



# RIDING THE RAIL

✂ BY CHRISTOPHER WISSEL

🌀 BY UDON

🕒 BY ROB LAZZARETTI

EBERRON, LOW LEVEL (1ST-5TH), LIGHTNING RAIL





**От переводчика:** Приключение перевел в меру своих возможностей (в школе изучал немецкий). Старался сделать не дословный перевод, а передать основной смысл и атмосферу приключения. Стат. блоки монстров не переводил, ибо большинству, как впрочем и мне, это не нужно. Английские названия некоторых терминов продублировал в скобках, чтобы не возникало путаницы. Противники Эберрона, учтите, что приключение довольно-таки легко адаптируется под другие миры; как это сделать описано в конце. Там же описано как понизить сложность. Приятной игры!

Александр Свечков aka said46

На поезд молниевой дороги, мчащийся через сельскую местность Бреландии, хорошо обученная преступная штурмовая группа пытается совершить нападение и похитить массивный монолит с континента Ксендрик. Ничего не подозревающие персонажи могут преодолеть эту неожиданность вовремя и отразить натиск захватчиков, или же они закончат поездку в кандалах.

"Riding the Rail" является приключением для Эберрона, подходящим для группы четырех персонажей 5-ого уровня. Все приключение происходит в движущихся вагонах, и беспокойный темп предлагает совсем немного возможностей восстановить хит-пойнты или заклинания в результате отдыха.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ксендрик – это континент, заполненный мистическими руинами, которые содержат ключ к загадкам цивилизации, погибшей 40000 лет назад. Сейчас, когда Последняя Война закончена, экономические ресурсы потерянного континента всюду эксплуатируются. Мудрецы, ученые, и торговые дома соревнуются в том, чтобы быть первыми и пожинать плоды новой промышленности: археологии. Авантюристы, когда-то считавшиеся дезертирами и разжигателями войны, являются теперь самым ценным средством для обнаружения и коммерциализации мощных тайн этого потерянного мира.

В результате такого скачка, черные рынки всюду процветают. Воры и недобросовестные торговцы стремятся заработать быстрое благосостояние любыми возможными способами. Одним из наибольших черных рынков управляет мощный картель, названный Ворованной Волшебной Палочкой. Специализируясь на древних реликвиях, эти жулики и убийцы наняты прежде всего теми, кто стремится использовать тайны Ксендрика в более темных целях, о которых общество даже не имеет представления.

Недавно, в результате колоссальных усилий, массивная каменная колонна вернулась с таинственного континента. Вырезанная из единой глыбы гранита, прямоугольная колонна имеет длину 100 футов и изрезана странными рунами и тайными символами. Она была куплена Домом Лирандар, который полагает, что символы связаны с мощной магией контроля погоды. Были сделаны приготовления для перевозки колонны в Аундаир по молниевой дороге. К несчастью для них, шпионы Ворованной Волшебной Палочки в Шарне заметили сделку, и придумали сложный план для того, чтобы украсть каменную колонну для себя.

Несколько воров проникли на поезд и замаскировались как члены экипажа, охранники поезда и пассажиры вагона-люкс. Их план состоит в том, чтобы захватить поезд и очаровать связанного элементаля, в то время как вторая группа запрыгнет на поезд и установит сигнальный маяк на крыше для перевода стрелок в дикой местности Бреландии. Если все получится, маршрут следования похищенного поезда отклонится на несколько миль на север к скрытому каньону, где колонна будет выгружена, а пассажиры проданы как рабы.

## КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи едут в том же самом поезде молниевой дороги, в котором перевозится колонна из Ксендрика, выехав из Шарна и направившись вглубь Хорвайра. Неожиданно они оказываются атакованы вооруженными головорезами. Персонажи должны победить воров и пробиться к вагону экипажа, где они обнаруживают, что поезд находится под контролем изобретателя Ворованной Волшебной Палочки.

В результате они узнают, что сигнал о переводе стрелок уже сделан, а единственный способ остановить поезд связан с Викари, смертоносным лидером банды. Пройдя с боем путь по крыше, персонажи должны победить охрану, уничтожить сигнальный маяк и остановить поезд.

## ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение предполагает, что персонажи уже находятся на поезде, следующего из Шарна, но это приключение может иметь место между любыми двумя пунктами, которые связаны молниевой дорогой. Если персонажам требуется мотив для поездки на поезде, здесь предлагается несколько простых зацепок:

- Персонажи натолкнулись на Аундарианское изделие, для идентификации которого требуются тайные региональные знания. Ученый университета Моргрейва заинтересован в этом изделии, и желает оплатить путешествие в Арканикс. У магов-техников плавающих академий в настоящее время перерыв между сессиями в течение следующей недели, поэтому в пределах этого времени традиционно увеличен доступ к библиотекам академий.
- Неожиданно для всех, Джаела Даран, Хранитель Пламени в Тране, разослала открытый призыв всем архитекторам о необходимости спроектировать группу зданий в Огненной Крепости. Предложения принимаются и из-за границы, но рабочие проекты должны быть представлены Совету кардиналов в течение 5 дней. Это играет явно не на руку тем, кто живет за пределами Трана. Неустрашимые, гильдия архитектуры в Шарне, желает участвовать, однако требуется время на доработку проекта. Они желают послать персонажей на презентацию, а затем использовать магическое наблюдение, чтобы телепортировать законченный проект к палатам Совета сразу перед истечением срока.

## МОЛНИЕВАЯ ДОРОГА

Многие годы с момента изобретения, как пассажиры, так и тяжелые грузы с легкостью транспортировались по рельсам молниевой дороги, соединяющей большинство городов Пяти Наций. Скорость безопасного передвижения поездов составляет 30 миль в час, а стоимость пассажирского билета в общий вагон составляет 5 серебряных монет за милю.

Обычно поезда молниевой дороги включают 10 вагонов, но количество вагонов данного поезда было уменьшено из-за транспортировки колонны из Ксендрика. Персонажи путешествуют на поезде, состоящем только из 9 вагонов. Это вагон экипажа, два товарных вагона, две соединенные грузовые платформы, общий пассажирский вагон, вагон-люкс, вагон-ресторан и служебный вагон Дома Ориен. У персонажей есть билеты в общий пассажирский вагон, с доступом в вагон-ресторан. Если же персонажи интересуются билетами в вагон-люкс, они узнают, что билетов в этот вагон уже нет.

Молниевая дорога работает на нескольких базовых принципах. Во-первых, мелкие детали поезда сделаны из сверкающих магических устройств, называемых "контактный камень", которые отталкивают каждый другой такой же, расположенный через небольшие промежутки по пути движения поезда. Внизу каждого вагона также вделаны такие камни, благодаря чему весь поезд парит в нескольких футах над поверхностью без трения.

Вагон экипажа поезда связан с мощным воздушным элементом, который служит средством передвижения поезда по молниевой дороге.

Контролируемый предметом с меткой дракона, который называется "молниевые вожжи", элементаль может быть принужден понижать или повышать скорость по желанию. Эти изделия настроены только для использования членами Дома Ориен и не могут быть использованы кем бы то ни было еще, однако элементаль можно все же контролировать другими магическими способами, такими как заклинания *charm monster*, *dominate monster*, а также командами жреца с доменом Воздух, при этом заклинатель должен касаться связывающего осколка дракона. В дополнение, если отсутствуют магические альтернативы, можно просто приказать или попросить элементаль о помощи, при этом оратор должен удачно выполнить проверки Дипломатии или Запугивания (изменить отношение до helpful).

Для поддержания полной стабильности требуется, чтобы каждый вагон был одинаковым по форме и размеру относительно других вагонов. Интерьер вагона составляет приблизительно 25 футов в ширину, 60 футов в длину, и 15 футов в высоту. Каждый вагон соединен с другим мифрильной площадкой 5x5 футов, которая связана прочным штифтом и тяжелыми цепями из того же материала. Отсоединение вагона занимает три раунда, первые два из которых тратятся на распутывание цепей (всегда удачно). В третьем раунде нужна проверка на Силу против УС 20 для вынимания штифта между вагонами. Если проверка удачна, отделенная часть поезда снижает скорость движения на 10 футов в раунд до тех пор, пока полностью не остановится. Все окна пассажирских вагонов сделаны из стекла, в то же время окна грузовых вагонов не имеют стекол и все время открыты.





