

Дэвин-Гра

*приключение для двух-четырех джентльменов и леди второго-третьего уровня
по системе D&D 3-ей редакции в стиле деревенских ужасов*

Иван Шагин (aka exelenz)

mailto: me@exelenz.ru

<http://www.exelenz.ru/rpg/>

Пролог	7
<i>В котором рассказывается о том, о чем должны знать все.</i>	
Акт первый: встреча Комптонского клуба любителей верховой езды	14
<i>В котором наши герои беседуют на отвлеченные темы, сэр Вильям впадает в уныние, а сэр Роберт – в ересь, и, наконец, все решаются на нечто неожиданное.</i>	
Акт второй: ясный осенний вечер	22
<i>В котором наши герои готовятся к отъезду и шутят о том, о чем шутить не должно, а сэр Вильям ссорится с тем, с кем лучше бы не ссориться, чем предприимчиво пользуется для того, чтобы еще раз доказать свое утверждение о превосходстве нарезного огнестрельного оружия над всем прочим.</i>	
Акт третий: приятная прогулка до Дэвин-Гра	27
<i>В котором начало прогулки оправдывает все ожидания, джентльмены показывают свою удаль, дамы толкуют сомнительные предсказания; где продолжение прогулки оказывается не таким уж приятным, погода портится, дамы капризничают, а джентльменов ждет первая опасность.</i>	
Акт четвертый: с прибытием!.....	40
<i>В котором наши беззаботные герои знакомятся с резиденцией, поселком и местными жителями, начинают развлекаться, рассчитывая хорошенько отдохнуть от городской суеты и излечиться от вездесущей хандры, но вместо того теряют сон.</i>	
Акт пятый: деревенские истории	68
<i>В котором наши герои играют в детективов и зарываются в тайны Дэвин-Гра слишком глубоко, делают ряд спорных выводов и предположений, обретают врагов и проблемы, а судьба преподносит им пренеприятные сюрпризы.</i>	
Акт шестой: тучи сгущаются	74
<i>В котором случается ряд странных событий, наши герои лицом к лицу сталкиваются с невероятным, люди начинают умирать, сэр Вильям разочаровывается в своих пистолетах, а сэр Роберт обретает веру.</i>	
Акт седьмой: беспокойное ожидание смерти	81
<i>В которой наши герои познают истинный вкус ужаса, наслаждаются ложным чувством победы, сожалеют о том, что затеяли свое мероприятие, и решают предпринять тактическое отступление.</i>	
Акт восьмой: Хе-Гастура.....	94
<i>В котором победа оказывается призраком победы, секреты выходят на поверхность, мертвые ищут знакомства, оставшиеся в живых стремятся таковыми и остаться (преуспевая в различной степени), и, наконец, все объединяются с тем, чтобы дать последний бой Истинному Злу.</i>	
Эпилог	101
<i>В котором рассказывается обо всем том, о чем почему-либо не было рассказано раньше.</i>	

Оглавление:

Оглавление:.....	3
Пролог.....	7
Кратко о мире и его обитателях.....	7
Пожелания к составу и настрою партии.....	8
Доступные расы.....	9
Доступные классы.....	9
Стартовая экипировка.....	10
Отступление о ручном огнестрельном оружии.....	11
Начало приключения.....	13
Заметки для мастера.....	13
Акт первый: встреча Комптонского клуба любителей верховой езды.....	14
Краткое содержание.....	14
Пять пополудни, прибывает сэра Роберт.....	14
NPC: сэра Роберт Вулстоун.....	15
Партия собирается.....	15
NPC: сэра Вильям Мортенс.....	18
История сэра Вильяма.....	19
Акт второй: ясный осенний вечер.....	22
Краткое содержание.....	22
Прогулка по вечернему Комптону.....	22
Встреча с сэром Мэлхью.....	23
NPC: сэра Мэлхью.....	24
Завершение сборов.....	25
А что, если?.....	25
Акт третий: приятная прогулка до Дэвин-Гра.....	27
Краткое содержание.....	27
Раннее утро, пристань.....	27
NPC участники путешествия.....	28
Сэра Вильям Мортенс.....	28
Леди Мириам Уайтбридж.....	28
Сэра Роберт Вулстоун.....	28
Леди Сивилла О'Нил.....	29
Сэра Эдвард Шелли.....	29
Леди Гвендолин Майер.....	29
Сэра Томас Мэллоу.....	30
Лилит, служанка леди Гвендолин.....	30
Джим, кучер коляски леди Гвендолин.....	31
Сэм, кучер кареты сэра Томаса.....	31
Вверх по Ди.....	31
Сэра Вильям рассуждает об участии крестьян.....	32
Таинственный выстрел.....	32
Вечерняя беседа.....	33
Грэй Виллоу.....	35
Неуклюжий карманник.....	35
Фестиваль атлетического клуба.....	35
Дорога на Дэвин-Гра.....	36

Мисс Эккерсли, гадалка.....	36
Рассуль.....	38
Дорога через лес.....	39
Акт четвертый: с прибытием!.....	40
Краткое содержание.....	40
Торжественное прибытие в Дэвин-Гра.....	41
Первая ночь в Дэвин-Гра.....	41
Дэвин-Гра в подробностях.....	42
(1) – дом семейства Хью.....	44
(2, 3, 11) – заброшенные дома.....	44
(4) – дом семейства Фишер.....	44
(5) – дом семейства Кук.....	45
(6) – заброшенный дом с плохой репутацией.....	45
(7) – дом семьи Скиннер.....	46
(8) – дом семьи Смит.....	46
(9) – старое пепелище.....	47
(10) – дом Лоты Картер.....	47
(12) – дом семьи Янг.....	51
(13) – общественная коптильня.....	52
(14) – речка «Сухая» и частные лодки.....	52
(15) – старый пирс.....	52
(16, 17, 18, 19) – заброшенные дома.....	53
(20, 21) – дома семьи Каро.....	53
(22) – дом патера Шелли.....	53
(23) – дом Хедвиги Бакли.....	54
(24) – заброшенный дом.....	54
(25) – дом семьи Хантер.....	54
(26) – дом семьи Крамп.....	54
(27) – дом семьи Гуд.....	54
(28) – церковь.....	55
(29) – кладбище.....	55
(30) – башня.....	55
(31) – мельница.....	55
Резиденция Мортенс в подробностях.....	55
Первый этаж.....	55
Второй этаж.....	56
Третий этаж.....	57
Чердак.....	57
Башни.....	58
Подвал.....	58
Спасение коляски и кареты.....	59
Беседа с жителями деревни.....	59
Кабинет покойного сэра Реджинальда.....	59
Экскурсия по Дэвин-Гра.....	61
«Проблеск».....	61
Стрельба по суевериям.....	62
Путешествующее проклятье.....	62
Прогулка по озеру на лодках.....	63
Беспокойная люстра.....	66

Куда же делся гонец?.....	66
Собачья кость.....	66
Спиритический сеанс.....	66
Охота.....	67
Акт пятый: деревенские истории.....	68
Краткое содержание.....	68
В гостях у покойного отца Майкла.....	68
Истории с телом сэра Реджинальда.....	69
Тихое помешательство Ребекки Гуд.....	69
Предлагаю аутопсию!.....	70
Ведьма, гори!.....	70
Лодка-призрак.....	71
Мечь ведьмы.....	72
Магия крови.....	72
Ребекка.....	73
Акт шестой: тучи сгущаются.....	74
Краткое содержание.....	74
Границы закрываются.....	74
Леди Гвендолин уезжает.....	75
Похороны Джо Фишера.....	75
Лес в панике.....	75
Осквернение церкви.....	76
Теперь я здесь хозяйка!.....	77
Болотное логовище.....	78
Незнакомец извне.....	79
Акт седьмой: беспокойное ожидание смерти.....	81
Краткое содержание.....	81
Вера отказывает.....	81
Подземелье под церковью и тайна отца Майкла.....	82
Секреты резиденции Мортенс.....	84
Найтон.....	86
Возвращение сэра Реджинальда.....	87
Предназначение сэра Реджинальда.....	88
Нежить поднимается.....	89
Летательная энергия Лоты Картер.....	91
Манифестация тайны.....	91
Первый покойник на кладбище.....	92
«Награда» за верность.....	93
Акт восьмой: Хе-Гастура.....	94
Краткое содержание.....	94
Экскурс в историю.....	94
Ритуал в развитии, этапы.....	96
Борьба за Дэвин-Гра.....	97
Храм.....	98
Ритуал.....	100
Эпилог.....	101
Порядок событий (вариант).....	102
Беспокойная Марфа.....	106
Побег из Дэвин-Гра.....	107

Тайны и причуды рода Мортенс.....	110
Плохие и хорошие приметы.....	110
Церковь и вера.....	113
Смертельный ужас в Дэвин-Гра.....	114
Посмертие в Дэвин-Гра	115

Пролог

Год 569ый выдался исключительно скучным, его размеренная упорядоченность и неизменная предсказуемость поражают даже на блёклом фоне последнего десятилетия. Да что там! Пожалуй, сам тот факт, что этот год выдался невероятно скучным, оказался наиболее ярким и обескураживающим его событием! Остановитесь на ближайшем перекрестке, прислушайтесь к беседе этих двух джентльменов: да-да, этого почтенного господина в старомодном цилиндре и этого пожилого щеголя с костяной тростью. Готов поспорить, что вы услышите примерно следующее: – «Скучный же выдался годок, сэр», – джентльмен вежливо приподнимет цилиндр. – «Невыносимо, положительно, невыносимо скучный!», – подтвердит второй. Ведь я не ошибся, не правда ли? А эта великосветская тоска, этот утонченный сплин в их голосах, вы обратили внимание? Искусство хандрить достигло невиданных высот! Если год назад скучать еще было модно, то сейчас этим уже никого не удивишь. Все жаждут новостей, событий, действий – да хотя бы свежих сплетен, но откуда им взяться в маленьком провинциальном городке, где все на виду? Неудивительно, что меланхолия превратилась в хроническую болезнь, а молодежь в поисках впечатлений перешла границы разумного.

Кратко о мире и его обитателях

Великая Западная Империя уже сорок лет, как расправилась со своим последним серьезным противником и сейчас наслаждается заслуженным спокойствием. Люди богатеют, население растет, и, что самое интересное, все это происходит на фоне технической революции. Порох был изобретен пятьдесят лет назад, а спустя десять лет после этого знаменательного события, в битве при Йакте, все имперские корабли уже были оснащены пушками. Сейчас нередко встречается и ручное огнестрельное оружие, а тяжелые доспехи постепенно отходят в прошлое. Вера в могущество техники всё шире распространяется среди образованного населения; в столице – быстрее, в провинции – медленнее. Пределов этого могущества пока не видно, и, в отличие от магии, оно общедоступно. Некоторые, наиболее прогрессивно настроенные личности утверждают, что недалеко то время, когда все магические свойства и способности будут продублированы техническими средствами, после чего необходимость в магии отпадет. Впрочем, к делу это уже не относится. Пока же основной жертвой прогресса стала религия, искренне верящих людей остается все меньше, как и способных творить чудеса священников; людей интересует материальный достаток, а не благополучие их душ.

Великая Западная Империя стилизована под Великобританию. Вспомните все, что вы читали про Англию 17-19-х веков, слейте вместе, добавьте магию, взболтайте, и вы получите искомое настроение. Неторопливая, чопорная (хотя нравы здесь проще, чем это было в викторианскую эпоху), застегнутая на все пуговицы и крайне в себе уверенная, вот такая эта Великая Западная Империя. Исторические детали противопоставлены, важно лишь настроение. Необходимую атмосферу должны создать приведенные описания и диалоги, все остальное остается на волю мастера.

Приключение начинается в городе Комптон, что расположен неподалеку от северной границы империи. Это глухая провинция, тут никогда ничего не случается, а люди живут размеренно и однообразно. Столичные газеты доходят до Комптона с месячным опозданием, да и новости воспринимаются отвлеченно, с недоверием – как сказки. И если молодежь ещё тяготеет своей провинциальностью, оторванностью от настоящей жизни, и пытается хоть в чем-то следовать столичным веяниям, то старшее поколение предпочитает жить по-старому, игнорируя все новшества.

Население города – около пяти тысяч человек, по имперским меркам это мало, то есть не город даже, а так, городок. Комптон строился в один присест, по четкому плану. Прямые улицы пересекаются под прямыми углами, в центре города площадь, на которой стоит ратуша и храм, там же расположены лучшие гостиницы и магазины.

В городе живут обеспеченные люди, крестьяне и простые ремесленники обитают в многочисленных деревнях неподалеку. Типичный житель Комптона – это джентльмен, не утруждающий себя каким-либо трудом, и живущий на ренту, либо за счет своих владений, или дама, чья жизнь состоит из балов, светских приемов, визитов к модистке и сплетен.

Календарь классический, Юлианский, названия дней недели, месяцев совпадают с принятыми в современном мире. То же со временем, 24 часа в сутках, отсчитывается от полудня и полуночи. При желании все эти детали можно изменить, но лучше бы не надо, опыт показывает, что это только мешает адекватному отыгрышу. Климат в этих краях соответствует климату средней полосы России.

Пожелания к составу и настрою партии

Приключение предусматривает относительно немного боевых столкновений, что позволит игрокам выйти персонажами «мирной» направленности. Весьма вероятно, что некоторые игроки захотят взять часть уровней классами, предназначенными для мастерских персонажей (аристократ, эксперт, etc), это достойно поощрения и компенсации обретенных недостатков мастерскими плюшками.

В Империи царит полное гендерное равноправие, женщины обладают теми же правами, что и мужчины. Многие женщины ходят в брюках, и, представьте себе, даже занимают определенные должности при дворе. За последние годы среди прекрасного пола весьма популярными стали фехтование и стрельба из пистолетов. Это теперь так же модно, как и домашние театры сорок лет назад. Конечно же, из этого вовсе не следует, что все женщины империи ходят с пистолетами за поясом и мужеподобны, отнюдь, это лишь значит, что в составе партии дамы могут быть не только падающей от вида мыши в обморок обузой, но и смелыми и решительными компаньонами.

Теперь о главном. Необходимо создать определенное настроение. Партия – это группа молодых (в большей своей части, по крайней мере), легкомысленных, хорошо обеспеченных людей. Они любят говорить о чести, доблести и отваге, но самим им эти качества проявлять не приходилось. Редкие дуэли, почти никогда не приводящие к смерти дуэлянтов, да охота – вот и все опасности, которые встречались им в жизни. Предстоящее мероприятие они воспринимают лишь как забавное приключение, призванное развеять гнетущую скуку, веселый пикник в непривычной обстановке. Возможно, что в группе окажется опытный, здравомыслящий человек – это приемлемо, но он должен быть готов к тому, что остальные только посмеются над его попытками организовать поход должным образом. Ключевой аспект ролевой составляющей приключения – столкновение персонажей с необъяснимым, что неизбежно приведет к переоценке жизненных ценностей и взрослению... или смерти.

Важный момент: в этом мире ни священники, ни обычные волшебники не имеют доступа к чарам из школы некромантии (а также ко всем прочим, оперирующим понятиями «душа» и «жизнь»). Все священники принадлежат к единой lawful good религии, так что такими (очевидно злыми) чудесами бог их не снабжает. Волшебная некромантия уже давно и успешно искоренена, книги уничтожены либо тщательно укрыты. Всё это привело к тому, что магия воспринимается людьми утилитарно – как средство решения тех или иных проблем; мистический же аспект, в

частности всё то, что касается загробного царства, остается уделом сказок. Никто из наших героев не видел «живого» скелета и уверен, что оживляют умерших людей исключительно в сказках. В принципе, кто-то из игроков может выйти персонажем, увлеченно исследующим эти забытые темные знания. Маловероятно, но, если кому-то нестерпимо интересно копаться в старых рукописях и собирать рассказы стариков – возможно.

Мировоззрение партии – нейтральное или доброе, злой персонаж в группе маловероятен. Если таковой все же появится, то мастер должен заранее хорошо продумать возможные коллизии сюжета и обсудить с ним поведение в критических ситуациях.

Все персонажи на начало игры должны состоять в Комптонском клубе любителей верховой езды (для этого вовсе не требуется на самом деле любить верховую езду) и должны быть готовы отправиться в небольшое развлекательное путешествие по приглашению их общего друга.

Доступные расы

Основная раса – люди, они составляют подавляющее большинство населения империи. Кроме людей встречаются гномы, они живут в городах вместе с людьми, воспринимают их совершенно нормально, обыденно. Гномы занимаются огранкой драгоценных камней и ростовщичеством, а последнее время все чаще становятся известными изобретателями. Их около двух процентов. В отдаленных горах живут дварфы, с ними налажена торговля, но объединяться с людским сообществом они не спешат. Дварфов уважают за таланты во всем, что касается металлургии. В людских городах они встречаются редко, это либо артели строителей, либо кузнецы, либо торговцы. Собственно, к этим трем вариантам и сводится выбор рас для игроков. Халфлингов в этом мире нет, эльфы живут в далеких лесах, их мало, и людей они всячески избегают. Итак, игрокам доступны люди, гномы и дварфы, причем людей в партии должно быть никак не меньше половины.

Доступные классы

За некоторыми очевидными исключениями, доступны все классы. Далее рассмотрим особенности, связанные с ролью каждого конкретного класса, как в мире в целом, так и в нашем приключении в частности.

Воин. Самый очевидный и распространенный вариант, любой уважающий себя джентльмен в империи имеет определенную военную подготовку, как минимум – прилично фехтует. Скорее всего, основу партии составят как раз такие джентльмены, аристократы, имеющие уровень-другой воина.

Плут. Этот вариант тоже возможен, но с некоторыми оговорками. Классических воров, или, тем более, убийц, я в партии представить не могу, а вот сына ушедшего торговца, тайно промышляющего контрабандой, или изнеженного богемного художника, подрабатывающего подделкой документов – вполне.

Маг. Магия в этом мире действует обычным образом, так что маг здесь – не редкость. При этом большинство магов невысокого уровня, что связано, в первую очередь, с системой образования. Среди аристократов считается престижным отдать ребенка в Академию Магии. Это дорого, но родителей цена обычно не смущает. Спустя десять лет ученики заканчивают обучение, выходя из академии магами первого-второго уровня. Чаще всего, на этом их развитие прекращается, и умирают они ничуть не более могущественными, чем были по выходу из Академии. Частное

преподавание магии запрещено законом, принятым уже почти три столетия назад, и не практикуется. Девушек в Академию принимают на общих основаниях.

Волшебник. Иногда случается так, что человек рождается с врожденным талантом к магии. Это считается даром небес, и среди молитв беременных женщин нередко проскальзывают просьбы наградить их чадо искрой волшебного таланта. Волшебнику не требуется специально обучения, только лишь практика и старание. Маги и волшебники традиционно в плохих отношениях; «бесталанная зубрилка» и «никчемный ленивый выскочка» – типичные эпитеты, которыми представители этих двух классов награждают друг друга.

Священник. В Империи монотеизм, религия, для упрощения отыгрыша, эквивалентна католическому христианству. Молодые люди, избравшие себе такой путь, обычно обучаются в семинарии, и, если все идет нормально, выходят из нее священниками первого уровня. Продвижение по уровням обычно соответствует продвижению по церковной иерархии. Еще раз напомним, что религия сейчас в глубоком кризисе, примерно половина священников на данный момент не способна творить чудеса, и ситуация усугубляется. Люди скудеют верой, и одновременно ищут источники пожертвований. Интересен вариант отыгрыша сомневающегося священника, по ходу приключения у него будут все шансы укрепиться в своей вере.

Паладин. Святые воины сейчас выполняют формальные функции: сопровождают высокие церковные чины, принимают участие в церемониях. В этом мире уже давно не проявлялось настоящее Зло, у паладинов нет работы, увы, нет достойных противников всепобеждающего света. Кризис веры затронул и их – многие потеряли способность творить чудеса, выиграв битву со Злом, они, похоже, проиграли битву за души паствы. Тем не менее, класс открыт. Например, молодой святой воин, чьи способности никак не используются церковью, ищет утешения, общаясь в миру. Так он вполне может быть членом того же клуба, что и остальные партийцы. Это точно такой же молодой джентльмен, как и все остальные, только что чуть более строгих нравов и несколько серьезнее относящийся к вопросам веры.

Рейнджер. Возможен такой вариант: аристократическая семья, живущая в лесах неподалеку от города, отец ненавидит крупные города, обожает лес и природу. Так же он воспитал и своего сына, но сын вырос, и ему тяжело без человеческого общества. Далее он мог познакомиться с сэром Вильямом, или кем-то еще из героев нашего приключения. Классовых врагов у рейнджеров в этом мире нет.

Монах. На востоке Империи существует ряд монастырей, славящихся своими боевыми традициями. Эти монастыри охотно берут детей на обучение, за разумную плату, разумеется. Они формируют у них определенное мировоззрение и навыки рукопашного боя. Возможно, что кто-то из членов клуба прошел такую подготовку. Отметим, что намного более обычной для современного джентльмена является практика бокса в том или ином атлетическом клубе, причем как спорта, а не боевого искусства.

Бард. Высокие искусства как никогда популярны в эти спокойные времена, хорошие актеры и музыканты обычно востребованы и богаты. Среди аристократии модно уметь петь, играть на музыкальных инструментах или лицедействовать, зазорным это ни в коем случае не считается.

Варвар, друид. Классы закрыты.

Стартовая экипировка

Герои хорошо обеспечены, но они не ждут никаких неприятностей, у них нет причин готовиться к войне. Зато их очень интересует то, как они будут развлекаться

на месте. Из развлечений ожидается охота, прогулки на лодках по озеру, спортивные игры – сквош, эстафеты, совместные вечерние бдения при свечах и прочая, и прочая. Предложения приветствуются.

Экипировку игроки могут набирать из расчета 500 фунтов, сумма модифицируется согласно истории персонажа. По стоимости имперский фунт эквивалентен канонической золотой монете, для определения стоимости предметов можно пользоваться стандартными таблицами *Players Handbook*, при желании – с поправкой на более высокий уровень развития технологий. В ходу как золотые монеты, так и банкноты. В золотом фунте двенадцать серебряных шиллингов, в шиллинге – десять медных пенни.

У каждого мужчины будет с собой какое-то оружие, так принято. Кроме того, существует небольшая, но все же реальная вероятность нападения разбойников. Количество и состав арсенала определяются лишь имиджем и воинственностью персонажа. От дам никто не ожидает, что они будут брать с собой оружие, но если это все же случится, то будет сочтено за милую эксцентричность.

Все джентльмены на своих лошадях, дамы, вероятнее всего, поедут в карете.

Отступление о ручном огнестрельном оружии

Несколько слов о местном огнестрельном оружии. Сейчас подавляющее большинство огнестрельного оружия – это гладкоствольные ружья и пистолеты с ударными кремневыми замками. Иногда используется фитильное оружие, колесцовый замок не изобретен – помним, что история огнестрельного оружия в этом мире насчитывает всего несколько десятков лет. Заряжается оружие через ствол, стреляет свинцовыми шарообразными пулями большого калибра. Имеет мощную отдачу. Используется обычный порох, так что каждый выстрел сопровождается густым облаком едкого синего дыма. Порох имеет тенденцию отсыревать, часто случаются осечки. Перезарядка оружия занимает много времени и требует внимания.

Пистолеты используются довольно широко, и даже в такой провинции, как Комптон это уже не редкость. Мушкеты используются намного реже, они считаются армейским оружием. Для охоты мало пригодны, как впрочем, и пистолеты, так что охотники до сих пор предпочитают луки. У наших героев мушкет если и будет, то только один, и то взятый для забавы, чтобы пострелять там, где никого не будет травмировать жуткий грохот. Причин, по которым кто-то из партии решит тащить с собой мушкетон или крепостное ружье я не вижу.

Отметим, что классическая пистолетная кобура еще не изобретена, да и носить тяжелый кремневый пистолет на ремне затруднительно. Вместо этого используются разного рода перевязи, в них же обычно держат и боеприпасы.

Всё современное оружие с ударным кремневым механизмом имеет закрывающуюся полку, что позволяет переносить его в положении, отличном от горизонтального. Обычно перед стрельбой она открывается вручную (*free action*), в наиболее совершенных экземплярах – автоматически, при нажатии на спусковой крючок. Тем не менее, нужно помнить, что стрельба вверх и вниз представляет определенные трудности – порох с полки может сыпаться.

Теперь к игровой механике. На коротких дистанциях (в пределах одного *range increment*) огнестрельное оружие полностью игнорирует защиту доспеха, считается только ловкость и специальные модификаторы (то есть, по сути, это *ranged touch attack*). На больших дистанциях класс защиты доспеха ухудшается на три. Ввиду мощной отдачи стрелок должен быть достаточно силен, чтобы удержать оружие. Если его сила меньше минимальной указанной для используемого типа оружия, то он

стреляет с пенальти в -1 за каждую единицу силы, которой ему не хватает до необходимого значения.

Огнестрельное оружие входит в класс экзотического, так что ни один из классов не получает умения им пользоваться просто так, требуется взять feat exotic weapon proficiency (firearms).

Обычно пистолеты (за исключением самых маленьких, предназначенных для скрытного ношения) имеют на рукоятке увесистое «яблоко» и после выстрела могут быть использованы в качестве дубинки (повреждения 1d4).

Перезарядка оружия требует полной концентрации на указанное количество раундов и провоцирует атаки при первой возможности.

Запас пороха на персонаже может взорваться в случае прямого контакта с огнем. Это наносит владельцу d2 единиц повреждения за каждый заряд, что он несет на себе. Успешный reflex save позволяет уменьшить повреждения на 1/2.

При критическом промахе (натуральная единица при броске атаки), пистолет выходит из строя, заклинивает механизм, вылетает кремль, и так далее. Обычно в таких случаях оружие несут в мастерскую. На починку требуется 1d6 часов, если персонаж хоть что-то соображает в механике.

Существует качественное (masterwork) огнестрельное оружие, оно стоит вдвое дороже и дает +1 к атаке.

Тип оружия	Цена, gr	Вес, lb	Range increment, ft	ROF	Повреждения	Min Str
Короткоствольный пистолет пригодный к скрытному ношению в кармане сюртука	75gr	1	10	1/4	1d6/19-20x2	11
Поясной пистолет, обычный, наиболее распространенный вид огнестрельного оружия	100gr	4	20	1/4	1d8/19-20x3	10
Кавалерийский пистолет, тяжелый, с длинным стволом, на поясе носить его неудобно	120gr	6	30	1/4	1d10/19-20x3	13
Мушкет	200gr	15	60	1/6	2d8/19-20x3	12
Мушкетон (короткоствольное ружье большого калибра, обычно 40-50 мм, стреляющее крупной картечью; ствол расширяется к концу, образуя хорошо узнаваемый раструб)	200gr	12	10	1/12	2d20/19-20x2	16
Крепостное ружье	500gr	50	200	1/12	5d10/19-20x3	14
Дальше идут разнообразные пушки, на данном этапе игрокам параметры этого оружия не требуются						

Расставим все по своим местам. Огнестрельное оружие появилось относительно недавно, церковь его не одобряет, так что большинство взрослых жителей Комптона его побаивается и стрелять не умеет. Молодежь, в особенности те, кто интересуется техническим прогрессом, наоборот, тянется к нему, как и ко всему новому. Но если владеть шпагой учат каждого юношу, то стрелять из пистолета учатся сами, и людей, которые стреляют хорошо (имеют proficiency) в городе всего несколько десятков. К тому же, огнестрельное оружие довольно дорого, и не каждый может его себе позволить. Так что пистолеты у персонажей могут быть, но умение им хорошо пользоваться должно быть объяснено в истории персонажа. Верующий человек, скорее всего, такого оружия будет избегать.

Начало приключения

Пятница, 21 сентября 569 года. Вечереет. Осень в этом году выдалась ранняя, кленовая аллея вся стоит в багрянце и золоте. Джордж Винтерсон, бессменный дворецкий Комптонского клуба любителей верховой езды, аккуратными, экономными движениями немолодого человека сметает листья с каменного крыльца и дорожки, ведущих к дверям. Сегодня собираются члены клуба, и все должно быть в порядке, так же, как и во все предыдущие пятницы за последние тридцать лет.

– *Еще полчаса и начнут подтягиваться самые нетерпеливые,* – Джордж улыбается, – *хоть нынче пунктуальность и в моде, а нетерпеливые находятся всегда...*

Заметки для мастера

Приключение привязано к определенному уровню развития общества и технологии, но за исключением этого может быть использовано в любом сеттинге. Вводная часть в этом случае может быть опущена, приключение начинается с третьего акта: приятная прогулка до Дэвин-Гра. Причину визита придется додумать.

Вместе с тем, я рекомендую провести модуль отдельно, не привязывая его к существующей компании. Велики шансы на то, что в процессе игры часть партии погибнет. Очень важно создать соответствующее настроение, а сделать это в случае партии, состоящей из опытных убийц монстров, будет затруднительно.

Игрокам следует выдать на прочтение текст пролога от начала до раздела «заметки для мастера».

Первые три акта приключения носят вводный характер, они бедны событиями (если под событием понимать что-то, что требует метать кубы) и не содержат ключевой информации, так что, если в вашей компании нет любителей отыгрыша, рекомендую их сократить до получасового введения, остановившись лишь на встрече с гадалкой по дороге в Дэвин-Гра.

В тексте вам встретятся отмеченные слова и фразы. Обратите на них особое внимание, обычно это либо ключевые элементы в описании персонажа или ситуации, или что-то такое, что можно использовать для создания нужного настроения или продвижения сюжета в нужную сторону.

Акт первый: встреча Комптонского клуба любителей верховой езды

Краткое содержание

Обычный вечер в Комптоне, старые друзья собираются в своем любимом клубе, чтобы обсудить последние новости и пропустить кружку-другую грога. В самый разгар интересной беседы приходит сэр Вильям, энергичный, обаятельный молодой человек, душа клуба. Сегодня он неожиданно грустен. Поддавшись настойчивым просьбам, он рассказывает о своих проблемах, после чего как-то сама собой возникает идея о том, что неплохо бы помочь Вильяму, заодно вырвавшись из скуки осеннего города. Решено не откладывать дело в долгий ящик, и немедленно приступить к сборам, чтобы успеть на паром в сторону Грэй Виллоу, отходящий завтра утром.

Задачи и цели: познакомить партию с основными действующими лицами приключения и основными реалиями мира; дать им проникнуться ощущением великосветской скуки, царящей в городе. Дать освоиться со специфическим мировоззрением, сформировавшимся у большинства их собеседников за годы неизменной, абсолютно предсказуемой жизни.

Заметки для мастера: обычно игроки с удовольствием углубляются в светские беседы, особенно поначалу – побыть изысканным джентльменом или в меру чопорной леди может быть весьма интересно. Дальше, по ходу игры, высокий штиль почти наверняка будет забыт, да и события располагать не будут. В тексте приключения намечены ключевые моменты диалогов, не следует тщательно их придерживаться, в игре беседа может (и должна) пойти иначе. Главное, чтобы ключевые для сюжета моменты были рано или поздно озвучены.

Пять пополудни, прибывает сэр Роберт

За полчаса до официального открытия клуба безмолвие кленовой аллеи было нарушено – бодрый цокот копыт сигнализировал о том, что первый, самый нетерпеливый любитель верховой езды вот-вот осенит своим благородным присутствием древние и изрядно замшелые стены. Действительно, несколько мгновений спустя, показался всадник на небольшой серой лошади. Неторопливо подъехав к коновязи, убедившись, что он первый, и что никто на него не смотрит, попытался красиво соскочить с лошади. Что-то не заладилось, и вместо красивого прыжка джентльмен протанцевал с одной ногой, застрявшей в стремях, чуть не свалившись в результате в листву. Ничуть не удивленный подобным исходом своего номера, он освободил притороченную к седлу толстую трость, отряхнулся, и чинно направился к дверям клуба.

Дверь клуба распахнулась, старый дворецкий Джордж Винтерсон с легким поклоном приветствовал новоприбывшего – *добрый вечер, сэр Роберт. – Добрый вечер, Джордж,* – привычно отозвался тот и прошел вовнутрь. Получив любимую трубку и неторопливо её раскурив, сэр Роберт переместился в библиотеку, где и остался, ожидая, когда придут остальные члены клуба.

NPC: сэр Роберт Вулстоун

Молодой человек приятной наружности, невысокой, немного полноватый; большая голова, высокий лоб, чисто выбритый, мягкий подбородок, коротко стриженные темные вьющиеся волосы. Одевается несколько старомодно, чаще всего его можно встретить в сером мешковатом костюме, который совершенно ему не идет. На ногах у него любимые разношенные пттиблеты, а на голове – небольшая круглая шляпа-котелок. Он феноменально неловок, и поэтому всегда ходит с тростью, которая частенько спасает его от падений. Родился и вырос в Комптоне, его отец был высокопоставленным священником, и Роберту прочили ту же карьеру. Он получил образование в семинарии, но сразу же после выпуска увлекся новомодными идеями о техническом прогрессе. Довольно скоро он перестал искренне верить и утратил способность творить чудеса. Как это часто бывает, стал ярким ненавистником того, во что раньше верил. Его отец долго не мог принять случившегося, но со временем смирился, назначил сыну приличную ренту и постарался о нем забыть. Последние годы Роберт ведет беспечную жизнь, проводит время в развлечениях, и не без успеха участвует во всех диспутах о перспективах технологий. Его лучший друг – сэр Вильям, однако, в их отношениях хорошо заметна несимметричность. Сэр Вильям принимает внимание и учит, сэр Роберт учится и почитает, поддерживает и старается во всем быть похожим на своего кумира. Роберт неплохой человек, на него можно положиться, он всегда готов поддержать друга, он избегает конфликтов, и, хотя и пытается всем доказать обратное, стремится к спокойной жизни без потрясений.

Сэр Роберт получил сообразное джентльмена образование, и умеет держать в руках пшагу, более того, в его трости скрыт прочный клинок, так что оружие всегда при нем. Он мечтает научиться хорошо стрелять, ведь пистолет – это символ нового времени, но, увы, его успехи на этом поприще невелики. Основное мирное увлечение Роберта – расшифровка древних рукописей.

В обычной ситуации, в городе, у Роберта с собой его трость, клинок, спрятанный внутри трости, и денег на сумму около десяти фунтов. Его небольшую серую лошадь зовут Маргарита.

Атрибут	Значение	Бонус	
Str	14	+2	Male human aristocrat 1/cleric 1; Medium humanoid, AL TN; 28 лет; HD 2d8+4; hp 17; Init -2; Spd 30 ft.;
Dex	6	-2	ac 8/t8/ff8 (обычно), 13/t8/ff13 (в кольчуге); SV
Con	14	+2	Fort +4, Ref -2, Will +6. BAB +1.
Int	11	+0	Atk +3 melee (1d6+2/19-20x2, рапира в трости);
Wis	15	+2	Atk +3 melee (1d6+3/19-20x2, обычная рапира);
Cha	13	+1	Atk -4 ranged (1d8/19-20x3, пистолет).
			Feats: expertise, skill focus (Decipher Script).
			Skills: Listen +4, Search +2, Climb +4, Spot +2, Sense Motive +4, Concentration +4, Decipher Script +6, Heal +6, Profession Cleric +4, Ride +0, Spellcraft +1.

Партия собирается

Полшестого вечера, начинают собираться остальные члены клуба. Джентльмены большей частью на лошадях, дамы пешком или в колясках. Многие из них любят верховую езду в теории, и сидели в седле лишь раз или два. Другие же, кто на самом деле любят верховую езду, отказались от удовольствия прибыть верхом в пользу возможности покрасоваться в изысканных нарядах. Всего на этот раз собралось

около дюжины человек, это вполне обычно, всего в клубе состоит чуть больше пятидесяти человек, но в полном составе клуб никогда не собирался.

Среди прибывших и наши герои. Все они хорошо знакомы, давно состоят в клубе и очень вероятно, что их связывает старая дружба. Вечер обещает быть совершенно обычным, в планах приятно провести время, а часам к десяти разойтись по домам, чтобы завтра провести еще один обычный и скучный день.

Вы выезжаете на площадь Пильсорм: дальше путь лежит направо, по старой кленовой аллее. Это спокойное, тихое место, сейчас вечер и аллея совсем безлюдна, только откуда-то издали слышится беспокойное ржание, видимо, лошадь кто-то из ваших знакомых уже у коновязи у клуба. Мощеная камнем мостовая густо завалена желтыми и красными кленовыми листьями, копыта лошади ударяют глухо и звук быстро затихает. Еще минута, вы опять поворачиваете направо, узкая дорожка ведет к клубу. Листьев на ней почти нет, можно не сомневаться, что трудами Джорджа Винтерсон, дворецкого. Эх, старый Джордж, он – душа клуба. Невозможно представить себе клуб без Джорджа и без его грога с корицей и яблоками, как впрочем, и Джорджа без клуба.

Вскоре деревья расступаются, за ними здание клуба. Старое, сложенное из серого камня, такое родное и привычное. У коновязи стоят лошади, первое, самое левое место занимает серая лошадка сэра Роберта, видимо, сегодня он прибыл раньше всех.

Джордж приветливо распахивает двери, и вот вы уже внутри. Стены и потолки облицованы старыми, почерневшими от табачного дыма дубовыми панелями, каменный пол застелен пушистыми коврами. Горят свечи, в воздухе витает аромат дорогого восточного табака. Тепло, сухо и уютно. Из соседней комнаты доносятся звуки неторопливой беседы. Сменив уличную обувь на мягкие тапочки, вы проходите дальше. Надо поздороваться с теми, кто прибыл до вас, после чего можно будет расслабиться в удобных плетеных креслах и попросить Джорджа принести грога.

История комptonского клуба любителей верховой езды достаточно занимательна, персонажи наверняка с ней знакомы; основные фаты таковы:

Тридцать лет назад в старом доме на кленовой аллее доживал свой век сэр Манфред Смит, старый, бездетный, богатый любитель лошадей. Большой дом пустовал, единственным его обитателем кроме старого джентльмена был преданный слуга – Джордж Винтерсон, который поддерживал порядок в нескольких жилых комнатах и ухаживал за лошадьми. В один прекрасный весенний день сэр Манфред приказал оседлать своего любимого коня и отправился на прогулку, но далеко уехать ему не пришлось, сердечный приступ мгновенно оборвал его жизнь. Завещание было необычно: своей последней волей сэр Манфред всё свое состояние оставлял на организацию и поддержку клуба, который объединил бы любителей верховой езды Комптона. Джорджу Винтерсону назначалась пожизненная рента, но только при условии, что клуб будет существовать. По каким-то, теперь уже забытым причинам, большинство членов клуба составила молодежь.

Итак, партия собирается в клубе, где и проводит время, общаясь с друзьями; играют в бильярд, курят трубки, читают журналы, обсуждают последние новости, хвастаются нарядами и так далее. Пусть их развлекаются. Беседа может развиваться, например, так:

- Сэр Эркхарт Тейлор (самый старый из присутствующих сегодня членов клуба, состоит в нем с самого начала, но до сих пор находит удовольствие в компании

молодых любителей верховой езды) ударится в воспоминания. Он вспоминает о начале клуба и о жизни в те (старые добрые) времена, когда об огнестрельном оружии и прочих новомодных штуках еще не слышали, а все люди искренне верили в бога.

- Сэр Роберт Вулстоун не преминет вступить в спор на столь близкую ему тему, восторженно расписывая последние достижения технического прогресса. Сейчас его более всего восхищает огромная пушка, которую, как он недавно читал, отлили в столице, и которая (по слухам) метает чугунные ядра на пять миль.
- Далее к спору присоединится молодой, романтически настроенный юноша – сэр Эдвард Шелли. Он ужасно жалеет, что не родился пятьдесят лет назад, когда в этом мире ещё было место рыцарям, чести, тяжелым доспехам и двуручным мечам. Все эти пистолеты и пушки, всё это не оставляет места романтике. Ах, как жаль, что мы живем в такой прагматичный век.
- Из библиотеки появляется леди Мириам Уайтбридж, симпатичная, крайне энергичная молодая особа. Она весело и необидно подшучивает над сэром Эдвардом, мол, мужчины не любят пистолеты потому, что огнестрельное оружие окончательно уравнило женщин и мужчин; достает из сумочки и демонстрирует собравшимся пару небольших, но грозно выглядящих пистолетов. Возможно, её воинственность объясняется желанием соответствовать своему возлюбленному, известно, что она недавно обручилась с сэром Вильямом.
- Скромно одетый юноша с аскетическим лицом, сэр Брайан Арксвайр, давно уже молчаливо прислушивающийся к беседе, не выдерживает, и набрасывается с обвинениями: – *Как же так, как вы можете так спокойно говорить на эту тему? И вы, вы, леди Мириам, вы же прекрасно знаете, что такое оружие – это издевательство над правильным порядком вещей, дьявольский инструмент, что церковь этого не одобряет! Вся эта техника, она убивает страх перед богом, и, значит, саму веру!*
- В беседу вовлечено уже большинство членов клуба, так что подходят и остальные. Леди Гвендолин Майер, рыжеволосая и меланхоличная, говорит, что вся эта техника невероятно скучна и совершенно непонятна, волшебство куда интереснее. И да, она поддерживает сэра Эдварда, оно несравненно романтичнее (судя по тому, как она это говорит и как смотрит на Эдварда, она к нему неравнодушна).
- Сэр Томас Мэллоу вступает с утверждением, что огнестрельное оружие недостойно джентльмена, так как не требует искусства во владении, это оружие черни. Сэр Роберт ехидно предлагает дождаться сэра Вильяма и повторить ему это в лицо, после чего сэр Томас как-то скисает.
- Леди Элеонор Фицвильям, известная в первую очередь своим активным участием в благотворительных мероприятиях, тут же возмущенно вмешивается – *Что значит чернь? Вы, сэр Томас, видимо, забыли, что именно трудами этих людей вы одеты и сыты, так что будьте любезны хотя бы уважать их! Я уже не говорю о том, чтобы поделиться с ними вашим богатством!*
- Сэр Эдвард опять берется за своё – *Ваши речи просто пронизаны этим столь популярным ныне сомнением, граничащим с отступлением от веры! Как вы можете, будто бы вы не видите, что бог превыше всего, будто бы вы не видели чудеса, которые он творит! На сей раз ему отвечает сэр Томас – а мы и не сомневаемся, что бог есть и велик, и чудеса мы видали. Только вот чудеса эти творятся почему-то все больше для церкви, нам-то в том что? Зачем нести священнику деньги, чтобы он вызвал дождь во время засухи, если можно заплатить знающему инженеру, который выстроит оросительную систему, что решит проблему раз и навсегда? Сомневаюсь, чтобы стрельба из пистолета значила для стрелка посмертный ад.*

Беседы на разные злободневные темы необходимы, они помогут партии проникнуться духом этого мира, и, что не менее важно, понять, как их персонажи относятся к реалиям сеттинга.

Так проходит пара часов, после чего в клубе появляется сэр Вильям Мортенс. Вопреки ожиданиям, он вовсе не бросается в гущу разгоревшегося спора, а удаляется в бильярдную, где закуривает и начинает меланхолично гонять шары.

НПС: сэр Вильям Мортенс

Род Мортенсов когда-то был очень богат, увы, те времена давно прошли. Последние сорок лет основным источником доходов семьи остается поселок Дэвин-Гра. Поселок небольшой, доход от него соответствующий. Кроме поселка, какие-то деньги приносило дело, которое вел отец – у него оружейная мастерская. В общем, на излишества у Вильяма денег никогда не было. С раннего детства было ясно, что сын разделяет страсть отца, он днями и ночами пропадал в его мастерской. Сначала он только наблюдал за тем, как отец сверлит стволы и собирает замки, потом стал помогать. В шестнадцать, выжав последнее из семейных сундуков, его отправили учиться в столицу, в университет. Вернувшись, он уже не только собирал пистолеты по чертежам отца, но и сам вносил принципиальные изменения в конструкцию. Впрочем, увлечение оружейным делом – это лишь одна из сторон его жизни, и не самая заметная для стороннего наблюдателя.

В городе имя Вильям Мортенс на слуху, без него не обходится не одно мероприятие, и если уж случается что-то интересное, то можно не сомневаться, что Вильям так или иначе к этому причастен. Среди молодежи весьма популярны антирелигиозные протехнические настроения, и Вильям является неформальным лидером этого движения. Он при каждой возможности вступает в дискуссии со всем, кто так или иначе связан с церковью, и нередко выходит из них победителем.

Провозглашает превосходство техники во всем. Высмеивает рыцарство и его идеалы. При каждом удобном случае старается продемонстрировать преимущество огнестрельного оружия, что, кроме всего прочего, способствует продажам продукции отцовских мастерских. Демонстративно не носит шпаги.

Высокий, стройный, очень подвижный. Громкий, довольно высокий, замечательно проникающий сквозь стены голос. Узкое, высокое лицо, длинная шея, жесткие, прямые черные волосы, обычно собраны в косицу до плеч. Большая, черная, круглая шляпа. Полное отрицание устоявшихся канонов, никаких котелков и тростей.

Атрибут	Значение	Бонус	
Str	10	+0	Male human expert 2/fighter 1; Medium humanoid, AL CG; 26 лет; HD 2d6+1d10; hp 19; Init +3; Spd 30 ft.; ac 13/t13/ff10 (обычно), 16/t13/ff13 (в кожанке); SV Fort +2, Ref +5, Will +2. BAB +2. Atk +9 ranged (1d8+1/19-20x3, поясные пистолеты); Atk +6 ranged (1d10/19-20x3, кавалерийские пистолеты); Atk -2 melee (1d6+1/19-20x2, рапира, non-proficient).
Dex	17	+3	
Con	11	+0	
Int	15	+2	
Wis	8	-1	
Cha	14	+2	

Feats: exotic weapon proficiency (firearms), weapon focus (pistol), lightning reflexes, point blank shot, precise shot. Skills: Listen +2, Search +4, Climb +2, Spot +0, Sense Motive +2, Ride +7, Balance +6, Hide +6, Craft Firearms +8, Open Locks +6.

