

DUNGEONS
DRAGONS

FORGOTTEN REALMS

Adventure

into THE DRAGON'S LAIR

В логово Дракона

Перевод - LE_Ranger

Sean K Reynolds & Steve Miller

От переводчика

При переводе я старался опираться на все доступные материалы на русском языке и здравый смысл. При переводе имен собственных – доступные транскрипции в комплитах и правила английского языка.

Перевод некоторых спорных слов:

spell — заклинание, чары или (в общем смысле) магия

cast — накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster — колдующий или заклинатель

wizard - волшебник

sorcerer — колдун

outsider — аутсайдер (для существ-аутсайдеров) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр).

beast — тварь

fiend — изверг

Внимание! Номера страниц в тексте книги относятся не к переводам, а к нумерации в оригинальных англоязычных изданиях!

Благодарю Hallatan'а за предоставленные транскрипции и Йомера – за наработки по переводу названий.

Должен также отметить, что материал данной публикации изложен исключительно в некоммерческих целях. Вся представленная здесь русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью LE_Ranger'а и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

Данный перевод – версия 1.0 (15.12.14 – 12.02.15).

LE_Ranger, le_ranger@mail.ru, http://le_ranger.livejournal.com

Новая Эра начинается

Король умер.

Да здравствует Король!

Король Кормира Азун IV и его старшая дочь Таналаста - примеры истинного героизма. Они защищали Кормир бок о бок со своими войсками, пока не пали перед противником, ненависть которого к их стране родилась из столетий невыразимых страданий. Обезумев от печали и потери, волшебница-эльфийка Лорелей Алава, возлюбленный которой был убит первым королем Кормира, поклялась отомстить роду Обарскиров и всем людям Кормира. Волшебники сумели заточить ее в тюрьму более тысячи лет назад.

С тех пор Налавара (как стали называть эльфийку-дракона) искала способ вырваться на свободу из своей экстрапространственной тюрьмы. Неизвестным методом (хотя и неосторожно подпитанным магией Вандердагаста, Королевского Волшебника Кормира, на некоторое время попавшегося в ловушку вместе с Налаварой) она вывела город гоблинов Гродд на уровень развития, о каком среди гоблинов и не слышали. Также из давно уже мертвых членов семейства Азуна, так или иначе предавших Кормир, она создала магических существ, известных как джазнеты.

В конечном счете ей удалось открыть *врата* на Главный Материальный план, и она послала своих джазнетов и гоблинов в атаку на земли Кормира, готовясь вернуться и сама. Однако усилиями Короля Азуна, двух его дочерей (Таналасты и Алусэйр), Вандердагаста и храбрых воинов Кормир был спасен, а на древнем зле Налавары поставлена точка. Победа не далась бесплатно - она стоила жизни и Азуну IV, и Таналасте. Лишь крайними усилиями был спасен ребенок Таналасты, когда жизнь покинула ее тело. Малыш, мальчик по имени Азун V - следующий король Кормира.

Теперь на троне в качестве Регента неохотно сидит буйная Алусэйр, известная своим мастерством с оружием и упрямством, управляя от имени своего малыша-племянника, пока мальчик не достигнет совершеннолетия. Многие из кормирских дворян и торговцев не считают, что Алусэйр можно доверить узды правления, даже если ее советником, как и при отце, остается Вандердагаст. События последних месяцев подтолкнули это некогда мирное и хорошо организованное королевство на грань анархии.

Кормир сегодня и завтра

Сейчас Кормир - рассадник интриг, поскольку лоялисты регента, жаждущие власти заговорщики, запутавшиеся патриоты, противники-монстры и зловещие силы извне рвут Кормир на части, чтобы укрепить позиции и свергнуть своих врагов.

В результате Кормир на многие годы может стать магнитом для авантюристов и наемников всех мастей. Народу Кормира нужна защита от некоторых своих же дворян, проверяющих силу Алусэйр, от жадной нации Сембии на востоке и от остатков сил Налавары, которые помогли свалить Короля Азуна IV и его первую дочь. Нынешние слухи о бесхозном логове дракона и его сокровищах, которые находятся где-то в окрестностях Кормира, также привлекают в страну постоянно растущее число искателей сокровищ.

В логово Дракона приводит героев в эту хаотичную ситуацию. Еще неизвестно, будут ли ваши герои защищать младенца-короля и его Регента или позволят низменным инстинктам управлять собой и, возможно, будущим всего Кормира.



Проведение этого приключения

В логово Дракона - приключение игры "DUNGEONS & DRAGONS" для четырех персонажей 10-го уровня; если участвует больше игровых персонажей, DM может адаптировать мощност их противников. Комбинации классов полезны, но в группе должен быть по крайней мере один боец и один клерик. Наличие в партии эльфа также может оказаться полезным на последних стадиях сценария.

Историческая линия этого приключения проходит после действия эпических романов по Забытым Царствам - *Высокая Дорога* и *Смерть Дракона* (авторы - Трой Деннинг и Эд Гринвуд). Прочтение указанных книг даст DMу и игрокам дополнительное понимание нынешнего состояния Кормира, а также лучшее ощущение того, на что похож экстрапространственный город Гродд и его жители, но необходимости в знании этих романов нет. Информация из этих романов не должна влиять на удовольствие тех, кто будет играть по этому сценарию.

Это приключение является самодостаточным. Вам понадобятся лишь *Книга Игрока*, *Руководство Монстров* и *Руководство Ведущего*.

Обзор приключения

Это приключение разделено на две различные части. В первую часть включены столкновения, которые партия игровых персонажей переживет в поисках логова мертвого дракона. Вторая часть начинается, когда партия входит в экстрапространственный город Гродда, где герои исследуют наследие Налавары и оставшихся жителей города.

Приключение начинается, когда партия расспрашивает кормирскую знать, чтобы предпринять усилия по обнаружению местонахождения логова дракона. По мере того, как игровые персонажи пересекают Кормир, они видят, как лесное королевство погружается в хаос. Им также приходится сталкиваться с другими группами, которые ищут логово по своим собственным причинам. Игровые персонажи в конечном счете добираются до входа в логово дракона - но логово дракона, которого убил Азун IV, физически находится не в Кормире. В него можно войти лишь в нескольких местах, и все их непросто найти.

Во второй части приключения партия исследует город гоблинов Гродд. Здесь герои узнают о гоблинах Гродда и об их культуре. В конечном счете партия сталкивается с мощными эльфийскими воинами, ненавидящими людей с той же великой страстью, что и Налавара, и настроенными продолжать месть, если герои их не остановят.

Это приключение предполагает, что игровые персонажи перемещаются по Кормиру, используя наземный транспорт (типа лошадей или пони). Однако, у игровых персонажей этого уровня могут быть и другие средства для путешествия. Обратите внимание, что заклинания *телепорт* имеет предел веса в 50 фунтов на уровень и требует знания места назначения. Таким образом, при помощи этого заклинания или других, подобных ему, добраться до логова невозможно (даже если партия знает, что логово находится на другом плане, демипланы по своей природе не позволяют подобное путешествие). Заклинание *смена плана* в свою очередь требует ключа, которого у героев в их месте назначения нет.

Герои с *летучими коврами* и другими подобными устройствами могут пересечь территорию намного быстрее, чем сухопутные партии. Для простоты предположите, что воздушные путешественники потратят лишь четверть того времени, которое потребовалось бы при путешествии по земле.

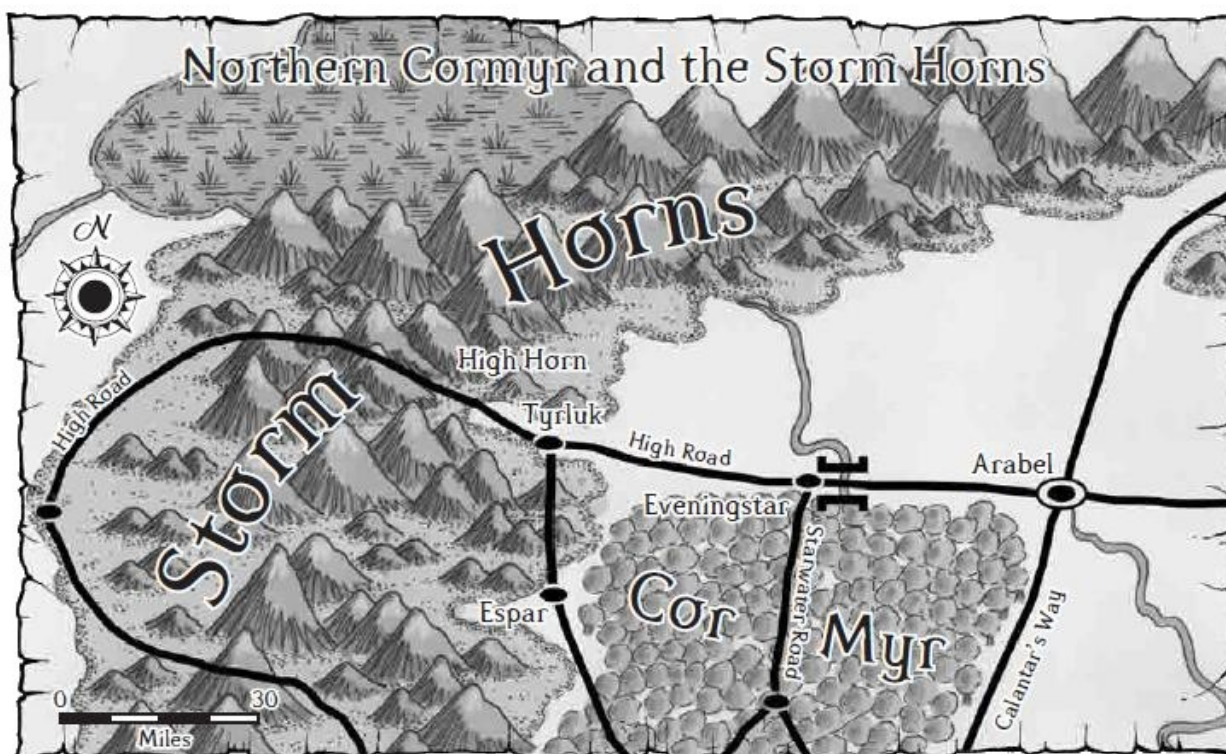
Воздушное путешествие также влияет на столкновения и другие эпизоды этого сценария. В этой части приключения большинство столкновений проходит на открытом воздухе, так что летящие игровые персонажи просто оказываются свидетелем деятельности внизу (проверка Обнаружения против DC 15) и должны опуститься вниз, чтобы разобраться. Летучим партиям также не грозят засады (см. Сборщики налогов, ниже), но DM может изменить обстоятельства этих столкновений (например, сильный ветер заставит летучих игровых персонажей спуститься, или игровые персонажи сверху увидят засаду группы NPC) или просто пропустить их.

Независимо от того, насколько быстро игровые персонажи достигнут места назначения в Кормире, напряженность в этой истории связана с тем, что разные партии наперегонки ищут логово. Периоды, данные для действий других групп, должны такими и оставаться. Иными словами, группа Доксона (описанная в соответствующей точке приключения) всегда опережает героев на два дня.

Начало приключения

Игровых персонажей попросили зайти к Леди Кестрел Вэйлан (LG женщина человек аристократ 6), дворянке не самого высокого ранга, потерявшей своего мужа Олафа при недавних нападениях монстров на Кормир. Олаф погиб храбро, пытаясь защитить город Арабел от мародерствующих гоблинов, которыми командовала Налавара. Поместье леди Кестрэл все еще ремонтируется, как и большинство построек в городе.

Если вы используете это приключение в уже идущей кампании, Леди Кестрел (или ее покойного мужа) можно заменить на NPC-дворянина, с которым партия уже общалась раньше. Также вам стоит заранее определиться, как герои попадут в это время в Арабел. Если они регулярно посещают Кормир или если у них были тут некие приключения, они, возможно, слышали о неприятностях в лесном королевстве леса и



пришли помочь. Возможно, они пришли только что, а может быть, они помогли силам Кормира на поля битвы, пытаясь предотвратить безумные поиски мщения Налавары.

Обратите внимание, что армия гоблинов ненадолго захватывала Арабел. Прежде чем Пурпурные Драконы смогли отбить город после смерти дракона, гоблины повредили или подожгли столько построек, сколько смогли. К примеру, игровые персонажи могли находиться в городе, когда на него напала армия гоблинов.

Как только персонажи получают вызов и придут к дому Леди Кестрэл, прочтите или перефразируйте следующее.

Вы прибыли в Арабел по просьбе Леди Кестрел, вдовы дворянина и торговца, с которым ваша партия раньше вела дела. Рабочие восстанавливают поместье Леди Кестрел в Арабеле, и при разговоре с вами в гостинице ей приходится перебивать стук молотков. Лучи света проникают в комнату через трещины в щитах, которыми закрыты разбитые окна, отчего комната изрезана тенями.

Леди Кестрел носит черную траурную одежду, под глазами у нее - темные круги; видно, что она пытается справиться со своей печалью. Она старается казаться сильной.

“В Кормире настали ужасные времена. Многие увидели в смерти доброго Короля Азуна возможность нанести ущерб нашему лесному королевству, захватить власть или вспомнить старые обиды и вражду.

“Что еще хуже - и я, и те, кто на меня работают, стали мишенью для Воинов Свободы - это группа ренегатов, решившая полностью прервать королевскую династию Кормира.

“Именно поэтому я и решил позвать Вас. Мы связаны дружбой, а не финансами или политикой. Не все потеряно для Кормира. Я недавно получила известие от давнего друга моего покойного мужа - он знает, где находится логово дракона, который убил нашего короля.

“Я хочу, чтобы вы пошли в Вечернюю Звезду, чтобы встретиться с Гуррандом Раннаром, старым другом моего мужа, и взяли карту, которая у него есть. Он ждет вас в Гостинице Приветственная Рука. Я дам вам свое кольцо с печатью, чтобы он знал, что вы пришли от меня. Я прошу, чтобы после встречи с Гуррандом вы пошли по карте к логову дракона и принесли сокровища, которые вы там найдете, чтобы я могла пустить их на благо нашей светлой земли.”

Она наклоняется к полу и поднимает два тщательно свернутых, простых на вид мешка. “Это - два мешка хранения, оставшиеся с тех пор, как мой муж был авантюристом. Они помогут вам перенести сокровища, взятые в логове. Держите - они ваши, это часть оплаты за помощь в этом деле.

Вы также можете забрать четверть любых сокровищ, которые вы найдете, но я прошу вернуть остальное Кормиру. Мне самой нужна лишь четверть, чтобы нанять еще охранников для моих караванов и помочь восстановить Арабел. Остальное я собираюсь передать нашему регенту и младенцу-королю, чтобы помочь Кормиру в это тяжелое время.

“Пожалуйста, поспешите. Кормиру сейчас нужны сильные сердца и крепкие убеждения. Сделайте все, что можете, чтобы помочь вернуть правосудие и мир на нашу землю.”

В этот момент Леди Кестрел снимает с пальца украшенное драгоценностями золотое кольцо и передает его лидеру партии или тому, кто с ней разговаривает. На нем изображен знак ее семейства (меч острием

вниз, вокруг клинка которого обернута змея). Это то самое кольцо с печаткой, о котором она говорила. У партии могут быть вопросы к Леди Кестрел, и она ответит все, что знает. Далее приведены несколько самых вероятных вопросов и ответов. ДМ может на основе этих ответов вывести и другие.

Кто такой Гурранд Раннар? Ему можно доверять?

Гурранд был самым старым другом моего мужа; для Олафа он был как брат. Он шестой сын дворянина с Севера, так что стал авантюристом, чтобы пробиться в этом мире. Он провел большую часть последних тридцати лет в путешествиях по Кормиру и Долинам. Я безоговорочно доверяю ему.

Почему Гурранд сам не пошел в логово?

Гурранд немолод. Фактически, по его письму, битва с гоблинами всерьез подорвала его здоровье. Он боится, что не переживет путешествие, а биться он вообще не сможет. И он, и я верим, что независимо от того, что есть в логове дракона, это должно попасть в руки тех, кого беспокоит будущая безопасность Кормира.

Кто такие Воины Свободы?

Это свободная конфедерация младшей кормирской знати и богатых торговцев, которые не доверяют регенту. Многие из них боятся, что Кормир вскоре превратится в игрушку деспота и что у них отнимут земли и власть. Конечно же, они неправы. У Алусэйр твердый дух ее отца. Именно ее род сделал Кормир великим. А этих просто интересует их личный статус и богатство!

О, я подозреваю, что есть несколько Воинов Свободы, которые полагают, что действуют в интересах Кормира, но во главе их стоят хапуги, которые могут привести королевство к гибели, если их не остановить.

Почему вы уверены, что Воины Свободы настолько плохи?

Один из их лидеров, Лорд Хиракена, эгоистичный и низкий человек. У него есть компания последователей и жриц Ловиатар, и известно, что он работал на служителей смерти! Он и мой муж всерьез враждовали, и я твердо уверена, что Хиракен или его наемники стоят как минимум за несколькими нападениями на моих людей и мои караваны. Он намекал мне, что если я не откажусь от поддержки короны, он сделает все возможное, чтобы уничтожить меня.

Ходят порочные слухи о том, что Хиракен ненавидит корону, поскольку регент несколько лет назад отклонила его предложение брака.

Что вы знаете о защите этого драконьего логова?

Гурранд не сообщал подробностей. Он боялся, что письмо могут перехватить. Полагаю, кое-какая защита есть, учитывая количество монстров, выпущенных на наши земли.

Сколько сокровищ находится в логове?

По слухам, этот дракон очень древний. Ему служат тысячи гоблинов. Гоблины не славятся верностью, так что полагаю, что им хорошо платили. Это говорит о том, что средств там достаточно, чтобы помочь стабилизировать и восстановить Кормир.

Когда эта сцена теряет дальнейшее значение, ДМ должен отметить, что Леди Кестрел на вид явно утомлена (паладины или игровые персонажи с галантным складом характера должны сделать проверку Обнаружения или Мудрости против DC 10, чтобы заметить усталость Леди Кестрел). При успешном броске игровой персонаж понимает, что с вопросами-ответами пора заканчивать. Если никто из игровых персонажей этого не сделает, можно задать еще пару вопросов, после чего войдет строгая на вид пожилая горничная и твердо скажет, что Леди Кестрел пора отдохнуть. Кестрел согласится, принесет свои извинения, и горничная просто выводит игровых персонажей из дома.

Если кто-либо из игровых персонажей сомневается насчет побуждений Леди Кестрел или таковых горничной, вытолкнувшей их из дома, можно сделать проверку Чувства мотива против DC 10. При успешном броске персонаж понимает, что и Кестрел, и ее горничная честны с партией. Никаких скрытых причин нет.

Воины Свободы

Как только партия заканчивает разговор с Леди Кестрел, больше им в Арабеле делать нечего. Город еще полуразрушен после уличных боев и недолгой оккупации гоблинами. Когда игровые персонажи готовятся покинуть город, они оказываются свидетелям действий Воинов Свободы.

По улице движется фургон торговца, тяжело груженный бочками и мешками с товарами для восстановления городе. Граждане пешком и верхом прокладывают для него путь. Внезапно двое мужчин в капюшонах и в кольчужных рубахах выскакивают из переулка и преграждают дорогу лошадям, заставляя их остановиться. Третий человек, в маске, вскакивает на подножку фургона и бьет возницу дубинкой, сбрасывая его наземь.

“Смотрите хорошенько, граждане Арабела”, - кричит тот, кто ударил, указывая на упавшего возницу. - “То же самое ждет любого, кто станет работать на тирана, что сидит на троне в Сюзейле! Воины Свободы говорят, что эти товары - для нас!”

Свидетели выглядят либо испуганными, либо спешащими, так что вряд ли подтвердят, что это действительно происходило. Никто не ввязывается. Пусть игроки сделают проверки Обнаружения (ДС 10). Те, кому это удалось, замечают, что на нескольких мешках и бочках в фургоне есть печать Леди Кестрэл (как и на кольце); изделия в фургоне принадлежат ее торговой компании.

Если партия не вмешивается, трое бандитов с закрытыми лицами влезает в фургон и уезжают в нем по улице, оставив окровавленного возницу валяться на земле. Если игровые персонажи решат предотвратить угон, воры защищаются очень жестко. Кроме того, бандиты получают поддержку от скрытых союзников.

Тактика: В другом переулке скрывается еще три бандита, вооруженных арбалетами. Также в бою участвует Джоккен, странствующий волшебник, поддерживающий мотивы Воинов Свободы. С началом боя эти NPC открывают огонь по партии. Будучи атакован заклинаниями или метательным оружием, Джоккен использует *спектральную руку* (уже наложенную) для доставки заклинаний касанием. Будучи атакован в рукопашной, он читает *луч ослабления*, а затем *магическую ракету*. Наконец, если он решит сбежать, то читает *паутину*, чтобы поймать преследователей.

Существа (EL 8): Если партия сразу вмешивается в нападение на фургон Леди Кестрэл, герои столкнутся с тремя воинами 3-го уровня, вооруженными длинными мечами, и двумя воинами 3-го уровня, вооруженными арбалетами и короткими мечами. Джоккен скрывается в близлежащем переулке.

Если партия вмешивается после того, как воры угнали фургон, герои столкнутся с тремя воинами 3-го уровня, вооруженными длинными мечами.

Если партия вмешивается после того, как фургон встретится с Джандареном и Каррен, герои столкнутся с двумя NPC и пятью воинами 3-го уровня. Еще один воин 3-го уровня прибывает со вторым фургоном.

Воины (6): Человек воин 3; CR 2; Средний гуманоид (человек); HD 3d8+6; hp 20 каждый; Инициатива +0; Скорость 20 фт; AC 15; Атака +4 рукопашная (1d8+1/крит 19-20, длинный меч) или +3 дальнобойная (1d10/крит 19-20, тяжелый арбалет); AL NE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +3, Воля +0; Сила 13, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 9.

Навыки и умения: Подъем +5, Приручение животного +3, Запугивание +3, Прыжок +4, Поездка +3; Молниеносные рефлексы, Силовая атака, Крепость.

Имущество: Чешуйчатая кольчуга, баклер, длинный меч, тяжелый арбалет (только у троих в переулке), поясной мешочек, содержащий 3d6 sp у каждого.

Джоккен: Мужчина человек волшебник 4; CR 4; Средний гуманоид (человек); HD 4d4+7; hp 18; Инициатива +4 (Улучшенная Инициатива); Скорость 30 фт; AC 14; Атака +1 рукопашная (1d4-1/крит 19-20, кинжал) или +2 дальнобойная (1d8/крит 19-20, легкий арбалет); SA Заклинания; SQ специалист Некромантии, фокус заклинания, фамильяр; AL N; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +1, Воля +5; Сила 8, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 15, Мудрость 12, Харизма 10. Рост 5' 10".

Навыки и умения: Алхимия +7, Концентрация +8, Знание (аркана) +8, Слушание +5, Колдовство +9, Обнаружение +6; (Настороженность), Улучшенная Инициатива, Написание Свитка, Фокус заклинания (Некромантия), Крепость.

Специальные качества: Специалист Некромантии (запрещенная: Предсказание). Фокус заклинания (Некромантия): ДС заклинаний Некромантии увеличены +2. Фамильяр (крыса): HD 4; hp 9; Скорость 15 фт, подъем 15 фт; AC 16; Атака +4 рукопашная (укус, 1); улучшенное уклонение, эмпатическая связь, разделение заклинаний, заклинания касанием.

Имущество: микстура огненного дыхания, микстура лечения легких ран, свиток магической ракеты (4-й), свиток невидимости, свиток зеркального изображения, кинжал, легкий арбалет с 20 зарядами, мешочек с компонентами заклинаний, поясной мешочек с 20 gr, 38 sp.

Заклинания (4/5/4): 0-й - обнаружение магии, разрушение нежити, рука мага, луч мороза; 1-й - причинить устрашение, ледящее касание, доспех мага*, магическая ракета, луч ослабления; 2-й - касание гхола, защита от стрел*, спектральная рука*, паутина.

* Заклинание наложено перед столкновением.

Развитие: Если партия хочет преследовать угнанный фургон, трое NPC на фургоне делают проверки Обнаружения (ДС 5, если преследователи пешие или верхом, ДС 15, если они летят), чтобы заметить их, если преследователи не невидимы. Как только они обнаруживают "хвост", один из них разбивает в грузе две бутылки алхимического огня, а затем все трое сбегает, оставив горящий фургон посреди улицы.

Дальнейшее преследование воров требует проверки Обнаружения (ДС 15 для персонажей пешком, ДС 10 для летящих персонажей). Если в этот момент убегающие NPC замечают преследование, то вступают в бой насмерть.

Пожар в фургоне можно погасить заклинаниями, производящими воду или другие жидкости в больших количествах. Попытка погасить огонь без магических средств требует проверки Ловкости против ДС 5, и

дополнительные +1 к DC за каждый раунд горения. Если DC достигает 10, лошади впадают в панику и начинают нести по улицам Арабела. Если DC достигает 15, упряжка отрывается от фургона и продолжает бег по улицам, а пылающий груз останавливается. Если DC достигает 20, фургон и его груз полностью потеряны.

Если игровые персонажи незамеченными следуют либо за фургоном, либо за ворами до места назначения, воры приходят к полуразрушенному складу. Здесь их ждут мужчина и женщина, одетые в темные запахнутые плащи (это Джандарен и Каррен из Воинов Свободы), а также еще двое мужчин с арбалетами.

Если игровые персонажи просто спокойно наблюдают, они видят, как чуть позже приезжает закрытый фургон. Мужчина и женщина в плащах и воры перегружают товары из украденного фургона во вновь прибывший. Это занимает около 15 минут. Затем они уезжают на втором фургоне. Мужчина и женщина в плащах выходят из фургона у городских ворот, а сам фургон уезжает в сторону Сюзейлу, совершенно не в том направлении, куда нужно партии.

Если игровые персонажи нападают в любой момент после того, как к ворам присоединились Джандарен и Каррен, эти двое остаются в бою лишь 2 раунда. Затем они сбегают, оставляя головорезов разбираться с партией (Джандарен и Каррен должны избегать конфронтации с партией, чтобы сообщить о случившемся своему лидеру, Лорду Хиракену).

Путешествие по Кормиру

Как только партия покидает Арабел, у вас появляется возможность продемонстрировать ухудшение порядка в Кормире. Вновь обратите внимание, что даже летучие персонажи могут принять участие в следующих столкновениях, но помните, что основная цель героев - поиск логова, и это не должно сорваться.

Игровые персонажи - не единственные авантюристы, направляющиеся в Вечернюю Звезду и к Штормовым Рогам. Фактически вместе с партией в те дикие места идет множество других приключенческих компаний. Некоторых используют фракции конкурентов - ибо найденное логово может сыграть свою роль в определении грядущего пути Кормира. Другие просто надеются разграбить покинутое логово дракона.

Если у вас уже идет кампания по Царствам, одну или несколько групп NPC, детализированных в конце этой главы, можно заменить персонажами, с которыми герои уже конкурировали ранее. Это сделает конфликт между группами более личным. Конечно, герои могут нанести поражение некоторым из этих партий и в во время первого столкновения с ними, и больше они не появятся.

К Вечерней Звезде

По мере путешествия к Вечерней Звезде пейзаж варьируется между раскидистыми холмами, покрытыми полями и маленькими деревеньками, и редколесьем. Иногда видно, что тут бушевала битва или пожар. Всюду в Кормире, где проходят игровые персонажи, видны признаки прохода отрядов гоблинов и других чудовищных существ, недавно угрожавших королевству, а также встречаются либо группы эгоистичных людей, пытающихся использовать в своих интересах хаос, либо те, кто пытается им противостоять.

Следующие столкновения придают путешествию определенный настрой, а заодно обеспечивают кое-какое понимание нынешнего хаотичного состояния Кормира. Ниже описаны обстоятельства, связанные со столкновениями, а также указания по их проведению.

Сборщики налогов

Описание: Разнообразные меньшие дворяне пытаются либо использовать в своих интересах растущий в Кормире хаос, либо защитить те владения, которые у них есть. Ради этого многие назначили "дорожный налог"; некоторые используют этот новый налог как способ сеять беспокойство и раздор во владениях своих соседей, воруя дорожные налоги, другие просто пытаются собирать деньги на восстановление или защиту себя и своих владений.

ДМ должен провести это столкновение дважды, один раз с реальными сборщиками налогов и один раз - с бандитами. Используйте одну и ту же статистику для обоих столкновений.

На дорогу перед вами выходят мужчины, одетые в туники с гербом местного лорда.

"Добрый день. Мы, представители нашего лорда, Леона Дарендаала, просим вас остановиться и заплатить дорожный налог, после чего вы можете идти".

Налоги считаются следующим образом: Налог на тварей: 1 гр за животное; Налог на колеса: 1 гр за колесо любого фургона или другой повозки; Налог на меч: 1 гр за клинковое оружие длинее двух футов.

Как только налоги уплачены, партии дают деревянный символ с печатью местного лорда. Сборщики налогов говорят, что партия должна предъявить его любым другим сборщикам, с которыми она встретится, в доказательство того, что дорожный налог уплачен. Затем сборщики позволяют героям пройти.

Комментарии игровых персонажей насчет того, что "мы можем путешествовать и в обход дорог", сборщики налогов воспринимают с юмором, но все равно настаивают на оплате налога. Если партия отказывается платить или угрожает сборщикам налогов насилием, верховые мужчины отступают и

сообщают об игровых персонажах своему лорду; скрывшиеся остаются на своих местах (DC 25 для Обнаружения их). Если игровые персонажи переживут это приключение, лорд оскорблен их отказом заплатить налог, и игровые персонажи могут нажать себе в Кормире нового противника.

Существа (EL 8): 12 сборщиков налогов, 2 арбалетчика.

Воины (12): Человек воин 2; CR 1; Средний гуманоид (человек); HD 2d8+2; hp 11 каждый; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 60 фт (верхом) или 30 фт (пешком); AC 15; Атака +2 рукопашная (1d8/крит 19-20, длинный меч) или +3 дальнбойная (1d8/крит 19-20, легкий арбалет); AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +1, Воля -1; Сила 11, Ловкость 13, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8.

Навыки и умения: Подъем +2, Приручение животного +3, Запугивание +1, Прыжок +2, Поездка +7; Верховая Стрельба из лука, Верховой Бой.

Имущество: Легкая военная лошадь, кольчуга, большой деревянный щит, длинный меч, факел, поясной мешочек, содержащий 4d8 sp и 3d6 gp у каждого.

Снайперы (2): Человек жулик 2; CR 2; Средний гуманоид (человек); HD 2d6+3; hp 10 каждый; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 15; Атака +1 рукопашная (1d6/крит 19-20, короткий меч) или +3 дальнбойная (1d10/крит 19-20, тяжелый арбалет); SA атака крадучись +1d6; SQ Уклонение; AL N; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +5, Воля +0; Сила 11, Ловкость 14, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 9.

Навыки и умения: Подъем +3, Скрытность +5, Запугивание +4, Прыжок +3, Слушание +5, Бесшумное движение +3, Поиск +5, Чувство мотива +2, Обнаружение +5, Плавание +2; Выстрел в упор, Крепость.

Имущество: Подбитый кожаный доспех, баклер, короткий меч, тяжелый арбалет, поясной мешочек, содержащий 3d6 sp у каждого.

Тактика: Если в том или ином случае вспыхивает бой, тактика одинакова: арбалетчики стреляют в возниц фургонов и в явных заклинателей. Арбалетчики продолжают свои атаки из скрытых позиций.

Развитие: Во второй раз DM должен вести это столкновение точно так же. Если игровые персонажи уже заплатили в первый раз и показывают бандитам символ, бандиты (без униформы или утверждающие, что они от другого лорда) заявляют, что это плохо сделанная фальшивка, и объявляют героев мошенниками. Эта группа также настаивает на том, чтобы налог был уплачен (плата может основываться на внешнем виде персонажей, от 100 до 600 gp). К тому же, эта группа не отступает.

Испытание Талоса

Описание: У Кормира много врагов, и многие из них действуют сейчас, используя в своих интересах хаотичное состояние дел в лесном королевстве. Один из таковых - клерик Талоса, бога разрушения и огня.

Аррох, клерик 12-го уровня этого злого бога, угрожает ферме и ее владельцам, устроив поджог.

По мере вашего путешествия вы наблюдаете нечто, поначалу похожее на облако, но становящееся все темнее и гуще. Оказавшись рядом, вы понимаете, что это большой пожар. Морщась от дыма, вы видите, что пламя идет по фермерским полям и уже угрожает охватить маленькую ферму примерно в 100 ярдах от дороги.

Тактика: Пусть игровые персонажи сделают проверки Обнаружения. СПри успешной проверке DC 20 они видят темную фигуру у дома на дальней стороне, которая, похоже, находится довольно близко к огню. Герои обращают внимание, что пламя почти подошло к двери маленького дома, и изнутри его слышны крики.

Аррох просто бушует ради своего божества. Он недавно получил видение, что если он осветит Кормир, его бог будет упиваться полученной силой и хорошо вознаградит своего преданного священника.

Существо или существа, которых Аррох вызвал за 2 раунда до появления игровых персонажей, приводят его в готовность к их присутствию, так что он не захвачен врасплох. Аррок направляет существо, которое он вызвал, на заклинателей партии, накладывает удар *пламени* на тех, кто похож на бойцов, а затем чередует разрушительные заклинания и вызов существ себе на помощь.

Перед запуском этого столкновения DM делает броски, чтобы узнать, какие существа появятся при каждом из заклинаний призывания Арроха.

Существа (EL 12): Аррок, клерик.

Аррох: Мужчина человек клерик 12; CR 12; Средний гуманоид (человек); HD 12d8+24; hp 80; Инициатива +4 (Улучшенная Инициатива); Скорость 20 фт; AC 19; Атака +9/+4 рукопашная (1d8+2/x3 крит, +2 боевой топор); SA Заклинания, поразить; SQ Заклинания, командование нежитью; AL CE; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +6, Воля +13; Сила 10, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 11, Мудрость 17, Харизма 11. Рост: 5' 10".

Навыки и умения: Концентрация +9, Излечение +9, Знание (религия) +6, Слушание +6, Колдовство +6; Боевое колдовство, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Молниеносные рефлексy, Мастерство военного оружия (боевой топор).

Специальные атаки: Поразить: сверхъестественная способность делать одиночную рукопашную атаку с +4 бонусом атаки и урона. Поражение должно быть объявлено перед атакой и может использоваться раз в день.

Имущество: +2 боевой топор, +3 ленточная кольчуга, святой символ и мешочек, содержащий 20 рубинов по 50 гр.

Божество: Талос. Домены: Разрушение, Огонь.

Заклинания (6/7/6/6/4/4/3); 0 - обнаружение магии, руководство, причинение незначительных ран (3), сопротивление; 1-й - сжигающие руки (Д), команда (2), энтропийный щит*, защита от добра, случайное действие, санкции; 2-й - сила быка*, удержание персоны, причинение умеренных ран, разбивание (2) (Д), звуковой взрыв; 3-й - слепота, рассеивание магии (2), причинение серьезных ран, сопротивление элементам* (Д), вызов монстра III; 4-й - распускание, свободное действие, вызов монстра IV, стена огня (Д); 5-й - круг гибели (Д), удар пламени (2), вызов монстра V*; 6-й - барьер клинков, огненные семена (Д), вред.

(Д) Указывает заклинания домена.

* Заклинания, наложенные Аррохом перед боем.

Развитие: В доме - семейство из четырех обывателей 1-го уровня, семейство Стагдейл. Их дом из дерева и дерна загорается на третьем раунде боя. Пламя - прямо у двери дома, и семейство оказывается в ловушке. У игровых персонажей есть 10 раундов, прежде чем дом полностью охватит огнем и члены семейства упадут в обморок от жара и дыма. Для игровых персонажей не проблема войти в дом, но в каждом раунде, в котором они проходят 20 фт по пылающему дому, они получают 1d6 урона от огня.

Если игровые персонажи наносят поражение Арроху и спасают Стагдейлов, их известность в этих местах растет, и благодарное семейство рассказывает всем и каждому о могучих героях-спасителях.

Вечерняя Звезда

В этой части цель партии состоит в том, чтобы встретиться с Гуррандом, информатором Леди Кестрэл касательно логова дракона. Однако, при попытке общения они (по выбору ДМа) могут пообщаться с другими индивидуумами в Вечерней Звезде, включая других авантюристов, интересующихся логовом дракона.

О Вечерней Звезде

Вечерняя Звезда - маленький городок примерно в 30 милях к западу от Арабела, состоящий из пяти десятков построек. Около дюжины из них была разрушена во время нападений гоблинов и джазнетов. Тем не менее, городок остается важной опорной точкой на опасной в это дикое время Высокой Дороге. Лорд городка, Тессарил Зима (CG женщина человек волшебник 12/боец 8) использует значительную долю своих личных богатств для найма компаний авантюристов, чтобы те защищали от бандитов городок, дорогу и окрестности.

Также Вечерняя Звезда важна тем, что тут есть большой храм, посвященный Латандеру Лорду Утра. Глава храма, Чарисбонд Истинный Служитель (NG женщина человек клерик 11) и ее сенешаль, Джелд Астуриэн Латандерский (NG мужчина человек клерик 9), завербовали священников и последователей Латандера для обеспечения безопасности Вечерней Звезды. Оба они полагают, что Кормир, в котором царит хаос, не может служить воле их божества.

Недавно восстановленная Приветственная Рука - единственная действующая гостиница городка в настоящее время. Она стоит на Высокой Дороге в восточном конце городка, приветствуя путешественников сразу, как только они перейдут по мосту Реку Звездная Вода. Ей управляют двое сыновей первого владельца, и все надеются, что эта гостиница станет так же известна, как и первоначальная. Владелец Приветственной Руки - обыватели 1-го уровня, при этом они талантливые повара и очень гостеприимны.

Стоимость остановки в Приветственной Руке - 2 гр за ночь с персонажа. Поесть можно за 5 sp. Если партия решит остаться на ночь - есть шанс 30%, что все комнаты в Приветственной Руке заняты. Если так, игровые персонажи могут остаться в дымной, переполненной общей комнате за 1 sp с каждого.

Встреча с Гуррандом

Как только игровые персонажи придут в гостиницу, дружелюбный служка, подросток по имени Эли, проводит их к Гурранду. Эли настаивает, чтобы игровые персонажи рассказали ему, откуда они, чтобы он мог представить их должным образом.

“Я рад, что онаконец-то пришли друзья Мастера Гурранда”, - говорит молодой человек, ведя вас вверх по лестнице. - “Вы ж знаете, он не особо хорошо выглядит. Священники из храма вылечили его раны, но,

похоже, он все еще восстанавливает силы. Возможно, ваш визит ему в этом поможет. Иногда это как раз и нужно старикам”.

Он стучит в дверь прямо с лестницы. Грубый голос изнутри предлагает войти, и служка првинуется. “У нас гости, Мастер Гурранд. Они прибыли из самого Арабела, чтобы увидеть вас”.

В опрятной комнате у окна сидит пожилой человек с обветренным лицом и белоснежными волосами. Он одет в аккуратные темно-синие одеяния. Блестящая цепная кольчуга и оружейный пояс с большим широким мечом висят на стойке в углу. Он подозрительно смотрит на вас.

“И что?” - говорит он. - “Ну, ‘гости’, что привело вас в Вечернюю Звезду?”

Эли уходит, оставляя партию с Гуррандом (LG мужчина человек боец 9). Пожилой воин остается молчаливым и подозрительным, поскольку игровые персонажи - уже вторая группа, наносящая ему визит. Доксон и его группа показали Гурранду хорошо сделанное поддельное кольцо с печатькой, и он им поверил. Он дал Доксону карту и теперь подозревает, что игровые персонажи - не те, за кого себя выдают, поскольку Доксон предупредил его, что могут пожаловать шарлатаны.

Когда игровые персонажи показывают кольцо Леди Кестрэл и объясняют, почему они пришли, Гурранд в замешательстве. Их кольцо - явно настоящее, но Гурранд требует дальнейших свидетельств личности игровых персонажей.

Паладины или клерики доброго мировоззрения могут показать атрибуты своей веры, игровые персонажи могут поделиться информацией, полученной от Леди Кестрел - типа его истории в качестве авантюриста, того факта, что он шестой сын в незначительном дворянском семействе, или описать дом Леди Кестрел, ее стиль, одежду и поведение. Осторожные игровые персонажи также, возможно, узнали у Леди Кестрел некую информацию, известную лишь ей и Гурранду, в доказательство того, что они выполняют задание для нее и Кормира. Изобретательные игровые персонажи могут придумать и еще что-то.

Любых двух деталей из вышеупомянутого (если они отыграны убедительно) будет достаточно, чтобы Гурранд с удивлением понял, что случайно помог врагам Кормира. Обратите внимание, что Гурранд не стал жертвой какой-либо магии, а просто был одурачен хорошо подготовленной уловкой.

Гурранд вздыхает, его плечи опускаются. и он внезапно словно стареет на много лет и становится намного более измученным - словно он сбросил маску, что была нв нем, когда пришли игровые персонажи.

“Возможно, та последняя битва омрачила мой разум так же, как разрушила мое тело. Вы убедили меня, что вы - те самые, но я боюсь, что сделал ужасную ошибку.

“Два дня назад ко мне пришла другая группа, утверждающая, что они - посланники Леди Кестрел. Их лидер, его звали Доксон, дал мне кольцо, точно такое же, как у вас; я дал им карту, и они ушли. Но я не сказал им всего, что знаю. Так что надежда еще есть.

“Никто не знает точного местоположение логова, и карта всего лишь отведет их в те места. Я уверен в одном - логово расположено где-то в южных Штормовых Рогах к северу от Высокого Рога. Это утверждение опирается и на карту, и на сообщение от одного из тех, кто вел караван Леди Кестрел. Он рассказал, что в Лице Старика в Тирлуке говорил с горцем по имени Валан с Пиков. Возможно, Валан знает местоположение основной цитадели гоблинов в горах. Это дает нам неплохой шанс определить местоположение логова Налавары. Сам я не знаю этого Валана и не могу за него поручиться, но сейчас у нас нет особого выбора.

“Караваник сказал, что Валан готов отвести заинтересованных к цитадели гоблинов за 20 платиновых монет. Сам Валан туда не ходил, поскольку видел у пещеры много гоблинов и по крайней мере одного гиганта. Полагаю, караван задержался в Тирлуке из-за всех неприятностей на дорогах в последнее время. Если вы сможете добраться до Тирлука, прежде чем караван уйдет, и найти там Валана, он отведет вас туда.

“Я полагаю, что опытный проводник типа горца, который знает те места, окажется намного полезнее простой карты, но вам пора в путь!”



У игровых персонажей могут быть вопросы к Гурранду. Он отвечает на них максимально точно, но стыдится признать, что чего-то не знает. Если на какой-то из вопросов у него нет ответа, он отметит, что, возможно, это знает Валан.

Вы можете перерисовать для нас карту?

Думаю, да; это была просто гоблинская карта. Пусть Эли принес мне иглу и пергамент.

На ког опохож этот Доксон? Кто еще с ним есть?

Доксон - красивый, рыжеволосый фехтовальщик, лет ему около тридцати. Он достаточно сообразителен и скользок, чтобы одурачить меня. С ним были еще двое мужчин - один высокий, белокурый воин, другой - невысокий, худой, с взъерошенными короткими светлыми волосами, что-то вроде волшебника или колдуна. Еще с ними была женщина, мрачная красавица, глаза твердые, как клинок.

Откуда они пришли? Куда они шли?

Я не знаю; они сказали, что пришли из Арабела, от Леди Кестрел. Они скорее всего предполагали, что вы появитесь довольно скоро, и будь я на их месте, я бы поскорее покинул городок.

Какие защиты есть у логова?

Я не знаю. Несомненно, там есть немало патрулей гоблинов. По словам Валана о гигантах можно сделать вывод, что в пещерах могут быть и еще монстры. Хотя я подозреваю, что величайшая угроза исходит от магических ловушек. Все драконы рождены колдунами, а Налавара, похоже, чрезвычайно мощна, судя по тем неестественным союзникам, которых она собрала.

Какие сокровища копил дракон?

Я не знаю, но учитывая численность гоблинов, служивших монстру, я предполагаю, что богатств там должно быть чрезвычайно много.

Валану можно доверять?

Я верю. Его имя было знакомо мне еще до того, как о нем упомянул караванщик. Он бродит в окрестностях Тирлука уже лет десять.

Как нам найти это 'Лицо Старика'?

Вы не пропустите его; как я понимаю, это одна из немногих построек, оставшихся в деревне после набега гоблинов. А если это не так - ищите деревянный знак, на котором вырезан улыбающийся бородастый человек.

Что касается слабости Гурранда (причина, по которой он не пойдет туда сам) - тут партия не в силах что-то сделать. Он страдает от обычной старости, и воздействие времени и природы на его старое тело ничем не вылечить. Он согласен на любую помощь со стороны партии, но вряд ли что-то окажет серьезный эффект, за исключением разве что *желания*. Все просто - его жизнь приближается к своему естественному концу. Отдохнув в Вечерней Звезде еще недельку, он планирует отправиться в свой дом в Сюзейле. Это будет последним его путешествием.

Если герои решат выследить, куда направилась из городка группа Доксона, они поймут, что у них нет отправной точки для отслеживания, а просто найти следы четырех определенных персон хотя бы в предместьях города - непосильная задача даже для игровых персонажей высокого уровня.

Другие столкновения в Вечерней Звезде

Если партия решит пополнить припасы, отдохнуть и восстановить заклинания в Вечерней Звезде или заняться там какими-либо иными делами, устройте следующую встречу, когда персонажи будут на улице. Это позволяет им узнать о еще одном авантюристе, который ищет логово дракона. Гурранд не знает о нем, поскольку в последние дни не покидал своей комнаты.

Претенденты

Шесть парней и две девушки (все они - местные обыватели 1-го уровня, считающие себя начинающими авантюристами) подходят к партии вскоре после того, как герои покидают Гурранда, при условии, что игровые персонажи не предпринимают усилий к тому, чтобы не выглядеть как авантюристы. Их лидер, мускулистый молодой работник фермы по имени Лабан, предлагает присоединиться к партии, "и неважно, какими великими делами вы сейчас занимаетесь!"

Даже минимальной беседы с Лабаном и быстрого взгляда на его компаньонов достаточно, чтобы понять, что эти мальчишки-девочки должны пройти очень многое, прежде чем будут полезны для партии не как простые чернорабочие. Ни у одного из них нет доспехов (кроме Лабана, на котором комплект драных и неухоженных кожаных доспехов, полученный им от отца), вооружены они лишь ножами и дубинками.

Если игровые персонажи вежливо дадут Лабану от ворот поворот, они узнают, что его и его друзей были уже отвергли бродящие в этих местах группы Пурпурных Драконов. Два дня назад им отказала еще одна партия авантюристов. Лабан описывает группу как состоящую из “трех мужчин и красивой женщины”. Лабан был уверен, что столь маленькая банда воспользуется их услугами, но их обаятельный лидер, человек с рыжими волосами, отказался от его предложения. Больше Лабан о той группе ничего не знает.

Лабан и его группа очень расстраиваются, получив очередной отказ. Однако, уходя, Лабан пытается подбодрить свою группу, говоря: “Возможно, леди-волшебница все еще тут. Теперь, когда она без своей группы, она наверняка возьмет нас с собой. Идемте!”

Планоходец

Еще один авантюрист в Вечерней Звезде - последняя выжившая из группы планоходцев из реальности за пределами Фаэруна. Эта выжившая, Вейя, знает истинную рироду логова Налавары, но даже в этом случае большинство ее “знаний” - всего лишь предположения.

Она знает, что это не простая пещера высоко в Штормовых Рогах, а экстрапространственный город, который находится на грани либо самоликвидации, либо полного врезания в Фаэрун. В любом случае, она и ее банда хотели разграбить его, но, находясь лишь в дне пути от Вечерней Звезды, они пали жертвой засады группы Доксона.

Дохрамав до городка, она осталась в Приветственной Руке, залечивая раны и скорбя по погибшим друзьям.

Существа (EL 12): Стевейлитанал, волшебник.



Стевейлитанал (“Вейя”): Женщина полуэльф волшебник 12; CR 12; Средний гуманоид (полуэльф); HD 12d4+24; hp 54; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 14; Атака +8/+3 рукопашная (1d6+2, +2 четвертной посох); SA Заклинания; SQ Заклинания; AL NG; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +11; Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 15, Интеллект 19, Мудрость 16, Харизма 17. Рост: 5' 2".

