается металлическим крюком.

Рундук на заперт, в нем лежат обычные матросские принадлежности: пара бутылок хорошего рома, набор коротких курительных трубок, несколько мешочков разного табака, ножик для резки по дереву, несколько фигурок птиц, вырезанных из экзотических пород дерева, набор для ухода за клинками, нитки, иголки, миска, кружка, ложка, голова сахара, соль, большой кусок коры коричневого дерева, мешочек черного перца, брусок странного зеленого металла (green steel, достаточно для того, чтобы выковать длинный меч, требуется *очень* горячий горн, легко зачаровывается до +2 состояния), пара смен простой одежды, парадный китель с нашивками лейтенанта имперского флота, изрядно подпорченный молью, клепанный кожаный доспех, старый потрепанный морской атлас и большой корабельный флаг – белая акула на черном фоне.

Кинжал, который лежит на столе, хорошего качества (+1 of quality), но лежащая рядом шпага еще интереснее. Этой шпаге уже не одна сотня лет, и ее имя «Кровопийца», хорошо известно как в южных, так и северных морях. Первым, кто прославил этот клинок, был легендарный капитан Шарки Боун, пиратствовавший лет двести назад, и хвалившийся тем, что лично снял уши с сотни эльфов. Затем шпагу несколько раз теряли, но каждый раз она так или иначе возвращалась, попадая в руки какого-нибудь моряка. Последним ее владельцем был Билли Крюк, отнюдь не самая безызвестная личность в этих морях. Шпага чуть короче обычного, лезвие чуть шире, и оконечность клинка имеет легко узнаваемую tanto форму. Металл отсвечивает синевой, даже, пожалуй, с фиолетовой искрой. Эфес выполнен

из того же металла, без украшений, и надежно прикрывает руку. Ножны куда моложе, они были сделаны под эту шпагу лет сорок назад; надежны и удобны, но ничем более не выделяются. Итак, механически шпага выглядит так:

### «Blood Drinker» the rapier

- ✓ Magical weapon. +2 bonus both to hit and to damage.
- ✓ Defender. Improves armor class by 1.
- ✓ Vampiric. Once per day successful hit acts as vampiric touch spell, transferring 2d6 hit points from victim to attacker. Function is mentally triggered by wielder.
- ✓ Но это все в этом мире, а что будет в других? У этого оружия интересная история, и самое интересное было в далеком прошлом. И в этом мире его силы отнюдь не те, что в его родном...
- ✓ Later update: «Кровопийца» родом с баатора. На родине она имеет следующие характеристики:
  - o +4 bonus both to hit and to damage.
  - o Int 17. Speech (owners native, baatezu, tanar'ri, sigilian common) and telepathy. LE. Special purpose: slay tanar'ri. Ego: 22. Высокомерна, уверена в своем превосходстве над владельцем, конфликты более, чем возможны. Превращается в обычное, неразумное оружие при удалении от Баатора на два или больше плэйна.
  - o Teleport without error/once per day. Работает только в пределах Баатора.

Магия шпаги достаточно сильна, чтобы свести с ума магический компас корабля, но «Робертина» так давно возит Варнийский камень, что никакая магия на ней не функционирует вовсе, вместо компаса используется штатный астроном.

### Дневник Билли

И, самое главное, та книга, которая лежит на столе. Она в отличном состоянии, но исписана только первая страница, и содержит она следующий текст:

*«Сегодня, похоже, Билли Крюк все же попал в свою последнюю передрыгу. Жаль Билли, жаль. Черная Гниль, это как если отшвартоваться у черта в девятом кругу ада, обратно дороги нет. Так что будет тебе, Билли, эта комнатуха последней гаванью. Будешь здесь гнить, и содохнешь, как последняя собака. Мясо почернеет и отвалится, все-то ты увидишь, развлечешься. Слышно, как эти псы забивают снаружи дверь, как же они боятся тебя Билли, боятся! Если они так боятся тебя живого, то как же они будут бояться тебя мертвого, а, Билли - Потрошитель? А если не тебя, то уж Черной Гнили-то точно. Вот представь себе, Билли, ты помер, прошло так лет десять, а твой отвратительный костяк все так же пылится в этой каморке, никто так и не отважился ее вскрыть. Вот здорово-то! Да, Билли, это все греет, что уж тут сказать. А как чудесно будет корчиться в агонии, разбрызгивая вокруг свою собственную плоть, зная, что с тобой умирают **такие тайны!** Да, Билли, ситуация у тебя завидная, ни променяешь ее ни на что, правда? Это ж просто сказка какая-то! Неужто и шпажонка твоя никого не сподобит к тебе вломиться, а? Нет, Билли, неужто ты и взаправду такой страшный?»*

*Что тебе в голову пришло, Билли, умный мальчик, не зря в Сарварде учился, сразу видно! Эх, как душу греет! Ты послушай, тот, кто читает. Ты же не из этих крыс с бляди - Робертины, правда? Ну не расстраивай меня, скажи «нет». Наверное, ты портовый служащий, или таможенник-придира, а может ты один из тех, кто грабит мертвые*

*корабли? Может уже лет сто прошло? Ну так просто замечательно! А вдруг ты – пират, который только что захватил эту лохань? И, конечно, вздернувший суку Скеллума на рее? Радость-радость! Сколько же вариантов, и все хорошие. Ан нет, не все... Только не говори мне, что ты сукин сын Роджер «Ворвань», я ж тебя гниду и с того света достану! ... Расслабься, Билли, ты совсем забылся, ты же не так давно накрутил кишки старины Раджа себе на шпажонку. Но как же замечательно лежать здесь, вонять, и знать, что эти трусы ходят сверху по палубе, иногда даже посматривают на заколоченную дверь, трясутся в ужасе, и не знают, что у них под носом лежит ключ к таким богатствам, которые им и не снились! Да, старший помощник Билли, это ты молодецом»*

На этом записи обрываются. Замечательный почерк образованного человека, этот текст – просто шедевр каллиграфии. Что помешало автору продолжить свой рассказ?

### Truth behind the story

Билли Крюк – парнишка известный. Последние десять лет он был помощником капитана Белларда «Смерть» Кука, пирата, удачливого, как сама смерть. Если Кук был неисчерпаемым источником дикой энергии и безумного безбашия, то Билли был мозгами и холодным расчетом. Его боялись все моряки, боялись пуще смерти. И шпага его звенела для них, как погребальные колокола. Что именно случилось, так это поговаривают разное, но «Белая Акула», корабль Билли и Кука, куда-то сгинул вместе со всей командой. А еще через год вдруг объявился Билли. Капитан «Робертины» Скеллум был перед Билли в большом долгу, так что не смог отказать тому в просьбе подвезти до Варна. Но на полпути выяснилось, что Билли болен Черной Гнилью, страшной и абсолютно неизлечимой южной болезнью. Напуганные матросы, угрожая уже чуть живому Билли арбалетами, заставили его спуститься в небольшой закуток в трюме, где когда-то перевозили другого опасно больного, закинули туда его рундук, вкатили бочку воды, чуть припасов, и забили дверь, оставив его умирать. С тех пор прошло почти три года, но никто так и не осмелился вытащить останки Билли на свет божий. Все про него как бы забыли.

Билли же, похоже, недооценил тяжесть своей болезни. Написав первую страничку в дневнике, он почувствовал себя плохо, а на следующее утро ему было уже не до дневника, он еле мог встать с койки.

Большой секрет Билли – это местоположение острова, где они хранили все награбленное. Билли хорошо знал, что он единственный, кто знает об этом месте, в конце концов, он сам убил тех немногих оставшихся в живых, кто еще мог об этом знать. К сожалению, нарисовать карту он не успел. Или, может, не захотел? Но в его вещах есть то, что может навести на местоположение острова – это старый морской атлас. Одна из страниц потерта явно больше остальных, на этой странице чернилами другого цвета обозначены два острова, один из них назван Чертова Черепаха а другой - Фортуна. Острова эти в открытом море, далеко от всех торговых путей, так что случайно наткнуться на них очень сложно. Примерно на равном расстоянии между Варном и Империей, но намного ближе к Границе Мира.

### Сокровища

Чертова Черепаха - большой остров, его найти будет несложно. Остров действительно похож на черепаху, зеленый, поросший лесом панцирь и четыре

вулканические лапы торчащие в нужные стороны. Хвост – песчаная гряда, голова – странная наклонная скала. Остров действительно чертов – на нем живут змеи, все сплошь ядовитые, и их столько, что там действительно очень опасно.

От Черепахи недалеко и до Фортуны. Фортуна – небольшой остров, около километра в поперечнике, в своей большей части каменистый, с небольшим леском на северной оконечности. Сокровища укрыты в системе пещер под скалами, попасть куда можно только на лодке в отлив, через открывающийся проход, или через жерло старого вулкана. На острове живет один единственный житель, это старый пират Роб Джонсон, по кличке «Сопля». Капитан «Смерть» Кук ссадил его здесь за трусость, обещая забрать в следующую ходку, но, увы и ах, «Белая Акула» на остров не вернулась. Роб одичал, оброс волосами и почти разучился говорить по человечески, но он отлично помнит, где клад. И может показать, в обмен на гарантии доставки на большую землю и свою долю, понятно.

Сокровища таковы: золота и золотых украшений на 13.000 gp; 20.000 sp, 5.000 cp. Драгоценных камней на 23.000 gp, в том числе бриллиант на 10.000gp, рубин на 3.000 и изумруд на 2.500. Картины, статуи и прочие произведения искусства еще на 20.000gp. Три волшебные книги (одна из них походная). 5 potions of healing, 3 potions of extra healing, 20 arrows +1, 20 arrows +2, arrow of evil giant slaying, arrow of LN human ranger slaying, potion of gaseous form, potion of delusion, potion of poison, rainbow hues. Full plate mail, leather armor +1, long sword +1, scimitar +2. Manual of Bodily Health.

Сокровищ много, но до них надо еще добраться, что не так просто. Просто так давать это партии не следует, только если партии для дела потребуется *очень* много денег.



## Устройство мира – космогония и география

Где-то самых на задворках Великой Сферы Известных Миров ютится ничем не привлекательный мир, помеченный в каталогах, как ZX-ME-FF-2011343. Информации о нем немного, только и известно, что он редкой дисковой компоновки, что MR (Рейтинг Магического Соответствия) равен одиннадцати, CR (Рейтинг Хронологического Соответствия) также оценен в одиннадцать, а TR (Рейтинг Технологического Соответствия) в двенадцать. Абсолютно обычный мир.

Одинокая хрустальная сфера, плывущая в потоке всепроникающего флогистона, содержит единственный мир, представляющий собой диск десяти тысяч километров диаметром и около ста километров толщиной, чуть толще к центру, чуть тоньше к краям. По кромке диска тянутся неприветливые пустынные земли, смертельно жаркие и пронизывающе холодные; в тех краях обитают опасные звери, недалеко от последних ушедшие варвары и ужасающие могущественные существа, например, драконы. Большую часть поверхности диска занимает Великий Океан, в котором три континента – ледяной Торсунг, жаркий Каваласто и умеренная Эония. Эония – самая большая и густозаселенная часть суши из всех, именно на ней расположилась Великая Империя и Эльфийская Автократия, не говоря уже о более мелких странах. Кроме того, по Великому Океану разбросано множество островов, больших и маленьких, в том числе и благодатный Варн.

Морская дорога между континентами опасна – до Торсунга 7.000 километров по бурным северным водам, до Каваласто – 5.000 километров, так что корабли ходят редко, и только могущественные маги с легкостью перемещаются по всему миру в поисках волшебных компонент и секретного знания. Для обычных же Эонийцев эти дальние земли лишь предмет для сказок.

Под Великим Океаном и под континентами, глубоко под водой и землей, тянутся нескончаемые залы и пещеры глубокого подземья. Весь диск изрыт ими, как кусок пористого сыра, и подземье уж никак не меньше того мира, что открыт свету солнца. Там живут глубинные дварфы, темные эльфы, и разная нежить, о которой лучшешний раз не говорить. К счастью, они не так часто выходят на поверхность.

Некоторые мудрецы утверждают, что с другой стороны диска расположена Антиподия, невероятный мир отражений, но подтверждений тому неизвестно. Говорят также, что самые глубокие пути подземья могут вывести на ту сторону мира. Солнце восходит на западе, садится на востоке, но ведь где-то оно светит и ночью?

### Солнце и луна

Солнце – раскаленный шар диаметром около ста километров, вращается вокруг диска Альшаллы на расстоянии 16.000 километров от центра, таким образом, его видимый размер с поверхности диска (если смотреть из точки, расположенной в центре) примерно равен тому, что видим мы на Земле. Двигается по кругу, времена года на диске меняются из-за изменения температуры солнца, за чем тщательно приглядывает божок, обитающий на солнце и толпища его саламандры и огненных

элементалей. Зовут его (божка) то Ра, то Соль, все народы по разному, и дым от жертвенных костров ему редко когда не возносится к небу. С краев мирового диска солнце кажется больше. Наличие теплых и холодных земель обусловлено, судя по всему, какими-то магическими причинами, только расстоянием до солнца это не объяснить.

Луна во всем повторяет солнце, только что не горячая и вращается в противофазе. Говорят, что именно там живет владычица снов – Морфея, и ее снофиты, разносящие сны всем живущим. Изменение фазы луны никак не зависит от солнца, луна обладает собственным свечением. В небе луны живут толпища светящихся огоньков (некоторые уверены, что это души всех умерших в мире), подчиняясь ритму только им слышимой мелодии они то скапливаются с одной стороны луны, то разлетаются по всей поверхности. Так вот и случается, что луна бывает полной, а бывает и ущербной.

Вся хрустальная сфера заполнена пригодным для дыхания воздухом, он плотнее около поверхности обитаемого диска, солнца и луны, и разреженнее в удаленных от небесных тел местах. Впрочем, дышать можно везде. Притяжение к небесным телам ослабевает быстро, так что где-то на расстоянии тридцати километров от поверхности диска уже невесомость. Путешествия к солнцу и луне – одна из любимых тем сказок и легенд; путешествовали и обратившись в птиц, и построив волшебный летательный корабль, не говоря уже о непосредственной телепортации.

### **Центр мира**

В самом центре обитаемого диска стоит Башня-до-Небес, Центр Мира, Волшебный Столп, Ось Сущего, Искомая Величина, Дополнение до Бесконечности, Печать Альшаллы, Абсолютный Аттрактор, Исходная Точка, Punto Fijo. И как не называют его люди, к пониманию сущности этого артефакта они не приближаются. Только самые удачливый и безрассудные моряки отваживались добраться до Центра Мира, преодолев воды всегда беспокойного в тех местах океана, да и то лишь для того, чтобы упереться в непроницаемую прозрачную стену, да полюбоваться на светящийся столп, поднимающийся в небо на необозримую высоту. Большинство мудрецов сходится в том, что этот столп как-то ответственен за функционирование мира, вращение солнца и луны, смену времен года и еще бог знает за что. Удалось ли хоть кому-то проникнуть за волшебную преграду, и добраться до столпа (башни?), вот вопрос. И открылось ли ему могущество сверх меры, как обещают некоторые?