## ПОСАДКА

Персонажи садятся в общий пассажирский вагон (зона 1). Во время посадки на поезд в квартале Ворота Шарна (Sharn's Gateway, я такого района в книге "Sharn: City of Towers" не нашел, однако в этой же книге на стр. 98 описан район под названием Terminus, из которого идет молниевая дорога, а на стр. 49 этот район можно увидеть на карте — прим. переводчика), персонажи явно замечают массивную колонну, висящую на системе волшебных блоков и направляемую силой големов из плоти. Если персонажи решат изучить колонну до отъезда, они определяют, что она излучает сильную магию школ вызова (conjuration) и преобразования (transmutation).

Колонна — это новость, интересующая многих в поезде, поэтому если персонажи полюбозытствуют, то, выполнив проверку на Сбор Информации против УС 10, смогут узнать кое-что о покупателях, пункте назначения, а также некоторые слухи, витающие вокруг функций колонны.

Все билеты в общий пассажирский вагон дают право доступа в вагон-ресторан (зона 2). Задняя дверь в этом вагоне, ведущая в зону 6, заперта с помощью заклинания *arcane lock* (Hardness 5; hp 15; Break DC 28) для защиты от пассажиров.

## 1. ПАССАЖИРСКИЙ ВАГОН (EL 6)

**Пассажирский вагон состоит из скамей, разделенных проходом. Спальные места, благодаря багажному отделению, находятся выше сидячих мест. В ногах каждой койки встроены маленькие сундучки для хранения личных вещей.**

Кроме персонажей, в общем вагоне едут еще 12 пассажиров. Восемь из них — простые люди 1 уровня (1st-level commoners), а четыре других — эксперты 1 уровня (1st-level experts). Не один из них не вяжется в драку во время поездки, а если персонажи расспрашивают их, то они замыкаются в себе.

На рассвете после первой ночи путешествия Ворованная Волшебная Палочка атакует. Любой персонаж, который бодрствует, увидит, как открывается дверь в зону 2 и три Средних серых клубящихся тумана следом за гуманоидом проникают в вагон. За ними следуют два рогатых головореза с несколькими мотками шелковой веревки в руках.

**Существа:** Рифрин Сеслил — один из новых членов Ворованной Волшебной Палочки, покинувший недавно свою шайку йян-ти в поисках продвижения. Он несколько зависил свои способности при получении работы, представив себя как дрессировщик странных и экзотических животных. Между нами говоря, он это делать не умеет. Он нервничает и волнуется во время выполнения своих обязанностей, скрывая свой страх за напыщенной бравадой. Йян-ти и головорезы-тифлинги направляют на свои жертвы живое заклинание, выводя их из строя без неуместной суеты. Они движутся вдоль вагона, связывая спящих пассажиров и подавляя или убивая тех, кто сопротивляется.

Чтобы проснуться, спящие персонажи должны выполнить проверку Слуха против УС 10, иначе персонаж, находящийся ближе всех к входу в вагон, проснется и обнаружит, что атакован живым заклинанием.

**Рифрин Сеслил, male yuan-ti pure-blood:** 18 hp; *Monster Manual* 263.

**Tiefling Thugs (2):** hp 9 each; *Monster Manual* 209.

**Тактика:** Встретив вооруженное сопротивление, два головореза немедленно атакуют. Рифрин использует *тьму* (*darkness*) против персонажей в надежде на то, что они наткнутся на живые заклинания, которые всегда атакуют ближайшее движущее существо.

**Развитие событий:** Если оба головореза обезврежены и Рифрин ранен, он сдастся и будет пытаться задержать персонажей всеми возможными способами.

## 2. ВАГОН-РЕСТОРАН (EL 3)

Это помещение декорировано под слабо освещенный охотничий домик. Вечногорящие факелы расположены по периметру вагона, а головы различных рогатых зверей смотрят со стен. Бар, сделанный из качественного дуба, ведет к полностью заполненной запасами кухне. Множество бамбуковых жердей валяются на полу вагона, наряду с несколькими незаконченными клетками из бамбуковых жердей, стянутых кожаными шнурами.

**Существа:** Шесть головорезов-тифлингов находятся в помещении. Они заняты сооружением портативных клеток для рабов, в которых они собираются перевозить пассажиров, как только поезд достигнет пункта назначения.

**Tiefling Thugs (6):** hp 9 each; *Monster Manual* 209.

**Тактика:** Два стола размеров 5x5 футов будут перевернуты, как только персонажи проникнут в помещение, и головорезы будут использовать их как укрытие. Оставаясь в это положении, они надеются вынудить противника попасть на кухню в области 3. Если четверо из них будут убиты, остальные сдадутся.