Навыки и умения: Алхимия +10, Блеф +5, Концентрация +10, Искусство Побега +1, Излечение +5, Знание (аркана) +5, Знание (религия) +5, Знание (природа) +5, Знание (порталы и врата) +10, Знание (ордена высокого колдовства в мире Кринн) +10, Обнаружение +5, Наблюдение +10, Колдовство +15; Сварить Зелье, Боевое колдовство, Создание Посоха, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Увертливость, Написание Свитка, Вызов Фамильяра.

Имущество: наручи защиты +3, портативная дыра, жезл магической ракеты (14 зарядов), +2 четвертной посох, мешочек, содержащий три стальных монеты (с Кринна), 2 драгоценных камня по 100gp.

Подготовленные заклинания (4/5/5/5/4/3/2): 0-й - ошеломление, обнаружение магии (2), вспышка, разрушение нежити; 1-й - зачарование персоны, магическая ракета (2), вызов монстра I, сон; 2-й - кислотная стрела Мелфа, забвение (2), обнаружение мысли, видеть невидимость; 3-й - рассеивание магии, удержание персоны (2), огненный шар, замедление; 4-й - улучшенная невидимость, малая сфера неуязвимости, стена огня, стена льда; 5-й - туман разума, стенопроход, стена силы; 6-й - отвращение, трансформация Тенсера.

Заметка о личности: Полуэльфийка средних лет, но все еще красивая, Вейя столкнулась с жизнью планоходца, случайно совершив односторонний переход в мир, известный как Кринн. В конечном счете во время одного из множества магических бедствий, поразивших мир, она сумела открыть магические врата куда-то, но не на Торил. После нескольких лет блуждания по планам она наконец нашла путь домой. После ее опыта с бескрайней мультивселенной Фаэрун стал казаться унылым, так что она путешествовала по миру, узнавая все возможное о способах, которыми бесчисленные миры связаны

между собой и как они сосуществуют. Тем не менее, она избегает *врат* на Криинн, опасаясь, что опять попадет там в ловушку.

Вейя рассказала своим друзьям-планоходцам о странностях, происходящих в Кормире, когда впервые услышала об иссушающих магию джазнетах и о появляющихся и исчезающих гоблинов. Она стала искать причину бедствий и сделала вывод, это связано с экстрапланарной деятельностью. Они пришли в Вечернюю Звезду несколько дней назад и отправились на север два дня назад. Той ночью на ее группу напали. Она не знает, кто убил ее друзей; она лишь мельком видела красивого рыжеволосого человека в мерцающем свете костра, прежде чем на их лагерь обрушился хаос.

Обычно Вейя очаровательна и дружелюбна и давно знает, что нет такого пути, на котором нельзя нажать врагов. Она все еще в ступоре из-за потери своих друзей. Если игровые персонажи найдут ее, она сидит в углу комнаты отдыха гостиницы, завернувшись в плащ, на столе перед ней стоит нетронутый стакан вина.

Что Вейя говорит игровым персонажам

Если игровые персонажи подойдут к ней, Вейя согласится поговорить с ними снаружи или где-то еще помимо общей комнаты. Перейдя в новое место, она говорит свободно.

Если игровые персонажи хотят услышать все ее теории насчет логова, прочтите или перефразируйте следующее.

“Я полагаю, что логово не в горах или вообще не в Кормире. Я чувствую, что это - экстрапространственный карман, который может и разрушиться.

“Мои исследования указывают, что дракон Налавара, логово которой вы ищете, и ее миньоны сделали все возможное, чтобы распространить в Кормире смерть и отчаяние. И хотя злые существа бьются сами по себе, у Налавары словно есть особые причины.

“Согласно записям, которые я нашла, годы назад Налавара была заманена в экстрапространственную тюрьму. Могу предположить, что она там была одна - но все же в какой-то момент она получила контроль над несчетным количеством воинов-гоблинов, которые и бушевали по всему Кормиру.

“Вы, возможно, и не слышали этого, но кое-кто полагает, что у этих гоблинов есть мощная магия, позволяющая им появляться и исчезать по желанию. Я убеждена, что эта сила - фактически результат того, что гоблины уходят в свое логово через временные врата.

“Я не думаю, что гоблины и другие существа контролируют эти врата, скорее всего они случайны. Я полагаю, что это признак любого из трех возможных условий. Логово собирается полностью проявиться где-то в Кормире - возможно, в ущерб границам между Планами; оно собирается разрушиться, и эти открытия-закрывания - побочный эффект надвигающейся гибели этого места; или, возможно, гоблины стремятся открыть постоянные врата на Торил.

“Если вы доберетесь до логова, есть опасность, что вы не сможете вернуться домой. Планарное путешествие зачастую облегчается, если есть якорь, способный привести вас обратно”.

Вейя не присоединится к походу в Штормовые Рога, поскольку она считает, что это не стоит потраченных усилий и времени.

В своем нынешнем состоянии Вейя не заинтересована местью убийцам своих друзей. Если на нее надавить, она заявляет: “Мсть мне ничего не даст; она не вернет мне друзей и не заберет боль из моего сердца”. Однако, она скажет, что остается здесь продолжать свои исследования, и если герои вернутся, не найдя путь к логову, они могут найти ее в гостинице.

Если герои расспросят ее об идее планарного якоря, который может помочь им вернуться на Торил, она объясняет, что, как и для заклинания *телепорт*, планарная магия работает лучше, если путешественники знают место назначения. Если герои проведут с Вейей 6 или более часов и дадут ей свою вещь - что-то вроде очень ценного магического изделия или семейной реликвии - Вейя станет для них якорем и даст им путь домой (если они выживут).

Вновь на дороге

Эта часть описывает то, что происходит с партией после Вечерней Звезды, примерно в 30 милях в сторону Тирлука. Ландшафт становится все более холмистым и скалистым по мере того, как они приближаются к смутному силуэту снежных вершин гряды Штормовых Рогов. Свидетельств того, что в Кормире царит суматоха, становится все больше. По дороге путешествуют и другие вооруженные банды - в первую очередь группы авантюристов на службе у правителей Вечерней Звезды, а практически все фермы и деревни от Вечерней Звезды до Тирлука сожжены дотла. Также тут в большом количестве есть признаки перемещения армий - от затоптанных полей до наспех захороненных вдоль обочин тел.

По мере путешествия к Тирлуку игровые персонажи могут ввязаться в любые из следующих столкновений. Столкновения должны происходить в том порядке, что указан здесь. Каждое из них - дополнительный элемент приключения, либо продвигающий путь к раскрытию тайны, либо дающий партии еще одну

причину найти Воинов Свободы. Летящие игровые персонажи могут заметить эти столкновения без каких-либо проверок Обнаружения, если DM решит, что они обращают внимание на землю под собой.

Беженцы

По мере того, как партия поднимается на предгорья, она сталкивается с группой из тридцати двух обывателей 1-го уровня.

Вниз по дороге перед вами - жалкое зрелище. Около тридцати мужчин, женщин и детей, измазанных грязью и сажей, с тюками за спиной, тащат тележки с какими-то вещами... Это грустный признак того, что произошло в Кормире в последнее время.

Описание: Обыватели реагируют с ужасом, если партия обращает на них хоть какое-то внимание. Они утверждают, что у них нет никаких краденых ценностей. Некоторые из беженцев ранены, у других есть признаки того, что они недавно участвовали в кулачной драке.

Если партия убедит беженцев с своей доброжелательности (возможно, дав им кое-какие припасы, лечение, продовольствие или деньги), беженцы объяснят, что они - выжившие с множества ферм и маленьких деревень, разрушенных гоблинами. Они идут к относительной безопасности Вечерней Звезды, поскольку слышали, что бандиты и монстры уже разрушили Тирлук.

Словно этого мало, они недавно столкнулись с другой группой авантюристов, которые угрожали их жизни и забрали те небольшие ценности и еду, что у них были. Если попросить их описать эту бандитскую шайку, беженцы опишут группу, которая несомненно является Воинами Свободы.

Если по некоторым причинам Воины Свободы не могли пройти перед игровыми персонажами этим путем, DM должен описать партию NPC, известную как Налетчики Махрли. Эти персонажи описаны ниже в качестве столкновения в Тирлуке.

Помимо игры на эмоциях и еще одного повода ненавидеть Воинов Свободы (или неплохого предупреждения о существовании в этой области еще одной группы безжалостных авантюристов), от беженцев можно услышать немало слухов, если герои проведут с ними какое-то время. Каждый беженец может предложить 1d3 следующих элементов информации (большинство слухов - порожденная страхами бесполезная ерунда, но некоторые из них могут предупредить игровых персонажей об опасностях, скрывающихся впереди). Бросайте 2d4 и посмотрите результат в следующей таблице. Конечно, беженцы также могут повторить и другие слухи, на ваше усмотрение. Это неплохой способ дать зацепки для любых будущих приключений, которые вы планируете.

2d4 Результат

- 2 В этих местах бродят банды прихожан Культа Дракона, они ищут тело мертвого дракона Налавары, чтобы превратить его в самого мощного дракончика! (Правда; Культисты ищут - и роман *Смерть Дракона* не дает ни малейших намеков на местоположение трупа Налавары. Найдут ли они тело - на ваше усмотрение).
- 3 Поедатели магии, раструбившие о смерти Короля Азуна IV, поглотили всю магию на земле (Ложь).
- 4 Жентарим недавно захватил Арабел (Ложь).
- 5 По этим землям бродят гоблины-оборотни, которые появляются и исчезают по желанию (Отчасти правда, кроме того, что гоблины не умеют менять форму).
- 6 Дроу взяли под свой контроль столицу Кормира Сюзейл, и их миньоны-люди окружают народ, чтобы увести их в Подземье в качестве рабов (Ложь).
- 7 Привидение Короля Азуна бродит по окрестным холмам, ища тех, кто помог его убить. Ему служат отряды нежити! (Ложь, но банда нежити действительно существует - см. ниже).
- 8 Со смертью Короля Азуна и его наследника вампиры получили возможность ходить при дневном свете! (Ложь).

Место боя

Описание: На этом открытом месте в пяти милях от Вечерней Звезды в последние месяцы произошло несколько битв. Последняя имела место три дня назад, силы уничтожили друг друга, и не осталось никого, кто мог бы похоронить тела. Мусорщики - и животные, и люди - бродят здесь, собирая ценности с трупов или пожирая сами тела. Все мусорщики убегают при приближении партии.

Если партия исследует поле битвы, используйте следующие случайные детали для придания сцене яркости, особенно если один или несколько игровых персонажей обирают тела мертвых.

Бросайте 1d8 и сделайте проверку по следующему списку, чтобы определить, найдут ли герои что-либо интересное у жертв бессмысленного конфликта, и какое мирское оснащение осталось на их телах. Делайте новый бросок каждые 20 минут, проведенные в блужданиях по области. Если в течение часа не выпал результат 3-7, столкновение происходит автоматически (если вы не хотите, чтобы оно произошло еще раньше).

Опишите поле битвы как окровавленную площадку, сильно воняющую разлагающимися телами.

1d8 Результат

- 1 Молодой человек-солдат все еще жив. Это старший ребенок незначительной ветви Кормирского дворянского дома Виверншпор. Успешное использование навыка Излечения (DC 15) или любой лечащей магии спасет его; эту помощь молодой человек запомнит и после возвращения домой, к своему семейству и королевскому двору (если этот результат выброшен вновь, партия находит на мертвом солдате 1d10 gp).
- 2 Два офицера, убивших друг друга; у них есть 1d4 случайных незначительных магических изделия.
- 3-7 Склон холма поблизости словно мерцает, внезапно поднимается стена тумана. Затем склон будто бы проваливается, открывая заполненную мглой пещеру. Изнутри еле слышны слабые отзвуки некоего причудливого эльфийского диалекта. Это спонтанно открылись односторонние *врата* к городу гоблинов, который был логовом Налавары. Они остаются открытыми в течение нескольких секунд, после чего холм мерцает и пещера бесследно исчезает. Ничего из того, что могут сделать игровые персонажи, не позволит им пройти сквозь эти *врата*.
- 8 Как 3-7, кроме того, что из *врат* появляются две военных банды гоблинов, нападая на партию. Статистику см. в Приложении. *Врата* остаются открытыми 2d4 минуты после того, как гоблины побеждены.

Развитие: Ночью в течение каждого часа, проведенного в области столкновения, есть шанс 30%, что из числа мертвых поднимутся три привидения и нападут на партию. Это столкновение случается лишь один раз.

Существа (EL 9): 4 привидения.

Привидения (4): CR 5; Средняя нежить (бестелесный); HD 3d12; hp 23 каждый; Инициатива +4 (Улучшенная Инициатива); Скорость полет 30 фт (совершенно); AC 12 (проявленный) или 20 (эфирный); Атака +4 бестелесное касание (1d4, развращающее касание); SA Развращающий касание, развращающий взгляд; SC Нежить, бестелесный, сопротивление изгнанию +4, омоложение; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +1, Воля +1; Сила 12, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 15.

Навыки и умения: Подъем +5, Приручение животного +4, Скрытность +9, Запугивание +4, Прыжок +4, Слушание +8, Поездка +3, Поиск +8, Обнаружение +8; Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексы, Крепость.

Специальные атаки: Развращающее касание: Привидение обладает атакой бестелесного касания, причиняющей 1d4 пункта урона. Оно добавляет свой модификатор Силы к броскам атаки и урона против эфирных противников. Развращающий взгляд: Привидение взрывает живущие существа взглядом на расстоянии до 30 фт. Существа, встречающие взгляд привидения, должны сделать спасбросок Стойкости против DC 14 или пострадать от 2d10 пунктов урона и 1d4 пунктов постоянного иссушения Харизмы.

Специальные качества: Нежить: Иммунитет к влияющим на разум эффектам, яду, сну, парализации, ошеломлению и болезни; не подвержен критическим ударам, урону способности или источающему урону, иссушению способности, иссушению энергии; Бестелесный: Повреждается только другими бестелесными существами, магическим оружием +1 или лучше, заклинаниями, подобными заклинаниям способностями или сверхъестественными способностями; 50% шанс игнорировать любой урон из материального источника (кроме силовых эффектов); может проходить сквозь твердые объекты по желанию. Омоложение: Будучи уничтожено, привидение восстанавливается через 2d4 дней, если проваливает проверку уровня против DC 16.

Каждую ночь есть разовый шанс 40%, что герои увидят группу гуманоидных фигур, движущихся среди мертвых. В отличие от других мусорщиков, эти индивидуумы не бегут, если их окликнуть. Это гхолы, привлеченные тяжелым запахом гнили, и они с удовольствием попытаются закусить партией, если дать им такую возможность.

Существа (EL 8): Стая из двенадцати гголов нападает на героев, желая живой плоти.

Гхолы (12): CR 1; Средняя нежить; HD 2d12; hp 13 каждый; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 14; Атака +3/+0/+0 рукопашная (1d6+1, укус; 1d3, 2 когтя); SA Паралич; SQ Нежить; AL CE; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +2, Воля +5; Сила 13, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 13, Мудрость 14, Харизма 16.

Навыки и умения: Подъем +6, Искусство Побег +7, Скрытность +7, Чувство направления +3, Прыжок +6, Слушание +7, Бесшумное Движение +7, Поиск +6, Обнаружение +8; Мультиатака, Ловкость с Оружием (укус).

Специальные атаки: Пораженные укусом или когтем должны сделать спасбросок Стойкости (DC 14) или будут парализованы на 1d6+2 минут; эльфы иммунны.

Специальные качества: Нежить: Иммуитет к влияющим на разум эффектам, яду, сну, парализации, ошеломлению и болезни; не подвержен критическим ударам, урону способности, истощающему урону, иссушению способности, иссушению энергии или смерти от массивного урона.

Мертвые идут

Описание: Когда игровые персонажи либо разбивают лагерь, либо путешествуют ранним утром или поздним вечером, они видят, как словно утомленная группа Пурпурных Драконов (армейские войска Кормира) устало идет вниз по Высокой Дороге. Следующий текст можно использовать для уточнения того, что именно игровые персонажи видят во тьме.

Вы видите, как около десятка их идет тяжелыми шагами, опустив головы. Их пурпурные туники изодраны и заляпаны грязью и кровью. Кажется, что даже могучие Пурпурные Драконы не устояли перед атакой зла и разложения, поразившего Кормир.

Тактика: Эти солдаты имеют пали намного сильнее, чем поначалу может показаться игровым персонажам; на самом деле они умерли некоторое время назад и теперь бродят в поисках “врагов Кормира”, делая после смерти то, что им не удалось при жизни. Однако, в своем искаженном состоянии они считают, что любое живое - враг государства, которого следует уничтожить... или завербовать в ряды их армии.

По мере приближения духов позвольте игровым персонажам проверку Обнаружения (DC 20), чтобы распознать, что с приближающимися войсками что-то откровенно не так. Если проверка успешна, партия распознает в них нежить и (если герои находятся на земле) имеет два раунда, чтобы подготовить защиту или предпринять какое-либо наступление на духов, прежде чем нежить вступит в рукопашную. Поймет ли партия угрозу или нет - духи набрасываются, как только сблизятся на расстояние рукопашной. Партия застигнута врасплох, если никто не распознал опасность перед атакой.

Духи рвутся в рукопашную, как только оказываются в пределах дальности. Они используют свою превосходящую численность (если они не изгнаны или не уничтожены заранее), чтобы пытаться получить выгоды замыкания игровых персонажей.

Существа (EL 10): 10 духов.

Духи (10): CR 3; Средний гуманоид; HD 4d12; hp 26 каждый; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 15; Атака +3 рукопашная (1d4+1, удар); SA иссушение Энергии; SQ Нежить; AL LE; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +2, Воля +5; Сила 12, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 13, Харизма 15.

Навыки и умения: Подъем +5, Скрытность +8, Слушание +8, Бесшумное движение +16, Поиск +7, Обнаружение +8; Слепая борьба.

Специальные атаки: Иссушение энергии: Существа, пораженные атакой ударом, получают один отрицательный уровень; дух получает 5 временных очков жизни; жертва переносит -1 штраф к проверкам навыков и способностей, атакам и спасброскам и теряет один эффективный уровень или Hit Die; отрицательные уровни остаются в течение 24 часов или пока не удалены заклинанием; через 24 часа жертва должна сделать спасбросок Стойкости (DC 14), чтобы удалить отрицательный уровень: успех указывает, что отрицательный уровень уходит, провал указывает, что уровень жертвы уменьшается на один.

Тирлук

Тирлук расположен примерно в 30 милях к западу от Вечерней Звезды, у подножия Штормовых Рогов. Когда партия увидит поселение, прочтите или перефразируйте следующий текст:

По мере путешествия пейзаж становится все грубее, Штормовые Рога вздымаются все выше. Сама Высокая Дорога - единственное, что не меняется, и вы видите, как она уходит в сторону Штормовых Рогов столь же прямо, как шла и по раскидистым низинам.

Вдоль Высокой Дороге, там, где предгорья начинают круто подниматься к серым вершинам, раскиданы руины того, что когда-то было деревней Тирлук. От бывшей дюжины построек остались лишь кучи обугленных и ломаных бревен. Уцелели лишь два здания - постройка из черного камня, из которой к небу торчит дымоход, и ветхий деревянный дом, который словно готов развалиться сам. Однако, в отличие от других разрушенных деревень, которые вам встречались, среди руин видны палатки и костры. Много народу занято восстановлением.

О Тирлуке

Тирлук был почти разрушен налетчиками-гоблинами и атаками джазнетов. Однако, жители Тирлука весьма выносливы: они пережили атаки, укрывшись в холмах, несмотря на то, что городок был разорен. Теперь они вернулись и живут среди руин своего крошечного поселения в палатках, предоставленных Пурпурными Драконами, восстанавливая свои дома и жизнь.

Любой гражданин (большинство которых - воины 1-го или 2-го уровня из-за приграничного образа жизни) в ответ на вопросы отделяются ворчанием или, самое большее, парой слов. Они поясняют, что не хотят вести с партией никаких дел и что у них нет ничего, что они могут предложить. При нажиме гражданин говорит: "Идите, дергайте людей в Лице Старика. У меня для вас ничего нет".

Столкновения в Тирлуке

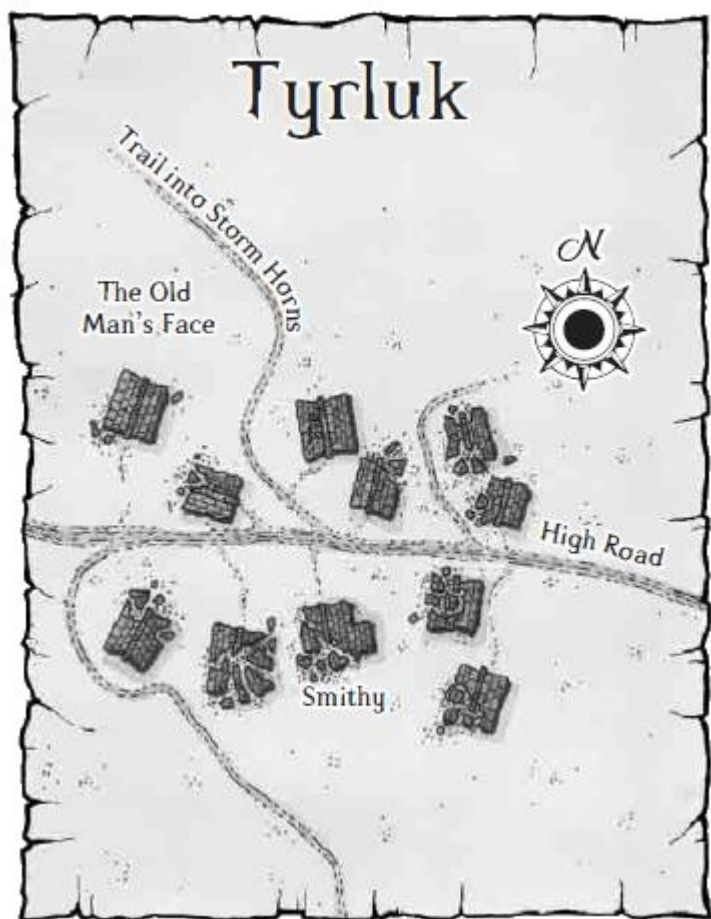
Возможно, партия проведет в Тирлуке минимум времени - лишь для того, чтобы найти проводника. Ни один из примерно дюжины жителей Тирлука не будет говорить с партией... за одним исключением - это еще один посетитель деревни.

Другой посетитель

Любой персонаж, потративший время на осмотр деревни или разговоры с горожанами, заметит следующее:

Среди разрушенных домов с рассеянным выражением лица бродит высокая женщина с черными как смоль волосами. Она одета в темно-синие одеяния, по покрою похожие на те, что носят волшебники, но на ее поясе висит длинный меч. У него золотая рукоять и большой рубин в навершии. Похоже, она что-то ищет в руинах, и неприветливые сельчане сурово смотрят на ее спину после того, как она пройдет..

Вы видите, как она поднимает разбитый горшок в разрушенной хижине и подходит с ним к одному из сельчан. Следует краткий обмен фразами, и по жестике сельчанина видно, что он старается быть очень вежливым. На его лице появляется нечто, напоминающее улыбку. Он направляет женщину к другому сельчанину, она идет и показывает горшок ему.



Эта женщина - Махрли. В последние несколько недель она получила тут репутацию мощной и надменной колдуньи. Она немного помогла Тирлуку против угрозы гоблинов - разметав военные банды мощными *зарядами молнии* так легко, словно просто чихнула - при этом досталось и жителям вокруг, и она утащила кое-какие изделия из руин в качестве оплаты за эту защиту.

Граждане Тирлука недовольны ей настолько же, насколько любым чужаком, но они также и боятся ее. Они отвечают на ее вопросы и обращаются к ней с уважением, поскольку боятся, что она может сделать с ними то же, что и с гоблинами. В Тирлуке уважают лишь одно - силу.

Если игровые персонажи попытаются подслушать беседу между Махрли и вторым сельчанином (проверка Слушания DC 20), они услышат, что те обсуждают горшок, который Махрли считает магическим. Сельский житель утверждает, что тот был в его семье в течение трех поколений и что он не знает о каких-либо магических свойствах. Махрли вручит его ему, говоря, что намеревается купить его за 100 гр. Что там он говорит? (на горшке есть зачарование, позволяющее ему функционировать как *хрустальный шар*, когда он заполнен святой

или безобразной водой, хотя Махрли еще не уверена в его точных способностях).

Если кто-либо из игровых персонажей подойдет к Махрли, она кажется вежливой, но отстраненной, возможно, даже надменной. Когда партия заговорит с Махрли, ДМ должен указать на ее лазурные глаза и на тот факт, что они словно сверлят насквозь того, на кого она смотрит, словно она может прочесть саму душу. Взаимодействие с Махрли должно быть немного тревожным, но она не должна вести себя настолько ужасно, чтобы партия напала на нее.

Ниже даны несколько вопросов, которые можно ей задать. Махрли не беспокоится, если спрашивают о том, чего она не знает. Она просто не строит предположений в таких случаях.

Вы и правда правительница Тирлука?

Нет. Я пришла в эти места с моей приключенческой бандой. Они разбили лагерь в холмах за деревней. Я зашла сюда получше узнать тех, кто тут живет, ну и помочь с монстрами, бродящими по области.

Зачем вы пришли сюда?

Мы останемся здесь, пока члены моей банды не вылечат раны, полученные в битве с гоблинами, а затем направимся на запад. А вы что здесь делаете? (Она лжет; она и ее группа ищут логово, и она предполагает, что и игровые персонажи делают то же самое. Она не уточняет, зачем ей надо на запад, хотя подразумевает, что это должно быть долгое путешествие.)

Что вы можете сказать нам об этих местах?

Не так много. Точно знаю, что ваша банда и моя - не единственные в этих местах. Есть еще не самая приятная группа во главе с Лордом Хиракеном, которая прошла здесь день-два назад, рассказывая о "свободе от трона тирана" или что-то в этом роде. Мне показалось, что единственный способ что-то сделать с ними - убить их.

После краткого разговора с партией Махрли извиняется, говоря, что ей пора возвращаться к своей группе. Она делает тайный жест и исчезает. Успешное использование способности Колдовства (DC 20) показывает, что это заклинание *телепорт* (Махрли использовала одно из заклинаний, содержащихся в ее *кольце хранения заклинания*, чтобы избежать конфронтации).

Битва с Махрли в этот момент маловероятна, поскольку она *телепортируется* подальше при первом же признаке неприятностей. Если это оказывается невозможно, она принимает свою истинную форму и пытается избавиться от партии. Подробности см. в Налеткики Махрли, ниже.

Предатель

Еще одно примечательное столкновение, которое может произойти в Тирлуке, помимо встречи с Валаном - Ленна Делающая-Вдов. Если молодая воришка все еще жива и до сих пор не повернула против Хиракена, она сделает это сейчас.

Ленна скрывается недалеко от Лица Старика. Когда партия приходит сюда, она приближается к одной из партийцев-женщин. Если женщин в партии нет, Ленна не подходит, хотя игровые персонажи могут заметить ее, если проверка Обнаружения превысит результат ее проверки Скрытности. Если с ней заговорить, она скажет:

"Вы не можете знать, кто я, но я знаю вас. Вы - те, кого наняла Леди Кестрел в Арабле и вы ищете для нее логово мертвого дракона. Вот что я вам скажу... Есть шайка негодяев, они ждут вас в горах. Я не знаю точно - где, потому что я сбежала несколько дней назад, вернулась сюда и жду вас".

Ленна не собирается тратить много времени на ответы на вопросы героев - она хочет уйти отсюда, и чем быстрее, тем лучше - но кое-какие ответы она даст.

Почему ты предаешь членов своей группы?

Именно поэтому я с самого начала пришла к ним. Они - свиньи, все они. Я надеюсь, что вы убьете их медленно, особенно Хиракена.

Может, ты присоединишься к нашей партии?

Не, я в Скорнубел... Я слышала, что там есть приличная работа.

Если партия задает Ленне вопрос, на который она, как вы считаете, не может ответить, она заканчивает беседу и идет на запад. Она больше не предлагает помощи и поглощена лишь своими делами (лишь заклинание *зачарование* заставит ее оказать еще какую-то поддержку).

Встреча с Валаном с Пиков

Лицо Старика - ветхая, грязная придорожная харчевня с ужасной едой, получившая свое название из-за деревянной вывески над дверью, на которой вырезан бодро улыбающийся человек. Это строение с неповрежденным дымоходом. Персонал не дружелюбнее, чем остальная часть граждан, но, по крайней мере, посетителей не выгоняют. Когда партия войдет внутрь, прочтите или перефразируйте следующее:

Внутри это мест овыглядит так же убого, как и снаружи; это тесная, сырая и плохо освещенная комната с полудюжиной грубых столов и скамеек. Бар находится в дальнем конце комнаты, в тени виден тучный работник.

Женщина-служанка, которая могла бы быть привлекательной, если бы не угрюмое выражение лица, подходит к вам, спрашивая: "Что вы хотите?"

Если партия спросит о Валане, она жестом покажет на крупного бородатого человека в кожаном доспехе и тяжелом плаще, сидящем в углу. Если партия просит обслуживание, она предложит им сесть, затем принесет чуть теплое жаркое и жидкое пиво - это единственное, что сейчас есть в меню.

Если партия заговорит с Валаном, он окажется столь же молчаливым, как и другие в деревне. Однако, он демонстрирует чуть более дружелюбный характер, несмотря на то, чтобы является одним из самых эгоистичных здешних персонажей.

Существа (EL 8): Валан, боец.

Валан с Пиков: Мужчина человек боец 8; CR 8; Средний гуманоид (человек); HD 8d10; hp 53; Инициатива +7 (+3 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 20 фт; AC 20; Атака +14/+9 рукопашная (1d8+5/19-20/x2 крит, +1 *длинный меч*); AL N; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +5, Воля +6; Сила 18, Ловкость 16, Телосложение 11, Интеллект 13, Мудрость 14, Харизма 14. Рост: 6' 1".

Навыки и умения: Блеф +5, Запугивание +5, Чувство направления +5, Прыжок +5, Слушание +5, Знания дикой местности +5; Расторопность, Великая Стойкость, Улучшенный Критический (короткий меч), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Силовая атака, Борьба двумя оружиями, Фокус оружия (длинный меч), Фокус оружия (короткий меч).

Имущество: +1 *длинный меч*, +1 *короткий меч*, кольцо защиты +2, +3 *цепная кольчуга* и мешочка, содержащий 13 ср.

Заметка о личности: Валан - плотно сложенный человек, одевающийся в затасканную кожанку и тяжелый черный плащ. Он весьма немногословен. У него два меча и разнообразные альпинистские приспособления - прямо живой образ горца.

Однако, он жаден, и это его сломало. Мало того, что он растратил деньги, заплаченные ему человеком Леди Вэйлан, но ему также обещали долю сокровищ дракона, если он предаст игровых персонажей Хиракена и Воинам Свободы.

Взаимодействие с Валаном

Если партия не подозревает Валана, из него получается грубый, но в остальном приличный товарищ. Однако, он просит свою оплату сразу после того, как познакомится с партией. Затем он говорит, что хочет выдвигаться как можно скорее (если герои прибывают в конце дня, он предлагает идти на восходе, следующим утром). У него есть своя лошадь, если игровые персонажи путешествуют верхом, но готов идти и пешком.

Если партия решает, что Валан собирается предать их, он сначала все отрицает и делает вид, что очень оскорблен. Однако, Валан при всем при этом труслив. Успешное использование Запугивания (DC 20) или обвинение в предательстве, поддержанное магическим "доказательством" (заклинанием или магическим изделием) заставляет его признаться и молить о пощаде. Он немедленно предлагает отвести партию в горы, туда, где, как он уверен, находится вход в логово дракона - помогая им либо избежать засады, либо противостоять партии Хиракена.

Если его спросить о группе Махрли, Валан говорит, что знает, что они находятся где-то неподалеку, но он с ними не связывался. Он не любит Махрли; он чувствует, что с ней что-то не так. Затем, когда она показала, что она заклинатель, он решил, что лучше всего избегать ее и ее банды. "Я не хочу идти туда с волшебником!", - говорит он.

Штормовые Рога

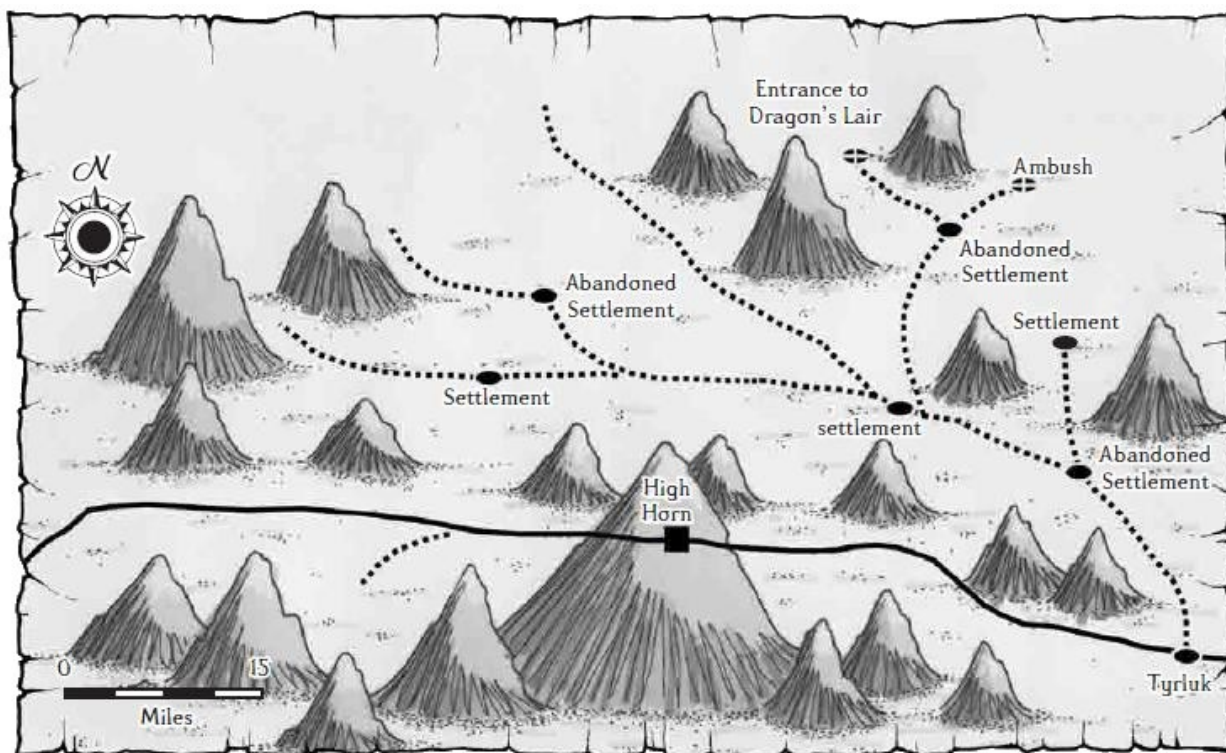
Штормовые Рога - горы, отмечающие восточную и северную границы Кормира - дики и неустроенны. Здесь жив дух пограничья, утесы и скалы кишат монстрами.

Горы стали еще опаснее, поскольку экстрапространственный город Гродд притянуло ближе к Главному Материальному Плану, по всей округе открываются и закрываются *вратами* в город. В этих горах некогда было несколько цитаделей древней империи гоблинов. Эта империя пала перед дварфами за столетия до того, как на Кормир впервые обратили внимание люди. Психический резонанс, оставленный поколениями древних гоблинов, еще сильнее ослабил границы реальности меж Кормиром и Гроддом на этих пустынных склонах.

Столкновения в Штормовых Рогах

Если партия путешествует пешком или верхом, их путешествие по череде узких проходов поведет от одной от изолированной долины к другой. По пути они минуют самые разные поселения, возможны также столкновения. Используйте карту Штормовых Рогов для отслеживания продвижения партии через горы, опираясь на столкновения.

Если герои следуют за Валаном, он приведет их в Засаду. Если они идут сами или получают помощь в местных поселениях, то сталкиваются с Махрли и ее бандой в Горных вратах (см. страницу 26).



Горные поселения

В каждой из таких крошечных деревень живет $2d20+10$ мужчин, женщин и детей. Они толпятся за деревянными палисадами, окружающими примерно дюжину строений. Они смотрят на игровых персонажей с облегчением и рассказывают об армиях гоблинов и о группах морозных гигантов, бродящих по холмам.

Если герои решат остаться в любой из деревень или задают вопросы любому из сельчан, произойдет следующее.

В первой деревне местный староста по имени Гунтар отзывает в сторону персонажа с самой высокой Харизмой и предупреждает его/ее, что вчера через деревню прошла еще одна группа авантюристов. Они даже рассмеялись, когда Гунтар спросил их о новостях. В группе было четверо, возглавлял ее красивый рыжеволосый человек.

Во второй деревне молодая женщина по имени Адир говорит партии, что весь их домашний скот, который они держали в скрытом ущелье, исчез вместе с самим ущельем! Несколько мужчин рискнули войти во мглу, которая там появилась, но они не вернулись. Один из пропавших - ее брат Алэйн, и она просит партию спасти его. Она готова отвести партию к пещере. Если партия последует за девушкой, она не задумываясь приведет их к Горным вратам; см. страницу 25. У Адир нет злых намерений; она просто хочет вернуть брата.

Валан при этом возражает, заявляя, что это пустая трата времени. Если партия соглашается помочь девушке, Валан остается в деревне - как он говорит, "для помощи".

Пустые поселения

Похоже, эти деревни покинуты. Деревянные ворота стоят открытыми, дыма над дымоходами не видно. Если игровые персонажи обыщут поселение, они увидят, что тут была борьба. Тел не видно. Народ из этих поселений - среди тех, кто сбежал с юга со всем, что смог унести, когда начались нападения гоблинов. Жители либо вернутся в свои дома, либо уже не смогут.

Засада

Если партия не узнала о предательстве Валана, горец ведет их прямо в засаду, организованную Воинами Свободы. Если Валан был разоблачен, он все равно ведет партию к месту засады, если игровые персонажи не заявили, что хотят избежать ее. Следующее описание относится к месту засады независимо от того, каким образом партия прибывает сюда. Прочтите или перефразируйте представленный текст.

Горный перевал, на котором вы находитесь, оканчивается утесом, стена которого вздымается на головокружительную высоту. Пещера зияет, словно чья-то утроба; внутри видны лишь тени и тьма.

Никаких явных признаков угроз или монстров поблизости нет. Вход в пещеру - примерно в 5 футах на утесе. Он 30 фт шириной и 10 фт высотой и идет примерно на 100 фт внутрь горы, оставаясь тех же размеров, после чего сужается до вьющегося туннеля 10 фт шириной.

У игровых персонажей при желании есть время подготовиться, если они знают о засаде. Воины Свободы не подозревают, что их план раскрыт, если игровые персонажи не предпримут чего-либо, явно на это указывающего.

Воины Свободы скрываются в 50 футах в пещере. Джандарен - в 60 фт позади.

Существа (EL 13): Воины Свободы, см. ниже. Если партия сталкивалась с Ленной в Тирлуке, ее в этом бою нет.

Тактика: Джандарен ждет, пока первые игровые персонажи не зайдут в пещеру на 10-15 футов, после чего запускает *огненный шар*, стараясь захватить им максимум игровых персонажей.

Затем Хиракен и Джасен с разгону набрасываются на партию, а Каррен подходит на дальность действия своих заклинаний и пытается покалечить максимум игровых персонажей. Джандарен продолжает находиться позади, выпуская заклинания.

Воины Свободы бьются насмерть, уверенные в своих способностях. Если партия попадет в засаду, к Воинам Свободы присоединится и Валан. В противном случае Валан отходит, чтобы посмотреть, кто выиграет бой. Если победят Воины Свободы, он присоединяется к ним, напоминая Хиракелю об обещанной доле сокровищ. Если побеждают игровые персонажи, он предлагает долю того, что ему заплатили Воины Свободы.

Воины Свободы

Эти NPC представляют собой свободную конфедерацию Кормирской знати и богатых торговцев, не доверяющих Регенту Алуэйр и ее сторонникам. Многие из них боятся, что Кормира вскоре превратится в игрушку деспота, а они потеряют свои земли и власть. Часть лидеров Воинов Свободы действительно заинтересована участием народа Кормира, но других больше заботит личное богатство и власть.

Эта партия надеется добраться до логова дракона, чтобы разграбить его до того, как это сделают лоялисты короны или любые другие конкурирующие фракции. Они кровожадны, но могут и пощадить сдавшихся.

Воины Свободы - вероятно, основные противники в этой части приключения.

Лорд Хиракен Хилп: Мужчина человек боец 12; CR 12; Средний гуманоид (человек); HD 12d10+24; hp 95; Инициатива +3 (Ловкость); Скорость 20 фт; AC 21; Атака +17/+12/+7 рукопашная (2d6+7/крит 17-20, +2 *великий меч*) или +18/+13/+8 дальнобойная (1d6+3/крит x 3, +1 *короткий лук* с +2 *стрелами*); AL NE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +7, Воля +5; Сила 15, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 8, Харизма 12. Рост 6' 3".

Навыки и умения: Ремесло (ковка оружия) +7, Приручение животного +7, Насмешка +2, Прыжок -2, Слушание +3, Поездка +13, Поиск +5, Обнаружение +5, Плавание -2; Слепая борьба, Раскол, Боевые рефлексы, Увертливость, Улучшенный Критический (великий меч), Железная Воля, Мобильность, Верховая Стрельба, Верховой Бой, Силовая атака, Быстрая Атака, Фокус оружия (великий меч), Специализация Оружия (великий меч).

Имущество: +2 *полный пластинчатый доспех*, +2 *великий меч*, +1 *короткий лук*, 15 +2 *стрел*, 15 *стрел*, *перчатки силы огра*, *микстура лечения серьезных ран*, *микстура невидимости*, мешочек, содержащий 15 pp, 25 gp, 20 sp.



Личность: Лорд Хиракен - кровожадный мегаломаньяк, который верит, что должен сидеть на троне Кормира. Немногие в здравом уме согласятся с ним, но никто из его окружения не смеет ему перечить. Те, кто сделали это - умерли (он желает смерти Алусэйр, поскольку она посмела отвергнуть его в период своей приключенческой карьеры).

Каррен Кнут: Женщина человек клерик 7; CR 7; Средний гуманоид (человек); HD 7d8+14; hp 42; Инициатива +6 (+4 Улучшенная Инициатива, Ловкость); Скорость 20 фт; AC 20; Атака +7 рукопашная (1d8+2, +1 *шестопер*) или +11 дальнобойная (1d2+4 истощение, +3 *кнут*); SA Заклинания; SQ Спонтанное наложение, упрек нежити, сила домена; AL CE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +4, Воля +6; Сила 12, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 13. Рост 5' 3".

Навыки и умения: Концентрация +12, Излечение +9, Слушание +6, Чувство мотива +4, Обнаружение +6; Настороженность, Боевое колдовство, Улучшенная Инициатива, Фокус оружия (кнут).

Специальные качества: Спонтанное наложение: Конвертирует подготовленное заклинание в заклинание *причинение ран* того же уровня. Сила домена: Накладывает заклинания хаоса и зла с +1 к уровню заклинателя.

Имущество: +3 *цепная кольчуга*, +3 *кнут*, +1 *шестопер*, микстура лечения легких ран, одежда духовенства Ловиатар, святой символ, мешочек с 20 gp и 44 sp.

Божество: Ловиатар. **Домены:** Хаос, Зло.

Заклинания (6/6/4/3/2): 0-й - *обнаружение магии*, *причинение незначительных ран* (3), *свет*, *читать магию*; 1-й - *губитель*, *лечение легких ран* (2), *прорицание покровительства*, *погибель*, *защита от добра*, *щит веры*; 2-й - *восторг*, *удержание персоны*, *разбивание*, *необнаружимое мировоззрение*; 3-й - *инфекция*, *рассеивание магии*, *магический круг против добра*; 4-й - *молот хаоса*, *вызов монстра IV*.

Личность: Каррен - клерик, преданный поклонению Ловиатар. У нее нет особого интереса к политике Кормира, но она весьма остро интересуется распространением соль большого количества боли и страданий, насколько это возможно. Она была любовницей Лорда Хиракена в течение последних нескольких месяцев, привлеченная его сильным характером и склонностью к насилию. Сама Каррен уравновешена и спокойна перед лицом опасности.

Джандарен: Мужчина человек волшебник 6; CR 6; Средний гуманоид (человек); HD 6d4+15; hp 30; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 18; Атака +4 рукопашная (1d4+1/крит 19-20, +1 *кинжал*) или +5 дальнобойная (1d6/крит x3, короткий лук); SA Заклинания; SQ специалист Воплощения, Фокус заклинания, фамильяр; AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +4, Воля +5; Сила 11, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 16, Мудрость 10, Харизма 10. Рост 5' 7".

Навыки и умения: Концентрация +11, Знание (аркана) +12, Слушание +5, Наблюдение +10, Поиск +6, Обнаружение +6; (Настороженность), Боевое колдовство, Увертливость, Написание Свитка, Фокус заклинания (Воплощение), Проникновение Заклинания, Крепость.

Специальные качества: специалист Воплощения (запрещенные: Отречение, Зачарование). Фокус заклинания (Воплощение): DC заклинаний Воплощения увеличены +2. Фамильяр (ласка): HD 6; hp 15; Скорость 20 фт, подъем 20 фт; AC 15; Атака +5 рукопашная (укус, 1); улучшенное уклонение, эмпатическая связь, разделение заклинаний, заклинания касанием.

Имущество: *кольцо защиты* +2, +1 *кинжал*, свиток *невидимости*, свиток *полета*, короткий лук с 20 стрелами, мешочек с компонентами для заклинаний, поясной мешочек с 44 gp, 18 sp.

Заклинания (5/5/5/4): 0-й - *обнаружение магии*, *вспышка*, *свет*, *рука мага*, *читать магию*; 1-й - *жир*, *доспех мага**, *магическая ракета* (2), *шокирующая хватка*; 2-й - *дневной свет*, *пылающая сфера*, *касание гхола*, *невидимость*, *паутина*; 3-й - *смещение*, *огненный шар* (2), *спешка*.

* Заклинание уже наложено.

Личность: Наставник Джандарена был казнен в Сюзейле два года назад, будучи обвинен в убийстве и расчленении дюжины людей в поисках незначительного магического кольца, потерянного им на рынке. Хотя его мастер был действительно виновен, Джандарен не считает, что казнь была необходима, и он поклялся уничтожить законных правителей Кормира, убивших его любимого владыку. Его *кольцо защиты* - последний сувенир, оставшийся от жизни в Сюзейле; это был подарок учителя с того момента, когда Пурпурные Драконы и Военные Волшебники увели его прочь в цепях.

Джандарен - молчаливый, целеустремленный человек. Сказать, что он недружелюбен и антиобщественен - значит преуменьшить.

Ленна Делающая-Вдов: Женщина человек жулик 6; CR 6; Средний гуманоид (человек); HD 6d6+12; hp 40; Инициатива +7 (+3 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 30 фт; AC 18; Атака +6 рукопашная (1d6+2/крит 18-20, +1 *рапира*) и +3 рукопашная неосновная (1d4+1/крит 19-20, *кинжал*) или +7 дальнобойная (1d4, праща); SA атака крадучись +3d6; SQ Уклонение, странная увертливость; AL CN; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +8, Воля +3; Сила 13, Ловкость 17, Телосложение 14, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 10. Рост 5' 3".

Навыки и умения: Баланс +8, Подъем +9, Поломка Устройства +7, Искусство Побег +8, Скрытность +11, Прыжок +6, Слушание +7, Бесшумное движение +11, Открывание Замка +8, Очистка Карманов +4,

Поиск +9, Обнаружение +7, Кувырок +8; Расторопность, Улучшенная Инициатива, Борьба двумя оружием, Ловкость с Оружием (рапира).

Специальные качества: Уклонение: Не переносит урона вообще вместо половины урона при успешном спасброске Рефлексов. Странная Увертливость: не теряет бонус Ловкости к АС, когда застигнута врасплох, не может быть замкнута.

Имущество: +1 цепная рубака, +1 рапира, микстура лечения легких ран, кинжал, праща, мешочек с 30 пулями для пращи, мешочек с 55 gr и 20 sp.