### **Морская навигация и схема диска**

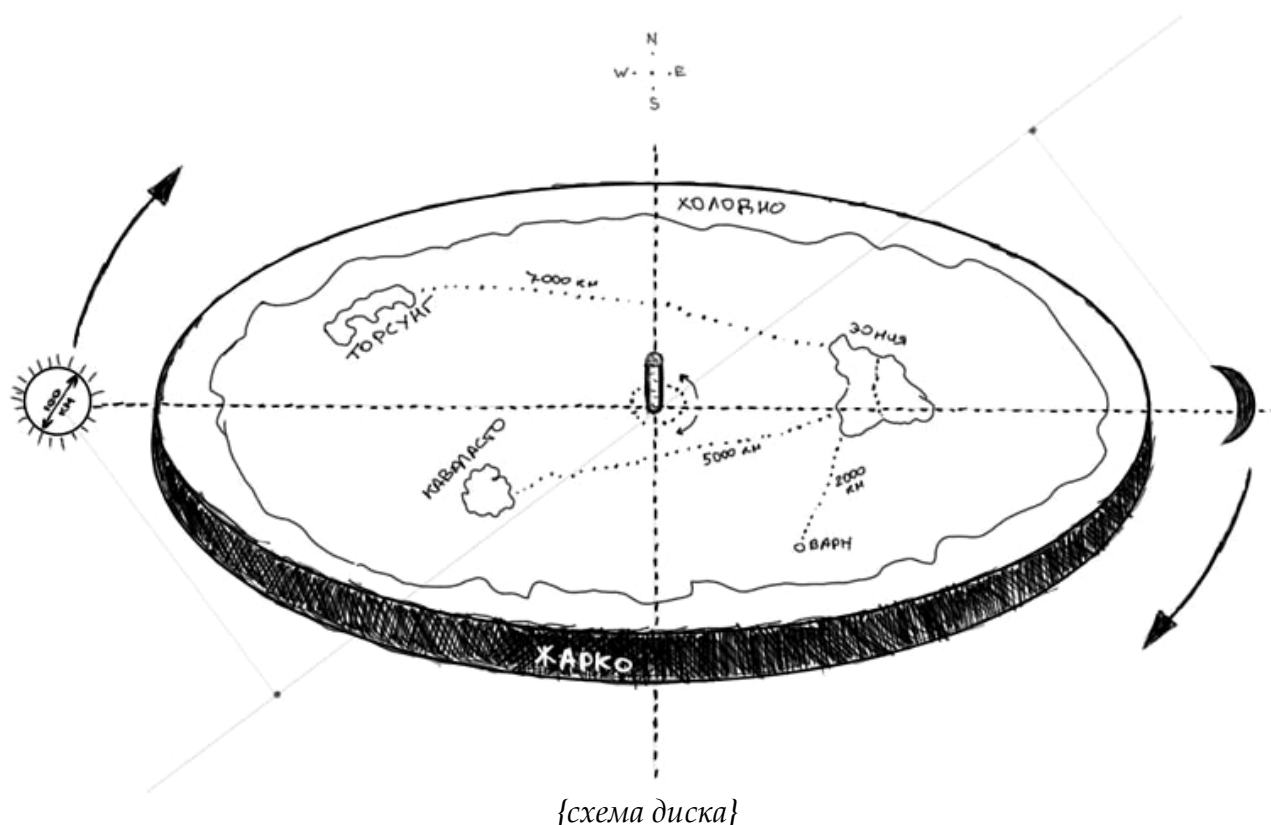
В этом мире нет ярко выраженных магнитных аномалий, так что магнитный компас не функционирует. Основной способ навигации – с помощью магического компаса, или энтропикулума, *specula entropica*, как его называют волшебники академического воспитания. Устройство очень дорого, зачастую составляет до 50% стоимости корабля, и, понятно, представляет лакомую добычу для любого пирата. Показывает направление к Punto Fijo, и расстояние до нее, лучшие экземпляры – с точностью до 10 метров. Для работы энтропикулума важно отсутствие возмущающей магии в непосредственной близости. На мостике запрещено появляться с магическим оружием, а некоторые особенно волшебные предметы

приходится хранить в специальном хранилище из материала, поглощающего магическое излучение. Очевидно, что кроме направления к центру необходимо еще знать расположение сторон света, это определяется по солнцу или луне, которые ведут себя вполне предсказуемо. Другой вариант определения расстояния от центра – по угловому размеру солнца, но для этого требуется умелый астроном с хорошим подзорным инструментом, и полный штиль. Есть и другие магические методы определения местоположения, но они малодоступны и встречаются нечасто (магическая триангуляция, интуитивное курсополагание).

Магические компасы кустарного производства никогда не бывают хорошего качества, они капризны и неточны. Существует лишь два места, где создают качественные энтропикулы – это Имперская Академия Магической Навигации и Асторгаии и Kuavee Envicita – известнейший институт прикладной магии Эльфийской Автократии.

Система координат в этом мире привязана к Punto Fijo, что и понятно. Например, 3000 километров на северо-северо-запад. Или, например, 12 градусов южного отклонения, 2000 километров. Координаты центров масс континентов и крупных островов: Эония – 5 градусов южного отклонения, 3100 километров. Каваласто – 130 градусов южного отклонения, 3550 километров. Торсунг – 106 градусов северного отклонения, 3850 километров. Варн – 46 градусов южного отклонения, 2900 километров.

Местные мудрецы, те, кто понимает, что их мир не единственен, называют его Альшалла, все остальные же называют его просто Мир.



## Основное о Варне

Природа острова больше всего природа похожа на то, что мы привыкли видеть в Крыму. Жаркое лето, теплая зима. Из опасных зверей встречаются волки, медведи, рыси, змеи. В горах – их dire версии. Буковые и дубовые рощи, густая, но невысокая растительность. Холмы, высушенные солнцем с южной стороны, заросшие травами с северной. Шалфей. Заросли ежевики.

### Торговля

В продаже есть почти все из стандартных phb таблиц. Купить можно по обычным ценам. Наиболее редкие вещи, такие как подозрные трубы и редкие компоненты завозят с континента, что, из-за сложности перевозки поднимает их цену в десять раз. Вообще, вещи имперской работы считаются шиком, и ими хвастаются.

Лошадей на острове не водится, есть лишь очень немного (несколько сотен) завозных. Большей частью они используются в бою или как быстрый метод передвижения посыльных. Стоят х4. Почему-то лошади здесь почти не размножаются. Что-то в траве? В хозяйстве выгоднее использовать местных горных козлов, они вырастают до громадных размеров.

На отмелях в океане вокруг Варна, а в особенности с юго-западной стороны острова, в изобилии находят раковины-жемчужницы, а в них, что удивительно, жемчуг. Если бы Варн торговал с Империей, то жемчуг стал бы одной из основных статей экспорта, а так его за бесценок скупают местные ювелиры и немногочисленные контрабандисты с большой земли. Больше всего жемчуга добывается в Рыбацком.

Примерные цены на жемчуг:

| Диаметр жемчужины, сантиметров | Вес, грамм | Цена, gr |
|--------------------------------|------------|----------|
| 0.25                           | 0.02       | 1        |
| 0.5                            | 0.16       | 8        |
| 1                              | 1.3        | 50       |
| 2                              | 10.66      | 200      |
| 3                              | 36.4       | 1.500    |
| 4                              | 87.1       | 20.000   |
| 5                              | 170        | 100.000  |

Жемчужины весом больше 30 грамм встречаются очень редко и стоят целое состояние. Классические жемчужины за 100 gr, которые пользуются постоянным спросом со стороны магов, где-то полтора сантиметра диаметром.

### Техника

Развитие на обычном уровне, до аркебуз дело еще не дошло (и не дойдет, зачем, магия лучше), но тяжелые доспехи используется уже давно. Собственно, доспехи тяжелее, чем plate mail на острове не встречаются, в отличие от Империи, рыцарских турниров здесь не бывает.

Дварфы на острове технологически развиты лучше людей, и недавно таки изобрели порох. Пока что он используется больше всего для развлечения. Например, пара пушек в обрыве Штормового Предела топит все проходящие мимо корабли.

### **Магия**

Магия достаточно распространена, воспринимается вполне спокойно, без страха. Некромантия и прочие отвратительные проявления Искусства на острове редки, и гуляющую нежить видели очень немногие – это скорее сюжет для бабушкиных сказок. В цивилизованной части острова можно найти несколько башен, где уединяются те маги, кому такое уединение необходимо. В каждом городе есть несколько хорошо известных магов, кроме того, определенная часть аристократии также владеет Искусством, особенно, впрочем, это не афишируя. Магия – это высокое искусство и тайное знание. Для овладения ей требуется ум и масса времени на учебу. Знание не общедоступно, часто передается от отца к сыну, не выходя за пределы семьи. Магические предметы встречаются, но ценятся высоко. Фактически у каждого серьезного воина есть магическое оружие того или иного рода. Магические напитки достаточно распространены, и некоторые из них могут быть куплены. Potion of healing стоит 25-50gp.

### **Табель о рангах и кодекс чести**

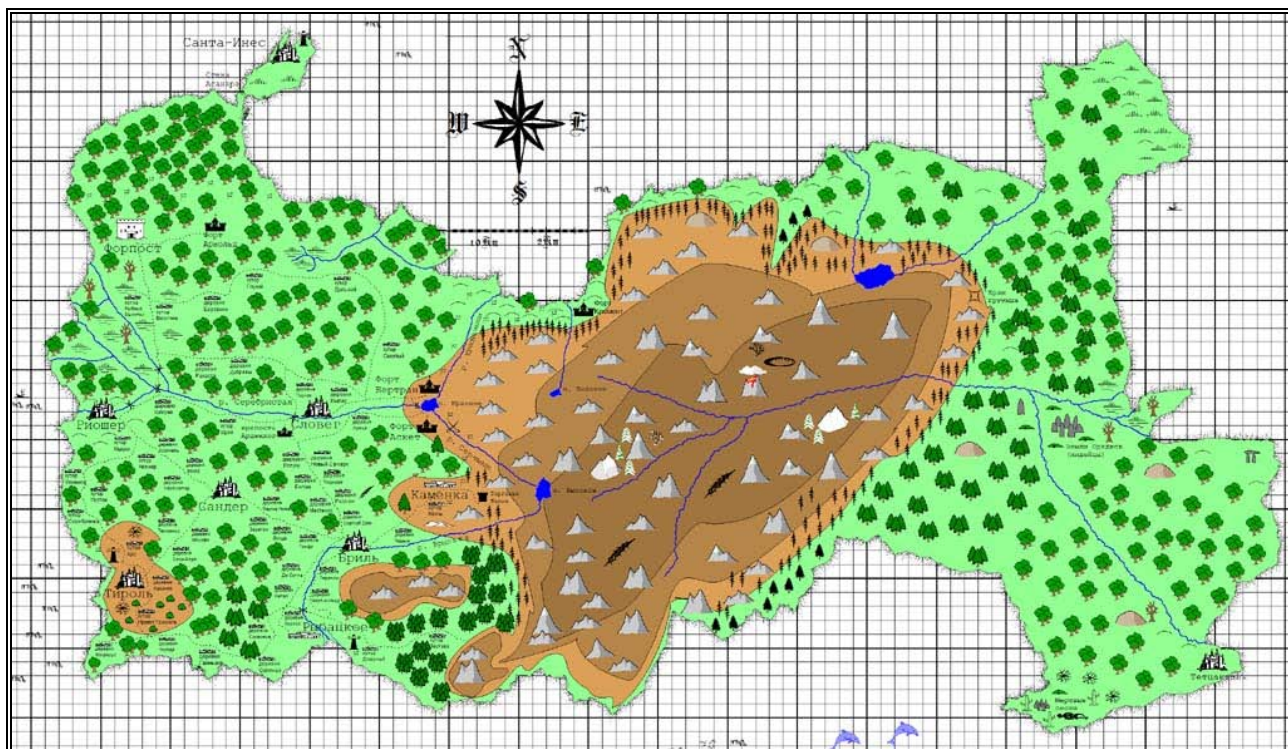
Титулы может присваивать только король (или император). Список титулов в порядке убывания значимости:

Emperor/Empress (Император)  
 King/Queen (Король)  
 Royal Prince/Princess (Принц королевской крови, кровный принц)  
 Royal Family (Королевская семья)  
 Duke/Duchess (Герцог)  
 Prince/Princess (Принц)  
 Marquis/Marquise (Маркиз)  
 Count/Countess (Граф)  
 Viscount/Viscountess (Виконт)  
 Baron/Baroness (Барон)  
 Baronet (Баронет)  
 Knight (Рыцарь – с этого начинается дворянство)

Кодекс чести для аристократии крайне важен, все аристократы воспитываются таким образом, что кодекс чести для них очевиден. Запятнать честь просто, отмыться после этого – ой как непросто. Что порочит дворянина: подлое убийство со спины; ложь королю; действия, которые вредят государству; недостойное обращение с крестьянами; недостойное управление своими людьми, нечестный суд. Воровство; предательство; трусость; неопрятность без причин; неспособность защитить свою прекрасную даму.

Титул передается старшему сыну после смерти отца. После его смерти – его старшему сыну, или, если такового нет, то следующему по старшинству брату.

## Карта острова



Карта в хорошем качестве и исходный файл в формате AutoRealms лежат по этому адресу: [www.exelenz.ru/rpg/varn-map/](http://www.exelenz.ru/rpg/varn-map/). Карта рассчитана на распечатку на формате A2.

## Немного истории

Риошер - это звучит гордо! Или, по крайней мере, звучало гордо двадцать лет назад, когда он был столицей молодого Варнийского королевства.

Двести или около того лет назад эти земли были открыты имперскими мореплавателями. Варн, как был назван этот большой остров, показался исследователям чуть ли не раем – замечательный климат, плодородная почва, леса, фактически состоящие из ценных пород деревьев, и, конечно, самое главное – золото, которого было так много, что реки, текущие с гор, доносили золотой песок до самого моря. Империя была заинтересована – золото манило, да и имперские амбиции тогда были сильны, Варн представлялся хорошим претендентом для колонизации. Проблем было две – орочьи племена и дикое местное человеческое население, жившее в лесах и промышлявшее охотой. И орки и люди были настроены чрезвычайно агрессивно, не желая мириться с присутствием белокожих поселенцев.

Первая попытка завоевать остров, или хотя бы обезопасить небольшую его часть, полностью провалилась – орки объединились с дикими краснокожими и имперское войско из пяти сотен человек было почти полностью уничтожено. Вторая попытка была более успешна, на двенадцати кораблях прибыло больше тысячи воинов в этот раз подкрепленных группой боевых магов. Изрядно потрепанные еще в первой большой битве, коренные жители острова не могли сопротивляться хорошо обученному и вооруженному имперскому войску, так что все шло удачно... до тех

пор, пока не пришла пора добывать золото в горах. В войну вступила новая сила – дварфы, которые, как оказалось, жили под этими горами. Разъяренные посягательством на свое золото, они не только выбили имперцев из гор, но и преследовали их до побережья, где горстка выживших погрузилась на корабли и отправилась обратно.

Империя не была в состоянии тратить столько ресурсов на не слишком-то важном направлении, так что колонизация Варна была остановлена. Через несколько лет кому-то из советников Императора пришла в голову замечательная идея – использовать для колонизации преступников и прочих сброд. Это выполняло сразу две задачи – освобождало переполненные тюрьмы и, в перспективе, распространяло имперскую власть на Варн. Так и было сделано.

На побережье Варна был заложен город Риошер, было это в 1502 году по имперскому летоисчислению. В постоянных схватках с орками прошло двадцать лет, и стало понятно, что город будет жить. Постоянно прибывали все новые поселенцы, побережье понемногу отвоевывалось, так что к 1550 году вокруг Риошера на тридцать километров было безопасно. Был заложен второй город – Бриль. Жить на острове стало почти комфортно. Да, в пограничных поселениях было несладко, стычки с местными случались чуть ли не каждый день, несколько раз в год случались большие битвы, но в целом Империя побеждала. В 1573-ем году на Варн был выслан брат Императора со всеми своими родственниками и приближенными. Официальной причиной высылки была попытка узурпации. Сир Фарда Фалье, а именно так звали незадачливого брата императора, был хорошо известен, как просветитель и реформатор, так что, вполне возможно, высылка была вполне обоснована. Как бы там ни было, но он обосновался в Риошере, и, будучи весьма богат, начал перестраивать его таким образом, чтобы он, Риошер, был достоин его, Фарда Фальи.

К 1590-у все западное побережье было завоевано, а население Варна насчитывало уже больше десяти тысяч человек. Сформировалась собственная аристократия, отчасти это были сосланные нобли с большой земли, отчасти простые люди, отличившиеся в боях. Империя же, наоборот, к этому времени погрязла во внутренних проблемах, новый император был еще очень молод и всем заправлял старый советник. В этот период многие добровольно уехали из нездоровой Империи на молодой свободный Варн.

1594-ый год стал, пожалуй, самым важным в истории острова. Фарда Фалье и поддерживающие его либеральные нобли завершили подготовку к отделению от Империи. Тщательно подогретые антиимперские настроения наконец-то, вылились в революцию. Впрочем, все прошло почти бескровно. Старая Империя не вызывала особенной любви, и даже официальная имперская гвардия на Варне перешла на сторону революционеров. Единственным поселением, не поддавшимся общим настроениям был Санта Иньес – самый южный город на Варне, выросший вокруг первого и единственного на острове монастыря. Впрочем, это было закономерно, Миридийский орден почитал одной из своих святынь обязанности поддержку императорской власти.