## 3. КУХНЯ (EL 5)

Эта кухня полностью упакована запасами, включая бочки эля, продовольствие, и маленький морозильник. Также здесь есть несколько буфетов с защелками, заполненных фарфоровыми изделиями, а стеклянная посуда развешана у самого потолка.

**Существа:** Трил, как и его сестра Миш в зоне 4, высокопоставленный член Ворованной Волшебной Палочки. Он в данный момент одет как официант, т.к. внедрился в экипаж поезда для того, чтобы облегчить атаку. Он услышал суматоху в зоне 2, он спрятался и ждет. Если он услышит, как персонажи входят в помещение, он внезапно появляется из укрытия и начинает умолять о помощи, используя умения Блеф и Гримировка, чтобы предстать испуганным официантом. Если персонажи верят ему и проникаются сочувствием, он отказывается оставаться здесь и играет роль жертвы до столкновения с Миш, где он наносит удар отравленным кинжалом самому уязвимому персонажу своим отравленным кинжалом и присоединяется к драке.

## 4. ВАГОН-ЛЮКС (EL 5)

Этот вагон напоминает богато отделанную гостиницу. Различные цветущие растения делают атмосферу вагона яркой. Люстры висят у потолка, давая свет, достаточный для комфортного чтения. Стены заполнены книжными полками, которые содержат старые тома и выпуски Хроник Корранберга.

В вагоне есть четыре винтовые лестницы, рядом с каждой из них висит толстая шелковая веревка. Они ведут во внемерное пространство размером 10 на 20 футов, образуемое постоянным заклинанием *трюк с веревкой* (*rope trick*). Это место служит шикарным частным купе, укомплектованным кроватью, двумя комодами, большим зеркалом и шкафом.

**Существа:** В трех из этих купе размещаются пассажиры первого класса. Они связаны и крепко спят. Ближайшее купе, однако, занимает сестра Трила по имени Миш, а также три головореза, поглощенных обыском багажа пассажиров в целях грабежа.

**Тактика:** Миш может видеть сквозь внемерное пространство, и она с головорезами попытается неожиданно атаковать персонажей, как только те попытаются открыть *трюк с веревкой* (*rope trick*). Они также могут наблюдать любые приготовления персонажей и использовать мебель для получения укрытия внутри. Если персонажи пройдут мимо *трюка с веревкой* (*rope trick*) без исследования, Миш возьмет двух головорезов и сбежит в тыл в поисках выживших воров для того, чтобы те помогли организовать неожиданную атаку партии сзади.

## 5. ВАГОН ЭКИПАЖА (EL 7)

Задняя треть вагона экипажа заполнена грузами, оставив, таким образом, лишь темный коридор шириной 5 футов. В передней части взгляду открывается рулевое колесо, а несколько шагов приведут на круглое возвышение. Набор кожаных вожжей висит на панели, покрытой картами и приборами, а вспышки электрической энергии сверкают в окнах. Весь вагон испускает слабый жужжащий шум.

**Существа:** Все члены экипажа, верные члены Дома Ориен, мертвы. Их тела свалены в углу, все еще теплые после недавней резни. Весьма заметно отсутствие рулевого, который был сброшен с поезда в первые минуты нападения. За рулем стоит изобретатель Ворованной Волшебной Палочки, человек по имени Гендри. На его невымытом лбу - сыпь грязных прыщей, полускрытых грязной шляпой с полями, однако из под полей блестят его ясные и острые глаза. С его стороны стоят две ржавых механических конструкции – гомункулы, известные так же как железные защитники. Хотя обычно гомункулы выглядят как демонические собаки, Гендри создавал их так, чтобы они были похожи на пауков с дугообразными хвостами скорпионов.

Гендри присоединился к Ворованной Волшебной Палочке, чтобы узнать больше об артефактах, надеясь в один прекрасный день создать несколько в стиле артефактов Ксендрика.

Он был одним из вдохновителей плана похищения колонны, и к приходу персонажей он уже получил контроль над связанным элементом с использованием свитка *очаровать монстра (charm monster)*. Гендри не может приказывать элементам покинуть свой пост, однако пока он жив, персонажи в лучшем случае смогут лишь уговорить элементаль сбросить свою бешеную скорость.

**Тактика:** Проникнув на поезд, Гендри уже прочитал заклинание *медвежья выносливость (bear's endurance)* и использовал свиток *прикосновение вампира (vampiric touch)* для вывода из строя рулевого до того как вышвырнуть того с поезда.