Личность: Эта вспыльчивая женщина выросла на караванных путях, никогда не зная родителей или дома. Она повидала много дурного от рук мужчин и теперь ненавидит их всех. Она присоединилась к этой банде не для того, чтобы помочь им, а чтобы им нагадить, поскольку считает Лорда Хиракена свиньей и ненавидит Каррен за то, что она с ним заодно. Она ищет шанс обернуться против своих товарищей.

Джасен Стальной Коготь: Мужчина человек боец 8; CR 8; Средний гуманоид (человек); HD 8d10; hp 52; Инициатива +7 (+3 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 20 фт; АС 21; Атака +10/+5 рукопашная (1d8+5/крит 17-20, +1 длинный меч) и +10 рукопашная неосновная (1d4+3/крит 19-20, +2 крюк); AL NE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +2; Сила 14, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 13, Мудрость 11, Харизма 13. Рост 6 (FM).

Навыки и умения: Подъем +7, Скрытность +4, Прыжок +5, Поездка +10, Обнаружение +4, Плавание +5; Расторопность, Мастерство Экзотического Оружия (крюк), Экспертиза, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Борьба двумя оружием, Фокус оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Имущество: +1 нагрудник, +1 длинный меч, +2 крюк (функционирует как +2 кинжал и +2 кольцо защиты), микстура лечения умеренных ран, мешочек, содержащий 22 gr, 29 sp.

Личность: Свое прозвище Джасен Стальной Коготь получил из-за крюка на левой руке, заменяющего ему кисть. Когда-то он был мелким разбойником, и кисть ему отрубил паладин Торма, пожелавший, чтобы у него всегда оставалось напоминание о том, что случается со злодеями. Джасен укрепил на культе крюк и потом убедил знакомого зачаровать его. Он также умеет биться двумя руками, что позволяет ему использовать крюк так, как другие используют кинжал.

Джасен ненавидит последователей и священников Торма. Он старается убивать любых таких индивидуумов, с которыми столкнется. Однако, он будет противостоять им лишь в честном бою. Он присоединился к Воинам Свободы, поскольку один из их главарей пообещал ему, что со свержением королевского рода поклонение Торму в Кормире будет запрещено.

В пещере

К сожалению, это тупик - проход заканчивается примерно в 200 футах от входа. Хиракен решил заманить игровых персонажей в засаду перед тем, как идти в логово самому, дабы удостовериться, что они не помешают его планам. Он поручил Валану привести героев в это место.

Если Валан все еще жив и герои выиграли битву (неважно, привел он их в засаду или нет), он предлагает показать игровым персонажам "реальный вход", моля пощаде и говоря, что Хиракен "вынудил" его предать игровых персонажей, угрожая горцу магическими пытками. Валан ответит героев к Горным вратам, если они пощадят его.

Горные врата

Это - истинный вход в логово дракона. Хотя Гродд с Фаэруном связывает немало временных врат, в этой пещере находится постоянный портал. Когда игровые персонажи изучат это место, прочтите или перефразируйте следующее.

После очередного этапа вашего путешествия вы пересекаете высокий проход в маленькую долину... и видите результат резни. На пригорке разбросано несколько человеческих тел, от их крови горные цветы стали ярко-багровыми.

Примерно в 150 футах вы видите четырех живых существ, одно из которых вам знакомо. Это волшебница в синем, которую вы видели в Тирлуке; ее зовут Махрли. Она смотрит на пещеру в открытом склоне, которая заполнена мутной мерцающей мглой. Рядом с ней стоит полуэльф в ярком плаще и что-то жестикулирует. Оба они стоят к вам спиной. Пара мужчин сидит на валуне недалеко от волшебницы и полуэльфа; один - увалень самого зверского вида, другой смешной и скрюченный. Маленький лечит большого от какой-то несерьезной раны. Даже отсюда видно, что большой человек покрыт кровью. Он все еще сжимает в руке массивный меч, и кажется, что он выискивает, кого бы убить.

Что-то притягивает ваш взгляд к телам, и через несколько секунд вы понимаете, почему. Мертвые - молодёжь, потенциальные авантюристы, с которыми вы столкнулись в Вечерней Звезде.

Вышеупомянутое описание предполагает, что партия подходит к логову украдкой и если у них есть шанс обрушиться на Махрли и ее компаньонов как снег на голову. NPC будут захвачены врасплох, что даст

игровым персонажам раунд свободной атаки. Однако, в следующем раунде Махрли выпустит на них свою магическую мощь.

Если партия шла неосторожно, сделайте проверку для обеих партий, чтобы определить, захвачен ли кто-либо врасплох.

Существа (EL 13): Налетчики Махрли; см. ниже.

Налетчики Махрли

Эту группу NPC возглавляет сменивший облик синий дракон. Секрет знают лишь она сама и ее возлюбленный-полуэльф. Махрли - их черноволосый, синеглазый лидер. Эта группа лояльна лишь самой себе... хотя синий дракон и ее возлюбленный более лояльны друг другу, чем остальные, которых они считают расходным материалом.

Синий дракон желает найти логово, во-первых - чтобы вырвать любые мощные магические изделия и сокровища из рук тех, кто может повернуть их против драконов. Ее возлюбленный-полуэльф разделяет эту цель, но имеет и свою (см. ниже). Остальная часть партии заинтересована в первую очередь в неправдоподобном богатстве. По правде говоря, дракон скорее всего просто убьет большинство своих компаньонов, как только обнаружится логово.

Махрли: Женщина молодой взрослый синий дракон (в человеческой форме); CR 9; Средний дракон; HD 18d12+72; hp 208; Инициатива +4 (Улучшенная Инициатива); Скорость 30 фт; AC 14; Атака +19/+14/+9/+4 рукопашная (1d8+1, +1 *длинный меч*); SA Заклинания; SQ Иммуниет к электричеству, создание/уничтожение воды, имитация звука, слепое видение, острые чувства; SR 19; AL LE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +11, Воля +13; Сила 11, Ловкость 11, Телосложение 11, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 14. Рост: 5' 6".

(в форме дракона): CR 9; Большой дракон; HD 18d12+72; hp 208; Инициатива +4 (Улучшенная Инициатива); Скорость 40 фт, полет 150 фт (плохо), копание 20 фт; AC 26; Атака 5: +23/+18/+18/+18/+18 рукопашная (2d6+6, укус; 1d8+3, когти [x2]; 1d6+3, крылья [x2]); SA Дыхательное оружие, ужасное присутствие, заклинания; SQ Иммуниет к электричеству, уменьшение урона 5/+1, создание/уничтожение воды, имитация звука, слепое видение, острые чувства, 500 фт. темновидение; SR 19; Спасброски: Стойкость +15, Рефлексы +11, Воля +13; Сила 23, Ловкость 10, Телосложение 19, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 14. Длина: 20'.

Навыки и умения: Блеф +20, Концентрация +22, Дипломатия +20, Искусство Побега +18, Знание (аркана) +20, Слушание +20, Поиск +20, Колдовство +20, Обнаружение +20; Настороженность, Раскол, Боевое колдовство, Улучшенная Инициатива, Силовая атака.

Специальные атаки: Дыхательное оружие: 80' линия молнии, 10d8 урон, Рефлексы DC 23 - вполнину.

Ужасное присутствие: спасбросок Воли DC 21 или поколеблен на 4d6 раундов.

Специальные качества: Создание/уничтожение воды: Трижды в день или *создать воду*, или *уничтожить воду*; микстуры и пр. у персонажа должны сделать DC 21 спасбросок Воли или будут уничтожены.

Имитация звука: Имитирует любой звук или голос, который она слышала в любое время, спасбросок



Воли (DC 21), чтобы обнаружить уловку. Слепое видение: Обнаруживает всех существ в пределах 150 фт. Острые чувства: Видит в четыре раза дальше человека в условиях слабого освещения и вдвое дальше при нормальном свете.

Имущество: +1 длинный меч, жезл полиморфа себя (26 оставшихся зарядов), кольцо хранения заклинаний (2 запасенных заклинания телепорт), жезл заряда молнии (33 оставшихся заряда), поясной мешочек с 50 стр.

Подготовленные заклинания (6/5 тайные и 1 божественное): 0-й - ошеломление, обнаружение магии, вспышка, звук привидения, читать магию; 1-й - зачарование персоны, доспех мага *, шокирующая хватка, гнев порядка.

* Заклинание уже наложено.

Личность: Хотя на вид она как человеческая женщина лет двадцати с небольшим, истинный возраст и природу Махрли проницательные индивидуумы могут увидеть, всмотревшись в ее хрустально-синие глаза; в них можно заметить ярость стихии. Однако, Махрли сдерживает свое презрение к "меньшим" расам, особенно после того, как встретила и полюбила Палинтара. В бою или в жизни немного беспокоит ее, кроме угрозы Палинтару. Она защищает своего возлюбленного.

Махрли носит темные синие одеяния, как волшебник, но при этом носит на поясе длинный меч. У него золотая рукоять и большой рубин в навершии.

Обратите внимание: Махрли привыкла к своей человеческой форме, и ей не требуется делать спасбросок Воли, когда она вступает в бой в человеческой форме.

Палинтар: Мужчина полуэльф бард 9; CR 9; Средний гуманоид (полуэльф); HD 9d6; hp 33; Инициатива +3 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 17; Атака +10/+5 рукопашная (1d6+2/крит 15-20); SQ Бардская музыка, бардское знание; AL CN; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +9, Воля +6; Сила 12, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 15. Рост: 5' 7".

Навыки и умения: Блеф +11, Концентрация +6, Расшифровка Записи +8, Дипломатия +8, Сбор информации +8, Знание (аркана) +8, Знание (знания драконов) +5, Исполнение +14, Очистка Карманов +9, Чувство мотива +6, Колдовство +8; Настороженность, Боевое колдовство, Бег, Ловкость с Оружием (рапира).

Специальные качества: Бардская музыка: Производит следующие эффекты, общее количество девять раз в день: вдохновить храбрость (союзники получают +2 бонус морали к спасброскам против зачарования и устрашения, +1 бонус морали к броскам атаки и урона оружия), противопесня (противостоит атакам на основе звука; результат проверки Исполнения может заменить спасбросок); очарование (одиночное существо становится очарованным; DC спасброска Воли - результат проверки Исполнения; очарованное существо сидит спокойно и слушает песню до 9 раундов, перенося -4 к Обнаружению и Слушанию), вдохновить компетентность (союзник получает +2 бонус компетентности по проверкам навыка) или вдохновить величие (один союзник получает +2d10 hit dice, +2 бонус компетентности к атакам и +1 бонус компетентности на спасброски Стойкости). Бардское знание: Бардская проверка знания (+11), чтобы узнать уместную информацию о местных жителях, изделиях или местах.

Имущество: +1 острая рапира, линза обнаружения, цепная рубашка, лютия и 3 опала по 100 gr.

Известные заклинания (3/4/4/2): 0-й - танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, свет, ловкость рук, сопротивление; 1-й - причинить устрашение, обнаружение секретных дверей, сон, незримый слугитель; 2-й - кошачья грация, обнаружение мысли, гипнотический образ, звуковой взрыв; 3-й - замешательство, газообразная форма, удержание персоны.

Личность: Палинтар провел юность, ублажая богатых человеческих женщин ради их денег, используя свою симпатичную внешность и сладкий язык. Он лоялен к Махрли, но не настолько, чтобы жертвовать ради нее жизнью. Он уверен, что сможет обвести ее вокруг пальца... в конце концов, дракон она или нет, но женщина - точно (Палинтар не знает, что если Махрли когда-либо узнает, что это и есть его истинное отношение к ней, он поплатится жизнью).

У Палинтара есть и еще один секрет. Он знает кое-что из истории Кормира и может рассказать особенно впечатляющую балладу о том, как прекрасная эльфийка Лорелей потеряла своего супруга из-за людей новой страны Кормир, о ее мести и ее заточении. В этой балладе есть отсылы к другим эльфам, которые помогли сирене, и о других эльфах, исчезнувших после заточения Налавары. Если эти эльфы все еще в логове (см. Демиплан Сокровищницы) и он освободит их, доставив на Фаэрун, мало того, что они наверняка будут благодарны, так еще и какие рассказы можно будет сложить!

Таннер Квентен: Мужчина человек клерик 9; CR 9; Средний гуманоид (человек); HD 9d8-9; hp 31; Инициатива -2 (Ловкость); Скорость 20 фт; AC 12; Атака +7/+2 рукопашная (1d4/крит 19-20, кинжал яда); SA Яд, упрек нежити, смертельное касание; AL CE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +1, Воля +11; Сила 8, Ловкость 7, Телосложение 9, Интеллект 13, Мудрость 16, Харизма 14. Рост: 5' 4".

Навыки и умения: Концентрация +11, Излечение +15, Знание (религия) +13, Колдовство +13; Настороженность, Железная Воля, Написание Свитка, Проникновение Заклинания, Фокус оружия (кинжал).

Специальные атаки: Яд: *Кинжал яда* причиняет заклинание яд (спасбросок Стойкости DC 14) раз в день после нанесения удара жертве. Смертельное касание: При успешной атаке рукопашным касанием, бросок 1d6+9; если общее количество превышает hp цели, цель умирает.

Специальные качества: Заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя.

Имущество: +2 *кожаный доспех* с чеканкой на груди в виде смотрящего глаза без века, *кинжал яда* и мешочек, содержащий 11 pp, 8 gr и два драгоценных камня по 500 gr.

Божество: Шепчущая. **Домены:** Зло, Смерть.

Заклинания (6/6/6/5/3/2): 0-й - *создать воду*, *лечение незначительных ран (3)*, *обнаружение магии*, *обнаружение яда*; 1-й - *губитель*, *благословение*, *причинить устрашение*, *команда*, *лечение легких ран (2)*; 2-й - *предзнаменование*, *смертельный набат*, *восторг*, *нежный отдых*, *удержание персоны*, *звуковой взрыв*; 3-й - *оживление мертвого*, *дарение проклятия*, *лечение серьезных ран (2)*, *чистка невидимости*; 4-й - *божественная сила*, *вызов монстра IV*, *безобразный упадок*; 5-й - *круг погибели*, *убить живое*.

Личность: С духом, столь же искривленным, как и его тело, Таннер Квентен был подвергнут таинственному проклятию, произнесенному предсмертным вздохом члена Культа Дракона. Проклятие деформировало его тело, отняв у него и живучесть, и здоровье. Теперь он восхищается страданиями других, присоединившись к Налетчикам Махрли, поскольку надеется найти в логове дракона ответ на проклятие своего тела.

Будучи священником Маска, он потерял свои колдовские способности во Время Неприятностей, но с тех пор нашел нового покровителя в лице темной и таинственной сущности. Он именуется божеством Шепчущей и утверждает, что сила его - величайшая из существующих в Царствах. Никто из его компаньонов особо не заботится о том, чему или кому он поклоняется, пока Таннер излечивает их после битв и поддерживает заклинаниями. Единственный, кто прокомментировал его божество - сама Махрли, задавшая богохульный вопрос: "Если ваш бог настолько мощен, почему Она не сняла с вас проклятие?"

От вопроса Таннер вспыхнул яростью - он верит, что Шепчущая вознаграждает тех, кто помогает себе сам - и поклялся, что больше не будет лечить Махрли, даже если она будет при смерти. Однако, к расстройству Таннера, Махрли всегда выходит невредимой даже из самых жестоких битв. Он начинает задаваться вопросом, действительно ли она та, кем кажется.

Убийца: Мужчина человек варвар 10; CR 10; Средний гуманоид (человек); HD 10d12+40; hp 103; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 20; Атака +17/+12 рукопашная (1d12+8/x3 крит, +2 *великий топор*); SA Ярость; SQ Странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +5, Воля +2; Сила 19, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 8, Мудрость 9, Харизма 8. Рост: 6' 5".

Навыки и умения: Подъем +12, Прыжок +12, Плавание +11, знания дикой местности +12; Раскол, Увертливость, Великий Раскол, Силовая атака, Фокус оружия (*великий топор*).

Специальные атаки: Ярость: Три раза в день, получает +4 Сила, +4 Телосложение, +2 бонус морали к спасброскам Воли, -2 AC; длится 9 раундов.

Специальные качества: Странная Увертливость: сохраняет бонус Ловкости к AC, когда застигнут врасплох, не может быть замкнут, кроме как жуликом 14 или выше, +1 бонус к спасброскам Рефлексов для избежания ловушек и AC к атакам ловушек.

Имущество: +2 *великий топор*, +3 *цепная кольчуга*, *кольцо вампирической регенерации* и мешочек, содержащий 23 pp, 12 gr, 7 ep, 4 sp.

Личность: Учитывая, что все именуют его "Убийцей", истинного своего имени этот безумный северянин не знает и сам. Неповоротливый монстр, он живет лишь для того, чтобы сеять резню и смерть. Если проходит день, во время которого у него не появляется шанса кого-либо убить, он впадает в депрессию. Его неопрятные волосы и борода отражают бушующий в нем дух. Он никогда не использует дальнобойное оружие, поскольку наслаждается чувством, когда его топор рассекает чье-то тело, и брызгами теплой крови на своем лице.

Некоторые члены Налетчиков Махрли полагают, что их лидер держит его под контролем заклинанием *зачарование персоны*; они правы. Он столь сильно привязан к ней магией и своим безумием, что без сомнения отдал бы жизнь, если она попросит (однако, удачное *рассеивание магии* может освободить его от зачарования и обернуть против Махрли).

Тактика: Когда действуют NPC, Убийца перемещается, чтобы схватиться с партией, разговняясь, когда выйдет на расстояние броска. Три заклинателя выпускают заклинания, оставаясь в стороне. В любом случае, битва продолжается, пока Палинтар не будет уменьшен до 10 очков жизни. Он во время боя остается возле Махрли и кричит от боли. Разгневанная Махрли принимает свою истинную форму. Она сражается, пока у нее не останется половина ее нормальных очков жизни. В этот момент она хватает Палинтара и либо улетает, либо телепортируется подальше (в зависимости от ее формы в этот момент).

Убийца бьется насмерть. Однако, как только Таннер понимает, что Махрли - дракон, он немедленно сбегает или сдается героям.

Развитие: Заполненная мглой пещера - фактически *врата* в Город Гродд. Это постоянные, односторонние *врата* с Торила на демиплан Налавары. Как только партия входит в них, приключение продолжается за пределами Царств.

За пределами Царств

Эта часть приключений перебрасывает героев за пределы Фаэруна, сначала в экстрапространственный город гоблинов Гродд, а затем - еще на один демиплан, где хранится сокровище дракона (и его удивительные стражи).

Поскольку приблизительно половина этой части приключения проходит в подземном городе гоблинов без особого освещения, важно, чтобы у партии был один или несколько персонажей с темновидением или несколько источников света (хотя их свет привлечет внимание жителей города, если персонажи не будут осторожны). В партии должен быть по крайней мере один заклинатель и один жулик. Персонаж, знающий древний Эльфийский (или с магическими способностями для его понимания), будет весьма полезен.

Предыстория

После войны Кормира с ордами гоблинов и великим драконом Налаварой герои исследовали местность, стараясь найти логово дракона прежде других. Ожидая, что найдут простую пещеру, полную богатств, персонажи вместо этого попадают в суматошный экстрапространственный город гоблинов. Вскоре игровые персонажи обнаруживают, что не могут уйти тем же путем, которым они пришли, и никаких явных признаков сокровищ дракона тут нет.

Обзор

После того, как их силы были уничтожены армиями Кормира, оставшиеся гоблины находятся в состоянии реорганизации. Генералы ссорятся из-за контроля над городом, и все это может ввергнуть город в гражданскую войну. Группа злых авантюристов (во главе со злодеем, Теневым Вором по имени Доксон) вошла в город до игровых персонажей и заключила союз с одним из генералов. Доксон планирует выдвинуть этого генерала на главенство, что позволит ему спокойно искать местонахождение сокровищ дракона. Игровые персонажи должны найти способ выжить в городе, полном врагов - силой оружия или втихомолку - пока они не найдут путь к сокровищнице дракона. Сокровищница покоится (как узнают игровые персонажи) на другом демиплане, вместе с последним наследием вендетты дракона - ее эльфийским семейством, давным-давно заточенным вместе с ней.

Этот раздел продолжает свободный стиль первой части приключения. DM должен быть готов вести приключение, позволив персонажам (и их игрокам) самим выбирать, как поступать.

Линия времени

Далее приведена примерная линия времени для событий, происходящих в городе Гродд. Линия времени предполагает, что герои не оказывают никакого серьезного эффекта на происходящее в городе (например, если герои чрезвычайно осторожны или заботятся о том, чтобы их не трогали). Их действия создают отклонения от этой линии



времени, особенно если они способны убить большое количество гоблинов или вступить в союз с одной из фракций города, хотя и это может использоваться как руководство для реакции другого населения Гродда.

"Прибытие" относится к утру того дня, когда герои входят на демиплан. Большинство событий линии времени дано с 12-часовым шагом. Для простоты временная привязка дана к удару городского колокола ("дневному" или "ночному"), в зависимости от того, когда игровые персонажи входят в город Гродд.

Прибытие -2 дня: В экстрапространственный город Гродд приходит группа Доксона. Они тратят первый день, скрываясь и разведывая город, используя при этом маскировку, скрытность и магию. Они узнают о конфликтах между оставшимися генералами и тратят некоторое время на изучение фракций.

Прибытие -1 день: Группа Доксона магически посылает сообщение генералу Сане, предлагая магическую помощь и поддержку для ее лидерства в городе в обмен на доступ к городу и на информацию о драконе. Сана соглашается, при встрече формируется союз.

День прибытия: Герои приходят в Гродд. Сана и Доксон обсуждают планы и использование способностей его группы для поддержки действий генерала.

Прибытие +12 часов: Легион Пэйк нападает на легион Урм. Войска генерала Урм сдерживают солдат Пэйк, не неся особых потерь, пока не вмешивается генерал Рорд, стремясь удержать мир и одновременно выступить против Пэйк. Оглашается перемирие между Пэйк и Урм, и все три легиона уходят по казармам.

Прибытие +24 часа (1 день): Поддержанная магией Коулама и Шрен (из группы Доксона), Генерал Сана официально провозглашает права на пост Высокого Консула Гродда. Между генералами идет жаркий спор, длящийся до поздней ночи. Новости просачиваются в город, где становятся основной темой для обсуждений.

Прибытие +36 часов: Неизвестный конкурент посылает к генералу Сане убийцу. Она срывает покушение и без особого беспокойства прибывает на следующую встречу, хвастаясь своей победой. Генерал Йосо поддерживает Сану после этой демонстрации ее способностей.

Прибытие +48 часов (2 дня): Легион Жааф нападает на легион Саны. Легион Пэйк прибывает на помощь генералу Жааф, но быстро сталкивается с легион Рорда. Во время боя войска Рорда устраивают максимум разрушений под эгидой отпора войскам Пэйк. Легион Йосо приходит на помощь легиону Саны. С ударом вечернего колокола провозглашают временное перемирие.

Прибытие +60 часов: Легион Гофа приходит на помощь легиону Пэйк. Легион Рорда впадает в хаос, когда узнают новость, что генерал Рорд был убит (в городе не знают, что убийца - Доксон). Преемник Рорда - Тоорг (великодушно подкупленный Доксоном). Легион Рорда возобновляет свои атаки против легиона Пэйк. Перемирие начинается со следующим ударом колокола.

Прибытие +72 часа (3 дня): Перемирие продолжается, пока реорганизуются войска. Фракция Саны/Рорда/Йосо готовится напасть на фракцию Пэйк/Гофа/Жааф. Урм остается нейтральной. Команда Доксона начинает обыскивать менее населенные области города на предмет сокровищ дракона.

Прибытие +84 часа: Возобновляется конфликт между двумя большими фракциями. Генерал Урм укрепляет свои части города, отбиваясь от бродячих патрулей.

Прибытие +96 часов (4 дня): Сана и ее союзники атакуют дворец Пэйк, защищенный большинством сил Пэйк и ее союзников. Один из адептов Саны активизирует черную клетку *Хагулрима*, убивая половину вражеских сил и уничтожая большую часть дворца Пэйк. Генералы Пэйк и Жааф пропадают. Группа Доксона обнаруживает вход на демиплан сокровищницы. Они решают войти при следующем ударе колокола, хорошенько к этому подготовившись.

Прибытие +108 часов: Пока Пэйк и Жааф отсутствуют, половина их войск переходит под знамена Гофа, вторая половина сдается фракции Саны. Гоф делает несколько маневров, а затем предлагает перемирие до следующего удара колокола. Группа Доксона входит на демиплан сокровищницы и сталкивается с эльфами (обратите внимание, что команда Доксона скорее всего проиграет эту битву. См. статью Группа Доксона для дополнительной информации).

Прибытие +120 часов (5 дней): Оставшиеся генералы встречаются для переговоров. Гоф предлагает свои лишние войска Сане, Рорду, Урм и Йосо в обмен на поддержку в предложении Саны на пост Высокого Консула и ради сохранения баланса сил. Генералы соглашаются. Сана становится Высоким Консулом Гродда. Тоорг официально признается генералом, и легион Рорда переименован в легион Тоорга. Сана начинает планировать восстановление мощи города для нового вторжения в Кормир.

Группа Доксона

Как отмечено выше, через 108 часов (4.5 дня) после того, как герои появятся в Гродде, Доксон и его группа войдут на демиплан сокровищницы. Если предположить, что компания Доксона достигнет демиплана сокровищницы и вступит в бой с эльфами прежде, чем это сделают герои, вам придется рассмотреть результат этой битвы (конечно, игровые персонажи должны столкнуться с Доксоном и его группой прежде, чем злая компания покинет Гродд).

По умолчанию предполагается, что эльфы убьют Доксона и разгромят его группу. Если ДМ желает иного результата (слыша о группе Доксона в течение всего приключения, большинство игроков наверняка захочет, чтобы игровые персонажи встретились с ней) - он вполне возможен. Далее указаны некоторые из проблем, которые следует рассмотреть.

- Выживет ли в битве кто-либо из группы Доксона и будет ли он жив, когда игровые персонажи доберутся до демиплана сокровищницы?
- Будет ли выживший (выжившие) скрываться от игровых персонажей, биться с эльфами бок о бок с игровыми персонажами, или будут биться против игровых персонажей, надеясь получить покровительство эльфов?
- Эльфы не станут использовать незelfийские магические изделия, которые были у группы Доксона. Достанется ли что-то из этих изделий игровым персонажам, если предположить, что они найдут тела Доксона и компании прежде, чем эльфы обнаружат игровых персонажей?

Опять же, рекомендации, которые игровые персонажи получают для борьбы с группой Доксона, не могут подчеркиваться достаточно сильно, но эта информация позволит DMу разработать и другие варианты.

Пути приключения

У игровых персонажей есть четыре основных средства взаимодействия с жителями города. У каждого из них есть свои опасности, проблемы и награда. Во время приключения можно переключаться между этими вариантами и даже одновременно действовать несколькими путями, но реакция тех, кто в городе, в значительной степени будет зависеть от описанного здесь выбора героев.

Нападение

Столкнувшись со стеной гоблинов, некоторые авантюристы могут попытаться прорубиться сквозь них, предполагая, что сокровища дракона находятся где-то за ними. В случае с Гроддом такое предположение ошибочно и смертельно опасно.

Однако, при достаточной силе оружия или при соответствующей тактике группа игровых персонажей вполне может сразиться с вооруженными силами Гродда и иметь при этом разумный шанс на успех. Блуждающие патрули - нормальный вызов для четырех персонажей 10-го уровня, а у очень организованной или мощной партии есть шанс единолично справиться и с легионом гоблинов. Если в этот момент приключение превратится в большую битву, в интересах героев будет использовать ландшафт и слабости гоблинов. В противном случае они скорее всего погибнут, когда гоблины будут налетать на них волна за волной.

В такой ситуации герои должны начать с маленьких боевых групп гоблинов, осуществляющих разведку на периферии города. Это истощит ряды армии гоблинов, но после нескольких таких столкновений вооруженные силы увеличат мощь и частоту своих патрулей, используют магию для распознавания источника убийств и проведут широкие рейды, дабы искоренить захватчиков.

Действия героев могут спаять гоблинов в единую боевую силу при одном генерале (скорее всего это будет Сана, с помощью Доксона) или усилить разногласия между генералами, устроив в городе гражданскую войну. Предполагая, что герои избегают конфронтации с подавляющим количеством гоблинов, гражданская война сможет отвлечь население, чтобы у героев была возможность найти местонахождение сокровищницы драконов.

Как только начнется нападение на город, гоблины станут очень осторожны и займутся тщательным изучением всего необычного. Это помешает перейти к плану скрытности, маскировки или переговоров, если состояние города не настолько хаотично, что на присутствие горстки чужаков внимания уже никто не обратит.

Маскировка

Есть вариант скрытности, когда герои могут мирскими или магическими средствами замаскироваться под местных жителей. Различие в росте - основное препятствие для маскировки людей, полуорков и некоторых эльфов. В этой ситуации чрезвычайно ценны заклинания типа *измениться самому*, *изменить себя*, *полиморф себя* и *полиморф другого*, равно как и магические изделия, дублирующие эти способности. В этом приключении делается лишь одна проверка Маскировки в день, если только герои не привлекают внимания к себе таким способом, что становится очевидно, что они не те, за кого себя выдают.

Если сделана маскировка, следующая существенная трудность - языковой барьер. Искаженная форма древнего Эльфийского, на котором говорят гоблина, примерно на 50% понятна любому, кто знает современный Эльфийский - этого достаточно, чтобы понять, о чем идет речь. Прислушиваясь в течение нескольких часов, тот, кто знает Эльфийский, может освоить репертуар слов, подобных для обоих диалектов, и общаться на своего рода гибридном языке; вкуче с грубым или молчаливым отношением такой "язык" избегнет большинства подозрений.

В отличие от плана скрытности, использование маскировки привлекает внимание, если характеры не имеют жилья или если их часто видят покидающими город по ночам (поскольку лишь военные и шахтеры более-менее регулярно покидают город, да и то лишь большими группами). К счастью, в каждом из районов города есть много неиспользуемых домов, которые можно арендовать за 2 sp в месяц. Вопросы, заданные местным жителям, могут указать местоположение владельца. В некоторых частях трущоб дома можно .занять бесплатно



Платеж за аренду подразумевает использование денег, и, поскольку деньги гоблинов меньше нормальных монет (см. Маленький размер в Городе Гродд), любой, кто использует для оплаты нормальные монеты (особенно любую валюту кормирской чеканки!), привлекает внимание (что влечет за собой проверку Маскировки). Этого можно избежать, расплачиваясь драгоценными камнями или другими ценностями или заполучив местную валюту у неудачливых гоблинов.

При надлежащей маскировке, с использованием местного языка, имея место, где можно жить, и местные деньги, герои обеспечивают свои первичные потребности в успешно маскируются в пределах города. Если их маскировка проваливается, герои могут обратиться к другой тактике, описанной в этом разделе.

Переговоры

Вести дела с мощным союзником в городе - хорошая идея для партии, слабой в возможностях скрытности или маскировки. Потенциальные союзники - богатые торговцы, военные капитаны или даже один из семи генералов. Группа Доксона пошла по этому пути, объединившись с Генералом Саной. Из других шести генералов подобное предложение от чужаков скорее всего примет Урм, в обмен на помощь игровых персонажей помочь ей взойти на пост Высокого Консула Гродда. Урм подозревает, что Сане помогают чужаки, так что она чувствует, что принять помощь героев можно более-менее безопасно. В конце концов, рассуждает она, если Сана попытается подставить ее, Урм сможет с тем же успехом подставить саму Сану.

Персонажи, желающие вести переговоры, должны найти способ получить аудиенцию у планируемого союзника. Это может быть открытая дипломатия (вероятно, в облике другого жителя города), секретные встречи (показывая, что партия - чужаки, но не раскрывая их планов) или взлом и проникновение (пробираясь в частные палаты персон). Как только встреча состоится, герои должны убедить своего союзника в выгоде от союза, будь то богатство, магия или власть (для торговцев, капитанов и генералов соответственно). Если гoblin согласится, у персонажей будет отличная возможность разузнать о городе и исследовать местонахождение сокровищницы.

Неудобство ведения переговоров - то, что герои впутываются в местную политику, особенно среди враждующих генералов, и, как ожидается, поддержат своего союзника в соответствующих ситуациях, подвергаясь риску. Гоблины Гродда понимают лояльность и обязательства при соглашении, но в основе любого спора будет тот факт, что герои - не гоблины и, по всей вероятности, пришли из Кормира, а поэтому являются врагами народа Гродда. В конфликте лояльности гоблины в любом случае продадут героев, чтобы защитить себя или свой род.

Если что-то пойдет не так, как надо для героев-переговорщиков, они могут перейти к другим методам, но если об их присутствии станет известно городу в целом, их единственным выбором может стать прямой штурм.

Скрытность

Группа персонажей, квалифицированных в скрытности, типа жуликов, рейнджеров и колдунов либо волшебников с соответствующим заклинаниями, может выжить, прячась в городе и подслушивая гоблинов. Эта тактика позволяет им избежать борьбы со всеми легионами, но постоянно есть риск раскрытия. Умная группа движется только по ночам, когда активность гоблинов гораздо ниже.

В этом отношении персонажам также поможет своеобразное "слепое пятно" гоблинов. Прожив сотни лет в сравнительно ровной пещере, без хищников, способных лазать по стенам, без освещения на крыше пещеры и с ограниченной дальностью темновидения, гоблины Гродда просто-напросто забывают, что над ними что-то есть. Что-либо выше чем на 30 футов над их головами по сути находится за пределами их области восприятия, и большинству из них и в голову не придет посмотреть из окна в любом другом направлении, кроме как вниз. Из-за множества маленьких выступов на стенах Великой Пещеры осторожная группа персонажей может перемещаться по пещере незаметно, а те, кому доступен полет или левитация, почти полностью в безопасности. Броски для столкновений делаются как обычно, но если обозначено столкновение с гоблинами, те должны сделать проверку Обнаружения (DC 25), чтобы заметить игровых персонажей.

Если характеры обнаружены и город узнал о чужаках в пределах Великой Пещеры, герои могут перейти к другой тактике, представленной здесь, или просто отлежаться и выждать, пока закончится шумиха. Из-за ограниченной дальности темновидения они могут сделать это, сидя тихо и ночуя под открытым небом на выступе над городом, в 100 футах или выше.

Примечание для ДМа

ДМ на этой стадии не должен ничего решать за игроков. Пусть игровые персонажи делают то, что захотят; не подсказывайте им курса действий. Однако, ДМ должен не бояться насаждать любые последствия действий игровых персонажей.

Демипланарная тюрьма Налавары

Демиплан, некогда бывший тюрьмой дракона Налавары, имеет неизвестное происхождение, но стал известен как демиплан Гродда из-за находящегося там города гоблинов. Известные области демиплана полностью состоят из подземных пещер и туннелей, и гоблины полагают, что на демиплане нет мест, не являющихся подземными. Он смежен с Планом Тени и имеет слабые связи еще с несколькими планами, включая часть Главного Материального Плана в мире Абер-Торил, в стране Кормир. Однако, поскольку именно этот демиплан был выбран захватившими Налавару из-за того, что его трудно покинуть, использовать эти связи довольно сложно. Его близость к Плану Тени и другие странные энергии, а также его наикрупнейший (бывший) житель, заставляют магию функционировать с некоторыми отклонениями от нормы.

Вход на демиплан

Есть три основных способа войти на демиплан Гродда.

1. Найти существующие *врата*. Большинство из них привязаны к древним местам захоронений гоблина или к каменным маркерам, но есть и немногие на местах несправедливой смерти эльфов от рук людей и как минимум одно связанное с великим преступлением против Кормира. Места гоблинов требуют лишь силы воли, чтобы перенестись на демиплан или пройти сквозь определенные *врата*; другие места требуют намерения достичь Гродда и некий вид связи с демипланом, либо изделие с него или охватывающая план магия.
2. Использовать магию планарного путешествия для создания связи с демипланом, что требует определенного рода *сильной* симпатической связи с демипланом или с кем-либо на нем. Эта связь - дополнительный тайный или божественный фокус, необходимый для срабатывания заклинания. Тела гоблина Гродда для такой связи недостаточно, но *Железная Корона Гродда* или очень близкий друг или родственник, попавшие в ловушку демиплана, вполне подходят. Обратите внимание, что чрезвычайно мощная магия типа *чуда* и *желания* может отвергнуть эту потребность в фокусе. Иным способом стандартные заклинания планарного путешествия не смогут перенести существ на демиплан или обратно.
3. Перенестись существом, имеющим достаточно сильную связь с демипланом (а именно, Налаварой или гоблинами Гродда). Поскольку первая мертва, а последние однозначно враждебны народу Кормира, этим способом достичь Гродда сложновато - разве что в качестве пленника.

Магические эффекты

Когда дракон была заточена сюда, она выкачала всю доступную магию из своих товарищей-жителей, пытаясь вырваться на свободу. К счастью, необычная, зараженная тенью магия гоблинов Гродда оказалась неподвластна ее силе, и она оставалась в ловушке в течение многих столетий. Наконец, магия кормирского волшебника Вандердагаста позволила ей освободиться. Пока она томила здесь, эффекты заклинаний продолжались лишь около половины своего нормального срока действия (или еще меньше, если были наложены в присутствии дракона), заклинания путешествия и связи проваливались, а некоторые заклинания просто не действовали. Теперь, когда ее нет, применяются следующие правила для заклинаний и магических изделий:

1. Эффекты, не способные пересекать планарные барьеры, не могут выйти за пределы демиплана. Это включает заклинания связи типа *сообщения* и транспортные заклинания типа *телепорта*. В пределах демиплана эти эффекты работают как обычно.
2. Эффекты, способные пересекать планарные границы, требуют сильной связи с целью, как описано в разделе Вход на демиплан, выше.
3. Большинство объектов или существ, которых нельзя найти в пределах демиплана, не могут быть принесены туда магией призывания. В большинстве случаев пользователь не имеет сильной связи с тем, что вызывает (эффекты, вызывающие определенных существ, работают как обычно, если у пользователя есть надлежащая симпатическая связь, как описано ранее). Исключения к этому правилу - существа с Плана Тени, которых можно призывать как обычно.
4. Эффекты иллюзий функционируют с +1 к уровню заклинателя (заклинание функционирует так, словно заклинатель на один урон выше, чем на самом деле).
5. Эффекты, создающие освещение, действуют вполнормальной области эффекта.

Содержимое

Основное на демиплане Гродда - древний город гоблинов, по имени которого он и назван, описанный в разделе Город Гродд. Город лежит в огромной пещере, описанной в разделе Великая Пещера. Великую пещеру окружает множество маленьких туннелей и пещер, выходящих по демиплану; эти туннели и пещеры - точки входа и выхода для планарных путешественников, они описаны в разделе Внешние пещеры.

Выход с демиплана

Покинуть демиплана Гродда значительно сложнее, чем войти на него, что делает его превосходной тюрьмой. Методы - следующие.

1. Выйти из демиплана при помощи группы гоблинов Гродда. Хотя гоблины приходят и уходят по желанию (и, если пожелают, могут взять кого-либо с собой), любые попытки последовать за гоблинами из демиплана проваливаются. Попросту невозможно выйти вместе с гоблинами без их согласия. Даже если незримо находиться внутри группы проходящих гоблинов - гоблины уйдут, а невидимки останутся. Если гоблины готовы помочь - потребуется четыре гоблина на каждого негоблина-путешественника, и чтобы открыть врата, транспортируемая персона должна быть в пределах 10 футов от всех четырех гоблинов. Открытие ворот для транспортировки других - полнораундовое действие.
2. Использовать заклинание планарной транспортировки. Однако, это требует установления контакта с кем-либо, находящимся на целевом плане, т.е. соответствующей симпатической фокусировки. Этот контакт может быть начат с любой стороны. Обратите внимание, что вход на демиплан может быть сделан с симпатической связью с кем-либо на нем или с самим планом, но переход с демиплана потребует материальной связи с персоной на целевом плане. Связи с самим планом недостаточно.
3. Использовать одни из *врат* на другие планы, существующие в некоторых из отдаленных внешних пещер. К сожалению, большинство этих *врат* очень хаотичны в действии, и их трудно активизировать или нацеливать.

Единственные исключения - *врата* на План Тени, которые сравнительно легко открыть (конечно, движение в пределах этого плана ненадежно, и это место особенно опасно для неосторожных). Если DM готов расширить это приключение за пределы описанного, вылазка на План Тени - превосходная возможность сделать так. Однако, это выходит за рамки этого приключения.

Внешние пещеры

Отдаленные пещеры и туннели демиплана контролируются гоблинами Гродда. Они патрулируют их ежедневно, чтобы держать эти места свободными от захватчиков, для защиты своих шахтеров и для ликвидации странных существ, которые тут блуждают. Но все же у гоблинов нет особого интереса к этой части пещер, поскольку города более чем достаточно для их обычных потребностей.

Большинство этих пещер и туннелей непримечательны, и простираются они намного дальше, чем указывает карта. Они постепенно идут вверх или вниз (меньше чем на фут на каждые 100 футов длины) и представляют собой естественный камень. Стены и потолки этих пещер покрыты толстым веществом, имеющим свойства мха, и камня. Твердое, но несколько гибкое, каменное по консистенции, но способное расти подобно многим видам примитивной жизни Подземья, оно несъедобно для большинства живых существ; исключение - большая часть растущих здесь грибов.

Некоторые места в туннелях - приюты для грибной жизни, и отдельные маленькие пещеры полностью покрыты странным материалом. Гоблины-гербалисты, волшебники и алхимики используют эти грибные поля. Грибы чаще всего имеют необычные свойства. Враждебные или смертельно опасные грибы охраняют другие пещеры. Кое-какие сорта выращивают одинокие гоблины или маленькие семейства, ненавидящие

город; эти гоблины влачат жалкое существование в отдаленных частях туннелей. В любом случае, патрули гоблинов проверяют эти области на предмет необычной деятельности, но в общем никого там не трогают.

Пещеры или более широкие части туннелей становятся домом для некоторых из немногочисленных существ, живущих на демиплане, типа ящериц, гигантских ящериц, ворон и скунсов. Эти животные живут, питаясь грибами, мхом и маленькими насекомыми, иногда они становятся жертвами друг друга или более странных гостей демиплана, забредающих с Плана Тени.

Именно с последними готовы столкнуться патрули. Большинство таких тварей - версии с Плана Тени (см. Теневые существа в Приложении) для существ, обычных на Фаэруне (как правило, волки, лисы, змеи и травоядные, но иногда и пантеры, медведи и гигантские жабы), но тем не менее достаточно экзотических для закрытой окружающей среды Гродда.

Как описано в предыдущей секции, гоблины способны входить на демиплан и покидать его в любое время, если захотят этого. Однако, им гораздо проще сделать это во внешних пещерах, а не в Великой Пещере, так что любой массовый исход гоблинов проходит за пределами города.

Игровая информация о столкновениях на демиплане дана в разделе Столкновения Гродда.

Врата

Определенные области в туннелях ослаблены или повреждены естественно встречающимися *вратами*. Поскольку у гоблинов нет интереса к исследованию каких-либо мест, кроме их наследственной родины на Фаэруне, они оставили эти *врата* в покое. Однако для любого, кто заинтересован в возможности сбежать с демиплана, они могут стать одним из немногих доступных вариантов.

Врата распознать легко: в естественных туннелях они представляют собой круглое или овальное место, иногда окруженное высеченными рунами. Иногда руны магические (светятся, если их коснуться или приблизиться к ним), иногда мирские (указывают место назначения или необходимый ключ). Во многих случаях гладкий фон *врат* понес урон или от вандалов, или от природных бедствий; скорее всего такие *врата* небезопасны или просто вышли из строя.

Неповрежденные *врата* функционируют беспорядочно, в большинстве случаев ключи для них неизвестны. Даже если нужный ключ доступен (большинство работают по определенному божественному заклинанию, остальные активизируются необычными немагическими изделиями, соответствующими месту назначения *врат*), для открытия *врат* требуется проверка Колдовства или Использования Магического Устройства (DC 25) (повторять ее можно раз в день). Будучи открыты, *врата* остаются таковыми на 1d4 раунда, после чего вновь закрываются. Эти *врата* можно открыть лишь с этой стороны, но через открытые *врата* можно пройти с любой стороны. Однако, никакое существо не проникнет с другой стороны *врат*, если оно не знает о существовании *врат* и не готово к возможности перемещения. Проверка Колдовства (DC 30) дает намек о месте назначения *врат*.

Несмотря на свою изоляцию, демиплан Гродда имеет сильные связи с Царствами, и большинство *врат* ведут именно туда. Однако, эти *врата* не обязательно открываются в места, хорошо знакомые героям, и обычно привязаны к некоему месту, сильному магией и так или иначе ограничивающему других. Одни *врата* ведут в тюрьму, построенную волшебником, служившим одному из пашей Калимшана, другие - в магическую рощу на Эвермите, третьи - к рабочему помещению призывателя в Тэе, четвертые - к подземельям Даркхолда. Другие ведут в более странные места: Город Латуни, огромный камень в форме мозга на Астральном Плане, спиральная колонна прото-материи на Эфирном Плане, и так далее.

Исключения - *врата* на План Тени. Они всегда функциональны и не нуждаются в каких-либо ключах, нужно лишь соответствующее желание. На Плане Тени есть свои опасности, а именно - живущие на нем существа. Для простоты предположите, что любое существо, которое герои могут встретить в дикой или нецивилизованной части Фаэруна, может быть встречено и там, за исключением того, что существо будет теневой версией своего "коллеги" из Царств. Любой, кто входит на План Тени без проводника или заклинания, способных привести на Торил - либо храбрый, либо безрассудный.

Зал Мертвых

Когда гоблин Гродда стареет и начинает быть обузой для своего семейства, он объявляет о намерении покинуть мир смертных. После этого семейство делает или покупает железный предмет, по форме похожий на вешалку 3 фута высотой или на манекен, но со множеством крючков. Попрощавшись, старик берет эту вешалку и несколько дорогих для себя мелких ценностей и совершает паломничество в юго-западную часть царства. Там он находит длинный, узкий туннель, заполненный глубокими ямами и множеством подобных манекенов. Он находит свободное место на полу, вешает на манекен свои ценности, а затем бросается в яму, чтобы умереть. Это место - лишь для мертвых, и другие гоблины по возможности избегают его.

Туннель с железными чучелами - фактически ряд длинных палат, все из которых украшены почти одинаково. В каждой из палат - сотни или даже тысячи таких железных завещаний ушедших. В большинстве ям есть лишь скелеты, но те, что использовались недавно, источают зловоние разложения. Тут есть странная аура умиротворения, негоблины чувствуют ее неопределенно недружелюбной, но не навязчивой. Некоторые из менее сообразительных гоблинов города утверждают, что по пещерам бродят привидения их предков; должностные лица города никак подобные слухи не комментируют.

Сокровища на железных стойках незначительны, но, с учетом их количества, ценность их существенна, если кто-либо обнаглеет настолько, чтобы их украсть (всего в Зале Мертвых наберется серебряных и золотых изделий на 10 000 гр. Сбор всего этого потребует десятидневки работы всей группы игровых персонажей. В случае меньшего времени на сбор поделите полученное сокровище пропорционально потраченному времени).

Тем, кто преднамеренно потревожит стойки, кости гоблинов или возьмет сокровища гоблинов, потребуется немедленный спасбросок Воли (DC 15), чтобы избежать эффектов заклинания *погибель* в течение следующих 24 часов. Любой, кто несет сокровище, украденное отсюда, должен делать такой спасбросок каждый час или подвергнется тому же эффекту. Единственные способы избежать этого - вернуть изделия в Зал Мертвых или наложить заклинание *удаление проклятия* на каждые 100 гр. взятых изделий. Если в этих пещерах действительно есть привидения, они скорее всего будут действовать против игровых персонажей, осквернивших место их упокоения.

Поскольку охранники добровольно не пойдут в эту область, в ней отчаянная партия может безопасно укрыться, хотя бдительный патруль может выждать, пока герои выйдут, или послать за адептами, чтобы те наложили на патруль “защитные благословения”, дабы тот мог войти и уничтожить тех, кто опозорил место упокоения мертвых.

Великая Пещера

Сердце демипланарой тюрьмы дракона Налавары - огромная пещера, в которой стоит город Гродд. Она больше мили длиной и почти столько же шириной, ее потолок поднимается в самой высокой точке почти на 400 футов, огромные туннели ведут во всех направлениях. Хотя в месте, где нет магнитного полюса, понятие направлений довольно условно, для простоты предполагается, что верх карты Великой Пещеры - север.