Риошер стал столицей нового Варнийского королевства, а Фарда Фалье – его первым королем. К счастью для новорожденного государства, как раз это время извечный враг Старой Империи – Эльфийская Автократия выбрала для того, чтобы начать новую войну. Третья Эльфийская Война закончилась только шесть лет спустя, окончилась фактически ничем, как и предыдущие две – Автократия отвоевала два небольших городка, положив на это жизней в десять раз больше, чем в этих городах когда-либо жило.

Несколько лет Империя приходила в себя, и, наконец, в 1603-ем повзрослевший Император обратил внимание на восставший Варн. Началась Реконкиста. Имперские войска прибывали в Санта Иньес, который постепенно отстроился и стал больше походить на огромную крепость, нежели чем на город. Попытки отвоевать Варн с переменным успехом продолжались двадцать лет, после чего в Империи случился очередной государственный переворот, и Варн оставили в покое. Фарда Фалье умер в 1634-ом в почтенном возрасте 123 лет (поговаривают, что он выпил немало эликсира молодости). Следующим королем должен был быть его внук, Валентин Фалье, но сложилось иначе. Формально столицей был Риошер, но, по сути, столицей был Бриль, разросшийся уже до пяти тысяч жителей. Риошер был замечательно красив, но основная активность постепенно перемещалась в другой город. Мэром Бриля в то время был герой войны за независимость по имени Бьерн Ардо. После смерти короля группа преданных Бьерну бойцов проникла в дворец, и, буквально за день до коронации Валентина, под угрозой смерти заставила его отказаться от власти в пользу Бьерна Ардо. Валентин никогда не был особенно смел, и произошедшее настолько напугало его, что он никогда больше не пытался вернуть себе власть. Бьерна же люди любили и рады были видеть его королем независимо от спорного происхождения его короны. Столица была перенесена в Бриль.

С тех пор прошло почти двадцать лет. Империя несколько раз пыталась вернуть себе остров, но без особенного успеха. Каждая попытка приносила им несколько городов, которые за последующие несколько лет возвращались обратно в Варнийское королевство. Санта Иньес остается единственным имперским городом на острове, и за прошедшее время он был настолько укреплен, что взять его не представляется возможным. Никто особенно и не пытается. Горы остаются за дварфами, с ними торгуют, и до тех пор, пока золото течет к ним в кладовые, а не утекает, они довольны. Коренное население занимает восточную часть острова, стычки с ними случаются довольно редко, в основном тогда, когда варнийцы нарушают границы их территории. Эти границы не менялись уже больше пятидесяти лет. Орки и дикие племена между собой не враждуют, им хватает большого общего врага. Они копят силы и мечтают об отмщении...

### **Примечательные даты**

1493 – Варн открыт имперским исследователем

1497 – первая Варнийская Кампания.

1498 – вторая Варнийская Кампания, встреча с дварфами, побоище при Золотом Роге.

1501 – принято решение об использовании Варна как места ссылки.

1502 – заложен Риошер.

1550 – Заложен Бриль. Риошер разросся до 1000 человек.



- 1566 – Миридийский орден основывает монастырь имени святой Иньес.
- 1573 – на Варн за попытку узурпации власти выслан брат императора сир Фарда Фалье со всеми родственниками и приближенными.
- 1584 – умирает император Шаддам IX, новым императором становится его 12-и летний сын Шаддам X. Империей фактически управляет советник императора, древний мудрец и маразматик Лиго Тамбора. В очередной раз осложняются отношения с Эльфийской Автократией.
- 1590 – все западное побережье завоевано, войны за территорию теряют интенсивность.
- 1594 – отделение от Империи, образуется Варнийское королевство.
- 1595 – первый король Варна – Фарда Фалье. Начинается Третья Эльфийская Война.
- 1601 – Третья Эльфийская Война заканчивается. Империя зализывает раны.
- 1603 – начало Реконкисты. Империя пытается вернуть себе Варн.
- 1623 – очередная узурпация власти в Империи. Шаддам X в бегах. Новый император – генерал Джастин Гэш (бывший командующий имперской армии).
- 1633 – Шаддам X с помощью верных ему регионов возвращается на трон.
- 1634 – умирает король Фарда Фалье. Вместо его внука Валентина корона достается мэру Бриля Бьерну Ардо.
- 1635 – столица переносится в Бриль.
- 1653 – начало действия партии. Император все еще Шаддам X, ему уже 82. Король Бриля все еще Бьерн Ардо (ему 54).

## Состояние дел на начало приключения

Сейчас лето, 1 июля 1653-ого года. Жизнь идет своим чередом.

- 1) Дварфы ведут себя спокойно, изредка у них покупается оружие. Покупается только на золото (обычно намытое в реках, самая богатая золотом река так и называется – Золотая) или драгоценные камни. Тех, кто пытается добыть что-то в горах, дварфы обычно убивают без лишних раздумий.
- 2) Орки и краснокожие объединились и лелеют мысли об отмщении. Надежды отнюдь не беспочвенны, их довольно много (двадцать тысяч орков и десять тысяч людей), за прошедшие годы они научились делать хорошее оружие и какие-никакие доспехи, и даже иногда могут ходить строем. Белокожих они ненавидят до невероятности и уничтожают при любой возможности. Собственно, речка Золотая работает своеобразным буфером, где радикально настроенные индивиды выпускают пар.
- 3) Имперцы прочно закрепились в Санта Иньес, за последние десять лет они достроили стену, которая достаточно надежно отгораживает полуостров от остального острова. На суше они никакого влияния за пределами своего кусочка суши не имеют, но на море у них полное превосходство. Связь с большой землей почти отсутствует, только редкие пиратские корабли и совсем уж наглые торговцы иногда прорывают блокаду. Проблема еще и в том, что дорога до Варна долгая (около двадцати дней) и небезопасная.
- 4) Риошер почти не меняется, зато количество знати там ошеломляет. Бриль понемногу растет, хотя все больше народа предпочитает селиться вне города, чувствуя себя в относительной безопасности. У Варнийского Королевства

всего два корабля, которые могли бы добраться до Империи, но оба они уже год стоят на приколе в гавани Риошера.

## **Орки**

### *Геополитика*

Орки живут в предгорьях восточного Варна, занимая относительно небольшую площадь, так что их концентрация там велика. Ввиду своего местоположения и постоянных рейдов в горы за железом, золотом и мифрилом (а также при случае за дварфийским доспехами или топорами) они часто сталкиваются с дварфами. Дварфы орков ненавидят еще больше, чем краснокожих, и это взаимно. Где-то раз в пять лет дварфы организуют большую военную кампанию против орков, их ненависть после этого несколько утихает. Причем от раза к разу с орками становится все сложнее справляться. А плодятся они быстро.

С дикарями орки тесно сотрудничают, причем иногда даже случаются межрасовые браки, так что встречаются полуорки. Орки считают себя более развитыми, и за глаза называют краснокожих дикарями, которые так и не научились ходить строем. Вместе с тем, отношения достаточно теплые, и в случае необходимости орки приходят дикарям на помощь. Или дикари на помощь оркам. Их союз построен на общей ненависти к пришельцам, выгнавшим их из родных земель. И как только они почувствуют, что способны победить, они начнут войну.

### *Описание расы*

Здесьние орки несколько отличаются от классических – во-первых они ведут дневной образ жизни (что привело к частичной атрофии ночного зрения – 30ft). Серо-зеленая кожа, мощные кости лица, тяжелые челюсти, сплюснутые носы, похожие на пяточки. Мощные зубы хищников. Интеллект в среднем лишь чуть ниже человеческого, но среди орков редко встречаются действительно выдающиеся индивиды. Средний рост для орка – 170 сантиметров, сила и телосложение несколько выше людского. Одеваются обычно в вызывающе яркие цвета.

Все орки говорят на своем собственном языке, большинство знает еще и язык краснокожих. Некоторые знают дварфийский, и совсем некоторые – имперский, хотя последнее время военным рекомендовано изучать имперский язык (скоро война, а врага надо уметь допросить).

### *Технология и воинское искусство*

Орки всегда были куда более склонны к технике, чем их краснокожие соседи. За последние пятьдесят лет орки совершили мощный технологический рывок, движимые желанием более эффективно воевать с захватчиками. Многие они позаимствовали у дварфов. Орки куют хорошее оружие и делают неплохие доспехи. Крупные селения обычно хорошо укреплены, орки делают замечательные баллисты и катапульты.

### Оружие и доспехи, которые делают орки:

Leather – AC9, 1GP\*.

Studded Leather – AC8, 3GP\*.

Orcish Chain Mail – AC6, 25GP\*, +.

Orcish Spiked Plate Mail – AC 4, 300GP\*, \*\*, +.

\* - столько этот доспех будет стоить на людском рынке.

\*\* - этот доспех носят либо начальники, или заслуженные воины.

+ - делают также вариант из мифрилового сплава, x2 cost, -1 AC.

Long sword – 1d8, 10GP\*, +.

Two Handed Sword – 1d10, 25GP\*, +.

Battle Axe – 1d8, 9GP\*, +.

Morning Star – 2d4, 8GP, \*.

Light Crossbow – 1d6+2, 40GP\*.

Heavy Crossbow – 1d8+3, 100GP\*.

Quality Bolt +1 – 1GP\*.

\* - столько этот доспех будет стоить на людском рынке.

+ - делают также вариант из мифрилового сплава, x2 cost, +1 to hit, +1 to damage.

Это то, чем оснащена регулярная армия, надо понимать, что орки вообще пользуются и другим оружием. Стрелки они плохие, и луками никогда не пользуются, только арбалетами.

Орки предпочитают тяжелые доспехи – чем тяжелее, тем лучше. В регулярных войсках доспехи ниже кольчуги не встречаются вовсе. Начиная с 3-его уровня появляется шанс на то, что орк будет в плите. Орки предпочитают топоры и моргенштерны, встречаются и мечи. Если оружие одноручное, то во второй руке будет щит. Лошадей здесь немного, так что копейно-щитовой строй не применяется. Арбалетчики всегда имеют второе оружие, и, отстрелявшись, идут в бой, как и все остальные.

Столкновение партии с большим войском орков маловероятно, почти наверняка это будет обычный патруль или иное мелкое подразделение. Это либо orc war party (см. Таблицу 2, 91-93), либо следующее:

**Orc Military Patrol** (XP = 175 + (1d4+1)\*120 + (1d4+1)\*65). **Patrol Leader** - fighter 3, HD 3+3, thac0 17, AC 4 (Orcish Spiked Plate), 1.5 x battle axe 1d8+3. **1d4+1 x Patrol Fighter** – fighter 2, HD 2+2, thac0 18, AC 6 (Orcish Chain), Morning Star 2d4+1. **1d4+1 x Patrol Crossbowmen** – fighter 1, HD 1, thac0 19, AC 7 (studded leather), crossbow 1d6+2, morning star 2d4.

Война – это то, чем орки живут. В войсках жесткая дисциплина, они ходят строем и могут выполнять весьма сложные маневры. Мораль войска весьма высока. Тактика и стратегия зависит только от начальника, и хорошие стратеги у орков есть.

### Магия

С классической магией у орков плохо (всего несколько десятков witch doctors не выше 6-ого уровня), но у них есть свои священники (орки поклоняются кровожадному Груумшу). Магическое оружие делается, но только великим воинам или вождям.

### *Социальное устройство и состав популяции*

Орки используют рабский труд, хотя рабов и них не так много – дварфы в плен не сдаются, а с краснокожими они дружат.

Всего орков около двадцати тысяч, и они *быстро* размножаются. Из этих двадцати тысяч боеспособного населения разных классов около половины, из которого 8.000 первого уровня, 1000 – второго, 500 – третьего, 200 – четвертого, 80 – пятого, 30 – шестого, 7 – седьмого, 3 – восьмого, 1 – девятого (великий герой Зур), 1 - десятого (хай прист Груумша).

Иерархия власти проста – народ состоит из четырех кланов: Черная Вода, Кровавый Клинок, Расколота Башка и Красная Луна, каждый из которых состоит их нескольких десятков племен. Племена управляются самым сильным воином в племени, теоретически в любой момент тот, кто считает себя более сильным, может убить старого вождя и занять его место, но на самом деле вожди окружают себя надежной охраной, так что зачастую правят вплоть до смерти от старости. Клан управляется сильнейшим вождем из племен, входящих в него. Решения на уровне всего народа принимают на сходке вождей кланов.

### *Наиболее яркие персоналии и группы*

Зловещие Колдуны Черной Воды – относительно независимое племя в клане Черной Воды, практикующее магию. Всего в этом племени 34 орка владеют магией (10 – 1й уровень, 7 – второй, 7 – третий, 5 – четвертый, 4 – пятый, 1 - шестой). Это давняя традиция, и магия почти вся их собственной разработки. Это племя уважают. Заклинания, которые они знают: 1<sup>st</sup> magic missile\*, burning hands, armor\*, enlarge, detect magic, spook 2<sup>nd</sup> small lightning (1d6 per level up to 6d6 single person only)\*, invisibility, mirror image, web 3<sup>d</sup> fireball\*, fly, lightning bolt, slow. (\* - любимые заклинания) Вождь племени – Огненная Борода, умеет писать скроллы и варить потионы, так что у любого из племени на задании, одобренном лично вождем, будет с собой следующий скролл (at 6<sup>th</sup> lvl): magic missile, armor, small lightning плюс potion of healing. У орков 3-его и выше уровня возможен скролл с fly, fireball.

### Вожди кланов

Черная Вода – Злой Глаз (f8) (черное с красным)  
 Кровавый Клинок – Убийца Людей (f8) (голубое и зеленое)  
 Расколота Башка - Бешеный Укус (f7) (ярко желтое)  
 Красная Луна - Острый Клык (f8) (ярко красное)

### Великий герой Зур (f9)

Легко бы мог претендовать на место вождя клана Красная Луна, но никакого желания делать это не испытывает. Это вообще весьма необычный орк, кроме того, что он умен, он еще и NG. И к остальным расам особенной ненависти не испытывает. Живет обычной орковской жизнью с любимой оркицей и кучкой детей. В боях участвует только тогда, когда это действительно важно для орков, как расы, или касается лично его самого. При случайной встрече с ним вполне можно поговорить, он знает дикарский, имперский и дварфийский языки.

**Zur**, Orcish NG fighter, 9 level. 34 years.

Str – 18/00 Dex – 12 Con – 17 Int – 15 Wiz – 12 Cha – 11

HP 90

Mithril Plate Mail +1 (AC 1)

Mithril Great Axe +1 (thac0 7, 2.5x1d10+9)

2 x Potion of extra healing, Potion of flying, Ring of free action, Ring of stone skin (2 charges).

### Смертельный Свет, «Правая рука Груумша»

Идейный лидер своего народа. Единственный, кто может поднимать мертвых. Без его одобрения ничего у орков не случается. У него две больших цели – собственное могущество и уничтожение белокожих захватчиков. Последние тридцать лет он делает все, чтобы орки стали как можно более могущественны, зачастую бывает зверски жесток. На вождей кланов старается влиять аккуратно, так что особенного недовольства не накопилось.

**Смертельный Свет**, orcish LE cleric, 10 level. 67 years.

Str - 13 Dex - 15 Con - 11 Int - 17 Wiz - 18 Cha - 16

Spells: (6, 6, 4, 4, 2)

### Краснокожие

Сила дикарей в личной доблести, умении охотиться, говорить с духами предков, жить в гармонии с природой; соблюдении традиций, уважении к старшим, гордости и смелости. Так мог бы сказать почти каждый краснокожий. По крайней мере, до тех пор, пока не пришли белые люди, «ланок арраж». С белыми людьми пришла ненависть и смерть, и старые правила были во многом забыты.

### Описание расы

Краснокожие не так многочисленны, как орки, их около пятнадцати тысяч. Живут они почти все небольшими племенами, единственное исключение – город Тетцактадь, где стоят дворец Великого Вождя и пирамида того-кто-говорит-с-предками. В этом городе живет четыре тысячи краснокожих.

Краснокожие привыкли полагаться каждый на самого себя, и работать в команде, отрядом, почти не умеют. В этом их слабость. Любой воин, прошедший ритуал зрелости и приобщения к крови предков, это воин не ниже 3-его уровня, замечательный охотник, хороший стрелок из лука. Но он почти наверняка плохо умеет драться в ближнем бою, ненавидит доспехи и не умеет подчиняться приказам.