Пауки-защитники попробуют поместиться в пространство между Гендри и персонажами, пока тот жарит партию из своих волшебных палочек, щедро используя заряды на свои метамагические способности. Он недолюбливает волшебников, поэтому чаще атакует их первыми. Он борется, пока его очки хит-пойнтов не снизятся до 10, а затем сдаётся, полагая, что персонажи не рискнут убивать такого важного человека как он.

**Развитие событий:** Если Гендри погибнет, пауки-защитники превратятся в пыль. Если он будет оглушен или сдаться, они останутся агрессивными и грубыми, но предполагается, что они поймут это при успешной проверке Дипломатии или Запугивания против УС 15.

Персонажи могут подумать, что, раз они победили Гендри, то неприятности на сегодня закончились. Однако перед ними все еще стоит проблема контроля связанного элемента, который, если персонажи не вмешаются, будет повиноваться последней команде Гендри и поддерживать текущую скорость, мчась с шумом и грохотом по молниевой дороге в направлении ветки, стрелки в направлении которой переведены с помощью сигнального маяка в зоне 9. Маяк, вызывающий переключение стрелок, уже отправил несколько сигналов, и персонажи, даже если они не потрудились расспросить Гендри, бросив обычный взгляд на приборы (проверка на Поиск против УС 10), поймут, что что-то в другом месте поезда мешает нормальному переключению механизмов перевода стрелок. Становится ясно, что Гендри из кабины мог управлять только скоростью поезда, но не курсом.

## КРЫША

В данный момент поезд движется со скоростью 25 миль в час, подвергая всех персонажей на крыше сильному ветру. Дальние атаки получают штраф -2, Крошечные (Tiny) и более маленькие существа должны делать проверку на Стойкость против УС 10 каждый раунд или будут опрокинуты напором ветра. Ползание по стене вагона требует проверки Ползания против УС 10, если не указано иначе.

Падение с крыши поезда считается обычным падением с высоты 10 футов, кроме того, что это нанесет 2d6 очков урона из-за горизонтальной скорости вагона. При любом падении, удачная проверка Прыжков против УС 15 снижает: урон до 1d6 очков урона, также как и удачная проверка на Акробатику против УС 15.

Человек, который преднамеренно прыгает с поезда молниевой дороги и преуспевает по обеим этим проверкам, вообще не получает повреждений. Пока хватает длины поезда, персонаж, упав с переднего вагона, может успеть встать на ноги и затем ухватиться за последний вагон. Персонаж, желающий проверить такое, должен потратить действие, эквивалентное передвижению, чтобы передвигаться, по крайней мере, 20 футов в том же самом направлении, что молниевая дорога, затем выполнить удачную проверку на Лазание против УС15, и потратить другое действие, эквивалентное передвижению, чтобы залезть по одной из внешних лесенок на вагон. Низкая платформа позади служебного вагона снижает УС Лазания до 5. Творческие игроки могут найти другие способы залезть обратно на поезд, используя кошку, вызванного скакуна или другую магию на их усмотрение.

## 6. ОХРАНЯЕМЫЙ ТОВАРНЫЙ ВАГОН (EL 5)

Сундуки и деревянные ящики полностью заполнены припасами. Пыль покрывает пол, а ящики мягко покачиваются в такт движению поезда. Множество тяжелых корзин блокирует раздвижную железную дверь на левой стороне вагона, а люк размером 5 на 5 футов врезан в крышу товарного вагона.

**Существа:** За дополнительную плату, Дом Ориен может гарантировать дополнительную защиту груза при транспортировке. Конкретно в этом вагоне "защитой" является геракосфинкс (hieracosphinx) по имени Креагхак. Когда Викари со своими людьми проходили через это место, они использовали свиток *удержание чудовища* (hold monster) на это существо. Действие заклинания закончилось, и оскорбленный монстр разъярится при появлении любых других незваных гостей. Из-за груд ящиков, весь этот вагон следует считать труднопроходимой местностью.

**Kreaghak, male hieracosphinx:** hp 70; *Monster Manual* 234

**Развитие событий:** Специально сооруженный люк в крыше сверху этого вагона обычно используется Домом Ориен, когда они должны подчинить злого геракосфинкса перед разгрузкой. До него можно добраться, ползая по ящикам.