Ландшафт

Пещера когда-то была естественной, и большая часть ее потолка такой и остается. Однако, трудолюбивые аборигены работали сотни лет, чтобы изменить свою окружающую среду для своих собственных целей, и любой камень, который путешественник может увидеть в пещере, так или иначе обработан. Гоблины квалифицированы в работе с камнем, и они стесали грубые куски камня там, где они мешают, создали маленькие ступени там, где склоняется пол, и украсили доступные поверхности символами типа мечей, гоблинов, спиралей и стрел.

Как и во внешних пещерах, большинство стен и весь потолок Великой Пещеры покрыт мхом, похожим на камень. Гоблины позволяют ему расти на каменных зданиях, но освобождают от него постройки, сделанные из более мягкого или органического материала, опасаясь, что они будут быстрее разрушаться. Он растет и на полу, с учетом того, что движение в большинстве частей города довольно велико, и его быстро сбивают ногами. Таким образом, несложно понять, использовалась ли определенная улица в течение прошедшей десятидневки, поскольку именно за это время мох более или менее заметно отрастает.

Над резьбой гоблинов стены Великой Пещеры грубы и полны самых разных выступов. Некоторые из этих выступов - не более нескольких дюймов шириной и фут длиной, некоторые - 10 футов шириной и 20 футов длиной. Частота и расположение этих выступов облегчают возможность вскарабкаться почти по любой части стены на 300 футов от ее основания (DC 15). Некоторые из этих выступов покрыты подземными грибами, на других живут враждебные насекомые, третьи - полностью голые.

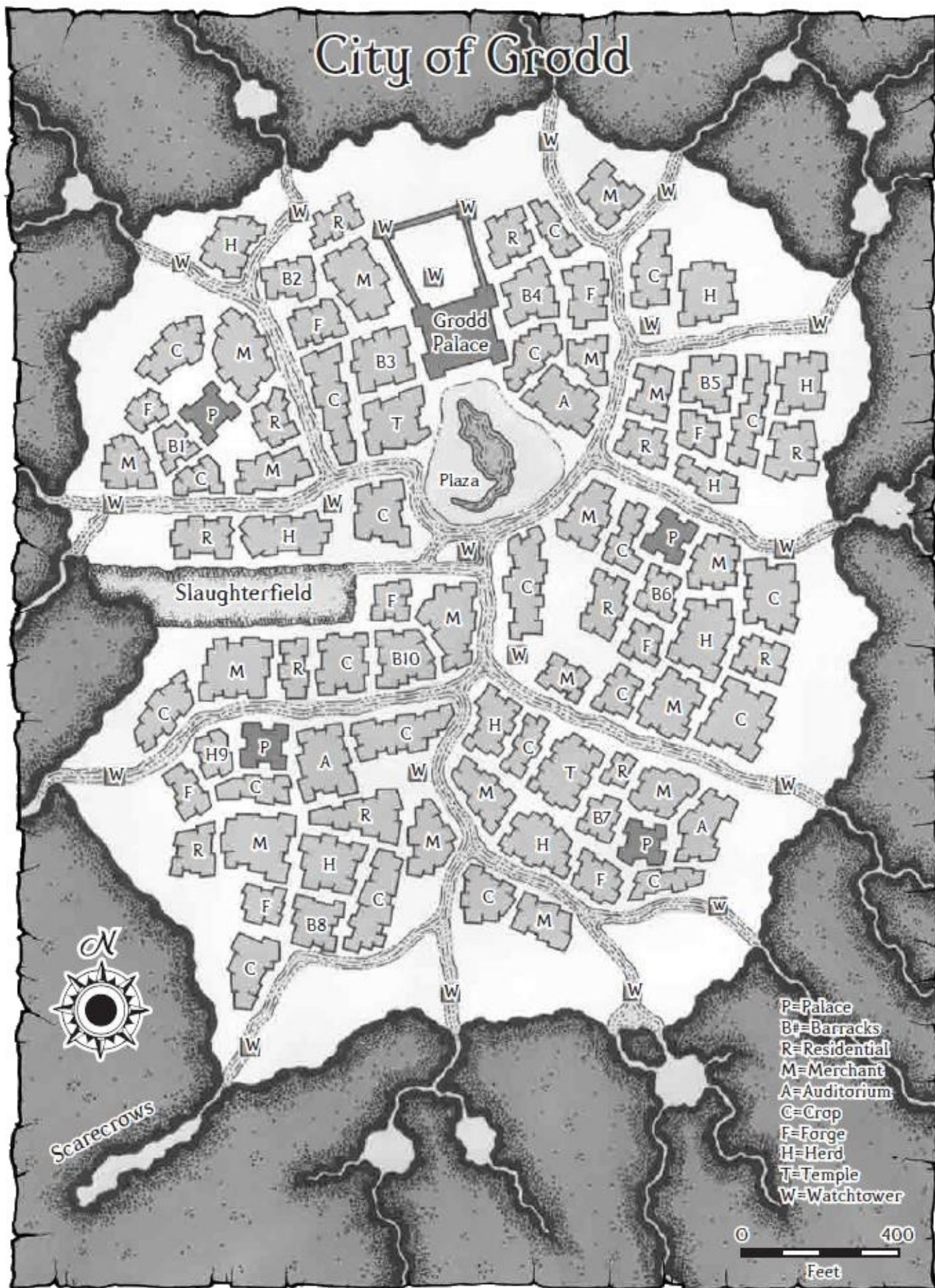
Воздух

Воздух циркулирует в пещере, приходя примерно с северо-западного направления и перемещаясь на юго-восток, подобно дренажной системе коллекторов (см. Город Гродд, ниже, для описания коллекторов). Источник этого потока воздуха неизвестен. Через определенное расстояние туннели во всех направлениях заканчиваются, не соединяясь с внешним источником свежего воздуха. Некоторые адепты гоблинов предполагают, что за это явление ответственны крошечные *врата* на Элементный План Воздуха или маленькие трещины, ведущие к другим сетям пещер. Безотносительно причин, есть достаточно воздуха для поддержки тысяч гоблинов, которых когда-то было в десять раз больше, чем сейчас.

Город Гродд

Гродд - экстрапространственная реликвия тысяч минувших лет. Сотнями лет он был домом многих поколений гоблинов, произошедших от тех, что когда-то жили в Кормире. Хотя их численность была велика, они попались в ловушку демиплана с драконом Налаварой. Под ее опекой они стали и более цивилизованными, чем обычные гоблины, и ненавидящими людей Кормира почти с религиозным пылом. Еще до того, как они (или Налавара) смогли найти другой выход и таким образом получили шанс отомстить, великая чума истребила большинство гоблинов Гродда - немногие остались и смогли лишь избавиться от тел, а затем упали замертво от истощения. Дракон осталась в тюрьме еще на два столетия, спя в слоях пыли, накопившихся на ее чешуе, и грезя о мести за своего убитого возлюбленного.

City of Grodd



Случайно перенесенные в наше время магическим кольцом Вандердагаста, Королевского Волшебника Кормира, гоблины вышли из мглы времен, вновь заполнив свои пустые улицы, располагаясь в своих покинутых постройках и поднимая оружие в служении дракону и Железному (своему полумифическому первоначальному правителю, носителю Железной Короны города Гродда). Обученный драконом последовательности и взаимодействию в качестве крупных воинских сил, народ Гродда быстро адаптировался к новой ситуации, а его генералы продолжили планы нападения на Кормир. Налавара в конечном счете поглотила достаточно магии Вандердагаста, чтобы открыть врата из демиплана на Фаэрун, и на поля и фермы лесного королевства обрушилась война.

Хотя гоблины понесли тяжелые потери (около 90% от десяти тысяч солдат армии Гродда), они перегруппировались и готовятся продолжать войну (см. Район казарм, ниже, для информации о нынешнем распределении военных в Гродде). Несмотря на смерть дракона, гоблины считают, что в их силах серьезно навредить Кормиру, хотя они заново продумали свою стратегию, чтобы наилучшим образом использовать свои силы и защищенное расположение.

В настоящее время Гроддом правят семь выживших генералов десяти армейских легионов. Три, имеющие самую большую политическую и военную мощь - Пэйк, Сана и Урм, еще четверо - Гоф, Жааф, Рорд и Йосо. Остатки легиона генерала Бефка - часть легиона Йосо, оставшиеся от такового Химила теперь служат с Пэйк, выжившие от Пепина влились в легион Рорда. Вандердагаст убил в Великом Дворце Высокого Консула Гродда Отку, когда тот забрал *Железную Корону Гродда*. Теперь генералы соперничают за этот пост. Прошлые неурядицы и конкуренция семейств поставила некоторых из генералов на позиции ожесточенной конкуренции, но другие были более осторожны и заключили предварительные союзы с некоторыми из своих коллег. Однако пост Высокого Консула Гродда - блестящий приз, и удержать его более-менее долго сможет лишь сильный и изворотливый гoblin.

Город делят на части несколько больших мощеных дорог, идущих к внешним туннелям. Внутри находятся различные районы, разделенные для эффективности. Меньшие дороги, мощеные или посыпанные гравием, разделяют районы, большинство которых в свою очередь пронизаны крошечными улочками, как и в любом из городов Фаэруна. Большинство построек сделаны из тесаного камня, хотя некоторые построены и из "древесины" - или грубого ее эквивалента, сделанного из упавших стеблей толстых подземных грибов. Двери многих из домов заперты, но замки по нынешним меркам достаточно примитивны (считайте их очень простыми замками, DC 20).

Жители города самостоятельны, будучи отрезанными отовсюду в течение долгого времени, и они производят все необходимое в границах Великой Пещеры (единственные исключения - камень и руда, добываемые во внешних туннелях невзирая на животных, которых ищут и убивают охотничьи партии). Из-за строгого, но справедливого правления генералов преступность в городе очень низка, поскольку даже у самых бедных есть возможность работать (а тех, кто отказывается, забирают в армию).

Полное гражданское население Гродда насчитывает около двадцати тысяч, включая детей и стариков. У типичного взрослого гоблина в Гродде есть с собой около 2 gp, 10 sp и 20 cp, хотя у тех, кто ведет определенную коммерческую деятельность, в некоторые из дней может быть раз в десять больше.

Маленький размер

Город был построен гоблинами и скомпонован именно для них. Пространство между постройками редко превышает три фута, большинство улиц не более 5 футов шириной. Переулки между районами вдвое шире, а крупные дороги, ведущие к пещерам вокруг города - от 50 до 100 фт. Размеры построек также адаптированы для гоблинов - с потолками примерно в 5 ½ футов и в среднем по 7 футов между этажами - и любые Средние или более крупные существа сталкиваются с необходимостью протискиваться в дверные проемы и приседать, чтобы попасть в большинство комнат (штраф -2 к атакам любых подобных существ в этой ситуации). Лестницы, парапеты, балконы и окна - все размером для гоблинов, и большие существа, пытающиеся использовать их, должны быть готовы к некоторому раздражению или трудностям. Например, парапеты могут дать половинное покрытие гоблину, но человеку - лишь на четверть.

Кроме того, маленькие изделия в городе тоже чуть меньше. Посуда, мебель, монеты, одежда и оружие все сделаны для гоблинов, создавая у большинства посетителей ощущение некоторой неуклюжести или просто увеличивая чувство неуместности. Попытка поменяться несоответствующими изделиями с гоблинами привлечет внимание к группе, пытающейся замаскироваться, а найти подходящую маскировку для больших существ в городе затруднительно.

Водоснабжение и канализация

Под городом Гродд двумя слоями лежит сеть туннелей. Верхний слой - система коллекторов, состоящая из искусственных каналов 3-футового диаметра примерно в 10 футах под поверхностью. Нижний слой - естественный 30-футовый (или даже шире) коллектор, сформированный руслом широкой подземной реки, текущей с северо-запада на юго-восток. Туннели коллектора отделены от естественной воды, не считая сбросов, сделанных в нескольких сотнях футов от юго-восточной части города. Ручные насосы, скрытые в северо-западной части городка, выводят пресную воду на уровень коллектора, облегчая движение сточных вод в отдаленные сбросы. Эта система предотвращает загрязнение вод.

В коллекторах живут крысы, странная движущаяся слизь и другие отвратительные существа, обычно бродящие среди отходов. Иногда сюда забредает существо с Плана Тени и не может выбраться; в коллекторах живет довольно много теней, сдерживающих распространение других существ. Иногда команды гоблинов приходят в коллекторы для расчистки засорившихся областей или для исследования чего-либо странного; это считается наказанием и обычно прибегают к нему для преступников или провинившихся солдат.

Большинство нижних туннелей полностью или почти полностью затоплены, что не позволяет сухопутным существам выживать в них; там есть максимум несколько дюймов воздуха над поверхностью. В воде живет мелкая слепая рыба и биолюминесцентные водоросли. Ходят также слухи о крупных существах, но гоблины не тратили время на исследования.

Первичный доступ в коллекторы - через уборные, построенные по всему городу. Каждая уборная - постройка в 10-фт квадрат (или больше) с несколькими разделенными ячейками внутри. Помимо фекалий, в уборные также сбрасывают мусор. В каждом из районов есть по крайней мере одна уборная, а в дворцах и в некоторых из больших частных домов есть маленькие частные уборные. Дыры из общих уборных в коллектор достаточно велики, чтобы в них прошел взрослый гoblin (частные дома для этого не подходят), и именно таким образом рабочие проникают внутрь коллекторов.

Вода берется с нижнего уровня простыми ручными насосами или через закрытые колодцы. Как и уборные, колодцы есть по всему городу (во дворцах и больших домах есть свои собственные) и могут использоваться кем угодно. Колодцы и коллекторы имеют похожий диаметр, так что при желании до нижнего уровня коллекторов можно добраться через колодцы. Это сделать нелегко, отчасти потому, что колодцы находятся на открытых местах (по сравнению с уборными, которые часто окружены другими постройками), и любые попытки сделать это скорее всего будут обнаружены. Вход в колодцы или сброс в них чего-либо нарушает законы города (из страха загрязнения и распространения болезни), так что любой, кто заметит подобное, скорее всего поднимет тревогу или по крайней мере расскажет об увиденном.

Темнота

Несмотря на тот факт, что гоблины Гродда более проницательны, чем среднестатистические гоблины, не все из них умеют читать. Чтобы справиться с этим, для простоты понимания в знаках используются вырезанные или нарисованные символы. Обычные символы - гoblin (одежда, оснащение), круг, звезда (магия), квадрат, треугольник, огонь, вода, кубок (напитки), бутылка (таверна), меч (оружие), щит (доспехи), копье (оружие), гриб (продовольствие), камень, птица, сундук и кулак. Указанные слова - обычная интерпретация символов. Комбинации их читаются как названия улиц или магазинов, хотя иногда они просто представляют категорию изделий (у места, где продаются мечи, на знаке может быть просто меч) или что-то более символическое (у магазина одежды может быть символ гоблина), что можно интерпретировать как название.

Недостаток солнечного света также означает, что нет никаких естественных способов отсчитывать время или отмечать дни. Вместо этого гоблины для объявления дня и ночи используют огромные железные колокола. Отсчет неточен (иногда отличаясь от нужного в пределах часа), но достаточен для потребностей города.

Районы урожая

Районы урожая - чаще всего большие открытые области с посадками растений или грибов с разбросанными меж ними постройками. В каждом из районов есть от двух до пяти поселений, каждое поселение занято немаленьким семейством, поколениями работающим на этом куске земли. Дорожки связывают поселения друг с другом и с другими районами. Каждый из районов обычно концентрируется на двух-трех зерновых культурах в сезон (примерно по три месяца каждый), после чего переходят к другому набору, чтобы не истощать почву. Каждое поселение, как правило, состоит из дома, сарая и одного или нескольких навесов для хранения, для сельхозорудий или в качестве продовольственных лавок.

Зерновые культуры, выращиваемые здесь - необычные разновидности грибов, некоторые из которых требуют определенного возраста или обработки, прежде чем они станут съедобными. Помимо грибов, выращиваемых для еды гоблинам, некоторые более долговечные типы используются в качестве строительных материалов, а пара типов в изобилии производят похожие на семена споры, перемалываемые на мучнистое вещество для выпечки хлеба или отправляемые в районы пастбищ на корм домашним животным. Некоторые из здешних растений были изменены близостью к Плану Тени и растут, питаясь его странными энергиями. Они почти полностью коричневого или черного цвета, даже их плоды.

Фермеры проводят время, возделывая эти культуры. Когда приходит время собирать продовольствие и везти его на рынок, они загружают тачки и телеги и продают собранное различным продовольственным магазинам, казармам и ресторанам в торговых районах. Ниже описаны постройки, типичных для района урожая.

Дом: В этой каменной постройке живет семейство гоблинов, обычно от восьми до двадцати персон (половина из них - очень молодые или старые), в зависимости от размера постройки. Обычно в этих домах всего одна большая комната, хотя в более крупных есть подвал для хранения чего-либо или с

дополнительными комнатами. Обстановка - примитивный кирпичный камин и несколько бочек с припасами или водой.

Сарай: В этом каменном здании есть одно-два стойла, в которых содержатся одомашненные ящерицы, которых гоблины используют в качестве тягловой силы. В маленьком хранилище содержится корм для животных, главным образом грибные споры и любые грызуны, которых удастся поймать молодым гоблинам; последнее означает, что в сарае чувствуется запах гниющего мяса.

Хранилище: Здесь гоблины хранят свои инструменты и оснащение, когда они не используются. Также тут может стоять бочка с долговечной мелочевкой, отложенной про запас. Также здесь стоит маленькая тачка, которая чаще всего используется для перевозки к кучам удобрений отходов жизнедеятельности гоблинов и ящериц.

Районы пастбищ

Районы пастбищ - городский эквивалент ранчо по разведению рогатого скота, хотя их стада совсем не такие, как это привычно обитателям поверхности. В каждом из районов есть несколько различных огороженных областей на каждые три-четыре поселения. В каждом поселении, как правило, есть дом, область для хранения и навес, где также размещена скотобойня.

Два основных вида животных в Гродде - вороны (крылья которых регулярно подрезают, чтобы они не улетали улетать) и скунсы (которым сразу делают операцию, чтобы избавиться от едких выделений). Пастбища покрыты ковром быстро восстанавливающейся почвы и грибами; в растительности живут многочисленные насекомые и черви, разнообразя пищу животных, которых тут держат. Заборы пастбищ - узкие каменные столбы (зачастую просто сталагмиты или сталактиты), проемы между которыми перекрыты грибными стеблями, кирпичами на растворе или просто толстыми веревками из грибных волокон. Это в первую очередь барьер от диких ворон и скунсов, бродящих по закоулкам города. Вход и выход животных происходит через ворота, в том числе когда стадо перегоняют в другую область, чтобы гоблины могли собрать их экскременты для удобрений, которые затем у фермеров обмениваются на продовольствие.

Владельцы ранчо проводят время, кормя животных и ухаживая за ними, собирая яйца и готовя достаточно взрослых животных к забою на мясо. Большинство выезжает с отобранными таким образом животными на рынки раз в десятидневку. Некоторые забивают своих животных самостоятельно, некоторые предпочитают, чтобы об этом позаботился клиент. Ниже описаны постройки, типичные для района пастбищ.

Дом: Эта постройка по существу такое же, как и та, что в районе урожая. Из-за потребности в мясниках все здешние взрослые опытни с использованием маленького клинкового оружия, особенно ножей.

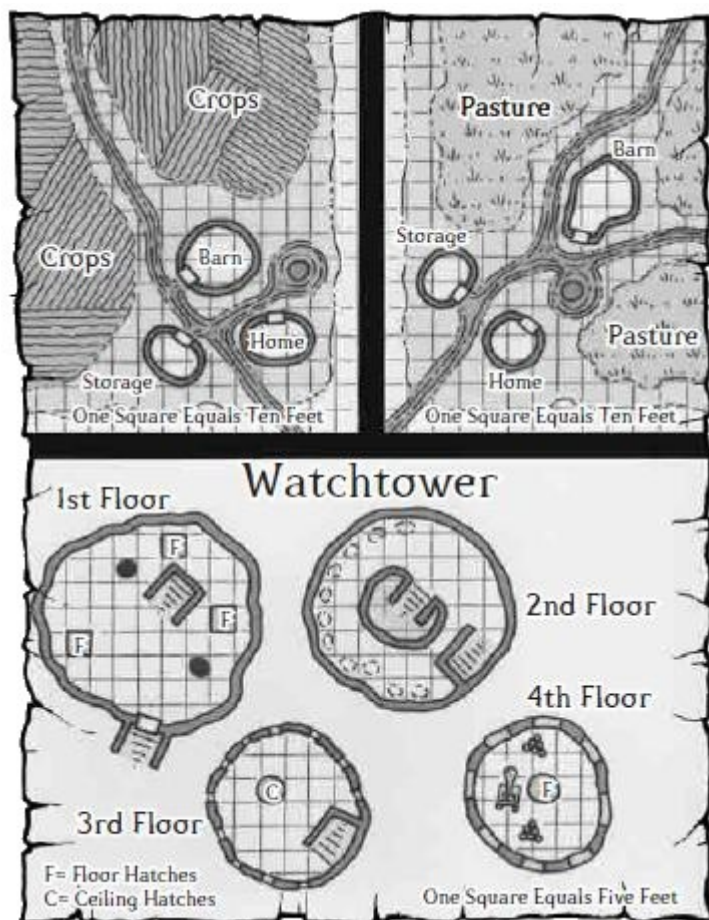
Хранилище для продовольствия: Эта постройка функционирует как зернохранилище для похожих на

семена спор, которые добавляют в пищу животным. В отличие от стандартного зернохранилища, где семена занимают все здание, здесь споры хранятся в бочках или в пустотелых грибных стеблях (в связи с этим менее вероятно, что нашествие насекомых уничтожит все запасы). Как правило, еду для гоблинов тут не хранят.

Навес/скотобойня: Эта небольшая постройка используется для хранения инструментов, сушеного продовольствия и других изделий для гоблинов, а также здесь владелец ранчо забивает животных. Здесь, как правило, есть стойка с разнообразными ножами и маленький каменный стол, покрытый старой кровью.

Наблюдательные башни

Районы наблюдательных башен - 100-футовые квадратные участки открытой земли с четырехэтажными башнями в центре. Каждый из них прикрывает одну из главных дорог, ведущих в город, и в каждом из них дорога проходит в пределах 30 фт от самой наблюдательной башни. Наблюдательные башни сделаны из толстого камня и, хотя высота каждого из этажей - всего 7 футов (высота потолков - 5 футов), башня построена на 5-футовом каменном фундаменте.



Каждая башня укомплектована десятью гоблинами (воин 1), обученными обращению с короткими луками в дополнение к оружию, обычному для других гоблинов. Всегда подразделение из десяти солдат (также воин 1) наблюдает из близлежащих казарм, готовое присоединиться к этим силам. Считается, что если город будет атакован, наблюдательные башни поднимут тревогу и станут первой линией защиты, солдаты будут охранять саму башню, а лучники обрушат дождь стрел на захватчиков. Солдаты также используют легкую катапульту на крыше (3d6 урон, без критического; дальность 150 (FM), минимум 100 (FM), расчет: 2).

Область вокруг башни преднамеренно держат свободной от препятствий, чтобы расчет катапульты и лучники имели свободную линию огня.

Если не отмечено иначе, двери в наблюдательных башнях заперты и имеют DC открытия 25. Если гоблины приведены в готовность к присутствию игровых персонажей и блокируют двери, DC увеличивается до 30.

Если наблюдательная башня атакована игровыми персонажами, гоблины зажигают на крыше сигнальный огонь, который можно увидеть с других наблюдательных башен - так распространяется информация о нападении.

Существа (EL 8): Гарнизон наблюдательной башни (см. страницу 91).

1-й этаж

К двери на этот этаж ведет несколько ступеней. Дверь заперта и может быть заблокирована изнутри крепким брусом. Потолок поддерживают два столба, служащие и стойками для оружия. Три люка (которые можно заблокировать) ведут к туннелям в фундаменте, по которым можно незаметно пробраться наружу или далее в город.

2-й этаж

Эта комната в целом неприметна и обычно пуста, если только здесь не спят некоторые из лучников. Под каждой из простых постелей есть крепкий ящик с личными вещами.

3-й этаж

Это - единственный этаж с бойницами. Они не подходят для дротиков или другого метательного оружия, а разработаны для того, чтобы обеспечивать покрытие лучникам. Около каждой из бойниц - колчан с двадцатью стрелами. У части стены, примыкающей к лестнице, бойниц нет, и ориентированы башни так, чтобы задняя часть не смотрела на дорогу. Люк в потолке может быть заблокирован.

4-й этаж (крыша)

Сама крыша - примерно в 26 фт над землей; стена парапета возвышается еще на 3 фт. Легкая катапульта способна поразить практически любую область в пределах видимости с башни (учтите, что, поскольку темновидение достигает лишь 60 футов, гоблины обычно используют пламенные стрелы для отметки целевых областей и обеспечения подсветки для наводчиков катапульт). На крыше сложено двадцать валунов (подходящих для катапульт или для сбрасывания на осаждающих) и несколько больших мешков гравия для использования против близких формирований более слабых войск (гравий разлетается в 10-фт радиусе от места удара и наносит половину нормального урона от катапульты всем в этой области).



Район казарм

Некогда в каждой из десяти огромных казарм Гродда размещался целый легион солдат - тысяча вооруженных и бронированных гоблинов, готовых уничтожить людей Кормира. После огромных потерь в недавних битвах армии Гродда могут населить каждую из казарм лишь сотней солдат. Вместо столь скудного размещения генералы реорганизовали легионы, сформировав три примерно по двести солдат в каждом (размещенных в В2, В3 и В4 - трех казармах у Великого Дворца под контролем генералов Пэйк, Саны и Урм). Армия завербовала еще четыреста здоровых граждан, чтобы те присоединились к оставшимся четверемстам солдатам, формируя еще четыре компании примерно по двести солдат (размещенные в В1, В6, В7 и В9, каждая компания под контролем одного из оставшихся четырех генералов). Остальные три казармы были закрыты и заперты, пока в них нет необходимости.

Каждый район казармы служит местом размещения для военных сил, защитным укреплением и средством для обучения. В четырех зданиях содержатся солдаты, офицеры, припасы и кухня, а остальная часть посвящена брошенному оснащению и представляет собой место, где солдаты могут практиковаться. Семейства солдат живут в близлежащих жилых районах, и в свободные часы солдаты могут оправиться в городок. Следовательно, в любой момент в казармах находится лишь около половины солдат.

Всегда две группы по четыре солдата патрулируют каждый из районов на предмет обнаружения злоумышленников и подозрительных личностей. Они сменяются каждые 4 часа. Если не отмечено иначе, двери в наблюдательных башнях заперты и имеют DC 25 для вскрытия. Если гоблины приведены в готовность к присутствию героев и блокируют двери, DC увеличивается до 30.

Существа (EL 12): Батальон (см. страницу 90).

1. Казармы

Это двухэтажное здание размещает двести солдат (воин 1). Его внешняя стена - более двух футов толщиной. Вход на уровне земли ведет на первый этаж, способный разместить до пятисот солдат на простых деревянных кроватях; в настоящее время используются лишь двести (большинство солдат хранят свое личное оснащение вместе с семьями или на себе; у других есть под кроватями крепкие ящики). Высота помещения - 7 футов, у потолка есть маленькие отверстия для вентиляции. Два люка в полу соединяются с туннелями, ведущими в близлежащий жилой район. Люки позволяют солдатам сбежать, если казармы окружены, или для передачи припасов, но чаще всего используются солдатами, чтобы незаметно покинуть казармы и пойти пьянствовать. Дверь заперта и заблокирована по ночам на случай неожиданной атаки.

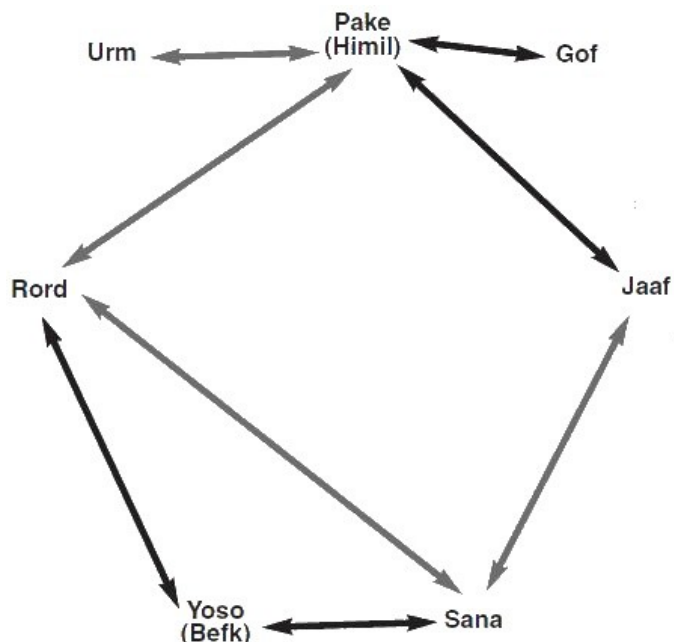
На второй этаж ведет скат у главной двери; он подобен первому этажу, за исключением того, что туннелей в полу нет, а окна достаточно велики, чтобы гоблины могли метать дротики. Дверь защищена подобно той, что внизу. Запертый люк в потолке позволяет выйти на крышу с парашютом, на которой есть запас дротиков, тяжелая катапульта (5d6 урон, без критического; дальность: 200 (FM), минимум 100 (FM); расчет: 5) и множество больших камней для катапульты и мешки гравия (половина нормального урона всем в пределах 10 футов от точки удара снаряда).

В течение вечерних часов внутренняя часть казармы охраняется тремя группами по четыре вооруженных гоблина в доспехах (воин 1) на каждом из этажей, включая крышу.

Разные казармы разработаны немного иначе - у них меньшая часть на виду, но есть подземный уровень, чтобы войска могли перемещаться другим путем. В других казармах больше туннелей, ведущих наружу, в другие места под городом.

2. Квартиры офицеров

В этом здании размещаются офицеры казармы. Его стены - два фута толщиной, этаж всего один. Четыре комнаты в его пределах - приватные квартиры капитана легиона (боец 9), головореза (жулик 9) и пяти лейтенантов (боец 6). У капитана одноместный номер, остальные - сдвоенные. В каждой из комнат - одна кровать (или две), стол и сундук (или два). В общей области здания есть маленький стол и пара стульев - тут служитель принимает гостей, желающих говорить с офицерами. Люк в полу ведет к туннелю для побега. Дверь заперта и заблокирована по ночам.



Обратите внимание, что, помимо этих офицеров, в легионе также служит адепт (адепт 7), два меньших адепта (адепт 5) и пять малых адептов (адепт 3). Эти гоблины живут в близлежащем жилом районе. Дюжина разведчиков (жулик 3) живет в казармах с солдатами.

3. Кухня

Начиная с утреннего колокола и заканчивая вечерним, на этой кухне находится процессия поваров и поставщиков продовольствия. Эта команда готовит продовольствие для населения казармы (эта разота значительно облегчилась после ужасных потерь в Кормирской войне). Продовольствие, которое они готовят, имеет неплохое качество для гоблинов, но иногда может быть неприятно более цивилизованным расам. Дверь в это помещение заперта по вечерам.

Эти служители бегут, если на них напасть. При необходимости защищаться они используют в качестве оружия ножи и другие кухонные орудия, в качестве доспехов - кожаные фартуки. Горшки и крышки используются как маленькие импровизированные щиты.

4. Припасы

В этой запертой комнате хранится дополнительное оружие для солдат, бумага, чернила, кухонная утварь и инструменты, используемые при обучении и поддержании большой группы солдат и их оснащения.

Мишени

Эти большие каменные диски используются в качестве мишеней для метателей дротиков.

Покрыв их грибными стеблями, мешками с землей или связками тряпок в форме человека, солдаты практикуют свою точность на крепком фоне стен казармы. У каждого диска есть крепление для факела, поскольку офицеры требуют, чтобы дальность практиковалась выше, чем позволяет темновидение. В праздные дни соревнования по метанию становятся предметом хвастовства, пари и кулачных драк.

Холмы

Эти искусственные холмы возвышаются на 5-10 футов и сделаны из земли и гравия. Офицеры используют их для обучения отрядов бегу или бою на пересеченной местности, скрытности и засадам. По ночам многие из солдат приходят на холмы, чтобы выпить и рассказать байки, находясь в пределах слышимости от офицеров на случай, если их позовут.

Поле

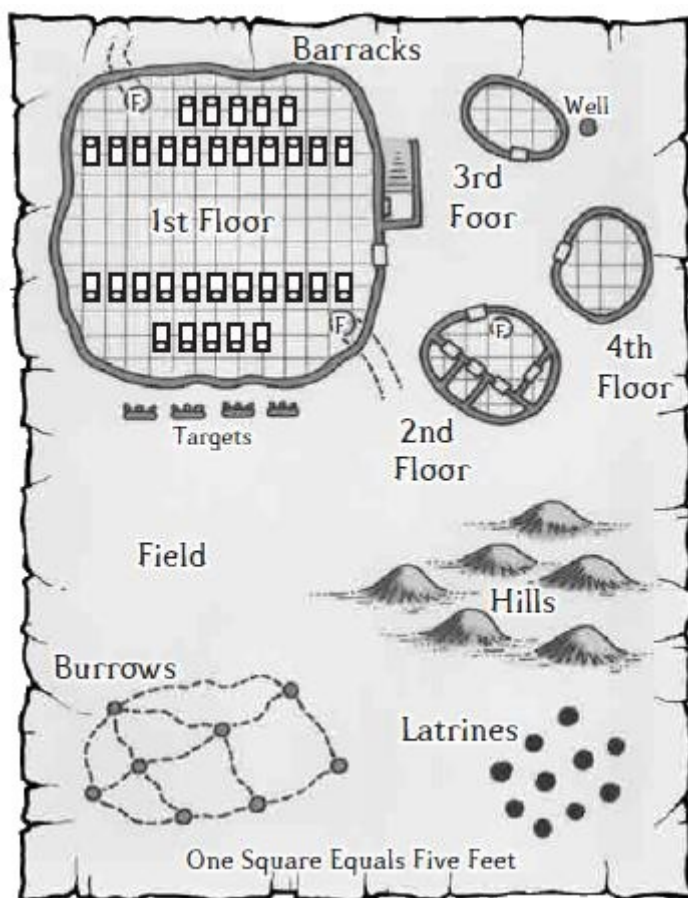
Эта открытая область используется для практики формирования на марше, крупномасштабного боя и разгона. Ее держат свободной от развалин и иногда используют как игровое поле для агрессивных спортивных состязаний гоблинов.

Норы

Эта маленькая сеть разветвленных туннелей используется гоблинами для изучения ближнего боя с использованием в своих интересах меньшего размера против больших противников и для привыкания перемещения в местах с ограниченной маневренностью. Потолок примерно в 4 футах ниже поверхности, и туннели редко бывают более 3 футов шириной и 3 футов высотой. В редких случаях, когда патруль ловит странное животное во внешних туннелях, его иногда выпускают сюда для борьбы с другими существами или квалифицированным воином, что выливается в немалые ставки и большую выпивку.

Поле Резни

Поле Резни - старый участок карьера, 300 футов шириной в большинстве мест и по крайней мере 40 футах глубиной. Армия Гродда использует его для практики крупномасштабных битв и для испытаний осадных машин. В этой области зажигают факелы, чтобы позволить видение сверх пределов темновидения, а глубина



области не позволяет шуму и обломкам долетать до других частей города. Доступ на дно ямы - по длинному плавному скату со стороны, которая ближе всего к великой площади.

В то время, когда в городе жил джазнет Рован, Бич Штормов, нижняя часть Поля Резни была затоплена на глубину почти в 5 футов, делая его непригодным для гоблинов. С тех времен вода ушла, хотя кое-где еще остались грязные водоемы до 20 футов в поперечнике и 2 фута глубиной. В сухих областях особой сырости нет, но, тем не менее, ее более чем достаточно, чтобы любая персона оставила очевидные следы, пройдя через эту область. У дна ямы в настоящее время стоят две тяжелые катапульты, хотя за неделю с лишним они увязли, и вряд ли их можно будет использовать без активной помощи.

Иногда солдатам Гродда удается захватить некоего крупного монстра в одном из внешних туннелей. Будучи подчинен силой или магией, он перетаскивается в яму; тут ему позволяют оправиться, после чего он бьется с другими существами - вооруженными пленниками или героями-гоблинами. Иногда его просто замучивают насмерть со стен ямы. Этот вид развлечения часто является предметом пари для гоблинов города и является частым оправданием для отдыха и отсрочки от работы.

Развитие: Если одна из казармы атаковна, гоблины-бегуны бегут предупредить другие казармы.

Торговые районы

Торговые районы - широкий спектр лавок, ресторанов и сервисных организаций, которые можно найти в любом городе. Большинство зданий здесь сделано из камня или кирпича, но есть и построенные из грибной древесины. Довольно часто в этих зданиях есть маленькие подвалы (немногом больше широкой ямы, покрытой несколькими досками) для хранения, у большинства есть второй этаж - частные квартиры и мастерские. Однако, более состоятельные торговцы живут в другом районе, так что тут обычно живут и трудятся их работники. Вывески на лавках и складах вырезаны или накрашены минеральными красками.

В типичном магазине к концу дня есть 5d4 золотых, 6d8 серебряных и 10d10 медных монет в валюте гоблинов. У тех, что специализируются на более дорогих товарах или услугах (кузнецы, элитные бордели и ювелиры - их не так много), может оказаться в 1d4+1 раз больше. Спустя несколько часов после закрытия владелец обычно прячет деньги или вообще уносит их из лавки.

Далее перечислены стандартные учреждения различных типов, которые можно встретить в торговых районах Гродда. У некоторых из категорий есть подпункты, дабы обеспечить разнообразие, если игровым персонажам придется посетить несколько однотипных магазинов.

1. Аптекарь

Аптекарь продает лекарства, яды и микстуры.

1А. Ступа и Пестик: В этой лавке, управляемой Аннат, сероволосой женщиной-гоблином (колдун 5; Алхимия +5, Знание (гербализм) +4), продаются все алхимические изделия растительного или животного происхождения или необычные компоненты из Кни, которые явно можно ополучить из источников на этом демиплане. Аннат не заботится о том, кто покупает ее изделия, и время от времени к ней заходят посетители из мест за пределами города Гродд.

1В. Огненный Камень: Молодой гоблин по имени Курн (колдун 2; Алхимия +2, Знание (гербализм) +2) - бывший ученик Аннат, ушедший, чтобы начать свое дело. Выбор у него меньше, но и цены чуть ниже (и



есть шанс 10%, что любое сделанное им вещество окажется бесполезным). Он угодил определенным известным армейцам, продавая им смеси мужества.

2. Пекарня/сладости

Пекарни делают из грибной муки обычный хлеб, рулеты, сухари и пироги. Некоторые бросают все силы на выпечку сухарей для армии.

3. Баня

Недостаток пространства и удобного водопровода означает, что немногие из гоблинов имеют возможность мыться у себя дома, так что городские бани всегда при деле. В большинстве бань есть две большие области (первая - место, где можно ополоснуть основную грязь, вторая - удобное место, где можно вытереться и поговорить) и несколько меньших (для частных ванн или посещений с работниками борделя). Ванна стоит 3 ср, частная ванна стоит 1 ср. Большинство гоблинов посещает баню раз в неделю. Многие из торговцев ведут свой бизнес в банях, также многих привлекает возможность встретиться здесь с важной персоной.

4. Кузнец

В лавках кузнецов изготавливаются и восстанавливаются металлические изделия для жителей города. У них не так много работы с доспехами или оружием, поскольку лучшие ремесленники в этой области работают напрямую для армии. Нерегулярные потребности в оружии бывают и у гражданских лиц, а также есть устойчивый рынок столовых приборов и инструментов.

5. Бордель

Эти дома с недоброй славой привлекают мужчин и женщин и получают большинство дохода от армейцев. Некоторых из их работников нанимают бани и таверны. Помимо комнат для развлечения клиентов, в борделях есть этаж, используемый работниками в качестве общей спальни. Цены варьируются в зависимости от услуг.

6. Мясник

Мясники функционируют подобно своим коллегам-людям, хотя ограничиваются скунсами, воронами и (редко) гигантскими ящерицами. Они также готовы забивать других животных, которых к ним приводят (как правило, солдаты приводят животных, встреченных при патрулировании), и часто покупают куски вышеупомянутого мяса, чтобы заманить клиентов. Большинство развешивает имеющиеся куски мяса за пределами своих лавок, чтобы потенциальные клиенты могли уяснить качество.



7. Одежда

Одежда гоблинов варьируется от простой и функциональной до крепкой и сложной, вся она изготавливается из шерстеподобного грибного волокна, которое ткют в ткань. Большинство специализируется на одной части спектра, поскольку лавки, обслуживающие чернорабочих, не держат униформы или официальных одежд. Товары, пригодные для рас крупнее гоблинов, изготавливаются на заказ.

8. Дантист/хирург

По крайней мере один гoblin имеет практику по удалению поврежденных, зараженных или раздражающих частей тела. Как правило, у хирурга есть 1d4 разряда в навыке Излечения и дела с местным торговцем травами или аптекарем касательно болеутоляющего. Армия иногда использует этих гоблинов для полевой работы, когда адепты недоступны.

9. Кости/игры/книги

Эти магазины обычно завалены различными видами игральных костей (обычно вырезанными из камня или кости, хотя более редкие сделаны из кристаллов или смолы), центованными дайсами (по намного более высоким ценам), настольными играми (главным образом играми в кости или в кольшки), колодами карт, книгами - беллетристической, историческими (о городе Гродд или о

драконе) и эротическими. Как и в любом городе с большими военными силами, большинство клиентов этого магазина - солдаты.

10. Столовая/ресторан

Большинство ресторанов Гродда просят не самую высокую плату. В тех, что ближе к дворцам или храмам, лучше продовольствие, но любая из столовых может привлечь клиентов. Лучшие рестораны выделяются с точки зрения обслуживания, атмосферы и развлечений, хотя все вполне удовлетворяют понятие гоблинов о "хорошем".

11. Фурнитура

Лавки фурнитуры и мебели работают с грибной древесиной, веревками и грибным эквивалентом лозы. Многие из мебельщиков также служат плотниками и занимаются строительством и ремонтом вещей.

12. Меха/кожа/веревки/ботинки/туфли

К этой категории относятся все магазины, продающие товары, полученные из кож животных или жестких волокон. Меховые предметы одежды и украшения идут от скунсов (кроме чрезвычайно редких случаев, когда у животного, захваченного во внешних туннелях, оказывается подходящий мех), кожа - от шкур скунсов, веревки - из кожаных шнуров или прочных грибных стеблей. Гоблины отлично знакомы с этими материалами и производят товары, по качеству сопоставимые с таковыми фаэрунских ремесленников. Конечно же, стандарт одежды рассчитан на гоблинов.

13. Стеклодувы

В Гродде не так много остеклодувов, поскольку на демиплане немного источников песка; из-за этого стеклянные изделия особенно ценятся и стоят вдвое дороже обычного. Любые разбитые стеклянные изделия приносят стеклодувам на переработку во что-то новое (если не удастся уговорить адепта на разумную цену за кантрип *исправление*).

14. Скобяные товары/инструменты

Здесь продаются молотки, клинья, гвозди и другие простые ремесленные изделия. Эти лавки обычно находятся близ магазинов фурнитуры и резчиков по дереву и часто принадлежат тем же персонам.

15. Тюрьма

В Гродде есть всего одна тюрьма, поскольку суд быстр, а наказание - обычно штрафы или порицание, а не лишение свободы. В ней восемь маленьких камер со средними замками (DC 15); в качестве тюремщиков используйте стандартную артию разведчиков. В тюрьме есть снаружи три комплекта кандалов, чтобы над заключенными можно было публично насмехаться и оскорблять их; размер - для гоблинов, но они подойдут и для человека (рассматривайте как кандалы DC 25 для маленьких существ или как кандалы DC 22 для существ размером с человека из-за плохой пригодности). В любой момент в камерах находится по 1d4 гоблина в каждой - обычно пьяницы или воры, ждущие наказания на следующий день.

16. Драгоценности

Эти лавки изготавливают и простые, и прихотливые драгоценности и имеют хорошие запасы серебра, меди и золота (или могут купить их со складов дворцов). Как минимум, в некоторых магазинах есть медные или серебряные кольца и подобные пустяки, которые бедные солдаты могут подарить своим подругам, или серебряная нить, которую можно обмотать вокруг эфеса, дабы принарядить оружие. Как максимум, более состоятельные гоблины просят ювелиров производить причудливые рукояти для оружия, инкрустировать щиты драгоценными камнями и золотой фольгой и выковывать сложные ожерелья, броши, браслеты и медальоны.

17. Ликеры

Изолированный характер демиплана вынудил гоблинов быть творческими при изготовлении алкоголя. Самые популярные напитки, производимые из грибов - *варш*, сливочный сладкий ликер; *туримм*, сильный чистый напиток с фруктовым вкусом; и *атепп*, густой, темный, похожий на пиво напиток, приятный на вкус, но с мощным послевкусием. *Сурумим* - общепотребимый настой, на вкус похожий на бренди. *Жант*, слабый, подобный пиву напиток - единственное, что можно сделать из растений, выживающих на демиплане. Вино вспоминают лишь в старых преданиях, поскольку никакие из растений Гродда не приносят подходящих плодов.

17А. Этой лавкой (Бутылъ Кубка Воды) управляют три брата. Они специализируются на *туримме* и *сурумиме* и готовят одиннадцать и шесть разновидностей их соответственно. Они считают себя очень представительными и конкурируют друг с другом за то, кто из них экстравагантнее.

17В. Этим магазином (Меч Кубка) управляет гoblin-альбинос средних лет по имени Фанак. Он продает только *атепп* и *жант*, главным образом солдатам и другим, кто обычно пьет много. Он чрезвычайно угрюм и воспринимает большинство замечаний не по делу как личные оскорбления. По слухам, он мощный колдун

и готов поделиться своей магией, если вы сможете завоевать его расположение (правда это или нет - остается на усмотрение ДМа).

17С. Богатый гоблин-ресторатор купил этот бизнес (Улыбка Кубка Воды) у его владельца и отдал в дар своей старшей дочери Мерре. Она совершенно домашняя (даже для гоблина), но очень дружелюбная, из-за богатства ее семейства многие ухаживают за ней. Ее лавка известна своим *варшем*, к которому Мерра питает слабость. Она внесла два изменения в стандартный рецепт напитка.

18. Магические ремесла

Эта категория охватывает фактические магазины с магическими изделиями, продавцов оберегов, торговцев травами, изготовителей микстур, алхимиков и заклинателей по найму. Некоторые продают законные товары, некоторые продают фальшивки, но большинство гоблинов не может понять разницу. Все они похожи друг на друга, с большим беспорядком, странными запахами и звуками и с эксцентричными владельцами.

18А. Магические магазины: Этими магазинами обычно управляют колдуны или волшебники, поскольку у адептов есть обязанности, не позволяющие подобные праздные дела. Поскольку владельцы редко бывают выше 5-го уровня, типичный магический магазин насчитывает лишь несколько видов микстур (как правило, *лечение* и *любовь*), несколько незначительных чудесных изделий (*амулет естественного доспеха* +1, *вечногорящий факел*, *камень тревоги*, одноразовые изделия с кантрипами и т.д.) и, возможно, магическое оружие (+1, не выше). Некоторые также балуются травами и алхимическими изделиями, но они чаще всего дороже обычных (110-140%). Два самых известных магических магазина в городе - Копье и Пламя, управляемый Бекотом (волшебник 6; Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета; Знание (аркана) +6, Колдовство +4), и Две Спиральи, управляемый Тевом (колдун 5; Сварить Зелье, Создание Магического Оружия и Доспехов; Алхимия +2, Знание (аркана) +4). Эти двое ненавидят друг друга и часто начинают склоку, столкнувшись на городских улицах.