Боеспособного населения шесть тысяч.

| Уровень | Количество | Описание                                                        |
|---------|------------|-----------------------------------------------------------------|
| 1       | 1000       | молодые воины, которых никто не пустит на войну                 |
| 2       | 1000       | воины, прошедшие ритуал зрелости, на войне их тоже не встретишь |
| 3       | 2000       | Прошедшие ритуал приобщения к крови предков, ядро армии         |
| 4       | 1200       | опытные, уважаемые воины                                        |
| 5       | 400        |                                                                 |
| 6       | 250        |                                                                 |
| 7       | 40         |                                                                 |
| 8       | 16         |                                                                 |

|    |    |  |
|----|----|--|
| 9  | 10 |  |
| 10 | 6  |  |
| 11 | 4  |  |
| 12 | 1  |  |
| 13 | 1  |  |

### *Техника, воинское искусство и магия*

Технологически краснокожие стоят чуть ниже орков, у них мало хороших кузнецов и не хватает дисциплины для того, чтобы строить что-то серьезное, если, конечно, их не заставят. Делают замечательные луки, любой краснокожий с силой больше обычного имеет лук, сделанный на заказ, под его силу. Делаются особо качественные луки, +1 и +2. То же самое и со стрелами. Волшебного оружия делается мало.

Излюбленная тактика – партизанские вылазки, быстрые нападения и отступления небольшими группами. Желательно в лесу или недалеко от леса. Мастера устраивать засады, ставить ловушки на людей. Двигаются в лесу совершенно беззвучно, и имеют 90% шанс ошорпайзить врага. Кроме этого, в отличие от людей, которые двигаются в лесу с move 6, они двигаются со скоростью 9. Так что в лесу лучше с ними не встречаться. А вот вне леса, да еще и без поддержки со стороны орков, они почти беспомощны.

Индейцы очень уважают тех-кто-говорит-с-предками, то есть своих шаманов, и шаманов у них много. Самый уважаемый шаман живет в пирамиде в столице, направляя и поддерживая свой народ, а также держа его в страхе. Вообще, столичные краснокожие сильно отличаются от своих лесных собратьев, они более цивилизованны и жестоки. В столице частенько случаются человеческие жертвоприношения (вне столицы этого почти не случается).

### Дварфы

#### *Геополитика*

Основной акцент дварфов во внешней политике – на силу. У них нет и не может быть слабостей. Любое преступление против дварфийского народа будет наказано со всей жестокостью. Дварфы никогда не сдаются. Дварфы всегда знают, чего хотят. Никакой мягкости. Только сила, уверенность и закон. Настрой нации – LN. Но при этом глобальный шовинизм, всех остальных, не дварфов, они в грош не ставят. Никто не знает, сколько их, но все понимают, что атаковать их в их родных подземельях – самоубийство. А еще дварфы охраняют проход в глубокое подземье, где очень много всякой нечисти и зла, за что надо бы им сказать большое спасибо, но вот, увы, не говорят.

#### *Проход через дварфийские территории*

Дварфы очень не любят, когда в их любимых горах шляются всякие непонятные личности. Формально за проход через горы берется установленная сумма денег, выдается проводник. Но на самом деле это очень зависит от настроения, если оно будет плохим, то могут зарубить на месте. Обычно это происходит так: кто-то идет в горы, заранее договаривается с товарищами из торговой башни, и где-то за 10-20 GP

с головы проходит куда надо (и обратно) с проводником. Если же вас застали в горах, то ситуация сложнее. 50% на то, что обыщут в поисках добытого в горах золота и камней. Если нашли, то либо все отбирают и проводят до границы, либо рубят нафиг. Это уж как получится. Если все в порядке, то, обычно, оставляют под охраной до тех пор, пока не прибудет переводчик, а это может занять и пару дней. Магию дварфы не приемлют. С переводчиком выясняют цель прибытия. Условие пребывания в горах – наличие проводника, его услуги стоят 50GP с человека. Можно торговаться. Если к соглашению прийти не удастся, то вежливо, но верно выдворяют из дварфийских владений.

### *Наиболее яркие группы и персоналии*

#### Торвальд «обух» Зиппо

Старший сын вождя клана Седой Бороды, Берна Зиппо по кличке Молот. Отличается широтой взглядов, интеллектом и терпимостью. Давно распрощался с надеждами просветить своих твердолобых товарищей, зато очень даже надеется унаследовать от отца корону вождя. Достаточно высокий, замечательный кузнец, с густой белой бородой, это просто замечательный, первостатейный дварф!

### Имперские силы

#### *Геополитика*

Думали ли древние монахи об обороноспособности, когда закладывали Санта Иньес? Кто знает. Но как бы там ни было, а город расположен в одном из самых защищенных самой природой уголков равнинной части Варна. Имперский полуостров, как его теперь называют – это самая северная оконечность острова. Всего около километра у основания он далее несколько расширяется, и на самой его оконечности стоит город Санта Иньес.

Несколько лет назад имперцы завершили постройку стены, которая отгораживает весь полуостров от остальной земли. Эта стена тщательно охраняется. За ней находится все имперское хозяйство на Варне – поля, сады. Впрочем, надо отметить, что полуостров не очень-то плодороден, его весь продувают никогда не прекращающийся морской ветер.

Сейчас Санта Иньес – это скорее крепость, нежели чем город. Он очень сильно укреплен, и взять его почти невозможно. В гавани стоят имперские галеры, обеспечивая Империи полное преимущество на море. Санта Иньес – это форпост Империи во вражеской стране. Там живут закаленные войной бойцы, и те, кто обеспечивает их более-менее сносными условиями жизни. Старый миридийский монастырь все еще действует, и там живет почти сотня священнослужителей. Все имперцы знают, что остров-изменник будет возвращен в Империю, но вот когда это случится, не знает никто. В любой момент из Империи могут прийти корабли с войсками, и будет отдан приказ о наступлении. Пока же они должны удерживать плацдарм, закрепляться и собирать информацию.

## *Население*

Примерно три сотни человек живет вне города на полуострове, занимаясь земледелием и животноводством. Большой процент из этих людей составляют состарившиеся военные.

В самом городе преобладает мужское население, служба там считается наказанием, так что имперские военные не очень-то рады бываюи нести службу в этом богом забытом уголке. Обычный срок службы здесь – пять лет. 800 человек военных, 600 человек обслуживающего персонала, 100 монахов. Строгая дисциплина, постоянные работы по укреплению крепости, частые рейды. Продажные женщины централизованно ввозятся в город из Империи, что поделаеть – необходимое зло.

Из военных – 500 первого уровня, 100 – 2 lvl, 100 – 3 lvl, 50 – 4 lvl, 30 – 5, 20 – 6 lvl, 4 – 7 lvl, 4 – 8 lvl, 2 – 9 lvl. Надо понимать, что это и боевые маги.

Среди миридийских священников – 20 – 0 lvl, 20 – 1 lvl, 20 – 2 lvl, 10 – 3 lvl, 10 – 4 lvl, 10 – 5 lvl, 5 – 6 lvl, 3 – 7 lvl, 2 – 8 lvl, 1 – 9 lvl.

## *Вооружение и боевая магия*

В распоряжении имперцев все самое лучше оружие Империи, причем задарма. Постоянное снабжение с большой земли, огромные ресурсы, которые стоят за ними – все это чувствуется. Стандартное вооружение пехотинца – plate mail, long sword, dagger, medium shield.

Кроме пехоты есть двести человек тяжелой конницы – страшная сила, как раз конницей Империя всегда славилась. Конный воин обычно защищен plate mail, и вооружен палахом, кинжалом, легким арбалетом и одним или двумя копиями. Его лошадь – сама по себе оружие. Тяжелая боевая лошадь: MV 15, HD 4+4, AC 2 (chain mail barding), thac0 17, 2x1d8. XP 175.

В Санта Иньес расквартирован взвод боевых имперских магов. Его состав: 10 магов 3-его уровня, 5 магов 5-ого уровня, 3 мага 7-ого уровня.

## *Наиболее яркие персоналии*

### Наместник Императора на Варне, почтенный граф Эстебан Ризотто

Самый могущественный человек в Санта Иньес, он представляет собой Императора. Еще не очень старый, ему всего шестьдесят лет, но он почти тридцать провел на Варне. Ему нравится это место, то, что это далеко от Империи, что он здесь главный и то, что дальше отослать его уже некуда. Он хорошо делает свое дело, но не перенапрягается и хорошо умеет отдохнуть. Большая война, конечно, будет, но когда-то очень-очень потом. Нескоро. Alignment – LN. Справедлив, и ненависти к варнийцам не испытывает. Он бы с большим удовольствием воевал с орками, на самом-то деле.



## Варнийское королевство

### *Геополитика:*

Варнийское королевство занимает самую большую площадь из всех сил, представленных на Варне. Собственно, это вся равнинная часть Варна, вплоть до реки Золотая и дварфийских гор.

На этой территории расположено около десятка городов, городков и крупных деревень, плюс множество хуторов и небольших деревень.

Варнийцы просто хотят жить, и, желательно, чтобы все оставили их в покое. Империя – старый враг, с ним уже свыклись. А вот дикарей и орков ненавидят, в планах королевства уничтожить их раз и навсегда, вполне можно предвидеть те времена, когда места для быстро размножающихся варнийцев просто перестанет хватать. К дикарям отношение настороженно-презрительное. К дварфам – уважительное, пока мысли о войне с ними даже не приходят в голову, они кажутся слишком сильными.

Королевство довольно быстро развивается, собственное производство развивается, и сейчас от империи ни в чем не зависит.

### *Организационная структура Варнийского Королевства*

#### ❖ Король (Бьерн Ардо)

- Советник по казне (Королевский Казначей) барон Лагрима де Рольйо – занимается общими вопросами распределения финансов. В его подчинении три помощника (Бласий Верде, Женевьева дю Трюндаль и Фольке Серрато (после смерти Фольке его заменит Тревор Клевс), начальник охраны королевской сокровищницы Хьюго Земекис и отряд Особой Охраны из тридцати человек.
- Советник по внутренней политике (Королевский Инспектор) маркиз Отто фон Брюннер – выполняет функции верховного судьи, последняя инстанция во всех разбирательствах для простого люда. (Аристократия подсудна только королю). В подчинении маркиза – десять приставов и отряд Судебного Исполнения из тридцати человек.
- Советник по внешней политике (Канцлер) граф Лютер Кенвуд – на данный момент внешняя политика заключается в сдерживании воинственных орков и индейцев, а также в проведении вечных и абсолютно безрезультатных переговоров с Имперским Наместником. В его подчинении находится отдел Внешней Разведки, занимающийся сбором, анализом и хранением информации о внешних силах; отдел засекречен. Также в его подчинении находится Академия Чужих Языков и Нравов возглавляемая высокоуважаемым мэтром Антонио Синсеро.
- Советник по военным делам (главнокомандующий) граф Бонифаций Эсконде – командует армией, назначает высшее армейское руководство, присваивает

высшие армейские награды. В его подчинении находится Штаб Армии – орган, определяющий стратегию, тактику, и пути развития армии; состоит из десяти генералов. Каждый из генералов командует тем или иным воинским подразделением, из которых самым малочисленным, но и самым уважаемым является Особое Подразделение Боевой Магии, возглавляемое таинственным Магистром Огня по имени Фуэго Эблэйз.

- Советник по снабжению и хозяйству Либинг Чохи – занимается распределением ресурсов, созданием необходимых запасов, улучшением работы сельского хозяйства, закупкой урожая и снабжением всех государственных структур. В его подчинении находится Счетная Палата и, по сути, Торговая Лига.
- Советник по безопасности сир Вернер Гехейм – занимается обеспечением безопасности короля, королевской семьи, важных государственных лиц, аристократии и простого люда. В его задачи входит пресечение народных волнений, поиск и устранение нарушителей, нейтрализация вражеских агентов, а также особые военные операции. В его подчинении находятся Королевская Служба Безопасности (КСБ) и Секретная Служба (СС).
  - КСБ ориентированна на специальные операции и военный шпионаж, состоит из трех оперативных корпусов (Альфа, Бета и Омега) по тридцать человек и нескольких высококлассных оперативников, работающих в одиночку. Личности оперативников строго засекречены.
  - СС ориентирована на внутренние операции, она обеспечивает безопасность королевских визитов, инспектирует благонадежность аристократии и государственного аппарата, имеет своих наблюдателей в любой значительной социальной фракции. Состоит из аналитического отдела, разведывательного отдела и отряда быстрого реагирования. Об этой службе обычные обыватели не знают вовсе, а детали ее организационной структуры не известны почти никому.
- Личная Королевская Гвардия – элитное воинское подразделение, подчиняющееся лично королю, и никому более. Десять отрядов по тридцать человек плюс спец-отряд личной королевской охраны (тридцать самых опытных и преданных воинов).

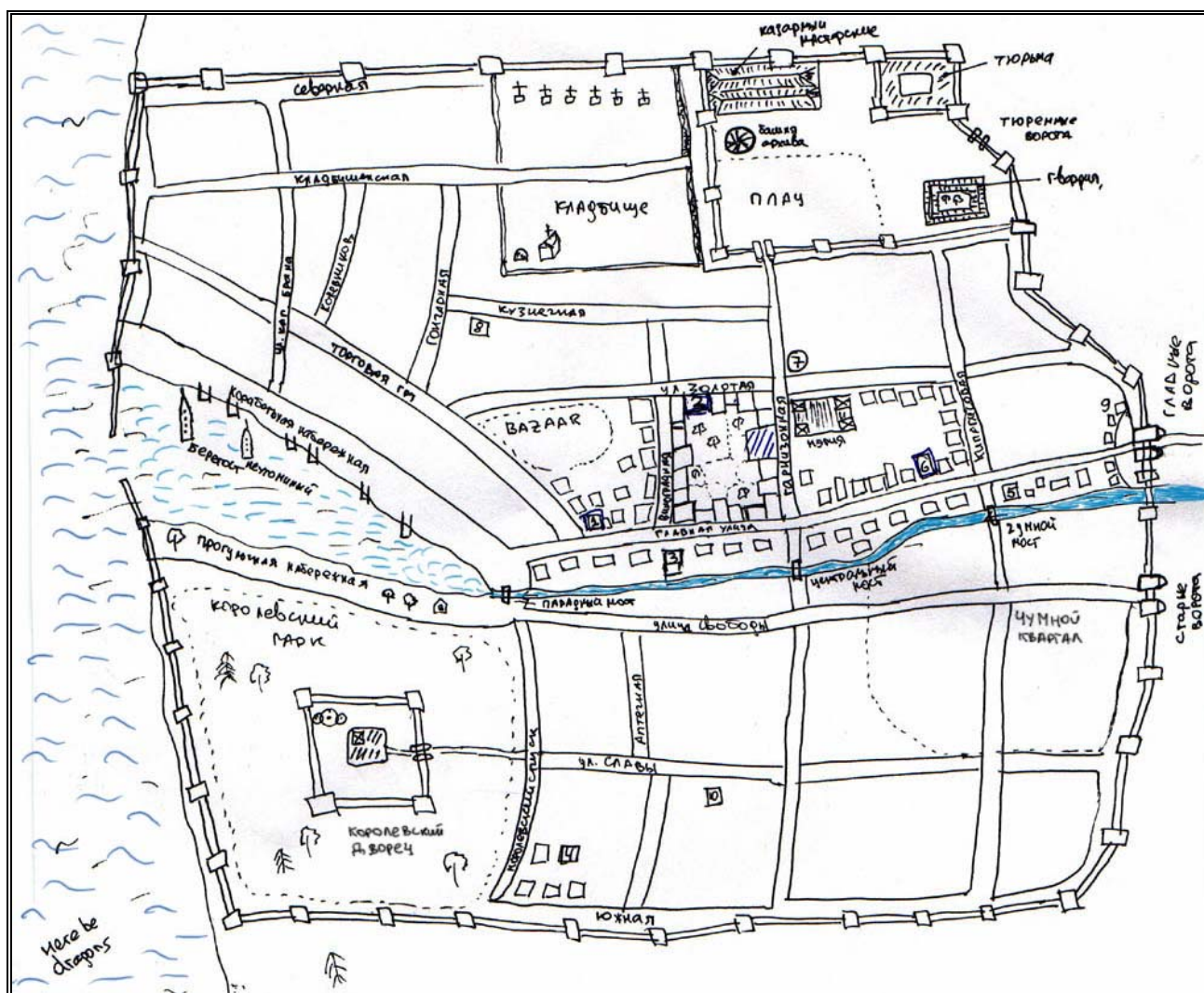
Далее, каждый полноправный город Варна в обычное время управляется Городским Советом, состоящим из наиболее уважаемых аристократов города. Решением бытовых вопросов занимается мэр с помощниками, назначаемый Городским Советом. В случае прибытия в город Короля или Королевского Наместника вся полнота власти переходит к ним.