Вильям всегда носит с собой пару необычных двуствольных пистолетов, замечательных непривычно тонкими и короткими стволами. Это оружие, разработанное им и его отцом, пока существует лишь в виде этих двух экземпляров, и воплощает революционную техническую идею – оно нарезное (отметим, что нарезные стволы выполнены из мифрила, так как современное мягкое железо не способно выдерживать возникающие нагрузки – после пары выстрелов нарезной ствол превращается в гладкий). За счет нарезного ствола пистолеты имеют +3 к атаке, +1 к повреждениям и удвоенную дальность стрельбы. Переламываются и заряжаются с казенной части. В обычной ситуации Вильям будет стрелять раз в раунд, но при необходимости может выстрелить дважды с одной руки (второй выстрел идет с -3 к атаке), или четыре раза с двух рук (выстрелы идут с -4, -7, -8, -11 к атаке соответственно). В походе, кроме того, у него будут два кавалерийских пистолета на упряжи и пшага где-то в поклаже, на всякий случай.

История сэра Вильяма

Дамы, утомленные напряженной беседой, дружной стайкой отправляются в бильярдную комнату, к сэру Вильяму. Если уж Вильям так невесел, значит, случилось что-то особенное, и, наверное, интересное. Заинтригованные джентльмены вскоре потягиваются туда же.

Не выдержав дружного натиска дам, которые очень, ну очень хотели узнать, что же его так опечалило, сэр Вильям рассказывает следующее: последнее время его отец (сэр Мортимер) одержим идеей наладить массовое производство нового, улучшенного огнестрельного оружия (нарезного, вы помните, я не так давно рассказывал вам про него), для этого ему были необходимы деньги, которых не было. Пустившись в финансовые операции, он потерпел полное фиаско, потеряв все. Банкротство стало окончательно очевидным около недели назад. Не выдержав нервного напряжения, сэр Мортимер слег, причем доктора подозревают удар и делают многозначительные скорбные мины, требуя большие деньги за визиты.

Но это все еще только начало истории. Спустя два дня в дом Мортенс приехали два крестьянина из принадлежащего роду поселка – Дэвин-Гра. Они привезли плохие новости – при подозрительных обстоятельствах погиб сэр Реджинальд Бэйлифф, старый друг семьи Мортенс, живший в поселке в старой резиденции Мортенс и присматривающий за делами. Его тело нашли после грозы в озере, около берега в камышах. Что достопочтенный джентльмен преклонных лет мог делать в непогоду у озера – этого никто сказать не может. Посланники были напуганы и просили господ разобраться.

Не теряя времени, Вильям известил префекта, и в Дэвин-Гра отправили следователя с помощником, чтобы те выяснили детали смерти сэра Реджинальда и приняли соответствующие меры. Следователь вернулся спустя три дня, с куцым отчетом, из которого следовало, что смерть была естественной. Казалось, что инцидент исчерпан, но нет. Сегодня утром из Дэвин-Гра приехала целая делегация, человек пять крестьян. Они были сильно напуганы, и от страха были настойчивы до наглости. Мол, следователь из города, на самом деле, только приехал, а дело было вечером, его с помощником определили в пустующий дом – спать. Наутро их видели бледных, испуганных, так ничего и не расследовав они оседлали лошадей и спешно убрались из поселка. Ходят настойчивые слухи о злых духах, прочей нечисть. Вильям отказывается вдаваться в детали, утверждает, что это всё крестьянский бред. Видно, что в такую чушь он не верит, а тех, кто верит – искреннее презирает.

Впрочем, черт с ними, со слухами. Черт с ними, с суеверными крестьянами! Но ведь, если им верить, то вчера утром ещё одного человека нашли мертвым, какую-то местную девушку! А это серьезно. Опять же несут всякую чушь, что, мол, её убили злым колдовством, и без нечистого не обошлось. Напуганы сильно.

Требуют священника, экзорцизм, освящения и прочих глупостей. Вильяма даже от слов этих кривит, что уж говорить о самих ритуалах. Кроме того, отец, как только услышал, настрого запретил. Все знают, как он к церкви относится. Если даже священника-лекаря к себе не допустил. Расстраивать его сейчас нельзя. Крестьяне считают, что в своем праве, и десятину платить отказываются, пока лендлорд не выполнит то, что они считают его обязанностью. Деньги эти нужны, дом уже заложен, и ссужать больше не подо что. Вот такая ситуация. Сплошные неудачи, денег нет, отец плох, будущее выглядит беспросветно. Да еще и крестьяне эти со своими суевериями. А ведь мы даже не смогли приехать на похороны старины Реджинальда!

Итак. Отец болен, но опасности для жизни нет. Тем не менее, беспокоить его не следует. Денег нет, а они нужны, в том числе и на оплату услуг врачей. Единственный очевидный их источник – десятина с Дэвин-Гра, сумма за год достаточно велика. Её хватит, чтобы протянуть несколько месяцев, а этого времени, возможно, хватит для того, чтобы поправить дела. Десятину крестьяне платить отказываются до тех пор, пока их лендлорд не исполнит своих обязанностей так, как они, крестьяне, это понимают. По-хорошему, им просто надо немного внимания ☺ Вариант поехать в Дэвин-Гра и разобраться с деревенскими проблемами кажется самым логичным, это то, что Вильям действительно может сделать. За больным отцом присматривает мать, чтобы не расстраивать его лишней раз (напомню, что сэр Мортимер ненавидит Дэвин-Гра, и любые упоминания об этом селении выводят его из себя) можно не уточнять, куда именно Вильям отправляется за деньгами. Денежными делами в Комптоне занимается поверенный, вмешательство Вильяма не требуется.

Дамы жалеют, джентльмены соболезнуют, но помочь деньгами никто не предлагает – это не принято. Сэр Роберт рад бы помочь другу, но нечем. И тут ему приходит в голову идея: – *Господа, послушайте! У меня есть идея. Уверен, что все эти проблемы, как и все прочие, имеют временный характер и со временем разрешатся, а пока что главное – это вернуть нашему другу Вильяму расположение духа. А что для этого может быть лучше, чем отдых на природе? Скажите, Вильям, ведь этот ваш хутор, Дэвин-Гра, он расположен в живописных местах? Да? Замечательно! Всем нам надоел этот город, и я уверен, что все мы с удовольствием бы вырвались из него на недельку-другую! Кроме того, эти ваши суеверные крестьяне, Вильям, они наверняка успокоятся, если их господа будут рядом, я по опыту знаю, что суеверие не выносит присутствия здравомыслящих людей.*

Сэр Томас заинтересованно поддерживает: – *скажите, ведь Дэвин-Гра – это где-то в лесах за Грэй Виллоу? Я слышал, что там хорошая охота, и если это так, то я с вами! – Все так, это как раз их тех мест, где природа почти не тронута человеком, дикие чащи, и зверья там в изобилии.*

Вскоре становится очевидно, что предложение Роберта попало в цель, и все не прочь отправиться на продолжительный пикник в удаленные от наскучившей цивилизации места. Не говоря уже о том, что это ещё и поможет Вильяму. Предлагается не ждать, чтобы задор не угас, и отправиться завтра же утром. Сэр Томас – *я готов хоть прямо сейчас!* – сэр Эрхарт – *Прямо сейчас – это вы загнули, сэр Томас, а вот завтра утром – это самое то.*

Если у партии нет принципиальных возражений (а с чего бы им быть?), то так и решают. Вильям рад и весел, теперь, когда цель и средства для её достижения ясны, его деятельная натура берет верх. Он благодарит друзей и рассказывает, как он планирует добраться до Дэвин-Гра – сначала на пароме до городка Грэй Виллоу, потом миль десять до поселка Рассуль, а оттуда уже через густой лес, по единственной дороге, еще миль пятнадцать до самой деревни. Дорога несложная, но довольно длинная и утомительная. Джентльменам предлагается быть на лошадях (замечательная возможность проявить свою любовь к верховой езде), для припасов стоит взять с собой карету, куда, для облегчения тягостей пути, можно определить и дам. Окончательно определившись с планами, все расходятся, чтобы успеть подготовиться к отправлению.

Если в партии есть священники и прочие паладины, то Вильям приглашает и их: – *я отвергаю церковь, но не имею ничего против вас, как людей, и если вы поедете с нами, как частные лица – буду рад вас видеть!* Мотивом для участия, кроме всего прочего, может послужить желание доказать всем этим прогрессивным технофилам, что вера сильнее науки. Учитывая то, что речь идет о неведомом зле, им может представиться такой шанс.

Акт второй: ясный осенний вечер

Краткое содержание

Поздний вечер, город засыпает, но наши герои не спят – завтра утром они отправляются в далекую поездку, к которой ещё надо тщательно подготовиться. Слуги рыскают по магазинам, будя недовольных владельцев, в поисках указанных припасов, а сами джентльмены (возможно, в компании дам) гуляют по городу, приобретая то, что доверить слугам никак нельзя – дорогие вина, наряды и оружие. Сэр Вильям встречает сэра Мэлхью, следует ссора, но обходится без крови. К полуночи все дела улажены, и предвкушающие приключения любители верховой езды расходятся по домам.

Задачи и цели: дать партии возможность осознанно потратить свои стартовые финансы, показать, что все участники мероприятия относятся к нему не иначе, как к веселому пикнику. Познакомить их с сэром Мэлхью, злодеем, который еще сыграет свою роль в приключении.

Заметки для мастера: из не волшебных предметов купить можно практически все – были бы деньги. Из магии в свободной продаже есть заживляющие раны зелья, они имеют алхимическую природу, стоят 100 фунтов и излечивают 1d8+2 единиц повреждений. Прочая магия мало доступна – это либо дорого, либо делается на заказ, но если игрок страстно чего-то хочет – можно пойти ему навстречу.

Прогулка по вечернему Комптону

На улице свежо, воздух кристально чист, на небе хорошо видны звезды. Луна светит ярко, можно уверенно перемещаться. Из дверей клуба выходит группа возбужденно переговаривающихся людей. Они рассаживаются по лошадям и коляскам, и, небольшими группами, разъезжаются в разные стороны.

Сэр Вильям и сэр Роберт собираются посвятить вечер закупкам всего необходимого для путешествия и приглашают всех желающих присоединиться к ним. Предполагается, что партия или хотя бы её часть воспользуется приглашением.

Вильям шутит, Роберт поддакивает: – *Интересно, что там за ужасы такие? Может быть, это вампиры? Я где-то читал, что при встрече с этими типами незаменим осиновый кол!* – *Если они не выпьют из нас кровь до того, как мы успеем его вбить!* – *Может быть, это привидения? Для них, если я правильно помню, потребуется святая вода.* – *И крест, да! Или это тролли? – Гоблины? – Злые колдуньи на помеле!* – присутствующие выражают ужас, но не выдерживают и срываются в смех. – *Эльфы! – Дикае жирафы! – Удалившийся от дел канцлер Майкрофт!*

– *Ладно, хватит шуток, давайте лучше подумаем о деле – как мы будем развлекаться всё это время?* – *Надо взять с собой хорошего вина, и побольше, сомневаюсь, что в старой резиденции Мортенс что-то еще осталось!* – *Биты и тряпичные шары – будем играть в сквош!* – *Возьмем мушкет – полюбуемся и послушаем этот невероятный грохот, когда он стреляет! Говорят, что прямым попаданием он сносит небольшое дерево – вот и проверим!*

В состоянии такого веселого возбуждения группа молодых людей перемещается от одного магазина к другому, они будят хозяев, если те уже спят, и обильно тратят деньги. Сэр Роберт с хитрой ухмылкой обещает достать легендарного вина из подвалов отца. Сэр Вильям напоминает, что опасность встретить разбойников всё же

есть, так что оружие следует с собой взять, ведь они обязаны защитить дам, которых сопровождают!

Если кто-то из партии воспринимает всерьез разговоры о злых духах и серьезно хочет подготовиться к встрече с ними, то такая возможность у него есть. Остальные, впрочем, не преминут посмеяться над суеверным товарищем. Святая вода, большие кресты (нательные есть у всех), серебряные пули, книги с церемониями изгнания духов, всё, что сможет выдержать его кошелек.

Встреча с сэром Мэлхью

Проезжая по площади Месмеранс, вы замечаете двух джентльменов, которые стоят около фонтана и о чем-то беседуют. Сэр Вильям комментирует наигранным шепотом: *смотрите-ка, это же сэр Мэлхью! Что он делает здесь в столь поздний час? Не иначе, как совращает доверчивого сэра Джона! Ну да бог с ними. Однако, можете не сомневаться, так просто он меня не пропустит, наверняка исторгнет из себя какую-нибудь консервативную гадость.*

Давняя вражда сэра Вильяма и сэра Мэлхью общеизвестна; один радикальный либерал, другой – столь же радикальный консерватор, им просто суждено было стать врагами. Вильям не ошибся, сэр Мэлхью резво разворачивается к приближающейся группе всадников, приветствует их, приподняв котелок, после чего елевым голосом осведомляется – *как здоровье вашего отца, сэр Вильям? – Предполагаю, что лучше, чем вам бы хотелось, сэр Мэлхью! С очевидной неизбежностью предстоит пикировка.*

– *Что, Вильям, соблазняет все новые молодые умы своей ересью? Вам кошмары по ночам не снятся? Адское пламя, например?*

– *Нет, сэр Мэлхью, я сплю спокойно, как младенец. Сомневаюсь, что вы можете сказать то же, вам неизбежно должен мешать ваш консервативный нос, тот самый, дальше которого у вас не получается видеть!*

– *Наглый юнец! Не рано ли ты взялся учить старших? Сидел бы в своих мастерских, не вылезая, а не смущал умы приличных людей!*

– *Казалось бы, мы с вами не дружны, сэр Мэлхью, к чему же обращение на «ты»? Уж не желая ли это попытка оскорбления?*

– *Это обращение умудренного жизнью старшего к неразумному юнцу! К нарядившемуся в черный пиржонский плащ глупцу! Мальчишке, который играет с огнем, рискуя спалить весь мир!*

– *Вы – живой анахронизм, сэр Мэлхью! Ярый противник всего нового и светлого! Еще поколение, и такие как вы вымрут! Я не желаю тратить свое время на споры с таким, как вы, не желаю опускаться на ваш жалкий, мещанский уровень осознания действительности! Идите своей дорогой, и время нас рассудит! – Вильям демонстративно отворачивается, собираясь гордо покинуть поле словесной брани, но не тут-то было. Сэр Мэлхью в бешенстве, он не собирается так просто отпустить этого наглого щенка! – Да ты кроме всего прочего ещё и трус! Ты боишься, что тебя выведут на чистую воду, бежишь от правды! Двухличный обманщик, который сперва возводит хулу на церковь, а потом бежит за священником, когда его отец проиграл всё и слез!*

– *Оставьте моего отца в покое, вы, мерзавец! Бесчестный торгош, да какое вы имеете право вообще своими грязными лапами касаться этого светлого человека! Вам скорее пристало копать навоз, чем носить котелок! Убирайтесь прочь, пока я ещё держу себя в руках!*

– *Мерзкий щенок! – лицо сэра Мэлхью пошло красными пятнами - мерзкий скот! Твой рот только и способен, что извергать несуразную чушь! Сегодня ты перешел все границы, и я, как добропорядочный джентльмен, возьму на себя труд заткнуть этот рот раз и навсегда!*

Ситуация накаляется, похоже, что дуэли не избежать. Попытки сгладить ситуацию к успеху не приводят. Ни сэр Вильям, ни сэр Мэлхью не намерены просить друг у друга прощения, они в бешенстве, и не желают никого слушать. Кроме того,

это их право и обязанность, конфликт зашел слишком далеко, вопрос чести надо как-то решить, чтобы спокойно жить дальше.

Надо отметить, что сэр Мэлхью довольно неприятный тип, и не пользуется особенным уважением среди населения Комптона. Вместе с тем, он известен, как хороший фехтовальщик, а Вильям, это общеизвестно, фехтует посредственно. Позиция Мэлхью понятна – он уверен в победе, но о чем думает Вильям, на что он надеется?

Выбирайте, когда и где! – в голосе Мэлхью звучит неприкрытая радость, наконец-то он разделается со своим старым врагом. – *Выбираю. Здесь и сейчас. А ещё я выбираю оружие – пистолеты! Расстояние в сорок шагов, до смерти. Или пока он не принесет извинения!* – в голосе сэра Вильяма звенит ярость. Отметим, что до сих пор дуэли проводились в основном на шпагах, реже на мечах, еще реже – на экзотическом оружии, но чтобы на пистолетах! Такого не было никогда. Только если в столице, но там чего только не бывает.

Секундантом сэра Вильяма вызывается быть сэр Роберт, секундантом сэра Мэлхью – сэр Джон. Дальнейшие сношения между противниками ведутся через секундантов.

Все в шоке, сэр Мэлхью взывает к присутствующим, чтобы те приструнили сэра Вильяма, который посягает на самые основы чести. Но нет, закон однозначно гласит, что оружие выбирает оскорбленный, и ограничений на его вид не накладывается. Приносят пистолеты. Отсчитывают шаги. Секунданты пытаются уговорить дуэлянтов решить дело миром, но тщетно.

Перед тем, как мы начнем стрелять, я бы хотел кое-что показать, – с этими словами Вильям вынимает свои пистолеты и четырежды стреляет. Каждый выстрел заставляет вращаться флюгер на одном из домов, любопытные лица в окнах резко исчезают. Все потрясены такой меткостью, сэр Мэлхью – в особенности. Его бросает в дрожь, но он старается скрыть свой страх. Вильям же уверен в себе и это хорошо видно. Он отказывается от жребия и предоставляет первый выстрел противнику. Противников разводят на позиции.

Мэлхью стреляет, от статуи в фонтане откалывается кусок, промах метров на пять, не меньше. Вильям даже не шелохнулся. Он смотрит в глаза сэра Мэлхью – *я бы рекомендовал вам попросить прощения, зачем совершать самоубийство?* И Мэлхью не выдерживает. Он бросает пистолет и просит прощения, плачет от ненависти и унижения. Но страх сильнее. Красный, как рак Мэлхью убегает, а удовлетворенный Вильям обращается к друзьям – *что ж, друзья, вот вам и ещё одно доказательство превосходства нарезного огнестрельного оружия надо всем прочим.*

Сцена, по большому счету, не предусматривает вмешательства игроков. Вмешиваться в ход спора и дуэли не принято, это дело чести. Придется ограничиться обсуждением происходящего и организацией дуэли. Если отыгрывать это кажется скучным – пусть игроки услышат краткий пересказ произошедшего на следующее утро, дуэль произошла уже после их ухода.

НПС: сэр Мэлхью

«Сэром» мистер Мэлхью стал относительно недавно, лет десять назад, когда за некие заслуги перед отечеством ему было пожаловано рыцарское звание. Общественно мнение склоняется к тому, что эти заслуги были финансового толка и заключались в прямых вливаниях в казну города. Как бы там ни было, но теперь свет вынужден мириться с его присутствием.

Сэр Мэлхью не слишком умен, но очень хитер, энергичен и беспринципен в делах. Какие шансы разбогатеть у младшего сына мелкого ростовщика? Почти никаких. Вместе с тем, сэр Мэлхью разбогател. И пусть его воспитание оставляет желать лучшего, пусть ему недостает элегантности настоящего джентльмена, кого это интересует, если он может купить всё, что хочет?

Он не выносит перемен, не понимает, и не желает принимать технические новшества. При каждой возможности выступает с гневными (часто откровенно глупыми) нападками на тех, кто отступает от принятого порядка вещей. Кроме того, он до сих пор не женат, и его характер портится год от года. Хорошо фехтует, чем и пользуется, вызывая на дуэли заведомо более слабых противников. Смертельных исходов не было, но серьезные ранения случались.

Сэр Вильям уже не первый год является главным предметом его ненависти. Вильям изящен и умен, он постоянно побеждает сэра Мэлхью в спорах, он воплощает собой все то новое, чего так боится сэр Мэлхью.

Среднего роста, с большой головой, густыми вьющимися черными волосами, могучим носом-картошкой, смуглой кожей и неуклюжей походкой, сэр Мэлхью наврядли может претендовать на наследного аристократа. Обычно он ходит в строгом длиннополом сюртуке, и не расстается со своей рапирой.

Атрибут	Значение	Бонус	
Str	17	+3	Male human expert 1/fighter 2; Medium humanoid, AL NE; 37 лет; HD 1d6+2d10+6; hp 25; Init -1;
Dex	9	-1	Spd 30 ft.; AC 9/t9/ff10 (обычно), 14/t9/ff15
Con	15	+2	(кольчуга); SV Fort +3, Ref -1, Will +3; BAB +2;
Int	9	-1	Atk +7 melee (1d6+4/19-20x2, качественная рапира).
Wis	12	+1	Feats: Weapon Focus (rapier), Power Attack,
Cha	8	-1	Cleave, Combat Reflexes.

Skills: Listen +4, Search -1, Climb +1, Spot +2, Sense Motive +6, Ride +0, Balance +0, Hide +1, Profession (trader) +7.

Немного придя в себя после дуэли, обернувшейся катастрофой для его чести, сэр Мэлхью четко понял, что сэр Вильям должен умереть. Что это будет – выстрел из толпы, удар ножом в спину, или ещё что-то, это ещё предстоит решить, но сам факт сомнений не вызывает. – *Он растоптал мою честь? Ну что же, значит, он сам виноват в том, что его бесчестно убьют. Конечно же, это надо проверить так, чтобы не попасть под подозрение.* Эти мысли так обрадовали сэра Мэлхью, что он даже улыбнулся.

Завершение сборов

После инцидента с сэром Мэлхью желание продолжать гуляния как-то пропало, да и время уже позднее. Распрошавшись, все отправляются по своим делам – завершать сборы. Неплохо бы еще и выспаться, кроме всего прочего. Если игроки хотят сделать что-то особенное, то сейчас самое время.

А что, если?

Что, если кто-то из игроков решит по-настоящему, серьезно подготовиться к поездке? Попробуем представить их действия и подготовиться к каверзным вопросам:

- ✓ **Эти незадачливые следователи, чего они испугались, почему так спешно убежали из Дэвин-Гра? Действительно ли они ничего не расследовали? Путь**

лежит к префекту, у которого хорошие новости – и сам следователь, и два его помощника – все они сейчас в Комптоне. Грегори Смоллфист, следователь, пятьдесят лет. Тощий, неопрятный, не вызывающий доверия, отвечает скудно, по протоколу: осмотрели, ничего подозрительного не обнаружили, всё сделали по правилам, несчастный случай, ничего прочего не знаю. Пит и Джек – сопровождавшие его в тот раз полицейские, оказались разговорчивее. Угрозы и подкуп действуют одинаково хорошо. – *Ещё по пути в деревню появилось плохое предчувствие, через лес ехать было страшно. В деревню приехали поздно, было уже не до расследования. Поселили в отдельном доме (№18, см. карту ниже), он пустует, но, похоже, недавно. Совсем уже по темноте мистер Грегори отправился посмотреть на тело, к церкви. Мы заснули, спали плохо, кошмары мучили. Мистер Грегори вернулся только к утру, бледный, весь мокрый от пота, таким его не видели никогда. Сказал, что дело закрыто – он всё расследовал сам. Срочно собрались и поехали прочь – с таким облегчением!* Что же случилось на самом деле? Грегори без каких-либо проблем добрался до церкви, поговорил с Томасом, мальчиком, который присматривает за кладбищем после смерти священника, и узнал, что тело сейчас в пустом склепе – там всегда холодно, и его последнее время используют в качестве мертвецкой. Отпустил мальчика, взял фонарь и спустился вниз. Начал осматривать тело, и тут дверь склепа закрылась. Попробовал открыть – заперто. Лампа вскоре потухла. На крики никто не откликается. Сел ждать утра. И тут покойник с ним заговорил! Что он говорил – не помнит, помнит только, что стоял, вжавшись в стену, парализованный ужасом, неспособный думать, и ждал смерти. С рассветом его отпустило, дверь оказалась открытой, и, стараясь не вспоминать о том, что было, он поспешил убраться подальше. От всей ночи осталось только ощущение невыносимого ужаса да четкое понимание того, что надо быстро уезжать, а про то, что было – молчать. Как не сложно догадаться, это был «фокус» местной ведьмы, которая совершенно не хотела, чтобы дотошные полицейские лезли в деревенскую жизнь.

- ✓ **Дэвин-Гра, Дэвин-Гра, загадочное название! Есть в архивах что-нибудь интересное? Что-нибудь странное там происходило?** Нет, ничего примечательного в архивах нет. В основном только то, что потом, в третьей главе, Вильям сам расскажет партии.
- ✓ **Сэр Реджинальд Бэйлифф, тот старый друг сэра Мортимера Мортенс, который умер неделю назад в Дэвин-Гра. Кто он такой, чем интересен?** Сэр Реджинальд – очень умный, добрый и отзывчивый человек, на момент смерти ему почти исполнилось 75 лет. Так сложилось, что к старости он остался один и без средств, так что предложение его друга пожить в пустующей резиденции Мортенс пришлось очень кстати. Загородом, в тиши и спокойствии, сэр Реджинальд прожил больше десяти лет, разрешая деревенские проблемы, принимая нечестных гостей и дописывая свою монографию по ихтиологии. Спокойный, безобидный старик, немного не от мира сего – и ничего загадочного в его жизни нет. В отличие от смерти.
- ✓ **Что это за нечисть, про которую рассказывали крестьяне? Неплохо всё же знать, к чему готовиться!** Вильям, без какого-либо воодушевления, пересказывает: странные сны, одно и то же снится сразу нескольким людям, странные следы в лесах, кто-то, как утверждается, видел призраков. Сэра Реджинальда, все уверены, убили колдовством – мол, креста на нем не было и выражение лица страшное. На кладбище несколько могил потревожено. Туманы ненормально густые, ведьмовские, в них чудища мерещатся. Основное – ощущение, что что-то не так.

Акт третий: приятная прогулка до Дэвин-Гра

Краткое содержание

Ранним утром наши герои собираются на пристани, первая часть их пути лежит по воде. Сейчас уже окончательно ясно, кто отправляется в путешествие. Расположившись в каютах, все дремлют вплоть до обеда. Ветер стихает, и в дело вступают бурлаки, что вызывает новую бурную дискуссию о перспективах технологий и том, как они могут изменить мир. С берега раздается выстрел, это промах, но кто это стрелял, и в кого стреляли? И зачем? Вечереет, опять поднимается ветер. Утром следующего дня судно прибывает в Грэй Виллоу. На берегу путешественников ждут ненавязчивые приключения, возможность покрасоваться перед дамами. Далее следует неторопливая езда до деревни Рассуль и поздний обед. Дело идет к вечеру, погода портится, но цель уже совсем близка. По дороге наших героев застигает шторм, но, преодолев буйство стихии, все благополучно прибывают в Дэвин-Гра.

Задачи и цели: переместить партию в Дэвин-Гра. Странный выстрел добавит интриги, приключения в Грэй Виллоу дадут возможность персонажам показать свою удаль, не рискуя. На последнем отрезке дороги партию надо немножко попутать, но только с тем, чтобы они расслабились по приезду, ведь все в порядке, их страхи оказались напрасными.

Раннее утро, пристань

Комптон ещё спит, солнце только-только показалось из-за горизонта, но наши персонажи, героически позевывая, уже собираются на городской пристани. «Уэлфэр», судно, которое должно доставить их в Грэй Виллоу, ближайший к Дэвин-Гра портовый город, уже ждет. Двадцати пяти метров длиной и семи шириной оно выглядит надежно и комфортабельно. Неглубокая осадка, одна высокая мачта (метров под тридцать).

Собираются джентльмены, все они верхом, их дорогие лошади хорошо ухожены, шкуры лоснятся. Сэр Томас верхом, но с ним еще и карета, в неё планируется загрузить припасы и тех, кто не пожелает ехать верхом. На козлах кареты сидит огромный бородатый мужик. Одной из последних появляется леди Гвендолин в легкой коляске, запряженной парой лошадей, её сопровождает служанка, коляской правит невысокий узкоглазый юноша.

Итак, к моменту отправления прибывают: сэр Вильям, леди Мириам Уайтбридж (возлюбленная сэра Вильяма), сэр Роберт, леди Сивилла О'Нил (возлюбленная сэра Роберта), сэр Эдвард Шелли, леди Гвендолин Майер, сэр Томас Мэллоу и, конечно же, персонажи игроков. Сэр Эркхарт Тейлор не явился, что никого не удивило, так как он уже немолод, тяжел на подъем, и, кроме всего прочего, вчера несколько перебрал пунша. Сэр Брайан Арксквайр прислал слугу с сообщением – ему срочно потребовалось отбыть по делам, он приносит свои извинения, но ничего не может поделать – обстоятельства сильнее его (вызвали к заболевшему дядюшке в Бамбери). Леди Элеонор Фицвильям прислала со слугой письмо, где витиевато объяснялась причина её отсутствия, причем за словами совершенно терялся смысл, и очевидно было только одно – её можно не ждать.

В карету сэра Томаса грузят все тяжелые припасы, там же разместится леди Сивилла, после чего останется место еще для двух желающих. Леди Гвендолин со служанкой поедут в отдельной коляске.

НПС участники путешествия

Самое время детально познакомиться со всеми участниками похода, ведь это те люди, которые на свое несчастье попадут в Дэвин-Гра и разделят с партией все опасности. Кто-то из них останется там навсегда.

Надо постараться, чтобы к моменту прибытия игроки хорошо знали всех своих спутников, чтобы с каждым именем у них ассоциировался живой человек с собственным характером и желаниями. Кто-то будет симпатичен, кто-то не очень, но все они – живые люди.

Сэр Вильям Мортенс. Как всегда, в плаще, широкополой шляпе и весь обвешан пистолетами. В поклаже у него легкий кожаный доспех – на всякий случай. Он на мощном вороном коне, которого не слишком изобретательно зовет Вороном. Вильям весел, он присматривает за погрузкой, чтобы коляска и карета были тщательно закреплены, лошади устроены, а каюты готовы к приему гостей, при этом умудряется с каждым поговорить, пошутить о предстоящих удовольствиях путешествия и (специально для дам) о вурдалаках и прочих ужасах.

Леди Мириам Уайтбридж. Одета в элегантный охотничий костюм из рыжего рубчатого бархата, на голове – шляпа с пером. Черные волосы собраны в хвост. Высокая, очень стройная, гибкая, ловкая, энергичная, в общем, мужские взоры от нее не отрываються. Она же смотрит только на своего Вильяма, периодически поглаживая кольцо на безымянном пальце левой руки. В отличие от остальных дам, она верхом, её буланую* лошадь зовут Прэнси. На упряжи закреплены два пистолета. Мириам довольно много практикуется в стрельбе, до полноценной профiciencies еще не доросла, но стреляет уже с -2 вместо -4.

Female human aristocrat 1; Medium humanoid, AL NG; 23 года; HD 1d8+2; hp 6; Init +7; Spd 30 ft.; AC 13/t13/ff10; SV Fort +2, Ref +3, Will +2; BAB +0; Atk +1 ranged (1d8/19-20x3, пистолет); Str 10, Dex 17, Con 14, Int 12, Wis 9, Cha 15; Feats: Improved Initiative, Alertness. Skills: Listen (Wis) +3, Search (Int) +2, Spot (Wis) +2, Ride (Dex) +5, Balance (Dex) +4, Hide (Dex) +4, Perform (sing) (Cha) +5.

Сэр Роберт Вулстоун. Всем своим видом показывает, что не верит во всякую сверхъестественную чушь и в поход снаряжается соответственно. Он куда больше внимания уделяет ассортименту вин, которые берет с собой, нежели чем состоянию кольчуги, которую и берет-то только по настоянию леди Сивиллы. На нем охотничий костюм (как всегда, мешковатый и старомодный), невысокие мягкие сапоги, явно не рассчитанные на то, чтобы месить в них грязь; трость (приторочена к прочему багажу на лошади), шпага на боку, пара пистолетов, старая кольчуга где-то в глубине прочей поклажи. В карету он грузит значительный запас отличного спиртного. Роберт верхом все на той же мышастой Маргарите.

* **Буланая масть** - предельное осветление гнедых лошадей. Корпус и голова желтовато-золотистые, низ конечностей, хвост и грива ярко-черные.

Леди Сивилла О'Нил. Невысокая, коротко стриженная блондинка, она постоянно улыбается и обожает рассказывать истории, что у нее, надо отметить, неплохо получается. Сейчас она одета в синюю рубашку и длинную коричневую юбку, если станет холодно, то она оденет плащ. Возлюбленная Роберта не увлекается верховой ездой, так что наши герои, вполне возможно, с ней не знакомы. Кроме того, Сивилла незнатного происхождения, так что её круг общения несколько иной. Это первый раз, когда Роберт выводит её в «приличное» общество, он волнуется, она – ни капельки. Для Роберта эта любовь – продолжение его бунтарства, так что её глубина под вопросом. Сивилла же вообще всё воспринимает очень легко.

Female human commoner 1; Medium humanoid, AL CG; 21 год; HD 1d6+1; hp 6; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10/t10/ff10; SV Fort +1, Ref +0, Will +1; BAB +0; Str 7, Dex 10, Con 13, Int 8, Wis 12, Cha 11; Feats: Run. Skills: Listen (Wis) +4, Search (Int) -1, Climb (Str) -2, Spot (Wis) +4, Sense Motive (Wis) +4, Balance (Dex) +0, Hide (Dex) +2, Profession (innkeeper) (Wis) +2.

Сэр Эдвард Шелли. Среднего роста, крепкий, в меру симпатичный юноша. Короткие темные волосы, изящное лицо, высокий лоб, голубые глаза и острый нос. Он одет в тяжелый кожаный охотничий костюм, который, похоже, способен неплохо защитить от укуса зверя. На поясе висит длинный меч в красивых ножнах, явно старый, на боку лошади закреплен арбалет в чехле. Сэр Эдвард среди собравшихся самый серьезный, ему всю ночь снилось, как он побеждает вампиров, и он почти не сомневается в наличии зла, которое потребует победы. При этом не сомневается в победе, не ожидает всерьез ничего плохого. Грузит в карету огромный звякающий мешок. В ответ на заинтересованные вопросы слегка краснеет и объясняет, что это дедовский доспех, который он решил взять *«так, на всякий случай, ведь чего не бывает, да и дед так настаивал»*. В кармашке на поясе у него хранится излечивающий напиток, а в поклаже – три пузырька со святой водой. Дедовский доспех – это breastplate +1, дедовский меч (да, он тоже) – long sword +2. Его игреневого† коня зовут Резвый.

Male human aristocrat 1; Medium humanoid, AL LG; 20 лет; HD 1d8+3; hp 8; Init +3; Spd 30 ft.; AC 14/t13/ff11 (в охотничьем костюме), AC 21/t16/ff16 (в доспехе и со щитом); SV Fort +3, Ref +3, Will +2; BAB +0; Atk +3 ranged (1d8/19-20x2, арбалет); Atk +6 melee (1d8+5/19-20x2, long sword +2); Str 17, Dex 16, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 14; Feats: Combat Reflexes, Weapon Focus (long sword). Skills: Listen (Wis) +0, Search (Int) +1, Climb (Str) +4, Spot (Wis) +1, Sense Motive (Wis) +1, Ride (Dex) +5, Balance (Dex) +3, Hide (Dex) +3.

Леди Гвендолин Майер. Высокая, рыжеволосая, но, как это ни удивительно, во всех остальных отношениях тусклая дама (а вы встречали меланхоличных рыжих?). Лошадиное лицо, невыразительные серые глаза и пенсне, леди Гвендолин испортила зрение, читая любовные романы. В общении она не слишком приятна, ей всё скучно и ничто не нравится. Зато она очень богата, вернее, очень богаты её родители. Бог знает, каких трудов ей стоило отпроситься в эту поездку. А ведь всё лишь потому, что туда же едет предмет её воздыханий, сэр Эдвард. Причем, как водится, об этих тайных воздыханиях известно всем, кроме самого сэра Эдварда, который упорно не замечает бросаемых на него горящих взглядов. С ней целое море вещей, платья, шляпные

† **Игреновая масть** - лошади бурой масти, имеющие светлую, дымчатую гриву и хвост. Это очень красивая и достаточно редкая масть.

коробки, какие-то чемоданы. Конечно же, служанка – как без служанки жить? И кучер, а на самом деле, ответственный телохранитель, которому было поручено защищать леди Гвендолин любыми средствами. О её врожденном таланте к волшебю никто не знает, и показать его она решится только в крайнем случае. Её кастинг модифицируется по интеллекту вместо харизмы, ну что тут поделаешь – на лицо уродлива, в общении никакая, а сорсерер хороший. Среди колец, которых у неё на руках около десятка, скрывается ring of protection +2 и ring of monster summoning (II) с двумя зарядами.

Female human sorcerer 1; Medium humanoid, AL LN; 24 года; HD 1d4-1; hp 2; Init +1; Spd 30 ft.; AC 13/t13/ff12; SV Fort -1, Ref +0, Will +3; BAB +0; Str 8, Dex 12, Con 8, Int 14, Wis 13, Cha 8; Feats: Scribe Scroll, Skill Focus (spellcraft). Skills: Listen (Wis) +1, Search (Int) +2, Climb (Str) -1, Spot (Wis) +2, Sense Motive (Wis) +2, Ride (Dex) +1, Balance (Dex) +1, Hide (Dex) +1, Spellcraft (Int) +7, Concentration (Con) +1. Spells per day: 5/4; Spells Known: Detect Magic, Ghost Sound, Light, Read Magic / Magic Missile, Grease.

Сэр Томас Мэллоу. Беззаботный прожигатель жизни, любитель охоты и веселых пирушек. Высокий, плотный мужчина, с намечающимся вторым подбородком. На нем декоративный, расшитый бисером охотничий костюм, на голове – берет. Черные, сильно вьющиеся волосы, ухоженные завитые усы. Он едет на охоту, просто повеселиться и выпить. Он весел, беззаботен, отпускает сомнительные шутки, вообще шумен и несколько надоедлив. С ним шпага, большой охотничий нож и длинный лук.

Male human aristocrat 2; Medium humanoid, AL CN; 30 лет; HD 2d8+4; hp 19; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10/t10/ff10; SV Fort +2, Ref +0, Will +5; BAB +1; Atk +3 ranged (1d8/x3, качественный длинный лук); Atk +4 melee (1d6+3/19-20x2, качественная рапира); Str 15, Dex 11, Con 15, Int 10, Wis 14, Cha 12; Feats: Toughness, Weapon Focus (long bow). Skills: Listen (Wis) +4, Climb (Str) +4, Spot (Wis) +2, Sense Motive (Wis) +3, Ride (Dex) +2, Swim (Str) +6, Hunt (Wis) +5.

Лилит, служанка леди Гвендолин. Девушка семнадцати лет отроду, стройная, зеленоглазая, со светло-русыми волосами до пояса. Милейшее, жизнерадостное, совершенно беззаботное создание. Удивительно, что леди Гвендолин держит рядом с собой столь яркую девушку, на фоне которой её лошадиное лицо смотрится совсем жалко. Может быть, она просто не понимает этого? Или думает, что служанка – это нечто настолько низшее, что никто её не заметит? Как бы там ни было, но Лилит в этом походе сопровождает госпожу, помогает ей одеваться, причесывает, моет и выполняет все прочие прихоти. Она добродушна, в обществе господ – почтительна, а в обществе равных – весела и говорлива. Любит посплетничать. Одевается очень просто, но смотрятся эти платья на ней так, что однажды павший на Лилит мужской взор по собственной воле от нее уже не отрывается. Частенько обладатели этих взоров оказываются в её постели. Нет, не скажешь, чтобы она была так уж порочна, просто она бескорыстно любит весь мир.

Female human commoner 1; Medium humanoid, AL CG; 17 лет; HD 1d6+1; hp 4; Init +2; Spd 30 ft.; AC 12/t12/ff10; SV Fort +1, Ref +2, Will -1; BAB +0; Str 8, Dex 15, Con 12, Int 11, Wis 8, Cha 17; Skills: Listen (Wis) +0, Sense Motive (Wis) -1, Balance (Dex) +2, Hide (Dex) +4, Tumble (Dex) +5.

Джим, кучер коляски леди Гвендолин. Парень лет двадцати пяти, крепкий, невысокий, довольно симпатичный, если не обращать внимания на длинный шрам на левой щеке. Круглое лицо, темные курчавые волосы чуть выше плеч, раскосые глаза, смуглая кожа. Одет в кожаную куртку и холщевые штаны. Бос. На поясе – длинный меч (как же, ведь я должен защищать госпожу!). На самом деле Джим не столько кучер, сколько телохранитель. Афишировать это без необходимости он не будет, но в случае опасности применит все ресурсы, чтобы спасти госпожу, причем независимо от её собственных пожеланий. Жизнь остальных участников похода его мало тревожит. В коляске у него спрятана кольчуга и щит, пузырек с зельем исцеления, пузырек с универсальным антидотом и пузырек с зельем излечения болезней. На козлах пристроен длинный лук и колчан стрел. Надо отметить, что Джим имеет определенные планы в отношении Лилит, и та совсем не против, если, конечно, не образуется кто-то ещё, получше.

Male human fighter 3; Medium humanoid, AL LE; 26 лет; HD 3d10+6; hp 29; Init +6; Spd 30 ft.; AC 12/t12/ff10 (обычно), 19/t12/ff17 (в кольчуге со щитом); SV Fort +5, Ref +3, Will +3; BAB +3; Atk +6 ranged (1d8/x3, качественный длинный лук); Atk +8 melee (1d8+3/19-20x2, качественный длинный меч); Str 16, Dex 14, Con 15, Int 10, Wis 14, Cha 11; Feats: Toughness, Improved Initiative, Weapon Focus (long sword), Combat Reflexes, Track. Skills: Listen (Wis) +5, Climb (Str) +7, Spot (Wis) +4, Sense Motive (Wis) +5, Ride (Dex) +4, Swim (Str) +6, Intimidate (Cha) +4.

Сэм, кучер кареты сэра Томаса. Волосатый, бородатый, с виду обычный деревенский мужик. Лет ему уже явно немало, но сколько – так точно и не скажешь. Большой, мощный, в белой рубахе с красным шитьем, шароварах и лаптях. Борода русая, до пояса, руки крепкие, волосатые, кажется, что он ими и подкову разогнет. Глазки небольшие, утоплены в глубоких глазницах. Такой вот забавный кучер у сэра Томаса. Несмотря на свой простецкий вид, Сэм совсем не прост. Он уже лет двадцать, как служит главным загонщиком, обладает выдающейся смекалкой, мастер на все руки, и, главное, сэр Томас ему безоговорочно доверяет. Где-то под рукой у него хранятся лук и дубина.

Male human commoner 4, fighter 1; Medium humanoid, AL NG; 41 год; HD 4d6+1d10+10; hp 34; Init +0; Spd 30 ft.; AC 12/t12/ff10; SV Fort +5, Ref +3, Will +5; BAB +3; Atk +4 ranged (1d8/x3, длинный лук); Atk +6 melee (1d10+3/x2, двуручная дубина); Str 17, Dex 10, Con 15, Int 14, Wis 14, Cha 13; Feats: Track, Weapon Focus (long bow), Point Blank Shot, Far Shot, Power Attack, Sunder. Skills: Listen (Wis) +6, Climb (Str) +6, Spot (Wis) +6, Sense Motive (Wis) +2, Swim (Str) +4, Wilderness Lore (Wis) +8.

Вверх по Ди

Всё погружено, ждуть больше некого и нечего, швартовы отданы, парус поднят – путешествие начинается. Почти сразу же плохо выпавшиеся дамы и господа расходятся по своим каютам – досыпать, и появляются на палубе только к полудню. Все это время дует слабый попутный ветер, и Уэлфэр неторопливо удаляется от Комптона; ничто не мешает спокойному сну.

Ди, а именно так называется та река, вверх по течению которой идет Уэлфэр, отличается кротким нравом, она всегда полноводна и нетороплива. В тех краях, где предстоит проплыть нашим героям, её ширина колеблется от двухсот метров до полукилометра. Берега по большей части невысокие, это луга и холмы, иногда

поросшие лесом. Ближе к Комптону по берегам разбросано множество деревень, постепенно их становится все меньше и меньше.

Около двух часов на палубе накрывают столы – время обедать. Наконец-то все просыпаются и поднимаются наверх. Дамы восхищаются открывающимся пасторальным ландшафтом, джентльмены курят и обсуждают достоинства их корабля, а так же вероятность катастрофы (сходятся на том, что она ничтожно мала).

Появляются и исчезают деревеньки, коровы и лошади, лениво пасущиеся на просторных лугах, целые стаи уток взлетают их прибрежных кустов, испуганные громкими голосами с корабля. А вот, сэр Томас со смехом обращает всеобщее внимание – стайка деревенских девушек купается голышом в заводи. Заметив, что на них смотрят, девушки с визгом прячутся. Сэр Томас начинает рассуждать о простых нравах крестьянских женщин. Еще спустя несколько минут на берегу замечают парочку, она, будто бы специально иллюстрируя рассуждения сэра Томаса, увлеченно занимается любовью, не замечая ничего вокруг. Дамы краснеют и призывают джентльменов к порядку.

Сэр Вильям рассуждает об участии крестьян. В это время ветер стихает, немного подождав, убедившись, что ветра в ближайшее время ждать не приходится, капитан командует опустить парус и идти на тяге. За пару рейсов на берег переправляют двенадцать крепких мужиков и тягу – канат около двухсот метров длиной и семи сантиметров толщиной, прикрепленный к вершине мачты. Мужики впрягаются в построжки на конце тяги, и, с песней, наваливаются. Судно опять приходит в движение.