18В. Магазины оберегов: Несколько лавок специализируется на необычных оберегах для отражения болезни, препятствования врагам или для привлечения богатства. Большинство из них бесполезны, но либо через врожденный магический талант, либо через причуду энергий демиплана некоторые из них действительно имеют небольшой эффект (как правило, +1 бонус морали на один бросок в течение следующих 24 часов). Есть шанс 5%, что специфический оберег все же имеет сверхъестественную силу; магические формы обнаружения не показывают его, но Колдовство (DC 20) покажет. Обереги изготовлены из обычного или драгоценного металла, часто инкрустированы красивыми камнями, стоимость их варьируется (стоимость не связана с тем, имеет ли оберег силу). Магазин оберегов, который посещают те, кто побогаче - Пять Кругов и Звезда, управляемый полубезумным скульптором по имени Шуя (колдун 1; Алхимия +5, Ремесло (ювелир) +3), а простые солдаты обычно заходят в Скрещенные Мечи, где их обслуживает однорукий гоблином по имени Нак (боец 2; Ремесло (ювелир) +2).

18С. Магазины травников: Травники Гродда имеют низший навык, позволяющий заниматься этим, и ограничены разнообразиями растений и грибов, растущими на демиплане, что заметно ограничивает их возможности. Однако, они нашли использования почти для каждого из растений и живут на этих скудных продажах. Они производят специи, съедобные грибы, умеренные наркотики и слабые яды; считайте яды работающими в половину силы (1/2 от нормального DC) - лапчатка, синий виннис, паста корня малисс или полосатая поганка - но за нормальную цену. Уродливый Роф (обыватель 3; Знание (гербиализм) +2) владеет лавкой Три Гриба; он изобрел густое масло, помогающее яду дольше держаться на оружии (три успешных использования, хотя второй и третий уменьшают DC спасброска яда на -3 и -6, поскольку яда остается меньше). Жег Темный (обыватель 3; Знание (гербиализм) +2) владеет Пятью Грибами и специализируется на изделиях, помогающих при лечении (каждая доза дает +2 бонус компетентности по проверкам Излечения, 5 gr за дозу).

18D. Магазины микстур: Посвященные волшебники или колдуны, знающие несколько заклинаний, владеют несколькими магазинами микстур. Их микстуры имеют чрезвычайно короткую продолжительность (в общем - одну десятую от нормы) и продаются по одной десятой цены (и обходятся в одну десятую затрат на создание). Это ставит их в ценовой диапазон для простонародья, среди которого и находится большинство их клиентов. Изготовители микстур по максимуму используют свои ограниченные магические знания, продавая большие количества микстур с небольшой скидкой. Вемм (волшебник 4; Сварить Зелье; Колдовство +5) владеет Бутылью Вороньей Звезды, храня и продавая микстуры *кошачьей грации*, *харизмы*, *прыжка* и *масло безвременья* со скидкой 10%. Ротх (волшебник 4; Сварить Зелье, Знание (аркана) +3) владеет Квадратной Бутылью, храня и продавая микстуры *невидимости*, *левитации*, *любви* и *силы* со скидкой 15%.

18Е. Магазины алхимиков: Алхимики Гродде поколениями оттачивали свои навыки и больше не полагаются на экспериментирование ради получения результатов; они делают любое алхимическое изделие из *Руководства Игрока*. Пара обожженных кислотой братьев, Мев и Дек (оба обыватель 7; Алхимия +10) управляют магазином Гоблин Чайник Гоблин. Кулак Гоблин Кулак - лавка, управляемая Гротом (обыватель 9, Алхимия +12), сердитым на вид гоблином со множеством ожогов на руках, известным тем, что быстро выгоняет учеников.

18F. Заклинатели: В городе есть несколько заклинателей по найму, главным образом волшебники и колдуны уровней 1-4, хотя есть и несколько бардов и рейнджеров, обменивающих на оплату свои магические способности. У большинства, помимо этого, есть другая работа, а колдовским бизнесом они занимаются ради прибавки к доходу. Гоблин по имени Хурк (волшебник 3) управляет мастерской татуировок и шрамов Гоблин Две Звезды и накладывает *тревогу, увеличение, доспех мага, защиту от стрел, уменьшение* или любой кантрип за соответствующую плату. Преф (рейнджер 6), также помогающий фермерам с животными и при случае действующий в качестве разведчика, владеет Грибом Звездного Огня. Зера (бард 4) управляет офисом Два Гоблина Две Звезды, поскольку ее отец умер шесть лет назад; помимо продажи своих заклинаний (*лечение легких ран, левитация, доспех мага, вызов монстра I* и кантрипы), она - очень популярный конферансье, ее часто нанимают рестораны и богатые семейства.



19. Рынок (общий)

Это типичный открытый рынок, со множеством маленьких телег и ящиков, полных продовольствия и других изделий. Качество варьируется, как и в любой деревне Царств, хотя продовольствие обычно мягкое, а особого разнообразия нет.

20. Глиняная посуда

Гончары продают глиняные тарелки, кубки, миски, кувшины, бутылки, горшки, вазы, фляги и большие изделия типа урн; некоторые делают даже скульптуры или облицовочную плитку. Печь обычно находится в задней части магазина, на втором этаже или на первом.

21. Религиозные изделия

Поскольку поклонение Железному - единственная официальная религия в пределах Гродда, все подобные магазины принадлежат храму Железного (тех, кто пытается основать другие культы или просто продавать изделия других вер, арестовывают или штрафуют, сделанное ими уничтожается). Изделия на продажу - копии священных текстов Железного (немногим более дюжины страниц), священные символы, благословенная вода и подобные вещи, интересные лишь преданным.

22. Мастера татуировок и шрамов

Украшение тела - весьма уважаемая традиция гоблинов Гродда в течение нескольких поколений. Хотя большинство считают отметки на лице и голове несоответствующими и непривлекательными, отметины на предплечьях, спине, груди или ногах очень популярны, как правило - в виде спиралей и заострений. Воины часто делают татуировки или шрамы, означающие число убитых врагов или другие победы в битвах.

23. Мыльная

Поскольку в Гродде нет древесины - нормального мыла тоже нет, но гоблины обнаружили кое-какие грибы, годные на замену. В этих лавках продают стандартное грибное мыло, несколько ароматических разновидностей и концентрированные виды для промышленного или домашнего использования. Многие из солдат победнее дарят душистое мыло своим возлюбленным вместо драгоценностей.

24. Каменщик

Это место для найма рабочих, а не для покупки изделий. Товаров тут нет, но частенько есть образцы видов работ по камню. Многие из опытных каменщиков сотрудничают с ополчением, остальные постоянно заняты исполнением заказов.

25. Таверна

Подобно тавернам по всему Фаэруну, это места для встреч с друзьями, коллегами или незнакомцами, чтобы пообщаться и выпить. В некоторых есть несколько маленьких комнат для тех, кому они нужны, в

большинстве также готовят еду. Такие учреждения часто соседствуют с борделями или имеют с ними общих работников.

26. Сборщик налогов

Помимо сбора налогов для милитократического правительства Гродда, эти офисы также служат местами для оплаты штрафов, внесения залогов для освобождения родственников или возлюбленных из тюрьмы и даже для координирования сбора долгов для кредиторов. Чиновники имеют право прикрывать коммерческую деятельность и конфисковывать одиночное жилье за неуплату долгов и могут вызвать группу солдат для обеспечения этого.

27. Пустяки/сувениры

Этот вид бизнеса - немногим больше чем лавка старьевщика, хотя тут обычно есть кое-какие изделия, представляющие интерес для типичного авантюриста. Тут может найтись маленькая частица от необычного монстра, редкий компонент для заклинания, необычный элемент оснащения, старая книга на забытом языке или произведение искусства из древней империи. Цены обычно договорные, хотя отделить зерна от плевел - непростая задача. Владельцы этих мест обычно эксцентричны и не особо тратятся на ремонт помещения или изделий типа мебели, оружия или одежды.

28. Склады

В этих зданиях хранятся многочисленные изделия, которые вряд ли будут использоваться здесь и сейчас, типа запаса металлических слитков, бочек с галантереей, тканей, кож, незаконченного оружия и даже хорошего камня - все изделия, которые слишком велики, чтобы украсть их, или не настолько ценны, чтобы их пытаться перепродать. Кое-где есть также хранилища пресной воды, на случай, если источники города почему-либо загрязнятся (нигде в хранилищах нет достаточного количества воды для обеспечения города больше чем на несколько дней при очень строгом нормировании, но ее достаточно, чтобы адепты смогли очистить источники независимо от того, отчего произошло загрязнение). Большинство их охраняется несколькими охранниками (воин 1), независимо от того, что в них хранится.

29. Резьба по дереву/резьба по кости

Эти ремесленники занимаются материалами более мягкими, чем камень. Они изготавливают драгоценности, игрушки, инструменты, посуду, музыкальные инструменты и религиозные изделия (для продажи в лавках храмов). Фермеры и скотоводы города снабжают их материалами, приносимыми солдатами из дальних походов.

Храмы

Центр духовной жизни народа Гродда - два храма. Хотя немногие из гоблинов так уж религиозны, все гоблины города поклоняются Железному и благодарят его за дары и защиту. Большинство гоблинов посещает религиозные службы раз в несколько дней, используя их для очередного подтверждения своей веры, для встреч с гоблинами из других частей городка и для того, чтобы узнать городские новости. Хотя у адептов нет прямой политической власти в Гродде, их поддержка (или недостаток таковой) влияет на многих обывателей, и более-менее преданные правители города выслушают то, что говорят гоблины-



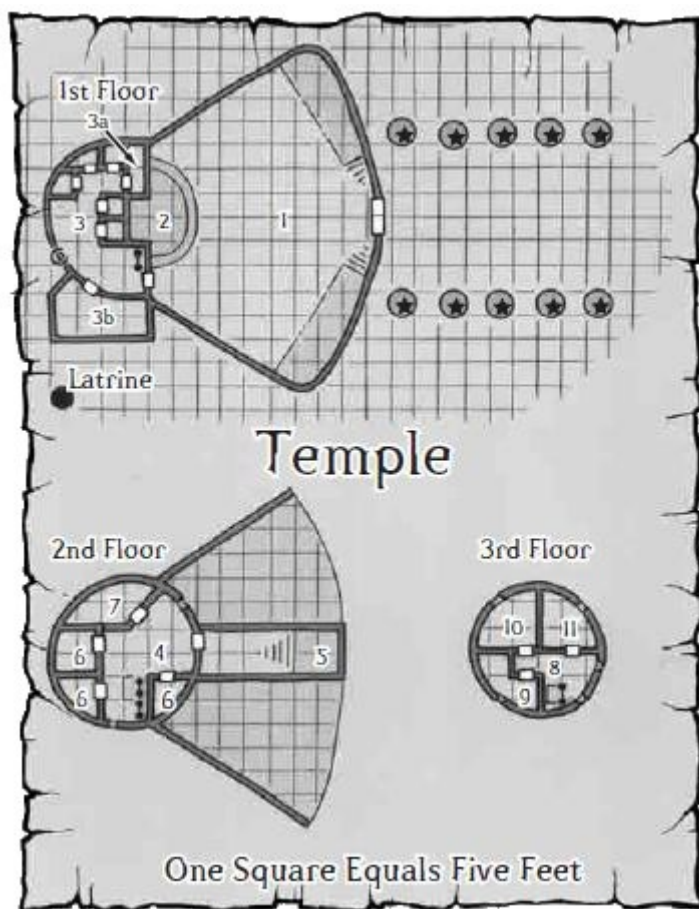
храмовники. В каждом из храмов размещается двадцать два адепта различных рангов; остальные адепты живут в близлежащих жилых районах.

Поклонение Железному включает в себя немало милитаристского пения, звон металлического оружия и инструментов (типа гонгов и колокольцев) и хвалебные крики. После каждой из служб адепты низкого уровня смешиваются с посетителями и обеспечивают лечение рутины или помощь тем, кому они необходимы. Если на службу приносят того, кто сильно ранен, адепты обычно включают лечение в ритуал поклонения, дабы внушить другим величие Железного.

Каждый храм - невысокая укрепленная башня с основным этажом дугообразной формы. Публичный вход в храм - через эту полукруглую область, дорожка ведет мимо пяти пар статуй. Хотя статуи в храмах отличаются, каждая из них представляет Железного (большой гоблин неопределенного вида, одетый в доспехи), а две статуи, ближние к храму, изображают дракона. Другие восемь статуй изображают великих героев гоблинов (считается, что они служат чемпионами Железного в загробной жизни).

Ниже подробно описан один из храмов; другой практически идентичен, и описание ниже может использоваться с минимальными изменениями.

Существа (EL 12): Персонал храма (см. страницу 90).



1. Область поклонения

Наибольшая из комнат храма способна комфортно разместить более двухсот гоблинов. В областях слева и справа от главной двери есть невысокие ступени, ведущие к вершине двух глиняных скатов, позволяющих элите города присутствовать на службе, не имея необходимости смешиваться с простонародьем. Большинство народа приносит для удобства подушки или свернутые одеяла. Когда не проводятся службы, эта область обычно пустует.

2. Возвышение и алтарь

Возвышение с двумя ступенями в этой части комнаты сделано так, что любого, кто здесь стоит, было видно всем в области 1. Возвышение пусто и позволяет адептам любые движения при обращении к пастве. Позади возвышения - алтарь Железного: прямоугольный блок камня, на котором стоит большая стальная статуя Железного.

Ловушка: Любой, кто пытается разбить или осквернить алтарь или статую, подвергается заклинанию *дарение проклятия* (DC 18), что дает -4 штраф на броски атаки, спасброски, проверки способностей и проверки навыков, пока не будет удалено; статуя может причинить этот эффект трижды, прежде чем выдохнется. Эта область обычно

пуста, кроме периода религиозных служб.

3. Общая территория

Эта комната странной формы - общая территория для адептов храма. Она снабжена десятью большими подушками, и здесь адепты обсуждают величие Железного, читают религиозные материалы, готовят речи и проповеди и так далее. Маленькие комнаты вокруг - маленькие кельи для молодых адептов (адепт 1), по двое на келью. Область 3a - шкаф для хранения, где лежат комплектующие, устройства, используемые при религиозных услугах, и бытовые изделия, типа средств для уборки. Область 3b - кухня (укомплектованная молодыми адептами и служителями) и кладовая. Доступ на следующий этаж башни - по лестнице, закрепленной около двери к области поклонения. Скрытая дверь на западной стене искусно закамouflирована, чтобы походить на обычную часть каменной стены; в ней есть маленький глазок на уровне глаз (гоблинских). Молодые адепты - первая линия защиты храма, и они готовы пожертвовать жизнью, чтобы не допустить посторонних на верхний этаж башни.

4. Второй этаж

Средние и старшие священники используют эту область для обсуждений или отдыха. Выдолбленные окна позволяют вентилирование, но не вход (существам размером с гоблина или крупнее). Рядом с лестницей из

3 есть еще одна лестница, ведущая на третий этаж. Если храм атакован, адепты с этого этажа пытаются воспрепятствовать кому-либо в проходе вверх по лестнице, крича, чтобы предупредить адептов на третьем этаже.

5. Платформа для речей

В конце гладкого прохода по крыше через полукруглую часть храма (остальная часть крыши здесь грубая и немного уходит вниз) есть приподнятая платформа, с которой обращаются к толпам поклоняющихся, слишком большим, чтобы их смог вместить храм (как правило - по религиозным праздникам или во время важных объявлений со стороны храма). Расположение бойниц в областях 4 и 8 позволяет любому из этих комнат хорошо видеть тех, кто находится в этой области.

6. Малые адепты

Каждая из этих трех комнат - дом пары малых адептов (адепт 3). Услышав любой шум внизу или вверху, они мчатся на помощь своим товарищам.

7. Создание магических изделий

Эта комната странной формы - место, где адепты храма создают магические изделия для служения храму и преданным (как правило, микстуры, свитки лечения и лечащие заклинания). Изогнутый стол идет вдоль внешней стены, на нем аккуратными группами стоят контейнеры с компонентами и алхимические устройства; под стол задвинуты три низких табурета. Если адепты получают урон, они отходят в эту комнату для излечения, при необходимости используя микстуры (см. ниже).

Сокровище: Здесь хранится на 1200 гр компонентов для изготовления божественных изделий, хотя транспортабельны из них лишь таковые на 500 гр. Четыре из имеющихся здесь флагов - фактически микстуры лечения легких ран.

8. Третий этаж

Две бойницы в стенах этой куполообразной комнаты позволяют тем, кто в ней, смотреть на платформу для речей (область 5) и часть земли за пределами храма. Как и в области 4, эти узкие окна позволяют приток воздуха, но войти через них невозможно.

9. Меньшие адепты

Это - спальня пары меньших адептов (адепт 5). Они положат свои жизни, чтобы не позволить посторонним достичь этого этажа или нанести вред их начальству. Бойница позволяет им наблюдать за теми, кто использует скрытую дверь в области 3.

10. Адепт

Это - частная палата адепта Улно (адепт 5). Она ценой своей жизни защищает этот этаж и Высокого Адепта (комната 11).

11. Высокий адепт

В этой комнате живет старший адепт храма, Тибио (адепт 9); другие адепты равного уровня или выше живут в городе, но в пределах этого храма она - самая старшая. Она очень умна и использует свою магию, чтобы усилить своих последователей, укрепить их положение и уничтожить любого, кто угрожает ей. Ее окно (который выглядит узким, но было сделано с толстой съемной рамой из фальшивого камня) смотрит на скат крыши в области поклонения. Если она чувствует, что храм потерян перед захватчиками, она вышибает окно и старается уйти в безопасное место.

Развитие: Если храм атакован, город мобилизуется для определения местонахождения захватчиков (частично из-за ксенофобии гоблинов, частично из-за желания Доксона устранить любых конкурентов). Если любой из адептов выживет, они описывают нападавших, и это описание расходит по всему городу; после такого у партии, ответственной за вторжение, будут сложности в переговорах с любыми из гоблинов Гродда.

Если любой из адептов или высокий адепт этого храма выживет, они соберут группу адептов из преданных города и попытаются выследить напавших. Если они почувствуют, что герои слишком сильны для их группы, Тибио выждет, пока герои не отвлекутся или не будут заняты другой борьбой (возможно, уже после посещения демиплана сокровищницы). Если она решит, что они в сговоре с другими гоблинами города, она выждет возможности переговорить со своими согражданами наедине, а затем использует свои способности, чтобы принудить их предать героев.

Жилые районы

В жилых районах Гродда живет большая часть населения. Торговцы, адепты, служители, солдаты в отставке и солдатские семьи живут в разбросанных жилых районах, в каждом из которых - от одной до двух тысяч гоблинов. Эти районы поделены на шесть-восемь подрайонов, разделенных более-менее широкими дорогами. В каждом из подрайонов - двадцать-тридцать домов, две-три общественных уборные и маленькая

площадь-парк с общим колодцем. В каждом из домов живет два-три семейства гоблинов, численностью от трех до десяти членов каждое; большие семейства живут в двухэтажных домах. Двери большинства домов заперты (DC 15), но те, кто живут в одном подрайоне, обычно знают друг друга и позволяют своим детям играть вместе.

В каждом районе есть секция, дома в которой хуже качеством или сделаны из грибной древесины, хотя правительство в последние несколько лет понемногу заменяет такие дома каменными. Поскольку большинство здоровых граждан Гродда недавно было завербовано в милицию, эта деятельность прекратилась. Те, кто остается в таких районах, либо непригодны к бою, либо (и скорее всего) сбегут при любом столкновении.

Арсенал/кузница

Подавляющее большинство работ по железу, проводимых в Гродде, питает военную машину. Руда, добытая в карьерах, собирается в многочисленных арсеналах города и перерабатывается командами металлообработчиков в полезный металл, который затем перековывают в мечи, дротики, наконечники стрел и доспехи. В типичном арсенале есть три больших здания и два маленьких. Первое большое здание - плавильня, где гоблины, привычные к свету и жару, раздувают большими мехами огонь до жара, способного вытопить железо из руды, направляя его по специальным желобам в скалах в грубые земляные формы (иногда в плавильню вызывают квалифицированного адепта с огненными заклинаниями, что позволяет производить железо более высокого качества). Когда темпы производства снижены, плавильня используется для обжига кирпича.

Охлажденные железные слитки переносят в кузнечную, которая заперта (DC 18), когда не используется. Там слитки очищаются, дабы улучшить железо, и передаются лучшим оружейникам и доспешникам Гродда, превращающим их в полезные инструменты для армии. Третье большое здание - хранилище (обычно запертое, DC 18) для лишних слитков и готовых железных изделий. Меньшие здания - хранилища для необработанной руды и руды, из которой уже выплавлено железо (она используется как гравий для дорог или для укладки в фундаменты). У каждого арсенала также есть несколько телег и фургонов для облегчения транспортировки изделий.

Аудитория

Три аудитории города используются для общественных объявлений и развлечения. Построены они в виде открытых арен, формой подобно четверти круга 300 фт диаметром. Узкий конец - сцена, далее - четыре последовательных яруса (по 4 фт), образующие дуги в четверть круга. Сцена находится на том же уровне, что и остальная часть города. Она освещена факелами так, чтобы говорящего было видно из любой точки аудитории, и в самом широком месте насчитывает 20 фт в глубину и около 60 фт в поперечнике.

С обеих сторон сцены на первый этаж (называемый гоблинами "ямой"), вырытый на 4 фт глубже, ведут лестницы. Также есть лестница из ямы ко второму этажу. Лестницы на концах ведут к верхним этажам, а лестница в центре верхнего этажа ведет к задней части аудитории.

Если во время пребывания персонажей в городе происходят какие-либо важные события (типа союзов между генералами, заявки на управление городом и так далее), народ Гродда вызывают в аудитории посредством особой череды перезвона. Эти сборища - возможность для героев узнать о событиях в городе или что-либо предпринять против присутствующих властных фигур.

Дворцы

Каждый из четырех меньших дворцов внушителен на вид, достигая в высоту почти 40 футов - выше лишь сам Великий Дворец. Хотя первоначально они были построены для размещения благородных семейств Гродда, с переходом правления города к милитократии дворцы перешли в распоряжение самых мощных генералов. В настоящее время в них живут генералы Пэйк, Сана, Рорд и Урм; остальные генералы живут в больших домах в жилых районах.

Каждое из дворцовых зданий ранее было чуть меньшим зданием и двумя казармами, которые теперь связаны стенами. Каждый дворец - в три этажа высотой (каждый 10 фт высотой, необычно большой для жилья гоблинов), узкие проходы соединяют верхние ярусы центрального дворца и две казармы. Открытая площадь на первых этажах дворцов используется для неофициальных встреч, а два люка в полах ведут к убежищам, находящимся в близлежащих районах.

Все охранники в здании - типичные солдаты (воин 1), если не отмечено иное; любой в пределах дворца зовет на помощь, если на здание нападут. Если дворец атакован, охрана сразу набрасывается на захватчиков.

Далее дано описание размещения и населения для одного из дворцов.

Существа (EL 11): 20 гоблинов-охранников, четыре лейтенанта, два капитана и генерал.

В. Главный этаж казарм

Кроме новой двери, через которую можно войти отсюда во дворец, очень похоже, что эта комната когда-то была отдельной казармой. Низкая полукруглая стена позволяет охранникам атаковать с 50% покрытием (25% для Средних существ) против любого, кто войдет через вход в казарму (всегда запертый и

заблокированный изнутри, DC 20). Дверь к соединительному проходу также может быть заперта и заблокирована со стороны дворца, так что если эту комнату захватят, легко ворваться во дворец не удастся. Здесь всегда дежурят двое охранников.

1. Вход

Эта длинная палата - место для приема посетителей. Здесь всегда дежурит один охранник, но дверь открывает один из служителей дворца. В распоряжении гостей есть четыре стула размером для гоблинов. Дверь сделана из железа и может быть заблокирована изнутри (DC 25).

2. Комната для встреч

В центре этой комнаты стоит стол и стулья. Все четыре стены обиты мягкой грибной древесиной, и на них прикреплены отрывочные карты областей Кормира, где проходили битвы. Живущий во дворце генерал встречается здесь со своим персоналом для обсуждения планов, тактики и других военных потребностей.

3. Столовая

Во время приема пищи длинный стол в этой комнате ломится от еду, хорошо приготовленной поварами генерала, и окружен голодными гоблинами. В другое время стол пуст, иногда служители чистят его.

4. Кухня

Здесь персонал возглавляет старая разболтанная гоблин по имени Рока. Она не боится стукнуть кого-нибудь ложкой, независимо от ранга. Единственная причина, по которой она все еще работает здесь - то, что она одна из немногих в городе, кто может придавать еде очень аккуратный вид. Дубовая дверь наружу используется как вход для служителей (всего шестеро, включая трех поваров) и для доставки товаров из дворца и обратно; ее можно заблокировать изнутри (DC 20).

5. Кладовая

Это - стандартная кладовая, заполненная продовольствием и напитками, обычными для города.

6. Уборная

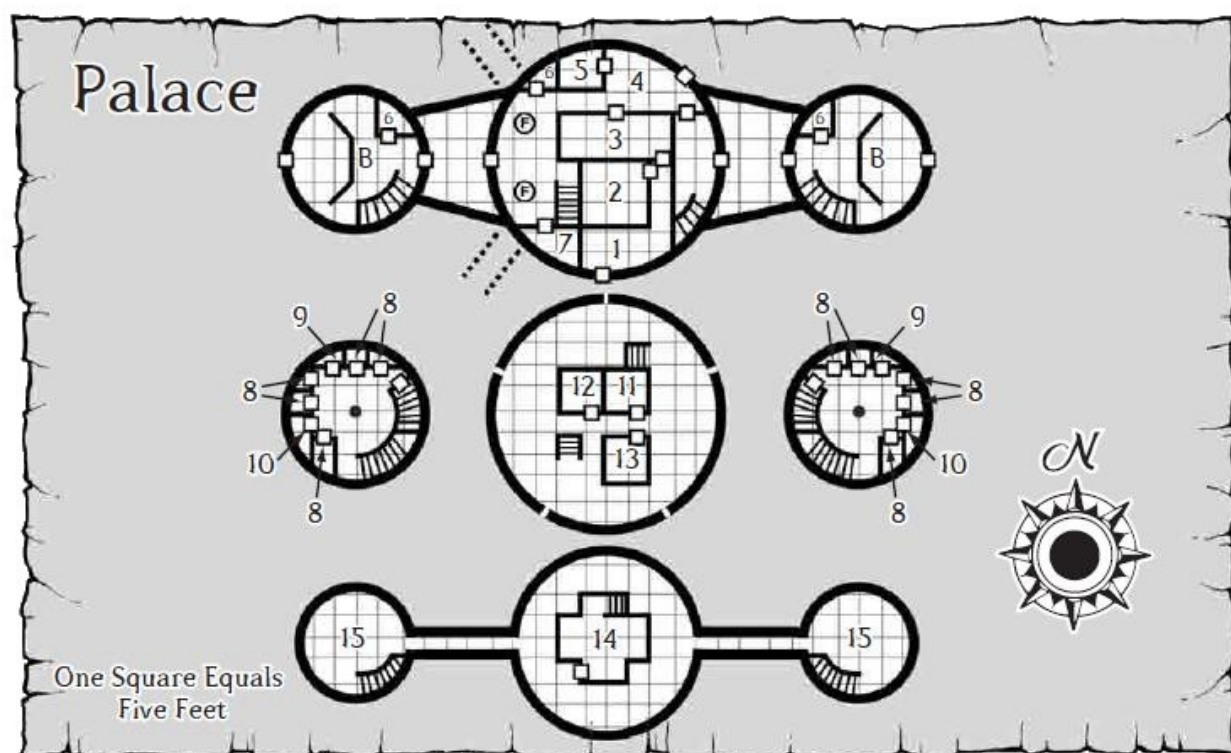
Это - уборная дворца.

7. Кварты служителей

Здесь живут трое из шести служителей, нанятых дворцом (другие живут в близлежащих жилых районах). Тут нет ничего, кроме простых кроватей и маленьких ящиков для личных вещей.

8. Кварты охраны

Каждая из этих маленьких комнат - жилье для двух охранников дворца. Они выглядят как комнаты служителей, за исключением того, что тут есть стойка для оружия и доспехов. Здесь живут двадцать охранников дворца (воин 1).



9. Квартира лейтенанта

Каждая из этих комнат - жилье одного из лейтенантов дворца (боец 6). В каждой есть кровать, маленький стол, стул и сундук.

10. Квартира капитана

Эти две комнаты - место жительства капитанов охраны дворца, Дива и Мула (боец 9). Их уважают войска, им доверяет генерал, они - друзья-конкуренты и знают каждый дюйм дворца и окрестной территории. Комнаты обставлены так же, как квартира лейтенанта.

11. Спальня генерала

В этой комнате есть кровать, стол, платяной шкаф, стул, стойка для доспехов/оружия, карта города и масляная лампа. В столе хранится чистая бумага, запас масла для лампы, письменные принадлежности и маленький крюк-кошка, привязанный к хорошей веревке. В платяном шкафу висит запасная одежда - для боя, так и для церемоний. Генерал (боец 10) направляет войска против врагов во дворце и бьется бок о бок с солдатами, но если понимает, что враг одерживает верх, генерал пытается сбежать через одно из окон дворца при помощи веревки с "кошкой".

12. Комната супруга

В этой комнате живет супруга генерала (любовница или возлюбленная), у комната украшена гораздо романтичнее, чем большинство мест в городе. Вероятнее всего, житель этой комнаты - небоевой.

13. Детская комната

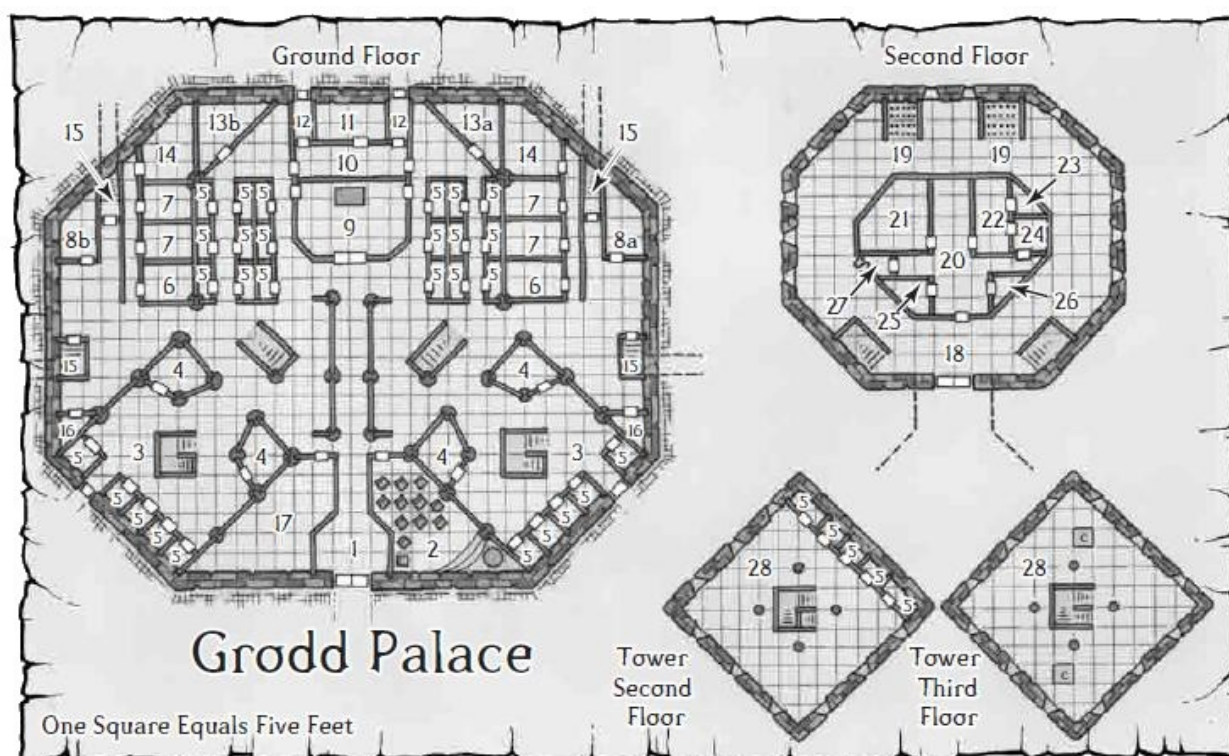
Эта комната принадлежит детям генерала, а также таковым начальников охраны или потомству важных персон, желающих пообщаться с лидерами города. Обычно здесь живет трое-семеро детей возрастом от младенческого до юного, и если есть дети, то за ними присматривает нянька или наставник.

14. Хранилище

Эта комната используется как кладовка и загромождена бытовыми изделиями, оружием и доспехами. Дверь на открытую крышу заблокирована изнутри (DC 20). Высокие парапеты (высокие для гоблинов, 90% покрытие для них; 50% для Средних существ) окружают саму крышу, проходы огорожены низкими стенами.

15. Верхний уровень казарм

На этих двух крышах есть обычные парапеты. Доступ сюда - только через заблокированную дверь на втором этаже.



Площадь

На большой открытой площади перед Великим Дворцом Гродда обычно содержалась заточенная форма дракона Налавары, слившаяся с камнем площади, но все еще живая. Теперь, когда дракон сбежал, на том месте, где она лежала, осталось большое углубление в земле, более 700 фт длиной и до 30 футов шириной и глубиной в некоторых местах. Обратите внимание, что ни один из коллекторов не проходит под площадью, так что входов в коллекторы тут нет; однако вероятно, что в некоторых местах дно этой ямы отделено от верхних частей уровня озера лишь несколькими футами камня.

Из-за дождей, принесенных джазнетом Ровеном, Бичом Штормов, эта яма заполнилась водой, но формой все еще похожа на дракона. Из-за магических остатков ее долгого погребения и из-за магической энергии, которую она перекачала для освобождения, в этом искусственном водоеме появляются случайные слабые огни (напоминающий *танцующие огни*). Пруд излучает тусклую магию (неопределенной школы), немного более сильную там, где была голова дракона (и через какое-то время наблюдатель обращает внимание, что огни происходят из этой области или проводят в ней больше времени).

Любопытство притягивало некоторых гоблинов исследовать яму. Большинство их никогда не вернулись, и свидетели рассказывали, что вот только что они были - и уже исчезли. После того, как пошли разговоры об этом, гоблины прекратили исследовать это место, а дожди быстро заполнили яму водой, добавив очередное препятствие поискам.

Правда состоит в том, что когда Налавара была заточена, некоторые из ее союзников в борьбе против вторгшихся людей были заточены вместе с ней. Однако, эти союзники не попались в ловушку на демиплане города гоблинов, а угодили на параллельный демиплан, связанный с физической формой дракона. Точно так же, как один из глаз дракона был псевдовратами для тех, кто знал, как использовать его (типа джазнетов), то место, где другой ее глаз был вжат в камень ее тюрьмы, содержит подобную магию. Излучая сильную магию призывания (создание), эта часть каменного дна водоема действует как *врата* и автоматически переносит любого, кто ее коснется, к демипланарной тюрьме союзников Налавары. Конечно же, сложность состоит в том, что *врата* находятся под 30 футами воды. Однако попытка найти источник магии не должна быть слишком трудной, поскольку отметка, оставленная ее глазом, как минимум десяти футов в поперечнике. Если любой из персонажей использует врата, он перенесется к Демиплану Сокровищницы.

Великий Дворец

Великий дворец, также известный горожанам как Дворец Гродд - самое большое здание в городе. При высоком фундаменте и с двумя большими башнями он вырисовывается даже над большинством наблюдательных башен города. При постройке адепты использовали заклинание *стена камня* для строительства устойчивого фундамента и основания стен; остальное сложено из камня, подпертого тут и там прочными каменными столбами или опирающегося на стены, созданные магией. Все внутренние двери - железные, все замки в пределах дворца (включая те, что в изделиях типа ящиков) - DC 25. Во внешних стенах у потолка есть маленькие окна (не более трех дюймов в ширину), обеспечивающие вентиляцию, но не позволяющие атаковать сквозь них.

Потолки на каждом из этажей дворца - менее 6 фт высотой, но разделяющие их слои каменных плит и отдельных камней насчитывают порядка 4 фт, так что разница между этажами - порядка 10 фт. В связи с этим вершины башен находятся в 33 фт над первым этажом, включая парапеты. На башнях всегда видно движение гоблинов, во дворце всегда кипит какая-либо деятельность.

Дворец построен в центре большой открытой площадки. Если не считать несколько маленьких домов для уборщиков, курьеров и других служащих, область открыта и окружена каменной стеной 2 фт толщиной. На севере от дворца - подобный оплот с наблюдательными башнями в северных углах и еще с одной в центре. Цель этой большой открытой площадки - сохранить величие дворца, помешать незаметному подходу к дворцу и не дать потенциальным осаждающим удобное укрытие (хотя город никогда не был в полномасштабной осаде со стороны внешних сил, не говоря уж об осаде дворца, гоблины решили подготовиться к этому).

Земля вокруг дворца вымощена естественным камнем, как и дорожка, ведущая от него к площади; землю дворца очищают от каменного мха, который растет в других местах города. Подобные дорожки идут по периметру наблюдательной башни на севере и соединяются с центральной башней. Ежечасно патрули гоблинов патрулируют эти дорожки, дабы продемонстрировать силу и не допускать посторонних. Главные двери дворца охраняет партия разведчиков. Они приветствуют всех посетителей и спрашивают, что у них за дело, не пропуская тех, кто хочет чего-то неподходящего.

Поскольку никто из генералов не занял пост Высокого Консула Гродда, дворец в значительной степени пустует, ибо большинство его солдат - из рядов армии Высокого Консула (бывшего генерала). Если герои прибывают во дворец после того, как Сана успешно взяла трон, заполните каждую из комнат охраны и офицерских палат соответствующим числом охранников (перечисленных в описаниях комнаты). Если не отмечено иное, столкновения во дворце используют статистику для групп гоблинов, как указано в Группе гоблинов в Приложении, за исключением того, что все солдаты вооружены короткими луками вместо дротиков. Текст в описании каждой из комнат предполагает, что Великий Дворец занят (после того, как

Сана заняла пост Высокого Консула). Если на момент прихода героев дело обстоит не так, ДМ может просто поменять описание содержимого комнат.

Если герои атакуют населенный замок, скорее всего поднимется тревога и все соберутся на защиту дворца. Уровни столкновения для областей предполагают, что все столкновения проходят индивидуально; ДМ должен самостоятельно определить уровень столкновений и значения ХР для столкновений с несколькими группами. Гоблины автоматически поднимают тревогу и нападают на любого, кто выглядит как явный чужак, если им заранее не дали приказ позволить этой персоне пройти.

1. Вход

Главная дверь заблокирована по ночам и в случае серьезных конфликтов в городе. За железной дверью - шесть солдат-гоблинов в полном военном оснащении. Коридор 10 фт шириной идет по крайней мере на 60 фт на север, с маленькими ответвлениями налево и направо примерно в 30 фт впереди. Если герои выглядят мощными, один из гоблинов бежит к казармам охраны, чтобы позвать на помощь.

Существа (EL 7): Две партии гоблинов-разведчиков.

2. Храм

Дверь в эту комнату заперта (у адептов в областях 8а и 8b есть ключи).

Перед маленьким возвышением стоит двенадцать стульев размером для гоблина. На возвышении - железная статуя мощного гоблина. У ног гоблина мерцает синее пламя, освещающее эту комнату. На стенах нарисованы сцены, в которых большой гоблин в доспехах прорубает себе путь сквозь врагов самых разных рас.

В этом храме молятся важные обитатели дворца. Службы проводятся по вечерам. В иное время каждый час есть 20% шанс, что здесь присутствуют малый адепт и два молодых адепта из области 8а, которые молятся, что-либо изучают или готовят храм к следующей службе.

Существа: 1 незначительный адепт, 2 молодых адепта.

Ловушка: Любой, кто пытается разбить или осквернить статую, подвергается заклинанию *дарение проклятия* (DC 18), что дает -4 штраф на броски атаки, спасброски, проверки способностей и проверки навыков, пока не будет удалено; статуя может причинить этот эффект трижды, прежде чем выдохнется.

3. Основание башни

В центре этого помещения есть спиральная лестница, ведущая наверх. Слева и справа - наклонные стены дверями, за ними - лестницы и другие двери.

Это помещение - основание одной из башен дворца; тут поддерживается порядок для беспрепятственного перемещения солдат. Внешняя дверь заблокирована, за исключением тех случаев, когда через нее проходит группа солдат. Шум здесь привлекает внимание тех, кто находится в ближайших комнатах охраны (область 5), лейтенанта и сержанта (область 4) и (если он длится более 2 раундов) капитана (область 6).

Существа (EL 6): 4 солдата, 1 сержант, 1 лейтенант.

4. Комната лейтенанта и сержанта

Эту дверь держат запертой, когда в комнате никого нет.

Большую часть этой комнаты занимают две кровати размером для гоблина, столы и стулья. Под каждой кроватью - небольшой крепкий ящик, на каждом столе - свеча, кусок древесного угля и несколько чистых листочков бумаги.

Это - комната и офис лейтенанта и его сержанта. Каждый час есть шанс 30%, что один из них (50%) или оба (50%) будут здесь. В ящиках стола - куски вяленого мяса, запас бумаги и бутылки с каким-нибудь ликером (*суримм* или *варш*). На бумагах описаны изменения в персонале, запросы на что-либо, заметки по оснащению и так далее. В ящиках хранится личное богатство офицеров (умножьте нормальное богатство гоблинов их ранга на 1.5 за счет хорошей оплаты).

Существа (EL 5): 1 гоблин-сержант, 1 гоблин-лейтенант.

5. Комната охраны

Эту дверь держат запертой, когда в комнате никого нет. Это типичная комната для двух солдат, с двухъярусной кроватью и стульями. Под нижней койкой можно заметить два прочных ящика. Есть 30% шанс, что тут присутствуют живущие здесь двое солдат-гоблинов.

Существа (EL 1): 2 гоблина-солдата.

6. Капитан

Эту дверь держат запертой, когда в комнате никого нет.

В комнате есть кровать размером для гоблина, стол и стул и пара стульев поменьше между столом и дверью.

В одном из ящиков стола лежат письменные принадлежности и сферический камень, на который наложено *непрерывное пламя*. В других ящиках - заметки и отчеты по военным вопросам и состоянию армии дворца. Каждый час есть 40% шанс, что капитан находится здесь (один - 60%, или с лейтенантом -

40%). Будучи атакован, он уводит захватчиков подальше от комнат для гостей и адептов, двигаясь к области 3, где его смогут поддержать его войска.

Существа (EL 8): 1 капитан-гоблин, 1 лейтенант.

7. Комната для гостей

Эта комната обычно заперта.

Единственное, что есть здесь - платяной шкаф, сундук, стул, стол и большая кровать. Похоже, ими уже минимум неделю не пользовались.

Каждая из этих комнат предназначена для важных персон, посещающих Высокого Консула. Поскольку эта должность некоторое время назад освободилась, особой потребности в этих комнатах не было, и они стояли запертыми.

8a/8b. Монастырь

Единственная мебель, что есть здесь - шесть двухъярусных кроватей и одна чуть более удобная на вид обычная кровать. На одной из стен висит железный идол размером в булаву, в виде гоблина в доспехах.

В каждой из этих комнат живет персонал дворцового храма. Половина жителей комнаты находится здесь в любое время, есть 50% шанс, что присутствует адепт (01-25 %) или все жители комнаты (26-50 %); ночью шансы - 80% (01-40% и 41-80% соответственно). У адептов есть ключ к запертой двери, ведущей к комнате храма (область 2).

Существа (EL 9): 6 молодых адептов, 4 малых адепта, 2 меньших адепта, 1 адепт.

Тактика: Заклинатели комбинируют свои заклинания для лучшего эффекта, поскольку они обучались вместе. Молодые и малые адепты набрасываются толпой на игровых персонажей (пытаются схватить их), по сути принося себя в жертву Железному. Присутствующий гоблин самого высокого уровня берет идола со стены и пользуется им как булавой (фактически это булава Железного - см. Магические изделия в Приложении).

Сокровище: 3d4x6 gp, 10d6x6 sp, 10d10x6 cp; булава Железного.

9. Старая военная комната

В этой большой комнате есть большие двойные двери и две одиночных двери на противоположных сторонах комнаты. Железная плита 4 фт высотой занимает часть пола, похоже, ее можно убрать при помощи блоков. В комнате пахнет мертвыми телами.

Это была и военная комната, и главная столовая дворца. После того, как Вандердагаст использовал заклинание *стена железа*, чтобы сокрушить Высокого Консула Отку, генералов Бефка, Пепина и Химила и нескольких охранников Отки, адепты вынудили выживших генералов переместить военную комнату в область 17, чтобы ремесленники могли разобраться с железной плитой. Проверка Поиска (DC 20) позволяет персонажу заметить кровь у основания плиты (и мертвые тела под ней), которую служители не смогли отчистить.

В течение дня есть 70% шанс, что с плитой работают четыре мастера по железу. Они бегут, если столкнутся с противником.

Существа (EL 2): 4 гоблина-ремесленника.

Гоблин ремесленники (4): CR 1/4; Маленький гуманоид (гоблиноид); HD 1d8; hp 4; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 12; Атака: +0 рукопашная (1d4/крит 19-20, кинжал); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +1, Воля +0; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Ремесло (работа по железу) +6, Слушание +3, Бесшумное движение +4, Обнаружение +3; Настороженность.

Сокровище: На мертвых телах есть 67 pp, 950 sp и 1 205 cp в разбитых драгоценностях, если их удастся так или иначе извлечь из-под плиты (драгоценные камни, вставленные в украшения, разбиты в пыль, так что ценность их опускается до цены обломков - если, конечно, удастся убрать с них кровь и осколки костей). У каждого было несколько незначительных магических изделий, которые теперь уничтожены.

10. Кухня

Большая часть помещени язанята длинным каменным столом. В широком камине висит железный горшок с медленно пузырящейся жидкостью, насос для воды ведет в каменный бассейн, полный грязных тарелок.

Два служителя из области 13a или 13b обычно готовят здесь еду или моют посуду; при угрозе они стараются сбежать.

Существа (EL 1): 2 гоблина-служителя.

Гоблины-служители (2): CR 1/4; Маленький гуманоид (гоблиноид); HD 1d8; hp 4; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 12; Атака +0 рукопашная (1d4-1/крит 19-20, кинжал); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +1, Воля +0; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки: Скрытность +6, Слушание +3, Бесшумное движение +4, Обнаружение +3.

11. Кладовая

В этой кладовой хранятся ящики и маленькие бочки с долго хранящейся едой, типа вяленых и высушенных грибов, а также нескольких свежих тушек скунсов и ворон, ждущих освежения и приготовления. К потолку прикреплена 6-дюймовая металлическая труба, идущая с юга на север.

Ничего интересного здесь нет. Труба - дымоход, весьма теплый на ощупь. Если труба сломана, дым из дымохода медленно заполняет эту комнату.

12. Коридор с убийственными дырами

Оба конца этого короткого, узкого коридора перекрыты крепкими дверями. Пол покрыт мелкой грязью.

Обе двери могут быть заблокированы, чтобы перекрыть проход, но обычно большую часть времени заблокирована лишь внешняя. Служители используют эти залы при подвозе припасов. Проверка Обнаружения (DC 15) позволяет кому-либо заметить в потолке ряд отверстий размером с кулак: это убийственные дыры, ведущие в область 18 на втором этаже. Проверка Поиска (DC 15) показывает, что стены у пола опалены (DC снижается до 10, если герои ищут с применением света, поскольку при темновидении сажа не очень заметна).

Ловушка (EL 2): Если дворец готов к атаке, охранники в области 18 готовы в случае разрушения внешней двери вылить в эту область две фляги масла, а затем бросить факелы. Масло горит 4 раунда, нанося 1d3 пункта урона каждый раунд всем, кто есть в прихожей (и требует делать спасброски Рефлексов или загореться, как описано в Главе 4 *Руководства Ведущего*). Этаж покрыт грязью для увеличения трения (поскольку даже после серьезной очистки на полу остаются следы масла от испытательных запусков ловушки).

13а/13б. Приватные помещения

Здесь обстановка - три кровати, стол, пять стульев и один сундук.

Это - спальные помещения одного из семейств гоблинов, работающего во дворце в качестве прислуги. Эта комната обычно пуста, кроме нескольких часов после вечернего звонка и за час до утреннего звонка. У всех служителей есть ключ от их комнаты.

Существа (EL 3): 6 гоблинов-служителей.

Гоблины-служители (6): CR: 1/4; Маленький гуманоид (гоблиноид); HD 1d8; hp 4; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 12; Атака +0 рукопашная (1d4/крит 19-20, кинжал); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +1, Воля +0; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки: Скрытность +6, Слушание +3, Бесшумное движение +4, Обнаружение +3.