Суд над благородными (титулованными) жителями может вершить только король, все остальные дела слушаются на месте, при необходимости призываются законники из столицы, и, в исключительных случаях, сам Верховный Судья.

## Крупные поселения

### Риошер

Заложен в 1502, население – 2000. До 1635 был столицей Королевства, после чего столица была перенесена в Бриль. Официальной причиной называлось слишком уязвимое положение для имперских атак с моря. Мэр Риошера – Чиччилино дю'Морье, торговец в десятом поколении. Его помощники – Санатиус Меркул (по сути секретарь) и Анис Висцерио (законник).



{карта Риошера}

1 – дом Луизы Фалье, 2 – дом Лори Алькорта, 3 – дом Джорджа и Миранды Фалье, 4 – дом Миртура Шали, 5 – дом Анри де Сильвара, 6 – дом Виктора Фалье, 7 – звонница, 8 – дом ювелира, 9 – магазин торговца оружием Ван Дейка, 10 – дом, где Роланд собрал молодых аристократов, обсуждая планы рейда.

### Бриль

Заложен в 1550, население – 6000. Столица Варнийского Королевства, самый большой город, где сосредоточена основная власть и все самые яркие персоналии страны. Недавно был закончен новый королевский дворец. Город, где расквартированы основные военные силы Королевства, где находятся headquarters

секретной службы, расположено казначейство, весь управленческий аппарат, и так далее.

### Словег (официально Арденхог)

Образовался где-то в 1560, когда деревеньки вокруг крепости Арденхог разрослись до такого размера, что их стало можно уже назвать городом. Население – 1500. Словег стоит посреди огромной равнины, на реке Хрустальная, и занимаются там больше всего животноводством и земледелием.

### Сандер

Заложен в 1554. Второй по размеру город Королевства. Население – 3000. Достаточно укрепленный город, так уж исторически сложилось, что там сосредоточено основное производство – кузницы, производство кожи, и так далее. Не самое интересное место для посещения праздным туристом.

### Тируль

Красивый новый город, расположенный среди фьордов западного побережья. Заложен в 1601, население 1500. Известен за самую высокую концентрацию магов в Королевстве, расположен дальше всего от Санта Иньес и дикарей, самое безопасное место в Королевстве.

### Форпост

Этот город-крепость был специально выстроен, чтобы быстро реагировать на агрессию Империи из Санта Иньес. Заложен в 1608. Население – около 800 человек, большинство из которых – профессиональные военные.

### Каменка

Большая деревня, выросшая рядом с местом, где добывают строительный камень. Постепенно там сконцентрировались все ремесла, связанные с камнем. Население – 500.

### Рыбацкое

Рыбацкий городок, стоит на побережье в устье реки Брылька. Население – 300. Ходят на небольших судах ловить рыбу в море, зачастую сталкиваясь с имперскими судами. Смелые люди, в основном.



*{Рыбацкое, вид на побережье, гавань и укрепленные дома}*

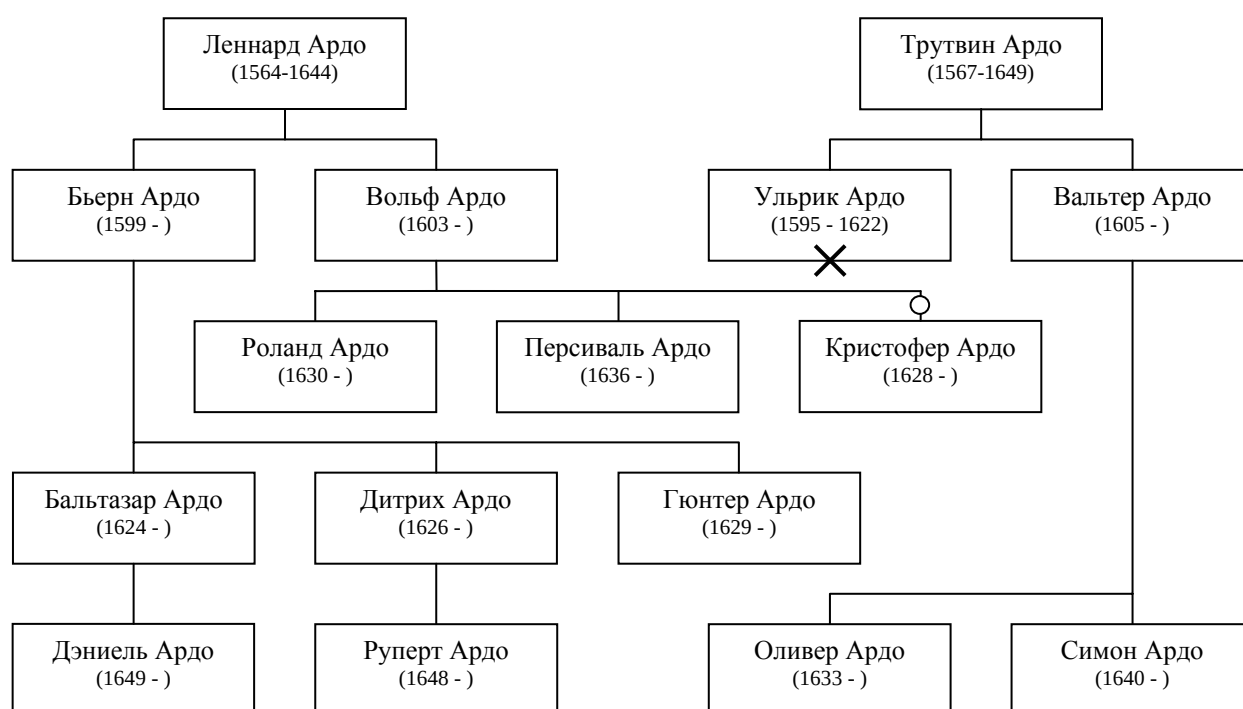
## Население

16 тысяч живет в городах и крупных поселках, около 24 тысяч живет по хуторам и более мелким деревням. Собственно, мелкие хутора стали появляться не так давно, когда была уничтожена опасность нападения дикарей. Процент военных все еще велик, хотя и уменьшился за последние тридцать лет. Всего непосредственно боеспособное население составляет около пяти тысяч человек. В случае крайней необходимости еще почти столько же можно собрать в виде ополчения разной степени боеготовности. Состав по уровням таков: 1000 – 1 уровень, 1500 – 2 уровень, 1000 – 3 уровень, 500 – 4 уровень, 300 – 5 уровень, 150 – 6 уровень, 50 – 7 уровень, 20 – 8 уровень, 8 – 9 уровень, 3 – 10 уровень, 2 – 11 уровень, 1 – 12 уровень, 1 – 13 уровень.

## Яркие персоналии и группы

### Правящий род Ардо

Король Бьерн не может похвастаться особенной знатностью, да что там, он и род-то свой знает, дай боже, если на три поколения назад. Бьерн родился в 1599 году в Бриле, его отцом был наемник по имени Леннард, известный своим вспыльчивым норовом и удачливостью. Его мать была простой крестьянкой, ее звали Пипа. У Леннарда на Варне из родственников был только брат, Трутвин, их вместе сослали за какие-то прегрешения. У Пипы же родни было много.



Таким образом, порядок наследования следующий: Бьерн, Бальтазар, Дэниэль, Дитрих, Руперт, Гюнтер, Вольф, Роланд, Персиваль, Вальтер, Оливер, Симон.

Леннард и Трутвин были удачливыми, но не особенно известными воинами, умерли от старости. Бьерн – очень удачливый военачальник и воин замечательной доблести. Бальтазар хорошо проявил себя в битвах и вообще, похоже, идет по стопам отца. Дитрих и Гюнтер хорошо обучены, но пока ни в чем особенно себя не проявили. Вольф Ардо неожиданно для всех увлекся магией, и его сын, Персиваль

Ардо, идет по его стопам. Роланд считает это занятие недостойным, и пытается добыть себе славу самостоятельно. Ульрик Ардо погиб в возрасте 26 лет на дуэли, не оставив после себя наследника. Вальтер никогда не интересовался политикой и не претендовал на трон, его большая страсть – это море. Так что он переселился в Тиролю, где и жил вместе со своими двумя сыновьями. Оливер Ардо, его постоянное горе, несколько лет назад ушел в море с пиратами с большой земли. Симон же наоборот очень послушен, и отец не может им нарадоваться. Отдельная статья – Кристофер Ардо. Он лишен права престолонаследования, подробнее о нем читайте в «Ожидании королевского визита». Подробная игромеханическая роспись всех основных Ардо приведена в третьей части Хроник.

### Род Фалье

Если Вы когда-либо интересовались историей Варнийского Королевства, то фамилия Фалье должна быть Вам, вне всякого сомнения, известна. Да, именно из этого рода происходит первый король Варна – Фарда Фалье. Единокровный брат Императора, прослеживающий свое родословное древо на сто поколений назад, он был сослан на Варн в 1573-ем году. Официальной причиной ссылки называется попытка узурпации власти, но что случилось на самом деле, мы можем только гадать.

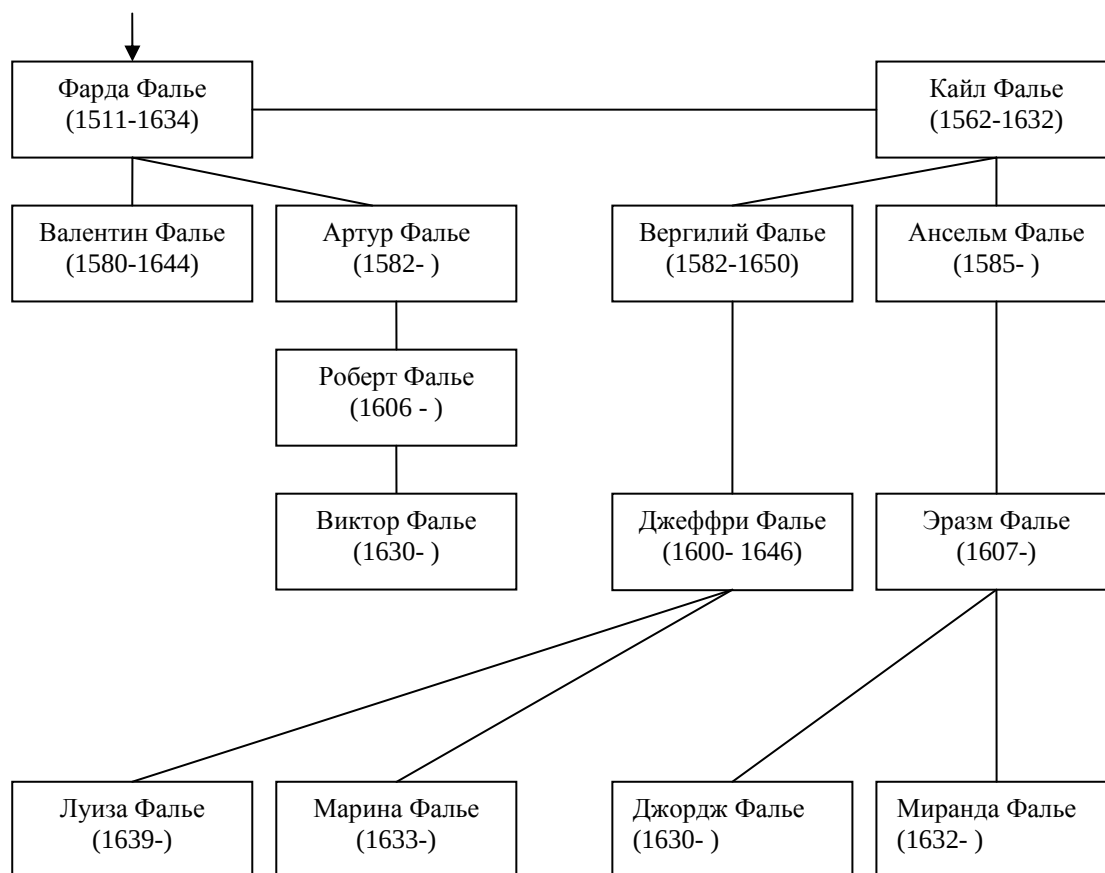
Обладая огромным влиянием и ресурсами, Фарда Фалье вскоре стал самым видным человеком на Варне, и было совершенно логичным, что он же стал первым королем Свободного Варнийского Королевства после отделения оногo от Империи (1594 год). В 1634-ем году король умер в почтенном возрасте 123 лет. Унаследовать трон должен был Валентин, старший сын Фарда Фалье, но случилось иначе. Силой и обманом Валентина заставили отречься, и новым королем стал мэр Бриля - Бьерн Ардо. Валентин никогда не был особенно смел, и произошедшее настолько напугало его, что он никогда больше не пытался вернуть себе власть; спустя несколько лет он умер, не оставив наследника. Эта узурпация была черным днем для всех Фалье. Дело в том, что новому королю перешел дворец и все богатства, которые хранились там же. По сути, у Фалье не осталось ничего. В первое время они были рады даже тому, что остались живы, а потом требовать что-то было уже бесполезно.

Ныне все оставшиеся Фалье живут в Риошере. Амбиций у большинства в избытке, но вот смелости пойти и взять то, что им принадлежит по праву ни у кого не хватает. Собственно, прямой наследник престола – Виктор. В случае его смерти наибольшими правами на корону будет обладать Джордж (персонаж Миши, это добавит интереса – как он отнесется к перспективе стать королем?).

Среди Фалье можно выделить три основных ветви, каждая из которых живет обособленно. Это ветвь идущая от Артура Фалье, ветвь от Вергилия и ветвь от Ансельма. Первая из них самая богатая, и хотя отношения между всеми Фалье вполне теплые, но деньги есть деньги, и делиться ими никто не намерен. Молодой Виктор Фалье весьма амбициозен, и мечтает о том светлом моменте, когда Фалье вернут себе корону (и богатство, конечно). Вергилию Фалье, как и его наследникам, не везло. И Вергилий, и его сын Джефффри умерли рано. Одна из дочерей Джефффри, Луиза, родилась чуть раньше срока, и у нее не совсем все в порядке с головой и телом. Дети и внуки Ансельма Фалье удались на славу, и хотя эта ветвь беднейшая

из всех, но это не мешает ей быть самой счастливой. Сам старик еще вполне бодр, его внук, Михаил, подает большие надежды, и как-то обещал деду вернуть их роду власть и богатство. Внучка тоже подает большие надежды, но какие – еще не очень-то понятно.

Генеалогическое древо рода Фалье, вырезка за Варнийский период. Читать слева направо, сверху вниз. Дети женского пола указаны только в последнем поколении.



### Вопросы и ответы для начинающего Фалье:

*Кем приходятся друг другу Фарда и Кайл Фалье? Отец и сын – тогда Валентин – сын Кайла? Братья – тогда Кайл – брат императора?*

Кайл – сын Фарда Фалье. Вообще, надо понимать, что у Фарда были и еще дети, только все они, к сожалению, погибли еще до высылки на Варн. Именно Кайл должен был стать следующим королем, но он погиб во время охоты за два года до смерти своего отца (никаких доказательств, но слухи о том, что что-то в его смерти было нечисто, ходили). Именно с Кайлом Фарда делился всеми своими секретами, да и вообще с ним он был откровеннее, чем с кем-либо еще.

*Фарда Фалье – брат Шаддама IX?*

Да. Все документы абсолютно точно это подтверждают. У него были бы все шансы стать императором Шаддамом X, только вот параллельно с высылкой его лишили права первородства. Собственно, формально вы имеете некоторые права и на трон старой Империи. Если, конечно, сможете собрать достаточно власти, о чем пока что можно мечтать во снах. И если с вашего пути уйдут те немногие, кто имеет большие права на этот трон.