Сэр Вильям с интересом смотрит на происходящее, после чего обращается к остальным сидящим за столом: – *какой это тяжелый физический труд, так тащить корабль! Мне, право, даже как-то неловко ехать на плечах у этих бедняг.* Сэр Томас со смехом отвечает: – *как вы шепетильны, Вильям! Успокойтесь, им наверняка это нравится, да что там – они же просто предназначены для этой работы! Только посмотрите на эти толстенные зазривки!* Тема увлекает и остальных, позиции сталкиваются, все жарко спорят.

Роберт поддерживает Вильяма и рассказывает о последнем изобретении, паровом насосе, что построил известный изобретатель, гном по имени Мишель Бэббидж; он, Роберт, уверен, что скоро паровая машина устранит необходимость и в тяжком бурлацком труде. Леди Гвендолин поджимает губки, и говорит, что ни за что не согласится плыть на корабле, который изрыгает из себя струи вонючего дыма, и вообще, что за мысли такие, крестьяне должны работать, ведь если за них всё будут делать изобретения, то расстроится правильный жизненный уклад. Разговор переходит на права простых людей и прочие политические материи.

Леди Мириам неожиданно выступает с идеей, что надо разрешить крестьянам владеть землей, что после этого они и работать будут лучше, и как-то честнее это будет, однако не находит поддержки ни у кого, кроме Вильяма. Слишком уж это смелая и неожиданная идея. Леди Сивилла, улыбаясь, говорит, что крестьянам без хозяев никак, уж она-то знает, если их не погонять, то делать ничего не будут – лень у них в крови. Сэр Эдвард зевает, и просит спорщиков прекратить, ведь это так скучно – крестьяне, они всегда были и будут, а лучше бы поговорить о предстоящем приключении! Обсудить план действий, хорошо бы, если Вильям рассказал о истории Дэвин-Гра, чего им вообще ждать?

Таинственный выстрел. Спор длился уже больше часа, Уэлфэр неторопливо продвигался, луга сменились лесистыми холмами, но увлеченные спором люди ничего

не замечали. И в этот момент с берега донесся громкий звук выстрела, и одновременно – удар и треск, будто бы кто-то ударил огромным кулаком в стену надстройки – во все стороны летят щепки и обломки дерева; в стене образуется дыра размером с человеческую голову. Нет, никто не задет, но метром левее – и леди Гвендолин была бы мертва, метром правее – и сэр Вильям с сэром Томасом были бы пробиты насквозь. А вообще-то, пострадать мог любой, все были недалеко.

На берегу, метрах в пятидесяти от корабля, над заросшим кустами холмом поднимается сизое облако порохового дыма, а по дрожанию веток видно, что кто-то спешно пробирается в сторону от реки. Бурлаки прошли это место несколько минут назад. Сэр Роберт выхватывает пистолет и стреляет – без успеха. Еще несколько секунд, и этот кто-то скрывается в зарослях деревьев.

Вильям приходит в себя, и кричит – *капитан, причаливай к берегу, быстрее!* Однако же, сделать это невозможно, надо спускать шлюпку (капитан, закручивая левой рукой свой ус – признак высшего волнения – при этом очень неторопливо – *«но сэр, это невозможно! Уэлфэр не может пристать к берегу, он для этого не предназначен... Вместе с тем, если вы желаете сойти на берег, я смею предложить вам спустить шлюпку»*). Это занимает несколько минут, наконец, вооруженные джентльмены загружаются в шлюпку, и матросы спешно гребут к берегу.

Что же случилось на самом деле? Стрелявший – молодой разбойник по кличке «Золотце», парень без принципов и дюже жадный до денег. Ему было дано описание Вильяма, двадцать фунтов, и ещё столько же было обещано после успешного выполнения. Смерти Вильяма хочет сэр Мэлхью, с Золотцем он общался через трех посредников. Использование новомодного оружия было выставлено непременным условием, заказчик находит какое-то извращенное удовольствие в этой идее – убить Вильяма с помощью его любимого огнестрельного оружия. Бандит служил несколько лет в армии, отсюда навыв стрельбы.

«Золотце» male human Fighter 2; CR 2; Medium humanoid; HD 2d10+2; hp 14; Init +2; Spd 30ft.; AC 12, touch 12, flat footed 10; Atk +4 ranged (2d8/19-20x3, мушкет); Atk +3 melee (1d6/18-20x2, сабля); Str 11, Dex 15, Con 13, Int 7, Wis 14, Cha 8; AL NE; SV Fort +4, Ref +2, Will +2; Skills: Hide +5, Listen +4, Spot +5. Feats: Exotic Weapon Proficiency (firearms), Weapon Focus (saber), Track, Combat Reflexes.

Убедившись, что он промахнулся, бандит прополз через кусты к деревьям и побежал к спрятанной в трехстах метрах лошади. Нашим героям надо очень поторопиться, если они хотят его нагнать. Для начала надо найти место засады (track DC 10), или то место, где он вошел в лес (track DC 15), после чего пройти по следам (track DC 12). А можно просто броситься в ту сторону, куда он убежал, особенно, если догадаться, что там проходит дорога.

Если бандит пойман (что маловероятно), то он будет утверждать, что охотился, и выстрелил в корабль по ошибке. Расколоть его сложно (intimidate DC 18), а до пыток джентльмены не опустятся (ведь так?). Всё, что он может сказать, это то, что цель – Вильям, и что заказчик – Джо «Липа», местный бандит. Капитан предлагает запереть неудачливого убийцу в карцере и сдать властям в Грэй Виллоу.

Вечерняя беседа. Когда страсти несколько улеглись, Вильям собрал всех желающих в каюте (на открытом воздухе стало как-то неуютно). Вооружившись стеклом и разложив на столе карту, он рассказывает о пути, который предстоит одолеть. На данный момент пройдено уже больше половины пути по реке Ди, осталось чуть больше тридцати миль, можно надеяться, что завтра утром Уэлфэр будет в Грэй Виллоу. От Грэй Виллоу порядка десяти миль хорошей дороги до деревни Рассуль,

Мортенсов становилось все больше и больше, и вот в 474 году была построена большая резиденция Мортенс. Тогда Дэвин-Гра был на подъеме, там жило почти сто пятьдесят человек. Дальше рассказывать особенно и нечего – поселок жил, менялись поколения. Потом появились другие поселки, потом – города. Дэвин-Гра всегда оставался далеко от людных мест, и понемногу люди стали уезжать. А тридцать лет назад и род Мортенс купил себе особняк в Комптоне, где и обосновался. Дэвин-Гра понемногу живет, людей там осталось немного, и ежегодно платит своему лендлорду, сэру Мортенсу, десятину. Старая усадьба постепенно приходит в негодность, господа наведываются в свое отдаленное владение редко и неохотно.

И по сей день Дэвин-Гра остается самым северным людским поселением. О последних событиях в поселке Вильям знает немного, и последний раз он был там пять лет назад.

Так проходит вечер, и позевывающие леди и джентльмены отправляются по каютам. Выйдя на палубу, вы замечаете, что опять поднялся ветер, и корабль идет под парусом. Хочется думать, что впереди спокойная ночь и хорошие сны.

Грэй Виллоу

Утром второго дня, если не случается ничего непредвиденного, Уэлфэр швартуется в порту города Грэй Виллоу. Город невелик, намного меньше Комптона, хорошо, если тысяча жителей наберется. Ничего интересного не ожидается, и наши герои планируют, не задерживаясь, отправиться дальше.

Сэр Томас вспоминает вчерашний спор и обращается к своему кучеру: – *что скажешь, Сэм, хотел бы ты, чтобы воду качала машина, а не люди её таскали?* – *Не знаю, сэр, я неплохо справляюсь и ведрами,* – видно, что Сэма эта тема не заинтересовала. – *Вот так вот простому народу нужна ваша наука, Вильям,* – резюмирует Томас.

Неуклюжий карманник. Наши герои стоят на пирсе, ожидая, когда матросы выгрузят их вещи. В этот момент раздается женский крик – помогите, грабят! Действительно, вы видите милую светловолосую девушку, которая стоит на набережной метрах в пятидесяти от пристани и беспомощно смотрит вслед быстро убегающему парню. Долговязый парень сжимает в руках дамскую сумочку, что не оставляет сомнений в сущности происшедшего.

Сэр Эдвард бросается на помощь, но поскользывается на гнилом яблоке, сшибает сэра Вильяма, и они оба рушатся с пирса в воду. Самое время действовать партии – если, конечно, помощь девушкам в беде входит в их понятие о чести.

Жертва – шестнадцатилетняя Гретхен Сомерсет, гулявшая в это ранний час по набережной. Вор – восемнадцатилетний деревенский балбес, которому очень хочется есть, он плохо ориентируется в городе, он жутко напуган, так что бежит прямо, никуда не сворачивая. Догнать его на лошади проблемы не составит. Интересно скорее то, как поступит партия – ведь по большому-то счету, они в своем праве, и могут сделать все, что угодно. Даже убийство им сойдет с рук – ведь жертва-то обычный крестьянин, да к тому же ещё и вор!

Ридли, male human commoner 1; Medium humanoid, AL CN; 18 лет; HD 1d6+2; hp 6; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10/t10/ff10; SV Fort +2, Ref +0, Will +0; BAB +0; Str 13, Dex 11, Con 15, Int 7, Wis 11, Cha 6; Skills: Climb (Str) +3.

Фестиваль атлетического клуба. Как раз в день прибытия партии в Грэй Виллоу там начинается фестиваль местного атлетического клуба. Грэй Виллоу – город небольшой, так что под эгидой атлетического клуба собираются не только атлеты, но

и стрелки с фехтовальщиками. Да, это возможность развлечься для партии, уставшей от бесконечных бесед. Предложение задерживаться на сутки, чтобы посмотреть (или поучаствовать) во всех мероприятиях фестиваля, найдет среди путешественников горячую поддержку. Если считаете, что фестиваль выбивается из настроения приключения, то его можно смело пропустить без какого-либо ущерба для сюжета.

Фестиваль проходит по следующему плану: официальное открытие в полдень, далее состязания: атлетическое пятиборье (забег на сто метров, прыжки в длину, прыжки в высоту, игра двухпудовой гирей и забег на 5 миль), фехтование на затупленных шпагах и стрельба из длинного лука, в пять вечера оглашение результатов и банкет. Площадки для состязаний на время банкета открываются для простых горожан. Всего около двух десятков участников, и большинство принимает участие во всех видах соревнований. Всё это происходит весело, с азартом, и без драм – проигравшие не слишком расстраиваются.

Организаторы фестиваля радушно приглашают гостей из Комптона принять участие. Сэр Эдвард решает попытаться счастья и пытается уговорить хоть кого-то составить ему компанию. Сэр Вильям отказывается, и вся надежда остается на партию.

Исход состязания определяем, как проверку соответствующего умения. Соперники, местные атлеты – это аристократы уровня 1-4 с хорошо развитыми навыками в этих спортивных дисциплинах. Победители объявляются отдельно по дисциплинам и по сумме всех состязаний. Лучшим спортсменам выдаются памятные медали, дамы осыпают их лепестками роз, а все джентльмены уважительно кланяются. Абсолютному победителю дарят шпагу работы лучшего местного мастера (+2 of quality).

После соревнований сэр Вильям соглашается показать класс пулевой стрельбы – все восхищаются и вежливо аплодируют, дамы при выстрелах прикрывают уши.

Дорога на Дэвин-Гра

Наконец, исчерпав все его развлечения, наши герои оставляют Грэй Виллоу позади. Впереди десять миль хорошей сельской дороги до деревни Рассуль, последнего человеческого поселения на пути к Дэвин-Гра. Джентльмены неторопливо едут впереди, обсуждая варианты организации сельскохозяйственных угодий. Они самоуверенны и беспечны, что вполне естественно, принимая во внимание годы безопасной, однообразной жизни без каких-либо сложностей и испытаний.

Мисс Эккерсли, гадалка. Примерно в трех милях от Грэй-Виллоу на прежде пустынной дороге появляется карета, мчащаяся вам навстречу. – *Смотрите!*, – Вильям встает поперек дороги и указывает на карету, – *я знаю этот экипаж, это же мисс Эккерсли, та предсказательница судеб, что наделала столько шума в прошлом году в столице! Что она делает в нашей глуши?*

Пока карета приближается, Вильям успевает прочитать целую лекцию о вредных пережитках старины и о гадании, как ярком представителе оных. Ведь гадание – это просто средство извлекать деньги из доверчивых людей, не более. К тому моменту, когда карета ровняется с нашими героями, уже решено остановить её, чтобы Вильям мог вывести злонамеренную мисс Эккерсли на чистую воду.

Большая черная карета, запряженная четверкой лошадей, останавливается. Примерно минуту ничего не происходит, кучер молчаливо восседает на козлах и не двигается. Наконец, черная лакированная дверь открывается, на подножку встает изящная женская ножка в до неприличия короткой юбке (значительно выше щиколотки!), и, наконец, появляется её владелица. Это невысокая, но очень стройная

молодая женщина, её плечи покрыты шелковой светло-бежевой шалью, поверх которой вольно рассыпались длинные, черные, слегка вьющиеся волосы. Она слишком вульгарна, шепчутся дамы, но, черт побери, как же она красива!

– *Добрый день, сэръ Вильям, добрый день, господа. Чем я обязана столь пристальным вниманием?* – прекрасная гадалка не слишком учтива, похоже, что она устала и торопится.

– *День добрый, мисс Эккерсли, польщен, что вы не забыли моё имя,* – Вильям учтиво подает даме руку и помогает ей выйти из кареты, – *у нас возник спор, и, боюсь, помочь нам в его разрешении можете лишь вы; видите ли, я уверен, что гадание – это обман.*

Мисс Эккерсли устало вздыхает – *я тороплюсь, господа, но, кажется, самым быстрым способом отделаться от вас будет развеять ваши сомнения.*

Нет, её дела идут замечательно, считайте, что она в провинциальном турне, в этих краях она по личной причине. Сейчас она уже удовлетворила свой интерес, убедившись, что это не то, что она думала, и спешит вернуться обратно к цивилизации, было бы крайне глупо опоздать на прием в честь рождения наследника лорда Бигэлоу. Уточнять, что это был за «интерес» она не намерена.

– *Дэвин-Гра? Нет, никогда там не бывала, хотя слышала что-то. Ведь это деревня неподалеку отсюда? Могу дать один совет, даже без карт – возвращались бы вы обратно, не будет там хорошего отдыха.* – Смешно! – фыркает Вильям.

Она готова гадать желающим, нет, это ничего не будет стоить, она сейчас не на работе. Да и что вы можете, если сравнить со столичной знатью? Разве вы готовы, как граф Ю. выложить десять тысяч фунтов за один пасьянс? Наконец, вы уверены, что хотите знать своё будущее? Гадать она будет в своей карете, один на один, никаких зрителей. Гадает всем по-разному, довольно точно определяет события прошлого, предсказывает будущее. Прогнозы непонятны, но явно не хороши.

Каждый, кто репится на сеанс, кидает d20. 1 – лучший исход, 20 – худший. Эти предсказания сбудутся. Пока предсказание не произнесено, будущее не определено. Каждое предсказание начинается с общих слов – «всё странно, так нечетко – калейдоскоп, видно лишь на несколько дней вперед».

Бросок	Исход
1	Как странно легли карты. Посреди неудач – удача. Посреди поражения – выигрыш. Да ты счастливчик, мой друг! +2 ко всем броскам, один раз в критической обстановке персонажу невероятным образом повезет.
2-3	(Рассыпает на лист бумаги немного серого порошка, смотрит на странные узоры, в которые он собирается) Удивительно! Давно не видела такого! Железо любит тебя! Верь ему, оно не подведет и не обидит. Персонаж получает damage reduction 15/+1 ко всем атакам по нему, выполненным железным оружием (а том числе и огнестрельным). Кроме того, персонаж получает +2 to hit при его атаках таким оружием.
4-5	(Достает бутылку вишневого ликера, наливает немного в стакан с водой, изучает разводы) Ого! Может и не выдающееся, но везение! Я бы порекомендовала начать что-нибудь новое и ответственное, удача весьма вероятна! +1 ко всем броскам.
6-7	(Бросает в стакан ломтик лимона, взбалтывает, смотрит на просвет) Усмехается. Рекомендую обливания холодной водой, мой друг, вам это архи-полезно. Персонаж очень уютно чувствует себя в воде, обнаруживает в себе умение задерживать дыхание пять минут, быстро плавает и ныряет; не тонет в болотах. Утреннее обливание холодной водой восстанавливает ему 1d6 хитов.
8-9	Да вы сова, мой друг! И в этом есть несомненные плюсы! Персонаж неожиданно обнаруживает в себе способность хорошо видеть в темноте (low light vision).

10-11	(Долго смотрит прямо в глаза) Ничего, ничего не вижу. Карты не имеют над тобой власти, друг, живи своей жизнью, тут я ничего не могу сделать.
12-13	(Снимает с походной горелки джезvu с кофе, помешивает, делает предсказание, после чего наливает себе чашечку) По дороге на Рассуль лошадь споткнется (действительно, а всадник получает +2 competence bonus к проверке умения верховой езды), а обратно в Рассуль не вернется (не вернется, мастер проследит). Что бы это значило?
14-15	(Отрезает себе тонкий ломтик рокфора, изучает структуру среза) Вижу... Тебя ждет болезнь, мой друг, тяжелая болезнь. Впрочем, есть шанс её избежать, но как... нет, этого я разглядеть не могу. Именно этот персонаж наступит на проклятый гвоздь.
16-17	(Затягивается сигарой, сбрасывает пепел, смотрит на него) На твоём месте я бы не стала начинать что-то важное в ближайшие недели. Всё равно ничего не получится. -1 ко всем броскам.
18-19	(Взбалтывает стакан воды, медитирует над рябью) Нет! Вода – твоё проклятьё! Избегай её всячески! Обходи стороной! И даже мойся осторожно! Если такая возможность представится, то персонаж почти наверняка утонет. Ногу сведет судорога, под надежной с виду болотной кочкой окажется бездна, лодка опрокинется, сшибет с палубы мачтой при повороте.
20	(закрывает картами глаза и тяжело вздыхает) Именно это я больше всего ненавижу в моем деле. Несчастный. Прости, но, у тебя начинается черная полоса в жизни. Прощай, боюсь, мы не встретимся вновь. -2 ко всем броскам, один раз персонажу критически не повезет.

– Как же она могла это узнать? – Вильям задумчив, он явно сильно удивлен, – в чем же её трюк? Возможно, это был гипноз? Остаток пути до деревни Рассуль он молчалив и сосредоточен. Наконец, уже на подъезде, он расслабляется – видимо, придумал какое-то удовлетворившее его объяснение.

Между тем, погода начинает портиться, солнце скрывается под слоем туч, падают первые редкие капли дождя, кажется, будто бы своими туманными и нерадостными предсказаниями гадалка изменила ход событий.

Рассуль. Впереди по дороге появляется небольшая деревянная церквушка, за ней видны заборы и крыши деревенских домов. Народу на улице почти нет, все попрятались от дождя. Решено остановиться и пообедать, заодно переждав дождь. В доме деревенского старосты большой группе избалованных господ тесно, но это все же лучше, чем мокнуть под дождем, да и запах картошки с мясом столь соблазнителен...

Узнав, что компания направляется в Дэвин-Гра, староста мрачнеет, и рассказывает, что последнее время там что-то нечисто, вот, недавно умер старый Реджинальд Бэйлифф, и ходят слухи, что это не единственная смерть. А ведь у них даже нормального священника нет – отпеть покойников! Приглашали нашего Джека Поммерсона, но он отказался – старый уже совсем, да и не любит он Дэвин-Гра, с тех пор, как умер тамошний священник, отец Майкл, ни разу там не был. Пожалуй, хорошо, что вы туда едете. Людям будет спокойнее, да и куда это годится – деревня без хозяина.

Обед съеден, дождь почти прошел, ждать больше нечего, надо поскорее выезжать, чтобы засветло быть в Дэвин-Гра, где ждет просторный дом, теплые кровати и ужин.

Дорога через лес. Вскоре после поворота на Дэвин-Гра полило уже всерьез. Сэр Вильям беспшабашно унесся вперед, разбрызгивая лужи, то и дело исчезая за стеной ливня, и тогда только приглушенное ржание его лошади, которую он поднимал на дыбы при каждой вспышке молнии, намекало на его местоположение. Сэр Роберт хмыкнул, но на этот раз не последовал за другом, наоборот, он плотнее закутался в плащ, надвинул шляпу на глаза, пробормотал что-то про мерзость небесную и крепче вцепился в поводья, чтобы, не дай черт, не свалиться в грязь на дороге.

Кучер остановил коляску, чтобы поднять кожаную крышу и укрыть от сырости свой благородный груз. Девушки, как положено, немножко повизжали, когда упали первые крупные холодные капли, угрожая нанести непоправимый ущерб их нежным платьям. Вскоре угроза была устранена, и, закутавшись в пледы, дамы получили возможность любоваться грозой без риска промокнуть.

Вскоре Вильям вернулся, устав радоваться буйству стихии. Его черные волосы, растрепавшиеся и промокшие от дикой скачки под дождем, облепили лицо и шею, а черный плащ стал грязно желтым от брызг жидкой глины, что летели из-под копыт его лошади.

– *Где ваша шляпа, Вильям?* – с наигранной чопорностью спросила Мириам, – *Сорвало ветром и унесло в неизвестность, моя дорогая!* – Вильям тяжело дышит, а в его голосе чувствуется яркая, незатейливая, просто-таки детская радость, – *Это такая малость, если сравнить с удовольствием, что я получил! Господа, вы чувствуете, а? Какова мощь! Право, эта гроза электризует меня, так и тянет сотворить что-нибудь безумное! Разве возможно такое в городе? Нет, нет, и еще раз нет! Даже если ничего больше не случится, то для меня поездка уже удалась!*

Спустя час радость от встречи с непривычным природным явлением рассеялась без следа. Дорога размокла, и скорость движения группы упала, коляска двигалась лишь чуть быстрее пешего человека. Лошади, люди, все было забрызгано грязью, и даже пассажирки коляски и кареты (где веткой разбило одно окно) не в полной мере избежали этой участи. Действительно, что за удовольствие месить грязь лесной дороги, когда вокруг ничего не меняется, да и видно-то дай боже, если на десять метров вперед?

(если этого уже не сделал кто-то раньше) Неожиданно Вильям, едущий во главе отряда, понял руку и крикнул – *«тормози!»*. Его крик еле слышен сквозь пелену воды. – *Господа! Я хочу напомнить, что все наше огнестрельное оружие непригодно, порох отсырел. Мы беззащитны, если на нас нападут. Рекомендую взять шпаги, пусть это и не модно, но им-то дождь ничем.* – Сам он демонстративно достает из багажа старинную шпагу в тяжелых, окованных бронзой ножнах и привешивает себе на пояс.

Еще полчаса спустя становится понятно, что карету придется оставить. Грязь поднялась уже почти до ступиц колес, лошади дергают изо всех сил, выдергивая карету из одной ямы лишь для того, чтобы она застряла в следующей, ещё более глубокой. Небо абсолютно черное, надеяться на скорое окончание ливня не приходится. Лошади из упряжи без седел, так что на них далеко не уедешь. Решено, девушек на седла берут джентльмены, у которых самые сильные и свежие лошади, кучер остается с повозкой, за ним прищлют, когда буря закончится. До хутора осталось что-то около половины пути...

Вскоре приходится оставить и коляску, она легче, но и ей уже не проехать. Кучер леди Гвендолин седлает одну из лошадей впряженных в коляску, нагружает её

большим позвякивающим мешком и берет на седло Лилит. Он оставаться в одиночестве посреди ночного леса (и оставлять свою госпожу) не намерен.

Долгая поездка через дождь. Лошади через шаг проваливаются в грязь, скользят на мокрой глине. Сэр Роберт таки не удерживается в седле и падает, становится еще более грязным, мокрым и злым. Дамы молчат, они устали и все силы уходят на то, чтобы удержаться в седле. Темнеет. За стеной дождя чудятся странные силуэты – это просто усталость, Роберт, не пугайся. А теперь тебе чудится плач [Listen DC 12]. Тпру! Нет, не чудится, это действительно плач! Из леса, прямо под копыта выбегает девушка, она уже совсем взрослая, ей никак не меньше шестнадцати, но плачет, как ребенок. Это Мэдлин Янг, девушка из Дэвин-Гра. Она напугана и не знает, а какую сторону идти, что она делала в такую погоду в лесу – непонятно. Неплохо бы взять с собой.

По всем расчетам, наши герои должны бы были уже приехать, но долгожданного ориентира – моста через реку, все нет и нет. То ли вы заблудились, то ли дорога оказалась длиннее, чем предполагалось, то ли кони идут совсем медленно. <тут умная партия может в первый раз испугаться – а не в равенлофт ли их часом затянуло>

И вот, наконец, мост! Старый, деревянный, метров двадцать длиной. Речка, в обычное время узкая и безобидная, сейчас разлилась, и поток уже захлестывают полотно моста. Мост дрожит под напором воды, лошади напуганы и не хотят идти вперед [Ride DC 9], кажется, что в любой момент поток воды может снести ветхое строение, утопив всех, кто будет иметь глупость по нему идти. Но нет, мост стоит крепко, видимо, его время еще не пришло. Дамы взвизгивали, джентльмены сурово сжимали губы, но все обошлось, переправа прошла успешно.

Вильям объявляет, что скоро все испытания окончатся, до хутора совсем близко – не более километра. Скоро можно будет устроиться в тепле и обсудить перипетии путешествия, сидя в гостиной у камина и потягивая глинтвейн. С новыми силами группа подмоченных джентльменов и отсыревших дам устремляется к гостеприимному Дэвин-Гра...

Акт четвертый: с прибытием!

Краткое содержание

Партия успешно добирается до хутора и располагается в старой резиденции рода Мортенс. Страхи и тяготы пути остались позади, что немало способствует хорошему настроению. После легкого ужина все отправляются спать. Ночь проходит спокойно. Утро встречает наших героев солнцем – самое время поближе познакомиться со старым домом Мортенсов, деревней и её обитателями. И распланировать предстоящие развлечения, конечно же!

Задачи и цели: дать партии возможность близко познакомиться с Дэвин-Гра, отдохнуть и забыть о плохих предзнаменованиях. Обратит внимание на некоторые странности и необычные происшествия с тем, чтобы подготовить почву для грядущих событий.

Заметки для мастера: начиная с этого момента, игроки получают полную свободу действия, основные сюжетные «рельсы» заканчиваются. Описаны ключевые персоналии, локации и возможные события. Четвертый акт может занять, в зависимости от действий партии, от двух до пяти дней.

Торжественное прибытие в Дэвин-Гра

Ещё несколько минут скачки и лес расступается. По сторонам дороги виднеются огороженные плетнями участки возделанной земли, и вот впереди показывается первая деревенская крыша. Быстро светлеет, ливень стихает; будто ненастье осталось позади, в лесу, и не рискует показаться на открытом пространстве. За рассеивающимися облаками видно солнце, оно как раз опускается за горизонт, подсвечивая тучи багрянцем. Успели! Можно вздохнуть спокойно и не торопиться.

– *Друзья, мы на месте! Полагаю, что все мы устали, и всем нам сейчас не до красот Дэвин-Гра. Посему предлагаю без задержек проследовать к нашей резиденции, где каждого ждет горячий ужин и теплая постель!* – Вильям улыбается, не сомневаясь в ответе своих спутников, он очень рад, что трудная дорога позади, и обошлось без серьезных проблем. Громкое «*Ура горячему ужину и тёплой постели!*» сэра Томаса наилучшим образом выражает настроение уставших путешественников.

Проезжая мимо первого дома Дэвин-Гра, любопытствующие (Spot DC 9) замечают сидящую на веранде красивую девушку. Она расчесывает свои длинные черные волосы деревянным гребнем и с любопытством смотрит на проезжающую мимо кавалькаду. Эта девушка – Анна, все подробности о ней (как и о прочих жителях Дэвин-Гра) приведены в описании поселка.

Метрах в ста за первым домом начинается основная часть деревни. Дома в основном двухэтажные, сложены из бруса, почерневшего от времени. На улице безлюдно, только собаки лают и бегают вокруг, не рискуя, впрочем, приближаться к лошадям. Наверное, все люди попрятались от ливня... Вильям скачет первым, показывая дорогу. Оставив позади несколько дворов, он поворачивает направо, на мощеную бульжником аллею. Растущие по краям аллеи старые платаны полностью закрывают небо, становится почти темно. – *Странно, что нас никто не встречает,* – обеспокоено замечает Вильям, когда группа, наконец, подъезжает к арке ворот, перегородженной тяжелой металлической решеткой. Арка сложена из разномастных гранитных глыб и густо заросла мхом. Решетка склепана из кованых железных пластин, и, несмотря на ржавчину, выглядит вполне надежно. Каменная ограда в два человеческих роста высотой уходит в заросли по обе стороны от аллеи. Ворота закрыты, людей нет.

Наконец, спустя долгих пять минут беспокойного ожидания и ударов молотком по подвешенной на цепи справа от арки металлической болванке, в темноте за воротами появился человек с фонарем в руке. Ворота распахиваются, старый слуга не перестает просить прощения в Вильяма и остальных господ – дело в том, что они не ожидали гостей, ведь не было предупреждения, и этот ужасный ливень, все в доме так устали от буйства стихии, что уже легли спать. Вильям озадачен, куда же исчез гонец? Он должен был уже больше суток, как приехать, и человек был надежный...

За воротами начинается запущенный парк, кусты, деревья, всё это кажется в темноте чем-то странным и страшным, и уж точно не тем, чем притворяется. Посреди парка, на холме, стоит большой трехэтажный дом, на фоне стремительно темнеющего неба виден лишь его черный контур. С вашей стороны свет горит всего в одном окне, под самой крышей.

Первая ночь в Дэвин-Гра

Наконец, тяжелая дубовая дверь, за которой открывается большая зала – на стенах висят картины, сейчас все они закрыты ветошью, несколько статуй в человеческий рост, они тоже прикрыты. Сразу же бросается в глаза портрет

высоколобого, симпатичного старика, перетянутый по диагонали полосой черной ткани – он стоит на столе в центре залы (конечно же, это сэр Реджинальд). Кресла, столики, вся лишняя мебель составлена в угол и закрыта – очевидно, что гостей не ждали. Зал освещен одиноким канделябром, который сжимает в руке женщина средних лет в ночном халате. Увидев толпу важных господ, она кланяется и быстро убегает.

Вильям – *«надо послать кого-нибудь назад, мы оставили на дороге кареты»*. – *«Сейчас ночь, господин, и никто не согласится идти. Кроме того, дождь-то кончился, а грязь осталась – карета всё равно не пройдет»*. Лучше дождаться утра. Сэр Томас согласен – он не сомневается в том, что его верный Сэм с комфортом проведет эту ночь. Леди Гвендолин настаивает, чтобы её коляску спасли, ведь всё размокнет, и, к тому же, возможны воров! Но и ей приходится смириться.

Вильям представляет слугу (54 года, во фраке, всегда чопорный и неторопливый, с бакенбардами) – *«это Уоррен, старый Уоррен, как же давно я его не видел! Почти член семьи, он так долго у нас служит»*. Убежавшая женщина – жена Уоррена, Мэри-Лу (46 лет, очень деятельная, побаивается господ и предпочитает работать молча). Переодевшись, Мэри-Лу возвращается и развивает бурную активность – зажигает свечи в люстре, расчихляет кресла, выносит сухую обувь. Уоррен просит прощения, но они не ждали господ, и потому ничего не готово. Прямо сейчас он готов предложить на ужин горячее вино со специями и копченый окорок с хлебом. Горячее можно сделать, но это потребует времени. Тем временем, переодевшиеся в сухое, путешественники перемещаются в обеденный зал; он почти такого же размера, как и холл. Центр зала занимает большой овальный стол, в камине уже горит огонь, все свечи зажжены – тепло и уютно. Уоррен приносит громадную чашу с горячим вином и бокалы, путешественники отогреваются и веселеют, зал наполняется голосами, как в старые добрые времена. Пока господа ужинают, слуги спешно готовят комнаты на втором этаже. Сначала для дам, потом для господ и в последнюю очередь – для слуг. Наконец, все господа устроены, уставшие, они засыпают почти мгновенно. Слугам же спать этой ночью не придется – надо привести дом в надлежащее состояние, чтобы к утру всё было готово. Неплохо бы позвать ещё пару человек из деревни на помощь, обслуживать такую кучу господ вдвоем сложно. Ночь проходит спокойно.

Утром ничто не напоминает о вчерашнем дожде. Господа приходят в себя и занимаются насущными вопросами – отправляют слуг вызвать карету и коляску (с ними всё в порядке, хотя Сэму пришлось пристрелить одного особенно наглого волка) и планируют программу развлечений. Можно погулять по деревне, поговорить с местными жителями, расспросить о недавних событиях и вообще делать всё, что душе угодно. Жизнь всё ещё прекрасна.

Дэвин-Гра в подробностях

Дэвин-Гра стоит на вершине большого пологого холма, метрах в двадцати над уровнем озера. Почва глинистая, каменистая. Вокруг – бесконечный, древний лес. Со старой башни около церкви, или с верхних этажей усадьбы хорошо видно, насколько одинок Дэвин-Гра, только лес, реки, озера, и никаких признаков присутствия человека. Лес сырой, густой, там, где выше и посуше – сосны, там, где пониже – елки, а там, где совсем мокро – болота, заросшие дурманом и брусникой, да редкими чахлыми березками. Множество небольших озер с торфяной водой, все они соединены небольшими лесными речками, закрытыми от света солнца сводом ветвей.

Заблудиться в этом сумрачном лабиринте проще простого, и даже местные рыбаки стараются не углубляться в него особенно далеко.

Сразу же за стеной усадьбы начинается крутой спуск к озеру Найтон, заросший кустами и редкими соснами. Озеро большое, глубокое и рыбное. Из него вытекают две речки – Корв и Эрроу, между ними – большое, и, по отзывам местных, самое гиблое болото в округе. Километров через пятнадцать Эрроу впадает в другое большое озеро – Хокли-Хит, но так далеко почти никто не заплывает.

Пригодной для возделывания почвы вокруг не так много, и она не слишком-то плодородна. Выращивают пшеницу, подсолнечник, гречу, картошку, капусту. На огородах – обычный набор овощей. Этого хватает, чтобы прокормиться, но на продажу идет в основном мясо и рыба, каждый мужик – рыбак или охотник. Или и то и другое одновременно. Зверя в лесах много, и, несмотря на долгие годы охоты, меньше не становится. Добывают кабанов и лосей, остерегаются волков и медведей. Лис, в том числе и черно-бурых, и бобров добывают на шкуры.



Карта Дэвин-Гра

На удивление, Дэвин-Гра не производит впечатления умирающего поселения. Да, сейчас здесь живет чуть не втрое меньше людей, чем сорок лет назад, да, многие дома заброшены, но, этого почти не замечаешь – пустые дома прячутся за разросшимися фруктовыми деревьями, а доступное взгляду пространство ухожено и убрано.

Единственная в деревне мощеная камнем дорога соединяет резиденцию Мортенсов и старую церковь, именно на этой дороге стоят самые богатые дома. Остальные дороги грунтовые, но в полном порядке – лужи и колеи подсыпаны. Дома с прилегающими к ним огородами и небольшими садами огорожены невысокими

деревянными заборчиками, крашенными в белый цвет. Сочные красные яблоки, груши и сливы в изобилии – тяжелые ветви перевешиваются через заборы.

Везде, где не указано иначе, жители деревни – коммонеры или эксперты первого уровня с умениями, соответствующими профессии. Почти у каждого взрослого мужчины есть лук и охотничий нож, которыми он умеет пользоваться.

(1) – дом семейства Хью. Если ехать в Дэвин-Гра, то именно этот дом путешественник увидит первым. Расположенный примерно в ста метрах от начала деревни, он отличается от типичных домов Дэвин-Гра – одноэтажный, приземистый, с большой верандой. Причина и столь удаленному расположению и странной архитектуре одна – лет пятьдесят назад в деревню пришло семейство цыган, их долго не хотели пускать селиться (о цыганах ходит плохая молва), но таки пустили, разрешив поставить дом на отшибе. Несколько лет назад большая часть семейства уехала, и сейчас в доме живет только Анна и ей старая бабка – Дора. Бабка совсем плоха, у неё был удар, она не встает и не говорит. Анна – молодая, очень красивая девушка, осталась в деревне по двум причинам: чтобы ухаживать за бабкой и чтобы быть рядом с любимым парнем – Конрадом Каро. На данный момент вторая причина потеряла актуальность: нежные чувства не выдержали испытания временем; возможно, виной этому отец Конрада – он очень невзлюбил Анну. Сейчас девушка мечтает о том, чтобы её бабка побыстрее умерла, после чего она сможет, наконец, уехать из ненавистного ей Дэвин-Гра. В доме живет большой черный кот, умный и сильный. По ночам гуляет по деревне, говорят, смотрит и доносит хозяйке. На самом деле, это совершенно обычный кот, Аннин любимец, и ничего волшебного в нем нет. Просто любопытный очень.

Анна – очень смуглая, высокая, стройная, с узким прямым носом, вытянутым лицом и черными, длинными, прямыми волосами. Ей только что исполнилось девятнадцать, она категорична, смела и уверена в себе, презирает жителей Дэвин-Гра, и при каждом удобном случае выказывает своё отношение. Жители побаиваются, за глаза называя ведьмой, но терпят. На деле Анна совершенно обычная девушка, без каких либо зловещих мистических способностей. Её расчесывание волос на веранде – это вызов, демонстрация своей независимости и презрения ко всему, что её окружает. Кроме того, это осознанная эксплуатация расхожего суеверия (расчесывая волосы под открытым небом, ведьма вызывает дождь). Пусть боятся! По свойственной молодости легкомысленности она не понимает, что если дела примут серьезный оборот, то напуганные жители сожгут её первой – и никто уже не будет разбираться в том ведьма она, или нет.

(2, 3, 11) – заброшенные дома. Старые, полусгнившие, они прячутся в зарослях деревьев, и в них нет ровным счетом ничего интересного.

(4) – дом семейства Фишер. Типичный для Дэвин-Гра двухэтажный, сложенный из соснового бруса дом. На полянке перед домом в хорошую погоду почти всегда можно увидеть старого Джо Фишера (65 лет, добродушный, седой, парализована левая нога), плетущего рыболовную сеть. Кроме него в доме живет его жена Мэри Фишер (60 лет, веселая, сухенькая, живая старушка, готовит вкусные пироги), его сын Стэнли (36 лет, добродушный, невысокий, толстенький) с женой Линдой (30 лет, ворчлива, не терпит Анну Хью) и внуки Джо-младший (15 лет), Том (8) и Ральф (6). Мужчины рыбачат, женщины занимаются хозяйством. Работящее, обеспеченное, счастливое семейство.

(5) – дом семейства Кук. Первый Кук, от которого и пошло всё семейство, был полковым поваром – оттуда и прозвище. Современные же Куки никакого отношения к кулинарии не имеют: старший, Сэмюэль Кук (55 лет) – никчемный пьяница, живой лишь благодаря заботе сына своего сына Дениса (27 лет, высокий, светловолосый, нескладный и рассеянный) и его жены Жоржеты (23 года, светловолосая толстуха). Денис – хороший человек, но ему катастрофически не везет, то он теряет сеть, то попадает в собственный же капкан, то рубит топором по ноге. Единственное, с чем ему повезло – так это с женой, которая его очень любит, и, по сути, кормит, так как хозяйство держится только на ней. Живут бедно, а с появлением маленького Генри (2 года) ситуация ещё больше усложнилась. Старая Ангелина (65 лет), хоть ест и немного, но тоже не упрощает ситуацию. Денис мечтает разбогатеть, выстроить хороший дом, и, наконец, оправдать ожидания жены. Он завидует Мишелю Каро, который, как кажется, вообще не работает, но денег у него всегда хватает.

(6) – заброшенный дом с плохой репутацией. Этот дом заброшен не так давно, обитатели уехали из него лет десять назад. С виду дом почти в порядке – все окна закрыты ставнями, входная дверь заперта на замок. Вместе с тем, местные дети совершенно точно знают, что в этом доме нечисто. Взрослые знают эту историю подробнее, но предпочитают молчать и без необходимости не вспоминать. А дело было так: в этом доме жила семья Гудвин, небольшая, бедная, и в деревне не любимая ещё с тех пор, когда старого Клиффа Гудвина уличили в чернокнижничестве (было это в стародавние времена, когда темное знание ещё не было окончательно искоренено). Чернокнижный Клифф давно умер, но его книги остались. Спустя много лет их нашел его подростковый, и полный амбиций внук. Дейл Гудвин был странным, нелюбимым и некрасивым ребенком. Ничего удивительного, что он искал утешения (а возможно и способ отомстить донимавшим его сверстникам) в этих старых книгах. Значительных успехов Дейл достиг нескоро. Уже сорокалетний мужчина, угрюмый, неопрятный, он жил непонятными его соседям интересами. Его побаивались, а за глаза крутили пальцем у виска – *«тронутый он какой-то»*. Финал истории был, в некоторой степени, закономерен. Неоправданно уверенный в своих навыках чернокнижник-самоучка надумал попробовать оживить деда – того самого Клиффа Гудвина. Дед ожил, не перестав при этом быть вполне дохлым куском тухлятины, и разорвал неудачного последователя на куски. Семья Гудвина, под скрежет мертвых костей, не теряя времени, собрала всё ценное и покинула Дэвин-Гра. Все остались довольны – и родственники, избавленные от тирании Дейла, и селяне, избавившиеся от неприятной семейки. Помня звуки, доносившиеся из дома Гудвинов в ту ночь, никто не рискнул туда зайти – ставни и двери забились снаружи гвоздями. С тех пор никто в доме не появлялся, ... не считая самых смелых мальчишек, которые подбирались к самому дому и прислушивались к мокрым шлепкам шагов и скрежету костей из подвала.

И вот, в подвале дома по сей день бродит безмозглый зомби, с одной лишь программой – убивать всё, что движется. Ему не хватает смекалки, чтобы самостоятельно выбраться наружу, но рано или поздно кто-нибудь откроет дверь в подвал...

Cliff Goodwin, zombie: CR 1; Medium-size undead; HD 3d12+3; hp 30; Init -1 (Dex); Speed 30 ft.; AC 11; Atk +3 melee (1d6+2, slam); SQ may take only partial actions in any

given round, undead immunities; AL N; SV Fort +0, Ref -1, Will +2; Str 14, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1.

Если вдруг каким-либо образом этим домом заинтересуется партия, то надо постараться обставить встречу с Клиффом соответствующим образом, должны быть страшно и загадочно, и никакого героического выноса монстров.

Особенно интересна дальнейшая судьба волшебных книг. Можно было бы предположить, что они всё так же лежат в подвале, где незадачливый Дейл Гудвин принял свою смерть, но нет, их там уже нет. Нашелся кое-кто, кто очень хотел их заполучить, и смог это сделать, несмотря на зомби. Об этом чуть позже.

(7) – дом семьи Скиннер. Небольшой, очень аккуратный двухэтажный дом с выбеленными стенами и черепичной крышей. Во всем виден достаток и забота. Дорожки выложены каменными плитами, за резной оградой виден ухоженный садик. Во дворе есть даже небольшая каменная часовенка с цветными витражными окнами. Сейчас в доме живет только старшее поколение Скиннеров, Брук (72 года, на удивление здоровый для своего возраста, с замечательной седой шевелюрой и бородой, образованный, int 14, wis 16, часто читает в саду, сидя на плетеном кресле-качалке, активно участвует в деревенской жизни, часто играет роль третейского судьи и пользуется заслуженным уважением) и Алисия (62 года, анемичная, малоподвижная, она редко выходит из дома, и только по её пению зачастую можно судить о том, что она всё еще живет в дома – она проводит в часовне иногда чуть не весь день, и любит петь псалмы). Брук Скиннер - активный участник всех деревенских сходов, он же будет говорить с новоприбывшими господами от лица местных жителей. Старших Скиннеров обслуживает чета Гринов – Роджер (45 лет) и Элла (44 года), суеверных, недалеких, но трудолюбивых и преданных хозяевам. Вся эта идиллия возможна лишь благодаря заботам сыновей Скиннеров, которые не забывают родителей, время от времени навещают и поддерживают деньгами. Младшие Скиннеры владеют мастерской по выделке кож в Аппингеме.

(8) – дом семьи Смит. Один из немногих каменных домов в деревне. Двухэтажный, сложенный из грубо обработанных гранитных глыб, с обитой железом дверью – дом производит впечатление крепости. Из поколения в поколение и от отца к сыну передается семейное дело, вот уже сто лет все Смиты – кузнецы. Сейчас Смиты обеспечивают инструментом и оружием не только родную деревню, но и Торпорли, где нет своего кузнеца. Семья хорошо зарабатывает, что для Дэвин-Гра редкость. Старшее поколение – Эндрю (57 лет, мощный, совершенно лысый мужик, который всегда говорит, что думает, а уж решив что-либо, всегда уперто доводит это до конца) и Юнис (55 лет, очень набожная, добродетельная, милая женщина, её все любят, и она всегда в курсе всех сплетен; что, впрочем, не значит, что она будет ими делиться). С ними сыновья: Джефффри (36 лет, добродушный толстяк, ужа начавший лысеть, самый сильный мужчина в деревне) и Петер (21 год, очень похож на старшего брата, но чуть тоньше и волос чуть больше), дочь Джулия (20 лет, толстая, некрасивая, и ужасно стеснительная). Вторая дочь, Дафна (33 года, тоже весьма дородная, но при этом такая бой-баба, ничего не боится, и муж у неё ходит по струнке), замужем за Генрихом Каро, и живет в его доме. Джефффри женат, и вместе с женой Сивиллой (26 лет, работающая домоседка без особенных достоинств) и детьми Марией (6 лет) и Сусанной (4 года) занимает половину второго этажа дома. Эндрю – староста деревни,

он из всех сельчан наиболее активен, именно он решил, что пока Мортенсы, их лендлорды, не выполнят свой долг и не наведут в деревне порядок, никаких денег им не будет. В беседах с господами Брук Скиннер будет играть роль смягчающего буфера, стараясь сделать так, чтобы категоричный Эндрю не наговорил лишнего.