14. Помещение для хранения

В этой комнате много ящиков и полок, а также дополнительные стулья, узкие кровати, столы и длинные железные брусья. Большая часть всего этого покрыта толстым слоем пыли.

Это - помещение для хранения. В ящиках сложены бытовые изделия типа посуды, пищевой утвари, простой одежды, моющих средств и так далее. Железные брусья предназначены для подпирания дверей (если первоначальные брусья будут погнуты или сломаны при атаке).

15. Туннель для побега

Лестница ведет вниз, в тесный туннель, уводящий за пределы дворца.

Каждый из четырех туннелей для побега ведет к области за пределами дворца: два - к скрытым местам в переулках, еще два - к секретным дверям в неприметных домах. С другого конца входы в туннели требуют проверок Поиска (DC 20).

16. Уборная

В этой комнатке - двухместная уборная. Здесь больше дыр для вентиляции, чем в других помещениях дворца.

17. Военная комната

В этой комнате есть большой стол и много стульев. На стенах развешаны карты областей Кормира. Стол, похоже, был распилен пополам, а потом восстановлен.

Это бывшее хранилище генералы используют в качестве военной комнаты, поскольку адепты выгнали их из старой. Большой стол распилили пополам, чтобы протащить его через дверь, а потом торопливо починили. В любой день есть 30% вероятность случайного столкновения, если здесь встречаются два генерала и их охрана - либо обсуждают общие планы, либо спорят на нейтральной земле.

Тактика: Если генералы - союзники, они бьются вместе, нападая на самых сильных на вид бойцов (по возможности замыкая), пока остальная охрана разбирается с заклинателями. Если они враждуют, один может нанести другому удар исподтишка, когда охрана отвлечется, и обвинить в подлом ударе захватчиков.

Существа (EL 12): 2 генерала (и по одному сержанту и по пятеро солдат на каждого).

18. Второй этаж

Лестница заканчивается у больших заблокированных двойных дверей. Напротив их - единственная дверь. Довольно широкая прихожая изгибами уходит от двойных дверей на север и юг. За лестницей видны бойницы.

Большинство стрелкового огня, производимого защитниками с задней части замка, идет с этого этажа. Здесь всегда дежурит две партии разведчиков, готовых бить тревогу и защищать это помещение. Двойные двери держат заблокированными и открывают редко (позволяя Высокому Консулу пройти по окруженной стеной дорожке в южную часть дворца, чтобы выступить перед собравшейся у дворца толпой).

Существа (EL 7): 2 партии разведчиков.

19. Масляная ловушка

Пол этого чуть углубленного помещения пронизан отверстиями размером с кулак. Поблизости сложены маленькие бочки и трубы, а также факелы и небольшие палки. Две низких стены отделяют эту часть от ближних помещений.

Если дворец атакован, охраны готовят эту область для встречи захватчиков, входящих в прихожую этажом ниже. У маленьких бочек (всего их двадцать) - легкоъемные крышки, внутри их масло; каждая бочка по объему эквивалентна четырем бурдюкам масла. Как только масло выливают в дыры, одна из небольших палок (труты) используется для розжига факела, который сбрасывается через отверстие, чтобы поджечь масло. Небольшое углубление (в 2 дюйма) не позволяет горящему попасть куда-то еще. Проверка Поиска (DC 10) показывает, что пол в этой области весьма гладок после прошлых использований ловушки.

20. Палаты Высокого Консула

У этой комнатой или широкой прихожей странной формы сбоку есть маленький холл. *Непрерывное пламя* горит на железной сфере, присоединенной к потолку железным прутком.

21. Спальня Высокого Консула

В этой комнате есть немаленькая кровать и открытый платяной шкаф, в котором висит несколько комплектов простой гоблинской одежды. Рядом со столом - большой стул, на столе стоит большая свеча и разбросаны бумаги.

Это спальня нынешнего Высокого Консула, Саны. Большинство бумаг - личные заметки, комментарии в стиле дневника о продвижении войны с Кормиром, и несколько довольно точных карикатур на других генералов. Сана предпочитает жить просто (хотя у нее слабость к драгоценностям), используя полученное богатство, чтобы платить за покровительство и вознаграждать за хорошую службу; она носит церемониальное снаряжение своего поста (см. Сокровище, ниже) лишь в битвах или на официальных мероприятиях.

Сокровище: В платяном шкафу есть три интересных изделия: *амулет естественного доспеха* +3, +2 *острый короткий меч могучего раскола* (стоимостью 32 310 gr) и +3 *теневого нагрудник* (размером для гоблина, стоимостью 25 350 gr). Все три изделия сделаны из железа и несут на себе образ Железного; все гоблины Гродда немедленно распознают эти изделия как собственность Высокого Консула и нападают на любого негоблина, у которого их заметят. В ящичке в платяном шкафу также содержится ее личное богатство: 965 pp, 5 210 gr, 1 015 sp, 1 061 sr и различные драгоценные камни: на 300 gr, три по 100 gr и шесть по 50 gr.

Развитие: Если будет обнаружено, что три церемониальных изделия взяты из этой комнаты или если их заметят в руках чужаков, новость быстро разойдется по городу, и все ресурсы и силы города будут брошены на то, чтобы разыскать воров, убить их и вернуть изделия на их законное место.

Если игровые персонажи войдут сюда до того, как Сана станет Высоким Консулом, опишите, что все в комнате осталось так, как оставил последний Высокий Консул, Отка. Адепты говорят, что ничто не должно быть потревожено, пока не будет назван новый Высокий Консул, или Железный сильно рассердится.

22. Семейная комната

В этой комнате есть кровать, платяной шкаф, стол и четыре стула. Она не используется.

Предыдущие Высокие Консулы использовали эту комнату для размещения членов своих семейств, супруг, любовниц или других гостей, которые у них бывали. Поскольку у Саны нет семьи, а своего возлюбленного, Генерала Химила (у которого было свое жилье), она потеряла еще до того, как стала Высоким Консулом, эта комната пустует.

23. Гардеробная

В этой комнате много полок и крючков на стенах.

Это гардеробная и кладовка для жителей семейной комнаты (область 22). Поскольку семейная комната не используется, здесь также ничего нет.

24. Детская

На стенах этой комнаты есть резьба в виде грибов, животных, гоблинов, домов и других повседневных вещей. Вдоль одной из стен стоит три маленьких кровати. Обычно эта комната использовалась как детская, но, поскольку у Саны нет детей, она не используется.

25. Комната стражи

У дальней стены стоит три кровати. Под каждой - крепкий ящик.

Это спальня трех гвардейцев, присягнувших защищать Высокого Консула. Если Высокий Консул не спит в своей комнате, охранники находятся при ней, и эта комната пуста.

Сокровище: В трех крепких ящиках хранится личное богатство гвардейцев. Поскольку большинство их ценностей - магические изделия или драгоценности, здесь мало что осталось. Крепкий ящик 1: 76 pp, 803 gr, 78 sp, 3 золотых кольца (по 200 gr каждое). Крепкий ящик 2: 31 pp, 521 gr, 357 sp, 1 золотое ожерелье (350 gr). Крепкий ящик 3: 150 gr, 120 sp.

26. Хранилище

В этой комнате хранятся комплекты доспехов гоблинов, их оружие и другое снаряжение. Комплектов оснащения тут минимум на шестерых, хотя доспехи вряд ли подойдут большинству игровых персонажей. В этой комнате хранится снаряжение гвардейцев, Саны и того военного персонала, который бывает в этой области. Большинство личных вещей и ценностей гвардейцев у них в любом случае с собой.

27. Запасной выход

На крючках на стенах висит несколько плащей и жилетов, но больше в этом маленьком помещении ничего нет.

Пальто и тому подобное висят тут лишь для того, чтобы замаскировать заднюю стену, которая является секретной дверью (Поиск DC 15) во внешнюю прихожую. Цель ее - позволить защитникам сбежать, если кто-либо доберется до второго этажа (защитники могут напасть с тыла или сбежать вниз по лестнице, как только нападавшие войдут в центральную область).

28. Башня, 2-й этаж

В трех стенах этого помещения есть бойницы, в четвертой - пять дверей. Маленькие шкафчики стоят у стен между бойницами. Вверх уходит спиральная лестница. Потолок поддерживают четыре крепких столба.

Здесь всегда дежурит две партии разведчиков. Обратите внимание, что восточная башня - зеркальное отображение данной карты (ряд дверей находится на северо-западной стене). В каждом из шкафчиков (по шесть в каждой комнате) хранится по сорок стрел и еще одна стрела с наложенным на нее *непрерывным пламенем*. В случае нападения на гоблины используют заколдованные стрелы для подсветки цели или места, которые слишком далеки, чтобы использовать темновидение. Будучи атакованы внутри башни, гоблины окружают своих противников, что позволяет жуликам замыкать и использовать атаки крадучись.

Существа (EL 7): 2 партии разведчиков

29. Башня, 3-й этаж

Во всех четырех стенах есть бойницы, восемь шкафчиков стоят между ними. С потолка свисают две коротких веревочных лестницы, по которым можно добраться к заблокированным люкам. Лестничную клетку окружают четыре столба.

Если дворец атакуют, сюда приходят две партии разведчиков и начинают обстрел нападавших. В другое время тут пусто. В каждом шкафчике - по сорок стрел и одна стрела с *непрерывным пламенем*. Люки ведут на крышу.

Крыша (не показана на карте)

Крыша этой башни, огороженная парапетом, находится в 30 футов над землей. Здесь нет ничего, кроме большой груды камней и ящика размером с книгу.

Отсюда лучники стреляют по тем, кто внизу, а также сбрасывают на противников камни. В ящике - десять камней размером с ладонь с наложенным на их заклинанием *непрерывное пламя*, которые могут использоваться в качестве сигнальных или для подсветки заземли внизу. Охранники проверяют крышу лишь раз в день, в остальное время она пуста.

Столкновения в Гродде

Здесь даны и случайные, и фиксированные столкновения игровых персонажей на период их нахождения в городе Гродд. Конечно, если игровые персонажи не просто шныряют по городу, можно устроить для них и другие столкновения.

Случайные столкновения

Делайте проверки дважды в день и один раз ночью; числа рядом с каждым из мест - шанс столкновения. Эти столкновения не включают обычные столкновения, типа простых гоблинов в городе, которых встречают персонажи (с учетом того, персонажи маскируются), безопасных животных, грибные поля в туннелях или обычных крыс в коллекторах. Авантюристы, использующие в городе скрытность или маскировку, обходят большинство городских столкновений, поскольку их просто не замечают. Группа, которая перемещается много, получит больше столкновений (удвойте количество проверок столкновений).

Столкновения с уникальными существами (а именно с гитианки, гитцераем, пожирателем разума и NPC группы Доксона) не повторяются, если указанные существа захвачены или убиты.

Столкновения в городе (90%)

01-20	Банда
21-25	Батальон
26-27	Гитианки
28-29	Гитцерай
30	Пожиратель разума и гримлоки
31-35	NPC (группа Доксона)
36-50	Священник
51-65	Налетчики
66-90	Разведчики
91-00	Военная банда

Столкновения в коллекторах (40%)

01-30	Ужасная крыса
31-35	Гриб, ядовитый
36-45	Гриб, визгун
46-55	Гриб, визгун и фиолетовый гриб
56-60	Гриб, фиолетовый гриб
61-65	Ил, серый ил
66-75	Ил, студенистый куб
76-80	Ил, охряное желе
81-85	Разведчики
86-00	Тень

Столкновения в туннелях (60%)

01-11	Банда
12-16	Фермер
17-18	Гриб, ядовитый
19-21	Гриб, визгун
22-23	Гриб, визгун и фиолетовый гриб
24-25	Гриб, фиолетовый гриб
26-28	Собиратель
29-30	Гитианки
31-32	Гитцерай
33-35	Ящерица
36	Пожиратель разума и гримлоки
37-46	Шахтеры
47-49	NPC (группа Доксона)
50-59	Налетчики
60-63	Рот
64-75	Разведчики
76-77	Теневой медведь
78-79	Теневая птица
80-82	Теневые олени
83-85	Теневая лиса
86	Теневой мастиф
87	Теневая пантера
88-92	Теневая змея
93-00	Теневой волк

Банда/Батальон/Налетчики/Разведчики/Военная банда: Типичные группировки вооруженных сил гоблинов; статистические данные указаны в Группе гоблинов в Приложении.

Ужасная крыса: Стая ужасных крыс, жаждущая реальной пищи.

Ужасные крысы (16): CR 1/3; Маленькое животное; HD 1d8+1; hp 5; Инициатива +3 (Ловкость); Скорость 40 фт, подъем 20 фт; AC 15; Атака +3 рукопашная (1d4, укус); SA Болезнь; SQ нюх; AL N; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +5, Воля +3; Сила 10, Ловкость 17, Телосложение 12, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 4.

Навыки и умения: Подъем +11, Скрытность +11, Бесшумное движение +6; Ловкость с Оружием (укус).

Специальные атаки: Болезнь (грязевая лихорадка): Укус, спасбросок Стойкости (DC 12); инкубация 1d3 дня, урон 1d3 Ловкость, 1d3 Телосложение.

Фермеры: Несколько близких родственников с близлежащей фермы. При угрозе они убегают.

Гоблины-фермеры (4): CR 1/4; Маленький гуманоид (гоблиноид); HD 1d8; hp 4; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 12; Атака +0 рукопашная (1d4-1, фермерский инструмент); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +1, Воля +0; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +7, Слушание +3, Бесшумное движение +4, Обнаружение +3; Настороженность.

Гриб, ядовитый: Группа красочных грибов, испускающих при приближении смертельные споры. Рассматривайте их как желтую почву: все в пределах 10 фт должны сделать спасбросок Стойкости (DC 15) или пострадают от 1d6 урона Телосложению (и снова 1 минуту спустя, 2d6 урон Телосложению). Огонь уничтожает гриб, на солнечном свете он не действует.

Гриб, визгун: Группа визгунов, питающихся неким органическим материалом. Будучи побеспокоены, визжат, что вызывает еще одно столкновение.

Визгуны (4): CR 1; Среднее растение; HD 2d8+2; hp 11; Инициатива +0; Скорость 0 фт; AC 13; Досыгаемость 0 фт; SA Вопль; AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы -, Воля -4; Сила -, Ловкость -, Телосложение 13, Интеллект 1, Мудрость 2, Харизма 1.

Грибы, фиолетовый гриб: Группа фиолетовых грибов, питающихся отбросами.

Фиолетовые грибы (4): CR 3; Среднее растение; HD 2d8+6; hp 15; Инициатива -1 (Ловкость); Скорость 10 фт; AC 13; Атака +3 рукопашная (1d6+2 и яд, 2 щупальца); Досыгаемость 10 фт; SA Яд; AL N; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы -1, Воля +0; Сила 14, Ловкость 8, Телосложение 16, Интеллект 2, Мудрость 11, Харизма 9.

Специальные атаки: Яд: Контакт, спасбросок Стойкости (DC 14), урон 1d4 Сила, 1d4 Телосложение/1d4 Сила, 1d4 Телосложение.

Грибы, визгун и фиолетовый гриб: Группа визгунов и фиолетовых грибов. Скомбинируйте два столкновения, указанных выше.

Собиратели: Гоблины в поисках редких, экзотических или ценных грибов, полезных для их ремесла, будь то гербализм, алхимия или некий вид магического искусства. Если на них напасть - они бегут и сообщают об этом военным.

Гоблины-собиратели (4): CR 1/4; Маленький гуманоид (гоблиноид); HD 1d8; hp 4; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 12; Атака +0 рукопашная (1d4-1/крит 19-20, кинжал); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +1, Воля +0; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +6, Слушание +3, Бесшумное движение +4, Обнаружение +3; Настороженность.

Гитианки: Одинокая офицер-гитианки, отслеживающая пожирателя разума и его служителей-гримлоков. Она попала в ловушку, идя по следу иллитида, поскольку знает, что иллитид остается здесь. Она не знает о присутствии гитцера и о том, что она сама тоже в ловушке. См. столкновение Темная охотница, ниже, для дополнительной информации.

Гитцерай: Одинокий монах-гитцерай, отслеживающий пожирателя разума и его служителей-гримлоков. Он попал тут в ловушку, но не знает об этом, поскольку все еще охотится на пожирателя разума. См. столкновение Сердитый отшельник, ниже, для дополнительной информации.

Ящерица: Гигантские ящерицы питаются грибами или ищут живую добычу.

Гигантские ящерицы (4): CR 2; Среднее животное; HD 3d8+9; hp 22; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт, плавание 30 фт; AC 15; Атака +5 рукопашная (1d8+4, укус); AL N; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +2; Сила 17, Ловкость 15, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Подъем +9, Скрытность +7, Слушание +4, Бесшумное движение +6, Обнаружение +4.

Пожиратель разума и гримлоки: Старший мозг послал пожирателя разума, чтобы тот нашел сокровища дракона. Придя сюда путем смены плана с тремя своими рабами-гримлоками, Шестестет не смог уйти и теперь ищет выход. См. столкновение Голос в моей голове, ниже, для дополнительной информации.

Шахтеры: Группа шахтеров собирает камень или ищет руду. Они жестки и целеустремленны, и если их атаковать, они защищаются и зовут на помощь.

Гоблины-шахтеры (16): CR 1/4; Маленький гуманоид (гоблиноид); HD 1d8; hp 4; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 12; Атака +0 рукопашная (1d4-1/крит x4, легкая кирка); SQ Теневое

родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +1, Воля +0; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +6, Слушание +3, Профессия (шахтер) +6, Обнаружение +3; Настороженность.

НРС (группа Доксона): Один из членов группы Доксона - клерик Шрена, волшебник Коулам или боец Дайрик. Они ищут подсказки к местоположению сокровищ и плотно общаются с Доксоном (который остается во дворце Саны) при помощи магии.

Священники: Тайный конклав адептов, путешествующих ради чего-либо; рассматривайте их как группу Персонала храма из секции Группы гоблинов в Приложении.

Рот: Маленькое стадо чахлых ротов (подземный рогатый скот). За поколения жизни на демиплане они стали не крупнее большой собаки и имеют жесткое, невкусное мясо, из-за чего большинство существ не трогает их.

Рот (16): CR 2; Среднее животное; HD 2d8+2; hp 11; Инициатива +0; Скорость 30 фт; AC 13; Атака +2 рукопашная (1d4, бодание); SQ темновидение 100 фт; AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +3, Воля +0; Сила 13, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 2, Мудрость 11, Харизма 4.

Навыки и умения: Слушание +4, Обнаружение +4.

Теневой медведь: Посетитель с Плана Тени. Он любопытен к материальным существам, с которыми столкнется, и не склонен к агрессии, если ему не угрожают.

Теневой медведь (1): CR 2; Средняя магическая тварь; HD 3d8+6; hp 19; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 60 фт; AC 13; Атака +6 рукопашная (1d4+4, 2 когтя), +1 рукопашная (1d6+2, укус); SQ нюх, уменьшение урона 5/+1, способности теневого существа; AL N; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +4, Воля +2; Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6.

Навыки и умения: Подъем +6, Слушание +4, Обнаружение +7, Плавание +8.

Теневая птица: Скопление неагрессивных птиц с Плана Тени. Теневые птицы уходят от любой борьбы, используя свою специальную защиту (*зеркальное изображение раз в день*).

Теневой олень: Неагрессивные травоядные с Плана Тени. Теневые олени ведут себя во многом подобно нормальным оленям, но используют свою специальную атаку (*причинить устрашение раз в день*), когда убегают от хищников.

Теневая лиса: Всеядное существо с Плана Тени. Любопытная, но робкая, она наблюдает за большими существами, не нападая, и полагается на свою магическую природу (+2 на все спасброски), чтобы уйти от неприятностей.

Теневой мастиф: Злой хищник с другого плана. Мастифы охотятся стаями и предпочитают разгонять большие группы своим лаем, чтобы было проще нападать на оставшихся.

Теневой мастиф (8): CR 4; Средний злой аутсайдер; HD 4d8+12; hp 30; Инициатива +5 (+1 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 50 фт; AC 14; Атака +7 рукопашная (1d6+4, укус); SA Лай, подсечка; SQ смешение с тенью, нюх; AL NE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +5, Воля +5; Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 4, Мудрость 12, Харизма 13.

Навыки и умения: Слушание +8, Обнаружение +8; знания дикой местности +7, Увертливость, Улучшенная Инициатива.

Теневая пантера: Лоснящийся хищник с Плана Тени. Теневая пантера предпочитает скрываться и ждать добычи, прыгая на нее из засады.

Теневая пантера (1): CR 3; Средняя магическая тварь; HD 3d8+6; hp 19; Инициатива +4; Скорость 60, Подъем 30; AC 15; Атака +6 рукопашная (1d6+3, укус), +1 рукопашная (1d3+1, 2 когтя), +1 рукопашная (1d3+1, 2 обстреливает); SA Наскок, улучшенный захват; SQ нюх, способности теневого существа; AL N; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +7, Воля +2; Сила 16, Ловкость 19, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6.

Навыки и умения: Баланс +12, Подъем +11, Скрытность +9, Слушание +6, Бесшумное движение +9, Обнаружение +6; Ловкость с Оружием (укус, коготь).

Теневая змея: Удав с Плана Тени. Они обычно избегают Средних или более крупных существ, если их не спровоцировать или если они не особо голодны.

Теневая змея (1): CR 3; Средняя магическая тварь; HD 3d8+3; hp 16; Инициатива +3 (Ловкость); Скорость 30 фт, подъем 30 фт, плавание 30 фт; AC 15; Атака +5 рукопашная (1d3+4, укус); Досигаемость 5 фт; SA Улучшенный захват, сжимание (1d3+4); SQ нюх, способности теневого существа, регенерация 2; AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +6, Воля +2; Сила 17, Ловкость 17, Телосложение 13, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Баланс +11, Подъем +14, Скрытность +11, Слушание +9, Обнаружение +9.

Теневой волк: Стайные охотники с Плана Тени. Они более агрессивны, чем их фаэрунские сородичи, но все равно предпочитают цели, со стороны которых не чувствуют угрозы.

Теневой волк (1): CR 2; Средняя магическая тварь; HD 2d8+4; hp 13; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 75 фт; AC 14; Атака +3 рукопашная (1d6+1, укус); SA Подсечка; SQ Смена плана раз в день, способности теневого существа; AL N; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +1; Сила 13, Ловкость 15, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6.

Навыки и умения: Скрытность +3, Слушание +6, Бесшумное движение +4, Обнаружение +4, знания дикой местности +1; Ловкость с Оружием (укус).

Тени: Хищники-нежить, стремящиеся уничтожить все живое. Они игнорируют гоблинов (которых не могут затронуть), но с удовольствием нападают на других гуманоидов.

Тени (8): Средняя нежить; HD 3d12; hp 19; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт, полет 40 фт; AC 13; Атака +3 рукопашная (1d6 Сила, касание); SQ Нежить, бестелесный; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +3, Воля +4; Сила -, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 13; AL CE.

Навыки и умения: Скрытность +8, Чувство направления +5, Слушание +7, Обнаружение +7.

Специальные качества: Нежить: Иммунитет к влияющим на разум эффектам, яду, сну, парализации, ошеломлению и болезни; не подвержен критическим ударам, урону способности, истощающему урону, иссушению способности, иссушению энергии или смерти от массивного урона. Бестелесный: Повреждается только другими бестелесными существами, магическим оружием +1 или лучше, заклинаниями, подобными заклинаниям способностями или сверхъестественными способностями; 50%-й шанс игнорировать любой урон из материального источника (кроме силовых эффектов, типа *магической ракеты* или атак, сделанных с оружием касания *призрака*); может проходить сквозь твердые объекты по желанию, но не сквозь силовые эффекты.

Ил, серый ил: Кислотный всеядный пузырь. Он может быть в воде или на земле. Если он занят едой, то игнорирует других существ, если его не атакуют.

Серый ил (1): CR 4; Средний ил; HD 3d10+10; hp 26; Инициатива -5 (Ловкость); Скорость 10 фт; AC 5; Атака +3 рукопашная (1d6+1 и кислота 1d6, удар); SA Кислота, коррозия, захват; SQ слепое видение, иммунитет к холоду и огню; AL N; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы -4, Воля -4; Сила 12, Ловкость 1, Телосложение 11, Интеллект -, Мудрость 1, Харизма 1.

Ил, студенистый куб: Медленный, но смертельно опасный потребитель отбросов. Он нападает на любую органику.

Студенистый куб (1): CR 3; Огромный ил; HD 4d10+36; hp 58; Инициатива -5 (Ловкость); Скорость 15 фт; AC 3; Атака +1 рукопашная (1d6+4 и кислота 1d6, удар); Пространство 10x10 фт; Достижимость 10 фт; SA Кислота, охват, паралич; слепое видение SQ, прозрачность, иммунитет к электричеству; AL N; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы -4, Воля -4; Сила 10, Ловкость 1, Телосложение 19, Интеллект -, Мудрость 1, Харизма 1.

Ил, охряное желе: Большая хищная амеба. Гоблины в коллекторах носят зажженные факелы, чтобы отгонять этих существ, поскольку оружие им не вредит.

Охряное желе (1): CR 5; Большой ил; HD 6d10+27; hp 60; Инициатива -5 (Ловкость); Скорость 10 фт, подъем 10 фт; AC 4; Атака +5 рукопашная (2d4+3 и кислота 1d4, удар); SA Кислота, захват, коррозия; SQ Разделение, слепое видение; AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы -3, Воля -3; Сила 15, Ловкость 1, Телосложение 15, Интеллект -, Мудрость 1, Харизма 1.

Набор столкновений

Помимо случайных столкновений есть и несколько фиксированных столкновений, привязанных к определенным дням нахождения героев на демиплане относительно линии Внешних Царств. Очевидно, что столкновения с уникальными существами не произойдут, если указанные существа ранее были убиты или захвачены. Порядок столкновений может измениться из-за планов партии. Эти столкновения происходят в дополнение к любым случайным столкновениям в течение определенного дня.

Пэйк против Урм: раунд 1

(Прибытие +12 часов, только город)

Хотя атака Пэйк на Урм идет по нескольким фронтам, у героев есть возможность понаблюдать, как одна из военных банд Пэйк начинает неожиданную атаку против военной банды Урм в жилой части города. Битву слышно во всех окрестных районах, что позволяет героям узнать о ней, даже если они в настоящее время находятся не в жилой области.

Военная банда гоблинов - численностью почти в сотню - непринужденно расположилась в одной из похожих на парк областей этого жилого района. Некто похожий на офицера говорит с хорошо одетым гоблином-гражданином. В дальнем конце парка появляется еще одна группа солдат, одетых иначе, и немедленно бросает дротики в солдат первой группы. Первая группа разбегается, чтобы избежать дротиков, и занимает защитные позиции.

Эти две военные банды равноценны: по семьдесят солдат и стандартное количество офицеров. Обе группы начинают с залпового броска дротиков. Затем солдаты Пэйк идут на противников в рукопашную. Обе стороны бьют на причинение истощающего урона (-4 штраф на все атаки), поскольку понимают, что это всего лишь политическое столкновение между двумя генералами, а не открытая война, и потому убивать друг друга незачем (тем более, что солдаты знакомы друг с другом, поскольку ранее служили в одной армии). Адепты придерживаются своей магии, не желая тратить ее впустую в бессмертной битве. Спустя 20

раундов (начиная с броска Пэйк) с другого направления прибывает военная банда Рорда и заканчивает борьбу; ряды войск Пэйк ломаются, едва прибудут войска Рорда.

Существа: Две военных банды гоблинов, третья прибывает 20 раундов спустя. См. Группы гоблинов в Приложении для уточнения статистики.

Развитие: Если герои приходят на помощь к одной из военных банд и объявляют о себе командиру, они заключают союз с генералом этой военной банды. С другой стороны, если войска Пэйк распознают в них чужаков, выжившие из ее военной банды докладывают о них начальству, предупреждая Генерала Пэйк (и в конечном счете весь город) о присутствии захватчиков. Пэйк пытается использовать эту информацию для подрыва позиции Урм в городе, распространяя слухи о предательском союзе между Урм и чужаками.

Темная охотница

(Прибытие +48 часов, любое место)

Гитианки, последовавшая на этот план за пожирателем разума, заметила героев и заинтересовалась ими, надеясь, что они могут знать об этом месте больше, чем она. Понаблюдав за ними в течение дня (пусть герои периодически делают проверки Обнаружения (DC 15), чтобы заметить, что за ними наблюдают), она подходит к ним, когда они устраиваются на ночлег, будь то в городском жилье или в лагере в коллекторах или туннелях. Она объявляет о себя, просто постучав в дверь или в окно (если герои находятся в здании), бросив круглый камень в середину лагеря или швырнув камешек, если они находятся на одном из выступов в Великой Пещере. Прочтите или перефразируйте следующее:

Посетитель высок и изможден, на нем доспех из лакированного дерева с очень плотным орнаментом, сложный узор покрывает все его имущество и покоящийся в ножнах великий меч. Фигура стоит спокойно, пол ее не понять, и создается впечатление, что она готова биться или бежать, если возникнет угроза.

Если ее поприветствовать, Шанестка вежливо отвечает (благодаря заклинанию *языки*, которое она наложила перед тем, как подойти). Она говорит героям, что идет по следу пожирателя разума, вошедшего в город, и хотела бы знать, не найдется ли для нее какой-либо информации. Она не предлагает взамен награду или помощь, а если ее спросить об этом, говорит, что дать ей возможность уничтожить иллитиду, чтобы он больше им не угрожал - само по себе награда.

Если спросить у нее что-либо о пожирателе разума, она ответит, что это типичный представитель этого мерзкого вида, путешествующий с тремя рабами-гримлоками. Она не знает, зачем он здесь или что тут делают гоблины, поскольку просто шла по иллитидскому следу и решила преследовать его, когда поняла, что он - один из них.

Существа (EL 14): Одна воин-гитианки.

Шанестка: Женщина гитианки боец 7/волшебник 6: CR 14; Средний гуманоид (гитианки); hp 84; Инициатива +3 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 22; Атака +15/+10 рукопашная (2d6+5/крит 19-20/x2 крит, +2 великий меч); SA Заклинания; SQ смена плана, псионика, заклинания; AL NE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +7, Воля +10; Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 15, Интеллект 13, Мудрость 13, Харизма 11.

Навык и Умения: Концентрация +8, Скрытность +7, Знание (планы) +5, Бесшумное движение +1, Наблюдение +5, Колдовство +5; Раскол, Боевое колдовство, Зачарование Магического Оружия и Доспехов, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Силовая атака, Быстрое выхватывание, Написание Свитка, Неподвижное Заклинание, Фокус оружия (великий меч), Специализация Оружия (великий меч).

Специальные качества: смена плана по желанию; лечение незначительных ран, левитация, нахождение существа (псионика; считайте это дополнительными заклинаниями, употребляемыми раз в день).

Имущество: +2 великий меч, +2 ленточная кольчуга (ленточная кольчуга гитианки имеет шанс провала заклинания всего 30%), пыль исчезновения (10 пачек), микстура лечения серьезных ран, кольцо отклонения +3, 520 gr, 1 драгоценный камень (100 gr; гранат).

Подготовленные заклинания (4/5/3/2): 0-й - вспышка, свет, исправление, сопротивление; 1-й - сжигающие руки, магическая ракета, защита от закона, истинный удар, чревоуещание; 2-й - темновидение (2), пылающая сфера; 3-й - дневной свет, языки.

Тактика: Будучи атакована, она бьется лишь столько, сколько необходимо для того, чтобы сбежать; если она столкнется с героями вновь, то попытается выбить их поодиночке, если сможет сделать это, не будучи пойманной или замеченной гоблинами. В бою она предпочитает свои самые разрушительные заклинания, используя усиливающие заклинания лишь перед боем.

Нерешительный волшебник

(Прибытие +60 часов, город или внешние пещеры)

Коулам, нанятый Доксоном волшебник, был занят нелегальной разведкой на краях демиплана в надежде обнаружить сокровища, дабы раньше других найти что-нибудь достойное внимания и сообщить об этом Доксону. Пока что ему это не удалось, но он неплохо ознакомился с некоторыми из внешних пещер. Он

обнаружил в них несколько *врат*, но не смог выяснить, как вызвать их срабатывание или куда они ведут. Он не приближается к авантюристам, которых обнаружит, но группа может наткнуться на него без его ведома.

Этому человеку около тридцати, у него длинные вьющиеся черные волосы и борода. На нем бриджи из оленьей кожи, туника, жилет и короткое пальто, в правой руке - остроконечный жезл. На лице у него такое выражение, словно он что-то ищет, но опасается, что о нем узнают.

Будучи обнаружен, Коулам пытается выйти из ситуации путем переговоров. Его группа не знает, что еще какие-то авантюристы зашли столь далеко (если они не сталкивались с героями ранее), и он хочет, чтобы Доксон узнал это. Назвавшись выжившим членом своей группы авантюристов, он дружелюбен по отношению к героям, если считает, что это даст ему время прочитать *дверь измерений* и сбежать. Он предлагает на игровых персонажей заклинания типа *темновидения* или *невидимости*, но лишь для того, чтобы получить шанс прочитать вместо этого *дверь измерений*.

Существа (EL 9): Один человек-волшебник.

Развитие: Как только Доксон узнает о героях, он больше не позволяет своим людям из дворца Саны выходить не в составе группы (считайте, что в любых дальнейших столкновениях с одиночным членом его группы присутствует еще четыре злых NPC). Если его люди сталкиваются с героями вновь, они должны оценить силу героев и (если сочтут это возможным) либо нанять, либо убить их.

Голос в моей голове

(Прибытие +108 часов, любое место)

Гитианки - не единственная, кто заметил игровых персонажей. За героями и их перемещением по демиплану псионически наблюдал пожиратель разума Шешестет. Зная, что его сопровождают по крайней мере два индивидуума (хотя он подозревает, что эти двое не работают вместе), и беспокоясь, что ему не удастся найти сокровища дракона или выйти из этого места, иллирид хочет связаться с другими чужаками в надежде обнаружить ценную информацию. Пожиратель разума может войти в контакт с героями в любое время, хоть когда они разобьют лагерь, хоть во время путешествия, а может и посреди боя (фактически он может сделать это в последний момент, чтобы не позволить авантюристам напасть на него).

Внезапно к вам обращается телепатический голос в вашей голове, его прохладные, свежие умственные слогы четко отделяются от ваших собственных мыслей.

“Приветствую. Я - Шешестет, такой же странник в этих местах. Я был бы рад обменяться информацией об этом месте и, возможно, заключить союз. Я могу подойти к вам, не боясь насилия или обмана?”

Пожиратель разума посылает эти мысли одному из индивидуумов с предела дальности (100 футов). Если герой желает переговорить, он подходит ближе (с рабами-гримлоками впереди), пока авантюристы не смогут почувствовать его.

Шешестет предлагает обмен информацией; он знает имена и лица генералов гоблинов, силу их армий и расположение большинства внешних пещер. Он хочет узнать местоположение сокровищницы или любых функциональных *врат*, ведущих из демиплана, и желает сотрудничать с героями для обнаружения их. Если спросить его, что он ел, Шешестет отвечает, что питался фермерами и шахтерами, ушедшими слишком далеко от безопасных районов.

Обратите внимание, что он использует свою способность *астральной проекции* для связи со старшим мозгом, но поскольку его материальное тело остается здесь, он не может использовать этот метод, чтобы сбежать, а старший мозг отказывается посылать кого-то еще, опасаясь, что и тот попадет в ловушку. Если Шешестет откажется, он попытается управлять одним из генералов-гоблинов и вынудить его указать выход или показать местоположение сокровищ (он не знает, что любая группа из четырех гоблинов может транспортировать его обратно на Фаэрун, поскольку эта мысль не из тех, которые обычно думают жители города). По отношению к любому существу он действует очень дружелюбно, поскольку считает, что оно знает путь с демиплана, но столь же безжалостен и зол, как и любой из его сородичей, и бросает любых союзников, если те уже послужили его целям или если ему надо спасать свою слизистую кожу.

Существа (EL 9): 1 пожиратель разума, 3 гримлока.

Шешестет, пожиратель разума (1): CR 8; Средняя аберрация; HD 8d8+8; hp 44; Инициатива +6 (+2 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 30 фт; AC 15; Атака +8 рукопашная (1d4+1, 4 щупальца); SA Взрыв разума, псионика, улучшенный захват, извлечение; SQ SR 25, телепатия; АЛ LE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +4, Воля +9; Сила 12, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 19, Мудрость 17, Харизма 17.

Навыки и умения: Блеф +8, Концентрация +12, Скрытность +8, Запугивание +10, Знание (Астральный План) +9, Знание (гоблины) +9, Слушание +10, Бесшумное движение +7, Обнаружение +10; Настороженность, Боевое колдовство, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием (щупальце).

Специальные атаки: Взрыв разума: 60-футовый конус, сбросок Воли (DC 17) или ошеломление на 3d4 раунда. Псионика: По желанию - *астральная проекция, зачарование монстра, обнаружение мысли, левитация, смена плана и предложение* (как прочитанные колдуном 8-го уровня). Улучшенный захват: При успешном ударе пожиратель разума может делать одну атаку захватывания для присоединения оставшихся щупалец. Извлечение: Если ход начинается с присоединения всех четырех щупалец и пожиратель разума поддерживает удержание, он автоматически извлекает мозг противника, убивая существо.

Гримлоки (3): CR 1; Средний чудовищный гуманоид; HD 2d8+2; hp 11; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 15; Атака +4 рукопашная (1d8+3/крит x3, боевой топор); SA слепое видение; SQ нюх, иммунитет к атакам взглядам и визуальным атакам, AL NE; Сброски: Стойкость +1, Рефлексы +4, Воля +2; Сила 15, Ловкость 13, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 6.

Навыки и умения: Подъем +7, Скрытность +6, Слушание +6, Поиск +5, Обнаружение +3; Настороженность.

Тактика: Пожиратель разума начинает любой бой своей способностью *взрыва разума*, а затем посылает гримлоков биться с теми, кого эта атака не затронула. Для защиты он полагается на свои способности *зачарования монстра* и *предложения* и старается извлечь мозг того, кто нападает на него. Если возможно, он предпочитает уходить от прямого конфликта, особенно если его рабы также могут сбежать.

Развитие: Если герои атакуют пожирателя разума, он становится врагом. Он на расстоянии следует за ними, при помощи *телепатии* предупреждает существ, к которым приближаются герои, сообщает гоблинам (опять же *телепатией*) о маскировке героев и предлагает важным гоблинам начать розыски посторонних в областях, куда часто заходят герои. Он также не побрезгует использовать свой *взрыв разума* и другие атаки против героев, когда они бьются с другими существами.

Сокровище: Шестестет хранит все сокровища своей банды: 320 sp, 240 gp, 7pp, микстуру лечения умеренных ран, ботинки зимних стран.

Сердитый отшельник

(Прибытие +120 часов, любое место)

Гитианки - не единственная, кто следит за пожирателем разума. Молодой гитцерай по имени Херхарун заметил след иллитида среди измерений и решил последовать за своим расовым врагом. Наконец он заметил иллитида в тот момент, когда он встречался с героями, и решил узнать об их намерениях, прежде чем преследовать свою добычу. Он приближается скрытно и показывается лишь после того, как подслушает беседу героев. Он готов вновь исчезнуть во тьме, если на него нападут.

Мужчина одет в простую свободную робу и тканевые штаны. На его ногах сандалии, на лице - спокойное выражение, хотя глаза его пылают гневом. У него нет волос на лице, даже бровей, но в нем чувствуется некое благородство.

Херхарун представляется и заявляет, что видел общение героев с пожирателем разума (он прям и открыт в деловых отношениях с другими). Он хотел бы знать их намерения в отношении этого существа. Если они объявляют его другом или союзником, он хмурится, приносит свои извинения и покидает их; если он столкнется с ними вновь, то будет считать их врагами. Если они объявляют его врагом, он предлагает временный союз, пока иллитид не будет уничтожен.

Херхарун провел несколько дней, блуждая по пещерам в поисках пожирателя разума, и в общем знаком с маршрутами патрулей гоблинов и с расположением пещер. Он обнаружил несколько *врат* во внешних туннелях, но проигнорировал их, поскольку планирует использовать свою способность *смены плана*, чтобы покинуть это место, завершив здесь дела (он не знает, что это не работает).

Если герои подружатся с ним и спросят о том, как покинуть демиплан, он уверит их, что способен убраться вместе с ними после того, как убьет пожирателя разума. Херхарун не знает, что по пещерам бродит гитианки.

В бою Херхарун использует против противников невооруженные атаки, уходя от атак того, кого он считает самым опасным. Будучи превзойден численностью или борясь с противником, слишком мощным для него, он кувырками и прыжками уходит подальше, пока не сможет использовать свое полное движение, чтобы обогнать нападавших.

Существа (EL 10): 1 гитцерай.

Хурхарун: Мужчина гитцерай монах 9; CR 10; Средний гуманоид; hp 62; Инициатива +3 (Ловкость); Скорость 60 фт; AC 21; Атака +9/+6 рукопашная (1d10+2, открытая рука); SA Улучшенная подсечка, ошеломляющая атака; SQ Улучшенное уклонение, отклонение стрел, скачок облаков, неподвижный разум, медленное падение (50 фт), чистота тела, цельность тела (лечение себя 18 hp/день); AL CN; SR 22; Сброски: Стойкость +8, Рефлексы +9, Воля +9; Сила 15, Ловкость 17, Телосложение 15, Интеллект 10, Мудрость 17, Харизма 10.

Навыки и умения: Искусство Побега +8, Скрытность +13, Слушание +7, Бесшумное движение +12, Обнаружение +12, Кувырок +8; Настороженность, Увертливость, Невооруженный Удар, Ловкость с Оружием (невооруженный удар).

Демиплан сокровищницы

История

Когда кормирские волшебники в Году Смертного Обещания (116 DR) прочли свои связывающие заклинания над эльфом-драконом Налаварой, она и ее эльфийские союзники были заняты битвой с группой людей-солдат, сумевших найти ее логово. Заклинания окутали битву, заморозили ее на мгновение, словно картину живописца, а затем отправили всех их на другой план, навечно оторванный от Царств. Две волшебницы погибли от наложения этой магии, отдав свои жизни ради усиления финальных ее слогов. Еще троим пришлось провести остаток дней в покаяниях за пожертвование их сестер и за потерю солдат-людей.

Тайные заклинания, завязанные на дракона, успешно поместили ее в демипланарную тюрьму Гродда. Людей, эльфов и большинство сокровищ Налавары подхватило краями зачарования и протащило инерцией магических цепей дракона. Связанные с ней и все же отделенные от нее, они не были пойманы в Гродде, а вместо этого попали на маленький параллельный демиплан. Хотя обе стороны конфликта были сбиты с толку своей новой средой, эльфы оправились быстрее и использовали в своих интересах состояние противников, устроив жестокую резню. Люди осознали опасность, лишь когда почти никого из них не осталось в живых; они сумели убить Халафарина, эльфийского друида, прежде чем был убит последний из них. Эльфы захоронили Халафарина и сожгли трупы врагов, а затем начали исследовать это место, надеясь обнаружить способ сбежать. Это им так и не удалось.

Описание

На первый взгляд демипланарный дом эльфов можно принять за место на Фаэруне. Он состоит главным образом из леса, тут есть две маленьких речки, маленькое озеро, две рощи деревьев и небольшая область утесов. Однако, первое впечатление быстро исчезает, поскольку зритель понимает, что цвета в этом месте поразительно яркие. Зеленый ярко-зелен, синий невероятно синь, коричневый богат оттенком. Кроме того, это место по форме представляет собой практически прямоугольник и ограничено густым туманом во всех направлениях.

Демиплан имеет нормальное небо с циклами дня и ночи и даже с небольшими сезонными циклами, хотя они быстрее, чем таковые на Фаэруне (годовой набор сезонов идет здесь десять месяцев). Звезды кажутся более отдаленными (или меньшими) и расположены не так, как звезды на небе Фаэруна. Местные растения и животные эквивалентны тем, что есть на Главном Материальном Плане, и совершенно съедобны (если и их эквивалент в Царствах безвреден). Никаких крупных хищников здесь нет, а жизни более чем достаточно, чтобы неопределенно долго прокормить дюжину существ.

Возможно, это место было создано некой мощной сущностью в качестве санктуария или убежища. Однако, никаких признаков какого-либо создателя не видно. Поскольку это место сложно покинуть, возможно, что тот, кто его создал, изначально планировал сделать здесь своеобразную комфортабельную тюрьму.



Связь

Из-за принудительного прибытия эльфов на этот демиплан и из-за их связи с драконом простейший способ войти на этот план - сделать это через тюрьму дракона, а именно через *врата* в бывшем местоположении глаза дракона, на дне ямы, проделанной его телом (см. Город Гродд для дополнительной информации). *Врата*, ведущие обратно в Гродд - подобный барельеф на склоне холма (см. Столкновения на демиплане сокровищницы, область 1, для дополнительной информации).

Туман ограничивает видение (включая темновидение) до 5 фт. Любые существа в пределах 5 фт имеют половинное укрывательство (20% шанс промаха любой атаки). Существа далее этого расстояния имеют полное укрывательство (50% шанс промаха любой атаки). Призванный ветер или любой эффект не разгоняют этот туман.

Туман, окружающий этот демиплан, имеет любопытный эффект на направление и движение. Хотя глубина его не ощущается более чем на 10 фт, тот, кто входит в туман, выходит в другом месте в 2d12x100 фт от точки входа в произвольном направлении. Туман также опасен из-за формы нестабильности измерений (на которую ранее в этом приключении ссылается Вейя). Каждый раз, когда кто-либо живой входит в туман и переносится в новое место, он получает 2d12 урона.

Этот сдвиг затрагивает дальнобойное оружие, народ, животных и эффекты заклинаний. Единственное исключение - движение по двум рекам. Они - часть некоего эффекта перекручивания, когда то, что вносит в туман на одном конце демиплана первой рекой, появляется в верховьях второй реки, и наоборот. Это происходит, даже если персона идет по мелкой части реки - полное погружение не требуется. Это позволяет выживать насекомым, рыбе и другим речным животным - их не выбрасывает на сушу, когда им приходится войти в туман.

Наземные животные и птицы, живущие здесь, инстинктивно понимают характер тумана, и они по возможности избегают его. Они вполне способны использовать его силу переброски, чтобы спастись, если им угрожает опасность. Те, кто в настоящее время есть на план (включая эльфов и их служителей), также знакомы с эффектом тумана и используют в своих интересах те ситуации, при которых сила тумана поможет им.

Выход с демиплана

Это место - настолько же тюрьма, насколько и Гродд. Фактически, единственный путь из этого царства лежит через *врата* в глазу дракона.

Даже объекты и существа, принесенные на этот план заклинаниями вызова, закрепляются здесь; они не исчезают по окончании продолжительности заклинания (что очень удивило эльфов, использовавших эти заклинания, чтобы нанести поражение своим столь же смущенным врагам-людям). Это вылилось в то, что здесь поселилось несколько вызванных чужеродных существ. Эльфы пополняют естественные поселения животных призванными существами по мере их истощения. Одежда, которую носят эльфы, и часть используемого ими оснащения взяты у интеллектуальных вызванных существ, которых эльфы призывают всякий раз, когда испытывают нехватку в определенных товарах.

Обратите внимание, что если эти призванные существа удалены с демиплана при жизни, они немедленно возвращаются на свой собственный план. Заклинание, призвавшее их сюда, вызывает напряжение их сущности и блокируется лишь характером этого места.

Столкновения на демиплане сокровищницы

Эльфы, заточенные здесь, очень стары, очень опасны и очень хороши в своем деле. Собравшись для боя группой, они представляют для героев трудное столкновение. Если авантюристы сумеют устранить одного-двух эльфов до того, как герои столкнутся с группой, их шанс выжить заметно возрастет. Если эльфы будут одерживать верх, героям придется воспользоваться разве что полетом, хотя эльфы отлично знают свой дом, и героям останется разве что отступить через *врата* в Гродд (конечно же, *врата* для эльфов не функционируют).