*Валентин – внук или старший сын Фарды Фалье? Если Кайл – сын Фарды, то Валентин – его старший сын и внук Фарды, так?*

И Валентин и Кайл – сыновья Фарды. На момент смерти Фарды Кайл был старшим, но мертвым.

*Может быть, Виктор такое средоточие доблести и благородства, что весь род Фалье спит и видит его на троне Варна?*

Понимаешь, пока что о троне можно только мечтать. Если все пойдет так, как идет сейчас, то следующим королем будет один из сыновей Ардо. Так что рано делить чужой трон. Пока вы все озабочены общей идеей – вернуть власть своему роду. Мысли о том, кто именно будет королем, понятно, возникают, но пока главное еще не это. В общем, вы не в тени Виктора – вы в тени короля-узурпатора.

Женщин на престоле не было за всю историю Империи. И здесь это тоже кажется невозможным. Закулисная, скрываемаемая власть – да, это возможно. Но трон и держава? Нонсенс!

Про Виктора было сказано выше. Он симпатичен. Умен, да, это есть. Но самое важное, что он невероятно настойчив. Храбр, местами до безрассудства. И всегда пытается доказать, что он лучше *«этих низкородных Ардо»*. А в Риошере живет несколько Ардо, кстати, занимая бывший королевский дворец. *«Ваш»* дворец. Решать вам. Понятие «честь» для Виктора всегда было важнее всего, сложно представить, что он попытается причинить вред тебе или брату. Если этого не потребуют высшие интересы, конечно.

*Король Бьерн. За что его любят? Как он стал королём? В общих чертах, он – спаситель, герой, мудрый и справедливый? Или коварный властолюбец и узурпатор? Какая репутация среди народа у него и у членов рода Фалье?*

Бьерн Ардо – герой Реконкисты, очень удачливый полководец, один из лучших воинов королевства. Он был крайне популярен на тот момент. Он – авторитарен, жёсток, даже жесток. Несомненно, любит власть. Но под его властью Королевство процветает. Он до сих пор ведет войска в больших битвах и почти всегда побеждает. Да, он узурпатор. Это мало известно, и официально считается, что Валентин отрекся в его пользу руководствуясь интересами Королевства, но власть была вырвана силой. В ваш дворец ворвались головорезы из специального штурмового отряда Бьерна, и вырвали это отречение под угрозой смерти. Операция прошла почти бескровно, охрана была либо куплена, либо верна лично Бьерну.

Фалье же был типичным королем; аристократичен, умен, любитель искусства, с его подачи в Бриле был организован первый на Варне театр «Полночный». Он был далек от народа, любил роскошь, банкеты и приемы и не любил войну. Вместе с тем, он был великолепным стратегом, и пусть его победы были не так зрелищны, но Королевство под его управлением развивалось по всем направлениям. А не только в том, что касается военной мощи. В народе все еще поют песни про доброго короля Фарда Фалье, но все меньше и меньше.

Сейчас Бьерн чуть менее популярен, чем двадцать лет назад, его жестокость и жесткая ориентация на выгоду Королевства не всем симпатичны. А еще у него есть



такая привычка – все казни он осуществляет самостоятельно «если я осудил его на смерть, то и его жизнь я должен отнять сам».

*Что напугало Валентина? Как в семье относятся к нему? С презрением или жалостью, гордятся им или проклинают за то, что не сумел удержать власть?*

Угроза смерти. Валентин был замечательным музыкантом, но он никогда не отличался смелостью. Он был мягок и интеллигентен. Гордиться им не за что, но и презирать – тоже. Не только Валентин мог что-то сделать. Все остальные тоже предпочли безопасность и безвластие.

*Как много для всех нас значит принадлежность к одному роду? Это узы, связывающие нас определёнными обязательствами, или пустой звук? Как часто мы общаемся друг с другом? Живём ли мы рядом, видимся ли вообще?*

Вы все часто оглядываетесь на великое прошлое своего рода – это самое ценное, что у вас есть, ведь в остальном-то то вы обычные небогатые аристократы. Родовое имя – это важно, но это не значит, что важен кто-то, кто носит это имя. Да, вы встречаетесь, и, думаю, отношения довольно теплые. Так что отношения с каждым отдельным членом рода остаются на вашей совести.

*Ветвь Вергилия богаче ветви Ансельма? Как это вышло, учитывая раннюю смерть Вергилия и Джеффри?*

У Фалье почти не осталось доходов. Вы все проживаете то, что осталось со старых времен. Просто Вергилий когда-то припрятал больше, чем Ансельм. Все земли и крестьяне Фарда перешли к новому королю (королевская собственность, при чем здесь род Фалье?). Так что за каждой из ветвей осталось по хутору, и налогов капает по 100gr в год, что не густо.

#### Максимус, самый ловкий человек на границе

Максимуса знают все, и Максимус знает всех. Этот немолодой, ловкий человечек ютится в скромном доме неподалеку от Торговой Башни со своим слугой-полудурком. Это не мешает ему быть сказочно богатым, знать все, что происходит в королевстве, и время от времени совершать такие сделки, о которых потом ходят легенды. У Максимуса есть достаточно четкое понятие о чести, у него есть репутация, и он ей дорожит. Максимус занимается торговлей магическими вещами, и известен отнюдь не только на острове. В молодые годы он изрядно наприключался, и сейчас, пусть и осев, не утратил навыков. Предпочитает решать все дела мирно, выгода превыше всего. Но если что, то он достаточно крут, чтобы избежать большинства опасностей.

**Maximus** CN rogue level 8. AC 3 (-2 if armored), HP 47. Str 10, Dex 19, Con 16, Int 14, Wis 15, Cha 13. Scimitar of speed +2, thac0 12 (finesse), 3x1d6+2. Backstab x 3. Amulet of the planes (Sigil only). Ring of protection +3. Легкая мифриловая кольчуга. Potion of extra healing. Potion of wraith form.

#### Эразмус Ностальжи, маг дознаватель

Средних лет, в вечном черном плаще и с саквояжем с компонентами, сей практиционер судебной и аутопсийной магии хорошо известен. Большую часть времени он живет в Риошере, с удовольствием помогает в расследовании самых разных преступлений.

**Erasmus Nostalgie** LN diviner 6. Str 12, Dex 15, Con 12, Int 16, Wis 11, Cha 13.  
Murder weapon, last experience, cause of death, locate object, locate person.

### Лазарь, сумасшедший провидец

Этот вечный старец говорит загадками, и понять его почти невозможно. Но какой-то смысл в том, что он говорит, несомненно, есть. Уже 54 года он является смотрителем кладбища в Риошере. Кажется, что он не стареет. На самом деле Лазарь был в свое время проклят, он был священником Латандера, но возжелал власти и денег, и совершил неугодное богу дело (поступил прямо против того, что говорил ему сделать его бог). В результате он был проклят всезнанием и всевидением, что и свело его с ума. Если хорошо подумать, то его бред может оказаться бесценным источником информации.

### Сир Лурье Амантис, капитан гвардии Риошера

Руководить бандой молодых аристократов – то еще удовольствие, и именно его-то г-н Лурье и был удостоен. Не иначе, как за его преклонные лета, лихие висающие усы в ладонь длиной, и невероятную любовь к муштре и воинской дисциплине. Формально самый высокопоставленный военачальник Риошера, по сути, он очень слабо ориентируется как в воинском деле, так и в криминальной ситуации в городе. Если надо делать дело, то ваш выбор – это Лекс Мартин.

### Ван Дейк, Риошерский торговец оружием

Содержит самый большой (и единственный, если не считать лавочек отдельных кузнецов) оружейный магазин в Риошере. В продаже есть все базовое оружие, оно выставлено на витринах, его можно потрогать и даже опробовать. Можно купить качественное +1 оружие человеческойковки, но обычно его приходится заказывать, привозят где-то за неделю-две (оружие уже готово, его просто надо привезти из Сандера). Такое оружие стоит x 8. Магазин хорошо охраняется (1 воин 4-ого уровня, 2 – 3-его, качественное оружие и доспехи).

### Лекс Мартин, капитан охраны Риошера, Мастер Ворот

Лекс Мартин один из самых старых военных в Риошере, ему уже почти шестьдесят лет. С виду больше сорока никак не дашь. Опытный, повидавший многое, он сидит в своей коморке, курит трубку и, если его расспросить, может рассказать массу всего интересного. А видит он многое – все проходят через ворота, раньше или позднее.

### Цезарь Делакруа, стальной убийца орков

Очень опытный боевой офицер, служивший еще и во времена короля Фарда Фалье. Основная его проблема – невероятная честность и нежелание закрывать глаза ни на что. Он был неудобен, поэтому его сослали. Сейчас он занят восстановлением Форты Клемент, прозванного «Лагерь Смертников».

**Цезарь Делакруа**, human LG fighter 7, 60 лет.

Str 15, Dex 13, Con 16, Int 15, Wis 11, Cha 14.

Hr 59. Plate mail + shield, AC 0.

Long sword master: thac0 10 2x1d8+4.

Он все же совсем не молод, так что навряд ли будет участвовать в обычных патрулях, но в случае необходимости, конечно, вступит в бой. А так – он отлично ориентируется в пограничных реалиях. Не говоря уже о мастерстве в вопросах военной тактики и стратегии.

Жидкие светлые усы, постоянная короткая трубка в зубах, нос картошкой, чуть обвислые щеки, довольно узкое лицо, открытая улыбка и заразительный смех, вот такой он, легендарный Цезарь, стальной убийца орков.

### Прочие

Здесь расписан прочие силы, либо активно не вмешивающиеся в то, что происходит на поверхности Варна, либо слишком незначительные.

### *Моргуаза, ведьма*

В лесу, недалеко от устья речки Красненькая, живет старая женщина по имени Моргуаза. Знают о ней немногие, только те, кому положено и те, кто каким-то чудом с ней повстречался. На опушке леса, с замечательным видом на океан, ее избушка, казалось бы, должна привлекать внимание и орков и людей. Ничего подобного не происходит – почему-то все обходят ее стороной. Конечно же, Моргуаза – ведьма. Причем ведьма высочайшего пошиба. Хозяйка Мирбургского Шабаша, она лет сорок назад была вынуждена бежать из Империи – инквизиция была уже рядом. С тех пор она так и живет в своей избушке на южном берегу острова Варн. До политики ей нет дела, ровно, как и до людей с орками. Она стара, и даже вредить людям ей уже не интересно. А вот полюбоваться закатом, или, скажем, невообразимым совершенством кленового листа – это да, это её. Она варит волшебные напитки, пишет свитки с заклинаниями, но все это скорее для интереса и чтобы не терять навык. Есть несколько людей, которых она допускает до своего логова, в том числе и Лейю, загадочную женщину с Золотой. Лейя заносит старухе всякий товар, а та, бывает, подкидывает ей свиток-другой, а то и волшебный напиток. И все довольны. Кроме того, к ней заходит Максимус, с ним у нее особые отношения, они были знакомы еще на большой земле. За эти долгие годы она ради интереса построила двух мясных големов (flesh golem), которые, если что, пригодятся и для защиты хозяйки.

Morghuasa the TN witch (mage) level 12.

Str 9, Dex 16, Con 16, Int 17, Wis 13, Cha 13. Hp 48.

Broom of flying. Ring of protection +4. Onyx dog. Amulet of non detection. Wand of fire.

Brews potions: healing, extra healing, flying, fire breath, diminution, clairvoyance, speed.

Magic: [4,4,4,4,2] – обычная мирная заучка

Alarm, Audible Glamer, Comprehend Languages, Read Magic

Alter Self, Detect Invisibility, ESP, Mirror Image

Clairvoyance, Clairaudience, Fly, Slow

Charm Monster, Confusion, Dimension Door, Hallucinatory Terrain, Stone Skin

Advanced Illusion, Wall of Force, Domination, Teleport

True Seeing, Flesh to Stone

## *Underdark*

Под островом находится разветвленная система пещер, которая продолжается и под океанским дном, и, как утверждают некоторые dwarфы, по этим пещерам можно даже добраться до большой земли. Проникнуть в эти пещеры можно только через dwarфские подземелья, все входы тщательнейшим образом сторожат, так как из глубины частенько приходит Большое Зло (рейды темных гномов, темных эльфов и прочих ужасающих монстров). Возможно, что есть какие-то ходы, еще не перекрытые Варнийскими dwarфами... Так что если вдруг где-то появится парочка иллитидов, можно будет не сомневаться, откуда они взялись. Но пока dwarфы сторожат глубины так, что ничто не добывается до поверхности. За что весь Варн должен бы был сказать им большое спасибо.

## *Пещерные гоблины*

В предгорьях орковских гор, в изолированной системе пещер живет племя гоблинов «живоглоты». Орки относятся к ним довольно терпимо, ну, недоразвитые младшие братья, да. Dwarфы мечтают вырезать эту мразь, и долбят шахту в эти пещеры. Когда продолбят, гоблинам придется плохо. А так они живут себе, никого не трогают, выращивают в пещерах грибы, ездят на ручных воргах и размножаются. Всего в племени около трех тысяч особей, половина из них боеспособна.

Goblin, Small, LE, HD 1-1, AC 10(6), Thac0 20, 1d6, low morale. XP 15.

Worg, Medium, Int 5-7, NE, HD 3+3, AC 6, thac0 17, 2d4. XP 120.

Вождь племени Живоглотов – Арргун, умный по сравнению с остальными своими соплеменниками (int 12), HP 26, AC 3 (plate mail). Short Sword (+2q), thac0 15, 2x1d6+4. С ним постоянно два десятка его телохранителей. HD 2+2, AC 5, battle axe.

## *Морские эльфы*

Мало кто об этом знает, рассказы моряков считают сказками, но нет, на самом деле не так далеко от Варна, в большом коралловом рифе живет племя морских эльфов. Они стараются не показываться тем, кто живет на поверхности. У них своя жизнь, которая очень мало пересекается с интересами дышащих воздухом. Всего их около трех сотен, живут они долго, так что почти все третьего уровня и выше. С ними – их дельфины.

## *Гиганты, которые живут на холмах*

В холмах, примерно на пол пути от Золотой до земель орков, ближе к горам, живет несколько семей гигантов. Еще, говорят, довольно много гигантов живет в землях краснокожих. Они живут, охотятся, обожают поохотиться на разумных, людей в особенности, они вкуснее. Dwarфы их ненавидят, и частенько устраивают вылазки, что контролирует их, гигантов, численность. За Золотую гиганты не заходят почти никогда. Всего их в этих местах около пяти десятков, из них пятнадцать взрослых, остальное молодняк и женщины. Бывает, что дерутся между собой. Самый уважаемый гигант – Стальная Дубина. Красуется в плите (AC 0), откуда только добыл. В качестве домашних животных у них живет свора диких волков.

Hill Giant. Int 5-6. CE. Huge (15' tall, 4000 pounds). AC 3 (5). HD 12+1. Thac0 9, club 2d6+7. Hurling rocks for 2d8 (200 yards). Morale - elite. XP 3000.

Barbaric in appearance, длинные руки, покатые плечи, очень мускулисты, носят грубо выделанные шкуры, некоторые, особенно удачливые и одаренные – грубый металлический доспех.

### **Огры**

Из андердарка где-то неподалеку от орков выкопалось племя огров; они быстро сошлось с орками и сейчас на границе можно встретить смешанные патрули. Племя где-то из четырех сотен особей, кочуют по подземельям. Случайно попали в эти края, так же случайно нашли выход на поверхность, куда и вышли. А вот путь обратно в глубину они найти пока не смогли. Их интересы здесь достаточно просты – поубивать, пограбить, пожить в относительной безопасности. Где-то под три метра высотой, полтора центнера весом, с темно-желтой или коричневой кожей, огромными оранжевыми когтями и зубами, темно-голубыми или зелеными волосами, одевающиеся в грязные шкуры и отвратительно воняющие прокисшим молоком – в общем, жуткие создания.

Ogre CE, Int 6-8, HD 4+4, AC 5 (poorly made plate), thac0 17 (talons), 1x1d10+2. Large (9 feet, 300 pounds). XP 270. Ogre warrior. Int 6-8, HD 5+5, AC 3 (plate mail), thac0 15 (2 handed sword), 1x1d10+6. Large (10 feet, 350 pounds). XP 650.