Кузнецы – самые боеспособные люди в деревне, они сильны, у них есть оружие, и они умеют им пользоваться.

Эндрю Смит, male human expert 4; Medium humanoid, AL NG; 57 лет; HD 4d6+8; hp 20; Init +0; Spd 30 ft.; AC 15/t10/ff15 (chain mail); SV Fort +3, Ref +1, Will +6; BAB +3; Atk +3 ranged (1d8/x3, длинный лук); Atk +6 melee (1d8+2/19-20x2, качественный длинный меч); Str 14, Dex 10, Con 14, Int 12, Wis 14, Cha 13; Feats: skill focus (Craft, Smith). Skills: Listen (Wis) +6, Climb (Str) +6, Spot (Wis) +6, Sense Motive (Wis) +6, Swim (Str) +4, Craft (Smith, Int) +9, Intimidate (Cha) +5.

Джефффри Смит, male human expert 3; Medium humanoid, AL NG; 36 лет; HD 3d6+6; hp 20; Init +1; Spd 30 ft.; AC 16/t11/ff15 (chain mail); SV Fort +3, Ref +2, Will +3; BAB +2; Atk +2 ranged (1d8/x3, длинный лук); Atk +7 melee (1d8+4/19-20x2, качественный длинный меч); Str 18, Dex 12, Con 14, Int 9, Wis 10, Cha 10; Feats: skill focus (Craft, Armor smith). Skills: Listen (Wis) +4, Jump (Str) +6, Spot (Wis) +3, Sense Motive (Wis) +3, Swim (Str) +6, Craft (Armor smith, Int) +6.

Петер Смит, male human expert 2; Medium humanoid, AL NG; 21 лет; HD 2d6+6; hp 14; Init +1; Spd 30 ft.; AC 16/t11/ff15 (chain mail); SV Fort +2, Ref +1, Will +3; BAB +1; Atk +1 ranged (1d8/x3, длинный лук); Atk +4 melee (1d8+3/19-20x2, длинный меч); Str 16, Dex 12, Con 14, Int 9, Wis 10, Cha 10; Feats: skill focus (Craft, Weapon smith). Skills: Listen (Wis) +3, Climb (Str) +5, Spot (Wis) +2, Sense Motive (Wis) +2, Swim (Str) +5, Craft (Weapon smith, Int) +5.

(9) – старое пепелище. Когда-то здесь стоял дом, но уже много лет назад он сгорел. Почему загорелся – так никто и не понял, впрочем, к этому моменту дом давно уже был заброшен, так что никого это не заинтересовало. Сейчас среди кустов и травы виднеются обгоревшие бревна, но ничего, что указало бы на личность живших в нем, не сохранилось.

(10) – дом Лоты Картер. Старый, сырой, неопрятный дом. В относительном порядке только кухня и пара комнат, на что-либо большее ни желания, ни сил у одинокой женщины не хватает. Лоте уже почти сорок, но замуж она так и сподобилась. Или, скорее, никто на неё не позарился. Толстая, прыщавая и неопрятная, впадающая чуть что в истерику, без приличного приданного, она никогда не была востребована, как невеста. Постепенно все её родственники перемерли, и она осталась одна. Как-то жила, поддерживая небольшое хозяйство, а потом, как-то так получилось, о ней пошла молва, как об умелой травнице, и сейчас её жизнь уже не так плоха – она лечит скот и людей, и дерет за работу три шкуры – всё равно кроме как к ней пойти не к кому. Особенно с тех пор, как умер отец Майкл. О Лоте ходят самые разные слухи, ну да травница – профессия спорная, так что ничего странного. Её часто видят по ночам, у озера, в лесу. – *«Травы собираю»*, – ну и что тут скажешь? Видимо, действительно собирает цветки лилии и прочие потребные в её профессии компоненты.

На самом деле, Лота – ведьма. Как-то раз, плавая по лабиринту протоков, она наткнулась на жилище старой ведьмы, та поначалу планировала употребить незадачливую путницу на компоненты, но разглядела в ней задатки и решила передать ей своё дело – сама-то была уже старая, и умирать просто так не хотелось. Старая ведьма протянула ещё довольно долго, успела неплохо натаскать преемницу. В наследство Лоте досталось логовище в болтах и множество рецептов того, как делать людям всяческие пакости. В том числе и крупного масштаба. Именно Лота будет там «врагом», с которым поначалу столкнется партия, на деле, конечно, она только отвлечет внимание от действительно большого Зла.

Лота – злодейка, никаких сомнений. В душе у неё давно уже не осталось ничего доброго – слишком долго её гложет обида и ненависть ко всему миру. Она ненавидит всех – красивых женщин, за то, что они красивы, красивых мужчин, за то, что те любят красивых женщин, а не её, Лоту. Человеческих детей, которых у неё никогда не было и не будет. И всех прочих – просто за компанию. При этом всем её ненависть... мелочна. Она так и осталась не слишком умной, склочной, уродливой женщиной. Слишком много у неё накопилось мелких обид в этой деревни, пожалуй, тут нет никого, кому она не могла бы что-нибудь припомнить. Никого, кому она в глубине души не желала бы смерти. Что её удерживает? Только лишь страх. А вот если бы обрести настоящую власть! Если бы закрыть деревню от внешнего мира, такого большого и опасного! Тогда можно было бы стать госпожой этого маленького, запуганного мирка. Это её мечта, это ей снится, и ради этого она готова на всё. Все эти, столь ненавистные ей люди – и в полной её власти! Мечь, растянутся на поколения! Абсолютная власть – надо всеми!

Важным шагом в процессе добычи искомого могущества было обретение книг Клиффа Гудвина. Поначалу потребовалось овладеть чарой *Invisibility to Undead*, чтобы пройти мимо зомби, а затем, что было даже сложнее, потребовалось научиться читать на том языке, на котором эти книги были написаны. Сейчас она почти полностью разобралась в описанных ритуалах, и может много больше, чем могла раньше. Лота чувствует, что ещё немного, и она будет готова явить свою силу, отделить Дэвин-Гра от большого вира и воплотить свою мечту. Она не осознает, что быстро растущее могущество – это не только её заслуга. Не ощущает, что внешние силы подталкивают её в определенную сторону, преследуя свои собственные цели.

В деревенском доме Лоты на первый взгляд нет ничего подозрительного, ничего, выходящего за рамки потребностей травницы. Половина комнат пустует, остальные в беспорядке и плохо убраны, в банках и мешочках множество странных компонент, но – ничего такого, что бы выдавало в Лоте злокозненную ведьму. Несколько странностей: [Search DC 10] вязанка свеч из зеленого воска, [Search DC 13] стакан полный человеческих зубов (что вполне объяснимо – зубы Лота тоже «лечит»). Подозрение может вызвать люк в подвал, но его ещё надо обнаружить под циновкой на кухне [Search DC 15]. Похоже, что он заперт изнутри (на самом деле – *wizard locked*). На крышке вырезаны странные руны, скорее даже рисунки, расшифровке не поддаются. Роль ручки выполняет кожаная петля, но стоит лишь потянуть, как она разливается едким дымом (2d6 hp, [Ref DC 15] for half), собирается в полупрозрачную змейку и целенаправленно вылетает в окно – прямо к Лоте, с неприятной новостью. В подвале хранятся зловещие атрибуты её ремесла, мумифицированная голова сэра Реджинальда (если пришло время), и всё это уже не оставляет сомнений в сущности её занятий. В углу подвала, под доской [Search DC 20] спрятан старый гримуар Клиффа Гудвина. Изначально он написан на старом имперском, далее продолжен внуком – Дейлом Гудвином, на общепринятом. Особое внимание в книге уделяется некому

ритуалу «обособления». Очевидно, ни дед, ни внук не дошли до его воплощения, хотя и были к тому близки. Последние страницы этого тяжелого, пухлого, разлапистого тома in quarto folio, обернутого в кожу, липкую и грязную, исписаны третьей рукой. Эти неграмотные каракули принадлежат Лоте Картер. Часть страниц безжалостно вырвана, но из того, что осталось, можно понять, что: ключом к успеху является сила некоего безымянного демона, ритуал должен быть проведен в некоем «месте силы», и для его завершения потребуется несколько человеческих жертвоприношений.

Появление молодых господ мешает планам Лоты Картер, это бесит её, и она не намерена ждать их отъезда. Они приехали? Ну что же, тем хуже для них! Что они против неё? Слабые, трусливые, нежные. Ничто!

Как, надеюсь, уже стало очевидно, Лота не слишком умна. Обретенная сила кружит ей голову, она наглет с каждым днем, становится всё безрассуднее и безрассуднее в своем желании причинять людям зло.

Колдовство Лоты имеет мало общего с обычной магией, она почти не способна творить чары классическим образом. Вместо этого она пользуется различными оберегами, волшебными мазями, напитками, щедро раздаёт замечательно работающее проклятия, надувает болезни (сама же их потом и лечит), лепит куклы людей и занимается прочей магией крови, болтает с нечистью и подчиняет зверье.

Лота Картер, female human witch 5: CR 5; Medium humanoid, AL CE; 39 лет; HD 5d6+10; hp 29; Init +6; Spd 30 ft.; AC 16/t16/ff13 (charm of protection +3); SV Fort +4, Ref +5, Will +7; BAB +2; Atk +7 melee (1d6+5/19-20x2, клюка +2); Str 17, Dex 16, Con 14, Int 12, Wis 14, Cha 7; Feats: Improved Initiative, Alertness, Brew Potion, Craft Wondrous Item. Skills: Listen (Wis) +7, Spot (Wis) +7, Sense Motive (Wis) +6, Swim (Str) +7, Climb (Str) +7, Spellcraft (Int) +4, Alchemy (Int) +5, Heal (Wis) +4.

- ✓ Лота никогда не расстается со своей клюкой, делает вид, что хромает, на самом же деле это её оружие, которым она с легкостью переломает жертве кости. Эта же клюка используется для чары полета, когда таковая доступна.
- ✓ На её длинных волосах завязано несколько сложных узелков, пока они завязаны, они обеспечивают эффект, аналогичный ring of protection +3.
- ✓ На исподней рубашке Лоты навязано множество узлов, это амулет против смерти, пока они завязаны, она не может умереть, и потому ничего не боится. Можно превратить её в кровавую кашу, отрезать её голову, но она всё никак не умрет, будет хлюпать, ползать, и, наконец, собираться в целое. Костер её тоже не возьмет. Если же сорочку с неё стащить, или развязать узлы, то она испугается и сникнет – *«теперь я пропала»*.

Магия:

- ✓ Полет. Для полета требуется жир некрещеного младенца, компонент малодоступный, сейчас у Лоты его нет. Но если потребуется, то она без колебаний украдет подходящего младенца, например, ребенка Янгов. Приготовленный должным образом жир следует втереть в кожу, после чего тело наполняется дикой летательной энергией (каждые 10 метров направление полета случайно меняется). С помощью вышеупомянутой клюки полет можно превратить в управляемый.
- ✓ Ужас. Одна из немногих доступных Лоте чар непосредственного кастинга. Действует аналогично чаре Scare. Крысиный череп на цепочке раскручивается и бросается в нужную сторону, действует на всех в 90° конусе 60 футов длиной.

- ✓ Невидимость. Лота показывает пальцем на жертву и говорит «ты меня не видишь». Одновременно растирает пальцами сушеный жабий глаз. Жертва перестает её видеть. Без броска, действует 12 часов, casting time – 1 action. В остальном действует, как обычная чара Invisibility.
- ✓ Sleep. С помощью «Славной Руки» – специальным образом обработанной руки повешенного. Надо вложить ей в ладонь свечу из человеческого жира и зажечь. Усыпляет 2d6 хит дайсов в радиусе 30 футов, пока свеча горит – спящих не разбудить.
- ✓ Animal Domination. Поймав и проведя несложный ритуал, ведьма подчиняет себе любое обычное животное. Она видит его глазами, может говорить через него. Для доставки сообщений чаще всего используют ворон – они способны вполне отчетливо передавать человеческую речь.
- ✓ Почти всю прочую магию (до третьего уровня включительно) ведьма может сварить и разлить по бутылочкам. Из очевидного это cure/inflict light/moderate wounds, grease, darkness, entangle, bane, obscuring mist, hold person, silence, cause disease. Чары, наносящие непосредственные повреждения (fireball) ей неподвластны.
- ✓ Все стандартные алхимические предметы и яды.

Я назвал её старой девой? Ну, надо сказать, это не совсем так. Она грешила, и не раз, но не с людьми, а с мелкой лесной нечистью – сатирами, водяными и воргами. От таких союзов бывало и потомство, с которым партии, вполне возможно, придется ещё столкнуться:

Тирса, помесь человека и сатира. Старшее отродье ведьмы. Если смотреть издали, то его можно перепутать с человеком среднего роста. Но стоит подойти чуть поближе, и в глаза бросаются вопиющие различия. Козлиные ноги с копытами, густая, спутанная черная шерсть, рога на голове, дикое, заросшее, яростное, совершенно нечеловеческое лицо. Никакой одежды. Короткий лук и колчан со стрелами, грубая деревянная дудка.

Tirsa, male, medium sized fey; AL NE; CR 3; 17 лет; HD 5d6+5; hp 26; Init +1; Speed 40 ft.; AC 15/t15/ff14; SV Fort +2, Ref +5, Will +5; Atk +3 melee (1d6+2/19-20x2, pora); Atk +4 ranged (1d8/19-20x2, masterwork crossbow); Str 15, Dex 13, Con 12, Int 7, Wis 13, Cha 7; SQ: Low-light Vision; Feats: Alertness, Dodge, Mobility. Skills: Bluff +4, Hide +13, Listen +15, Move Silently +13, Spot +15.

Его дудка – это не только инструмент, с помощью которого он изливает свою печаль в виде мерзких завываний, но и опасное волшебное оружие. Его эффект аналогичен чаре fear 10-ого уровня, действует на всех, находящихся в 60-футовом секторе. Save vs. Fortitude DC 14. Кроме того, у него с собой два излечивающих зелья (см. раздел про суеверия).

Обычно Тирса живет в лесах, далеко от людей. Сейчас, в ожидании решающих событий, он переселился поближе, и живет в старом доме на болотах, недалеко от тайного обиталища своей матери-ведьмы. В лесу он – бог. Все знает и никого не боится. Читает следы, слушает, прячется, подсматривает. Он добывает необходимые для ритуала жертвы, он присматривает, чтобы никто не сбегал из деревни, и чтобы никто опасный не проник из большого мира. Матери-ведьме он верен до конца.

Дэзил, помесь человека и водяного. Этого типа с человеком точно не перепутаешь. Зеленый, цвета тины и водорослей, чешуйчатый, трехпалый, перепончатый, очень гибкий, с полным зубов-игл ртом. По-человечески почти не говорит, шипит что-то неразборчиво.

Dazil, male, medium sized reptilian humanoid; AL CN; CR 3; 14 лет; HD 3d8+3; hp 19; Init +8; Speed 30 ft.; AC 19/t14/ff15; SV Fort +2, Ref +8, Will +2; Atk +3/+3/+1 melee (1d4+1/1d4+1/1d6, claw/claw/bite); Atk +3 ranged (1d6+1, javelin); SA: Sneak Attack 2d6; Str 13, Dex 18, Con 13, Int 9, Wis 10, Cha 1; Feats: Blind Fighting, Improved Initiative; Skills: Balance +8, Jump +9, Swim +11, Hide +5, Listen +5, Move Silently +5, Spot +6. Кроме связки метательных копий у него с собой одно излечивающее зелье и potion of blur.

Живет в протоках и болоте, в озере он появляется редко, открытая, чистая вода ему не по душе. Тем не менее, при необходимости он там появится. Например, если потребуется сопровождать Тирсу или похитить рыбака. Он почти наверняка повстречается партии, если та полезет в болота, в логово Лоты.

Дэзил далек от людей и зловещих планов своей матери. Люди и их поступки ему непонятны и не интересны. Сейчас потребовалась его помощь и он пришел, но при первой же возможности уйдет обратно вглубь леса, к своим сородичам. В случае серьезной опасности он вполне может сбежать.

Гров, помесь человека и ворга. Самый молодой и самый необычный из отпрысков Лоты. Внешне, для обычного человека, он неотличим от волка. Слишком большая голова, проплешины на шкуре – это, конечно, странно, но ничего невозможного. Но вот когда он встает на задние лапы и расправляет свои небольшие человеческие руки, что растут у него из пуза, вот тогда всё сходство с волком пропадает. По-человечески не говорит вовсе.

Grow, medium sized magical beast; AL CE; CR 3; 5 лет; HD 4d10+8; hp 40; Init +2; Speed 50 ft.; AC 14/t12/ff12; SV Fort +6, Ref +6, Will +3; Atr +7 melee (1d6+4, bite); Str 17, Dex 15, Con 15, Int 8, Wis 14, Cha 10; SA: Trip; SQ: Scent, Control Animals; Feats: Alertness; Skills: Hide +7, Listen +9, Move Silently +7, Spot +9.

Гров безумен и зол, единственное, что он умеет – это искать и убивать. От нападения на деревенских жителей его удерживает лишь страх перед матерью. Кого-то надо преследовать в лесах – он готов. Кого-то убить? С удовольствием. Ничего большего просить не следует. Нередко он сопровождает Тирсу в лесу.

(12) – дом семьи Янг. Единственная семья, пришедшая в Дэвин-Гра за последние десять лет. Пришли они, конечно, не от хорошей жизни – глава семьи, Дэвид Янг (40 лет, волосатый, бородатый и изнеженный философ, волею судьбы вынужденный работать руками, и потому желчный, как язва), спасся с семьей в этой глуши от преследований за свою вопиющую безбожность. С ним его жена Николь (39, рафинированная городская жительница, так и не привыкшая к деревенской жизни), и две дочери – старшая, Мэдлин (16 лет, красивая, выделяющаяся умом и манерами среди деревенских детей) и младшая, Ника (1 годик). Все дети не крещенные, и, соответственно, лакомая добыча для всякой нечисти и Лоты Картер в частности.

С Мэдлин связана интересная история, дело в том, что девушка воспитана отцом в идеалистическом ключе, на трудах далеких от жизни философов. В компании деревенских детей ей скучно, да и родители не одобряют таких знакомств. В результате девушка была совершенно одинока, и не удивительно, что она влюбилась в первого же встретившегося ей образованного парня. Увы, с парнем всё оказалось не так просто. Торренс Корндейл, бедный аристократ из Грэй Виллоу, заболел проказой. Заканчивать свою жизнь в мерзости публичного лепрозория он не хотел, и, предпочтя смерть от голода или зубов диких зверей, отправился в лесную глушь. И тут на него совершенно случайно наткнулась Мэдлин. Торренс передумал умирать, он, в общем-то, и сам влюбился в свою неожиданную спасительницу. Сейчас он живет в заброшенной охотничьей избушке в лесной глуши в часе ходьбы от деревни, Мэдлин ежедневно его навещает, носит ему еду и развлекает продолжительными беседами. Не побоялась бы и прикоснуться, но он сам не позволяет. Красивая история романтической любви, которая не имеет шансов на хороший исход. Торренс в лучшем случае проживет ещё лет пять, и никакого будущего их чувства не имеют. Впрочем, какие пять лет? Скорее всего, они будут мертвы уже через пару недель, как и все остальные жители Дэвин-Гра. А жаль... Эту пару я хотел бы спасти. Если Торренс узнает, что Мэдлин в опасности, он, не считаясь ни с чем, постарается ей помочь.

Торренс Корндейл, male human aristocrat 2; Medium humanoid, AL NG; 26 лет; HD 2d8-2; hp 12; Init +6; Spd 30 ft.; ac 12/t12/ff10; SV Fort -1, Ref +2, Will +3. BAB +1. Str 14, Dex 14, Con 8, Int 15, Wis 10, Cha 13. Atk +3 melee (1d6+3/19-20x2, рапира). Feats: Improved Initiative, Dodge, Mobility. Skills: Listen (Wis) +2, Spot (Wis) +2, Sense Motive (Wis) +3, Swim (Str) +4, Climb (Str) +4, Diplomacy (Cha) +5, Bluff (Cha) +5.

Именно возвращаясь от Торренса в тот дождливый день, Мэдлин заблудилась в лесу и чудом вышла на дорогу, где встретила наших героев, как раз направляющихся в деревню. Она благодарна господам за спасение, но просит не рассказывать родителям (иначе они расстроятся). О Торренсе, естественно, не скажет ни слова. Вообще же молодые и такие изящные господа её очень впечатлили, и она постарается по возможности больше с ними общаться.

(13) – общественная коптильня. Когда-то это был жилой дом, но жильцы давно съехали, а сельчане приспособили его под коптильню. Там почти всегда кто-то есть, коптят рыбу и мясо.

(14) – речка «Сухая» и частные лодки. Небольшая речка, за свою полноводность прозванная «Сухой», служит сельчанам гаванью для лодок. Вдоль берега идет дорога, стоят небольшие сарайчики, куда на зиму убирают лодки и сети. У каждой семьи есть лодка и сопутствующий ей сарайчик. «Сухая» вливается в Найтон метрах в двадцати от большой пристани. Из озера вытекает множество речек разного калибра, они соединяются и разливаются лесными озерами, образуя лабиринт, в котором легко потеряться.

(15) – старый пирс. Старый каменный причал, когда-то построенный по заказу Мортенсов. На берегу стоит большой сарай, куда на зиму ставили яхту «Проблеск». Яхта и сейчас там, но она давно пришла в негодность, никто не спускал её на воду уже лет двадцать. Пирс используют лишь деревенские старушки – они удят с него рыбу, да дети – они с него ныряют.

(16, 17, 18, 19) – заброшенные дома. Эти дома брошены относительно недавно, в них вполне можно жить, и только одна проблема – в них некому жить...

(20, 21) – дома семьи Каро. Вот мы и подошли к самому богатому и многочисленному семейству в Дэвин-Гра. Они занимают два больших дома на главной улице, и, похоже, что скоро им потребуется третий. Оба дома обнесены общим забором, а в яблоневом саду даже вырыт пруд, где которм разводят карпов. В старом доме (21) живут старшие Каро – Мишель (55 лет, высокий, светловолосый, с круглым лицом и носом-картошкой; спокойный, вальяжный, говорит неторопливо) и Клара (52 года, шустрая, услужливая, всегда вьется вокруг мужа), и их дети – Конрад (24 года), Оливер (22 года), Марта (17 лет), Регина (16 лет) и Роза (13 лет). Старший сын, Генрих (33 года, хороший охотник, но по жизни ужасный скряга, и спорщик по мелочам) с женой Дафной (33 года, дородная, бойкая и громкая баба, ничего не боится, и муж у неё ходит по струнке) и детьми Бертой (12 лет), Изабель (11 лет), Бруно (10 лет), Брайаном (8 лет) и Джоком (6 лет) – живет во втором доме.

Увы, и в этом семействе не обошлось без темной истории. Ещё двадцать лет назад Мишель был беден, никто и подумать не мог, что он так разбогатеет, этот ленивый и не слишком-то умный мужик. Но одной дождливой ночью в пустующую усадьбу Мортенсов постучался путник. Мишель тогда смотрел за домом, и именно ему довелось встретить гостя. Путешественник оказался заблудившимся в лесу «торговцем». Впрочем, его одежда и характер ран («волчьи укусы») не оставляли сомнений в том, что это разбойник. Укладывая путешественника спать, Мишель заметил в его вещах тяжелый мешок с деньгами. Несколько часов он мучительно думал, после чего аккуратно перерезал несчастному горло. Тело этой же ночью с камнем в ногах было выброшено в озеро, а на добытые деньги Каро живут до сих пор.

Мишель наслаждается жизнью, он – бог и царь в своей семье, никто не рискует даже сказать что-нибудь против его воли; раньше случались прецеденты, но виновные были жестоко наказаны. Первые месяцы после той злополучной ночи Мишель плохо спал и боялся возмездия – и от людей и от бога. Но шли годы, и никакого возмездия не последовало. Сейчас он уже и не вспоминает о происхождении своего богатства, и сам почти уверился, что «заработал их честным трудом». Однако, страх и чувство вины вернутся при первом же удобном случае, и когда придет Зло – Мишель не станет сомневаться, что пришло оно именно за ним.

Мишель исключительно волосат ногами и руками. *«Человек с волосатыми руками и ногами когда-нибудь непременно разбогатеет. Он “рожден, чтобы быть богатым”».* Расхожее суеверие.

(22) – дом патера Шелли. Святой отец Майкл Шелли умер год назад после почти пятидесяти лет бессменного надзора за душами жителей Дэвин-Гра. Пока он был жив и в силе, в деревне всё шло путем – люди каждое утро и вечер приходили в церковь, молились, думали о боге, а Лота тщательно делала вид, что она просто целительница. Священнику помогал парнишка – Томас Брэгг (14 лет), бездомный, которого Майкл приютил из милосердия. После смерти своего благодетеля Томас взял на себя заботу о церкви и кладбище, он понимал, что живет в Дэвин-Гра на птичьих правах, и старался быть полезным. Сейчас жители уже привыкли, что Томас роет могилы, худо-

бедно отпевает покойников и убирается в церкви; так и пусть его живет в доме покойного священника. Пока что Томас – обычный коммонер, но если он продолжит столь же тщательно штудировать священные книги и придерживаться заповедей, то со временем на него вполне может сойти благодать.

Сельчане хотят нового, настоящего священника, всем очевидно, что после смерти Майкла жизнь стала хуже, а уж сейчас, когда творится всякая чертовщина, так священник и вовсе необходим! Но никто не желает ехать в такую глушь, а господа Мортенсы, известные безбожники, только рады тому, что церковь в Дэвин-Гра пустует.

(23) – дом Хедвиги Бакли. Совсем маленький одноэтажный домик, белые занавески на окнах и больная старушка внутри. Муж умер, дети уехали и забыли – обычная история. Последние годы стало плохо с памятью и ноги не очень-то ходят. Но и надо-то немного, дожить спокойно до конца. Анабель Хантер частенько заходит в гости, беседует и помогает по хозяйству.

(24) – заброшенный дом.

(25) – дом семьи Хантер. Двухэтажный дом, первый этаж каменный, второй – деревянный. Когда-то здесь было многолюдно, но это время прошло. Сейчас в доме живет старая Анабель (69 лет, сухонькая, небольшая, очень набожная старушка, она старательно уличает в сношениях с дьяволом всех, кто попадает под руку, в особенности Анну) со своим единственным сыном Эрлом (47 лет, дикий, заросший и нелюдิมый, он был в юности женат, но жена умерла родами, и с тех пор он так заново и не женился, избегает людского общества, и неделями пропадает в лесах). Муж Анабель, старый Эрвин, сгинул в лесах пять лет назад.

(26) – дом семьи Крамп. Если есть в деревне семья, которую никто не любит, то это семья Крамп. Бог поскупился, когда вкладывал в этих людей добродетели. А дальше... а дальше подобное притянуло подобное. Много можно понять сразу – по внешнему виду дома. Он грязен, во дворе дети купаются в той же луже, что и свиньи. Крики, ругань, звонкие пощечины и зуботычины слышно издалека.

Волли (35 лет) и Мег (33 года) составляют старшее поколение, вообще, больше сорока Крампы как-то не живут, наверное, сказывается нездоровый образ жизни. У них целая куча детей: Нед (17 лет), Фил (15 лет), Скот (11 лет), Флойд (6 лет), Уна (16 лет), Бетти (12 лет), Мона (7 лет) и Эльфин (3 года). Уна, старшая дочка – она и есть та самая девушка, о которой Вильям упомянул в своем рассказе о визите напуганных крестьян.

Все дети младше двенадцати лет не крещены – Крампы были в ссоре с местным священником, и не желали, чтобы он крестил их детей, ехать же в соседнее селение им было лень. Их дети – желанная добыча для нечисти.

(27) – дом семьи Гуд. Здесь живет Ребекка Гуд (28 лет, но с виду дашь все сорок, работает, выматываясь до предела, только чтобы у детей всё было), вдова, с двумя дочерьми – Ильзой (7 лет) и Матильдой (5 лет). Чтобы завершить радостную картину, скажу, что Ильза очень больна – у неё падучая. Пока был жив Майкл Шелли, Ребекка ещё как-то держалась, но сейчас, без духовного утешения, ей очень тяжело.

Одержимая идеей вылечить свою дочь, и готовая ради этого на всё, она готовится к реализации услужливо сообщенного ей Лотой рецепта, для чего потребуется человеческий черец; планирует добыть его на кладбище.

(28) – церковь. Первое капитальное строение в Дэвин-Гра, поселенцы построили церковь сразу, как только смогли – тогда верили не так, как сейчас. Каменная, прочная, рассчитанная на оборону от врага, церковь почти не обветшала за прошедшие годы. Её устройство просто – длинный, высокий неф заканчивается алтарем, да ещё одна небольшая комнатка сзади – вот и всё.

(29) – кладбище. За семь сменившихся поколений на кладбище накопилось немало могил. Если посчитать всё, включая самые старые – наберется под тысячу. Кроме обычных каменных надгробий с крестами на кладбище стоят три склепа – семейный склеп Мортенс и два склепа поменьше, принадлежащие богатым семьям, давно уже покинувшим Дэвин-Гра. Кладбище ухожено, дорожки посыпаны песком, на клумбах высажены цветы – всё это стараниями Томаса Брэга.

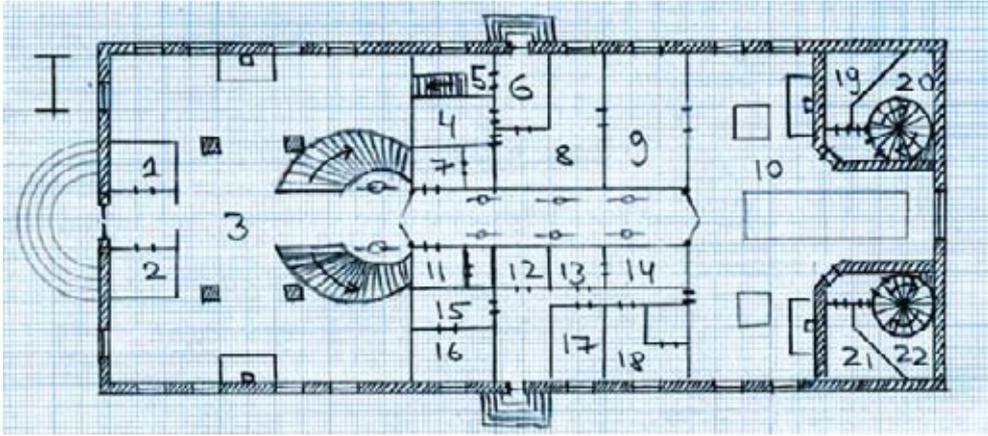
(30) – башня. На самой высокой точке холма построили каменную башню – почти в то же время, что и саму церковь. С её верхнего, четвертого этажа, открывается замечательный вид на окрестный лес, а в особенно хорошую погоду видно купол церкви в деревне Рассуль. Строили башню ещё в те времена, когда в лесах хватало недружелюбно настроенных эльфов, в ней предполагалось обороняться, вверху всегда дежурил человек, изучая окрестности. В подвальном этаже башни глубокий колодец – вода на случай осады. Никто уже не помнит, что из шахты колодца начинается подземный ход, соединяющий церковь и башню. Там же, под землей, вырыто несколько комнат, в одной из которых патер Шелли хранил церковные реликвии.

(31) – мельница. «Сухая» перегорожена плотиной метрах в двухстах от устья, образовавшийся водопад вращает колесо небольшой мельницы. Мельница принадлежит Мортенсам, и все пользуются ей по необходимости. Одиннадцать месяцев в году она стоит, и только осенью её приводят в порядок для того, чтобы смолоть собранное на деревенских полях зерно.

Резиденция Мортенс в подробностях

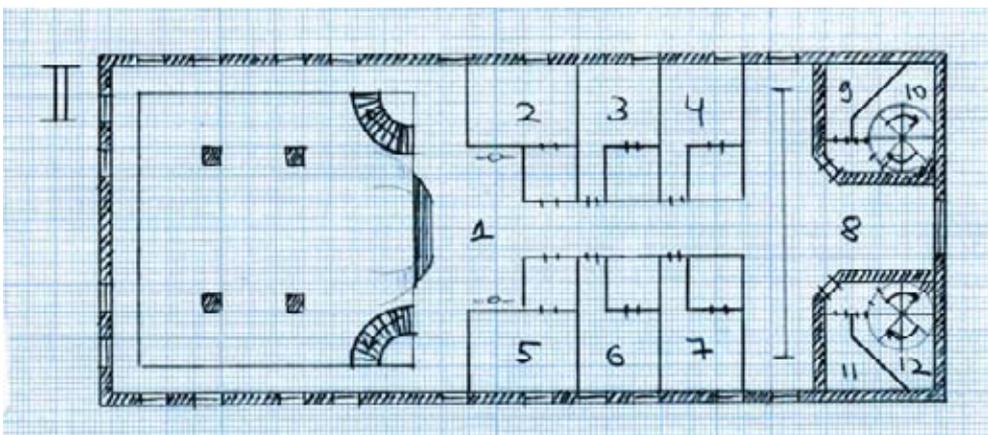
Старое, серое, мрачное здание. Мох карабкается по каменным стенам, в тенистых местах добираясь до окон второго этажа. Высокие, узкие стрельчатые окна. Три полных этажа, чердак и подвал. Две башенки с дальнего торца. Ступени и половицы стерты поколениями Мортенсов. Всё в доме живет и издает звуки – поскрипывает, шелестит, свистит и завывает сквозняками. Резиденции уже почти сто лет, и она смотрит на них все.

Первый этаж. На данный момент самый обжитой, кухня, лестница в подвал, служебные помещения – всё это активно используется дворецким Уорреном и его женой.



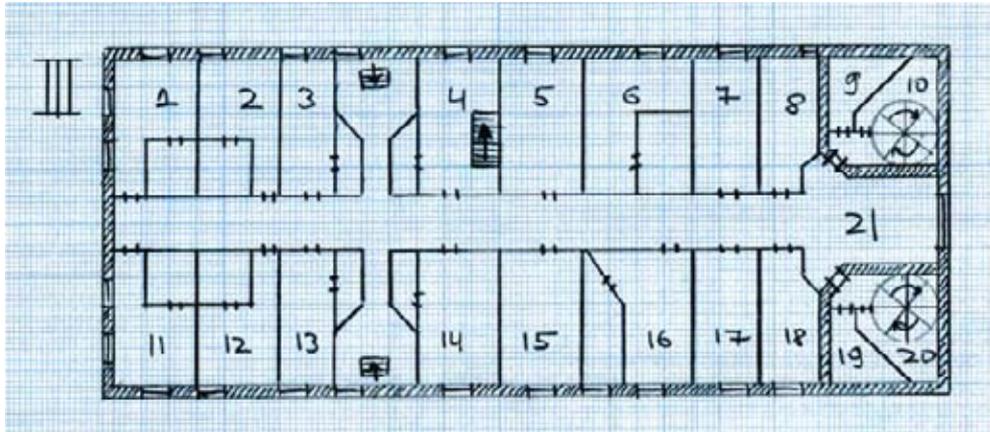
Сразу же при входе гости могут оставить верхнюю одежду в гардеробных (1,2), после чего входят в большой холл (3), занимающий полных два этажа в высоту. Четыре мощных колонны поддерживают потолок, два камина безуспешно пытаются согреть всё это пространство, две лестницы полукругом поднимаются на террасу и второй этаж. Широкий коридор ведет в обеденный зал (10) с тяжелым, длинным господским столом старого дуба и несколькими столиками поменьше. Посреди этажа находится кухня (8, 9), комнаты прислуги (16, 17, 18) и прочие подсобные помещения. Из обеденного зала можно войти в две башенки, внутри каждой идет круговая лестница, пронизывающая дом от подвала до самого верха. В холле, коридорах и обеденной зале стоят статуи и старинные рыцарские доспехи, на стенах висят многочисленные картины. В коридоре, соединяющем холл и обеденную залу, висят портреты всех Мортенсов за последние 130 лет. Отметим, что Вильяма там нет – сэр Мортимер в ряду портретов последний.

Второй этаж. Здесь спальни всех постоянных обитателей дома, впрочем, ввиду редкости их визитов, почти все комнаты пустуют.



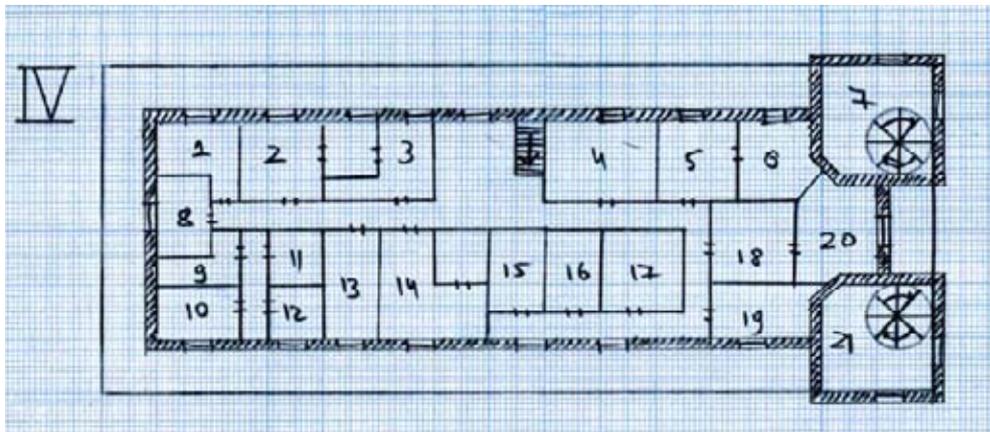
Поднявшись из холла, с первого этажа, по широкой лестнице, вы попадете на узкую террасу, охватывающую весь холл по периметру на уровне второго этажа. По террасе можно гулять, любясь на развешенные по стенам картины. Широкий коридор ведет вдоль спальни Вильяма (2), сэра Мортимера (5), леди Джанет, матери Вильяма (6), сэра Реджинальда (7) и двух гостевых комнат (3, 4). Широкий коридор заканчивается гимнастической залой (8) с фехтовальной дорожкой, стойками для рапир и учебных доспехов. Помещения в башнях на втором этаже (9, 10, 11 и 12) сейчас забиты старым хламом и не используются.

Третий этаж. Самый скучный и однообразный. Длинные коридоры и ряды дверей. Спальни, гостевые комнаты, подсобные помещения.



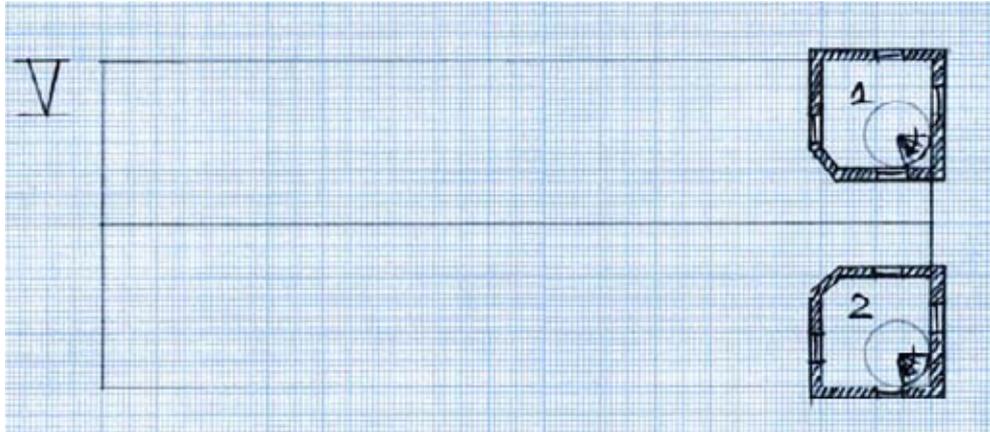
За исключением комнаты (11), в которой живет Уоррен с женой, этаж пустует и не используется. Именно сюда, по гостевым комнатам, и расселят большую часть гостей. В подсобном помещении (4) начинается лестница на чердак. Это единственный путь, так как из башен выхода на чердак нет. Заканчивается коридор «утренним холлом» (21), откуда, удобно устроившись в креслах, очень удобно наблюдать за восходом над озером.

Чердак. Здесь начинается скат крыши, так что доступная площадь несколько меньше. Здесь нечасто бывают, везде пыль и запустение.



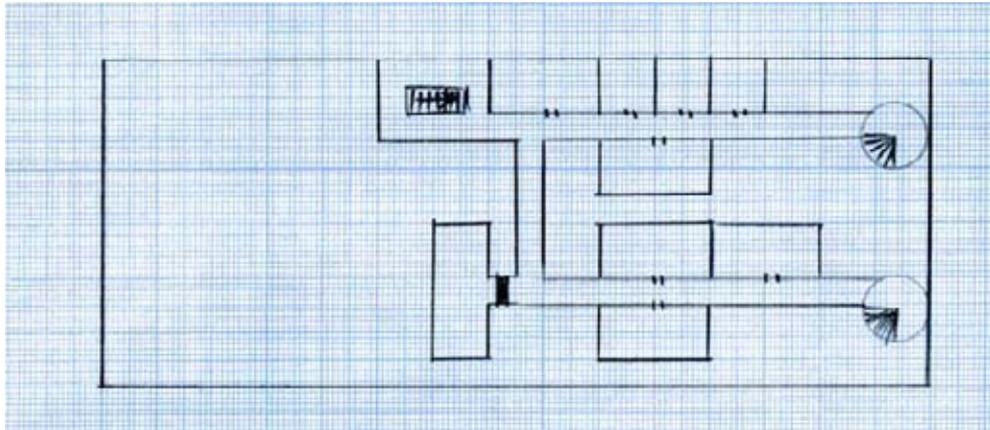
Стоит отметить лишь комнату (8), обителище несчастной Марфы, старой матери Уоррена (см. раздел «беспокойная Марфа»), всё остальное – запасные спальни и кладовые. В левой башне на третьем этаже расположена библиотека, в правой – ихтиологическая коллекция сэра Реджинальда. Библиотека достаточно богата, порядка двух тысяч томов. Среди рукописей затерялся [Search DC 25] отдельный лист с грубой схемой подземелий под резиденции, судя по подчерку, это работа сэра Реджинальда. – *«Я полагаю весьма вероятным наличие под усадьбой разветвленных подземных ходов, на данный момент я не нашел никаких признаков входа в подземелье, но логично было бы разместить его в северной части подвала».*

Башни. Верхний, пятый этаж башен, замечателен в первую очередь отличным видом на озеро, который открывается отсюда.



В первой башне (1) кабинет сэра Мортимера, он закрыт на ключ, и в нем никто не был уже двадцать лет – с того самого момента, как сэр Мортимер переехал в город. Во второй (2) башне кабинет сэра Реджинальда, которой мы рассмотрим в подробностях несколько позже.

Подвал. Большой, глубокий подвал, стены облицованы камнем. Три лестницы спускается вниз – две в башнях и одна из кухни.



За исключением ледника, погреба с овощами и комнатки с запасом вяленых окороков, нам интересны лишь камеры (маленькие, одинаковые комнатки в южной части) и арсенал (большая комната, крепкая дверь заперта на ключ, в западной части). Можно полагать, что камеры предназначались для преступных крестьян. Как бы там ни было, сейчас они пусты. В арсенале хранятся пушки с «Проблеска», ядра и большой запас пороха (десять стофунтовых бочек). Этого запаса достаточно, чтобы разнести всю резиденцию на куски. Некоторые шансы устоять при взрыве есть только у башен. Также в оружейной комнате хранится запас холодного оружия и доспехов, по большей части старых и требующих ремонта: longsword x 10, shorts word x 10, battle axe x 5, mace x 5, dagger x 20, spear x 5, crossbow x 10 + 1000 bolts; studded leather x 5, chain mail x 5, banded mail x 2, medium shield x 10, tower shield x 10.

Спасение коляски и кареты

Вызволить карету и коляску надо в первую очередь. Отправить слуг, а, возможно, кто-то из господ захочет их сопроводить? Прогулка по лесу приятна, но довольно продолжительна – дорога всё ещё мокрая, и карета движется медленно. Вернетесь как раз к обеду. Ничего примечательного, разве что только волчьи следы на дороге да временами назойливое ощущение, что из леса за вами смотрят (на самом деле, за каретой присматривает Тирса, аккуратно и осторожно).

Беседа с жителями деревни

Говорить будут Эндрю Смит (староста) и Брук Скиннер (третейский судья и просто уважаемый человек). Прочие господ побаиваются. Вильям с твердокаменной уверенностью обещает, что все будет хорошо, так что делегация уходит от него довольная. Деревенские жители сочувствуют горю, приключившемуся со старшим Мортенсом, и соглашаются немного подождать со священником.

- 1) Жалоба. Совсем забросили свою деревню, уже несколько лет никого здесь не было из господ. Только старый сэр Реджинальд, но вот теперь он умер. Может быть, кто-то из господ вернется жить в Дэвин-Гра?
- 2) Требование. Вот уже почти год в деревне нет собственного священника. Церковь пустует, исповедаться некому. Томас, этот мальчишка, конечно, старается, но что он может. Будет священник и жизнь наладится.
- 3) Оправдание. Поймите, мы же не бунтуем, ничего подобного, просто в деревне черт знает, что происходит. А всем на нас наплевать! Спасибо, что приехали – вот, и народ уже доволен.
- 4) Рассказ. Никто толком и не знает, как умер сэр Реджинальд. Нашли в озере утром. Ночью была гроза. Слуги из усадьбы и не знали, что он выходил из дому, ничего не слышали, думали, что всё ещё спит у себя в спальне. Нашли недалеко от берега, запутан весь был в водорослях, получается – утонул. Одет был по погоде, в макинтош. Нашел Джо Фишер-младший, рано утром, когда выходил в озеро. Ран на теле не было. Пождали, известили, поняли, что из господ никого не будет, и похоронили. А что делать? Отпели кое-как.
- 5) Рассказ. Эта девушка, Уна Крамп, мы говорили, что она умерла, когда приходили в город. Так очнулась! Уже готовились отпевать, а она взяла и очнулась! Почти день прошел, как лежала мертвая, холодная и не дышала. Но вдруг отошла. С тех пор немного дурная, но ведь живая!
- 6) Рассказ. Странные вещи в деревне происходят. Даже не знаю, как рассказать. Этакая чертовщина. Ничего определенного, но жутко как-то. Вот вы сами здесь поживете немного, и поймете, о чем я говорю. Звуки странные по ночам, следы странные в лесах, в воде странное что-то, никто туда по своей воле не лезет...