**Сокровища:** Каждый ящик закрыт на запор и опечатан с пометкой "принадлежит ...". Требуется несколько раундов для того, чтобы занять устойчивое положение и взломать ящик (Сломать УС 13). Большинство из них содержит личные вещи, не представляющие особой ценности, однако каждый пятый ящик содержит монеты и дорогое имущество. Сделайте броски в соответствии с таблицей сокровищ для 1 уровня на странице 52 *Dungeon Master's Guide* чтобы определить, что это за вещи. Что может последовать после совершения подобного хищения, придумайте сами.

## 7. ТОВАРНЫЙ ВАГОН

Эта зона такая же, как и зона 6, только не охраняется и не имеет люка на крышу. Только каждый десятый ящик содержит что-либо ценное.

## 8. КОЛОННА ИЗ КСЕНДРИКА (EL 6)

Колонна лежит на одной из своих граней. Она десять футов высотой, сорок пять футов шириной и целиком занимает две грузовых платформы. Вспышки электрической энергии искрятся на поверхности колонны, а необычные выступы то поднимаются, то опускаются то тут то там.

**Существа:** Два арбалетчика стоят на крыше служебного вагона и стреляют в персонажей, перебирающихся через колонну. Еще шесть головорезов обнажили рапиры, чтобы убить персонажей или отбросить их за колонну.

**Tiefling Thugs (8):** hp 9 each; *Monster Manual* 209.

**Ловушки:** Скорость ветра и электрическая энергия молниевой дороги может активировать шесть рун на камне, помеченных на карте. Руны искрятся и внезапно бьют ударом электричества любое существо, вошедшее в один из активируемых квадратов размером 10 на 10 футов. Считайте эти руны ловушками – они могут быть обезврежены с помощью умения Поломка, или при удачном применении заклинания *развеивание магии* (dispel magic) против уровня заклинателя 10.

**Загадочные Руны:** CR 2; magical device; location trigger; no reset; spell effect (2d6 electricity, DC 12 Reflex save avoids); Search DC 26; Disable Device DC 26.

## 9. СЛУЖЕБНЫЙ ВАГОН (EL 8)

Интерьер служебного вагона заполнен многочисленными коробками с обычным снаряжением магов-техников. Несколько мотков веревки и несколько полуоткрытых больших мешков лежат в углу.

Поручни с большим количеством скоб для рук окружают служебный вагон. Ползание по этим поручням требует проверки на ползание против УС 0.

**Существа:** На крыше Викари не стал помогать головорезам, вместо этого заканчивая подготовку маяка. Если он заметит непосредственную угрозу со стороны персонажей, он сомкнет свои пальцы на рукояти меча и сделает несколько разминочных взмахов. Он втайне радуется, что персонажи зашли так далеко, и готов разделаться с ними по всем правилам военной науки.

Позади него сигнальный маяк закреплен на ножках на крыше служебного вагона. Изготовленный Гендри, он напоминает механического скорпиона без хвоста. Маяк настроен на механизм перевода стрелок, которая уведет поезд прочь к изолированному каньону, где бандиты надеются спокойно закончить свою работу. Если устройство не будет уничтожено или обезврежено с помощью умения Поломка (УС 15) в течение 60 минут с начала штурма, он осуществит



вит перевод стрелок, направляя поезд в дикую местность, если только персонажи не убедили воздушного элементаля остановить поезд. Маяк является конструкцией (84 hp and hardness 8) и не пытается защитить себя.

Помимо победы над Викари и уничтожением сигнального маяка, есть и другой способ решить проблему. Персонажи могут отсоединить служебный вагон от остального поезда, используя метод, описанный выше. В этом случае они должны просто сдерживать атаки Викари достаточно долго для того, чтобы успеть выполнить требуемые действия по отсоединению вагона. Попытки отсоединить вагон приводят ракшаса в ярость, и он концертирует свои атаки на персонаже, выполняющем требуемые проверки Силы. Если игроки преуспевают, он покидает служебный вагон в надежде отомстить персонажам.

**Тактика:** Викари – прямолинейный боец, который получает удовольствие от боя и выискивает других бойцов для того, чтобы бросить им вызов. Если его очки хит-пойнтов снижаются до 5, он падает на колени и подставляет шею, прося, чтобы заключительный удар был быстр и точен. Если после такого удара не последует, он рычит оскорбления и атакует с применением *прикосновения вампира (vampiric touch)* до тех пор, пока не будет убит.