## **Побочные квесты**

### **Речка Золотая**

Если партия заскучает, или просто захочет заработать, то такую возможность ей следует предоставить. Как уже говорилось, самый простой способ заработать – это мыть золото на Золотой речке. Она находится на орковской территории, так что старателем работать опасно. Намыть можно до 20gr в день. К старателям относятся с уважением и с некоторой опаской. Занятие это окутано ореолом романтики и все мальчишки мечтают о том, чтобы как-нибудь убежать из дома на Золотую, и вернуться богатыми и знаменитыми.

Чем ближе к истоку мыть, тем больше золота. Но тем и опаснее. Каждый день кидается один чек по старательству. В зависимости от опыта вводится модификатор. 99 и 100 всегда ими остаются. В верховьях реки к броске добавляется 30. У Золотого Озера добавляется 50, 91-96 – самородок 50gr, 97-99 – самородок 100gr, 100 – самородок на 1d10x100gr. Золотое Озеро дварфы считают своей территорией, и туда суются только дикие смельчаки. Впрочем, о богатстве выживших рассказывают что-то невероятное.

**Таблица 1. Результат дня старательства (1d100)**

|       |                                  |
|-------|----------------------------------|
| 01-30 | неудача, 1gr.                    |
| 31-60 | обычный день, 5gr.               |
| 61-90 | удачный день, 10gr.              |
| 91-98 | очень удачно, 20gr.              |
| 99    | – нашли самородок на 50gr.       |
| 100   | – нашли самородок на 1d10x100gr. |

\* 1gr весит 9 грамм.

Также за каждый день старательства кидаются энкаунтеры по таблице 2. Около устья – 1 раз в день. В верховьях два раза. Около Золотого Озера – один раз, но по таблице 3.

**Таблица 2. Случайные встречи при старательстве (1d100)**

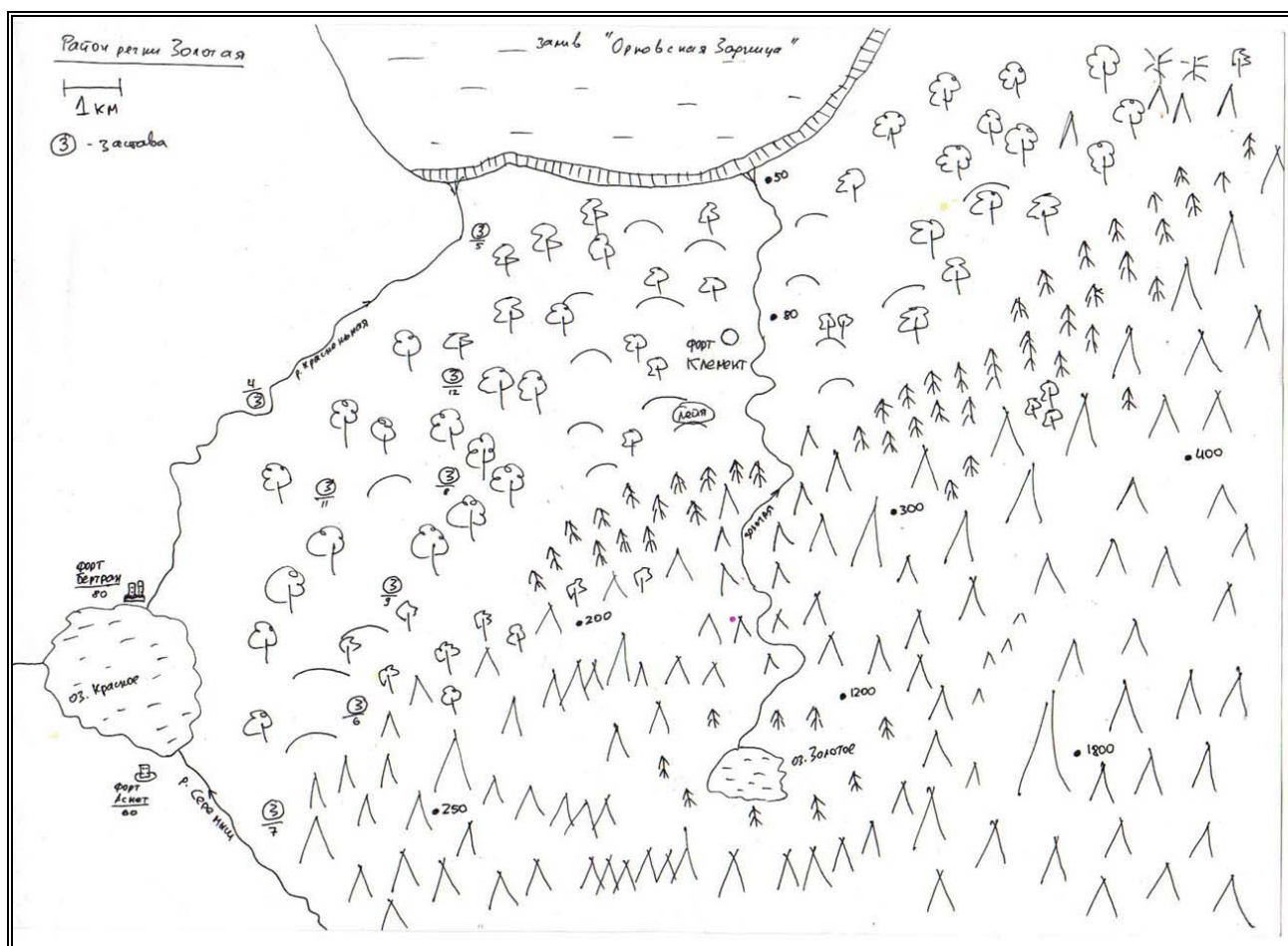
|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-60  | Все прошло удачно                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 61-70 | Плохая погода, если все же пытаются добывать, то результат делим на два                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 71-80 | Орки! (результат-70) существ. Обычно это самостоятельные группы юнцов ищущих славы. Все орки неплохие охотники, у каждого короткий лук и дубинка. У некоторых есть короткие мечи. Обычно они в легких кожанках. Нападать предпочитают из засады, хотя по молодости могут и сгруппироваться. В случае серьезной опасности бегут. Знают, что пощады можно не просить. Orc: 1HD, thac0 20, AC 9 (leather). Short bow (1x1d6). Club or short sword (1x1d6). XP 15.                            |
| 81-90 | Краснокожие! (результат – 80) человек. Обычно это самостоятельные группы юнцов ищущих славы. Все краснокожие хорошие охотники, у каждого лук или пара метательных топориков. Обычно они без доспехов. Нападать предпочитают из засады, хотя по молодости могут и сгруппироваться. В случае серьезной опасности бегут. Знают, что пощады можно не просить. Savage. 1HD, thac0 19, AC 10. Long bow (2x1d8). Tomahawk (1x1d6+1).                                                             |
| 91-93 | Orc war party. Группа хорошо вооруженных орков идущих воевать. Обычно они совершают рейды на пограничные деревушки, но случайными старателями тоже не побрезгуют. <b>1 party leader.</b> 2HD, thac0 18, AC 6 (orc chain mail). Long sword 1x1d8+1. <b>2 orc fighters.</b> 1HD+2, thac0 19, AC 6 (orc chain mail). Long sword 1x1d8. <b>5 orc hunters.</b> 1HD, thac0 19, AC 8 (studded leather). Crossbow (1x1d6+2). Club. XP: 1x65+2x35+5x20=235.                                        |
| 94    | Savage raiding party. Краснокожие реже мародерствуют, так что шансов встретить их меньше, но каждая их партия, это серьезный отряд, готовый к битве. <b>1 воин</b> , прошедший инициацию. Fighter 3, HD 3+3, thac0 17. AC 8 (leather). Tomahawk (2x1d6+1) both thrown and melee. <b>1 шаман.</b> Shaman 2, HD 2x1d8. (2xCLW, 1xEntangle). AC 10. Club 1x1d6. <b>4 молодых воина.</b> Fighter 2, HD 2. Thac0 19. AC 8 (leather). Long bow (2x1d8). Tomahawk (1x1d6+1) XP: 175+65+4x65=500. |
| 95    | 1d2 Dire wolf on rampage. HD 4+4. MV 18. Thac0 15. 1x2d4. XP 175 each.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 96    | Brown bear. HD 5+5. MV 12. Thac0 15. 1d6/1d6/1d8. Hug (18-20 for 2d6). Fight for 1-4 rounds till 0-8hp. XP 420.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 97-99 | Мародеры. Некоторым лень честно мыть золото. Худшие из таких сбиваются в банды. Действовать будут подло и свидетелей предпочитают не оставлять. 4d4 человек уровнем 1-2.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 100   | Орки и краснокожие идут в большой военный поход!!! Большой отряд идет на один из людских городков. Их 20+10 x d10 и партии заведомо с ними не справится. Впрочем, они не будут отвлекаться на маленькую группу приключенцев. Их задача – как можно быстрее напасть, нагнать и уйти обратно.                                                                                                                                                                                               |

Таблица 3. Случайные встречи при добыче в дварфийских горах

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-20  | все прошло удачно                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 21-40 | 1d4 дварфов, спешащих по своим делам. Нападать не будут, но, несомненно, предупредят своих. Через час стоит ждать прибытия патруля.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 41-60 | Группа молодых дварфов, достаточно горячих и гордых, чтобы напасть даже при преимуществе противника. « <i>Это наши горы!</i> » 3d2 fighters. 2HD+2, thac0 19. AC 4 (chain + shield). Axe 1x2d4+1. XP 65.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 61-70 | Опытный воин. Fighter 5. HD 5d10+15. Thac0 14. AC 3 (dwarven plate mail +1). Great axe 2x2d6+4. XP 650. « <i>Я Длиннобородый Бьерн, вы люди, крадете наше золото, за это и сдохнете!</i> » Он очень уверен в себе (есть, почему), и это его рано или поздно и погубит.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 71-95 | Патруль. Обычный дварфийский отряд для контроля своей территории. Без особенных церемоний выдворяют тех, кто забрался в горы без приглашения. С теми, кто пытается добывать золото разговор совсем другой. <b>1 fighter 4.</b> HD 4+4, thac0 16. AC 3 (plate mail + shield). Axe 1.5x2d4+1. <b>4 fighter 3.</b> HD 3+3, thac0 17. AC 4 (chain + shield). Axe 1x2d4+1. <b>3 fighter 2.</b> HD 2+2, thac0 18. AC 5 (chain). Crossbow 1x1d6+2. Axe 1x2d4+1. XP: 270+4x175+3x65=1165                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 94    | Brown bear. HD 5+5. MV 12. Thac0 15. 1d6/1d6/1d8. Hug (18-20 for 2d6). Fight for 1-4 rounds till 0-8hp. XP 420.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 95    | Cave bear. HD 6+6. MV 12. Thac0 13. 1d8/1d8/1d12. Hug (18-20 for 2d8). Fight for 1-4 rounds till 0-8hp. XP 650.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 96    | <p>Galeb Duhr. Грется на солнышке, на вид неотличим от окружающих его камней. Может только чуть более ровный, и побольше остальных – метр в диаметре. Ему, в общем, нет дела до происходящего вокруг. Главное, чтобы не трогали камни, а так пусть их. HD 8, thac0 13, AC -2. 2x2xd8. MRA 20%. XP 8000. Some treasure – gems and items.</p> <p>Galeb duhr can cast the following spells as 20th-level mages, once per day: <i>move earth</i>, <i>stone shape</i>, <i>passwall</i>, <i>transmute rock to mud</i>, and <i>wall of stone</i>. They can cast <i>stone shape</i> at will. They can animate 1-2 boulders within 60 yards of them (AC 0; MV 3; HD 9; Dam 4d6) as a treant controls trees. Galeb duhr suffer double damage from cold-based attacks and save with a -4 penalty against these attacks. They are not harmed by lightning or normal fire, but suffer full damage from magical fire (though they save with a +4 bonus against fire attacks).</p> <p>Ему нет дела до партии, так что, скорее всего, останется незамеченным. Только если не привлечет кого-то своим пением.</p> |
| 97    | Человек, убегающий от дварфов. Дварфы бегут медленно, но верно. Всего преследователей трое, все воины второго уровня.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 98    | Партия натывается на замаскированный вход в дварфийские подземелья.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 99    | Партия находит убитого пещерным медведем дварфа. С ним топор дварфийской стали (+1 качественный).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 100   | Пещера. Внутри cave bear и трэжа с костей, накопившаяся у него в логове. 2 potions of healing, dagger +1, scroll of magic missile.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

Если партия все же соберется таким образом подзаработать (а она, скорее всего, соберется, ведь на что-то надо покупать дварфийское оружие?), то надо постараться

создать ощущение фронта. Опасность, веселый азарт, старатели – настоящие мужики, в самом романтическом смысле. Готовы помочь другу не щадя своей жизни, потом напиться и проиграть все заработанное. Если же партия, наслушавшись баек, полезет в горы к Золотому Озеру, то надо достаточно жестко показать, что горы железной рукой держат dwarфы, и это коренным образом отличается от веселых развлечений с орками.



{карта района реки Золотая, форт Клемент}

### Покупка dwarфийского оружия

Действительно хорошего оружия люди делать не умеют. Это вам любой dwarф скажет. И на самом деле, большего, чем просто обычное качественное оружие от людей-кузнецов на острове ждать не приходится. Dwarфы же делают замечательные вещи. Доспехов на людей у них нет, можно заказать, но это очень дорого, а вот оружие купить можно.

Местные подгорные жители не говорят на имперском, и тех, кто знает их язык, можно пересчитать по пальцам одной руки. Специально для общения с людьми в предгорьях, не так далеко от Бриля, была построена Торговая Башня. Желаящие купить что-то приходят именно туда. Это довольно безопасно, сами же dwarфы добираются туда под землей. В башне можно найти dwarфа понимающего имперский, да и понимающие dwarфийский люди ошиваются обычно в тех же краях.



В Торговой Башне всегда есть охрана – двойной патруль, и несколько торговых представителей от разных кланов. Чаще всего все же один – Бьерн Полуногий, от клана Чернобородых, они наиболее спокойно относятся к людям и настроены на сотрудничество. Бьерн хорошо знает имперский, говорит с легким акцентом и постоянно путает окончания. Он не особенно разговорчив, и никогда не рассказывает о том, что происходит у них в горах (надо сказать, что люди этого, по сути, не знают вообще). С ним можно поторговаться. Обычно он начинает с цены на 20% выше обычной, сбить можно до 20% ниже, но это если очень постараться.

*Таблица 4. Цены на дварфийское оружие*

| Тип                                                                                         | Цена                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Обычное оружие дварфийскойковки (+2 к броскам оружия от разрушения)                         | X4                  |
| Качественное оружие дварфийскойковки (+1 of quality, +2 к броскам оружия от разрушения)     | X12                 |
| Оружие из истинного серебра (+2 of quality), -1 speed factor, ½ weight, damages werewolves. | X32                 |
| Качественный доспех дварфийской стали на заказ (+1 of quality)                              | X8                  |
| Кольчуга из истинного серебра (+2 of quality), ½ weight.                                    | X16 (1200GP, 20lbs) |
| Сверхлегкая кольчуга из истинного серебра, действует, как elven chain mail. AC 5, вес 1 кг. | X32                 |

Что-то большее уже по отдельному заказу и по большому расположению. С вероятностью потребуется выполнить какой-либо квест. Магическое оружие они делают редко, не считая его использование особенно доблестным. Вместе с тем, отряды глубинной стражи зачастую вооружены им, так как многая андедь иначе просто неубиваема.

Мифрила добывается довольно много, так что мифриловое оружие действительно сделано из него :) На континенте такое оружие можно продать примерно вчетверо дороже. Чаще всего оно идет в переплавку, дальше кузнецы делают на его основе сплав, из которого делается десяток мечей «имперского мифрила».

## Правила и игровая механика

### Правила мискастов

В том случае, если мага отвлекают в то время, пока он творит заклинания, у него возникают серьезные шансы ошибиться в заклинании. Для того, чтобы не потерять концентрацию, ему необходимо выкинуть Con check с пенальти в 1 за каждую единицу вреда, которая ему нанесена. Если попаданий было больше одного, то для каждого кидается этот бросок.