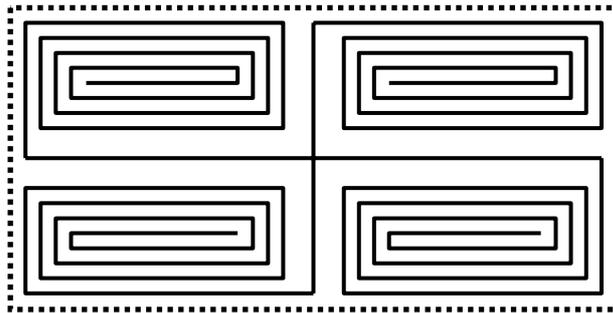
Вильям обсуждает с друзьями требования крестьян. Он даже не против священника – ладно уж, им с ним спокойнее. Но отец будет категорически против, а ему сейчас нельзя волноваться. Может быть, вызвать священника, но не говорить пока отцу?

Кабинет покойного сэра Реджинальда

Утром, сразу же после приезда, Вильям осмотрит кабинет покойного управляющего. Записки с пояснением причин самоубийства (Вильям склонялся к

такому объяснению его смерти) не обнаруживается. Загадка так и остается загадкой, а заодно обнаруживается ещё несколько странных находок.

В глаза сразу же бросается аккуратная стопка золотых пластинок на краю письменного стола, нечто совершенно неуместное в окружении всех этих рыбьих костей, муляжей, чучел, удочек и сетей. Их 37 штук, 12 на 6 сантиметров, 2 миллиметра толщиной каждая. Если взять удельный вес золота за 19, то каждая пластина весит около 270 грамм. Суммарный вес стопки приближается к десяти килограммам, а стоимость превышает тысячу фунтов. Очень большие деньги. Что это? Откуда они у сэра Реджинальда? И эти узоры: спирали с хвостиками, сходящимися в центре пластины, откуда они? Удивительно, но эти узоры встречаются в Дэвин-Гра. На старой одежде, вышиты на скатертях.



Удивленный Вильям сразу же расскажет друзьям про находки, он рад и не скрывает этого, тысяча фунтов – это та сумма, которая однозначно решает его финансовые проблемы. Наследников у сэра Реджинальда нет. Но что это и откуда? Судя по внешнему виду, пластинки очень старые. [Knowledge History DC 16] а такие узоры встречаются при раскопках старинных эльфийских поселений. Если партия заинтересовалась, то может изучить кабинет подробнее.

Известно, что последние десять лет сэр Реджинальд писал монографию по икhtiологии «Сумма Икhtiологии». Судя по всему, труд был успешно завершён. Листы с финальными правками аккуратно уложены в папки, в отдельной папке хранится переписка с издательством, причем, похоже, переговоры успешно завершены. Труд должен быть издан в количестве 200 экземпляров, сумма контракта составляет тысячу фунтов. Становится понятно, для чего предназначалось золото на столе. Увы, с планами на эти деньги приходится распрощаться. Вильям считает себя обязанным издать эту книгу, это меньше, что он может сделать для почившего друга семьи. В дальнейшем он приложит все усилия, чтобы спасти текст. Но откуда он взял эти пластины? Может быть, там есть ещё? (Сэр Р. беден, и издать труд своей жизни он хотел достаточно сильно, чтобы не побояться спуститься на нижние уровни подземелья под храмом за золотом)

Кроме всего прочего, в кабинете на треножнике установлена хорошая подзорная труба. Сейчас она направлена на озеро, на один из островов (случайный остров, ничего интересного). Рядом лежит листок с записями. Даты и время, обычно поздно вечером или рано утром. Несколько комментариев: «что **ему** там надо?», «все деревенские лодки на месте, кто же **это?**». (Это наблюдения за периодическими визитами Тирсы к развалинам храма)

На столе лежит стопка листов, похоже, что это черновики новой статьи. «Аберрации озера Найтон» – о странных рыбах, которые тут попадаются. Листы изрисованы странными фигурами, видимо, отражающими ход мыслительного процесса автора. Среди схематично набросанных рыб со странностями, щупальцами, зубами и клешнями обнаруживается надпись «Хе-Гастура?» обведенная в овал. На

полках, заспиртованные в высоких банках, хранятся некоторые из описанных в статье экземпляров.

Среди завалов книг можно найти кое-что интересное: [Search DC 13] черновик эпитафии на смерть отца Майкла Шелли «человеку, который знал путь на небеса, но не убоился адского огня». [Search DC 17] Старый, выцветший черновик статьи «Деревенские поверья, приметы и суеверия в северных провинциях Империи», среди общего плана рассуждений приведено несколько конкретных рецептов (из списка суеверий, случайно, две штуки); ниже приписка «поговорить с Лотой Картер». [Search DC 19] свиток с чарой Underwater Breathing.

В секретере (ключ есть у Уоррена, на связке, которую вынули из кармана покойника) лежит завещание, согласно которому все свои немногочисленные сбережения сэр Реджинальд оставляет кафедре ихтиологии Университета. Там же лежит около ста фунтов денег, три бутылочки (Potion of Cure Light Wounds x 2, Potion of Levitate) и стопка пожелтевших, давно уже ничего не стоящих ценных бумаг.

Экскурсия по Дэвин-Гра

Вильям проводит друзей по деревне, показывает церковь, кладбище, семейный склеп, кладет венок на могилу сэра Реджинальда, проводит в дозорную башню. Рассказывает про платановую аллею, которую высадил еще первый Мортенс. Показывает мельницу, которая сейчас как раз работает, старый причал. Вспоминает о старой яхте и предлагает посмотреть, в каком она сейчас состоянии.

Во время прогулки есть шансы встретить Мэдлин Янг, она опять собирается в лес к своему любимому – в руках у неё лукошко с едой и книгой (см. описание дома Янг). Как всегда – задворками, чтобы не заметили. Странно, та самая девушка, которую вы совсем недавно спасли безнадежно потерявшейся в лесу, и вот опять она идет в лес.

«Проблеск»

Вильям с несколькими заинтересованными джентльменами вскрывает старый сарай. Пахнет смолой, старыми канатами, дегтем. Корпус яхты занимает почти весь сарай, мачта и бушприт сняты. Огромные полотнища парусов аккуратно сложены и укрыты пропитанной дегтем дерюгой. Состояние судна на удивление прилично, учитывая то, сколько лет оно стоит здесь без ухода, и Вильям, загоревшись, решает привести яхту в порядок. Развивает бурную деятельность, задействует в работах всех взрослых Фишеров. К вечеру довольный возвращается, если дела так пойдут и дальше, то дня через три можно будет спускать «Проблеск» на воду.

Отметим, что сам Вильям имеет только теоретическое представление об управлении кораблем, так что без помощи старшего Фишера (который на этой яхте уже ходил) или другого, более опытного члена партии ему не обойтись.

Если в составе партии есть опытный моряк, то он сразу же отметит ряд странностей [Profession Seaman DC 10]. Во-первых, судно явно великовато для такого водоема. Зачем на озере, пусть и большом, 16-и метровое судно? Зачем ему пушечные порты? Вообще, по всем признакам, это боевой корабль.

Сейчас пушек на корабле нет, но Вильям припоминает, что, когда он ещё был ребенком, они стояли, и по праздникам из них стреляли. Скорее всего, их сняли и убрали, когда консервировали яхту. Скорее всего, они до сих пор пылятся где-то в подвалах резиденции. Это действительно так, в подвале, в арсенале, за крепкой дверью (ключ от замка у Уоррена), хранятся шесть четырехфунтовых пушек, ядра, картечь и десяток бочек с порохом. Пушки бронзовые, короткие, такие были в ходу на

заря истории пушечного дела. Вес порохового заряда для одного выстрела – около фунта, калибр – около четырех дюймов.

Тип оружия	Цена, gr	Вес, lb	Range increment, ft	ROF	Повреждения	Min Str
Корабельная пушка с «Проблеска», при стрельбе ядрами	500	350	70	1/12	8d10/18-20x2	14
Корабельная пушка с «Проблеска», при стрельбе картечью	500	350	30	1/12	3d20/19-20x2 (2° cone)	14
Ни шрапнели, ни гранат нет, на тот момент их не изобрели, пушки, естественно, гладкоствольные						

Если полюбозытствовать и изучить архивы, то можно выяснить, что «Проблеск» был куплен около сорока лет тому назад в Вирстауне и пришел в озеро Найтон своим ходом: морем, потом по Ди, и, наконец, поднялся по Блэкуотеру до цели. Впрочем, наличие вооружения это никак не проясняет. Конечно, сейчас уже никто не помнит, как старый Дэниэл Мортенс боялся возвращения «этих богомерзких эльфов». Только если больной отец Вильяма, но он лежит дома, даже не зная, что его сын отправился в Дэвин-Гра.

В библиотеке в резиденции хранятся подробные лоции озера, без них плавать опасно, есть реальные шансы посадить судно на мель или пробиться о камни, которых в озере немало.

Стрельба по суевериям

Вечером устраивают демонстрацию мощи огнестрельного оружия. Джентльмены по очереди палят из мушкета, впечатленные жители внимают грохоту.

Среди зрителей есть и Анна, молодая цыганка. [Spot DC 13] На её юбке вышиты узоры, очень похожие на узоры на золотых пластинах. Это наводит на некоторые подозрения, хотя сама она ничего особенного в них не видит. – *«Бабка так вышивала, вот и я тоже»*. Аналогичные узоры можно встретить и в других домах деревни.

Путешествующее проклятье

Ряд событий, можно пустить их в случайном порядке, или вообще опустить часть.

- 1) Безутешно плачущая девушка. Это старшая дочь кузнеца, Джулия Смит. Даже издали хорошо видно, что у неё что-то не в порядке с лицом. Чуть поближе, и, о ужас! Правая половина лица ужасно распухла, покраснела и свешивается вбок. Девушку поддерживает полная, симпатичная женщина – это её мать, Юнис. Девушка прикрывает лицо полотенцем, а мать укоризненно говорит – *«Ну что вы смотрите, имейте же совесть!»*. Джулию ведут на поклон к Лоте Картер, всем известно, что такие болячки та замечательно лечит (ничего удивительного, сама же их и наводит). Уже на следующий день Джулия будет в порядке.
- 2) [Только если кто-то решит прогуляться ночью]. Колокол на башне как раз бьет полночь. На дороге, в темноте, не так далеко, виден человек. Он делает что-то странное – как будто кружится вокруг одного места, поднимая руки. Тут он замечает, что за ним смотрят, и стремительно бросается бежать. Это Нед Крамп, но даже если его и поймать, то ничего толкового от него не добиться – просто гулял. Немного пьян, да. И лицо у него ужасно распухшее – прямо как у Джулии... На самом деле Нед избавлялся от болезни. Для этого надо в полночь выйти на

перекресток дорог, повернуться вокруг себя три раза, и положить на дорогу гвоздь. Сделать это надо за то время, пока бьёт полночь, причем следует вернуться домой спиной вперед. Если все сделать правильно, то болезнь останется там, на перекрестке, и ее подхватит первый наступивший на гвоздь. Если Неду помешали, то следующее событие может случиться никак не раньше, чем через сутки, когда Нед повторит свою попытку.

- 3) Как странно [Spot DC 8]! Ты [случайный член партии, желательна – девушка] только что наступил на гвоздь. Нет, он просто лежит на дороге, так что ничего страшного, но откуда на дороге взялся этот блестящий, четырехгранный, длинный новенький гвоздь? Не такая уж дешевая штука, а лежит посреди оживленной дороги, и никто его не подберет! А если внимательно присмотреться [Search DC 10], то становится видно, что все следы на дороге огибают этот гвоздь, причем огибают с запасом – этак за метр.

- a. Пояснение. Этот гвоздь, конечно же, здесь лежит не просто так. Этой ночью его аккуратно пристроил на дороге Нед Крамп. Парня так же разнесло, как и Джулию Смит выше по тексту, но к Лоте на лечение он не пошел. Ей ведь придется ещё и денег заплатить! А тут есть вариант дешевле, и какая разница, что болезнь передастся кому-то ещё, главное, что сам он поправится (см. подробнее в п. 2)! Местные жители догадываются, что этот новенький гвоздь делает на дороге, и стараются обойти его подальше. Но ведь всегда находятся невнимательные.
- b. Следствие. На следующее утро у наступившего на гвоздь в полном объеме проявятся все симптомы: половина лица чудовищно отекает и покраснеет. Самочувствие при этом нормальное, только что один глаз ничего не видит, полностью закрытый отечным веком.
- c. Лечение. Если партия видела Джулию с подобной проблемой, то сразу становится понятно, у кого просить совета. Предлагают обратиться к Лоте, та вылечит. Действительно, за десять фунтов она готова это сделать. Если обратиться к дворецкому, то тот, слегка смутившись, посоветует как раз этот ритуал с гвоздем. Готов пострадавший передать болезнь другому? Или для джентльмена это неприемлемо? Одно очевидно – обычными методами это не лечится.
- d. Отвлеченно. Забавно, как это проклятие, которое Лота наложила уже довольно давно, путешествует по деревне. Нед далеко не первый, кто его подхватил, и далеко не единственный, кто избавился от него таким образом. Если у семьи Смит деньги на лечение были, то у большинства остальных – нет. Окончится это только тогда, когда болезнь действительно вылечат вместо того, чтобы отправить в свободный полет.

Прогулка по озеру на лодках

Леди Мириам предлагает устроить прогулку по озеру на лодках, дожидаться, пока на воду будет спущен «Проблеск» – это же так долго! Поплавать по загадочным протокам, сплавать на дальние острова, которые все видели с берега, а желающие могут пострелять уток, порыбачить.

Вильям воспринимает предложение без особенного вдохновения, он не любит грести и не очень-то интересуется красотами озера. Сэр Эдвард наоборот очень воодушевляется, он уверен, что в таких таинственных местах наверняка обнаружится что-то интересное, и дальше, в походе, он будет восторженно видеть развалины замков в каждой россыпи камней. Сэра Томаса заинтересовало предложение

пострелять уток. Дамы хотят покататься, благо горсти им не придется. Сэр Роберт тоже не имеет ничего против.

Лодки небольшие, пропахшие рыбой, но довольно чистые и исправные. Господам рекомендуют не заплывать в протоки, там просто потеряться, и не задерживаться допоздна. Местные рыбаки посматривают на господ с любопытством и некоторым сомнением, как будто бы чего-то не договаривают. — *Ну, с богам.*

- 1) Уток в камышах с избытком, но доставать трофеи, если у кого-то из партии нет с собой охотничьей собаки, неудобно. Рыбалка хорошая, настолько, насколько она может быть хорошей в увеселительной прогулке. Солнце, небольшие облачка, легкий ветерок.
- 2) Курьез. Вильям стреляет в утку (АС 15) из пистолета. Если попадает, то птицу разрывает на клочки. В любом случае, все утки в непосредственной близости распуганы. Его просят больше так не делать.
- 3) Курьез. Жесткая поклевка, борьба с рыбой (Survival DC 9) и, наконец, в лодке добыча. Это большой окунь, грамм на семьсот. Удивительно, но у него нет глаз. Вместо них гладкая голова, как будто бы глазам там быть и не положено.
- 4) А вот и цель поездки – первый, ближайший из группы островов посреди озера. Местные жители рекомендовали его, как хорошее место для пикника. Но он как-то не очень симпатичен, а вот чуть дальше – тот остров куда приятнее. Высокий, каменистый, густо поросший соснами. Никаких комаров, достаточно топлива для костра и красивый вид.
- 5) Странные находки. Стоит лишь чуть углубиться в лес, как начинают попадаться развалины. Вот остов дома – несколько нижних ярусов сруба, полусгнившие и заросшие кустами. Вот каменный фундамент. Глиняный кувшин. Что это? Поселение заброшено уже очень давно, но откуда здесь люди? Ведь даже в Дэвин-Гра первые поселенцы пришли всего чуть больше столетия назад. Судя по всему, развалины примерно тех времен. Если тщательно поискать, то можно найти кое-что любопытное. [Search DC 9] Под развалинами старой стены несколько бревен, на них видны следы огня – был пожар? [Search DC 11] Хорошо сохранившийся кувшин со странным рисунком, похоже на восточные орнаменты. [Search DC 13] Каменный листообразный наконечник от стрелы. [Search DC 14] Ржавый меч, рассыпается в руках, но по форме рукояти опытный военный историк может сказать [Knowledge History DC 15], что это очень похоже на стандартный имперский общевойсковой меч образца 440 года. [Search DC 15] Старая человеческая берцовая кость.
- 6) Странные находки. [Search DC 16] Каменная плита с текстом на непонятном языке, хороший филолог [Knowledge Ancient Languages, Arcana DC 15] может определить, что это диалект эльфийского; на плите выбита молитва [Knowledge Ancient Languages DC 22] неизвестному богу:

*«Да не упадет твой взор на нас, Хе-Гастура;
 Да не коснется твоя длань нас, Хе-Гастура;
 Да не упадет твоя тень на нас, Хе-Гастура;
 Да не прольётся твой гнев на нас, Хе-Гастура;*

Милости просим у тебя, Хе-Гастура;

Прими наши дары, Хе-Гастура;

Прими наши жертвы, Хе-Гастура;

Погуби наших врагов, Хе-Гастура;

Сожри их и засни, Хе-Гастура»

- 7) Странные находки. [Search DC 17] Под завалом камней обнаруживается вход в подземелье, из темноты спасаются испуганные летучие мыши; короткий коридор, расширение, похоже, это когда-то было подвалом, сейчас вся зала завалена человеческими костями. Несколько десятков скелетов, в том числе и детские. Очевидны следы насильственной смерти – пробитые черепа, разрубленные кости. Всё залито лишним помётом летучих мышей. Ржавое оружие хрустит под ногами. Если у кого-то есть желание копаться в костях: [Search DC 6] кисть руки, на каждом пальце по серебряному кольцу; [Search DC 10] золотая пластина с орнаментом, завалившаяся между камнями; [Search DC 14] под слоем праха и костей, отдельная фаланга пальца, на ней массивный золотой перстень с красным камнем (Ring of Protection +1).
- 8) Встреча с гадюкой. Поиски в развалинах – занятие нездоровое, они вовсе не по душе змеям, которые давно облюбовали эти камни для себя. Укусы гадюки болезненны, но не опасны. Зато это, какое-никакое, а развлечение. Viper, AC 17, 1 hp, bite +5, damage 1 hp, poison (Fortitude DC 11, constitution damage 1d4/1d4).
- 9) К вечеру погода портится, так что когда приходит время возвращаться, грести приходится против сильного встречного ветра. Выгребать тяжело, и скоро непривычные к гребле джентльмены начинают испытывать проблемы. Тем временем темнеет. Кто-то стер руки, кто-то устал так, что сил еле хватает на то, чтобы поднять весло. Небо в тучах. Начинается дождь. Куда плыть?
- 10) Страшновато. В тумане, то и дело, чудятся какие-то ужасы. Щупальца, монстры. В черной воде, если долго всматриваться, виднеются белесые тела утопленников и прочая мерзость.
- 11) Неожиданная встреча. В темноте, сбоку, вам навстречу плывет небольшая лодка. Нет, это точно не мираж! Один гребец, пассажиров не видно. Черный, приземистый, гребёт быстро. Либо отреагировав на оклики, либо, подплыв ближе и заметив лодки наших героев, он отворачивает в сторону и ускоряется. Догнать его (если у кого-то возникнет такое желание) на тяжело груженной лодке почти невозможно [по правилам бега, базовая скорость преследуемого 15, преследователей 10]. Если уплыть не получится, то Тирса (а это именно он в лодке), попытается выдать себя за обычного рыбака, прикрыв копыта и нацепив шапку. Если не вышло – scare. Дальше – драться. Дальше – в воду, минута под водой в случайном направлении, попробует уплыть в темноте. В лодке странные вещи – шкуры, металлические крюки, веревка, уголь, несколько золотых плошек. В деревне эту лодку никто не знает, хотя рыбаки, крестясь, расскажут, что слухи о лодке-призраке ходят давно.
- 12) Какая яркая и такая низкая звезда! Хм, какая же это звезда? Это же огонь! Наконец, наши герои пристают в Дэвин-Гра. На причале стоит Уоррен, на берегу, выше, горит большой костер. – *Слава богу! Я так и знал, это была плохая идея, плавать по этому проклятому озеру!*
- 13) В целом прогулка удалась, даже утомительная дорога обратно сейчас кажется лишь забавным приключением. Теплый дом, горячая еда. Жизнь прекрасна.

В ответ на расспросы о странных находках на острове местные жители недоуменно пожимают плечами. Мол, тот остров пользуется плохой славой, мы туда не плаваем. Но если присмотреться к старейшим жителям [Sense Motive], то становится понятно, что они не очень-то откровенны, и что они испытывают что-то похожее на чувство вины. Если надавить, то могут рассказать, что не уверены, но

предполагают, что это следы ещё тех старых разборок с эльфами. Эльфы жили здесь в то время, когда в эти края пришли первые поселенцы. И о битвах за острова прапрадеды рассказывали. Как раз где-то там произошло самое большое сражение, после которого эльфы окончательно ушли из этих мест.

Беспокойная люстра

Лестница, оборачиваясь двумя полукружьями, поднимается на второй этаж. Сверху, в пролете, к потолку второго этажа, крепится большая хрустальная люстра. Почему-то иногда, чаще ночью, хрустальные подвески начинают позвякивать. Люстра слегка раскачивается, будто бы реагируя на небольшое землетрясение. Ногами никаких вибраций не ощущается. Чем глубже партия зарывается в загадки Дэвин-Гра, тем сильнее звенит люстра. Ну а в самый напряженный момент она оторвется и упадет. Пока же эти позвякивания становятся привычным фоном. Ты поднимаешься по лестнице, а люстра позвякивает. Это нормально.

Два объяснения на выбор: либо это происки беспокойных духов дома, тех самых, что охраняют Марфу (см. ниже), либо действительно содрогается земля, и чем сильнее становится Хе-Гастура, тем больше.

Куда же делся гонец?

Сэр Вильям обеспокоен – он послал гонца из Комптона в Дэвин-Гра ещё в тот вечер, когда собирался клуб. Гонец, человек проверенный, не раз выполнявший подобные поручения, должен был приехать в деревню за сутки до господ. Тем не менее, его всё ещё нет. Видимо, уже и не появится. Что-то случилось по дороге? Сделать, тем не менее, ничего нельзя. Остается только надеяться, что он жив. Если послать кого-нибудь в Рассуль, то там расскажут, что видели такого, он проезжал в сторону Дэвин-Гра, чтобы обратно ехал – не видели.

На самом деле гонца, одинокого путника и, как следствие, лакомую добычу, перехватил Тирса. Несчастный всё ещё жив, и ждет своей участи в клетке на болотах. Участь его очевидна – быть принесенным в жертву.

Собачья кость

Ещё одно происшествие в деревне, собака, любимый пес, верный и дружелюбный, набросился на Бруно Каро, десятилетнего мальчика. И это притом, что они всегда были дружны! Мальчик сильно покалечен, взбесившуюся собаку убили. А вскоре в её миске нашли старую, всю желтую, человеческую челюсть. Нижнюю. Без всяких сомнений, это работа ведьмы. Мишель Каро уверен, что это Анна Хью: цыганка мстит ему за то, что он помешал ей охмурить Джека, своего сына.

Спиритический сеанс

Леди Гвендолин предлагает устроить спиритический сеанс, ей кажется, что в этом старом доме множество духов! Если предложение находит поддержку, то ближайшим вечером столоверчение состоится (Сивилла и Эдвард отказываются, церковь такое не одобряет). Леди Гвендолин предлагает себя в качестве медиума. Все садятся за круглый стол, кладут руки на столешницу. Раздаются загадочные стуки, но оказывается, что это всего лишь Марфа, безобидная полоумная старушка (см. ниже). Какой смешной конфуз. Тем не менее, теперь, когда Марфу убрали, можно продолжить? Успех [Wis DC 12, медиум], вполне возможно, что дух действительно ответит. Один стук «да», два

стука «нет». Дух – Кандид, прапрадед Уоррена, первый дворецкий резиденции Мортенс. Если партия задаст правильные вопросы, или если кубы кинутся особенно хорошо, даст совет: «ищите Найтона, у него есть ответ».

Охота

На второй день в Дэвин-Гра сэра Томас предлагает запланировать охоту. Рано встать, так, чтобы к рассвету уже выйти в лес. Взять с собой кого-нибудь в проводники, и попробовать подстрелить лося или кабана. Дамы, вероятно, останутся в поселке?

Утром, когда приходит время отправляться, вместо Генриха Каро, проводника, с которым вы договорились, приходит целая небольшая делегация. В том числе и Дафна, его жена. Она судорожно всхлипывает, и, судя по мешкам под глазами, этой ночью не спала вообще. Оказывает, Генрих до сих пор не вернулся. Вчера днем ушел в лес, ненадолго, и до сих пор его нет. – *«Я же говорила ему, не ходи! II зеркало это несчастное он разбил на днях, и о порог споткнулся – верные все приметы! А он – глупости, говорит. А вот ведь не глупости, значит...»*

Сначала просят отказаться от охоты – черт знает, что в лесу делается сейчас. Потом наоборот, просят поискать пропавшего. Наконец, приходит Эрл Хантер – заросший мужик дикого вида, который заявляет, что в лесу ничего не боится, и вызывается проводником. Вильям, как только узнает про пропавшего охотника и приметы, тут же вызывается пойти – чтобы доказать, что суеверия здесь не при чем.

Эрл со своим охотничьим псом идет по следу, идет довольно уверенно. В паре километров от деревни Эрл с удивлением показывает на следы. – *«Смотрите, здесь он побежал!»*. Чего-то испугался? Или преследует кого-то? Тщательно обыскав лес поблизости [Search DC 17, Wilderness Lore DC 13], можно найти странные следы – копыта, похоже на кабана, но на кабана, который шел на задних лапах! Эти странные следы идут параллельно следам бегущего Генриха, в некотором удалении. Таинственный злодей – Тирса (см. описание дома Лоты), он напугал (fear) охотника, загнал в болото, после чего скрутил и оттащил в своё логово; как положено, несчастный помещен в клетку, где и будет дожидаться собственного жертвоприношения.

Пять минут торопливого шага по сейчас уже явственно различимым следам, и вы наткнетесь на перевязь с парой тетеревов, похоже, Генрих сбросил её, чтобы было легче бежать. Ещё пять минут, и местность понижается, начинается болото. На самой границе болота стоит небольшой, наполовину сгнивший домик – заброшенная сторожка. Дальше идти просто опасно, да и следов в мягком мхе и болотной грязи не различить. – *«Это плохое болото, сюда никто не ходит. Зачем он туда побежал? Боюсь, утон. Нет оттуда выхода»*. Эрл отказывается идти дальше. Если ещё есть желание – можно поохотиться. Или давайте домой. Если случится чудо – Генрих вернется, но он, Эрл, в это не верит.

Зверья в лесу много, успех охоты зависит только от навыков охотников. Сэр Томас, скорее всего, всё же добудет своего кабана. Сэм, его слуга, разделает тушу и заберет добрую половину с собой. В целом прогулка удачна, большой группой это явно не страшно и безопасно. Пару раз слышался волчий вой, но ничего более.

Рассказ о результатах поисков в деревне восприняли с отрешенной готовностью – никто не ждал хорошего исхода. Шепчутся – всё к тому шло, нельзя здесь жить, если в приметы не веришь. Вот его лес и наказал. Подходит и Лота, она не может упустить случай поглумиться, – *«А я предупреждала, что этот петушок хорошо не кончит! Громко пел, да недалеко улетел!»*. Все молчат – боятся злить.

Акт пятый: деревенские истории

Краткое содержание

Вот и прошли первые дни отдыха в Дэвин-Гра. За исключением нескольких странных событий, всё в порядке. Тут интересно, хотя ощущается, что скоро такой отдых наскучит. С другой стороны, здесь есть что-то интригующее. Эти странные находки на островах, повальное суеверие, почему-то не кажущееся здесь смешным, странные следы в лесу, до сих непонятная смерть сэра Реджинальда. Пора разобраться, что происходит! Противопоставить суевериям логику и четкий расчет и расставить все точки над *i*. Однако, большие знания – большие печали. Лота, обеспокоенная действиями господ, начинает мешать им всерьез.

Задачи и цели: партия ознакомилась с поселком и его обитателями, пора копнуть глубже. Надо поставить перед партией определенные задачи: разобраться со смертью сэра Реджинальда, узнать, куда пропадают люди. Познакомиться поближе с историей основания поселка. Убедиться в действительности примет и прочей деревенской мистики.

Заметки для мастера: сейчас уже можно не стесняться, и показать, что происходят действительно странные вещи, необъяснимые с точки зрения рационального человека. Начиная с этой главы жизнь каждого из персонажей в опасности, если кто-то поведет себя особенно глупо, то падить его не следует. Существование Хе-Гастуры пока остается секретом, ровно, как и сущность Лоты.

В гостях у покойного отца Майкла

Рано или поздно партия осознает, что отец Майкл, хоть ныне и покойный, является одним из ключей к пониманию всего происходящего. В доме священника сейчас живет Том, четырнадцатилетний парнишка, худо-бедно выполняющий функции кладбищенского сторожа и деревенского священника, воспитанник отца Майкла. Он стеснителен, господа кажутся ему высшими существами, и он по первому требованию готов дать им возможность осмотреть вещи отца Майкла.

Внутри всё очень просто, без излишеств. Крест над входом, несколько почерневших от времени икон. В спальне покойного священника (она же кабинет) ничто не изменилось за месяцы, прошедшие после его смерти. Том чтит память приемного отца. Первое, на что падает взгляд, это кровать – она стоит напротив двери, узкая, жесткая, аккуратно застеленная. Рядом, в изголовье, стоит узкий шкаф, полки заполнены хорошо, если на четверть; всего около дюжины томов. Все книги религиозного толка, изданы в начале века. Похоже, что со времен учебы в семинарии отец Майкл так и ну удосужился пополнить свою библиотеку. И, наконец, секретер, последний заслуживающий внимания предмет в комнате. Старый, приземистый, потемневший, совершенно неуместный в этой светлой комнатке с выскобленными до белизны половицами. Внутри, за исключением высохшей чернильницы да кипы хозяйственных бумаг, хранится лишь связка писем, она аккуратно перевязана бечевкой и занимает отдельный ящичек. Ни дневника, ни других интересных документов не обнаруживается, хотя Том утверждает, что дневник отец Майкл вел. По его разумению, дневник хранится там же, где и церковные реликвии, которые так и не смогли найти после смерти священника.

Самые старые письма датированы 509 годом, Майклу, тогда ещё совсем юному семинаристу, пишет мама. А вот письмо от Марии Спенсер, аккуратные, округлые

буквы, очень официальное – она помолвлена с Томасом Гастингсом. Сухое письмо от префекта, умерла мать, пневмония, Майкл Шелли теперь сирота. Следующее письмо отправлено уже в Дэвин-Гра, пишет Вильям Гоббс, друг по семинарии, вежливо, в нескольких строчках, интересуется, как Майкл устроился на новом месте. Следующие двадцать лет Вильям остается единственным корреспондентом, каждый год по письму, к рождеству. И вот – новый, молодой голос. Артур Гоббс, сын Вильяма, просит совета, он только что закончил семинарию и сейчас на распутье, какой путь ему избрать, и как это – быть приходским священником? Артур пишет часто, видно, как зарождается дружба. Спустя год оба Гоббса приезжают в Дэвин-Гра, в гости к отцу Майклу, на месяц. Это повторяется спустя пять лет, и ещё раз – через десять. Письма приходят всё реже, и лишь к самому концу переписка возобновляется, за год, предшествующий смерти, пять писем от Артура. Последнее, так и не распечатанное письмо, лежит сверху, оно опоздало на неделю, отец Майкла умер.

Так странно, в этих письмах целая человеческая жизнь. Печальная, пустая человеческая судьба. И остается лишь уповать на то, что настоящая жизнь отца Майкла осталась за рамками писем, жизнь полная, насыщенная и счастливая, жизнь, где было место и испытанию и победе.

Последнее письмо:

«Мой друг, отец умер. Я ждал этого, но стало ли проще? О смерти тяжело говорить, и, думаю, не надо. Он остался у нас в памяти, его душа на небесах. Это ли не утешение? Помолимся и отринем уныние. Не так далек тот час, когда все мы будем вместе.

Вернемся же к делам недалекого прошлого. Ваше письмо пришло вовремя, мы прочли его и долго обсуждали. Несмотря ни на что, наше мнение остается прежним. Отец благословил вас, я же буду молиться, чтобы вам достало силы и мудрости на этом тернистом пути. Я помню всё, что вы рассказывали мне, в деталях, будто это было вчера, а не половину жизни назад. Обещаю, если потребуется, я сделаю всё, как надо. При необходимости я готов переехать в Дэвин-Гра и занять ваше место. Вы пишете, что два надежных человека полностью в курсе дела? Тогда я и вовсе не вижу причин для беспокойства, полагаю, всё обойдется, и я смогу спокойно дожить свой век в Сент-Облансе. Тем не менее, вы всегда можете смело на меня рассчитывать.

*С уважением и искренним восхищением,
Артур Гоббс, доктор философии и богословия»*

Истории с телом сэра Реджинальда

Тело сэра Реджинальда, после двух дней ожидания в холодном склепе и отпевания, было захоронено на кладбище Дэвин-Гра. На церемонии присутствовали все жители, старый управляющий пользовался уважением. Были сказаны хорошие слова, и только Лота Картер прошептала что-то злое («лез, куда не надо, вот и помер, старый дурак»), но от неё ничего другого и не ждали. Гроб зарыли, сверху положили простую каменную плиту. Красивый памятник – это уже забота господ, если на то будет их воля.

Тихое помешательство Ребекки Гуд. Бедная вдова, отягощенная двумя маленькими дочками (см. описание дома семьи Гуд), Ребекка постарела раньше времени. Её проклятье – болезнь старшей дочери. Ильза страдает припадками, падучей (эпилепсия). Потеряв последнюю духовную опору, патера Шелли, вдова быстро попала под влияние Лоты Картер, единственной, кто мог хотя бы обещать ей

выздоровление дочери. Таинственные и зловещие напевы, пахучие настойки – это всё казалось действенным. За эту эфемерную помощь Ребекка готова на многое.

Наконец, ведьма «нашла» окончательный рецепт излечения. Ключевой ингредиент – мука из черепа умного человека. Желательно, чтобы человек умер недавно. Думай, кто подходит? Верно, добрый сэр Реджинальд может сделать ещё одно хорошее дело. Ребекка добывает череп, Лота варит зелье, которое излечит Ильзу. Всё просто. Зачем это Лоте? Причины несколько. Окончательно подчинить себе Ребекку тайной её преступления, отомстить ненавистному сэру Реджинальду уже после того, как все убедились в его естественной смерти. Наконец, заполучить без лишнего риска ценный магический компонент.

На следующую ночь (это уже после посещения могилы только что прибывшими господами), Ребекка отправляется на кладбище с лопатой и пилой. Чего это ей стоило – остается только догадываться, но дело сделано – голова у неё, а безголовое тело зарыто обратно. Отметим, что натальный крест во время этой процедуры с трупа свалился. При свете дня хорошо видно – могила потревожена. Парнишка, присматривающий за кладбищем, Томас Брэгг, побоялся рассказать об этом, подправил могилу так, чтобы это не бросалось в глаза, и постарался забыть сам.

Лота с видимым удовольствием забрала мерзкий трофей, пообещав в ближайшее время изготовить обещанное зелье. Для надежности связала несчастную Ребекку наговором, чтобы молчала. – *«А если заговоришь – сама свой язык сжуешь!»*

Предлагаю аутопсию! Сэр Роберт бережно выкладывает на стол толстенный том, после чего с пафосом говорит – *«С помощью этого я планирую докопаться до причин смерти сэра Реджинальда! И никакой мистики!»*. Сэр Исаак Локхид, «Определение причины смерти человека через исследование его тела». Да, он предлагает выкопать тело. Нет, он не побрезгует, и думает, что ещё не поздно. Да, у него есть определенный опыт.

Реакции самые разнообразные, от попытки упасть в обморок (леди Гвендолин) до заинтересованно-одобрительного «вот так идея!» (сэр Вильям). На самом деле сэр Роберт не очень-то уверен в этой своей идее, ему страшновато вторгаться во владения смерти. Однако, ради эффекта он готов, и пойдет до конца. Вместе с тем, его не так сложно отговорить, если только кто-то не попытается взять его «на слабо».

Если принято решение эксгумировать тело, то для начала потребуется преодолеть сопротивление местных жителей. «Несчастье постигнет родственников того человека, чье тело будет выкопано из могилы» – это расхожее суеверие. Далее ждет сюрприз – осознание того факта, что могила была вскрыта, и ещё один – когда тело оказывается без головы. Новых результатов эксгумация не дает, тело сильно испортилось, и ничего толком определить не получается, по крайней мере, никаких признаков насильственной смерти не обнаруживается.

Если сэра Роберта отговаривают от его намерения, то эксгумация откладывается до осознания необходимости выкопать ключ, либо отменяется вовсе, если партия окажется способной вскрыть сейф другими методами.

Ведьма, гори!

После похищения ребенка страх прочно поселяется в сердцах большинства жителей деревни. Некоторое время он копится, и, наконец, находит выход. Слишком многое указывает на Анну. Несчастья с семьей Каро – взбесившаяся собака, только чудом не убившая младшего сына, пропавший в лесу Генрих; Мишель уверен, что всё это козни цыганки, что она мстит ему за расстроенный роман с Конрадом. Николь Янг, слегка помешавшаяся после потери ребенка, тоже утверждает, что Анна всему виной

– «бабка у неё была ведьма, и сама она – ведьма!». Без лишних сомнений к ним присоединяется Эндрю Смит, староста, а значит, и все его сыновья. Час на разогрев, и вот, возбужденная толпа направляется к дому Анны, пока не слишком-то представляя, что ей делать дальше.

Тем временем, Брук Скиннер спешит в резиденцию, сообщить господам, что напуганные селяне собираются сделать что-то очень нехорошее. Если кто-то не вмешается, что может случиться непоправимое.

Добравшись до дома Анны, толпа останавливается в нерешительности. Что делать-то? А тут ещё и сама цыганка показывается из дверей, насмешливо – «*сколько дорогих гостей!*». Решимость свершать правосудие тает на глазах. И тут, взвизгнув и оттолкнув с пути Анну, Николь Янг бросается в дом. Несколько мгновений и она появляется обратно, торжествующе сжимая в руках окровавленную распашонку – «*я знала, я знала, это она, ведьма, съест её!*» (одежонку Николь принесла с собой, планируя «найти её», если ведьма окажется слишком изворотливой). Больше доказательств не требуется, Анну хватают и связывают. В доме обнаруживаются подозрительные предметы (старухины).

Осталось решить, что делать? Николь припадочно кричит – «*костер, на костер её!*». Ответственность на себя никто брать не хочет, решают устроить дознание. Анна ни в чем не сознается. Отводят в башню, сковывают руки за спиной, отдельно сковывают большие пальцы рук и ног. Приковывают в центре подвального этажа, вокруг насыпают круг из соли. Долго совещаются, после чего решают вызвать из ближайшего города священника и полицейских.

Скорее всего, границы закроются до появления официальных лиц, так что проблему всё же придется решать самостоятельно. Ведьма, без сомнений, вызвала шторм для того, чтобы защитить себя. Значит, надо с ней расправиться, тогда всё её колдовство закончится.

Лодка-призрак

Как только Лота сможет летать, её план вступит в финальную стадию. Каждую ночь Тирса привозит на остров жертву, потом прилетает Лота и совершает ритуал. Это происходит около развалин храма на острове. Место считается проклятым, и местные жители там никогда не появляются. Небольшая укромная бухточка, почти незаметная тропинка через кустарник и густой лес, наконец, сами развалины. Это то самое место, где отец Майкла а потом и сэр Реджинальд проводили свои ритуалы. Сейчас алтарь осквернен и используется в прямо противоположных целях.

Лота пока не осознает, что пробуждает спящее божество. Она уверена, что ритуал даст власть ей. Тирса просто выполняет её волю, без размышлений. Он осторожен, впрочем, осознает, что опасность невелика. Лодочка быстрая, гребет он хорошо, в темноте его сложно заметить. Маршрут всегда один и тот же, он выплывает из небольшой протоки к северу от Дэвин-Гра, проплывает мимо деревни в безопасном, по его мнению, удалении, после чего выгребает к островам. Это около четырех миль, и дорога занимает около полутора часов. Так как ритуал должен начинаться в полночь, то выплывает он около десяти.

Жертв по Лотиным расчетам потребуется девять, пока что у неё есть гонец Вильяма, два мелких торговца, захваченных на дороге в Дэвин-Гра, похищенный охотник. Требуется ещё пять, а время не ждет. Время осторожничать прошло, в дело пойдут все, кого она сможет добыть. Пропадать будут и рыбаки (не без помощи Дэзила) и охотники (стараниями Тирсы). Люди перестанут выходить из деревни, и тогда Лота придет к ним сама.

Как заметить Тирсу? Во-первых, он плывет не так поздно, ещё не полная темнота. Во-вторых, в одну из первых ходок его заметит Скот Крамп, о чем тут же всем и расскажет: *«лодка, незнакомая, а ещё, вроде как, плакал там кто-то»*. На фоне похищений это, по меньшей мере, должно вызвать подозрения. Спаси человека, замедлить пробуждение Хе-Гастуры, в общем, Тирсу стоит остановить. Возможно, проследить его на обратном пути до логова и остальных пленников. Попробовать взять живым и допросить, но разговорить очень сложно.

Если Тирсу нейтрализовать, то жертв станет перевозить Дэзил, или, в крайнем случае, сама Лота. В принципе, она может поднять в воздух ещё одного человека, но ей это неудобно.

Месть ведьмы

Как только партия начнет серьезно мешать Лоте, та постарается доставить им как можно больше неприятностей. Ослабить, прогнать из деревни, захватить кого-то в качестве жертвы.

Магия крови. В первую очередь, ведьма попытается добыть необходимые компоненты для того, чтобы сделать магические куклы. Сила куклы прямо зависит от того, какие из необходимых компонент (волосы, ногти, кожа, телесные жидкости) получилось достать. Если все компоненты собраны (но это очень непросто), то власть полная, через куклу можно убить. Ниже перечислены возможности, которые ведьма получает через куклу. Кратковременный эффект проявляется непродолжительное время после втыкания иглы, долговременный держится постоянно, пока игла не вынута. За раунд ведьма может воспользоваться только одной куклой, вызвав все эффекты, на которые эта кукла уже способна.

Компоненты	Возможные эффекты
Волосы	Кратковременный эффект (3d4 раунда): частичная слепота (-4 to hit) Долговременный эффект: мешающая головная боль (-2 Wis, -2 Int)
Ногти	Кратковременный эффект (3d4 раунда): слабость в руках (-8 Str) Долговременный эффект: тремор в конечностях (-2 Dex)
Кожа	Кратковременный эффект (3d4 раунда): чудовищная потливость, каждый раунд [Ref DC 12] есть вероятность того, что оружие выскользнет. Долговременный эффект: сыпь, фурункулез (-4 Cha)
Кровь/ Желчь	Кратковременный эффект (2d4 раунда): режущая боль в сердце, страшно даже пошевелиться, не говоря уже о том, чтобы отвлечься (-4 ко всем статсам) Долговременный эффект: гемофилия (любая рана приводит к кровотечению, 1 hp/round, [Fort DC 16] to stabilize или перевязка)
Моча	Кратковременный эффект (3d4 раунда): головокружение, каждый раунд есть вероятность потерять равновесие и упасть [Con DC 12] Долговременный эффект: недержание (минусы очевидны ☺)
Кал	Кратковременный эффект (2d4 раунда): режущая боль в животе (-4 Dex, -4 Str) Долговременный эффект: боли в животе и отсутствие аппетита (-2 Con)
Слюна	Кратковременный эффект (3d4 раунда): приступ удушья ([Will DC 14] чтобы заставить себя перестать кататься по полу и сделать что-то в этом раунде) Долговременный эффект: постоянно пересохший рот, сложно говорить [Concentration DC 12] при каждом кастинге с вербальными компонентами.
Предмет одежды	Кратковременный эффект (3d4 раунда): потение кровью (-1 hp в раунд) Долговременный эффект: чесотка (-2 Wis)
2 любые	Кратковременный эффект (3d4 раунда): [Will DC 14] паралич одной конечности
3 любые	Кратковременный эффект (3d4 раунда): [Will DC 14] ведьма перехватывает контроль над одной конечностью жертвы

4 любые	Долговременный эффект: предчувствие смерти, обреченность [-1 luck bonus]
5 любых	Ведьма может приблизительно определить в каком направлении и насколько далеко находится жертва. Ведьма может читать оформившиеся мысли жертвы (обычно так формулируется только то, что потом произносится вслух).
6 любых	Кратковременный эффект (2d4 раунда): [Will DC 15] полный паралич жертвы
7 любых	Кратковременный эффект (2d4 раунда): [Will DC 16] полный перехват контроля над телом жертвы
8 (все)	Ведьма может убить жертву через куклу [Fort DC 12].