Большинство демиплана сокровищницы покрыто лесом, в котором живут лисы, кролики, маленькие олени, мыши, птицы и другие мелкие животные, неопасные для Маленьких или Средних существ. Единственная реальная угроза (помимо эльфов и стражей сокровищницы в области 11) - улей гигантских ос, давным-давно вызванных Келетерилом, от которых толком так и не удалось избавиться (эльфы сочли, что они обеспечивают неплохую защиту от мобильных или слабых противников). Волшебник изобрел алхимическое вещество, неприятное для ос, и с тех пор насекомые оставили эльфов в покое. Если их не атакуют, осы не подлетают ближе чем на 100 фт, поскольку эльфы носят в мешочках на поясе смолоподобный репеллент.

Звуки боя привлекают внимание эльфов (они распознают различие между нападением гигантских ос на других животных и звуками меча и лука). Если герои вовлечены в бой, пусть эльфы сделают проверки Слушания (DC 15; DC увеличивается +6 за каждые 60 фт между слушателем и боем). Большинство их перед тем, как вступить в бой, предпочитает оценить ситуацию из укрытия, и если они смогут встретиться с любым из своих товарищей для координации атак, они именно это и сделают.

Если борьба обернется против эльфов, лучший выбор - полет. Поскольку деревья обеспечивают покрытие, каждое 30-фт перемещение через деревья улучшает покрытие цели на одну категорию (одна четверть, половина и т.д.). Оказавшись вне поля зрения, сбежавший эльф старается предупредить своих союзников и подготовиться к контратаке. Если любой из эльфов убит, остальные стараются забрать его тело, чтобы клерик смог прочесть на него *поднять мертвого*.

Вообще, эльфы предполагают, что люди в группе - из Кормира и потому косвенно отвечают за их заточение здесь; людей атакуют в первую очередь, предпочитая их всем остальным расам. Единственное исключение - если вместе с людьми путешествуют эльфы; в этих случаях эльфов-авантюристов считают предателями эльфийского рода и нападают в первую очередь на них, а не на людей. Статистические данные эльфов даны в разделе Эльфы, ниже.

Есть базовый шанс 20% для случайного столкновения каждые 10 минут. Бросайте 1d20 и проконсультируйтесь с таблицей ниже, если выпало столкновение.

Случайные столкновения

1-4	2 гигантских осы (CR 4)
5-8	4 гигантских осы (CR 6)
9-14	6 гигантских ос (CR 7)
15-17	8 гигантских ос (CR 8)
18-19	Случайный эльф (CR 9)
20	2 случайных эльфа (CR 11)

Гигантские Осы (2, 4, 6 или 8): CR 3; Большие паразиты; HD 5d8+10; hp 32; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 20 фт, полет 60 фт (хорошо); AC 14; Атака +6 рукопашная (1d3+6 и яд, жало); SA Яд; AL N; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +2, Воля +2. Сила 18, Ловкость 12, Телосложение 14, Интеллект -, Мудрость 13, Харизма 11.

Навыки и умения: Чувство направления +7, Обнаружение +9.

Специальные атаки: Яд: Жало. Спасбросок Стойкости (DC 15), урон 1d6 Ловкость.

Обратите внимание: Эти гигантские осы приходят из гнезда в области 9. Они нападают, если им угрожают или если они голодны (шанс 30%).

Внутренние земли

1. Берег реки

Солнце сияет в вышине, воздух пахнет весной. Быстрая узкая река с одной стороны и плавный скалистый склон с другой ограничивают эту полосу земли. Часть утеса высечена в виде большой драконьей головы; она того же размера, что и голова в пруду в форме драконьей головы в городе Гродд. Самая крутая часть склона сужается примерно через 100 футов подъема. За рекой раскинулся лес. Вниз по течению видна жутко выглядящая полоса тумана, который кажется пульсирующим или немного освещающимся.

Когда авантюристы впервые приходят на этот демиплан - время около полудня. Используйте это для определения времени дня для более поздних посещений.

Высеченный дракон фактически был проявлением Налавары на этом демиплане; эльфы разговаривали с ней через это представление, пока она была заточена. Теперь, когда ее нет, глаз статуи действует как *врата* к яме на Площади Гродда, активизируемые физическим контактом (ни один из *врат* не транспортируют того, что касается их постоянно, так что при их использовании галлоны воды не выливаются из этих *врат*, а из других не выходит воздух).

Склон холма - скалистый и крутой. Считайте его "плохой" поверхностью для движения: движение в половину нормальной скорости. Река не более 5 фт глубиной и не настолько сильна, чтобы снести кого-либо помимо его воли. Те, кто позволяют потоку себя унести, смещаются вниз по течению на 20 фт в раунд.

Если Лорсан находится на своем наблюдательном пункте (см. область 2), он замечает здесь любую деятельность длительностью более десяти минут; он при помощи рога предупреждает своих товарищей.

Развитие: Статуя дракона столь же уязвима, как и любой кусок камня; за каждые 10 пунктов урона, полученных областью вокруг глаза, есть 10% шанс на активацию, что *врата* не сработают. Если глаз получает 100 пунктов урона, *врата* повреждаются. Существа все еще могут входить со стороны Гродда, но возвращение через эти *врата* более невозможно.

2. Застава рейнджера

Склон холма сглажен, формируя своего рода плато. На плато поставлена маленькая палатка, в маленьком очаге, обложенном камнями, стоит горшок. Хотя земля травянистая, недалеко лежит валун 6 фт высотой и 8 фт в диаметре.

Здесь разбил лагерь Лорсан, эльф наблюдающий за возможным вторжением захватчиков на берег реки с высеченным драконом. Днем есть шанс 75%, что он находится здесь (в другое время он собирает припасы в ближайшем лесу или находится в гостях у другого эльфа), ночью - шанс 40%. Находясь здесь, он проверяет область 1 каждые 10 минут и старается проверять ее раз в час, если ему приходится уйти. Если он

обнаруживает посетителей, то дает сигнал рогом, слышный по всему демиплану. В палатке есть лежак, сделанный из снопа травы и мха (если ДМ желает начать действие немедленно, то Лорсан находится здесь).

Есть шанс 20% в любой день, что в гостях у Лорсана есть другой эльф, кроме Виансолы.

Обратите внимание, что уход во мглу у вершины заставляет существо появиться в другом месте на уровне земли, а не в 100 фт в воздухе.

Существа (EL 9 или 11): Лорсан, возможно и другие.

Тактика: Если Лорсан видит в захватчиках угрозу, он стреляет в них *острыми стрелами* +1. Если игровые персонажи поднимаются на склон, чтобы добраться до него, он продолжает стрелять, пока они не сблизятся до 100 фт, после чего отходит за валун, чтобы они видели его, выпивает *микстуру невидимости* и ждет подкрепления (возможно, идет добить павшего врага, если считает, что сможет сделать это без риска для себя). Его *шлепанцы восхождения паука* позволяют ему двигаться по склону со своей нормальной скоростью. Столкнувшись с особенно опасным противником, он бежит в туман и там ждет подкрепления.

3. Маленький храм

Самая необычная черта этой маленькой поляны - гордое, высокое дерево, которое имеет нормальную окраску, кроме листьев, черных как смоль. У странного дерева стоит маленький эльфийский домик, построенный из ветвей и соломы.

Это - дом Хифланила, духовного наставника союзников Налавары. Дерево - и храм, и алтарь одновременно, хотя Хифланил не подносит ему никаких жертв. Дерево живет и функционирует как обычно, несмотря на угольно-черные листья. У дома есть маленький дымоход в крыше, а внутри - выложенная камнями яма для очага и длинный сноп травы, используемый как кровать.

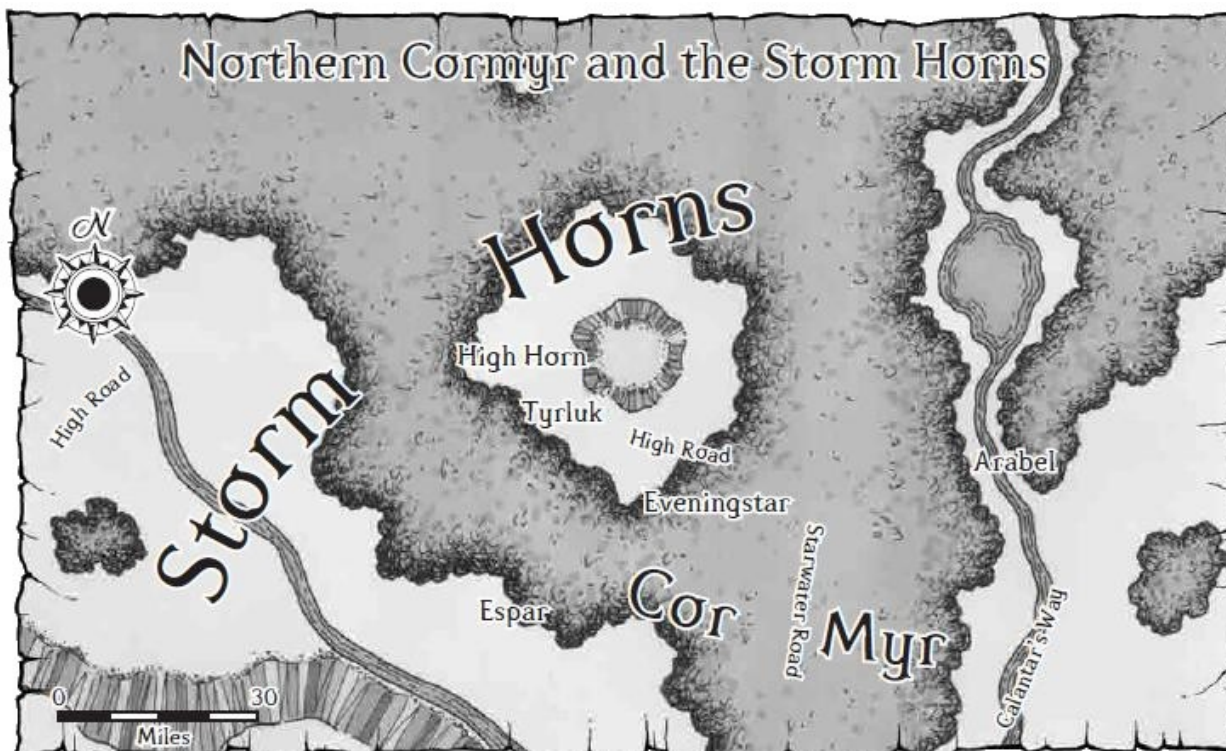
Хифланил находится здесь 50% времени и днем, и ночью, тратя остальную часть времени на сборы припасов или посещение других. Если у него начинается приступ паранойи (50% шанс за неделю, начиная неделю спустя после того, как герои впервые попадут на этот план), он проводит день или больше высоко в ветвях своего дерева-храма, где чувствует себя в безопасности. Если он не страдает от паранойи, есть 30% шанс в любой день, что у Хифланила 1d2 посетителя (определяются случайно).

Существа (EL 9 или 11): Хифланил, возможно и другие.

Тактика: Если у Хифланила есть возможность подготовиться к бою, он накладывает на себя *щит веры* (+3 бонус отклонения к АС) и *магическое одеяние* (+3 бонус доспеха к АС). Он начинает с самых мощных заклинаний, не желая давать кому-либо шанс повредить себе. Будучи серьезно ранен, он использует свое *кольцо невидимости*, чтобы скрыться, и *жезл лечения серьезных ран*, чтобы излечиваться, пока не сможет биться снова. Если он находится в бою рядом с другими эльфами, он излечивает и их.

Развитие: Дерево - место, святое для Шевараша, эльфийского бога, который ожесточен, но не зол (и фактически борется против злых существ). Добрые персонажи, повредившие дереву, вероятно, получают ужасные предзнаменования немилости от Шевараша или от своих собственных богов.

4. Башня



Эта круглая каменная башня выглядит совершенно неуместной в этой полностью природной окружающей среде. Она также необычна по количеству окон - с ближней стороны видно по четыре на каждом из этажей.

Келетерил, едва начав сдавать перед кататонией, построил эту башню при помощи заклинания *стена камня*, дабы быть в безопасности, хотя он безразличен к миру в целом. Все еще желая хоть как-то взаимодействовать с природой, даже когда он не обращает внимания на мир, он построил башню вокруг живого дерева, вырезав окна в ее стенах и крыше, чтобы дать растению достаточно света (см. карту Башни Келетерила).

Волшебник-эльф проводит здесь 90% времени и вообще не любит покидать башню. Есть 50% шанс каждый день, что у него в гостях 1d2 других эльфов (кроме Эшенесры). Начиная через три дня после прибытия героев есть 20% шанс в день, что он недвижим в течение 1d4+1 дней, при этом он полностью безразличен ко всему. В кататоническом состоянии он сидит или лежит в одном положении и не движется.

4А. Деревянная дверь в башню держится закрытой и заперта заклинанием *тайный замок*, наложенным владельцем башни. Окна не особо широки и позволяют Среднему существу протиснуться через них с проверкой Искусства Побега (DC 15). У дерева широкий ствол, ветви начинаются примерно в 6 фт от земли. У подножия дерева есть четыре покрытых травой лежака. Маленькая комната на этом этаже - кузница и мастерская для изготовления магических изделий, которые несут его компаньоны.

4В. Балкон, идущий вокруг башни, имеет перила в 3 фт высотой и не очень широк, так что не позволяет добраться сюда с ветвей дерева без чьей-либо помощи. Окна здесь похожи на те, что ниже.

4С. Крыша башни пуста, кроме треугольных окон. Добраться до этих окон столь же трудно, как и до тех, что в стенах.

Существа (EL 9 или 11): Келетерил, возможно и другие.

Тактика: Келетерил предпочитает обеспечивать поддержку своим союзникам, а не биться с врагом лицом к лицу. Он предпочитает препятствовать противникам заклинаниями типа *замедления*, *густого тумана* и *паутины*, сбегая при невидимости (или накладывая *улучшенную невидимость*, а затем уже используя препятствующие заклинания). Если у него есть время на подготовку, он вызывает союзников для боя с противниками, а сам атакует издалека заклинаниями.

5. Бег лучника

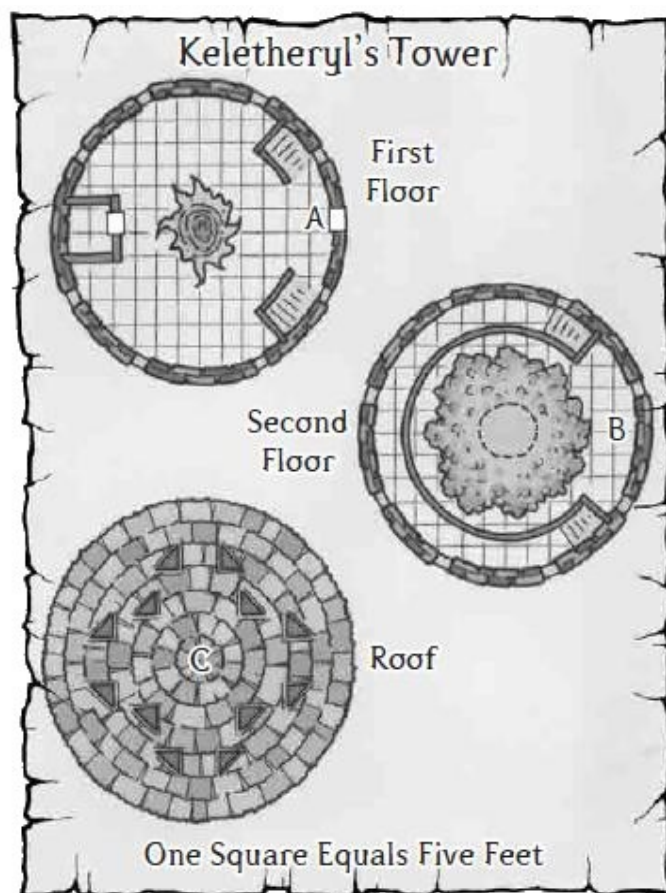
На одном из деревьев на берегу реки построено своеобразное жилище. У домика лишь три стены, и открытая сторона смотрит на безлесный берег озера. На полу жилища рассажено несколько дюжин кукол размером с халфлинга, сделанных из палок и травы.

Трехстенный дом - жилище Виансолы, главного эксперта-рукопашника эльфов. Утром в день прибытия героев она вышла из очередного бредового состояния (она сделала кукол и говорила с ними со своего "балкона", как с лояльными подчиненными); она остается нормальной еще 1d4+1 дней. Когда она в себе, есть шанс 30%, что у нее гость, в другое время шанс - всего 5%. Здесь она проводит всего 40% времени, когда нормальна, но 90% времени, когда безумна. Ее дом - всего лишь спальное место, также здесь она набирает материал для стрел.

Существа (EL 9 или 11): Виансола, возможно и другие.

Тактика: Виансола предпочитает работать с кем-либо в паре; они вдвоем наносят дальнобойный удар, затем она сближается для рукопашной, а собзник прикрывает ее издалека. Если это невозможно, она до последнего использует свой лук, в рукопашной использует длинный меч и выпивает *микстуру невидимости*, если придется сбегать.

Развитие: Если Виансола убита и Лорсан узнает, что виновны в этом герои, в следующий раз он бьется против игровых персонажей словно под эффектом заклинания *благословение* (хотя он и Виансола разошлись, их потерянная любовь и присяга о мести вдохновляют в нем свирепость).



6. Укрытие

Это место фактически находится у вершины дерева, так что герои вряд ли просто наткнутся на него. Более вероятно, что они пройдут мимо дерева, после чего его обитательница последует за ними и в конечном счете нападет неожиданно, если результат проверки Слушания героев не превысит ее проверку Бесшумного движения.

Высоко на этом дереве несколько веревок связаны в сеть и поддерживают простую кровать из пучков травы. К ветвям привязано оружие, бутылки и несколько пар ботинок и перчаток. До земли как минимум 40 фт.

В этом укрытии прячется Эшенесра, вынашивая свои грандиозные планы, большинство из которых вращается вокруг эффективных способов убить большое количество людей с максимальным уровнем насилия. Здесь она проводит лишь 15% времени в течение дня, поскольку большинство времени тратит на кражи и слежку за своими товарищами-пленниками. У Эшен никогда не бывает посетителей, поскольку другие не любят или боятся ее, но она всегда прибывает на призыв в надежде, что там будут люди, которых можно убить. Среди изделий, висящих в ее укрытии, нет магических; это всего лишь запасные изделия, доступное оружие или (в случае бутылок) хранилище для ядов, которые попадут в ее руки.

Существа (EL 9): Эшенесра.

Тактика: Действуя в одиночку, Эшен предпочитает преследовать добычу в течение нескольких минут, чтобы изучить ее особенности (это делает образ персоны в ее воображении более реальным, увеличивая ее удовольствие от возможности убить). Как только у нее появится возможность использовать против цели свою смертельную атаку, не будучи немедленно атакованной кем-либо еще, она так и делает, исчезая в деревьях, как только цель будет мертва. В бою в составе группы она из укрытия изучает одного из противников, затем, улучив возможность, бьет отравленным оружием; затем она присоединяется к рукопашной или делает попытку ускользнуть и начать изучать другую цель.

7. Роща

Деревья в этой роще особенно высоки и тонки. В остальном она ничем не отличается от остальной полосы деревьев.

Когда эльфы сжигали здесь тела своих врагов-людей, они брали дрова в этой роще. Слабое эхо человеческих душ собралось у погребального костра и иногда проявляется здесь. Они показываются либо как призрачный лентоподобный свет, либо как около дюжины полувидимых человекоподобных форм с оружием. Форма неинтеллектуальна и ни на кого активно не нападает. Однако тот, кто коснется любого из проявлений, должен сделать спасбросок Воли (DC 15), или на него подействует эффект заклинания *причинить устрашение*. Сила духов не может повредить тем, кто защищен *защитой от зла* или подобной силой, предотвращающей контакт с экстрапространственными существами или духами. Заклинание *посвящение* или любой подобный святой эффект (но не изгнание нежити) отправляют эти фрагменты духов на покой.

8. Зеленая скала

В центре маленькой поляны лежит валун странной формы. Он выглядит так, словно это когда-то была гигантская усмехающаяся каменная голова, но сейчас от нее остался лишь рот и нижняя челюсть, остальной части головы нигде не видно. Валун 6 футов в поперечнике и 3 фута высотой, покрыт мхом, лишайником и даже цветами.

Каменная голова когда-то имела великие магические силы и была либо проводником бога, создавшего этот демиплан, либо особым стражем, зачарованным создателем демиплана. Теперь у нее осталась лишь часть первоначальных сил и не осталось никакого контроля, того, когда и как они активизируются.

Если скалы коснется интеллектуальное существо, она случайно использует на нем одну из следующих сверхъестественных способностей. Она может навлечь свои силы лишь дважды в день (третье и последующие касания не имеют никакого эффекта), перезаряжаясь, когда ее коснется первый свет нового дня. Все эффекты словно исходят от заклинателя 20-го уровня: *изменить себя* (в королевского вида зеленокожую женщину, одетую в змеиную кожу и перья), *лечение легких ран*, *лечение незначительных ран*, *меньшее восстановление*, *проход без следа*, *защита от хаоса*, *удаление устрашения*, *сопротивление*, *видеть невидимость* и *достоинство*. Какое-либо общение со скалой невозможно.

9. Осиное гнездо

Гудящий шум пронизывает воздух - гигантские осы ползают по дырам в большом осином гнезде. Гнездо построено в средних ветвях большого дерева, но есть впечатление, что вес гнезда для растения слишком велик - его ветви и даже ствол пригибаются.

Из тридцати пяти гигантских ос, живущих здесь, в любой момент присутствуют десять. Они рассерженно гудят, если кто-либо подходит на 50 фт, и немедленно атакуют любого, кто подходит еще ближе или угрожает им или гнезду. Если начинается бой, подкрепление прибывает спустя три раунда после его начала (по две осы за раунд, пока не подтянутся все остальные осы). Осы равномерно распределяются по противникам - они не настолько умны, чтобы целенаправленно нападать на кого-то одного.

Существа (EL 8): 10 или более гигантских ос.

Гигантские осы (10): hp 32 каждая.

10. Озеро

Поверхность этого маленького озера слегка колеблется из-за движения потока. Иногда поднимается волнение, когда рыба всплывает схватить насекомое. По берегам озера растет тростник и подобные водные растения.

Если Виансолы нет в доме, есть шанс 75%, что она здесь, плавает для отдыха. Если она замечает посторонних в этой области, то остается под водой максимально, дыша через тростинку, не всплывая, а затем позволяет потоку унести ее вниз по течению, пока она не сможет воссоединиться со своими сородичами. Озеро совершенно обычное, кроме слишком больших рыб, вместе с которыми иногда плавают эльфы.

Существа (CR 9): Виансола.

11. Яма

Эта большая яма или ущелье - 40 футов глубиной и более 400 футов в поперечнике. Крутая лестница уходит к ее дну и к широкой пещере, которая видна слева от основания лестницы. По дну ямы разбросаны светлые обломки, которые могут быть осколками костей.

В яме есть трава и другая мелкая растительность, но деревьев нет. Кости остались от предыдущих жертв обитателей пещеры.

Внутри пещеры находятся сокровища Налавары (см. карту Ямы сокровищ). Келетерил призвал троллей и гоблинов, чтобы раскопать это место, использовал свиток для призыва пары вивернов и поставил монстров охранять сокровища. Два поколения троллей жили и умерли, тролли ели гоблинов, у вивернов родился лишь один потомок, но стражи остаются в том же составе.

В то время как виверн ненавидит свое рабство и сбежал бы при малейшей возможности, тролли выросли на службе эльфам и слишком ценят их оружие и доспехи, чтобы восстать, тем более что эльфы обеспечивают их вкусными закусками (монстры и животные, принесенные заклинаниями вызова). Тролли помогают сдерживать виверна и в качестве бонуса имеют возможность спать на сокровищах дракона.

Развитие: Любая борьба здесь привлекает внимание Келетерила, который вызывает других эльфов.

11А. Вход в пещеру: Эта пещера имеет широкое устье и высоту в 15 футов. Пол уходит вниз, поперек него от стены к стене натянута тугая, толстая цепь. Затем пещера расширяется, справа слышен шипящий звук.

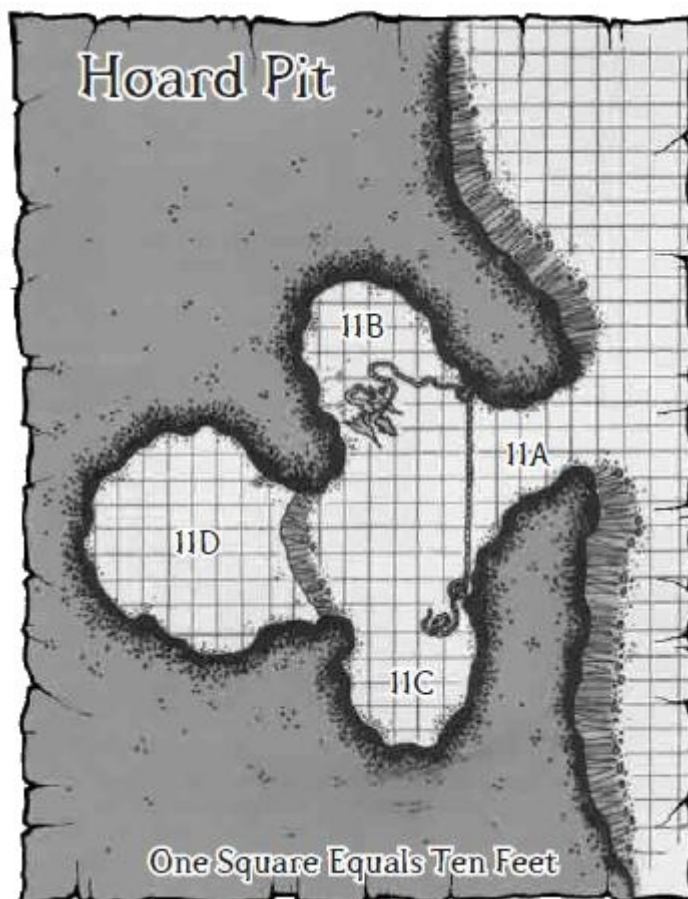
Шипит виверн в области 11В. Три меньших цепи сплетены вместе в одну толстую. Стальная цепь (твердость 15, 10 очков жизни) прикреплена к его ошейнику и затем идет через большое стальное кольцо в области 11В, пересекает комнату, проходит через подобное кольцо в области 11С, далее зацеплена за крюк и свернута кольцами. Виверн имеет достаточно свободы (60 футов), чтобы добраться до устья пещеры; он голоден и злится, если ощущает добычу, до которой не может добраться.

Существа (EL 5): 1 виверн.

Виверн (1): CR 6; Огромный дракон; HD 7d12+14; hp 59; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 20 фт, полет 60 фт (плохо); AC 17; Атака +9 рукопашная (1d6+4 и яд, жало) и +4 рукопашная (2d8+2, укус) и +4 рукопашная (1d8+2, 2 крыла) или +9 рукопашная (1d6+4, 2 когтя); SA Яд; SQ нюх; AL NE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +6; Сила 19, Ловкость 12, Телосложение 15, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 9.

Навыки и умения: Слушание +13, Бесшумное движение +9, Обнаружение +13; Настороженность, Атака с лета.

Специальные атаки: Яд: Жало, спасбросок Стойкости (DC 17), урон 2d6 Телосложение.



Тактика: Поскольку виверн не может летать, когда он прикован, он жестоко бьет цели укусами, жалом и крыльями. Он жалит одно существо, одновременно атакуя другое крыльями и укусом. Будучи атакован дальнобойным оружием, он захватывает одного из противников в пасть (рассматривайте это как атаку захватыванием) и отступает к области 11В, чтоб избежать дальнобойных атак.

Развитие: Любой шум здесь привлекает внимание троллей из области 11D, которые могут метнуть топоры в героев, чтобы заманить их глубже в пещеру.

11В. Логово виверна (это описание области используется лишь в том случае, если герои так или иначе вошли в пещеру, не привлекая внимание виверна): Эта область воняет испражнениями животного. Цепь, проходящая у входа в пещеру, идет через стальные кольца, вделанные в каменную стену, и заканчивается ошейником на шее виверна, отдыхающего среди разбросанных костей. Если герои пробираются в эту комнату, виверн замечает их (зрением, темновидением или нюхом) и атакует, как описано в 11А. Цепь ослаблена на 60 фт, и виверн преследует добычу именно на это расстояние.

Развитие: Как и с областью 11А, любой шум здесь привлекает внимание троллей из области 11D, которые могут метнуть топоры в героев, чтобы заманить их глубже в пещеру.

11С. Комната с цепями: Толстая цепь идет через набор стальных колец в стене, зацепляется за так же укрепленный стальной крюк и свернута кольцами на полу.

Груда топоров свалена в дальнем конце комнаты. Когда тролли должны входить или покидать пещерный комплекс, они должны потянуть за цепи так, чтобы подтянуть виверна к кольцу в области 11А, после чего тролли могут благополучно выйти, а тяга на виверна опять ослабевает. Тролли обычно работают парами, чтобы у виверна не было шанса наброситься на них. Топоры (всего двадцать) - запасные боевые топоры, сбалансированные для броска и используемые троллями в качестве метательных.

Развитие: Если герои попадут сюда, не нападая на виверна, они могут освободить его, отцепив цепь от крюка. Однако, если они делают это, он не выкажет благодарности и немедленно нападет на них. Если он выживет, то покинет палату и улетит от тех, кто его захватил.

11D. Сокровищница дракона: В этой большой комнате груды лежат монеты, искрящиеся драгоценные камни, изукрашенные драгоценности и экзотические изделия. Шесть огромных фигур в доспехах (пять в цепных рубашках и одна в полном пластинчатом доспехе с красной символикой дракона) и с огромными топорами источают почти материальные ауры ненависти и враждебности.

Палата с сокровищами находится на 8-футовом возвышении. Тролли в доспехах - последняя защита сокровищ дракона. Выросшие среди сокровищ тролли считают сокровища своими и готовы убить любого, кто пришел за ним.

Существа (EL 14): 6 боевых троллей.

Тролли боец 4 (5): Большой Гигант; CR 9; HD (6d8+36 + 4d10+24); hp 109; Инициатива +6 (+2 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 30 фт; AC 22; Атака +15/+9 рукопашная (1d12+10/крит х3, великий топор), +9/+1 дальнобойная (1d8+7/крит х3, брошенный боевой топор); SQ Регенерация 5, нюх, 90 фт. темновидение; AL CE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +4, Воля +3; Сила 24, Ловкость 14, Телосложение 23, Интеллект 6, Мудрость 9, Харизма 6.

Навыки и умения: Прыжок +10, Слушание +5, Обнаружение +5; Настороженность, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Силовую атаку, Фокус оружия (великий топор).

Лидер: Троль боец 4 (1): Большой Гигант; CR 9; HD (6d8+36 + 4d10+24); hp 109; Инициатива +6 (+2 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 30 фт; AC 29; Атака +15/+9 рукопашная (1d12+10/крит х3, великий топор), +9/+1 дальнобойная (1d8+7/крит х3, брошенный боевой топор); SQ Регенерация 5, нюх, 90 фт. темновидение; AL CE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +4, Воля +3; Сила 24, Ловкость 14, Телосложение 23, Интеллект 6, Мудрость 9, Харизма 6.

Навыки и умения: Прыжок +5, Слушание +5, Обнаружение +5; Настороженность, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Силовая атака, Фокус оружия (великий топор).

Имущество: +4 полный пластинчатый доспех сопротивления кислоте и огню (игнорирует первые 10 пунктов урона от кислоты и огня каждый раунд).

Тактика: Тролли предпочитают ждать в палате с сокровищами, не спускаясь вниз. Если герои поднимаются к ним, тролли атакуют с более высокой позиции (+2 к атаке и защитники теряют положительные бонусы Ловкости к AC). Если герои вместо того, чтобы взбираться, используют против троллей дальнобойное оружие, те уходят вглубь палаты, чтобы уйти с линии огня. Если тролли атакованы магией (типа *огненных шаров*), они спрыгивают, готовые биться с героями даже на земле. Если герои забираются в палату с сокровищами, одна из троллей пытается сбить героя с возвышения натиском быка, выбив его за пределы рукопашной, позволяя троллям напасть на других героев (по возможности используя

замыкание). Тролли используют Силковую атаку против персонажей без доспехов или против тех персонажей, которых легко поразить.

Сокровище: У троллей нет сокровищ, кроме сокровищницы дракона.

Сокровища дракона

Обратите внимание, что технически многие из изделий, что носят на себе эльфы - часть сокровищницы дракона.

Монеты: 120 pp, 7 090 gr, 33 486 sp, 1 619 sp

Драгоценные камни: 10 gr, 50 gr (x6), 100 gr (x6), 500 gr (x5), 1000 gr (x3)

Драгоценности: Серебряная шкатулка (100 gr), серебряная брошь (100 gr), кованый серебряный ножной браслет (350 gr), кованое золотое ожерелье (400 gr *), нефритовое кольцо (450 gr), пара кованых серебряных и золотых сережек (500 gr), кованый серебряный и золотой нарукавник (550 gr), 1050 кованых золотых поясов (700 gr), кованая серебряная булава (800 gr *), кованый золотой медальон (950 gr *), серебряный браслет с драгоценными камнями (1 200 gr), золотое ожерелье с драгоценными камнями (1 600 gr), кованая платиновая булава (1 700 gr), платиновая печать Кормира с драгоценными камнями (1 800 gr *), серебряное кольцо с драгоценными камнями (2 000 gr *), золотое кольцо с драгоценными камнями (2 300 gr), золотая медаль с драгоценными камнями (2 500 gr), золотая диадема с драгоценными камнями (5 000 gr *)

Изделия, отмеченные звездочкой, имеют в Кормире историческую ценность, и коллекционер может заплатить за такое изделие удвоенную стоимость. Однако, если дворянские или королевские семейства услышат о нахождении таких изделий, они могут объявить их давно украденной собственностью и потребовать их возврата (Налавара и эльфы собрали свою сокровищницу еще до заточения).

Магические изделия: Тайные свитки, каждый с одним заклинанием (*смертельный туман, сфера неуязвимости, массовое предложение; силовая клеть, обращение заклинаний; жуткое увядание*), микстуры (*темновидение, сокрытие, нейтрализация яда, обнаружение, правда, видение*), кольцо контрзаклинаний (в настоящее время пустое), колокольчик открывания (40 зарядов), рог тритонов, +4 полный пластинчатый доспех сопротивления кислоте и огню, пояс силы гиганта (+4).

Завершение приключения

После того, как герои пробились сквозь дебри Кормира, два демиплана, великую битву с порочными эльфами и еще одну - с троллями в доспехах, они оказались один на один с грудой денег, ценностей и магических изделий. Они также столкнулись с проблемами и способами решения таких проблем, что повлияют на будущее вашей кампании. DM может разработать новые приключения, учитывая любую из далее перечисленных тем.

Сокровища

Монеты из сокровищницы весят более 800 фунтов, и без помощи магии для большинства групп транспортировать их будет весьма сложно, если у героев нет *мешков хранения*, что дала им Леди Вэйлан. Если герои проделают более одного путешествия из демиплана Сокровищницы в Гродд, заметно вырастет вероятность того, что гоблины, пожиратель разума, гитианки, гитцераи и любые выжившие группы NPC, добравшиеся до города, также обнаружат сокровища.

Экономика

Если герои следуют соглашению с Леди Вэйлан, они имеют право на 25% сокровищ. Леди Вэйлан не особо интересуется магией или оружием, так что среди них герои могут брать что угодно. Леди Вэйлан берет свои 25% и просит героев доставить остальное в Сюейл и представить его Регенту Алусэйр Обарскир вместе с письмом, в котором Леди Вэйлан объясняет источник этого золотого дна. Регент пускает сокровище на восстановление Кормира от урона, устроенного Налаварой. Конечно, корона также может пожелать вознаградить героев и Леди Вэйлан за их героическую инициативу.

Если хотя бы часть сокровищ будет введена в экономику, это обесценит местную валюту и устроит инфляцию, хотя эффект будет не так велик, поскольку монеты имеют иные характеристики (у них заметно более старая чеканка, и некоторые из людей не принимают их по равной стоимости с современными монетами, хотя коллекционеры возьмут точно). Лучший метод - превратить монеты в более полезную форму, типа торговых брусков (что потребует помощи торговой гильдии или дворянского дома, типа такового Леди Вэйлан).

При столь большом количестве денег на руках у персонажей есть отличная возможность для крупных инвестиций. Они могут потратить время на строительство цитадели, основание храма или школы волшебников или на изготовление магических изделий - то есть избавиться от крупных сумм денег производственными методами, не нарушая местной экономики. Эти задачи наряду с возможной покупкой (или принятием в дар от благодарного регента) земли или титулов Кормира дают героям легкий способ прочно обосноваться в истории Кормира и стать покровителями для нового поколения авантюристов.

Гоблины

Независимо от действий героев, город гоблинов все еще существует и может ударить по Кормиру с любого направления. Сильному лидеру гоблинов может удастся отклонить их от пути ненависти (особенно теперь, когда дракона нет), и могут начаться переговоры о торговле. Однако, если гоблины решат продолжать вражду с Кормиром, для их устранения могут понадобиться военные экспедиции на демиплан или мощная магия для закрытия им доступа к Царствам.

Город, вероятно, на некоторое время охватит суматоха, даже после избрания нового Высокого Консула, Саны. Два генерала-гоблина, Пэйк и Жааф, так и пропали (они могут вернуться в качестве марионеток пожирателя разума). Другие приключенческие группы могут объединиться с одним из генералов и подорвать силу Высокого Консула. Гоблины вполне могут занести в город болезни, к которым у них нет иммунитета, и чума может разорить Гродд, либо они могут принести болезнь в Кормир.

Эльфы

Если кто-либо из эльфов выживет в конфликте, они из ностальгии и ради воссоединения с другими эльфами постараются найти путь из Гродда в Царства. Если они смогут отбросить свою ненависть и найти мир среди других эльфов Фаэруна, то могут прожить оставшиеся годы в мире.

Если эльфы откажутся бросить свою вендетту против людей Кормира, они будут искать эльфов-единомышленников (типа Элдрет Велуутра) и попытаются возобновить старую войну. В этом случае они начнут партизанские атаки на народ Кормира (используя в своих интересах суматоху в стране) и героев в особенности, если смогут их отыскать.

Виансола: Женщина эльф боец 8/волшебник 1/тайный лучник 2; CR 11 Средний гуманоид (эльф); hp 67; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 20; Атака +15/+10 дальнобойная (1d8+2/крит x3 19-20, +2 *длинный лук*), +15/+10 рукопашная (1d8+4 [+1d6 *холод*] крит x2, +2 *длинный меч мороза*); SA Заклинания; Увертливость SQ, экспертиза, эльфийские черты, заклинания; AL CN; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +6, Воля +5; Сила 15, Ловкость 15, Телосложение 11, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 13. Рост: 4' 11".

Навыки и умения: Подъем +8, Ремесло (луки/стрелы) +6, Приручение животного +3, Скрытность +6, Прыжок +11, Слушание +2, Бесшумное движение +2, Поездка +4, Поиск +2, Обнаружение +9, Плавание +4; Увертливость, Экспертиза, Улучшенный Критический (длинный лук), Выстрел в упор, Точный Выстрел, Фокус оружия (длинный лук), Специализация Оружия (длинный лук), Фокус оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Специальные качества: Эльфийские черты: Иммунитет к заклинаниям и эффектам магического сна, +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний или эффектов зачарования, видение при слабом освещении. Зачарование стрелы, наполнение стрелы.



Имущество: Эльфийская кольчуга, кольцо силового щита, +2 длинный лук, 10 +5 стрел, +2 длинный меч мороза, микстура невидимости (3 дозы), микстура лечения серьезных ран, 40 стрел, кованый золотой гребень (1 000 gr), кованое золотое кольцо (1 000 gr).

Подготовленные заклинания (3/2): 0-й - танцующие огни, ошеломление, рука мага; 1-й - сон, истинный удар.

Описание: Виансола - младшая сестра Лорелей Алавары, с коротко подстриженными светло-медовыми волосами и гладкой кожей, несмотря на немалый возраст. Испуганная несправедливостью, сотворенной с Таторилом вторгшимися людьми, она поклялась, что пока дышит - будет помогать сестре в правосудии. Она стала квалифицированным лучником и фехтовальщиком, набрала кое-какие магические навыки и в конечном счете вступила на путь тайного лучника. Она специализировалась на размягчении групп слабых людей несмертельными заклинаниями (увеличенными дальностью ее стрел), что позволяло ей и другим проникать в лагерь и укрепления людей для убийств.

Одиночество и возраст взяли верх над Виансолой. Ожесточенная и пойманная в ловушку вдали от Фаэруна, лишившись сородичей и лелея давнюю ненависть к тем, кто ранил сердце ее сестры, она начала сдавать позиции перед безумием. Большую часть времени она остается нормальной, но раз в несколько дней она начинает считать себя эльфийской принцессой, и это ощущение у нее остается в течение одного-двух дней. Будучи в таком состоянии, она обращается к остальным как к подчиненным и требует к себе отношения как к члену эльфийского королевского дома, а если при этом вступает в бой, то вопит как капризный ребенок, карая противников за недостаток уважения и оскорбление ее королевской персоны. Она отлично осознает то, что ее окружает, свои способности и оснащение, но смотрит на них через призму своего заблуждения.

Лорсан: Мужчина эльф рейнджер 10/боец 1; CR 11; Средний гуманоид (эльф); hp 60+11; Инициатива +9; Скорость 30 фт; AC 21; Атака +19/+14/+9 дальноточная (1d8+3/крит x3 19-20 *длинный лук расстояния* и +1 *острая стрела*), +12/+7/+2 рукопашная (1d8+1/крит 19-20, +1 *длинный меч*); SA Заклинания; SQ Эльфийские черты; AL CN; Спасброски: Стойкость +10, Рефлекс +8, Воля +5; Сила 11, Ловкость 20, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 14, Харизма 13. Рост: 5' 1".

Навыки и умения: Сочувствие Животным +3, Подъем +4, Ремесло (луки/стрелы) +3, Излечение +3, Скрытность +10, Чувство направления +3, Прыжок +0, Слушание +8, Бесшумное движение +5, Поиск +2, Обнаружение +8, Знания дикой местности +6; Дальний Выстрел, Улучшенная Инициатива, Выстрел в упор, Точный Выстрел, Прослеживание, Фокус оружия (длинный лук).

Специальные качества: Эльфийские черты: Иммунитет к заклинаниям и эффектам магического сна, +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний или эффектов зачарования, видение при слабом освещении; одобренный враг (орк +3, человек +2, гоблин +1).

Имущество: +2 длинный лук *расстояния*, 100 +1 *острых стрел*, эльфийская цепная кольчуга, микстура невидимости (3 дозы), шлепанцы восхождения паука, +1 длинный меч, сигнальный рог, серебряный и золотой кулон (950 gr), серебряный пояс с драгоценными камнями (800 gr).

Подготовленные заклинания (0/2/2): 1-й - опутывание, сопротивление элементам; 2-й - животное-посыльный, лечение легких ран.

Описание: Лорсан - друг убитого Таторил и муж Виансолы. Его прекрасные волосы до плеч с возрастом стали почти белыми. Он и его будущая жена вместе присоединились Лорелей и так или иначе сумели найти искру любви в своем бессердечном крестовом походе против всех человеческих мужчин, женщин и детей на их земле. Их свадьба больше походила на принятие военной присяги, чем на традиционную эльфийскую церемонию, и они поклялись оставаться вместе, пока последний человек не будет вышвырнут с эльфийских земель. Лорсан стал похож на лесное привидение, разя ненавистных противников из зеленых крон исчезая после того, как окрасит землю кровью врагов.

Он и Виансола не смогли иметь детей (возможно, это был знак немилости от эльфийских богов за их неустанную месть), и из-за этого через какое-то время стали отдаляться друг от друга. Ожесточенный своим нарушенным браком и лелеющий ненависть в сердце, он взялся вымещать вред на самом себе, чтобы отвлечься ранами от бедствий остальной части своей жизни. Он несен сотни шрамов на руках, ногах, груди и животе. Он столь поглощен причинением боли, что смеется над большинством из полученных ран (эта привычка дала ему среди других эльфов прозвище "смеющийся демон"). Он скрывает от Хифланила свои свежие раны, позволяя союзнику лечить лишь тот урон, что получен в бою.

Келетерил: Мужчина эльф волшебник 11; CR 11; Средний гуманоид (эльф); hp 41; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 21 (с *доспехом мага*); Атака +8 рукопашная (1d4+1/крит 19-20, +1 *кинжал*), +7 дальнее касание (2d4 плюс 2d4 на раунд на 4 раунда, *кислотная стрела Мелфа*); SA Заклинания; SQ Эльфийские черты, заклинания; AL CN; Спасброски: Стойкость +4, Рефлекс +5, Воля +9; Сила 9, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 16, Мудрость 14, Харизма 11. Рост: 5' 1".

Навыки и умения: Алхимия +11, Концентрация +11 (+15 при наложении в защите), Ремесло (ковка доспехов) +8, Ремесло (ковка оружия) +8, Скрытность +17, Знание (аркана) +11, Слушание +2, Бесшумное движение +7, Наблюдение +7, Поиск +2, Обнаружение +2, Колдовство +13; Сварить Зелье,

Боевое колдовство, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Ловкость с Оружием.

Специальные качества: Эльфийские черты: Иммуитет к заклинаниям и эффектам магического сна, +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний или эффектов зачарования, видение при слабом освещении.

Имущество: Кольцо защиты +3, лавандовый камень юн (12 оставшихся уровней заклинания), амулет естественного доспеха +2, жезл замедления (25 зарядов), микстура невидимости (3 дозы), +1 кинжал, свиток каменной кожи (3), плащ эльфоподобных, серебряная брошь с драгоценными камнями (2 100 gr).

Подготовленные заклинания (4/5/5/5/3/2/1): 0-й - обнаружение магии, свет, рука мага, открыть/закрыть; 1-й - зачарование персоны, цветной спрей, доспех мага, магическая ракета, сон; 2-й - выносливость, невидимость, левитация, кислотная стрела Мелфа, защита от стрел, паутина; 3-й - полет, острый край, сепия-символ змеи, вонючее облако, вызов монстра III; 4-й - ледяной шторм, улучшенная невидимость, густой туман; 5-й - любопытные глаза, вызов монстра V; 6-й - массовое предложение.

Описание: Келетерил - старший брат Таторила. Потрясенный зверским преступлением, сотворенным с его братом, он заговорил со старшими эльфами области о том, что оследует что-либо предпринять против людей. После отказа старших к нему подошла Лорелей, пожелавшая помочь ему. Считая войну единственным вариантом, он согласился. Затем он обеспечил магическую мощь и изделия маленькой банде эльфов, желавших бороться с людьми. Он - единственный из здешних эльфов, у которого виден возраст, выглядит он как человек средних лет, с русыми волосами и светло-серыми глазами. Келетерил в ответе за выживание свое и своих товарищей в этом месте, несмотря на годы, которые оставили бы груды костей даже от эльфа; у него есть заклинание сепия-символ змеи, позволяющее на месяц приостановить чью-либо жизнедеятельность. Обычно в таком состоянии находится половина из эльфов, но после выхода Налавары он решил оставить при делах всех, пока ситуация снаружи не стабилизируется.

Келетерил за свою жизнь сделал много ужасных вещей - от убийства во сне человеческих семейств до исследования сильной магии, которой избегают все эльфы, кроме - и далеко не только это. Пойманный в течение сотен лет в пространстве менее двух миль в поперечнике, он часто чувствует, что потратил впустую много лет, предоставленных ему богами. В то же самое время он считает, что его действия оправданны. Однако, его личные демоны вины и раскаяния иногда берут верх, и он проводит дни в недвижимом состоянии, уходя в себя гораздо глубже, чем при обычной эльфийской медитации, недостижимый любим, кого он считает частью своей противоестественно долгой жизни. В такие моменты до него нельзя достучаться обычными методами и он не может услышать посетителей, независимо от того, насколько громко они шумят рядом с его каменной башней.

Эшенесра: Женщина эльф жулик 4/рейнджер 2/убийца 5; CR 11; Средний гуманоид (эльф); hp 52; Инициатива +5 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 20; Атака +12/7 рукопашная (1d4+1/крит 19-20, +1 кинжал, губитель людей)* и +12 рукопашная (1d4+1/крит 19-20, +1 кинжал); SA Смертельная атака, атака крадучись +5d6, яд; SQ Эльфийские черты, уклонение, странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +13, Воля +5; Сила 10, Ловкость 20, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 11. Рост: 5'.