В случае мискаста дальнейший эффект определяется следующим образом: сначала кидается

## D10 Miscast Effects

- 1-2 - Spell fizzles
- 3 - Spell works as 1d4 levels higher
- 4 - Spell works as 1d4 levels lower
- 5 - Random spell selected from spell book and cast at target
- 6 - Spell effect reversed, if applicable and applied to target
- 7 - Spell affects caster instead of target
- 8-10 - Wild Surge!

## Затем, если требуется D100 Wild Surge

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>01 <i>Wall of force</i> appears in front of caster</li> <li>02 Caster smells like a skunk for spell duration</li> <li>03 Caster shoots forth eight non-poisonous snakes from fingertips. Snakes do not attack.</li> <li>04 Caster's clothes itch (+2 to initiative)</li> <li>05 Caster glows as per a <i>light</i> spell</li> <li>06 Spell effect has 60' radius centered on caster</li> <li>07 Next phrase spoken by caster becomes true, lasting for 1 turn</li> <li>08 Caster's hair grows one foot in length</li> <li>09 Caster pivots 180 degrees</li> <li>10 Caster's face is blackened by small explosion</li> <li>11 Caster develops allergy to his magical items. Character cannot control sneezing until all magical items are removed. Allergy lasts 1d6 turns.</li> <li>12 Caster's head enlarges for 1d3 turns</li> <li>13 Caster <i>reduces</i> (reversed <i>enlarge</i>) for 1d3 turns</li> <li>14 Caster falls madly in love with target until a <i>remove curse</i> is cast</li> <li>15 Spell cannot be canceled at will by caster</li> <li>16 Caster <i>polymorphs</i> randomly</li> <li>17 Colorful bubbles come out of caster's mouth instead of words. Words are released when bubbles pop. Spells with verbal components cannot be cast for 1 turn.</li> <li>18 Reversed <i>tongues</i> affects all within 60 feet of caster</li> <li>19 <i>Wall of fire</i> encircles caster</li> <li>20 Caster's feet enlarge, reducing movement to half normal and adding +4 to initiative rolls for 1d3 turns</li> <li>21 Caster suffers same spell effect as target</li> <li>22 Caster levitates 20' for 1d4 turns</li> <li>23 <i>Cause fear</i> with 60' radius centered on caster. All within radius except the caster must make a saving throw.</li> <li>24 Caster speaks in a squeaky voice for 1d6 days</li> <li>25 Caster gains X-ray vision for 1d6 rounds</li> <li>26 Caster ages 10 years</li> <li>27 <i>Silence</i>, 15' radius centers on caster</li> <li>28 10'x10' pit appears immediately in front of caster, 5' deep per level of the caster</li> <li>29 <i>Reverse gravity</i> beneath caster's feet for 1 round</li> <li>30 Colored streamers pour from caster's fingertips</li> <li>31 Spell effect rebounds on caster</li> <li>32 Caster becomes <i>invisible</i></li> <li>33 <i>Color spray</i> from caster's fingertips</li> <li>34 Stream of butterflies pours from caster's mouth</li> <li>35 Caster leaves monster-shaped footprints instead of his own until a <i>dispel magic</i> is cast</li> <li>36 3-30 gems shoot from caster's fingertips. Each gem is worth 1d6 x 10 gp.</li> <li>37 Music fills the air</li> <li>38 <i>Create food and water</i></li> <li>39 All normal fires within 60' of caster are extinguished</li> <li>40 One magical item within 30' of caster (randomly chosen) is permanently drained</li> <li>41 One normal item within 30' of caster (randomly chosen) becomes permanently magical</li> <li>42 All magical weapons within 30' of caster are increased by +2 for 1 turn</li> <li>43 Smoke trickles from the ears of all creatures within 60' of caster for 1 turn</li> <li>44 <i>Dancing lights</i></li> <li>45 All creatures within 30' of caster begin to hiccup (+1 to casting times, -1 to THACO)</li> <li>46 All normal doors, secret doors, portcullises, etc. (including those locked or barred) within 60' of caster swing open</li> <li>47 Caster and target exchange places</li> <li>48 Spell affects random target within 60' of the caster</li> <li>49 Spell fails but is not wiped from caster's mind</li> <li>50 <i>Monster summoning II</i></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>51 Sudden change in weather (temperature rise, snow, rain, etc.) lasting 1d6 turns</li> <li>52 Deafening bang affects everyone within 60'. All those who can hear must save vs. spell or be stunned for 1d3 rounds.</li> <li>53 Caster and target exchange voices until a <i>remove curse</i> is cast</li> <li>54 Gate opens to randomly chosen outer plane; 50% chance for extra-planar creature to appear.</li> <li>55 Spell functions but shrieks like a shrieker</li> <li>56 Spell effectiveness (range, duration, area of effect, damage, etc.) decreases 50%</li> <li>57 Spell reversed, if reverse is possible</li> <li>58 Spell takes physical form of free-willed elemental and cannot be controlled by caster. Elemental remains for duration of spell. Touch of the elemental causes spell effect (THACO equal to caster's).</li> <li>59 All weapons within 60' of caster glow for 1d4 rounds</li> <li>60 Spell functions; any applicable saving throw is not allowed</li> <li>61 Spell appears to fail when cast, but occurs 1-4 rounds later</li> <li>62 All magical items within 60' of caster glow for 2d8 days</li> <li>63 Caster and target switch personalities for 2d10 rounds</li> <li>64 <i>Slow</i> spell centered on target</li> <li>65 Target <i>deluded</i></li> <li>66 <i>Lightning bolt</i> shoots toward target</li> <li>67 Target <i>enlarged</i></li> <li>68 <i>Darkness</i> centered on target</li> <li>69 <i>Plant growth</i> centered on target</li> <li>70 1,000 lbs. of non-living matter within 10' of target <i>vanishes</i></li> <li>71 <i>Fireball</i> centers on target</li> <li>72 Target turns to stone</li> <li>73 Spell is cast; material components and memory of spell are retained</li> <li>74 Everyone within 10' of caster receives the benefits of a <i>heal</i></li> <li>75 Target becomes dizzy (-4 AC and THACO, cannot cast spells) for 2d4 rounds</li> <li>76 <i>Wall of fire</i> encircles target</li> <li>77 Target levitates 20' for 1d3 turns</li> <li>78 Target suffers <i>blindness</i></li> <li>79 Target is charmed as per <i>charm monster</i></li> <li>80 Target <i>forgets</i></li> <li>81 Target's feet enlarge, reducing movement to half normal and adding +4 to all initiative rolls for 1-3 turns</li> <li>82 Rust monster appears in front of target</li> <li>83 Target <i>polymorphs</i> randomly</li> <li>84 Target falls madly in love with caster until a <i>dispel magic</i> is cast.</li> <li>85 Target changes sex</li> <li>86 Small, black raincloud forms over target</li> <li>87 <i>Stinking cloud</i> centers on target</li> <li>88 Heavy object (boulder, anvil, safe, etc.) appears over target and falls for 2d20 points of damage</li> <li>89 Target begins sneezing. No spells can be cast until fit passes (1d6 rounds).</li> <li>90 Spell effect has 60' radius centered on target (all within radius suffer the effect)</li> <li>91 Target's clothes itch (+2 to initiative for 1d10 rounds)</li> <li>92 Target's race randomly changes until canceled by <i>dispel magic</i></li> <li>93 Target turns ethereal for 2d4 rounds</li> <li>94 Target <i>hastened</i></li> <li>95 All cloth on target crumbles to dust</li> <li>96 Target sprouts leaves (no damage caused, can be pruned without harm)</li> <li>97 Target sprouts new useless appendage (wings, arm, ear, etc.) which remains until <i>dispel magic</i> is cast</li> <li>98 Target changes color (canceled by <i>dispel magic</i>)</li> <li>99 Spell has a minimum duration of 1 turn (i.e., a <i>fireball</i> creates a ball of flame that remains for 1 turn, a <i>lightning bolt</i> bounces and continues, possibly rebounding, for 1 turn, etc.)</li> <li>100 Spell effectiveness (range, duration, area of effect, damage, etc.) increases 200%</li> </ul> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Со священниками такого никогда не бывает, у них просто сбивается концентрация и ничего не происходит. Боженка хранит, да.

### **Критические попадания**

Для single class воинов для критического попадания надо выкинуть 19 или 20, для всех остальных классов и монстров – только 20. Критическое попадание наносит двойные базовые повреждения. Специальные эффекты (по C&T) случаются, если а) защищенность противника пробита на 5 или более и б) запорот бросок (PPDM).

Критические попадания возможны также и для всей магии, которая наносит физический ущерб. Волшебник для каждого заклинания кидает to hit, даже от тех, от которых это не требуется (magic missile). Если бросок запорот на 1, то случается мискаст. Если выкинут на 20, то жертва рискует словить критическое попадание (для магов уровня 6-10 - 19 и 20, для 10-20 - 18, 19 и 20). Жертва кидает бросок от заклинания (если броска не положено, то все равно кидает, но от смерти). Если он запорот, то критический эффект вступает в силу. Возможны called shots магией, но только той, которой можно целиться. Melf's acid arrow, например. Дальше – по таблице из S&P. Бросков не положено, двойные повреждения не случаются.

### **Специальные маневры**

Маневры, которые применяются в бою. В целом это просто компиляция из C&T.

**Блок.** Игрок делает заявку, что он придерживает одну из атак для последующего парирования. Объявлять о парировании надо до вражеской атаки. В этом случае парирующий кидает to hit против AC 4, атакующий проводит обычную атаку. Если парирующий попал с большим, или таким же запасом, как и атакующий, то атака считается блокированной.

**Прицельные удары.** Объявляются заранее. Инициатива ухудшается на 1. В зависимости от сложности выстрела/удара назначается пенальти к атаке от 1 (удар по туловищу) до 8 (попадание в цель забрала).

**Обезоруживание.** Объявляется заранее, резервируется атака. Проводится до вражеской атаки. Тот, кто проводит маневр, проводит атаку против AC 0, тот, кто защищается – против AC 4. Если обезоруживающий попадает с большим запасом, чем защищающийся, то маневр был успешен. Оружие выбито и упало на расстоянии 1d6 метров. Двуручным оружием или двумя оружиями этот маневр проводить легче – бонус +4.

**Захват.** Попытка вырвать оружие или другой предмет врага. Объявляется заранее, занимает одну атаку, если одной рукой и полный раунд, если двумя руками. Если маневр проводится на вооруженном противнике, то тот получает одну дополнительную атаку непосредственно перед попыткой захвата. Успех кидается так же, как и в случае обезоруживания. После успешного захвата проводятся оппозиционные чеки по силе, чтобы определить, получилось ли вырвать предмет у противника.

**Попытка свалить врага.** Кидается по тхаке лучшего в группе, +1 за каждого участника попытки. Жертва получает одну дополнительную атаку, которая проводится непосредственно перед маневром. Дальше кидаются оппозитные Str чеки по стренге лучшего атакующего +1 за каждого участника. Упавший враг может попытаться подняться в следующем раунде, для этого потребуется выиграть очередной Str contest.

**Подсечка.** Попытка опрокинуть врага ударом по ногам. Требуется длинное (шест) или гибкое (кнут) оружие. Проводится обычная атака, если она успешна, то далее проводится оппозитный чек, сила атакующего и  $\max(\text{dex}, \text{str})$  защищающегося.

**Попытка свалить врага ударом щитом.** Если нет места для разбега, то проводится с -2. Требуется одной атаки, объявляется заранее. Если атака проходит, то оба участника кидают Str чеки. Проигравший падает. Если оба запороли Str чеки, то падают оба.

**Попытка отловить вражеский клинок.** Попытка поймать вражеский клинок на свое лезвие, и заблокировать крестовиной, возможно, прижав к врагу. Объявляется заранее, проводится так же, как и дизарм. Если маневр удачен, то это оружие заблокировано до конца раунда. В конце раунда проводятся оппозитные Str чеки, которые определяют, смог ли враг освободить свое оружие. Оружие, приспособленное для такой операции дает бонус в +4.

**Попытка сломать вражеское оружие.** Проводится после успешного отлова. Маневр требует успешно выкинутого Str чека, после чего оружие кидает бросок от crushing blow.

### Правила бега и перемещения в бою

Уточнения: за боевой раунд можно пройти  $\text{move} \cdot 5/3$  метров, пробежать  $\text{move} \cdot (5/3) \cdot 2$  или очень быстро пронестись  $\text{move} \cdot (5/3) \cdot 3$ . Для людей (move 12) это 20, 40 и 60 метров. На move влияет сила и ловкость – добавляются бонуса. Также не скорость бега влияет нагрузка персонажа.

| Character Strength | Encumbrance Category |      |      |        |
|--------------------|----------------------|------|------|--------|
|                    | Lt.                  | Mod. | Hvy. | Severe |
| 5                  | 6                    | 7    | 8    | 10     |
| 4-5                | 11                   | 14   | 17   | 20     |
| 6-7                | 21                   | 20   | 39   | 47     |
| 8-9                | 36                   | 51   | 66   | 81     |
| 10-11              | 41                   | 59   | 77   | 97     |
| 12-13              | 46                   | 70   | 94   | 118    |
| 14-15              | 56                   | 86   | 116  | 146    |
| 16                 | 71                   | 101  | 131  | 161    |
| 17                 | 86                   | 122  | 158  | 194    |
| 18                 | 111                  | 150  | 189  | 228    |
| 18/01              | 136                  | 175  | 214  | 253    |
| 18/51              | 161                  | 200  | 259  | 278    |
| 18/76              | 186                  | 225  | 264  | 303    |
| 18/91              | 256                  | 275  | 514  | 353    |
| 18/00              | 356                  | 375  | 414  | 453    |

A creature's final movement is figured by comparing current encumbrance with natural base movement.

| Base Move | Encumbrance Category |     |      |      |        |
|-----------|----------------------|-----|------|------|--------|
|           | None                 | Lt. | Mod. | Hvy. | Severe |
| 1         | 1                    | 1   | 1    | 1    | 1      |
| 2         | 2                    | 2   | 1    | 1    | 1      |
| 3         | 3                    | 2   | 2    | 1    | 1      |

|    |    |    |   |   |   |
|----|----|----|---|---|---|
| 4  | 4  | 3  | 2 | 1 | 1 |
| 5  | 5  | 4  | 3 | 1 | 1 |
| 6  | 6  | 4  | 3 | 2 | 1 |
| 7  | 7  | 5  | 4 | 2 | 1 |
| 8  | 8  | 6  | 4 | 2 | 1 |
| 9  | 9  | 7  | 5 | 2 | 1 |
| 10 | 10 | 7  | 5 | 3 | 1 |
| 11 | 11 | 8  | 6 | 3 | 1 |
| 12 | 12 | 9  | 6 | 3 | 1 |
| 13 | 13 | 10 | 7 | 3 | 1 |
| 14 | 14 | 11 | 7 | 4 | 1 |
| 15 | 15 | 12 | 8 | 4 | 1 |
| 16 | 16 | 12 | 8 | 4 | 1 |
| 17 | 17 | 13 | 9 | 4 | 1 |
| 18 | 18 | 14 | 9 | 5 | 1 |

В случае преследования можно:

- а) Ускориться до x2 move, con раундов до con check, дальше con check каждый раунд. Если он заporот, то надо отдыхать то же число раундов, что было потрачено на бег.
- б) ускориться до x3, x4 или x5 move – для этого надо выкинуть Str -0 -4 или -8 check. Каждый раунд кидается con check с кумулятивными -1, -2 или -3 в зависимости от скорости бега. Если бросок заporот, то скорость бега падает на x1. Пенальти к броску по телосложению сохраняются. После остановки потребуется отдыхать не меньше 10 раундов.

### **Переписывание заклинаний и волшебные книги**

Переписывание заклинаний занимает время. 1d6 часов кропотливой работы за уровень заклинания. Волшебные книги можно покупать (50GP за страницу лабораторной книги, 100 GP – за страницу походной), но лучше бы делать самостоятельно, так меньше шансов нарваться на подделку. Для этого требуется особый, очень качественный материал – специально обработанная кожа очень специальных быков. Процесс очистки и подготовки занимает много времени, и тоже требует дорогостоящих компонент. Чернила также требуются специфические, особо качественные и стойкие. Получается дороже, чем если покупать готовую книгу, но так надежнее. Для книги желателен тяжелый, крепкий и надежный металлический оклад. Чтобы выдержал попадание молнии или огненного шара.