Лота не собирается пользоваться куклами, пока Ребекка успешно собирает нужные ей ингредиенты, если не возникнет явной в том необходимости. С разоблачением служанки необходимость выжидать исчезнет, и Лота ближайшей ночью отправится в свою хижину на болтах, где и завершит ритуал. Во время ритуала, пока куклы обретают свою силу, жертвам чудится отдаленный звук бубна. После того, как кукла готова, достаточно воткнуть в неё несколько иголок, и на несчастного обрушатся все эффекты от проклятья.

Ребекка. Скорее всего, к сбору необходимых для создания кукол компонент Лота привлечет Ребекку Гуд, к этому моменту полностью подвластную её воле.

Некоторое время, пока партия не осознает, что за отходами своей жизнедеятельности надо следить, Ребекка будет безнаказанно собирать всё, до чего сможет дотянуться. Моделировать это можно обобщенным броском на удачу (d20, утром и вечером, 1-10 значит, что Ребекка что-то добыла, 20 – что попытка замечена) и случайным выбором того, что ей попало. Есть шансы заметить определенные странности, но проблема в том, что все действия Ребекки неплохо вписываются в обычные обязанности служанки.

1. Служанка аккуратно собирает волосы с подушки. Прибирается, это хорошо, но почему она так испугалась, когда ты вошел?
2. В комнатах появились ночные горшки. Странно, что об этом никто не позаботился раньше.
3. Пропал какой-то предмет одежды, предпочтительно из нижнего белья. Вероятно, забрали на стирку и потеряли в процессе?
4. Служанка предлагает свои услуги в качестве маникюриста.

Акт шестой: тучи сгущаются

Краткое содержание

На Дэвин-Гра обрушивается шторм, границы закрыты, хотя поначалу это и не очевидно. В деревне творится чертовщина, и уже нет никаких сомнений в том, что всё это происходит на самом деле. Логика отказывает в этом месте, где суеверия оказываются полезнее научных знаний. Начинают пропадать люди. Жители деревни в панике. Разобраться с происходящим необходимо, это вопрос выживания. Найти ведьму и уничтожить её – это кажется единственным выходом. Лота продолжает ритуал, всё новые жертвы попадают в её болотное логовище. А мертвые, тем временем, начинают вставать из могил.

Задачи и цели: партия попала в западню, границы Дэвин-Гра закрыты, и вопрос мотивации отпадает, отныне её движет самый сильный из инстинктов – инстинкт самосохранения. Сейчас основные враги – это страх и неизвестность. Кто враг? С кем бороться? И как? На эти вопросы надо найти ответы. Найти ответы и выжить в процессе.

Заметки для мастера: не так важно, уничтожит партия Лоту на данном этапе, или нет, она – лишь одна, и не самая значительная из столкнувшихся на этом клочке сил. К концу этой части партия должна осознать, что ситуация значительно сложнее, чем это казалось поначалу, и что придется очень постараться для того, чтобы спасти свои жизни и души.

Границы закрываются

Как только Лота приносит вторую жертву (если ничто не помешало, то на следующую ночь после похищения ребенка), границы Дэвин-Гра закрываются. Это то самое, чего она так ждала! Поселок отделен от остального мира и теперь Дэвин-Гра в её власти. Ритуал надо завершить, если верить записям в книге старого Клиффа Гудвина, это необходимо для закрепления эффекта. Там не менее, самое сложное уже позади. Есть причина порадоваться и выпить бокал-другой настойки мухоморов.

Персонажам игроков и жителям деревни факт закрытия границ станет очевиден не так сразу. Да, начался шторм, удивительно, но его граница проходит как раз по реке, тучи висят, как привязанные. Бывает всякое, наверное, пройдет и это. Река бурлит, раздувшийся поток сорвал мост, перебраться на другую сторону сложно. Но если всё же перебраться, или добраться до границы лесом, то становится понятно, что это не просто шторм. Стена тумана, плотного, липкого, преграждает дорогу. Он почти не пропускает звуки, в нем легко заблудиться, но, почему-то, всегда в результате выходишь обратно к Дэвин-Гра.

Зона отчуждения, насколько она велика? Границу можно определить довольно четко, и, что любопытно, она в точности соответствует границам старых эльфийских владений, проходит прямо по старым стелам, которыми эти границы обозначены. Стелы стоят до сих пор, заросшие мхом, скрытые разросшимся кустарником. Южная граница зоны проходит по Блэкуотеру, северная – на полпути между озерами Найтон и Хокли-Хит. Внимательный наблюдатель может заметить, что граница шторма формирует вытянутый овал с центром где-то на островах в озере Найтон.

Леди Гвендолин уезжает

Вскоре после того, как границы закроются, Джиму, формально слуге, а по факту телохранителю леди Гвендолин, станет очевидно, что из Дэвин-Гра надо спасаться. Леди Гвендолин существо в высшей степени инертное, ей давно уже скучно здесь, ей страшно, но сама она никак не может решиться уехать. Вот вместе со всеми – другое дело. И вот, Джим решает, что пришла пора выполнить данное родителям обещание и вытащить их дочку из очевидно мерзкой передраги. Рано утром у персонажей будет шанс услышать из-за закрытой двери комнаты леди Гвендолин возбужденные голоса. Джим настаивает, что надо срочно уезжать – *«мы уезжаем сегодня же, вне зависимости от того, поедет кто-то ещё из господ, или нет, это не обсуждается!»*, Гвендолин вяло сопротивляется – *«но Джим, может быть, подождем ещё несколько дней и поедем со всеми?»*. В результате за завтраком леди Гвендолин объявляет о том, что уезжает сегодня днем, очень надеется, что ей составят компанию, но если нет, то она поедет и одна. Там, конечно, дождь – что же, если коляска застрянет, то дальше поедем верхом.

Попытка, увы, обречена на неудачу – мост снесло, через реку не перебраться. Другого пути в обжитые места нет, и через лес пробираться нет смысла – всё равно упруешься во всё тот же Блэкуотер. И даже решительный Джим не может ничего этому противопоставить, попытка форсировать бушующий поток кажется даже более опасной, чем ещё несколько дней жизни в Дэвин-Гра. Мокрые и грустные, беглецы вскоре возвращаются назад.

Похороны Джо Фишера

Старый Джо Фишер умер. Давно жаловался на сердце, и вот, ему пришло время. Если кто-то из партии интересовался «Проблеском» и процессом его починки, то он наверняка видел Джо, милейшего старикана, единственного в деревне человека, который хорошо разбирался в корабельном деле. Увы, теперь дело пойдет медленнее, а результат будет хуже.

Уоррен сообщит это печальное известие Вильяму и всем тем, кто занимался «Проблеском» – *«увы, сэр, плохие новости, старый Джо Фишер преставился, грудная жаба, сэр; сейчас отпевают, скоро будут хоронить»*. Действительно, в церкви народ, Том отпевает покойника, с чувством, но не совсем по канону. Гроб закрывают и несут на кладбище, сын покойного, старший внук и ещё пара крепких мужиков. Здесь близко, могила уже готова. Опускают, зарывают. Людей пришло много, наверное, почти все взрослые деревни. Молчат. Стоят под тяжелым небом, угрюмые, серые.

Складывают небольшой костер – сноп сена, стружки. Зажигают. Густой, черный дым стелется по земле, будто бы боясь подняться в небо. Люди мрачнеют ещё больше, шепчутся – плохая примета. В костре сено, на котором лежал покойник, и стружки от гроба, если дым от такого костра стелется по земле, значит, умерший «заберет» с собой кого-то еще из членов семьи. Значит, будут ещё смерти. Женщины начинают плакать, настроение становится совсем уж невыносимым, и тут, как по команде, все расходятся. На кладбище появилась ещё одна могила. Впрочем, с Джо Фишером, скорее всего, ещё придется увидеться...

Лес в панике

Вскоре после закрытия границ, вероятнее всего ближайшей ночью, деревню заполонят дикие животные. Похоже, что они бегут из зоны ливня, напуганные и

агрессивные. В мертвом окне шторма, в деревне и окружающих её лесах, сейчас скопилось невиданно много зверья, животные чувствуют, что происходит что-то очень нехорошее, но им некуда бежать, и они настолько напуганы, что забыли о своем страхе перед людьми. Некоторые животные, в основном хищники, непривыкшие к жизни в постоянном страхе, обезумели, и готовы бросаться на всё, что движется. Ночью деревню разбудят крики животных, наступает утро, но звери всё так же бродят по улицам. В дома и резиденцию им не пробраться, но и людям не выйти. Эндрю Смит с сыновьями и те охотники, что смелее, попробуют очистить деревню. Господа, тем временем, заперты в резиденции, прямо перед воротами обосновался большой, злой медведь.

Звери – это не враг и не особенно большая проблема, постепенно они успокоятся и уйдут из деревни. Тем не менее, это причина быть осторожным и не ходить по одиночке, и, к тому же, возможность немного пострелять по живым целям.

Wolf; CR 1/2; Medium-Size Animal; HD 1d8+2; hp 6; Init +2; Spd 50 ft.; AC 14; Atk +2 melee (1d6, bite); SV Fort +4, Ref +4, Will +1; SA: Trip; SQ: Scent; Str 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6; Skills: Hide +3, Listen +6, Move Silently +4, Spot +4, Wilderness Lore +1. Feat: Weapon Focus (bite).

Black Bear; CR 2; Medium-Size Animal; HD 3d8+6; hp 19; Init +1; Spd 40 ft.; AC 13; Atk +6 melee (1d4+4, claw); Full attack +6 melee (1d4+4, claw) x 2, +1 melee (1d6+2, bite); SV Fort +5, Ref +4, Will +2; SQ: Scent, Low-light vision; Str 19, Dex 13, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6; Skills: Climb +4, Listen +4, Spot +4, Swim +8. Feat: Endurance, Run.

Boar; CR 2; Medium-Size Animal; HD 3d8+12; hp 25; Init +0; Spd 40 ft.; AC 16; Atk +4 melee (1d8+3, gore); SV Fort +6, Ref +3, Will +2; SA: Ferocity; SQ: Scent, Low-light vision; Str 15, Dex 10, Con 17, Int 2, Wis 13, Cha 4; Skills: Listen +7, Spot +5. Feat: Alertness, Toughness.

Viper, AC 17, 1 hp, bite +5, damage 1 hp, poison (Fortitude DC 11, constitution damage 1d6/1d6). Гадюки тоже сползлись в деревню, можно наткнуться на змею прямо на дороге, они не пытаются прятаться.

Осквернение церкви

Уверенная, что пока по улицам деревни бродят дикие животные, никто и носа не покажет из дома, Лота решает разобраться с церковью. Это единственное место в деревне, куда она не может свободно проникнуть – аура святости причиняет ей боль и отталкивает. Кроме того, церковь, как твердыня бога-антагониста, ненавистна Хегастуре, уничтожить враждебное влияние, а потом, когда она станет обычным зданием, использовать под свой храм – вот это будет шутка! Так что ночами, во сне, Хе нашептывает Лоте – «оскверни её, оскверни церковь», – и та, считая это исключительно собственным желанием, жаждет исполнить.

Итак, воспользовавшись паникой, в компании Грова, с которым никакие звери не страшны, и Тирсы, вооружившись трехлитровой склянкой оскверненной святой воды (полагаю, что на это дело пошла кровь того самого младенца, которого Лота похитила несколько дней назад) и костяной мукой, она направилась к церкви. Разбрызгивая мерзкую жидкость, сминая ауру святости, Лота медленно продвигается к входу в церковь, и дальше – к алтарю. Читает задом наперед молитвы, произносит какие-то заклятья. Гров, тем временем, подчинил медведя, кабана и трех волков, они

стоят на дороге к церкви, готовые броситься на любого, кто помешает церемонии. Сам Гров стоит чуть сзади и без необходимости или особо удачной возможности в бой не полезет. Тирса прячется неподалеку, он готов стрелять из лука, или, если потребуется, использовать свою чару fear. Ритуал потребует около часа времени.

Тем временем, Том, проснувшийся от шума на улице, замечает, что у церкви происходит что-то нехорошее. Темная фигура в плаще с капюшоном, огромный волк с горящими глазами, звери, замершие, как статуи на дороге, зловещие песнопения. Что-то нехорошее делают с церковью, и это страшно. Собрав всю свою смелость, помолившись, Том бегом, дворами, стараясь не попасть в зубы волкам, бежит в резиденцию. Уже у самых ворот его почти настигает медведь, но, оставив в его зубах штанину и кусок бедра, мальчишка перебирается через забор и вот он уже, что есть сил, стучится в дверь.

Скорее всего, к этому моменту в резиденции уже не спят – вой и рычание доносятся с аллеи достаточно громко. Эдвард, Вильям и Роберт сразу же соглашаются на вылазку. Леди Мириам рвется, но Вильям запрещает. Сэр Томас колеблется, было бы неплохо его убедить [Diplomacy DC 16] – он неплохой лучник, а с ним ведь ещё и Сэм, размеры которого внушают уважение. По дороге к церкви, если идти по улицам, придется отогнать несколько животных (1d6 штук, 1d4 медведь/кабан/волк/змея). Можно пробраться дворами, там почти безопасно. На улице темно, луна слегка проглядывает сквозь облака, но этого недостаточно: враги все видят в темноте, а вот РС без специального освещения будут бить по врагам с 20% concealment. Лота до поры до времени не будет отвлекаться от церемонии, потом скажет scare, и, если дела пойдут плохо, постарается убежать. Она в плаще, так что лица не видно.

Если Лоте не помешали, то наутро ничего святого в церкви не остается. Стены забрызганы кровью, тяжело, мерзко пахнет, а на алтаре, надетая сверху на перевернутый крест, висит детская головка. Внутри почти невозможно находиться, невыносимо давит, мутит, звенит в ушах, и больше всего хочется с криком убежать – или грохнуться в обморок, что с успехом и проделывают местные жители. Никакой святости тут более не ощущается, больше в Дэвин-Гра нет церкви, а значит, нет места, где можно укрыться от зла.

На данном этапе это desecrate, который снимет существующий consecrate. Когда церковь займет аватара Хе-Гастуры, он наложит дополнительный desecrate, который даст следующий эффект: +2 hp к каждой кости, +2 ко всем броскам, атакам и повреждению, -6 turning checks всей нежити в радиусе 50 футов.

Теперь я здесь хозяйка!

Если Лота почувствует, что никто в деревне ей уже не страшен, если господа боятся и сидят у себя в резиденции, или наоборот, демонстративно делают вид, что они здесь самые главные (Лоту просто спровоцировать), то она перестанет скрывать свою сущность и громко объявит – *«теперь я здесь хозяйка!»*. Пройдет по всем улицам в компании Грова и пары медведей, стуча в двери и вызывая народ на сбор. Пойдут все, кроме Смитов, Эндрю заявит, что не намерен слушать старую каргу, и дверь не отопрет. Господ Лота, пожалуй, звать не станет – пока ей ещё страшновато. Пусть себе сидят в резиденции. – *«Вы все мои, я теперь ваш царь и бог, молитесь на меня, ублажайте меня, бойтесь меня, трепещите, надейтесь, что я не вспомню старые обиды! Теперь вы все живете под моим крылом, и только моей волей живы – отныне и навсегда! Сегодня к вечеру я жду от вас человека – мне нужна жертва, выберите сами, а не выберете – я возьму сама!»*. И, конечно же, мерзкий хохот...

Теперь Лота не прячется, она гордо рассказывает по улицам в сопровождении Грова, медведей и, иногда, Тирсы. Большинство жителей боится, старается не попадаться на глаза и не злить, семейство Крамп и Ребекка Гуд пытаются выслужиться, Смиты подчиняться не намерены, попросят помощи у господ. В жертвы определяют для начала Анну (если ещё не сожгли), потом её старую бабу, потом Тома, потом семью Янг (всё равно пришлые, чужие люди).

Дом Лоты теперь её резиденция и крепость, теперь он окружен пятиметровой полосой мерзкой грязи, замешанной на обломках костей (перманентный grease), все кусты норовят схватить непрошеного гостя (entangle), а около входа стоят два медведя, по поведению более всего напоминающие зомби.

Болотное логовище

Рано или поздно персонажи столкнутся с необходимостью достать ведьму в её логове. По крайней мере, для того, чтобы избавиться от проклятий, который та навела на них через магические куклы.

Хижина стоит на острове посреди болота, примерно в семи милях от Дэвин-Гра. Путь через болота очень опасен, не зная дороги лучше даже не пробовать. Есть некоторый шанс проследить за Тирсой или Гровом, но он невелик. Другой, более реалистичный вариант – добраться до хижины по воде. Лабиринт узких протоков и заросших озер пронизывает лес и лежащие за ним болота, одна из протоков, совсем узкая, заросшая тростником, ведет к цели. Именно по ней выплывает Тирса, когда везет очередную жертву к храму. Без карты или проводника разобраться в этом лабиринте крайне сложно, однако, с помощью местных рыбаков задача упростится.

Нед Крамп, семнадцатилетний балбес, несколько месяцев назад встретил на болотах дьявола. Чешуйчатое чудовище с громадной пастью и горящими глазами (Дэзил решил отвадить назойливого рыбака) вылезло из зарослей камыша, нырнуло в черную, торфяную воду и, спустя мгновение, вынырнуло уже у борта лодки. Бросив удочки, незадачливый рыбак изо всех сил погреб подальше от проклятого места, и, как рассказывал потом, спасся лишь чудом. Веры Неду немного, проще поверить в то, что он взял с собой бутылку сивухи, растерял по пьяни удочки и придумал эту историю, чтобы хоть как-то оправдаться.

Поговорив с рыбаками, можно понять, что часть леса и болот считаются нехорошим, проклятым местом, и рыбаки там не плавают. Все прочие протоки хорошо изучены, и можно быть уверенным, что никаких ведьм там не живет. Довести до проклятых мест несложно, но и там ещё есть, где заблудиться. Нед Крамп, как рассказывают, ловит даже в этих проклятых местах. Вернее, ловил до той памятной встречи. За небольшую сумму денег он проведет по проклятым местам и покажет место встречи с так называемым дьяволом. Дальше он плыть отзывается, но, до логова Лоты там уже недалеко.

И вот, очередная протока выводит в небольшое озерцо. Черная, как нефть, вода, мертвые деревья вокруг, тростник в два человеческих роста. Небольшой островок посреди озера, на нем, скрытая зарослями тростника, приземистая хижина. Под ногами чавкает, пахнет гнилью, зудит мошка. В хижине несколько старых, деревянных клеток. В клетках лежат люди. Они связаны, и, похоже, одурманены – с трудом двигаются, неразборчиво говорят. Это похищенные, все те, кто остался в живых. Больше в хижине ничего нет, очевидно, что это ещё не логово.

Дальний берег озера чуть выше и чуть суше, чем окружающее болото. В укромном заливице, в тростнике, стоит пара лодок, пара бревен за причал,

небольшая тропинка ведет куда-то вглубь. Мокрый тростник справа и слева, при каждом шаге сбрасывает на неожиданных гостей потоки воды. Сто шагов, и тропка выводит на свободное от растительности место. Несколько мертвых деревьев и старая, почерневшая от времени хижина. В центре хижины – столб (дорога духов), на нем вырезаны сложные узоры, он черен от старой крови. На полках разложены куклы, их много, похоже, почти на всех жителей деревни. Там же куклы персонажей. На отдельной полке кукла сэра Реджинальда, в сердце воткнута игла, рядом кукла Генриха Каро. Мешочки с травами, высушенные человеческие пальцы и прочие подозрительные компоненты. На крюке висит грязный, рваный, когда-то красный с черными звездами плащ.

Куклы не так просто уничтожить, ведь повреждения кукле в некотором объеме передадутся и прототипу. Пожалуй, проще всего их спрятать, так, чтобы их никогда не нашли.

Если Лота узнает о готовящемся нападении на своё логово, то она постарается не допустить его разорения, или, в крайнем случае, эвакуировать самые ценные компоненты и магические куклы. В протоках есть шанс встретить Дэзила, который попытается напугать визитеров, или, если не получится, перевернуть лодки и утопить пассажиров. На маленьком островке с пленниками есть шанс застать Тирсу, который сбежит, как только поймет, что шансы не на его стороне. В тростнике по пути к хижине может ожидать засада, скорее всего, Гров с несколькими волками или медведями.

Незнакомец извне

Очередным утром прямо на дороге, недалеко от кладбища, нашли человека. Он сильно изранен, и судя по следам, приполз из леса, но так и не смог добраться до ближайшего дома – силы его оставили окончательно. Долго никто не решался подойти к незнакомцу, пока, наконец, сердобольная Хедвига Бакли с помощью Эрла Хантера кое-как не перевязала несчастного и не устроила у себя дома. Держать этого, судя по всему, лихого человека у себя дома она не очень-то хочет, так что к вечеру Эрл отправляется в резиденцию, мол, объявился странный незнакомец, перевязали, судя по всему, поправляется, а теперь, может, заберете к себе?

Таинственный незнакомец, увы, на самом деле лихой человек. Это наемный убийца, подсланный сэром Мэлхью по Вильямову душу. По дороге в Дэвин-Гра его вместе с напарником настиг шторм, они блуждали по лесу, в тумане, несколько дней, отбиваясь от бешеных волков, выбираясь из каких-то болот, перебираясь через речки. Напарник погиб день назад, а сам Мартин на последнем издыхании всё же выбрался к деревне. Для начала он намерен залечить раны и разобраться, что здесь вообще происходит. Убедившись, что единственная понятная ему сила в этих местах – это намеченная жертва и её друзья, он попытается к ним присоединиться. Если это получится, то он будет честно делать всё, что в его силах для того, чтобы выбраться из проклятой деревушки. А вот его дальнейшие действия зависят от того, как покажет себя сэр Вильям и остальные персонажи. Либо выполнит заказ, либо просто тихо уйдет, либо, если у него будет серьезный повод для благодарности, сдаст сэра Мэлхью. Если же к этой группе прибиться не удастся, то, скорее всего, он присоединится к новообразованной церкви Хе-Гастуры.

Martin, male human rogue 4; CR 4; medium humanoid, AL NE; 29 лет; HD 4d6+8; hp 24; Init +7; Spd 30 ft.; AC 18/t13/ff15 (Studded Leather +2); SV Fort +3, Ref +9, Will

+2; BAB +3; Atk +7 ranged (1d6+2/20x3, shortbow); Atk +4/+4 melee (1d8+3/19-20x2, scimitar +1; 1d6+3/19-20x2, short sword +1); Str 14, Dex 17, Con 15, Int 10, Wis 13, Cha 12; SQ: Sneak Attack +2d6, Evasion, Uncanny Dodge; Feats: Improved Initiative, Lightning Reflexes, Alertness, Ambidexterity, Two Weapon Fighting. Skills: Hide +10, Move Silently +10, Open Locks +12, Listen +9, Search +9, Climb +7, Spot +9, Sense Motive +6, Disable Device +11, Use Magic Device +6.

Невысокий, жилистый, какой-то разболтанный в движениях, с неприятно бегающим, неуловимым взглядом, он не производит впечатления надежного и, тем более, хорошего человека. Длинные, спутанные курчавые волосы, борода, несколько шрамов на лице, пристрастие к блатному говорку, странные шутки – всё это заставляет чувствовать себя в его присутствии как-то неуверенно.

При первой возможности Мартин отправится в лес, он жаждет найти свою экипировку, которую сбросил неподалеку, когда стало совсем худо. Это +1 scimitar, +1 short sword, mighty [Str 14] composite shortbow, 10 arrows, 10 arrows +1, 10 arrows of fire (+1d6 fire damage), 2 potions of spider climb, potion of darkvision, potion of neutralize poison. Его доспех (studded leather +2) был на нем, когда он приполз в деревню.

Акт седьмой: беспокойное ожидание смерти

Краткое содержание

Дэвин-Гра оказался ловушкой, нет выхода, похоже, партии придется разделить участь деревни, какой бы она не была. Уже понятно, что Лота Картер вовсе не основной враг, сейчас, когда ситуация вышла из-под контроля, она сама растеряна и не знает, что делать дальше (даже если она всё ещё жива). С каждым днем ужас всё плотнее наваливается на деревню, кажется, что давит темное небо, а воздух густеет; что-то злое просыпается. Вера отказывает, вокруг сумасшедшей старухи собирается группа селян, ночами они молят неведомых демонов о снисхождении. К ним приходит таинственный вестник: спасутся лишь те, кто будет молиться новому богу. Люди слабы, есть ли смысл бороться за их души? Мертвые поднимаются и гуляют по деревне, как у себя дома. Их движение упорядочено, можно выделить враждующие группы. Что же, черт возьми, происходит? Где искать ответ? Может быть, стоит вспомнить о покойном сэре Реджинальде и не менее покойном отце Майкле, какую тайну они скрывали?

Задачи и цели: научиться выживать в новых условиях, удержать как можно больше людей в истинной вере, защитить церковь от новых посягательств, окончательно разобраться с Лотой (если этого ещё не сделано), узнать правду про Хе-Гастуру и подготовиться к ритуалу.

Заметки для мастера: всё очень печально, безысходно, сплошные потери, и никакого просвета. Остается ждать встречи с неизбежным, и только у самых сильных людей остается воля что-то предпринять.

Вера отказывает

Ценнее всего та вера, которая проносится без потерь через самые страшные испытания. Однако же, не всем это по силам. Соблазнительно искать помощи у суеверий, у темных сил – они так близко, а бог – где он?

И вот, по деревне проносится слух – старая Ангелина Кук видела вещий сон, она собрала несколько подруг и ночами, когда все добрые люди спят, устраивает богопротивные шабашки. Говорят, ей явился черт, рассказал, что скоро деревня провалится прямо в ад, и тем, кто заранее откажется от бога, там будет снисхождение. Люди осуждают. Но не торопятся что-то делать, наоборот, с каким-то извращенным вождением смакуют детали ужасных ритуалов, раздувая их безмерно.

Действительно, вокруг Ангелины образовалось что-то вроде секты: это Дафна, Марта и Регина Каро, Николь Янг и Мег Крамп. Каждую ночь в полночь они собираются во дворе заброшенного дома (3), где Ангелина рассказывает о грядущем приходе «Черного Мессии», после чего режет курицу и посвящает эту жертву «Неназываемому». В исполнении деревенских женщин всё это выглядит достаточно безобидно, хотя и не перестает быть зверской ересью. Но Ангелина пугает, похоже, ей действительно бывают видения, в своей вере она фанатична. – *Грядет новое пришествие! Придет черный мессия! Он поведаст нам настоящее имя бога! Кто поверит в него – спасется! Прочие погибнут в мучениях!*

На удивление, есть эффект – подчиненные Хе-Гастуре твари предпочитают не трогать членов новой секты. Понемногу эффект усиливается, причем те, кто пришел первым получают больше. Ангелина со временем получит возможность творить

небольшие чудеса. С приходом Боба Девоншира секту можно смело переименовать в церковь, и тут уже битва за души начнется всерьез. Основная проблема людей в отсутствии священника, может быть, если никто другой не займет место духовного лидера, сэр Роберт восстановится в вере и поведет верующих за собой. А на дверях домов, тем временем, продолжают появляться символы Хе-Гастуры, такие дома нежить обходит стороной...

Подземелье под церковью и тайна отца Майкла

Церковь, ровно, как и дозорная башня, были построены в первые, беспокойные годы после основания Дэвин-Гра. Именно в них можно было укрыться в случае нападения врага. Сначала была построена церковь, спустя два года – башня. Ещё через год вырыли подземный ход, связавший оба здания.

Шли годы, угроза нападения на деревню более не воспринималась всерьез. Кто-то из местных священников решил использовать подземный ход и сопутствующие помещения для хранения церковных реликвий, места надежнее просто нет, а в случае необходимости всё под рукой. Колодец в цокольном этаже башни, откуда начинается подземный ход, был наглухо закрыт тяжелой дубовой крышкой. В проходе из подвала церкви поставили металлическую решетку.

Шли десятилетия, и о подземном ходе забыли. Те, кто его строил – умерли, а потом умерли и их дети, а внуки, доживающие сейчас свой век в Дэвин-Гра, ничего не знают. О подземелье знают лишь Мортенсы (Вильям помнит какие-то рассказы про подземный ход между башней и церковью, но воспринимает это, как очередную сказку) да местные священники, тщательно хранящие тайну.

В одной из комнаток за алтарем церкви начинается каменная лестница в подвал. Она спускается вниз примерно на шесть метров, выход в подвал перегорожен старой металлической решеткой [Break DC 22, Hardness 8, 35 hp]. Ключ от навесного замка [Open Locks DC 25], на который заперта решетка, есть у Тома, Эндрю Смита и у Уоррена (это один из ключей со связки сэра Реджинальда). Подвал большой, это несколько комнат, где когда-то хранился большой запас еды и припасов на случай осады. Сейчас комнаты завалены старой церковной утварью, там пыльно и неудобно. В небольшой камере справа от лестницы хранятся несколько голов сыра и дюжина окороков. В дальней комнате до сих пор хранится небольшой запас оружия – несколько ржавых мечей и щитов, пять арбалетов с прогнившими струнами и два ящика болтов. Вход в подземелье (простая деревянная дверь без замка) замаскирован большим шкафом со старыми облачениями [Search DC 16]. Дверь старая, но петли смазаны, видимо, ей не так давно пользовались. Начинается подземный ход, это квадратный коридор примерно двух метров в поперечнике, земляные стены, частая дубовая крепь, сухо и чисто. В пяти метрах от двери вы упираетесь в очередную металлическую решетку [Break DC 24, Hardness 10, 45 hp], она заперта, снаружи навешен тяжелый старинный замок [Open Locks DC 27]. Том ничего не знает про проход, решетку и ключ от замка, но вспоминает, что отец Майкл не расставался с большой связкой ключей, он ещё удивлялся – что они все отпирают. Эту связку после смерти священника забрал сэр Реджинальд, сказав, что отдаст их преемнику отца Майкла. Судьба этой связки неизвестна, Уоррен ничем не может помочь, ни на теле, ни в комнате сэра Реджинальда этих ключей не было.

На самом деле сэр Реджинальд спрятал эти ключи, спрятал так, чтобы они всегда были под рукой. В музее, комнате непосредственно под кабинетом, в ~~части акулы (рыба-молот, также известна, как ключ-рыба), эта связка до сих пор и лежит.~~

За решеткой коридор продолжается, через десять метров от него ответвляется ещё один проход, несколько уже, а ещё через двадцать он упирается в очередную железную решетку. Эта решетка меньше, всего около полутора метров в высоту, и не заперта, просто плотно закрыта и приржавела, видно, что её не открывали уже долгие десятилетия [Break Open DC 20]. За решеткой открывается вертикальная шахта, в десяти метрах снизу поблескивает стекло воды, в двух метрах сверху шахта упирается в дубовую крышку. По всей высоте в стену шахты вделаны медные скобы, по ним удобно спускаться и подниматься. Как не сложно догадаться, это колодец в башне. Дубовая крышка сделана на совесть, выбить снизу её почти невозможно, зато можно вырубить сверху [Break DC 30, Hardness 5, hp 40].

Вернемся к ответвлению, оставшемуся позади. Короткий коридор расширяется в анфиладу из трех небольших комнат. Запустение, везде пыль, какие-то старые одежды, инструменты, вязанки свечей, мешочки с ладаном, и лишь в последней комнате обнаруживаются следы недавнего человеческого присутствия. Здесь почти нет пыли, вдоль стен стоят сундуки, посреди комнаты стоит большой стол, на нем листы бумаги, чернильница, перо, рядом лампа и запас масла. Старинный стул с высокой резной спинкой.

Сундук №1. Заперт [Open Locks DC 24, Hardness 5, hp 25], ключ на связке отца Майкла. Внутри праздничное облачение, старинное, побитое молью, но всё ещё величественное. Красный бархат и шелк. Облачение удивительно тяжелое, просто праздничные вериги. Основная тяжесть в золотых бляхах, которыми обшито облачение. Если присмотреться [Spot DC 18], то можно заметить на бляхах уже знакомый спиралевидный узор, похоже, что это те самые пластины, что вы видели в кабинете сэра Реджинальда, только расплюснутые. Всего около двадцати килограмм золота, около двух тысяч фунтов на современные деньги. Судя по всему, сундук не открывали уже очень давно, и даже самые древние старики не помнят, чтобы священники служили в нем. Облачение не магическое, но обладает странным эффектом, любой одевший его становится ненавистен всей нежити, подчиненной Хе-Гастуре, они чувствуют его за пятьдесят метров и атакуют, игнорируя всех прочих. Похоже, Хе до сих пор не забыл горечь своего падения, и это облачение – символ его поражения, вызывает в нем ярость. Кроме того, оно дает защиту, эквивалентную scale mail (+4 AC).

Сундук №2. Заперт [Open Locks DC 24, Hardness 5, hp 25], ключ на связке отца Майкла. Внутри книга в богатом окладе. Золото, драгоценные камни, оклад можно оценить приблизительно в пятьсот фунтов. Присутствует легкая магическая аура (abjuration). Чтение молитв (священником) из этого требника имеет эффект чары remove fear без ограничения по количеству объектов. Там же лежит тяжелый крест, дубовый, с золотой и перламутровой инкрустацией, примерно метр высотой. Оценить можно приблизительно в 300 фунтов. Магическая аура также присутствует, на сей раз enchantment. Крест несет в себе перманентный bless. Этот сундук открывали, в крест и требник – те самые предметы, которые искали после смерти отца Майкла и не могли найти, они использовались на всех праздничных богослужениях. Поиски прекратили по совету сэра Реджинальда, который уверил, что знает, где они хранятся, и сообщит это преемнику умершего священника.

Сундук №3. Заперт [Open Locks DC 24, Hardness 5, hp 25], ключ на связке отца Майкла. Внутри несколько свитков с чарами: Cure Light Wounds (x5), Protection From

Evil, Lesser Restoration (x3), Remove Disease. В отдельной коробочке лежит розовая жемчужина в серебряной оправе и с серебряной же цепочкой (Pearl of Power, 1st level).

Сундук №4. Закрыт, но не заперт. Внутри лежат мятые шелковые покровы, того, что когда-то было в них завернуто – нет. И только на дне [Search DC 12] обнаруживается одинокий зуб – желтый, очень острый, с мизинец длиной.

На самом видном месте, в центре стола, лежит лист бумаги:

«Мой друг, не грусти, улыбнись! Я умер, ну что ж, позади долгая жизнь, я устал и мне пора на покой. Помолись за упокой моей души, и приступай к делам. Береги паству, они все хорошие люди, даже семья Крамп, но опасайся Лоты Картер, эта женщина зла и опасна, боюсь, её душу уже не спасти. В деревне есть два человека, которым ты можешь открыться, это сэр Реджинальд, управляющий, и Генрих Каро. Генрих относится ко всему несколько легкомысленно, но ему можно верить. Я составил подробную карту, оставляю её рядом с этим письмом, с ней ты точно не заблудишься в лабиринте островов. Генрих был там и знает дорогу, он сопровождает меня уже не первый год. Главное – правильно определить момент. Не опоздать. Оно стремительно просыпается, и с каждым днем его сила будет расти. Как это было три года назад, я был болен и задержался с ритуалом, потом было очень сложно, пришлось спускаться вниз, в проклятое логово. Слава Богу, я справился. Не допускай такого. Смотри на уровень воды – если поднимется на метр, не жди ничего больше, отправляйся к развалинам. Я сделал засечки на сваях причала, ты легко увидишь. Кроме того, смотри на настроения и поведение людей. И ещё. Если часто ловятся мерзкие уродцы – это тоже верный признак. Говори с рыбаками. Увы, сейчас оно просыпается чаще и быстрее, когда-то я вспоминал об этом бремени раз в пять лет, сейчас же почти каждый год мне приходится плавать к развалинам. С Богом, друг мой».

Карты, тем не менее, на столе нет. Возникает ощущение, что кто-то тщательно перерыл всё, что было на столе, и взял часть записей с собой, в том числе и карту.

Секреты резиденции Мортенс

В подвале резиденции есть три камеры – небольших комнатки с крепкими дверьми [Break Open DC 24, Hardness 5, 40 hp] и замками [Open Locks DC 25, Hardness 10, 20 hp]. Зачем они там? Никто не помнит, чтобы они когда-либо использовались по назначению. Тем не менее, они там есть, двери заперты и, по официальной версии, не открывались несколько десятилетий. Если присмотреться [Search DC 15], можно понять, что одну из дверей (крайнюю правую) недавно открывали, и вообще, её открывали намного чаще, чем две остальные. Петли и механизм замка недавно смазаны. Ключи от всех трех камер есть у Уоррена, он помнит о них, хотя найти их не так просто, никогда раньше не было потребности. Дубликат ключа от подозрительной камеры есть и на связке сэра Реджинальда (на той, что была с ним, сейчас тоже у Уоррена).

На первый взгляд все три камеры одинаково заброшены и пусты. Однако, тщательный осмотр [Search DC 20] однозначно показывает, что в дальней стене подозрительной камеры наличествует хорошо замаскированная секретная дверь. Никаких рычагов и прочих видимых методов её открыть – нет. Подозрение вызывает лишь отверстие в нескольких сантиметрах от пола, круглое, диаметром с карандаш. Возможно, это скважина для ключа? На самом деле специальный ключ не нужен, достаточно полуметрового прута подходящего диаметра. Последние сантиметры входят с очевидным сопротивлением, после чего, с резким щелчком, секция стены

отходит, образуя хорошо различимый прямоугольный контур. Дальше открыть её можно руками.

Несколько метров проход идет прямо, затем поворачивает под прямым углом направо. Стены и потолок удерживает дубовая крепь, очень похожая на ту, что вы видели (возможно) в проходе под церковью. Вскоре коридор расширяется в небольшую комнату, в противоположном её конце металлическая решетка, за которой проход продолжается дальше. Тут грязно и сыро. К одной из балок на цепи подвешена старая масляная лампа, она заправлена и готова к использованию. Около выхода (и решетки) стоит узкий шкаф, в нем висит несколько старых плащей, на полке лежит ещё какая-то старая одежда, рядом стоят две пары высоких болотных сапог. Как-то совсем неуместными в таком соседстве кажутся новенький домашний халат и мягкие тапочки. Рядом с тапочками к стене прислонен металлический прут с ручкой, похоже, когда-то, пока от него не отпилили верхушку, это был сачок (открывать секретную дверь). К стене на двух цепях подвешена столешница, старая и выщербленная, в своё время на ней немало поработали. На самом её углу, немного свешиваясь, лежит кожаный планшет. Внутри подробная карта озера и центрального архипелага, особо отмечены три точки: жирным крестом южная сторона одного из центральных, больших островов, аккуратными кружками – два островка поменьше, на периферии, один из них подписан «Найтон». Кроме того, на столе стоит небольшая масляная лампа, рядом – банка с маслом (прошлого года выпуска, известной столичной фирмы, *«наше масло горит ярче, нагафа не будет!»*), там же лежит связка из подюжины факелов, длинная бухта веревки и кошка. На полу под столом лежат две лопаты, кирка и лом. Инструмент явно побывал в деле, лом слегка погнут, на лопату налипла жирная черная грязь. Выход из комнатки закрыт металлической решеткой [Break Open DC 25, Hardness 8, 30 hr] с замком [Open Locks DC 25, Hardness 10, 20 hr]. Ключ есть на связке сэра Реджинальда. За решеткой проход продолжается, постепенно опускаясь. Приблизительно через сто метров он опять расширяется, на сей раз в круглую пещерку, тут очень влажно, и дальше блестит вода – половина пещеры затоплена. На полу, на бревнах, перевернутые вверх дном, лежат три лодки, старые, но всё ещё годные; кто-то в своё время на славу их просмолил. На крюках на стене – весла. На земляном полу видны недавние канавки от кия ещё одной лодки, следы сапог. Похоже, что это помещение изначально и было задумано, как подземная гавань. В дальней, затопленной части пещеры, проход продолжается, теперь он совсем низкий, даже сидя в лодке придется пригнуть голову. К счастью, выход совсем недалеко, через пять метров своды прохода укрепляются каменной кладкой, а ещё через несколько метров проход заканчивается. Откинув влажный дерюжный полог, вы оказываетесь внутри небольшого деревянного сарайчика, сквозь щели доносится свежий воздух и виден свет. Наконец, становится понятно, что это такое: лодочный сарайчик на берегу, почти напротив усадьбы; берег здесь сильно заболочен, вокруг на человеческий рост поднимаются заросли камыша. Рядом полусгнившие развалины ещё пары таких же строений. Остается лишь открыть двери, и, пробравшись по узкому пролому в зарослях, выплыть в озеро.

Однако, вернемся в комнатку, что в начале хода. Там осталось нечто, чему требуется уделить особое внимание: сплошная металлическая дверь, обрамленная каменной кладкой. Дверь массивна, была бы в пору сейфу [Break Open DC 35, Hardness 10, 50 hr], замочная скважина, необычная, крестообразная, подразумевает встроенный замок [Open Locks DC 30, Hardness 15, 25 hr] и ключ к нему. Судя по следам на двери, её не так давно открывали, но где можно добыть ключ – непонятно. В действительности, ключ похоронен вместе с сэром Реджинальдом, его приняли за

натальный крест, которым, он, по совместительству, и является. Он до сих пор лежит в могиле, и даже если сэр Р. уже поднялся, ключ всё равно остался в пустом гробу. Альтернатива – заручиться помощью кузнеца. Для Эндрю вскрытие сейфа – работа на сутки.

За сейфовой дверью небольшая комнатка, полтора на полтора метра, с такими же металлическими стенами. Внутри – полки, по большей части пустые. На одной из них лежит что-то большое и бесформенное, завернутое в простыню сомнительной чистоты. Внутри (о, ужас!) череп с зубастой щербатой пастью (одного зуба нет), четыре чешуйчатые лапы и хвост. Все эти устрашающие детали [Knowledge Anatomy DC 15] принадлежали одному существу: прямоходящей ящерице примерно в два человеческих роста. Все части тела мумифицированы и замечательно сохранились. Похоже, какой-то неведомый мастер пытался превратить эти сомнительные артефакты в произведения искусства, в пустующие глазницы вставлены большие рубины, кости и когти инкрустированы золотом, срезы конечностей закрыты серебряными пластинами. На соседней полке лежит старый свиток в кожаном футляре. Пожелтевший пергамент содержит подробное описание ритуала усыпления Хе-Гастуры. Архаичный шрифт, состоящий, как кажется, из одних только острых углов, плохо читается. Свиток подписан: Найтон. Суть такова: пять ритуальных предметов следует поместить в вершины лучей пентаграммы; двенадцать свечей следует разместить в обозначенных точках, они не должны гаснуть во время ритуала. Далее следует произнести формулу, сопровождая её ритуальными движениями. Можно оценить, что на весь ритуал потребуется около часа времени.

Найтон

На удивление, это имя кажется знакомым [Knowledge History, DC 18]. Действительно, оно встречается в военных хрониках прошлого века, более того, в Большой Военной Энциклопедии наличествует одноименная статья. «Найтон (Knighton), Томас, майор, ~300-449, эльф, выкrest, личный советник генерала Чарльз-Джордж Гордона, сыграл значительную роль в периферийных конфликтах на севере империи в 440-447 годах, выдающийся дипломат, погиб в бою, похоронен на острове в озере Ангер (в 449 году переименовано в озеро Найтон)».

Этот кружок с подписью «Найтон» на карте отца Майкла, это и есть место захоронения эльфа-рenegата. Найтон – необычный феномен, предатели среди эльфов встречались редко, а уж тех, кто принял человеческую религию, тех и вовсе были единицы. Родом из этих самых мест, один из высших священников Хе-Гастуры, он переметнулся на сторону завоевателей, людей, с точки зрения эльфов – варваров, дикарей, не слишком-то отличавшихся от животных. Причина? Всё тот же Хе-Гастура. Найтон слишком хорошо знал, что такое этот бог, ему невыносимо было смотреть на свой народ, весь смысл существования которого сфокусировался в служении темной, злой силе. Жизнь в постоянном страхе, как следствие – деградация. Это ли предназначение? Люди казались меньшим из двух зол. Да, он стал предателем, но стал им из любви. Именно он рассказал людям, как ослабить Хе-Гастуру, как затем держать его на грани небытия. Много эльфов погибло, но зато те, что выжили – бежали, вырвавшись из-под темного диктата их старого бога, бежали к новой, хочется думать, лучшей, жизни. Ещё несколько лет Найтон выполнял свои функции советника-парламентера, пытаясь, где возможно, решить разногласия на словах и обойтись без жертв, пока, наконец, до него не добрался убийца – такой же эльф, как и он сам. В памяти своего народа он остался предателем, а люди, как это им свойственно, быстро

забыли своего неожиданного союзника; скромный каменный склеп на островке в километре от того места, где он родился – вот и вся награда за самопожертвование.

На небольшом каменистом островке, в самом центре, скрытый разросшимися кустами, стоит старый каменный склеп, сложенный из неровных кусков темного камня. Медная дверь открыта, висит на одной петле, надпись на плите у входа сбита, угадывается «Найтон», видимо, было что-то ещё, но уже не прочесть. Каменный гроб внутри открыт, на полу валяется несколько костей, остальные разбросаны по острову. Похоже, что склеп разорен уже очень давно. Вероятно, мечь так и не простивших его эльфов.