Навыки и умения: Блеф +7, Подъем +12, Маскировка +7, Скрытность +19, Прыжок +12, Слушание +2, Бесшумное движение +19, Поиск +2, Обнаружение +17, Плавание +7, Кувырок +17, Использование Магического Устройства +5, Использование Веревки +9, Знание дикой местности +5; Увертливость, Мобильность, Ловкость с Оружием (кинжал), Фокус оружия (кинжал).

Специальные качества: Эльфийские черты: Иммуитет к заклинаниям и эффектам магического сна, +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний или эффектов зачарования, видение при слабом освещении. Одобренный враг (человек +1).

Имущество: наручи доспеха +3, кольцо защиты +2, +1 кинжал губитель людей, +1 кинжал, микстура лечения серьезных ран, микстура невидимости (3 дозы), яд виверна (1 доза), яд гигантской осы (3 дозы), ожерелье из слоновой кости (150 gr).

Подготовленные заклинания (0/2/1): 1-й - затенение, подъем паука; 2-й - проход без следа.

Описание: Эшенесра - сестра-близнец Таторила. Их рождение было сюрпризом и благословением для семьи, и пара была неразделима, пока они росли. У Эшен светло-рыжие волосы, подстриженные выше плеч, хотя они настолько прекрасны и легко, что вьются вокруг головы, словно облако. Поглощенная ненавистью к убийцам своего брата, она вычеркнула себя из жизни и начала убивать людей, не ожидая решения эльфийского совета. Когда она обнаружила, что Лорелей тоже полна подобных чувств, они стали союзниками. Без ненависти, идущей от Эшен, Лорелей, возможно, преодолела бы свою печаль и простила бы убийцам смерть своего суженого, таким образом избежав столетнего наследия войны и заточения.

Эшен так и остается кровожадной убийцей людей. Когда она знает, что орядом люди, ее можно рассматривать как смертоносного маньяка, и иногда у нее появляются периоды вздымающейся нестабильности даже по отношению к компаньонам-эльфам. Из-за этого Келетерил сдерживает ее чаще, чем других, и потому возраст ее немного меньше, чем у остальной части группы. Остальная часть

группы обычно избегает ее (даже ее брат Хифланил), что способствует ее изоляции и общему враждебному настрою.

Хифланил: Мужчина эльф клерик 11; CR 11; Средний гуманоид (эльф); hp 65; Инициатива +3 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 26 (со щитом веры); Атака +9/+4 рукопашная (1d8+1/19-20/x2 крит, +1 длинный меч), +12/+7 дальнобойная (1d8+1/x3 крит, +1 длинный лук); SA Заклинания, изгнание нежити; SQ Невидимость, заклинания; AL CN; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +7, Воля +11; Сила 11, Ловкость 16, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 14. Рост: 5' 1".

Навыки и умения: Подъем +0, Концентрация +8, Излечение +10, Прыжок +0, Знание (аркана) +7, Знание (религия) +3, Слушание +8, Поиск +5, Говорить на Языке (старый Кормирский), Колдовство +6, Обнаружение +7, Использование Вербки +5; Сварить Зелье, Увертливость, Мобильность, Фокус оружия (длинный меч).

Специальные качества: Эльфийские черты: Иммуитет к заклинаниям и эффектам магического сна, +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний или эффектов зачарования, видение при слабом освещении,

Имущество: Эльфийская цепная кольчуга, жезл лечения серьезных ран (25 зарядов), микстура невидимости (3 дозы), кольцо невидимости, амулет естественного доспеха +2, +1 длинный меч, +1 длинный лук, ботинки эльфоподобных, +1 плащ сопротивления +1, 40 стрел, кованный золотой браслет (1 000 gr), серебряное кольцо с драгоценными камнями (900 gr).

Божество: Шевараш. **Домены:** Сила, Война.

Подготовленные заклинания (6/7/6/6/4/3/2): 0-й - создать воду, обнаружение магии, обнаружение яда, свет, исправление, очистить еду и питье; 1-й - наблюдение смерти, божественное покровительство, вынести элементы, затеняющая мгла, случайное действие, санктуарий, щит веры; 2-й - сила быка, удержание персоны, меньшее восстановление, тишина, задержка яда, духовное оружие; 3-й - дарение проклятия, рассеивание магии, магическое одеяние, молитва, иссушающий свет, вызов монстра III; 4-й - распускание, божественная мощь, гигантские паразиты, великое магическое оружие; 5-й - великая команда, праведная мощь, убить живое; 6-й - барьер клинков, излечение.

Описание: Хифланил - младший брат Таторила. Он только что закончил первый год обучения в качестве клерика Кореллона Ларетиана, когда услышал новость о смерти своего брата. Поколебленный, он решил, что его вера в Защитника не смогла поддержать его в нужный момент, и он обратился к Шеварашу, эльфийскому богу мести и военных походов. Хифланил присоединился к Лорелей и остальным, чувствуя себя комфортнее всего среди тех, кто разделяет его печаль и ярость. Его ролью была помощь боевым членам группы, незримое излечение их или усиление их заклинаниями. Он - мрачнолицый эльф с растрепанными каштановыми волосами.

Скрытый характер Хифланила стал превалировать после того, как эльфы попались в ловушку этого тюремного плана. Он часто впадает в паранойю, паранойю, полагая, что всё так или иначе является частью заговора с целью убить его. В такие моменты он остается скрытым своим *кольцом невидимости*, еженощно отдыхая высоко на деревьях. Если он встретит кого-либо в такой момент, он скорее всего сбежит, а затем повернется и будет преследовать тех, кто его побеспокоил, ударяя издали заклинаниями или стрелами, а затем незримо отступая.



Приложение

Гоблин, Гроддский

Маленький нуманоид (гоблиноид)

Hit Dice: 1d8 (4 hp)

Инициатива: +1 (Ловкость)

Скорость: 30 фт.

АС: 17 (+1 размер, +1 Ловкость, +5 *нагрудник*)

Атаки: короткий меч +1 рукопашная; дротик +3 дальнобойная

Урон: короткий меч 1d6-1; копье 1d6-1

Специальные качества: Теневое родство

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +1, Воля +0

Способности: Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8

Навыки: Скрытность +3, Слушание +3, Бесшумное движение +4, Обнаружение +3

Умения: Настороженность

Климат/Ландшафт: Кормир или Город Гродд

Организация: Разведчики (1d4+1 плюс лидер), банда (4d6 плюс лидеры), налетчики (4d6 плюс лидеры), военная банда (6d6x4 плюс лидеры) или батальон (4d10x10 плюс лидер)

Оценка вызова: 1/4

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Продвижение: По классу персонажа

Гоблины Гродда - ответвление гоблинов, когда-то населявших земли, ныне известные как Кормир. Пойманные на демиплане, где жил дракон Налавара, они были наставлены драконом на цивилизованный путь и построили великий город Гродд. Обученные ненавидеть народ Кормира, гоблины Гродда хотят забрать всю эту землю себе. Отчасти зараженные своей близостью с Планом Тени, они имеют доступ к необычным заклинаниям и создают изделия, несколько отличающиеся от тех, что есть на Фаэруне. Они инстинктивно знают, где находятся проходы в их одной город, и могут легко проходить в него и обратно.

Гоблины Гродда поверхностно похожи на других гоблинов Царств, с учетом того, что и них желтовато-зеленая кожа, светло-голубые глаза и однополая внешность, различаемая только по голосу. У них равенство полов; несколько генералов города - женщины.

Гоблины Гродда говорят на исковерканной форме Древнего Эльфийского (приобретенного за время рабства у дракона).

Бой

Гоблины Гродда разработали эффективную военную тактику, но когда их численность низка или мораль поколеблена, они обычно становятся свирепыми, подлыми бойцами, как и их родичи. Гоблины Гродда все еще любят засады, высокое преимущество и другую тактику гоблинов, но исполняют это весьма сообразительно.

Они носят железные нагрудники (до серьезной войны с Кормиром те, кто победнее, носили бронзовые нагрудники, но выжившие разграбили тела своих товарищей на предмет хороших доспехов) и вооружены железным оружием типа коротких мечей и дротиков. Некоторый меняют дротики на короткие луки.

Теневое родство: Гоблинам Гродда не вредит касание существ, называемых тенями. Кроме того, адепт может упрекать или командовать тенями, как будто он клерик.

Персонажи-гоблины Гродда

Типичный гоблин Гродда на военной службе - воин 1-го уровня. Исключительные индивидуумы (типа лидеров и адептов) имеют уровни бойца, жулика или адепта, а не воина. Небоевые персонажи используют статистику из *Руководства Монстров*.

Навыки

Гоблины Гродда получают +4 по проверкам Бесшумного движения.

Общество гоблинов

У гоблинов Гродда милитократия, при которой самые способные военные лидеры управляют большими группами. Адепты обычно очень хорошо осведомлены и уважаемы в качестве вожakov. Городом управляет Высокий Консул - единственный гоблин, избранный генералами легионов (один голос на сто гоблинов).

легиона). Гоблины служили дракону Налаваре и уважали его, храня древние обязательства перед существом, которого они называют “Железный” - возможно, это аспект одного из богов гоблинов (и вероятный источник божественной силы адептов, несмотря на заразу Плана Тени). Того, кто носит великую железную корону, хранящуюся в великом дворце в городе, считают голосом или проявлением Железного, и ему повинуются как величайшему генералу (корона в настоящее время находится у Вандердагаста, Кормирского Королевского Волшебника, но гоблины больше не признают его своим правителем).

В отличие от обычных гоблинов, гоблины Гродда живут в общественных домах или квартирах (распределяемых по их размеру) и верны тем же цивилизованным принципам, которые характерны для большинства современных наций (приватность, частная собственность и так далее). Они выжили на своем демиплане, охотясь как на обычных животных, которые сумели найти путь в это царство, так и на более странных сохданий, скрывающихся в демипланарной тюрьме Гродда. У них нет рабов, но они не против захватить их, если представится возможность. Их хаотичный характер был умерен за столетия рабства и обучения жизни под лапой дракона.

В свое время было по крайней мере десять великих легионов по тысяче солдат-гоблинов в каждом. После их битв с Кормиром большинство их полегло, и они вынуждены действовать меньшими (но все равно существенными) группами.

Если они живут не в своем великом городе, то обычно строят простые убежища из камней и земли, хотя они приличные строители, если у них достаточно времени, и заботятся о чистоте своего жилья.

Группы гоблинов

В этом разделе дана игровая статистика для группировок гоблинов, с которыми чаще всего можно столкнуться. В начале указаны статистические данные для отдельных типов гоблинов, а далее - ряд готовых группировок с оценкой вызова, тактикой и сокровищами (перечисленные сокровища разделены между всей группой гоблинов). Если ни одна из указанных групп не соответствует уровню вызова для героев, удвойте число гоблинов в каждой группе для увеличения CR вдвое. Обратите внимание, что любые магические изделия, которые несет группа, используются самими гоблинами.

Разведчик: Гоблин жулик 3; CR 3; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 13; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 15; Атака +1 рукопашная (1d6-1/крит 19-20, короткий меч), +4 дальнобойная (1d4, праща); SA атака крадучись +2d6; SQ Уклонение, теневое родство, странная увертливость; AL NE; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +5, Воля +1; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +8, Слушание +8, Бесшумное движение +12, Обнаружение +8; Настороженность, Увертливость.

Крадитеся: Гоблин жулик 6; CR 6; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 23; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 15; Атака +3 рукопашная (1d6-1/крит 19-20, короткий меч), +6 дальнобойная (1d4, праща); SA атака крадучись +3d6; SQ Уклонение, теневое родство, странная увертливость; AL NE; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +7, Воля +2; Сила 8, Ловкость 15, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +11, Слушание +11, Бесшумное движение +15, Обнаружение +11; Настороженность, Увертливость, Мобильность.

Головорез: Гоблин жулик 9; CR 9; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 34; Инициатива +3 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 15; Атака +5/+0 рукопашная (1d6-1/крит 19-20, короткий меч), +9/+4 дальнобойная (1d4, праща); SA атака крадучись +5d6; SQ Уклонение, теневое родство, странная увертливость; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +9, Воля +3; Сила 8, Ловкость 16, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8; AL NE.

Навыки и умения: Скрытность +15, Слушание +14, Бесшумное движение +19, Обнаружение +14; Настороженность, Увертливость, Мобильность, Быстрая Атака.

Солдат: Гоблин воин 1; CR 1; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 10; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 20 фт; AC 17; Атака +1 рукопашная (1d6-1/крит 19-20, короткий меч), +3 дальнобойная (1d4, праща); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +1, Воля +0; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +3, Слушание +4, Бесшумное движение +3, Обнаружение +2; Настороженность.

Сержант: Гоблин боец 3; CR 3; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 24; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 20 фт; AC 17; Атака +4 рукопашная (1d6/крит 19-20, короткий меч), +4 дальнобойная (1d4, праща); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +2, Воля +1; Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +3, Слушание +4, Бесшумное движение +3, Обнаружение +3; Настороженность, Великая Стойкость, Силовая атака, Фокус оружия (короткий меч).

Лейтенант: Гоблин боец 6; CR 6; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 43; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 20 фт; AC 17; Атака +7/+2 рукопашная (1d6+2/крит 19-20, короткий меч), +8/+3 дальнобойная (1d4, праща); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +6, Воля +2; Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +4, Слушание +4, Бесшумное движение +3, Обнаружение +4; Настороженность, Раскол, Великая Стойкость, Молниеносные рефлексы, Силовая атака, Фокус оружия (короткий меч), Специализация Оружия (короткий меч).

Капитан: Гоблин боец 9; CR 9; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 63; Инициатива +6 (+2 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 20 фт; AC 17; Атака +10/+5 рукопашная (1d6+2/крит 19-20, короткий меч), +11/+6 дальнобойная (1d4, праща); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +7, Воля +5; Сила 11, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +4, Слушание +4, Бесшумное движение +3, Обнаружение +5; Настороженность, Раскол, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Молниеносные рефлексы, Силовая атака, Фокус оружия (короткий меч), Специализация Оружия (короткий меч).

Генерал: Гоблин боец 10; CR 10; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 79; Инициатива +6 (+2 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 20 фт; AC 17; Атака +11/+6 рукопашная (1d6+2/крит 19-20, короткий меч), +12/+7 дальнобойная (1d4, праща); SQ Теневое родство; AL NE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +7, Воля +5; Сила 11, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 13, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +4, Слушание +5, Бесшумное движение +3, Обнаружение +6; Настороженность, Раскол, Боевые рефлексы, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Молниеносные рефлексы, Силовая атака, Фокус оружия (короткий меч), Специализация Оружия (короткий меч).

Молодой адепт: Гоблин адепт 1; CR 1; Маленький гуманоид; hp 6; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 14; Атака +0 рукопашная (1d6, легкая булава), +1 дальнобойная (1d4, праща); SA Заклинания; SQ Теневое родство, заклинания; AL NE; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +1, Воля +2; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 11.

Навыки и умения: Концентрация +2, Знание (религия) +4, Бесшумное движение +5, Колдовство +2; Настороженность.

Подготовленные заклинания (3/2): 0-й - лечение незначительных ран, руководство (2); 1-й - лечение легких ран, сеть теней.

Незначительный адепт: Гоблин адепт 3; CR 3; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 13; Инициатива +1 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 14; Атака +1 рукопашная (1d6-1, легкая булава), +2 дальнобойная (1d4, праща); SA Заклинания; SQ Теневое родство, заклинания; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +2, Воля +3; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 11; AL NE.

Навыки и умения: Концентрация +4, Знание (религия) +4, Бесшумное движение +6, Колдовство +2;

Умения: Настороженность, умение создания изделия (Сварить Зелье или Создание Чудесного Предмета).

Подготовленные заклинания (3/3): 0-й - лечение незначительных ран, руководство (2); 1-й - причинить устрашение, лечение легких ран, сеть теней.

Меньший адепт: Гоблин адепт 5; CR 5; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 22; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 14; Атака +2 рукопашная (1d6-1, легкая булава), +4 дальнобойная (1d4, праща); SA Заклинания; SQ Теневое родство, заклинания; AL NE; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +3, Воля +4; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 11.

Навыки и умения: Концентрация +6, Знание (религия) +4, Бесшумное движение +8, Колдовство +2; Настороженность, умение создания изделия (Сварить Зелье, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Жезла или Создание Чудесного Предмета).

Подготовленные заклинания (3/3/1): 0-й - лечение незначительных ран, руководство (2); 1-й - причинить устрашение, лечение легких ран, сеть теней; 2-й - когти тьмы.

Адепт: Гоблин адепт 7; CR 7; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 31; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 30 фт; AC 14; Атака +3 рукопашная (1d6-1, легкая булава), +5 дальнобойная (1d4, праща); SA Заклинания; SQ Теневое родство, заклинания; AL NE; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +5; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 11, Интеллект 11, Мудрость 13, Харизма 11.

Навыки и умения: Концентрация +8, Знание (религия) +6, Бесшумное движение +8, Колдовство +2; Настороженность, умение создания изделия (Сварить Зелье, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Жезла или Создание Чудесного Предмета).

Подготовленные заклинания (3/4/2): 0-й - лечение незначительных ран, руководство (2); 1-й - причинить устрашение, лечение легких ран, сеть теней, затенение; 2-й - когти тьмы, теневой спрей.

Высокий адепт: Гоблин адепт 9; CR 9; Маленький гуманоид (гоблиноид); hp 40; Инициатива +2 (Ловкость); Скорость 20 фт; AC 15; Атаки: +4 рукопашная (1d6-1, легкая булава), +6 дальнобойная (1d4, праща); SA Заклинания; SQ Теневое родство, заклинания; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +5, Воля +10; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 11, Интеллект 12, Мудрость 14, Харизма 12.

Навыки и умения: Концентрация +10, Знание (религия) +9, Бесшумное движение +4, Колдовство +5; Настороженность, умение создания изделия (Сварить Зелье, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Жезла или Создание Чудесного Предмета), Железная Воля.

Подготовленные заклинания (3/4/3/1): 0-й - лечение незначительных ран (2), руководство; 1-й - причинить устрашение, лечение легких ран, сеть теней, затенение; 2-й - когти тьмы, лечения умеренных ран, теневой спрей; 3-й - заряд молнии.

Партия разведчиков

Существа: 1 разведчик, 2 солдата.

Тактика: Солдаты метают дротики перед тем, как вступить в рукопашную, в то время как разведчик делает попытку замкнуть и сделать атаку крадучись.

Сокровище. 3d4 gp, 10d6 sp, 10d10 cp; 10% партий разведчиков имеет одно из следующих незначительных изделий (случайный выбор): микстура прыжка, микстура лечения легких ран, микстура видения, +1 короткий меч, амулет естественного доспеха +1 или шлепанцы подъема паука.

Банда

Существа: 1 сержант, 1 разведчик, 1 незначительный адепт, 12 рядовых.

Тактика: Заклинатели накладывают полезные заклинания на других гоблинов, солдаты метают дротики перед тем, как вступить в рукопашную, разведчик делает попытку замкнуть и сделать атаку крадучись, сержант атакует любого, кто ему не нравится.

Сокровище. 3d4x6 gp, 10d6x6 sp, 10d10x6 cp; 40% банд имеет одно из следующих незначительных изделий (случайный выбор): микстура лечения легких ран, микстура задержки яда, +1 короткий меч, +1 дротик, амулет естественного доспеха +1.

Налетчики

Существа: 1 лейтенант, 1 крадущийся, 1 меньший адепт, 1 незначительный адепт, 18 солдат.

Тактика: Солдаты и лейтенант нападают после того, как заклинатель усилит их заклинаниями. Крадущийся пытается делать атаки крадучись, адепты атакуют заклинаниями.

Сокровище. 3d4x10 gp, 10d6x10 sp, 10d10x10 cp; каждая группа налетчиков имеет одно из следующих незначительных изделий (случайный выбор) и 10% шанс иметь второе: 2 микстуры лечения легких ран, микстура невидимости, микстура задержки яда, микстура подъема паука, микстура пятна, +1 короткий меч, +1 дротик, амулет естественного доспеха +1, плащ сопротивления +1 или веревка восхождения.

Военная банда

Существа: 1 капитан, 2 лейтенанта, 3 крадущихся, 1 меньший адепт, 3 малых адепта, 70 солдат.

Тактика: Солдаты делятся на два или три крыла, чтобы окружить и охватить меньшие группы врагов (атакуя выставленными дротиками, а вблизи - короткими мечами), в то время как заклинатели атакуют заклинаниями, по мере надобности помогая павшим.

Сокровище. 2d4x30 gp, 5d6x50 sp, 10d10x25 cp; каждая военная банда имеет два из следующих незначительных изделий (случайный выбор): 3 микстуры лечения легких ран, микстура лечения умеренных ран, микстура задержки яда, микстура подъема паука, микстура пятна, +1 короткий меч, +1 дротик, +2 короткий меч, амулет естественного доспеха +1, веревка восхождения, перчатки силы огра, каменный бальзам.

Батальон

Существа: 1 капитан, 5 лейтенантов, 1 головорез, 3 крадущихся, 3 разведчика, 1 адепт, 2 меньших адепта, 5 малых адептов, 200 солдат.

Тактика: Солдаты делятся на пять крыльев (каждая во главе с лейтенантом), чтобы поразить защитников волнами. Заклинатели поддерживают каждое из крыльев, а головорезы, крадущиеся и разведчики используют высокое число союзников для замыкания и атак крадучись.

Сокровище. 2d4x100 gp, 3d8x100 sp, 10d6x100 cp; каждый батальон имеет два из следующих незначительных изделий (случайный выбор) и 60% шанс третьего: 5 микстур лечения легких ран, 2 микстуры лечения умеренных ран, микстура лечения серьезных ран, 2 микстуры задержки яда, микстура пятна, +2 короткий меч, амулет естественного доспеха +2, ожерелье огненных шаров (тип 3), ложка Мерлинда, капюшон Монтебанка.

Персонал храма

Существа: 1 высокий адепт, 1 адепт, 2 меньших адепта, 6 малых адептов, 12 молодых адептов.

Тактика: Более слабые гоблины защищают более мощных, атакуя противников оружием и заклинаниями, чтобы дать лидерам возможность использовать самую мощную магию.

Сокровище. 3d4x6 gr, 10d6x6 sp, 10d10x6 cp; среди гоблинов разделены три из следующих изделий (случайный выбор): 3 микстуры лечения легких ран, 2 микстуры лечения умеренных ран, 1 микстура задержки яда, амулет естественного доспеха +2, жезл горящих рук (10 зарядов), жезл команды (10 зарядов), жезл теневого спрея (20 зарядов), жезл духовного оружия (10 зарядов), плащ сопротивления +2 или маска череп.

Гарнизон наблюдательной башни

Существа: 1 капитан, 2 лейтенанта, 7 сержантов, 20 солдат-гоблинов. Все имеют короткие луки (считайте, что у лидеров есть умения Фокус оружия и Специализация Оружия для короткого лука).

Тактика: Они предпочитают использовать свои луки и продолжают кружиться и отступать от противников, максимально долго избегая рукопашного боя.

Сокровище. Наблюдательная башня имеет сокровища того же типа, как и банда, за исключением того, что любое магическое оружие - магические луки.

Генерал и телохранители

Существа: 1 генерал, 1 капитан, 3 лейтенанта

Тактика: Будучи превзойдены численностью или мощью, капитан и лейтенанты набрасываются на нападавших, чтобы позволить генералу сбежать и позвать на помощь. Если силы кажутся равными или виден перевес в пользу гоблинов, генерал бьет рядом с охранниками.

Сокровище. 3d4x10 gr, 10d6x10 sp, 10d10x10 cp; у каждой из групп охранников есть два из следующих незначительных изделий (случайный выбор): 2 микстуры лечения умеренных ран, микстура лечения серьезных ран, микстура невидимости, +2 короткий меч, +2 дротик, амулет естественного доспеха +2, плащ сопротивления +2. Кроме того, у каждого из генералов есть специфический набор магических изделий:

- Гоф (мужчина): +3 короткий меч, амулет естественного доспеха +4; его войска носят шлемы с плюмажами.
- Жааф (женщина): +2 защищающий короткий меч (18 310 gr), плащ арахнида; ее войска носят украшенные шипованные нарукавники.
- Пэйк (женщина): +1 нагрудник, 3 дротика молнии; ее войска носят островерхие шлемы.
- Рорд (мужчина): +1 нагрудник тихих шагов (4 350 gr), плащ харизмы; у его войск высокие воротники.
- Сана (женщина): +2 нагрудник сопротивления молнии (25 350 gr), черная клетка Хагулрима (см. "Магические изделия"); ее войска носят крылатые шлемы.
- Урм (женщина): +3 короткий меч ледяного взрыва (50 310 gr), кольцо отклонения +1; ее войска носят рогатые шлемы.
- Йосо (мужчина): +1 короткий меч, глаза погибели; его войска носят округленные шлемы.

Список заклинаний адепта Гродда

Адепты Гродда работают в точности подобно классу адепт из *Руководства Ведущего*, помимо их списка заклинаний. У них нет некоторых заклинаний из списка адепта в *РВд*, но есть несколько дополнительных заклинаний из *Руководства Игрока* (они подчеркнуты) и несколько новых заклинаний, перечисленных среди Новых Заклинаний на стр.93 (эти заклинания обозначены звездочкой).

0-й уровень

создать воду

лечение незначительных ран

обнаружение магии

звук привидения

руководство

свет

исправление

очистить еду и питье

читать магию

1-й уровень

благословение

горящие руки
причинить устрашение
команда
постигать языки
лечение легких ран
темнота
обнаружение хаоса
обнаружение зла
обнаружение добра
обнаружение закона
сеть теней *
затенение
защита от хаоса
защита от зла
защита от добра
защита от закона
тенивая маска *
сон

2-й уровень

помощь
слепота/глухота
кошачья грация
скандирование
когти тьмы *
лечение умеренных ран
темнота
задержка яда
обнаружение невидимости
выносливость
невидимость
зеркальное изображение
сопротивление огню/холоду
тенивой спрей *
духовное оружие
сила
паутина

3-й уровень

оживление мертвого
дарение проклятия
непрерывная темнота
непрерывный свет
лечение болезни
лечение серьезных ран
заряд молнии
нейтрализация яда
скаун-фантом
удаление проклятия
языки

4-й уровень

лечение критических ран
дверь измерений
малое создание
призрачный убийца
полиморф другой
полиморф себя
восстановление
тенивое призывание
тенивой колодец *
каменная кожа
стена огня

5-й уровень

сломать зачарование

полутеневое призывание

излечение

меньший железный страж *

главное создание

поднять мертвого

теневое воплощение

истинное видение

стена камня

Компания Доксона

Доксон: Мужчина человек жулик 5/боец 1/убийца 3; CR 9; Средний гуманоид (человек); hp 54; Инициатива +7 (+3 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 30 фт; AC 18; Атака +8/+3 рукопашная (1d6+1/крит 19-20, меч тонкости, короткий меч) или +11/+6 атака крадучись (1d6+4 [+5d6], меч тонкости), +8/+3 дальнбойная (1d8/крит 19-20, легкий арбалет); SA Смертельная атака, яд, атака крадучись +5d6, заклинания; SQ Уклонение, странная увертливость; AL NE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +10, Воля +3; Сила 11, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 15, Мудрость 13, Харизма 17; Рост: 5' 10".

Навыки и умения: Блеф +11, Подъем +12, Дипломатия +11, Маскировка +9, Скрытность +15, Запугивание +9, Прыжок +9, Слушание +9, Бесшумное движение +15, Открывание Замка +11, Поездка +4, Обнаружение +12, Плавание +4, Кувырок +11; Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Быстрая Атака, Фокус оружия (короткий меч), Специализация Оружия (короткий меч).

Имущество: Меч тонкости, +3 кожаный доспех, 2 микстуры лечения серьезных ран, +1 легкий арбалет, 10 зарядов, яд черной змеи (3), 75 gr, 31 sp, драгоценные камни: 100 gr (x3).

Подготовленные заклинания (0/2/1): 1-й - изменить себя, подъем паука; 2-й - забвение.

Описание: Доксон - очень умный, привлекательный и харизматичный рыжеволосый человек двадцати лет. Будучи связан с Теневыми Ворами, он часто исчезает на многие месяцы (а также может иметь доступ к магии телепорт или врата), при этом его текущие компаньоны никак не связаны с этой группой. У него склонность к человеческим женщинам со светлым цветом лица. Доксон - великодушный лидер и выслушивает мнения своих работников, хотя и не обязательно доверяет им.

Тактика: Доксон предпочитает наблюдать за противником, а затем сделать смертельную атаку, отступая после нанесения удара. Будучи втянут в открытый бой, он использует свой навык Блефа для маневров.

Шрен: Женщина человек клерик 9; CR 9; Средний гуманоид (человек); hp 62; Инициатива +1; Скорость 30 фт; AC 21; Атака +7/+2 рукопашная (1d8+1/крит 19-20, +1 длинный меч); SA Командование нежитью, заклинания; SQ Сопротивление огню, заклинания; AL NE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +1, Воля +11; Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 15. Рост: 5' 6".

Навыки и умения: Блеф +4, Концентрация +5, Дипломатия +6, Излечение +5, Запугивание +4, Знание (религия) +3, Слушание +5, Поездка +3, Чувство мотива +5, Колдовство +2, Обнаружение +5; Боевое колдовство, Увертливость, Великая Стойкость, Железная Воля.

Имущество: +2 цепная рубашка, +1 длинный меч, кольцо сопротивления огню (малое), брошь щита (49 оставшихся пунктов), большой стальной щит, 82 gr, 60 sp, драгоценные камни: 50 gr (x4).

Божество: Циррик. **Домены:** Разрушение, Тирания.

Подготовленные заклинания (5/6/5/4/2): 0-й - лечение незначительных ран, обнаружение магии, свет, очистить еду и питье, сопротивление; 1-й - лечение легких ран (2), изменить себя, наблюдение смерти, затеняющая мгла, санктуарий; 2-й - лечение умеренных ран, смертельный набат, задержка яда, обнаружение ловушек, невидимость; 3-й - инфекция, лечение серьезных ран, нахождение объекта, говорить с мертвым; 4-й - замешательство, лечение критических ран, предсказание, статус; 5-й - круг погибели, лечащий круг.

Описание: Шрен - привлекательная женщина среднего роста с длинными темными волосами и блестящими темными глазами. Она холодна, жестока и любит обманывать и манипулировать другими. Доксон выбрал ее, чтобы обеспечить своей группе лечение и маскировку. Она считает это работой и ничуть не больше; у нее нет эмоциональной привязанности к кому-либо из компаньонов или к миссии в целом, хотя она действительно с нетерпением ждет шанса забрать свою долю сокровищ.

Тактика: Шрен безразлична к бою и заботится лишь о том, чтобы избежать урона, используя заклинания, чтобы калечить нападавших, со стороны которых она чувствует особую угрозу. Доксон требует, чтобы она держала лечащие заклинания на каждом из уровней.

Коулам: Мужчина человек волшебник 9; CR 9; Средний гуманоид (человек); hp 24; Инициатива +3; Скорость 30 фт; AC 17; Атака +4 рукопашная (1d4/крит 19-20), +7 дальнбойная (1d4/19-20/x2 крит,

кинжал); SA Заклинания, жезлы; SQ Заклинания; AL NE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +8, Воля +6; Сила 10, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 17, Мудрость 11, Харизма 11. Рост: 5' 4".

Имущество: Кольцо отклонения +2, амулет естественного доспеха +2, мазь Кеогтома (5 использований), жезл шокирующей хватки (40 зарядов), жезл зарядов молнии (10 зарядов), свиток (распускание, улучшенная невидимость, сфера невидимости, стена силы), книга заклинаний, 11 pp, 36 gr, 24 sp, драгоценные камни: 50 gr (x2), 100 gr (x2).

Навыки и умения: Подъем +4, Концентрация +12, Искусство Побега +6, Скрытность +11, Знание (аркана) +12, Колдовство +12; Боевое колдовство, Увертливость, Великая Стойкость, Молниеносные рефлексы, Ускорение Заклинания, Бег, Написание Свитка.

Подготовленные заклинания (4/5/5/4/2/1): 0-й - обнаружение магии (3), открыть/закрыть; 1-й - изменить себя, зачарование персоны, постигать языки, быстрое отступление, щит; 2-й - изменение себя, пятно, темновидение (2), удар; 3-й - рассеивание магии, смещение, полет, языки; 4-й - дверь измерений, малая сфера неуязвимости; 5-й - стена силы.

Описание: Коулам - раздражительный маленький человек со взъерошенными короткими светлыми волосами, узким лицом и тонкими усиками. Он заискивает перед теми, кто сильнее, но он остается хвастуном перед подчиненными. Доксон нанял его, чтобы обеспечить команде скрытность и магическую ударную мощь. Он служит Доксону за деньги и потому, что этот человек ужасает его настолько, что он дрожит от одной лишь мысли о том, чтобы сбежать и потом попасться. Тем не менее, он надеется найти сокровище самостоятельно, взять что-то себе, и лишь потом сообщить о его местоположении боссу для "справедливого" дележа.

Тактика: Коулам либо взрывает своих противников самыми разрушительными заклинаниями, либо (если он считает, что противник одерживает верх) сосредотачивается на защитной магии, атакует с расстояния и отступает, если думает, что будет ранен.

Дайрик: Мужчина человек боец 9; CR 9; Средний гуманоид (человек); hp 81; Инициатива +2; Скорость 20 фт; AC 24; Атака +15/+10 рукопашная (1d8+6/крит 17-20, +2 длинный меч), +11/+6 дальнобойная (1d8/крит 19-20, легкий арбалет); AL LE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +7, Воля +3; Сила 17, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 11, Мудрость 11, Харизма 10. Рост: 5' 11".

Навыки и умения: Слушание +6, Поездка +4, Обнаружение +7, Плавание +4; Настороженность, Раскол, Боевые рефлексы, Великий Раскол, Великая Стойкость, Улучшенный Критический (длинный меч), Молниеносные рефлексы, Силовая атака, Фокус оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Имущество: +3 цепная кольчуга, +2 большой стальной щит, +2 длинный меч, легкий арбалет, 20 зарядов, 3 pp, 35 gr и 60 sp.

Описание: Дайрик - высокий, мрачный блондин, носящий черную одежду и изодранный черный капюшон или робу. Он редко говорит, но обычно глубоко задумчив и поглаживает свою светлую бородку. Доксон нанял этого наемника за его навыки с оружием и твердую лояльность своему текущему нанимателю (чем воин очень гордится).

Тактика: Приближаясь, он обычно стреляет из арбалета, а затем бьется длинным мечом, используя Силовую атаку против противников, которых легко может поразить.

Магические изделия

Черная Клетка Хагулрима: Эта клетка из прекрасного черного железа может вмещать двух Средних существ или до трех Маленьких. В разобранном виде она помещается в рюкзак. Когда черная клетка содержит разумное существо (Интеллект 5 или выше), закрыта дверь и сказано командное слово, все внутри нее переносят эффект заклинания *расслабленность*. Если кто-либо проваливает спасбросок, клетка испускает конус черной энергии (эквивалентный красному лучу из заклинания *призматический спрей*, за исключением того, что наносит 1d6 урона на каждый отрицательный уровень, причиненный пленникам, максимум 15d6) в направлении на выбор пользователя. *Черная клетка* может использоваться до пяти раз в день. Если пойманное существо умирает от отрицательных уровней, пользователь *черной клетки* также переносит эффект заклинания *расслабленность*. Это - злое изделие; любое доброе существо при ее использовании получает отрицательный уровень. Хотя этот уровень никогда не оканчивается фактической потерей уровня, он остается, пока персонаж держит или несет *черную клетку* и не может быть преодолен никакими способами (включая заклинание *восстановления*).

Уровень заклинателя: 13-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *расслабленность*, *призматический спрей*; **Рыночная цена:** 81 900 gr; **Вес:** 50 фнт.

Булава Железного: Этот железный идол в форме гоблина в доспехах функционирует как +1 безобразная легкая булава, которая может использоваться в качестве божественного фокуса любым существом, которое поклоняется Железному или другим членам пантеона гоблинов. Поскольку у гоблинов Гродда нет заклинаний для создания таких изделий, вероятнее всего, это было приобретено до их экстрапространственного заточения или было так или иначе создано самим Железным.

Уровень заклинателя: 7-й; Предпосылки: Создание Зачарованного Оружия и Доспехов, безобразный упадок, создатель должен быть злым; Рыночная цена: 18 305 gr; Вес: 6 фнт.

Новые заклинания

Когти тьмы (Claws of Darkness)

Иллюзия (Тень)

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Стойкость - частично

Сопротивление магии: Да

Вы вытягиваете сущность Плана Тени, заставляя свои кисти и предплечья удлиниться и изменить форму на когти чернильной черноты. Начиная с вашего следующего действия вы можете использовать когти для невооруженных атак, как будто это естественное оружие (вы атакуете одним когтем и можете использовать другой коготь для атаки неосновной рукой; если у вас несколько атак, вы используете их при атаке когтями как обычно). Атаки когтями - атаки рукопашным касанием. Каждый коготь наносит 1d4 пункта холодного урона. Если вы схватываете противника, то наносите урон когтем при каждой успешной проверке захватывания, а схваченная цель находится под эффектами заклинания *замедление*, пока вы поддерживаете захватывание, если противник не делает спасбросок Стойкости.

Вы можете удлинить когти до 6 футов и вновь убрать их как свободное действие, что даст вам естественную досягаемость 10 фт.

Пока заклинание действует, вы не можете читать заклинания с компонентами помимо устных (V), при этом вы не можете нести в руках изделия. Пока заклинание активно, любые магические изделия, носимые на руках, временно поглощаются и прекращают функционировать.

Если вы не в состоянии преодолеть сопротивление заклинаниям вашего противника, ваши атаки с этим заклинанием не оказывают никакого эффекта.

Меньший железный страж (Lesser Ironguard)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление магии: Да (безопасное)

Вы или существо, которого вы касаетесь, становитесь иммунны к немагическому металлу. Металлические изделия (включая металлическое оружие) просто проходят сквозь вас, как будто они эфирные, а вы можете проходить сквозь металлические барьеры типа железных прутьев. Магический или зачарованный металл затрагивает вас как обычно, как и заклинания и сверхъестественные эффекты. Атаки, доставленные металлическими изделиями (типа яда на кинжале) затрагивают вас как обычно. Если заклинание истекает, пока металл находится внутри вас, металлический объект выбрасывается из вашего тела (или вы выбрасываетесь из металла, если это неподвижный объект вроде ряда железных прутьев). Вы и объект получаете при этом 1d6 пунктов урона (игнорируя оценку твердости объекта для определения нанесенного ему урона).

Поскольку вы проходите сквозь металл, вы можете игнорировать доспех и бонусы твердости противников, которых атакуете невооруженными атаками.

Тайный материальный компонент: Крошечный из дерева, стекла или хрусталя.

Сеть теней (Net of Shadows)

Иллюзия (Тень) [Темнота]

Уровень: Колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

Дальность: Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Область: Одно существо на уровень в пределах радиуса 25-фт взрыва

Продолжительность: 3 раунда
Спасбросок: Воля - отменяет (см. текст)
Сопротивление магии: Да

Вы заставляете обычные тени лететь к существам в области, формируя собой темные сети, накрывающие и окутывающие цель (цели). Сеть не препятствует движению, но существо, окутанное сетью, не может видеть далее пяти футов, даже с темновидением.

Изгибы сети скрывают существо под собой, давая ему 90% укрывательство (атаки имеют 40% шанс промаха). Сеть также препятствует собственным атакам окутанного субъекта, предоставляя 90% укрывательство существам в пяти футах и 100% укрывательство существам на расстоянии более пяти футов (50% шанс промаха).

Субъект, сделавший спасбросок, сбит с толку и переносит -1 штраф морали на своем следующем действии.

Теневая маска (Shadow Mask)

Иллюзия (Тень)

Уровень: Колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Вы формируете на своем лице маску из теней. Она не препятствует вашему видению, не может быть физически удалена, полностью скрывает ваши черты и защищает вас от определенных атак. Вы защищены от экстремальных света и темноты, типа заклинаний *вспышка* или эффекта фейерверка *пиротехники*. Вы получаете +4 бонус сопротивления против атак взглядом и +2 бонус на проверки Маскировки, сделанные против проверки Обнаружения, чтобы распознать вас.

Когда заклинание заканчивается, *теневая маска* исчезает в течение 1d4 раундов (а не сразу), давая вам время скрыть лицо другими способами. Успешное наложение *рассеивания магии* против *теневого маски* заканчивает заклинание и заставляет маску исчезнуть столь же медленно.

Тайный материальный компонент: Маска из черной ткани.

Теневой спрей (Shadow Spray)

Иллюзия (Тень)

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 действие

Дальность: Среда (100 фт + 10 фт/уровень)

Область: взрыв 5-фт радиуса

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление магии: Да

Вы заставляете целевую точку испустить множество лентоподобных теней. Существа в области получают 2 пункта урона Силе, ошарашены на 1 раунд и берут -2 штраф морали на спасброски против заклинаний и эффектов *устрашения*. Штраф *устрашения* заканчивается вместе с заклинанием, но урон Силы остается, пока не будет излечен.

Тайный материальный компонент: Пригоршня черных ленточек.

Теневой колодец (Shadow Well)

Иллюзия (Тень)

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление магии: Да

Вы превращаете тень цели во временные *врата* в карманное царство внутри Плана Тени. Цель должна сделать спасбросок Воли или упадет в проход; в карманном царстве она увидит пустынный и мрачный

дубликат реального мира, а стая темных фантомов будет насмехаться над ней, не причиняя фактического вреда. Когда продолжительность окончится, жертва вернется в реальный мир и будет в страхе в течение 1d4 раундов. В это время жертва бежит в случайном направлении. Существа, неспособные сбежать, стараются укрыться.

Покидая карманное царство, субъект вновь появляется в том же месте, где был в момент прочтения *теневого колодца*. Если это место занято твердым объектом, субъект благополучно появляется рядом.

Заклинания и способности, перемещающие существо в пределах плана, типа *телепорта* и *двери измерений*, не помогут существу сбежать от заклинания *теневого колодца*, а заклинание *смена плана* поможет выйти на любой план, определенный в этом заклинании как нормальный (но цель все равно будет в страхе после выхода).

Конверсия пантеона

Новые правила для клериков системы "Подземелья и Драконы" работают не так, как таковые из предыдущих изданий и вам может понадобиться адаптация клериков и священников-специалистов к новой версии игры. Хотя всестороннее описывание богов Царств и их доменов выходит за пределы возможностей этой книги, можно дать кое-какие руководящие принципы для конверсии таких персонажей. Обратите внимание, что это лишь руководящие принципы и возможно, персонажи, конвертированные с их помощью, понадобятся доработать после издания в 2001 году *Установки Кампании Забытых Царств*.

Количество доменов

Божество может предлагать от четырех до шести доменов. Сильно специализированные или слабые божества могут предлагать всего три и лишь божества, находящиеся на грани исчезновения, дают еще меньше. Поскольку многие из сфер включают и области влияния, не покрытые существующим списком доменов, можно расширить сферу божества настолько, чтобы божество получило по крайней мере четыре домена.

Домены по мировоззрению и сферам

Назначьте божеству домены, соответствующие его мировоззрению. Божеству можно назначить любые элементы его сферы, соответствующие названию текущего домена, в буквальном или переносном смысле. Например, божество, среди сфер которого есть "война", должно получить домен Войны.

Сферы

Если у вас все еще менее четырех доменов, рассмотрите сферы, предоставленные священнику-специалисту и проверьте параллели в списке доменов. Божество, дающее главный доступ к сфере Лечения - хороший кандидат на домен Лечения. Божество, предоставляющее сферу Мысли, может предоставить домен Знания.

Предоставленные силы и уникальные заклинания

Если у божества менее четырех доменов, рассмотрите уникальные заклинания, которые божество предоставляет своим последователям и силы, предоставляемые священникам-специалистам. Если что-либо из них относится к особому домену, назначьте этот домен (хотя вы должны быть осторожны и не предоставлять домены вопреки интересам божества). Например, Иячту Звим не дает сферу Лечения и даже при том, что его священники-специалисты имеют возможность излечивать себя, он не должен получить домен Лечения. Однако, он предоставляет несколько уникальных боевых заклинаний и потому домен Войны вполне подходит.

Также, если вы хотите сохранить дух священников-специалистов, вы можете позволить им продолжать использовать предоставленные силы с учетом их конвертации. Однако, многие из священников-специалистов из-за этих сил мощнее, чем стандартные классы и потому мощь их может вырасти еще сильнее.

Одобренное оружие

Перечислите одобренное оружие божества, поскольку это важно для заклинания *духовное оружие* и для божеств, предоставляющих домен Войны (поскольку клерик, выбирающий этот, домен получает свободное мастерство военного оружия и фокус оружия с одобренным оружием своего божества).

Обзор

Просмотрите домены, указанные вами для божеств и убедитесь, что нужные вам существуют. Убедитесь, что у божеств нет несоответствующих доменов.

Примеры конвертации

Чонти - Домены: Животные, Добро, Растения, Защита; **Одобренное оружие**: четвертной посох.

Цирик - Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Обман; *Одобрённое оружие*: длинный меч.
Иячту Звим - Домены: Разрушение, Зло, Закон, Сила; *Одобрённое оружие*: скимитар.
Латандер - Домены: Добро, Защита, Сила, Солнце; *Одобрённое оружие*: булава.
Темпус - Домены: Хаос, Защита, Сила, Война; *Одобрённое оружие*: боевой топор.
Тимора - Домены: Хаос, Добро, Удача, Защита, Путешествие; *Одобрённое оружие*: длинный меч.
Тир - Домены: Добро, Знание, Закон, Война; *Одобрённое оружие*: длинный меч.

Теневые существа (Shadow Creatures)

Теневые существа живут на Плани Тени, иногда проникая и на другие планы там, где барьеры между измерениями слабы. Поскольку часть Плана Тени напоминает странную, искажённую версию Главного Материального Плана, теневые существа поверхностно напоминают существ с Главного плана. Теневые существа темнее, более неуловимы и призрачнее, чем их земные коллеги. Их обычные цвета - серый и чёрный, белый и жёлтый встречаются редко. Их не следует путать с тенями (существами-нежитью, часто живущими на Плани Тени) или шейдами (материальные существа, так или иначе наполнившие свои тела теневой сущностью для получения сверхъестественных сил). На Плани Тени есть и другие коренные существа, имеющие более сильную или более слабую связь с энергией этого места (типа теневого мастифа и теневого дракона), не подходящие под этот шаблон.

Создание теневых существ

Взяв существо (называемое здесь "базовым существом") и изменяя его как описано ниже, вы можете создать теневую версию любого существа. Теневые существа - магические твари.

Hit Dice: Как базовое существо.

Скорость: Как у базового существа, умножить на 1.5.

АС: Как базовое существо.

Атаки: Как базовое существо.

Урон: Как базовое существо.

Специальные атаки: Как базовое существо.

Специальные качества: Все специальные качества базового существа плюс:

- Сопротивление холоду 5 плюс дополнительно 1 за каждого hit die, до максимума 20.

- Темновидение с дальностью 60 фт.

- Видение при слабом освещении.

- Смещение с тенью. В течение любых других условий, кроме полного дневного света, теневое существо имеет сверхъестественную способность скрыться в тенях, что даёт ему укрывательство на девять десятых. Искусственный свет, даже заклинание *непрерывное пламя*, не отменяет эту способность, а заклинание *дневной свет* - отменяет.

Теневые существа также имеют одну дополнительную сверхъестественную способность на каждые 4 hit dice, которыми они обладают (минимум одна дополнительная сверхъестественная способность) из следующего списка:

- +2 бонус удачи ко всем спасброскам
- *Причинить страх* раз в день
- Уменьшение урона 5/+1
- Уклонение
- *Зеркальное изображение* раз в день
- *Смена плана* для себя на План Тени или с него раз в день
- Регенерация 2 очка жизни в раунд (убито, если доведено до 0 очков жизни).

Если существо уже обладает одной из этих специальных защит, используйте значения, данные здесь или значения существа, смотря что лучше (значения не складываются).

Спасброски: Как базовое существо.

Способности: Как базовое существо.

Навыки: Как базовое существо, плюс Бесшумное движение +6.

Умения: Как базовое существо.

Климат/Ландшафт: Как базовое существо.

Организация: Как базовое существо.

Оценка вызова: Как базовое существо.

Мировоззрение: Как базовое существо, хотя редко доброе.