Увы, душа Найтона не нашла своего места на небесах. Новый бог его не взял – может быть, помешала близость пусть и спящего, но всё же существующего Хе-Гастуры. Скитаться бестелесным духом по озеру и окрестностям – не лучшее занятие на предстоящую бесконечность. Впрочем, всё это меркнет в сравнении с тем, что ожидает душу, если её поглотит проснувшийся Хе; а проснется он скоро, и призраку это понятно. Избежать такой участи он хочет так сильно, как только может чего-то хотеть бесплотное существо. Есть силы, которые противодействуют Хе-Гастуре? Им можно помочь советом? Замечательно! Что вы хотите узнать? Найтон может рассказать:

- ✓ Что такое Хе-Гастура, кто жил на островах, как пришли люди и как справились.
- ✓ Детали ритуала, сейчас, когда Хе почти проснулся, потребуется забраться глубоко под землю, в самое его логово, чтобы ритуал дал желаемый эффект.
- ✓ О том, что необходимо для ритуала. Где-то в деревне должны храниться мощи аватары Хе.
- ✓ Если старые мощи уничтожены, что же, их можно заменить новыми, наверняка Хе завел себе новую аватару. В нашем случае это Боб (см. первый покойник на кладбище).
- ✓ В принципе, если все прочие варианты невозможны, можно попробовать обычный consecrate, если, конечно, в наличии есть фанатично верящий священник.
- ✓ И самое главное, пожалуйста, увезите отсюда мои кости, перезахороните их где-нибудь подальше отсюда, на святой земле, тогда, возможно, я, наконец, упокоюсь.

До четвертой жертвы Найтон существует в виде призрака, увидеть его можно только ночью. Для разговора потребуется Speak with Dead. После четвертой ночи он обретет частичную материальность и голос. Тоже не без подвоха, увы, пока Хе-Гастура не может поглотить его душу, но он уже может мучить тело. Дать тело, убить тело, дать тело, измучить и убить тело. Не слишком изобретательно, но вполне в его духе. В качестве палача на острове поселится гуль, с ним помощники – пять скелетов и столько же зомби. Пожалуй, их даже хватит на то, чтобы построить импровизированную виселицу и дыбу.

Возвращение сэра Реджинальда

Несчастный старик, добрый, замечательный человек, обезображенный, толком не отпетый, лишенный креста и божественной защиты, увы, он просто обречен на то, чтобы подняться. Как только Хе-Гастура войдет в силу, то есть где-то в шестом или седьмом акте, безголовое тело, укрепленное негативной энергией и зловещими эманациями, восстанет. Выкопается из могилы и пойдет искать свою голову – мстить. Сначала домой к Ребекке Гуд, где убьет всех, кого найдет, потом к Лоте. Та,

ужаснувшись, швырнет ему его собственную голову, после чего убежит под невидимостью для нежити. Оживающие мертвецы для неё явились полной неожиданностью, того, что Хе-Гастура начнет их поднимать для собственной защиты, она никак не могла предположить. Впрочем, пока что сил просыпающегося бога хватает только на то, чтобы поднять, но не на то, чтобы управлять. Сэр Реджинальд сохранил в себе некую целеустремленность даже после смерти, так что до тех пор, пока Хе-Гастура не возьмет мертвых под свой контроль, он будет чем-то вроде зомби-лорда, но без ауры. Увы, его цели кардинально отличаются от целей при жизни. Теперь это желание собрать под своим управлением как можно больше нежити и уничтожить всё живое.

Sir Reginald, zombie (без головы): CR 2; Medium-size undead; HD 3d12+3; hp 30; Init -1 (Dex); Speed 30 ft.; AC 13; Atk +4 melee (1d8+2, slam); SQ may take only partial actions in any given round, undead immunities; AL N; SV Fort +0, Ref -1, Will +2; Str 14, Dex 8, Con -, Int 3, Wis 10, Cha 1.

Sir Reginald, zombie with purpose (счастливый, с головой): CR 4; Medium-size undead; HD 4d12+4; hp 40; Init +2; Speed 30 ft.; AC 13; Atk +4/+4 melee (1d8/1d8, slam); SQ: undead immunities, zombie master, speech of the dead, awaken the dead; AL NE; SV Fort +0, Ref +3, Will +4; Str 14, Dex 8, Con -, Int 7, Wis 12, Cha 1.

На второй день своей новой «жизни» сэр Реджинальд поднимет себе на службу верного коня. Он явно что-то помнит из своего прижизненного прошлого, ведь этот конь действительно когда-то был его. За десять лет в земле, конечно, немного истлел.

Undead Skeletal Horse: CR 2; Large undead; HD 3d12; hp 21; Init +4; Speed 40 ft.; AC 13; Atk +3/+3 melee (1d4+2/1d4+2 hooves); SQ undead immunities; AL N; SV Fort +0, Ref +2, Will +4; Str 14, Dex 12, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1.

Предназначение сэра Реджинальда

На третий день сэр Реджинальд уведет свою армию из Дэвин-Гра подальше от влияния Хе-Гастуры, в леса, на старое эльфийское кладбище. Увы, постепенно Хе-Гастура подчинит всю поднятую им нежить, и, наконец, его самого. Каждый экземпляр нежити в сфере влияния Хе один раз в день, в полночь, кидает Will Save, и, провалив, переходит в новое подчинение.

Можно живописать этот процесс, чтобы игрокам стало понятно, что и андедьо что-то не так, что даже за трупы и скелеты идет борьба.

В принципе, есть некоторые шансы заручиться помощью сэра Реджинальда. Его пугает (если можно так сказать) власть пробуждающегося бога, он не желает терять своё какое-никакое, а самосознание. Если донести до его протухшего мозга, что с Хе можно расправится, хотя бы временно, то он захочет помочь. Границы откроются, и он уйдет вместе со своей армией в большой мир – совсем счастливый. Там так много живых людей, которых можно убить и поднять!

Это любопытно, так как поступок, по меньшей мере, неоднозначен. Возможно, той части партии, которая сумеет спастись, для обретения душевного спокойствия потребуется окончательно разобраться с немертвым сэром и его зомби. Неплохая завязка для продолжения приключений после возвращения из Дэвин-Гра.

Нежить поднимается

После четвертой жертвы мертвецы начинают массово подниматься из могил. Деревенские жители в панике, некоторые запираются в домах, некоторые в ужасе просят убежища у господ. Даже Лота Картер напугана, она не может понять, что происходит, и лишь Ангелина Кук с последователями спокойна. — *Всё это было во снах, всё это предсказано, не надо бояться вестников, они не тронут паству Просыпающегося, не тронут те дома, что помечены Знаком.*

Нежить безмозгла, она бесцельно бродит по деревне, утыкаясь в препятствия и часами их бестолково штурмуя. Живое существо, попавшее в радиус восприятия (обычно это 20 метров) вызывает реакцию – разодрать и сожрать! Впрочем, некоторые экземпляры сохранили часть своей прижизненной памяти, эти обычно неагрессивны, умнее, помнят расположение улиц и строений деревни и стремятся вернуться к себе домой. Живые родственники от таких визитов приходят в ужас. Рассказывают о похождениях мертвого сэра Реджинальда (подробнее см. в разделе «Возвращение сэра Реджинальда»).

Увы, днем мертвецы никуда не исчезают, разве что только ведут себя чуть менее агрессивно. Действительно, Ангелину Кук с паствой нежить не замечает, и это сильный аргумент в пользу новой религии. Понемногу бесхозной нежити становится всё меньше – часть попадает под контроль сэра Реджинальда, остальных постепенно подминает Хе-Гастура.

Со временем партия должна понять, что нет смысла целенаправленно бороться с нежитью на её полное уничтожение, всё равно на место уничтоженных существ поднимутся новые (за исключением нескольких уникальных экземпляров). Глупо потратить все ресурсы в борьбе с безмозглыми мертвецами и оказаться беспомощным в финальной схватке.

1d20

1	<p>Tiny Skeleton (птица, крыса): CR 1/6; Tiny Undead; Hit Dice: 1/4 d12 (1 hp); Initiative: +5 (+1 Dex, +4 Improved Initiative); Speed: 30 ft.; AC: 13 (+2 size, +1 Dex); Attacks: 2 claws +0 melee; Damage: Claw 1d2-2; Special Qualities: Undead, immunities; Saves: Fort +0, Ref +1, Will +2; Abilities: Str 6, Dex 12, Con -, Int -, Wis 10, Cha 11; Feats: Improved Initiative</p> <p><i>Undead:</i> Immune to mind-influencing effects, poison, sleep, paralysis, stunning, and disease. Not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, energy drain, or death from massive damage.</p> <p><i>Immunities (Ex):</i> Skeletons have cold immunity. Because they lack flesh or internal organs, they take only half damage from piercing or slashing weapons.</p>
2	<p>Small Skeleton (кошка, небольшая собака): CR ¼; Small Undead; Hit Dice: 1/2 d12 (3 hp); Initiative: +5 (+1 Dex, +4 Improved Initiative); Speed: 30 ft.; AC: 13 (+1 size, +1 Dex, +1 natural); Attacks: 2 claws +0 melee; Damage: Claw 1d3-1; Special Qualities: Undead, immunities; Saves: Fort +0, Ref +1, Will +2; Abilities: Str 8, Dex 12, Con -, Int -, Wis 10, Cha 11; Feats: Improved Initiative</p>
3	<p>Medium-Sized Skeleton (человек): CR 1/3; Medium-Size Undead; Hit Dice: 1d12 (6 hp); Initiative: +5 (+1 Dex, +4 Improved Initiative); Speed: 30 ft.; AC: 13 (+1 Dex, +2 natural); Attacks: 2 claws +0 melee; Damage: Claw 1d4; Special Qualities: Undead, immunities; Saves: Fort +0, Ref +1, Will +2; Abilities: Str 10, Dex 12, Con -, Int -, Wis 10, Cha 11; Feats: Improved Initiative</p>
4	<p>Large Skeleton (медведь): CR 1; Large Undead; Hit Dice: 2d12 (13 hp); Initiative: +5 (+1 Dex, +4 Improved Initiative); Speed: 40 ft.; AC: 13 (-1 size, +1 Dex, +3 natural); Attacks: 2 claws +2 melee; Damage: Claw 1d6+2; Face/Reach: 5 ft. by 5 ft./10 ft.; Special Qualities: Undead, immunities; Saves: Fort +0, Ref +1, Will +3; Abilities: Str 14, Dex 12, Con -, Int -, Wis 10, Cha 11; Feats: Improved Initiative</p>
5	<p>Huge Skeleton (монстр из костей нескольких существ): CR 2; Huge Undead; Hit Dice: 4d12 (26 hp); Initiative: +5 (+1 Dex, +4 Improved Initiative); Speed: 40 ft.; AC: 13 (-2 size, +1 Dex, +4 natural); Attacks: 2 claws +4 melee; Damage: Claw 1d8+4; Face/Reach: 10 ft. by 10 ft./15 ft.; Special Qualities: Undead, immunities; Saves: Fort +1, Ref +2, Will +4; Abilities: Str 18, Dex 12, Con -, Int -, Wis 10, Cha 11; Feats: Improved Initiative</p>
6	<p>Tiny Zombie: CR 1/6; Tiny Undead; HD ½ d12+3; hp 6; Init -1 (Dex); Speed 20 ft.; AC 11; Atk +1 melee</p>

	(1d3, slam); SQ may take only partial actions in any given round, undead, immunities; AL N; SV Fort +0, Ref -1, Will +2; Str 9, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1.
7	Small Zombie: CR 1/4; Small Undead; HD 1d12+3; hp 9; Init -1 (Dex); Speed 30 ft.; AC 11; Atk +1 melee (1d4, slam); SQ may take only partial actions in any given round, undead, immunities; AL N; SV Fort +0, Ref -1, Will +2; Str 11, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1.
8	Medium-Sized Zombie: CR 1/2; Medium-Sized Undead; HD 2d12+3; hp 16; Init -1 (Dex); Speed 30 ft.; AC 11; Atk +2 melee (1d6+1, slam); SQ may take only partial actions in any given round, undead immunities; AL N; SV Fort +0, Ref -1, Will +2; Str 13, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1.
9	Large Zombie: CR 1; Large Undead; HD 4d12+3; hp 29; Init -1 (Dex); Speed 40 ft.; AC 11; Atk +4 melee (1d8+4, slam); Face/Reach: 5 ft. by 5 ft./10 ft.; SQ may take only partial actions in any given round, undead immunities; AL N; SV Fort +1, Ref +0, Will +4; Str 17, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1.
10	Huge Zombie: CR 3; Huge Undead; HD 8d12+3; hp 55; Init -1 (Dex); Speed 40 ft.; AC 11; Atk +7 melee (2d6+7, slam); Face/Reach: 10 ft. by 10 ft./15 ft.; SQ may take only partial actions in any given round, undead immunities; AL N; SV Fort +2, Ref +1, Will +6; Str 21, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1.
11	Ghoul: CR 1; Medium-Size Undead; Hit Dice: 2d12 (13 hp); Initiative: +2 (Dex); Speed: 30 ft.; AC: 14 (+2 Dex, +2 natural); Attacks: Bite +3 melee; 2 claws +0 melee; Damage: Bite 1d6+1 and paralysis; claw 1d3 and paralysis; Special Attacks: Paralysis, create spawn; Special Qualities: Undead, +2 turn resistance; Saves: Fort +0, Ref +2, Will +5; Abilities: Str 13, Dex 15, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 16; Skills: Climb +6, Escape Artist +7, Hide +7, Intuit Direction +3, Jump +6, Listen +7, Move Silently +7, Search +6, Spot +7; Feats: Multiattack, Weapon Finesse (bite); Alignment: Always chaotic evil; Speak the languages they spoke in life. <i>Paralysis (Ex):</i> Those hit by a ghoul's bite or claw attack must succeed at a Fortitude save (DC 14) or be paralyzed for 1d6+2 minutes. Elves are immune to this paralysis. <i>Create Spawn (Su):</i> In most cases, ghouls devour those they kill. From time to time, however, the bodies of their humanoid victims lie where they fell, to rise as ghouls themselves in 1d4 days. Casting protection from evil on a body before the end of that time averts the transformation. (The statistics above are for human ghouls and ghouls. Ghouls and ghouls may vary depending on their original race or kind.) <i>Undead:</i> Immune to mind-influencing effects, poison, sleep, paralysis, stunning, and disease. Not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, energy drain, or death from massive damage.
12	Ghast: CR 3; Medium-Size Undead; Hit Dice: 4d12 (26 hp); Initiative: +2 (Dex); Speed: 30 ft.; AC: 16 (+2 Dex, +4 natural); Attacks: Bite +4 melee; 2 claws +1 melee; Damage: Bite 1d8+1 and paralysis; claw 1d4 and paralysis; Special Attacks: Stench, paralysis, create spawn; Special Qualities: Undead, +2 turn resistance; Saves: Fort +1, Ref +3, Will +6; Abilities: Str 13, Dex 15, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 16; Skills: Climb +6, Escape Artist +8, Hide +8, Intuit Direction +3, Jump +6, Listen +8, Move Silently +7, Search +6, Spot +8; Feats: Multiattack, Weapon Finesse (bite); Alignment: Always chaotic evil; Speak the languages they spoke in life. <i>Stench (Ex):</i> The stink of death and corruption surrounding these creatures is sickening. Those within 10 feet must succeed at a Fortitude save (DC 15) or be wracked with nausea, suffering a -2 circumstance penalty to all attacks, saves, and skill checks for 1d6+4 minutes. <i>Paralysis (Ex):</i> Those hit by a ghast's bite or claw attack must succeed at a Fortitude save (DC 15) or be paralyzed for 1d6+4 minutes. Even elves are vulnerable to this paralysis.
13	Shadow: CR 3; Medium-Size Undead (Incorporeal); Hit Dice: 3d12 (19 hp); Initiative: +2 (Dex); Speed: 30 ft., fly 40 ft. (good); AC: 13 (+2 Dex, +1 deflection); Attacks: Incorporeal touch +3 melee; Damage: Incorporeal touch 1d6 temporary Strength; Special Attacks: Strength damage, create spawn; Special Qualities: Undead, incorporeal, +2 turn resistance; Saves: Fort +1, Ref +3, Will +4; Abilities: Str -, Dex 14, Con -, Int 6, Wis_12, Cha 13; Skills: Hide +8, Intuit Direction +5, Listen +7, Spot +7; Feat: Dodge <i>Strength Damage (Su):</i> The touch of a shadow deals 1d6 points of temporary Strength damage to a living foe. A creature reduced to Strength 0 by a shadow dies. <i>Create Spawn (Su):</i> Any humanoid reduced to Strength 0 by a shadow becomes a shadow under the control of its killer within 1d4 rounds. <i>Incorporeal:</i> Can be harmed only by other incorporeal creatures, +1 or better magic weapons, or magic, with a 50% chance to ignore any damage from a corporeal source. Can pass through solid objects at will, and own attacks pass through armor. Always moves silently.
14	Wight: CR 3; Medium-Size Undead Hit Dice: 4d12 (26 hp); Initiative: +1 (Dex); Speed: 30 ft.; AC: 15 (+1 Dex, +4 natural); Attacks: Slam +3 melee; Damage: Slam 1d4+1 and energy drain; Face/Reach: 5 ft. by 5 ft./5 ft.; Special Attacks: Energy drain, create spawn; Special Qualities: Undead; Saves: Fort +1, Ref +2, Will +5; Abilities: Str 12, Dex 12, Con -, Int 11, Wis 13, Cha 15; Skills: Climb +5, Hide +8, Listen +8, Move Silently +16, Search +7, Spot +8; Feats: Blind-Fight.

Energy Drain (Su): Living creatures hit by a wight's slam attack receive one negative level. The Fortitude save to remove the negative level has a DC of 14.

Create Spawn (Su): Any humanoid slain by a wight becomes a wight in 1d4 rounds. Spawn are under the command of the wight that created them and remain enslaved until its death. They do not possess any of the abilities they had in life.

Летательная энергия Лоты Картер

Для финальной фазы её плана, предполагающего частые визиты на острова, Лоте совершенно необходима летательная энергия. Добираться до храма на лодке она не желает, это медленно и слишком заметно. Для чар полета ей требуется редкий компонент – жир некрещеного младенца. Вариантов не так много: младшие дети Крампов и Ника Янг.

Первая цель – Ника. Крампов слишком много, в доме почти всегда кто-то бодрствует, да и сама Мег немного ведьма. И вот, первая попытка. Неудача. Утром мать Ники, Николь (а я и не заметил, что они тезки ☺) пойдет за советом к Эндрю Смигу, старосте. Её муж заостенел в своем материализме, а ночью случилось что-то странное, она не знает, что делать, и очень боится. По её словам, ночью она проснулась от какого-то неясного беспокойства, и увидела, что её годовалая дочка висит в воздухе над своей кроваткой. Воздух был насыщен какими-то странными запахами, клубящимся туманом. Дочка, тем временем, неторопливо полетела к окну. Напуганная мать лишь напряжением всех сил смогла заставить себя двинуться, её будто бы парализовало, и схватить дочку. На этом всё закончилось, и до утра она сидела, не выпуская дочку из рук. Наутро обнаружилось, что всё молоко в доме скисло. Смит, откладывая дела в долгий ящик, направился на поклон к Вильяму, мол, так и так, вот вам пример чертовщины. Что делать?

Вильям собирается поговорить с Николь, но видно, что не верит рассказу. Ничего большего он делать не собирается. Если партия что-то предпримет, хорошо. Нет – Ника обречена. В чем дело? Может быть, сама девочка – ведьма? А может быть, очень сильный сорсерер, не контролирующей свою силу? А молоко тогда почему скисло?

Николь уверена, что без ведьмы не обошлось – кислое молоко – верная примета. Более того, она уверена, что это Анна – та цыганка, что живет на отшибе. Деревенские готовы поверить.

Следующей ночью Лота повторит попытку, на сей раз усыпив всех обитателей с помощью «славной руки». Собаки чувствуют чертовщину и безумно лают, но люди не торопятся выходить наружу. Неподалеку ждет Тирса, он унесет ребенка в логово на болотах. Лота, скорее всего, останется незамеченной. Если этот вариант не сработает, то есть запасной – ребенок Крампов.

В случае удачи, искомый компонент будет готов к утру, и вскоре по деревне пойдут рассказы о летающей ведьме, замеченной на фоне луны. Возможно, что её увидит и какой-нибудь полуночник из господ.

Манифестация тайны

Вскоре после того, как мертвецы начнут подниматься в промышленном масштабе, партия может заметить некоторые странности. Если это пройдет мимо, то спустя день или два об этих странностях расскажут жители.

Первое: неподалеку от кладбища, на полпути от церкви до старой башни, ночью творится что-то странное. Из земли исходит таинственное свечение, золотистое, чуть различимое, даже свет луны делает его почти неразличимым. Если присмотреться, то можно подумать, что это самая верхушка огромного шара, а центр свечения находится где-то глубоко под землей. Кроме того, похоже, что нежить избегает этого места, а те, кто всё же забредают в область свечения, начинают двигаться медленно и неуверенно. Что это? Всё дело в священных предметах, которые хранятся в подземелье под церковью. Конечно, если партия их уже нашла и эвакуировала, то эффект проявится с центром в том месте, куда были перемещены книга и крест.

Второе: в непосредственной близости от резиденции, между оградой и озером, наблюдается скопление нежити. Её там действительно много, она ползает, копошится в несколько слоёв костей и гнилой плоти. Вскоре становится очевидно, что она роет. Копают землю своими культишками. Зачем, откуда такая целеустремленность у обычно бесцельно шатающихся мертвецов? На самом деле цель – сейф в подземелье под резиденцией, Хе хочет вернуть останки своей прошлой аватары, они слишком опасны, через них всё ещё можно влиять на толком не проснувшегося бога. Это желание пока не имеет четкой формы, как и самосознание Хе-Гастуры, которое ещё не сформировалось. Потому и действия нежити так неэффективны. Рыть им придется долго, как минимум неделю. Потом ещё и сам сейф, вскрыть который зубами и когтями просто невозможно. Если перенести останки в другое место, то и нежить пойдет за ними. Наверное, разумно оставить их в сейфе до тех пор, пока они не потребуются.

Первый покойник на кладбище

«Первого покойника, похороненного на новом кладбище, заберет дьявол» – старое, популярное суеверие. Был свой первый покойник и на кладбище в Дэвин-Гра. Боб Девоншир, конечно, вовсе не жаждал оказаться первым клиентом, но, увы, никто его не спрашивал. Забрал ли его дьявол – вопрос открытый, даже если так, то совершенно очевидно, что сейчас он вернул его обратно. Боб поднялся, причем вовсе не в виде обычного зомби или скелета.

На удивление, труп не сгнил. Вместо этого он высох и мумифицировался. Из-под старинной военной формы выглядывает ссохшаяся, бурая плоть. Глубоко в глазницах обосновались на удивление живые глаза. При этом, как это не странно, Боб не вызывает отвращения. Он приятно пахнет чем-то пряным, какой-то редкой специей, а его голос – глубокий баритон, располагает. – *«Чтите Хе-Гастуру и спите спокойно, в ваш дом никогда не придет смерть; отриньте вашего старого бога, ибо он слаб и немогущ, и не сможет помочь вам».*

Bob Devonshire, medium-sized undead; AL LE; CR 5; HD 6d12+3; 42 hp; Init -1; Spd 20ft.; AC 17, touch 9, flat footed 17; Atk +6 melee (1d6+4, slam); SA Despair; SQ Undead (immune to mind-influencing effects, poison, sleep, paralysis, stunning, and disease, not subject to critical hits, ability damage, energy drain, or death from massive damage), Damage Reduction 5/+1, Fire Vulnerability (double damage from fire), Priestly Spells; SV Fort +2, Ref +1, Will +7; Str 17, Dex 8, Con -, Int 11, Wis 14, Cha 17; Skills: Hide +8, Listen +9, Move Silently +8, Spot +9; Feats: Alertness, Toughness.

Despair. Любой, кто видит Боба и при этом не разделяет его веру, находит его невыносимо пугающим. Will Save DC 15, в случае провала – паралич на 1d4 раунда. Действует на каждого отдельно взятого человека раз в сутки, активируется по желанию.

Priestly Spells. Как священник пятого уровня. Чары: Vane, Cause Fear, Detect Good; Desecrate, Darkness, Enthrall; Prayer, Animate Dead.

Боб, в некотором роде, аватара Хе-Гастуры. Он расскажет жителям Дэвин-Гра про нового бога, научит их новым ритуалам и возглавит возрожденный культ. Если до того у Лоты получилось осквернить церковь, то её Боб и займет. Иначе почитатели Хе будут собираться в просторном склепе Мортенсов. Боб по возможности не выходит за пределы кладбища и церкви. В качестве постоянной охраны с ним 1d4 huge zombies и 1d6 huge skeletons, не считая всей прочей мелочи. Как образуются отношения новоявленного священника с Лотой – отдельный вопрос.

Уничтожить его – первое дело в борьбе за души деревенских жителей. Это непросто. Предпочтительно сжечь или расстрелять из пушек. Очень неплохо было бы заручиться помощью сэра Реджинальда и его нежити, справиться без помощи с huge * телохранителями Боба сложно. Есть другой путь. Боб часто упоминает о том, что он *«первый на этом кладбище, самый старший и самый мудрый, вернулся в этот мир, чтобы спасти всех вас!»*. В кладбищенских архивах (копии есть в церкви и резиденции Мортенс) легко найти его настоящее имя и узнать, где он похоронен. Можно просто искать по надгробным плитам на кладбище, но это опасно и найти не так просто (Search DC 13). В кладбищенских записях помечено (* – остались дневники). Действительно, в библиотеке резиденции эти дневники можно найти. Среди последних записей есть такая: *«Зачем согласился? Учили в детстве – гадалок гнать! Нагадала – “носи этот крестик, и пусть тебя в нем похоронят, а не то ходить тебе мертвому”. Всё настроение к черту!»*. Крестик до сих пор в могиле, его дали покойному в руки, на шею повесили другой. Ежели его добыть, то битва, считай, выиграна. Вид крестика вызывает у Боба конвульсии, а при контакте он рассыплется в пыль – окончательно.

«Награда» за верность

Самых старых и верных почитателей Хе-Гастуры ждет особая «награда». Чешуйчатые лапы, когти, зубы, некоторые сверхъестественные возможности, неприглядно, но эффективно. Массовые мутации начнутся после шестого жертвоприношения, но некоторые, особо приближенные, могут удостоиться и раньше. Тот, кто первым соберет все варианты – займет место аватара Хе-Гастуры.

D8	Эффект
1 (чешуйчатая шкура)	+1 уровень (monster), +6 natural armor
2 (лапы, когти)	+1 уровень (monster), multi attack feat, атака на 1d4 с BAB
3 (пасть, зубы)	+1 уровень (monster), укус на 2d4 с BAB, can breathe underwater
4 (хвост)	+1 уровень (monster), удар хвостом на 1d10 с BAB, can swim with 20 move
5 (глаза)	+1 уровень (monster), dark vision, power attack feat
6 (кости, мясо)	+1 уровень (monster), +6 Str
7 (жилы)	+1 уровень (monster), +6 Con
8 (мысли)	+1 уровень (monster), can cast once per day: jump, protection from energy, spider climb, hold person, slow.

Кроме того, можно ввести следующее правило: нежить не умирает. До тех пор, пока костяк (или труп) окончательно не разрушен, он поднимается вновь. Каждую полночь.

Акт восьмой: Хе-Гастура

Краткое содержание

Теперь всё ясно, враг известен. Необходимо сделать выбор: решиться на невероятно сложную, почти гарантированно обреченную на неудачу попытку вырваться из-под власти Хе-Гастуры, или подчиниться, удовольствовавшись тем будущим, которое обещает роль последователя темного божества. Дальнейший путь лежит на острова, к древнему храму; на пути ждет нежить, верные последователи Хе-Гастуры, Кракен, тайны и опасности подземелья: завершить ритуал не просто. Собственная душа, души друзей и жителей деревни, кажется, это стоит того, чтобы рискнуть!

Задачи и цели: в сложнейших условиях осады, постоянных стычек завершить починку «Проблеска», собрать все ресурсы и отправиться к храму, к финальной схватке. В случае успеха за те несколько часов, на которые опустятся барьеры, спастись самим и вывезти как можно больше людей.

Заметки для мастера: запастись валидолом.

Экскурс в историю

Итак, Хе-Гастура, кто он, чего хочет, и как дошел до жизни такой? Начать придется издалека. Несколько тысячелетий назад в этих краях жили разумные человекообразные ящерицы. Ни людей, ни эльфов тогда ещё не было, а вот озеро уже было. Ящерицы охотились, размножались и воевали, незамысловатый был народец. А ещё они поклонялись всему, что их окружало – лесу, болотам, и, в первую очередь – озеру. Так случилось, что со временем концентрированная вера переродилась в новое качество, обрела определенную независимость и силу, достаточную для воздействия на окружающий мир. Очень долго Хе-Гастура, а именно так ящерицы называли и своего бога и озеро, не разделяя их, оставался не более чем зеркалом, собирая разрозненные молитвы в единое волеизъявление, творя редкие чудеса. Шло время. Чем больше чудес, тем больше верующих, чем больше верующих, тем больше силы в их молитвах, и тем больше чудес. Постепенно Хе-Гастура обрел самосознание и волю. Его мировоззрение сложилось как сумма страстей его почитателей, среди которых преобладали пожелания смерти врагам в самых разных её проявлениях. Так шли столетия, племена ящериц мельчали, и, наконец, ушли совсем, спасаясь от эльфов. Хе-Гастура заснул, оставшись без последователей, а значит и без сил.

Озеро пришлось эльфам по душе, и одно из племен поселилось на островах – тех самых, где ящерицы когда-то приносили кровавые жертвы своему богу. На развалинах капища построили новый храм – своим, эльфийским богам. Вокруг выросли деревни, эльфы обживали острова, окружающее озеро леса, появились первые кладбища, пошел отсчет новой истории. Прошло еще несколько веков, и бог ящериц начал просыпаться. Сейчас уже сложно сказать, что послужило причиной, можно лишь предполагать, что какое-то большое зло, совершенное в храме, живая кровь, пролившаяся до старого фундамента. Скорее всего, именно тот эльф, благодаря которому Хе-Гастура пробудился, и стал его новой аватарой. всплыло забытое имя, появились первые последователи. Поначалу это не казалось странным, так случается, у заповедных мест бывает душа, её надо почитать и ублажать. В отличие от привычных, больших богов, Хе-Гастура проникает во всё, что попадает в сферу его влияния, он

имеет собственную волю и не стесняется её диктовать, его существование очевидно и зримо. Пусть область его влияния невелика, но здесь он – абсолют. Так шли годы, и вот уже храм перестроен и посвящен новому богу, и ничто не случается без его ведома и позволения. Страх божественного наказания, вообще любого божественного вмешательства, которое никогда не может быть благом, вот основной мотив жизни на островах последующие двести лет.

К моменту прихода людей эльфийские поселения на островах уже давно прошли пик своей славы, эльфов осталось немного, а свободы воли в них не осталось вовсе, за редкими исключениями. Похоже, что под властью Хе-Гастуры никакой народ долго не живет, уходит воля к жизни, жители деградируют и умирают. Тем не менее, за своего бога эльфы бились стойко, страх смерти отступал перед страхом божественной немилости, и без помощи Найтона люди, скорее всего, отступились бы. Лишь после того, как храм был разрушен, а аватара – убит, Найтон смог убедить оставшихся эльфов уйти.

Чуждая, древняя, агрессивная, могущественная сущность, сам факт её существования неприемлем. По меркам человеческой церкви это демон, злой дух, ни в коем случае не бог, ибо настоящий бог один. Но почему он не ушел вместе с эльфами? Почему он не исчез вместе с разрешенным храмом, почему над озером до сих пор ощущается давящее присутствие, а чудеса человеческих священников удаются через раз? Теперь это земли людей, и существование Хе-Гастуры противоречит доктрине! Увы, даже столичные богословы не нашли решения, признав лишь то, что уничтожить его невозможно, примерно так же, как невозможно уничтожить само озеро и окружающие его земли. Решение предложил всё тот же Найтон: ритуал, с помощью которого можно бесконечно долго удерживать «демона» на грани небытия. И вот, лишенный большинства почитателей, храма, попраный человеческими священниками, залитый святой водой, задавленный consecrate`ами, поддавшись ритуалу предателя-эльфа, Хе-Гастура заснул. Пусть этот ритуал напоминает черную магию и пахнет ересью, он работает, а принцип выбора меньшего зла дает очевидный ответ: раз невозможно уничтожить, значит, следует поддерживать сон «демона», пока память о нем окончательно не угаснет.

Первые десятилетия к вопросу подходили очень ответственно, в часовенке на острове, построенной на развалинах эльфийского храма, постоянно жил священник, который внимательно искал признаки пробуждения «демона». Это было просто, раз в пять лет провести короткий ритуал. Из подземелий под храмом понемногу вынесли всё ценное, в частности – золото, после чего он стал неинтересен. Поверженный бог оказался безопасен, неприятное прошлое забылось. Сменилось несколько поколений, тайна передавалась в череду священников Дэвин-Гра, деревни, выросшей на берегу озера, прочие предпочли забыть неприятное прошлое, и лишь в сказках время от времени появлялись злокозненные эльфы и их страшный покровитель-демон.

Клифф Гудвин, чернокнижник, появился в Дэвин-Гра очень давно, тогда, когда о Хе-Гастуре ещё помнили; он долго бредил идеей использовать силу спящего демона в своих целях, воображал кровавые ритуалы и составлял заклинания, в частности ритуал «отчуждения», столь лелеемая им мечта окончательно спрятаться от гонений, которая позже так пришлась по душе Лоте Картер. Церковь добралась до Клиффа до того, как он успел осуществить свои планы. Его сумасшедший внук, Дейл, продолжил дело, но и он не смог его завершить. И лишь Лота Картер, завладевшая старыми книгами Гудвинов спустя много лет, смогла воплотить старые планы. Именно ритуал отчуждения привлек её внимание. И вот, когда отец Майкл умер, когда сэр Реджинальд запоздал с ритуалом, увлекшись поисками золота в подземельях, а Лота с

потомством стали, по сути, новыми почитателями Хе-Гастуры, он стал стремительно просыпаться.

Ритуал в развитии, этапы

Ритуал «обособления», в том виде, как его представлял себе автор, Клифф Гудвин, требовал невероятной энергии. Такое воздействие – продолжительное, область действия которого исчисляется сотнями квадратных километров, совершенно точно находится за гранью возможного для обычного волшебника или ведьмы. Клифф долго искал решение, путешествовал, надеясь наткнуться на подсказку. И ответ нашелся. Нашелся здесь, в Дэвин-Гра. Спустя несколько лет Клифф знал о Хе-Гастуре больше, чем кто-либо ещё, а план обрел четкие очертания. Спящего «демона» (старый чернокнижник предпочитал этот термин) следовало аккуратно подкормить и вмешаться в его сны. Пусть он спит дальше, а «обособление» ему снится. Жертвоприношения должны дать ровно столько энергии, чтобы сон воплотился. Завершить проработку ритуала Клифф не успел, а продолжившие его дело Дейл Гудвин и позже Лота Картер меньше всего думали об осторожности и гипотетической возможности разбудить какого-то демона; для них ритуал стал вещью в себе. Наконец, дело дошло до воплощения. Все усилия Лоты направлены на одно – чтобы ритуал сработал, никаких предосторожностей, которые составляли основную часть первоначального ритуала в версии Клиффа, она не соблюдает. Как следствие, Хе-Гастура, к тому же значительно окрепший со времен Клиффа, стремительно просыпается, и так просто этот процесс уже не остановить.

До полного пробуждения девять шагов, девять жертв. С каждой принесенной жертвой демон становится сильнее, это сразу же отражается на отчужденной области и её обитателях; даже без жертвоприношений процесс продолжается, значительно медленнее, но неумолимо, до тех пор, пока жив хоть один приверженец (это Лота с потомством, Ангелина Кук и все, кого она обратит). Самостоятельное пробуждение идет по шагу в десять дней, возможно, быстрее, если количество верующих в Хе-Гастуру возрастет.

Каждый этап пробуждения однозначно ощущается всеми жителями несчастной деревни. Что-то неуловимо меняется, будто бы случилось что-то плохое, безысходно ужасное, а небо разом опустилось, и давит, так, что хочется сгорбиться, забиться в угол и никогда не вылезать.

Этап	Эффект
1	Легкое ощущение чуждого «присутствия». Все люди без жизненного стержня, в частности большинство жителей деревни, теряют способность критически воспринимать реальность и решительно действовать, легко внушаемы и охотно склоняются к злу, если найдется кто-то, кто покажет пример и поведет за собой.
2	«Отчуждение». Стена дождя отгораживает Дэвин-Гра и окрестности от остального мира. Теоретически эффект надо закрепить последующими жертвоприношениями, но на самом деле этого не требуется, процесс поддержит себя сам. Обезумевшие животные начинают ломиться в деревню.
3	Граница отчуждения окончательно формируется, теперь она удерживает человеческие души. Нет выхода, и даже смерть – не спасение, души умерших обречены неприкаянно скитаться по Дэвин-Гра.

4	В инстинктивной попытке защититься, Хе-Гастура открывает прямой портал на Negative Energy Plane. Мертвецы начинают массово подниматься из могил и бесцельно бродить. Чары cure * wounds работают слабее (-1 hp) на кость. Единственное свободное от вышеописанных эффектов место – церковь, и только в том случае, если она не была осквернена.
5	Массовые мутации озерной и лесной живности. Пока большая часть новорожденных монстров бродит сама по себе, но постепенно Хе-Гастура подчинит их себе. Самый страшный экземпляр – Кракен, отныне плавать по озеру на лодке самоубийственно опасно.
6	Мутации приверженцев. Самых старых и верных почитателей ждет особая «награда». Чешуйчатые лапы, когти, зубы, некоторые сверхъестественные возможности.
7	Хе-Гастуре снится что-то приятное, вплоть до следующего жертвоприношения активность всех подчиненных ему сил снижается.
8	Божественная поддержка. Все верные почитатели Хе-Гастуры получают +1 hp на каждую кость, +1 to hit, +1 ко всем броскам.
9	Хе-Гастура просыпается и осознает себя. Божественно всеведение в обособленной зоне, непосредственный контроль над нежитью, животными и поклоняющимися ему людьми. Надежды на хороший исход нет, можно лишь умереть в бесплодных попытках (душа всё равно не спасется) или подчиниться обстоятельствам и молиться новому богу.

Как видно, только первые два этапа дают запланированный эффект, однако, слепая в своей убежденности, Лота будет упорно продолжать приносить жертвы до тех пор, пока даже ей не станет очевидно, что ритуал пошел в разнос. Это случится нескоро, где-то жертве к пятой-шестой. Тут она склонна остановиться, если только её окончательно не загнали в угол, когда она может продолжить ритуал просто от безысходности – «пусть все умрут». Это катастрофа, абсолютная власть над Дэвин-Гра, которая, казалось, уже была в руках, ускользает. Теперь бы самой остаться в живых, хотелось бы независимости, но если не будет выбора, что же, можно поклониться Хе-Гастуре.

Борьба за Дэвин-Гра

Черный Мессия (Боб Девоншир), его армия мертвецов и живые последователи представляют наиболее очевидную на данном этапе опасность. Он не позволит партии достроить «Проблеск» и отправиться на острова, подозревая, с какой целью они туда собираются отправиться. Если в резиденции, под прикрытием пушек, у господ есть некоторое преимущество, то за её пределами оно сходит на нет, заниматься починкой корабля под непрекращающимися атаками нежити затруднительно.

При этом Боб не спешит убивать молодых господ, куда заманчивее перспектива подчинить их, живые последователи необходимы Хе-Гастуре. Время работает на него, с каждым днем приходят новые последователи и сам Боб становится всё сильнее, уже скоро его противники осознают, что у них нет шансов, впадут в отчаяние и станут легкой добычей. Пока же достаточно заблокировать их в резиденции, и заняться решением насущной проблемы – возвращением в истинную веру ренегата сэра Реджинальда.

Тем временем обитатели резиденции разбиваются на две группы, первая, во главе с обретшим веру сэром Робертом, планирует крестный ход, вторая, во главе с рассудительным сэром Вильямом, пытается докопаться до причины происходящего и не предпринимать до тех пор никаких кардинальных решений.

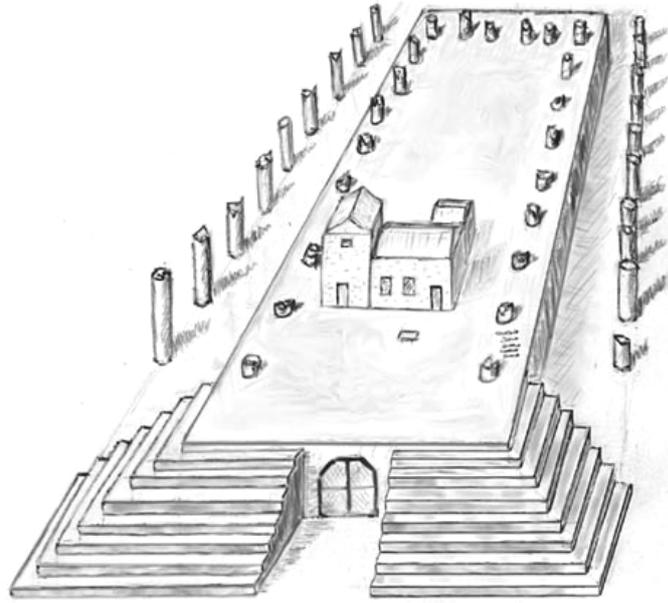
Постепенно становится понятно, что ответ на все загадки скрыт на островах, а значит, необходимо каким-то образом закончить ремонт «Проблеска». Видимо, пришло время разобраться с теми, кто этому мешает. На стороне партии неожиданность, тактическое мастерство, пушки, некоторые деревенские жители и дружелюбные скелеты с повязками на руках во главе с сэром Реджинальдом.

Храм

В северо-западной, наиболее удаленной от деревни части архипелага, отгородившись от любопытных охотников заболоченными протоками и зарослями камыша, расположился безымянный остров. Каменистые берега круто поднимаются прямо от воды: испещренные серыми пятнами лишайников скалы перемежаются менее крутыми склонами, заросшими густым мхом и брусникой, усеянными булыжниками всех калибров. Крутой подъем резко переходит в плато, детали рельефа с воды не очевидны, видны лишь верхушки корабельных сосен, которыми, судя по всему, густо покрыто всё плато. Остров довольно велик, в некотором приближении его можно назвать круглым, а его диаметр составляет что-то около полукилометра. Если на небольшой лодке подплыть к нему можно с любой из сторон, то для судна с приличной осадкой (в частности, для «Проблеска») есть только один подходящий проход. Эта удивительно прямая протока, заставляющая серьезно подозревать за ней искусственное происхождение, сейчас сильно заросла, и найти её не так просто [Navigation, Survival DC 17]. Тем не менее, она судоходна, и вот, с шелестом раздвинув последний слой тростника, судно подходит к берегу. В очередных зарослях камыша обнаруживается старый каменный причал, который продолжается на берегу не менее старой дорогой (если нежить уже бродит, то здесь партию ждет толпа из 4d6 скелетов и 4d6 зомби). Каменные плиты вздыблены корнями, островки кустов отмечают старые развалины по сторонам. Дорога взбирается по склону, метров на двадцать над уровнем воды, после чего рассекает сосновый лес, и, наконец, приводит к обширной лощине, занимающей весь центр острова. И там, в зарослях малинника, старый, полуразрушенный, но всё ещё впечатляющий, гостей ждет Храм.

Огрызки мраморных колонн, осколки гранитных плит, вывороченные ступени – земля густо усеяна этими следами былого великолепия. Буйно разросшиеся травы и кустарники (почему-то больше всего здесь колючей дикой малины) покрывают все поверхности, свободные от камня. Дорога спускается в лощину, где и заканчивается, расширяясь в небольшую площадь прямо перед развалинами. Судя по всему, люди пытались разрушить строение, но преуспели лишь отчасти; если от верхнего этажа с колоннадой почти ничего не осталось, то массивное основание, сложенное из полутораметровых гранитных кубов, оказалось им не под силу и почти не пострадало. Запертые [Open Locks DC 30] ворота [Break DC 40, Hardness 15, 80 hp] ведут куда-то в полуподвальные помещения храма, проход и часть лестницы перед ним закрыты чарой *forbiddance* (LG). Широкая лестница, окружая ворота с двух сторон, поднимается на пять метров и выводит на вершину основания; вместо изящных эльфийских построек его венчает небольшая часовня, вероятно, построенная людьми в первые годы после победы. Часовня продолжается хозяйственными постройками, можно предположить, что когда-то в ней жили люди. Действительно, отсюда, сверху,

хорошо просматривается очищенный от камней пяточок земли, это огород, а рядом, за ним – одичавший фруктовый сад.



Часовенка заброшена, в ней не живут уже долгие десятилетия. Дверь сломана, причем недавно. В жилой части запустение, и только с алтаря недавно стирали пыль. За алтарем, в углублении, спрятан большой бронзовый ключ [Search DC 20], он отпирает запертые ворота в подземную часть храма. Снаружи, перед часовней, устроен импровизированный алтарь для жертвоприношений. Это грубый деревянный стол с пологом из куска рогожи, он залит старой кровью. Кувшины, какие-то тарелки, ножи, бубен, жаровни и прочие необходимые аксессуары свалены рядом в сарайчике-пристройке. Можно заметить [Spot DC 15] старые следы мела на камне, это пентаграмма, алтарь для жертвоприношений стоит как раз в центре (следы старых ритуалов, которые проводить отец Майкл). Жертвы лежат у самого края основания храма, аккуратным рядом, изуродованные и частично разложившиеся.

Если портал на Negative Energy Plane уже открыт, то все они поднимутся, как сильная нежить, целенаправленно желающая убить партию и защитить храм. Скорее всего, это будет что-то из следующего списка (по числу жертв): tough skeleton (по статсам как Huge Skeleton), tough zombie (по статсам как Huge Zombie), shadow, ghast, wraith, wight.

На расстоянии пятидесяти метров от основного строения, по четырем сторонам света, в зарослях, скрываются развалины старых эльфийских башенок-часовен. Ничего интересного в этих развалинах нет, но вот свежие следы раскопок (работа сэра Реджинальда и Генриха Каро) не могут не заинтересовать. Похоже, что они копали по очереди у всех башен, и повезло им у южной – там им удалось отрыть проход в подземелье. Узкий, мокрый лаз в земле, но, похоже, путь ведет именно туда, если, конечно, не получится раскупорить основной вход.

Глубоко внизу, неподалеку от старого святилища, где зарождался Хе-Гастура, открыт портал на Negative Energy Plane, питающий всю нежить. Его можно закрыть, разрушив арку портала.

Ритуал

Хе-Гастура уже слишком близок к пробуждению, ритуал на поверхности, там, где его проводили раньше, не работает, необходимо спуститься вниз, в самое логово. Предстоит длинный путь через старые катакомбы, хорошо видно, как старые эльфийские галереи сменяются ещё более старыми пещерами, прорытыми племенами лизардменов, первых почитателей. Ритуал требует времени, его нельзя прерывать, а все оставшиеся в живых последователи Хе-Гастуры постараются партии помешать; это единственный шанс, этот час необходимо продержаться, собрав все оставшиеся силы.

Шторм прекращается. Увы, но даже успешный ритуал не способен погрузить Хе обратно в сон, добиться удалось лишь того, что границы Дэвин-Гра временно открылись. В запасе всего около четырех часов, чтобы взять всех и всё, кого и что ещё можно спасти, и убраться подальше. Граница стучается прямо на глазах, надо торопиться. Дорога из деревни размыта и завалена поваленными штормом деревьями, мост снесло: это плохой путь; видимо, быстрее всего будет погрузиться на корабль и выйти из озера по Блэкуотеру.

ЭПИЛОГ

Прорвавшись сквозь уже почти восстановившуюся границу, «Проблеск» с теми, кого ещё можно было спасти, вышел за пределы зоны влияния Хе-Гастуры. Сэр Реджинальд со своей армией нежити успел лесами выйти из зоны отчуждения, перед ним открылся целый мир полный жизни. Ангелина Кук и её оставшиеся в живых последователи остались возносить молитвы своему темному богу.

Границы закрылись, больше о Дэвин-Гра никто и никогда не слышал. Дорога через лес заросла. И только в ночных кошмарах наших героев пережитый ужас повторялся вновь и вновь.

Февраль 2004 – Февраль 2007

Порядок событий (вариант)

Дата	День недели	Время суток	Событие
13 сентября	четверг	Вечер	с сэром Мортимером случается удар, одновременно с этим, в двух днях пути, в Дэвин-Гра погибает Реджинальд Бейлифф
15 сентября	суббота	Вечер	первый визит крестьян из Дэвин-Гра, они сообщают о смерти Реджинальда и просят разобраться
17 сентября	понедельник	Вечер	следователь с помощниками прибывают в Дэвин-Гра
18 сентября	вторник	Утро День	напуганный следователь спешно покидает деревню «умирает» Уна, та самая девушка, о смерти которой сообщат испуганные крестьяне спустя пару дней
19 сентября	среда	День Вечер Ночь	следователь возвращается в Комптон с куцом докладом – смерть сэра Реджинальда наступила естественным образом Уна «оживает», чем пугает крестьян больше, своей смертью прислужники Лоты Картер похищают пару торговцев, направляющихся в Дэвин-Гра, им предстоит честь быть первыми жертвами ритуала
21 сентября	пятница	Утро Вечер	второй визит крестьян, ультиматум Мортенсам, требуется срочное вмешательство встреча наших героев в клубе, сэр Вильям рассказывает о своих проблемах, сэр Роберт предлагает совместить приятное с полезными и отправиться в Дэвин-Гра
22 сентября	суббота	Ночь Утро День	дуэль сэра Вильяма с сэром Мэлхью отплытие в Грэй Виллоу на судне Вэлфэр таинственный выстрел с берега чуть не обрывает жизнь одного из наших героев
23 сентября	воскресенье	Утро День Ночь	прибытие в Грэй-Виллоу фестиваль атлетического клуба прислужники Лоты Картер перехватывают гонца, посланного Вильямом в Дэвин-Гра; обитатели резиденции Мортенс остаются в неведении относительно скорого прибытия господ
24 сентября	понедельник	Утро День Вечер	последние приготовления и отправление из Грэй-Виллоу беседы с мисс Эккерсли, гадалкой, прибытие в Рассуль гроза, тяжелая дорога через лес, первая встреча с Мэдлин Янг, мост через Блэкуотер, прибытие в Дэвин-Гра
25 сентября	вторник	Ночь Утро Утро Утро День День Вечер Ночь	в резиденции Мортенс не ждут гостей, вселение в Дэвин-Гра хорошая погода, у господ хорошее настроение, кажется, все неприятности позади – отдых начинается Вильям проводит экскурсию по резиденции: библиотека, ихтиологическая коллекция, кабинет покойного сэра Реджинальда, рассказывает про покойного и его лучшего друга, патера Майкла, тоже умершего, но чуть раньше – полгода назад настроение несколько портит визит обеспокоенных крестьян во главе с мировым судьей и старостой деревни тем не менее, наскоро успокоив напуганных деревенских жителей, Вильям продолжает экскурсию по местным достопримечательностям: показывает церковь, кладбище, пристань, озеро, «Проблеск» под руководством Джо Фишера, по приказу Вильяма, начинается восстановление «Проблеска» гости делятся за ужином впечатлениями о первом дне отдыха этой и каждой последующей ночью на острова, откуда-то из болот отправляется небольшая лодочка: это Тирса готовим место к ритуалу

26 сентября	среда	Утро	в поместье новая служанка (Ребекка Гуд), начинаются странности: пропадают элементы одежды, служанку застают там, где ей быть не должно
		Вечер	Вильям, чтобы развлечь гостей и успокоить местных жителей, устраивает демонстрацию огнестрельного оружия и прочих новомодных продуктов цивилизации
		Ночь	спокойный сон молодых господ нарушен: первое явление Марфы, беспокойная люстра над лестницей – есть причина утешить девушек, например, рассказывая всю ночь веселые истории
27 сентября	четверг	Утро	кто-то, проснувшись раньше всех, наступает на гвоздь, вбитый в землю: завязка истории с путешествующим проклятием
		День	большое мероприятие: лодочная прогулка; озеро Найтон, странная рыба, острова, загадочные развалины, возвращение в шторм, первая встреча с Тирсой
		День	тем временем в деревне взбесившаяся собака нападает на маленького Бруно Каро, подозревают колдовство, винят цыганку Анну
28 сентября	пятница	Утро	знакомство с окрестностями Дэвин-Гра
		Утро	Мэдлин Янг гуляет по лесам
		Вечер	история с телом сэра Реджинальда, эксгумация
		Ночь	неудачная попытка похитить ребенка Янгов
29 сентября	суббота	Утро	в поместье приходит Смит Янг: пытались ли похитить ребенка, это ещё вопрос, но то, что толпа крестьян по главе с Николь собирается жечь Анну, это сомнений не вызывает
		Ночь	вторая попытка похитить дочку Янгов, на этот раз девочку спасает лишь вмешательство партии; Лоте срочно необходима летательная сила, так что этой же ночью она предпринимает ещё одну попытку с ребенком Крампов
30 сентября	воскресенье	Утро	пропадает Генрих Каро
		Утро	охота и поиски пропавшего
		День	в город за представителями власти и священником отправляют одного из сыновей старосты деревни
		День	самый любознательный и непоседливый из молодых господ навещает Тома Брэга, мальчика, занимающего сейчас дом покойного отца Майкла; что-то не так с этим священником, а в его личной переписке есть очень странные фразы
		Вечер	в деревне видели летающую ведьму, крестьяне напуганы, боятся и сидят по домам
		Вечер	Тирса перевозит на остров одного из плененных ранее торговцев, ему предстоит быть первой жертвой
		Ночь	Лота Картер летит на острова, где приносит первую жертву и проводит первую стадию ритуала, начинается шторм
		Ночь	опускается туман, границы Дэвин-Гра закрываются
		Ночь	от сердечного приступа умирает Джо Фишер, восстановление «Проблеска» под вопросом
1 октября	понедельник	Утро	леди Гвендолин уезжает, но вскоре возвращается: река вздулась, единственный мост снесло, на лошадях не проехать
		Утро	новость с кладбища: разрыта могила сэра Реджинальда, тело осквернено (отнята голова)
		День	шторм не прекращается, в самой деревне и окрестностях странным образом спокойно, тучи обходят стороной
		Вечер	новость из деревни: что что-то случилось с Сэмуэлем Куком, он не вернулся с утренней рыбалки
		Вечер	леди Гвендолин устраивает спиритический сеанс
		Ночь	Тирса везет следующую жертву, Лота проводит второй этап ритуала

2 октября	вторник	Утро	Уоррен прибывает над дверью своей комнаты подкову, проводит краткий экскурс по суевериям и бытовому колдовству; похороны Джо Фишера, встреча с Лотой Картер
		Ночь	Тирса везет очередную жертву, Лота проводит третий этап ритуала
		Ночь	старая Ангелина Кук видит свой первый вещий сон
		Ночь	животные беспокоятся, летучие мыши бьются в окна, деревня и резиденция просыпаются; напуганные и согнанные со своих родных мест лесные животные заполняют деревню; с болот доносится беспокоящий звук бубна, но не все его слышат
3 октября	среда	Утро	поход в лес до стены тумана: и жители и гости, все заперты в Дэвин-Гра; выхода нет, теперь уже все осознают серьезность ситуации, слабейших одолевает паника и отчаяние
		Утро	проявляются первые эффекты сглаза Лоты Картер
		День	Том Брэгт рассказывает про церковные реликвии, так и не найденные после смерти патера Майкла Шелли
		Ночь	господ одолевают кошмары, предчувствие неминуемой смерти и безысходная паника
4 октября	четверг	Ночь	Лота Картер со всеми своими приспешниками отправляется осквернять деревенскую церковь, бдительный Том успевает убежать и привести господ из резиденции; церковь спасена, но ценой жизни сэра Эдварда
		Утро	Лота Картер готова и считает, что больше ей нечего бояться: «я здесь хозяйка!»; деревня принимает новость обреченным согласием, молодые господа в резиденции получают ультиматум
		Утро	Ангелина Кук начинает проповеди, вокруг неё собирается круг последовательниц
		День	Лота требует жертву (запас подходит к концу): если не будет добровольца, то она возьмет её сама; жители деревни собираются отдать Анну
5 октября	пятница	Вечер	партия навещает в гости к Лоте Картер, хозяйки нет дома, но в подвале её ждут интересные открытия (книга Клиффа Гудвина); засада
		Ночь	в деревне ведьму ждет засада, партия показывает ей, кто здесь на самом деле хозяин, после чего Лота ретируется в свое логовище на болотах
		Утро	партия занимается расшифровкой найденной книги; новости из деревни: из тумана пришел незнакомец, чуть живым, ночью, его приютила сердобольная старушка
		День	Лота требует свою книгу обратно
6 октября	суббота	Ночь	Лота пытается вернуть книгу; нападение на усадьбу успешно отбито, Тирса убит
		Утро	партия отправляется в болота, на поиски Лоты Картер, на лодке, лесными протоками; поиски не дают требуемого результата, за исключением первого знакомства с Дэзиллом
		Вечер	долгий разговор с Анной, подробно о бытовой магии
		Вечер	Ребекка Гуд попадает, молодые господа начинают догадываться, куда пропадали их вещи, и откуда вся эта чертовщина со здоровьем
7 октября	воскресенье	Ночь	Лота проводит четвертый этап ритуала
		Ночь	резко холодает, дождь превращается в снег, озеро сковывает первым, тонким льдом
		Утро	сэр Эдвард поднимается нежитью, его память частично уцелела, по старой памяти он приходит к резиденции
		День	в подземелье, в арсенале, находят старые пушки с «Проблеска», запас пороха и ядер

		Вечер	Мартин, тот самый загадочный незнакомец, приходит в себя и изъявляет желание помочь господам
		Ночь	мертвый сэр Реджинальда выкапывается и отправляется на поиски своей головы и Лоты Картер
8 октября	понедельник	Ночь	тем временем, поднимаются остальные мертвые Дэвин-Гра
		Утро	партия вторично отправляется в болота, на этот раз пешком, Лоту необходимо обезвредить – ещё несколько дней, и её вуду окончательно превратит всю партию в инвалидов
		Вечер	наконец, логовище найдено, защищавший его прислужник ведьмы (Гров) убит; самой Лоты дома нет (она на островах); засада
		Ночь	Лота проводит пятый этап ритуала
		Ночь	по возвращении, усыпив часовых, ведьма пробирается в лагерь незамеченной, и лишь чудом наши герои остаются в живых; тем не менее, это победа – чары Лоты разрушены, а сама она убегает в леса, чтобы уже никогда не вернуться
		Ночь	партия празднует победу, ведь злодей повержен! но почему держится туманная стена вокруг Дэвин-Гра?
9 октября	вторник	Утро	толпа неорганизованной нежити нападает на резиденцию, основная часть партии на болотах, но день спасают пушки
		День	Эрл Хантер уходит с матерью в леса, ему там безопаснее, в деревне его считают пропавшим
		Ночь	приходит Черный Мессия, в церковь ему хода нет, и он обосновывается на кладбище, в семейном склепе Мортенсов; у нежити появляется командир, начинаются проповеди, впервые звучит имя Хе-Гастура
10 октября	среда	Утро	жители учатся делить деревню с мертвецами, у Черного Мессии появляются послушники, партия начинает борьбу за души людей
		Утро	после нескольких стычек формируются два центра влияния: господская резиденция и кладбище Мессии, никто на данном этапе не имеет явного преимущества; деревня между ними
		День	приходит Кракен, на глазах у всей деревни он топит лодку с рыбаками, дорога на острова закрыта; возобновляется починка «Проблеска», этот корабль единственный имеет шансы против монстра
		Вечер	организованная команда нежити начинает раскопки на деревенской бойне
11 октября	четверг	Утро	появляются странные рассказы о вражде среди нежити; говорят, что в лесу, на старом эльфийском кладбище, собралась вторая армия, мертвецы организованны и нападают на нежить Черного Мессии
		День	господа укрепляют резиденцию и проводят разведку
		Вечер	на бойне поднимаются составные скелеты-монстры
		Ночь	организованная команда нежити начинает раскопки недалеко от церкви и в лесу между озером и резиденцией
		Ночь	мертвый сэр Реджинальда, ныне zombie lord, входит в контакт с партией, ему нужна помощь, его армия тает и она сам близок к тому, чтобы попасть под влияние Хе
		Ночь	последователи Черного Мессии отправляются на острова (их Кракен не тронет) и проводят шестой этап ритуала
12 октября	пятница	Утро	Черный Мессия укрепляется на кладбище, с ним множество нежити, его влияние в деревне растет и даже несколько человек из резиденции посещают его проповеди; теперь уже понятно, что основной враг – это загадочный Хе-Гастура и его мессия
		Утро	среди последователей Хе-Гастуры начинаются первые

			мутации
		День	господа находят секретные кельи под церковью, утерянные реликвии и тексты, частично объясняющие происходящее
		Вечер	Черный Мессия требует прекратить ремонт «Проблеска», господа вынуждены отступить в резиденцию
13 октября	суббота	Утро	господа находят подземный ход под резиденцией, записи сэра Реджинальда и сейф с ритуальными предметами, сейф заперт, кузнец обещает открыть его за сутки
		Утро	убедившись в неизбежности схватки, господа окончательно договариваются с сэром Реджинальдом
		День	объединенная армия нежити сэра Реджинальда и устоявших людей дает бой армии Черного Мессии
		Вечер	срочно возобновляется починка «Проблеска»
14 октября	воскресенье	Утро	военный совет: необходимо провести правильный ритуал и остановить Хе-Гастуру, это единственный вариант выбраться
		День	наши герои готовятся к вылазке на острова
		Вечер	завершается починка «Проблеска»
15 октября	понедельник	Утро	партия отправляется на поиски храма Хе-Гастуры, предстоят долгие поиски на островах озера Найтон и встреча с Кракеном
		Вечер	храм найден, партия проникает внутрь и углубляется в лабиринт подземных переходов
		Ночь	наконец, добравшись до логова, проводит ритуал, он лишь частично успешен, но границы временно открываются
		Ночь	собрал всех уцелевших людей, погрузившись на «Проблеск», партия спасается из проклятых земель бегством: по Блэкуотеру и дальше до Ди
16 октября		Утро	Мартин, наемный убийца, исчезает с корабля, так и не выполнив своего задания
18 октября		День	«Проблеск» швартуется у пристани Комптона

Беспокойная Марфа

Случайная встреча в резиденции, ночью, для одного персонажа.

Ты просыпаешься. В комнате совершенно темно, за окном чуть слышно шумит дождь. Похоже, что сейчас глубокая ночь. Что-то случилось? Ты собираешься с мыслями, стряхиваешь с себя оцепенение сна и вдруг отчетливо слышишь голос – он доносится откуда-то из-за двери комнаты. Голос звучит громко, видимо, это совсем недалеко. Слова выплывают скороговоркой, голос то повышается, чуть ли не до визга, то опускается до чуть слышного шепота. И тут ты понимаешь, что не можешь понять ни слова из того, что слышишь. Все слова неуловимо знакомы, но смысл ускользает, ты не можешь даже выделить отдельные предложения, слова сливаются в бесконечный, гипнотизирующий, пронзительно жалобный поток. Ты слышишь звук шагов. Голос становится громче. Кто-то дергает ручку двери в твою комнату [долгая пауза] ещё через мгновение шаги и голос опять удаляются.

Это Марфа, мать Уоррена, слуги, присматривающего за усадьбой Мортенсов. Она в глубочайшем старческом маразме, и почти ничего не понимает. Уоррен старается скрыть ее присутствие, он боится, что хозяева потребуют убрать её из усадьбы, а убрать её некуда, да и не проживет она без его заботы. Марфа живет в маленькой комнатке на чердачном этаже и, обычно, никак не проявляет свое присутствие. Но иногда, по ночам, она впадает в необъяснимое возбуждение и бродит по всему дому, бормоча что-то ужасно жалобное, но непонятное, и, потому, страшное.

Иногда в её речи проскальзывают имена давно умерших людей. Иногда она как будто бы говорит с кем-то, но на самом деле она говорит со стеной или пустотой. Но больше всего её привлекают зеркала. Она способная часами стоять и беседовать со своим отражением, улыбаясь, тыкая пальцем в чем-то неуловимо знакомую фигуру на блестящей поверхности, и приговаривая – «смотри у меня!». Она беспомощна, беззащитна, а её сын добавит драматизма, он падает в ноги хозяину, и плачет – «позвольте ей остаться, не выгоняйте, ради бога, я буду запираю её, она больше никого не побеспокоит!». Но дверь Марфиной комнаты будет все так же необъяснимо открываться, а её голос – беспокоить дам и господ по ночам.

Марфа добавляет каплю горечи к атмосфере происходящего в усадьбе, но дело не только в этом. Марфа видит неуспокоенные души, а те, в свою очередь, видят её. Она не боится их, не отличая от живых. А те, в свою очередь, стараются её защитить. Если кто-то обидит несчастную старуху, то они постараются отомстить – в меру своих возможностей. Скорее всего, наши героини не станут этого делать, разве же пристало джентльмену обижать несчастное полоумное создание?

Ближе к концу Марфа еще появится. Представьте себе. Развалины дома, везде остатки человеческих тел. Ночь. Ветер. Дождь. И посреди всего этого Марфа со свечой, которая необъяснимым образом горит под дождем на ветру. Она бредет сквозь развалины и бормочет что-то, потрясает пальцем, грозя кому-то во тьме – «ты смотри у меня, не шали!».

Побег из Дэвин-Гра

Очень может быть, что кто-то из персонажей решит, что с него хватит, и лучше бы убраться из Дэвин-Гра, пока не поздно. Вплоть до шестого акта и закрытия границ такая возможность у него будет. Джентльмену надо дать прочувствовать, что это трусость, поведение, недостойное джентльмена, после чего отпустить с миром. Если он удачно минует опасности, которые поджидают его на пути, то спасется. Приключение для игрока на этом заканчивается.

Дамам проще, они имеют полное право испугаться, для женщины это не так зазорно. Тут возникает следующая проблема – джентльмены не могут отпустить даму одну, без сопровождения. Можно выделить в сопровождающих одного из второстепенных мастерских персонажей, чтобы лишний раз не ставить игроков перед сложным выбором (проводить даму до Комптона и уйти из приключения или совершить поступок недостойный джентльмена и оставить беглянку без защиты).

Если игрок решит вернуть своего персонажа в гущу событий, если он действительно этого хочет, то это возможно. Надо лишь хорошенько описать, как он несетя сквозь бурю, торопится вернуться к своим друзьям, которых он оставил в беде, как дорога исчезает, и он блуждает в лесу, выкрикивая имена друзей, спасается от волков, и, наконец, собрав остатки сил и воли, на грани помешательства, выходит в Дэвин-Гра.

Теперь об опасностях, которые подстерегают тех, кто бежит из Дэвин-Гра. К этому моменту в дальних окрестностях хутора собралось все окрестное зло, все бандиты и монстры с расстояния в сотню миль. Безопасное в обычные времена место стало очень опасным. Непосредственно к хутору все это не подходит, а вот по дороге к обжитым местам их хватает. Для каждой группы беглецов дважды кидаем случайные встречи по следующей таблице (в трех километрах за мостом и в семи):

D10	
1	Всё спокойно
2-3	<p>На дороге ждет засада из трех дезертиров, людей без совести и чести, убивших своего офицера и знающих, что им неминуемо грозит смертная казнь. Они устроились на старом охотничьем помосте, где прикрыты от дождя, и откуда хорошо просматривается дорога. На одиночку или группу из двух человек они нападут, то же и с каретой, если не будет наблюдаться хорошо вооруженной охраны. Действуют без пощады, путников убьют, ограбят, тела спрячут. Женщин тоже убьют, но не сразу. Атака почти наверняка будет неожиданной. В первом раунде они стреляют из мушкетов, после чего бросают их на помосте, бегут к дороге, разряжают пистолеты и только в последнюю очередь берут в руки сабли.</p> <p>Male human Fighter 1 (3); CR 1; Medium humanoid; HD 1d10+1; hp 7; Init +0; Spd 30ft.; AC 12, touch 10, flat footed 12; Atk +2 ranged (2d8/19-20x3, мушкет); Atk +1 ranged (1d8/19-20x3, пистолет); Atk +1 melee (1d6/18-20x2, сабля); AL CE; SV Fort +2, Ref +0, Will +0. Skills: Hide +3, Listen +4, Spot +5. Feats: Exotic Weapon Proficiency (firearms), Alertness, Weapon Focus (мушкет).</p>
4	<p>На беглецов нападает стая совершенно невменяемых бешеных волков. Несколько минут волки невидимо сопровождают людей, периодически останавливаясь для того, чтобы эффектно повыть. После чего дружно бросаются на людей. Лошади пугаются, всадники кидают проверки по умению верховой езды сложности 10, чтобы удержаться в седле и сложности 15, чтобы удержать лошадь. Волки ведут себя необъяснимо кровожадно, врываются в лошадей, людей и вообще во все, до чего могут дотянуться. Стая отступит, только потеряв половину состава или больше.</p> <p>Wolf (6); CR ½; Medium-Size Animal; HD 1d8+2; hp 6; Init +2; Spd 50 ft.; AC 14; Atk +2 melee (1d6, bite); SV Fort +4, Ref +4, Will +1; SA: Trip; SQ: Scent; Str 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6; Skills: Hide +3, Listen +6, Move Silently +4, Spot +4, Wilderness Lore +1. Feat: Weapon Focus (bite).</p>
5	<p>Подмытое дождем, на дорогу обрушивается большое дерево. Конечно же, в тот самый момент, когда там проезжают беглецы. Проверка рефлексов сложности 10, чтобы отреагировать, проверка умения верховой езды сложности 10, чтобы отвести лошадь. Если оба броска завалены, то и всадник и лошадь придавлены, 2d6 повреждений. Если выкинут только рефлекс, то давит лошадь, всадник успевает соскочить. Если выкинуты оба, то всадник успевает увести лошадь из-под дерева.</p>
6	<p>Лошадь одного из беглецов попадает ногой между упавших деревьев или в барсучью нору или еще куда-то. В результате лошадь кидает свой рефлекс против DC 10, если выкидывает, то все в порядке, если нет, то падает, повреждая ногу так, что может только медленно и грустно ковылять. Всадник в этом случае кидает умение верховой езды против DC 15. Либо ловко соскакивает, либо летит на дорогу – в грязь, хорошо ещё, если на траектории его полета не окажется крепкого дерева.</p>
7	<p>В непосредственной близости от беглецов в дерево ударяет молния, дерево вспыхивает, лошади в ужасе встают на дыбы. Всадник кидает умение верховой езды против DC 10, и, как обычно, либо ловко соскакивает, либо летит в грязь.</p>
8	<p>Чудо из чудес – живой эльф! В этих краях, на памяти последнего поколения-то уж точно, такого не бывало. Однако же, после Дэвин-Гра удивляться уже</p>

	<p>ничему не приходится. Данный экземпляр давно живет один, странствует по лесам и убивает ненавистных людей везде, где возможно. Он невменяем, грязен, зол и подл, близок к сумасшествию, и единственное, что им еще движет – это дикая ярость. По-человечески не говорит. Сначала постреляет из лука, потом полезет драться, и отступит только в том случае, если шансов убить кого-то явно не будет.</p> <p>Male elf Fighter 4; CR 4; Medium humanoid; HD 4d10-4; hp 16; Init +7; Spd 30ft.; AC 17, touch 14, flat footed 14 (клепаная кожа +1); Atk +8 ranged (1d8/x3, качественный длинный лук); Atk +9 melee (1d8+2/19-20x2, качественный длинный меч); AL CE; SV Fort +3, Ref +4, Will +3. Str 10, Dex 17, Con 8, Int 9, Wis 15, Cha 6; Skills: Hide +7, Listen +6, Spot +6, Move Silently +4. Feats: Improved Initiative, Weapon Focus (long sword), Weapon Specialization (long sword), Combat Reflexes, Weapon Finesse (long sword).</p>
9-10	<p>Беглецы сбились с дороги, вокруг лес, дождь, и совершенно непонятно, куда идти. Для каждого игрока мастер скрытно проверяет Intuit Direction, Wilderness Lore и прочие подходящие умения против DC 15. Далее игроки должны договориться, куда же ехать, и если направление выбрано неверно, то беглецы (к их невероятной радости, разумеется) через 2d4 часов возвращаются обратно в Дэвин-Гра. Если подходящих умений нет, то автоматически считаем, что направление выбрано неверно.</p>

Помощь извне

Помощи извне ожидать не приходится. До тех пор, пока не начнутся основные события, вызывать её нет причин. Вильям категорически против того, чтобы в события в Дэвин-Гра вмешивалась церковь, да и сама церковь слишком медлительна, когда там поймут, что есть возможность показать миру свою силу в битве с настоящим злом, будет уже поздно – всё закончится. Все люди, прибывающие по ходу приключения в хутор, расписаны в тексте, больше никого не будет – дорога здесь кончается, и просто так сюда никто не забредет.

Потом, когда события уже примут серьезный оборот, но еще до того, как границы закроются, партия может попробовать-таки вызвать помощь. Отметим, что коммуникационная магия (если таковая будет в наличии) работает очень неуверенно (магические интерференции). В город готовы отправиться сыновья старосты, кроме того, можно отправиться за помощью лично. На этой стадии развития сюжета бегство еще не кажется оправданным, так что за подмогой отправят одного или, максимум, двух человек. Задача не кажется опасной. На деле им угрожают все опасности из раздела «Побег из Дэвин-Гра», они вполне могут погибнуть, или, раненые, вернуться обратно. Успешно преодолев все опасности, они поймут, что самая большая проблема еще впереди – откуда взять эту помощь? Пусть игроки думают. Небольшую группу людей можно впустить в Дэвин-Гра, для сюжета это не критично, просто дополнительное мясо. Большой отряд или высокоуровневых персонажей впускать не стоит. Скорее всего, в обрушившемся шторме персонажи игроков потеряют свой отряд поддержки, будут долго плутать, и, наконец, выйдут к Дэвин-Гра. Помощь же, убедившись в бесплодности их поисков искомого хутора, вернется туда, откуда пришла.

Тайны и причуды рода Мортенс

В истории рода Мортенс есть странности, если заняться ей всерьез, то очень скоро возникают вопросы, на которые никакие архивы не могут дать ответов. Попробуем же пролить некоторое количество света истины.

Откуда у рода Мортенс деньги? Откуда у ветерана без какого-либо состояния вдруг берутся деньги на постройку огромного каменного особняка? Увы, эта история из тех, что пытаются быстрее забыть. Богатство Мортенсов, а это именно богатство, в те времена род жил на широкую ногу, в основе своей имеет золото эльфов, тех самых коренных жителей этих лесов, что прогнали переселенцы-люди. Вполне возможно, что именно это золото стало причиной того, что Бэртоломью и его товарищи пошли на все невзгоды, что сулила война с эльфами. Золотые узорчатые пластинки, эти талисманы, молитвенники и одновременно пожертвование богу, они сослужили им плохую службу. Последняя битва, битва за храм, была проиграна. Немногие выжившие эльфы ушли, а люди завладели вождельным сокровищем. Пластинки были переплавлены, полученное золото стало основой благосостояния жителей Дэвин-Гра. Хватило его лет на тридцать безбедной жизни, хотя, конечно, ещё долгие десятилетия случалось, что в тяжелые времена постаревший ветеран, тогда уже дед, вынимал из тайника пару пластинок с таинственными узорами. Удивительно, но так никогда и не было найдено, где эльфы добывали своё золото.

С покупкой дома в Комптоне визиты в родовое гнездо стали редким событием. Почему? Тот же Вильям, которого увезли из Дэвин-Гра ещё маленьким мальчиком, был с тех пор в деревне считанные разы, причем короткими наездами, никогда не было такого, чтобы он прожил там целое лето. Возникает ощущение, что сэр Мортимер, отец Вильяма, просто сбежал из деревни; городской особняк был куплен им сразу же после совершеннолетия, так быстро, как это только было возможно. Действительно, сэр Мортимер ненавидит Дэвин-Гра, ненавидит все его темные истории, сбывающиеся приметы, непроницаемые туманы и старинный уклад жизни. Он убежал от темного прошлого, которое его, Мортенса, не желало отпускать. Убежал от кошмаров, в которых он тонул в озере в объятьях щупалец неведомых чудищ. Сбежал и постарался забыть. Его увлечение механикой и горячее неприятие церкви – следствия всё того же ужаса, которым была полна его юность. Он постарался отрешиться от всего сверхъестественного.

Особняк в Дэвин-Гра, все эти картины, статуи, почему бы не продать их, чтобы выправить своё финансовое положение? Всё по той же причине, сэр Мортимер не желает пользоваться ничем из своего прошлого, он верит, что смог избавиться от довлеющего над ним проклятья (как он сам это называл), и боится, что любое заимствование из ненавистного дома может это проклятие восстановить. Более того, он знает, что в развалинах храма ещё осталось довольно много ритуального золота, но даже мысль о том, чтобы воспользоваться этими проклятыми деньгами приводит его в ужас. К слову, по прибытии в деревню, Вильям с удивлением осознает, что, оказывается, у них в доме хватает ценностей. И если отец и имеет какие-то соображения, по которым не продает их, то Вильям без колебаний использует их для решения финансовых проблем. Так что основной вопрос – «где взять деньги?» – разрешается в самом начале приключения.

Плохие и хорошие приметы

Надо дать партии понять, что в этих местах к приметам относятся с особым пиететом, в них верят, все их знают, и этих примет – огромное количество. Более

того, это удивительно, но, похоже, что они действительно работают. Хотя, может быть, это просто воображение?

Плохие приметы и суеверия (вариант):

1. Споткнулся в начале путешествия – к беде. Перед любым ответственным мероприятием. Кидаем d20. 1 – споткнулся. Если проигнорировать, то -2 ко всем броскам до конца мероприятия, один раз критически не повезет. Нейтрализация: вернуться, посмотреть в зеркало, трижды плюнуть через левое плечо, выйти обратно; невезение уменьшается до -1 к броскам, критическое невезение отменяется.
2. Возвращаться или оглядывать перед выходом – к неудаче, вернуться назад с полпути – тем более. Перед выходом персонажам с низким значением мудрости покидать забыть что-то важное и посмотреть на их реакцию. -1 ко всем броскам до конца мероприятия. Нейтрализация: посмотреть в зеркало перед повторным выходом.
3. Рассыпать соль – к неудаче. Во время застолья, персонажи с низкой ловкостью имеют шанс. -1 ко всем броскам до конца дня. Нейтрализация: взять щепотку этой соли и кинуть за левое плечо.
4. Разбить зеркало – к смерти.
5. Настойчивый вой собаки у дверей дома – к смерти в доме.
6. Ворона летает возле окна и каркает – к смерти в доме.
7. Три громких отдельных стука в изголовье кровати больного – к смерти.
8. Человека окликают по имени: слышится голос, а не видно, кто зовет – к смерти. Из загробного мира, стало быть, окликают.
9. Войти на сходни корабля с левой ноги – к несчастью. Что-то плохое случится на борту, ногу, поскользнувшись, сломает, за борт упадет.
10. Спящий должен лежать головой в сторону церкви. Если кровать повернута иначе, то сон беспокоен, снится всякая мерзость, и хиты не восстанавливаются (естественно, только для тех, кто не переметнулся в стан почитателей Хе-Гастуры). В гостевых комнатах кровати стоят случайным образом. Дадим игрокам возможность докопаться до причин плохого сна самостоятельно, местные старушки с радостью расскажут, если попросить их совета. Лота ничего советовать не станет – *«мысли черные, вот и сны плохие»*.
11. Человека, спящего ногами к двери – ногами вперед и вынесут. Продолжение предыдущей приметы. Если кого-то угораздило так лечь, то хиты не просто не восстанавливаются, а наоборот, убывают.
12. Южная сторона кладбища – самая святая, северная – неосвященная, пригодная только для мертворожденных младенцев и самоубийц. Вероятность того, что мертвец поднимется в виде нежити, в северной половине кладбища значительно выше.
13. Буханка хлеба с ртутью, пущенная в воду, остановится над тем местом, где лежит утопленник. Пригодится для поиска тел неудачливых товарищей, чтобы должным образом их похоронить.
14. Болотные огни «трупные свечи», это души злых людей, увидеть их – к несчастью. При прогулках по ночному лесу партия может с ними столкнуться, в этом мире это просто безобидные духи, но они постараются завести путешественников поглубже в болота или в другие гиблые места.
15. Прежде, чем отойти ко сну, загляни под кровать, чтобы защититься от дьявола. Это суеверие стоит озвучить после первой близкой встречи с нежитью. Те, кто будут

этим пренебрегать, возможно, проснутся от нежного прикосновения Vampiric Mist или ещё какой мерзости.

16. Душе трудно будет покинуть тело, если тело лежит поперек половиц. Несчастный будет мучиться, и мучиться, и никак не сможет умереть. Использовать этот эффект для спасения от смерти не рекомендуется.
17. После того, как человек умрет, в его доме следует открыть все двери и окна, чтобы его душа могла улететь без помех. Если этого не сделать, то тело почти сразу же поднимется как зомби, и постарается эти окна открыть, убив в процессе всех тех, кто ему помешает.
18. Накаркать. Если сказал или подумал о чем-то плохом, постучи по дереву трижды, чтобы не накаркать.
19. Черная кошка! Если перебежала дорогу, идти нельзя – плохая примета.

Хорошие приметы, суеверия и полезные рецепты:

1. Проведи безымянным пальцем поперек раны – и она заживет. Суть поверья в том, что безымянный палец целебен, все прочие – ядовиты. Делать это надо исключительно на заре, и тогда раны действительно заживают. Залечивается 1d4 хитов на каждую рану, так что количество ранений неплохо бы учитывать, а не только общую сумму оставшихся хитов. Скорее всего, об этом поверье расскажет старая Марфа, расскажет в тот момент, когда партии придется совсем туго.
2. Свяжи две рябиновых палочки красной ниткой крест-накрест, вшей этот крест под подкладку своей верхней одежды. Ни один злой дух не сможет повредить тебе. +2 AC bonus против всех атак нежити. Скорее всего, это поверье в явном виде никто не озвучит. Обрати внимание на крестьянина, по которому никак не может попасть зомби, или старый бушлат, который нежить обходит стороной, и у него уже под подкладкой обнаружится эта странная конструкция.
3. Чары над голубиным сердцем равно утешают и молодых и старых. Мешочек с засушенными сердцами голубок носят на груди. Cha +2.
4. Подкова над входом – к счастью. На целую резиденцию одной подковы не хватит, а вот подкова над спальней дает спавшему в ней +1 luck bonus ко всем броскам до конца дня.
5. Надо в лесу найти срубленный гладко пень, воткнуть в него с приговорами нож и перекувырнуться через него – станешь оборотнем; порыскав волком, надо забежать с противной стороны пня и перекувырнуться обратно; если же кто унесет нож, то останешься навек волком. Это суеверие можно будет найти в старых записях в библиотеке, и оно действительно работает. Персонаж превращается в ворга (см. Monstrous Manual). Это удобно для разведки и боя, но рискованно. Постепенно в облик человека просто перестанет хотеться возвращаться.
6. Чтобы приготовить лечебное зелье: возьми несколько взрослых жаб и посади их в котел, и там сожги, чтобы их пепел не смешался ни с каким другим. Когда от жаб останется один пепел, истолки его в ступке, смешай с дождевой водой, разлей по пузырькам. В каждый с наговорами положи по рыбьему глазу. Действительно работает. Лечит 1d8 hp. Этот рецепт можно почерпнуть в книгах Лоты.
7. Чтобы стать невидимым для нежити: зажги специальную свечу и носи с собой. Чтобы сделать свечу: добудь человеческого мяса, вывари жир, слей, смешай с костяной мукой, добавь медного купороса. Фитиль сплети из старого савана, залей горячим жиром. Действие аналогично чаре Invisibility to Undead. Можно вычитать в книгах Лоты. Небольшой запас таких свечей есть у неё дома.

8. Чтобы защититься от ведьмы – прочерти вокруг себя круг железным ножом, она не сможет его переступить. Работает аналогично *Magical circle against Evil*, действует на Лоту и её потомство.
9. Прибивание следа. Железным молотком, железным гвоздем, прибей след голой ноги к земле. Обязательного голой, след сапога не подойдет. Отпечаток любой голой тела подойдет, главное, чтобы без одежды. Жертву пришиллит к земле (стене, что будет поблизости) так, будто бы ты прибил её этим гвоздем. 1d4 hp повреждений, [Str DC 14] чтобы освободиться.
10. Ведьмы не переносят соль. Действительно, соль действует на ведьму аналогично кислоте. Нет лучшего способа защиты, чем рассыпать соль по полу – ведьма не сможет подойти. Если, конечно, она не умеет летать ☺
11. Человеческие зубы имеют особую силу. Зубы покойника спасают от головной боли, детские, молочные зубы можно носить с собой на счастье (+1 к броскам). Если приснится, как выпадают зубы – это к смерти близких, или к другому страшному несчастью.
12. В присутствии убийцы раны трупа начинают кровоточить.

Сначала демонстрация примет, затем – действие на партию. Они все работают.

Церковь и вера

Вполне очевидно, что приметы из предыдущего раздела – это простые деревенские поверья, старые, незатейливые, и не имеющие непосредственного отношения к богу. Вера, тем не менее, имеет вполне ощутимую силу, о чем забывать тоже не стоит.

Первое и основное – эффект будет исключительно в том случае, если персонаж искренне верит, полностью и без сомнений. Из NPC в достаточной степени верят леди Сивилла, сэр Эдвард и кучер сэра Томаса, Сэм. Персонажи игроков (если это явно не указано в их истории) верят скорее по привычке; периодического посещения воскресных служб недостаточно. Потребуется озвучить и отыграть укрепление в вере, чтобы получить причитающиеся верующим плюшки.

1. Защита от зла. Необходим крест, нательного достаточно. Сжимаешь в руке, истово молишься о спасении (можно про себя). Нежить не может к тебе прикоснуться. При этом можно идти, но не бежать. Атака по тем, от кого защищаешься, мгновенно ломает эффект. Это непросто – не запаниковать в такой ситуации. Каждый раунд кидается проверка воли против DC 1 (сложность увеличивается каждый раунд на единичку).
2. Божественная поддержка. Качественная утренняя молитва поможет заручиться поддержкой свыше. +1 ко всем броскам.
3. Спасение души. При смерти персонажа при проверке участи его души добавляем +4 к результату. Шансы на то, что его душа вырвется из этого проклятого места и спасется, несколько возрастают.

Искренняя вера не очень хорошо сочетается с суеверием, активным использованием примет и прикладного волшебства. Приметы в Дэвин-Гра имеют большую силу, так что настоящую веру сохранят лишь сильные духом. Тем более это достойно поощрения.

Смертельный ужас в Дэвин-Гра

При желании в приключении можно использовать равнолофтовские правила для механизации ужаса. Это вполне уместно. Здесь приведены слегка модифицированные таблицы, с поправкой на редакцию. Броски по мудрости, с модификаторами по обстоятельствам.

Событие (пример)	Результат	Модификатор (check/result)
Неожиданное столкновение/встреча при напряженном ожидании	Fear	+0/+0
Оступиться и упасть в незамеченные ранее полуразложившиеся человеческие останки	Fear	+4/+0
Увидеть смерть товарища в бою	Fear	+4/+0
Увидеть смерть товарища от рук нежити	Fear	+6/+1
Первая в жизни встреча с нежитью	Horror	+0/+0
Вторая встреча с нежитью	Fear	+0/+0
Видеть, как товарищ тонет в болоте, осознавая, что ты ничем не можешь ему помочь	Horror	-4/-1
Бессильно смотреть, как товарища рвут на части мертвецы, не имея возможности спасти его	Horror	+0/+0
Увидеть Хе-Гастуру	Horror	+4/+1
То же самое в одиночестве	*	+4/+1
То же самое в темноте	*	+4/+1
Персонаж в половине хитов или меньше	*	+2/+1
Персонаж уже проваливал бросок за последние сутки	*	+2/+1
Персонаж уже видел такое и не испугался	*	-4/-1

Character level	<i>Fighter</i>			<i>Wizard</i>			<i>Priest</i>			<i>Rogue</i>		
	Fear Check	Horror Check	Madness Check	Fear Check	Horror Check	Madness Check	Fear Check	Horror Check	Madness Check	Fear Check	Horror Check	Madness Check
0	13	19	19	17	15	19	14	16	19	16	16	19
1-2	12	18	18	16	14	18	13	15	18	15	15	18
3-4	11	17	17	15	13	17	12	14	17	14	14	17
5-6	10	16	16	14	12	16	11	13	16	13	13	16
7-8	9	15	15	13	11	15	10	12	15	12	12	15
9-10	7	14	14	12	10	14	9	11	14	11	11	14
11-12	6	13	13	10	9	13	7	10	13	9	10	13
13-14	4	12	12	8	8	12	5	9	12	7	9	12
15-16	2	10	11	6	6	11	3	7	11	5	7	11
17-18	2	8	10	4	4	10	2	5	10	3	5	10
19-20	2	6	8	2	2	8	2	3	8	2	3	8

Failed check results (roll 1d6)

Roll	Fear	Horror	Madness
1	Fumble	Fear	Horror
2	Gape	Aversion	Depression
3	Scream	Nightmares	Catatonia
4	Stagger	Revulsion	Delusions
5	Hide	Obsession	Hallucinations
6	Flee	Rage	Schizophrenia
7	Faint	Mental Shock	Paranoia
8	Horror	Fascination	Amnesia
9	Madness	Madness	Multiple Personalities
10	Catatonia	Will DC 15 or die	Will DC 20 or die

Посмертие в Дэвин-Гра

Увы, но даже смерть в Дэвин-Гра – не избавление. Душе очень сложно вырваться из цепкой хватки Хе-Гастуры. Умерший с большой степени вероятности поднимется в виде нежити, а его душа – истерзанная и несчастная, будет витать где-то неподалеку. Если над умершим не будут должным образом проведены все необходимые ритуалы, или если Хе-Гастура не будет хотя бы усыплен – мучаться ей вечно.

Итак, сразу после смерти для каждого персонажа кидается d20, добавляется уровень и модификатор по воле. Если персонаж истинно верующий, то к сумме добавляется ещё +4. Любой результат меньше 21 значит, что душа осталась в Дэвин-Гра, а тело поднялось в виде нежити. При этом единица значит полную потерю разума и памяти (скелет), а двадцатка – почти полную сохранность (приведение), возможно, с периодами потери контроля и обретением какой-либо странной, чуждой цели существования. Результат в 21 и выше значит, что душа счастливо вырвалась на свободу и воссоединилась с богом.

Бросок	Результат
1-4	Skeleton (отсутствует интеллект и воля, под контролем мастера)
5-8	Zombie (отсутствует интеллект и воля, под контролем мастера)
9-10	Allip (остатки памяти, безумен, под контролем мастера)
11-12	Ghoul (частичная память, жажда живой крови и мяса, контроль игрока)
13-14	Lacedon (частичная память, жажда живой крови и мяса, контроль игрока)
15	Shadow (частичная память, низкий интеллект, жажда str, контроль игрока)
16-17	Poltergeist (полная память, слабый контакт с мат. миром, контроль игрока)
18	Ghast (полная память, жажда живой крови и мяса, контроль игрока)
19-20	Wight (полная память, жгущая ненависть, контроль игрока)

Такое посмертие – это наказание, а не награда. Игроки должны это понимать. Всё, что в них осталось от жившего когда-то человека жаждет нормальной смерти и освобождения души. Первейший долг оставшихся в живых товарищей в том, чтобы помочь душе счастливо завершить свой путь.

Покойник должен быть должным образом отпет, с соблюдением всех элементов ритуала. Тело должно быть похоронено с нательным крестом, и должно оставаться нетронутым семь дней. Это не так просто в условиях, когда тела так востребованы – могилу могут разрыть.