**Развитие событий:** Среди личных вещей Викари есть заметки, в которых выделяется информация о продаже пассажиров безымянному агенту в Дроам.

**Специальная награда опытом:** Добавьте персонажам опыта как за CR 4, если они удачно предотвратили перевод стрелок, уничтожив сигнальный маяк или отсоединив служебный вагон.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Даже если персонажи не могут управлять связанным воздушным элементом, движущим поезд, в случае, если они разрушат сигнальный маяк вовремя, или другим способом отменят перевод стрелок, поезд в конечном счете прибывает в намеченный пункт назначения, где служащие Дома Ориен, так и не установив контакт с пропавшим пилотом, готовы к тому, чтобы замедлить поезд и предотвратить крушение.

Если же элементаль решит прекратить двигать поезд в дикой местности, или если маяк не будет обезврежен до перевода стрелок, поисковая команда с конечной станции обнаружит вагон в течение нескольких часов, хотя в последнем случае возможно, что рабовладельцы, связанные с Викари, придут быстрее.

По прибытию поезда в пункт назначения, агенты Дома Лирандар быстро разгрузят колонну для следующего этапа перевозки. Они небрежно отклоняют претензии на оплату за решение проблемы, но с интересом слушают любые наблюдения, непосредственно касающиеся колонны.

Любые захваченные члены Ворованной Волшебной Палочки задержаны для дальнейших допросов. В течение нескольких дней, Дом Ориен пошлет персонажам 1750 зм, вроде бы в качестве оплаты за их услуги, но с учетом того, что партия не должна распространяться об уязвимостях молниевой дороги, чтобы не нашлись преступники, желающие скопировать это преступление.

Власти Шарна также могут связаться с персонажами относительно операций Ворованной Волшебной Палочки в Дроаме, возможно подведя персонажей к нападению на базу этих операций. Руководители Ворованной Волшебной Палочки, в свою очередь, могут задумать свои планы мести.

## АДАПТАЦИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Есть несколько способов адаптировать данное приключение для мира традиционного фэнтези, таких как GREYHAWK или FORGOTTEN REALMS. В результате вышеупомянутой адаптации, поезд мог бы быть недавним творением вздорного мага на основе заклинаний *левитация (levitate)* и *порыв ветра (gust of wind)*. В этом случае, колонна являлась бы волшебным изделием,двигающим поезд, а целью Ворованной Волшебной Палочки стало бы похищение непосредственно поезда.

В качестве альтернативы, можно заменить поезд речной баржей, возвращающейся из удачной экспедиции в джунгли. Вагоны поезда в таком случае станут плавающими плотами, которые тянутся за колесным судном сзади. В этом случае, Ворованная Волшебная Палочка будет пытаться отделить плоты и использовать колесное судно для транспортировки колонны в приток реки, где они смогут покинуть неконтролируемое судно, на пути которого ожидается водопад.

Изобретатель Гендри может быть заменен магом соответствующего уровня, а гомункулы – импами. Перевертыши могут быть заменены доппельгангерами, а Викари может быть магом-огром или ифритом, но никак не простым человеком-вором.

## УМЕНЬШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

"Riding the Rail" разработано для группы из четырех персонажей 5 уровня, но сделав небольшие изменения, оно может быть легко адаптировано для применения для группы персонажей 3-4го уровня. Уровень всех NPC должен быть понижен в соответствии со средним уровнем партии.

**3-ий уровень:** Уберите способность *слабость (enfeeblement)* у живого заклинания в зоне 1; снизьте количество головорезов-тифлингов в каждом столкновении на 2. Уберите пауков-защитников, Викари вместо ракшаса пусть будет великим баргестом (greater barghest), а у Гендри уберите *wand of scorching ray*.



**VIKARI**

Male zakya rakshasa

LE Medium outsider (native)

*EBERRON Campaign Setting* 297**Init** +2; **Senses** Listen +11, Spot +11**Languages** Common, Infernal, Undercommon**AC** 28, touch 12, flat-footed 26**hp** 66 (7 HD); **DR** 15/good and piercing**SR** 22**Fort** +10, **Ref** +7, **Will** +6**Spd** 40 ft.**Melee** +1 Longsword +14/+9 (1d8+8/19-20) and bite +7 (1d6+2) or  
claw +12 (1d4+5) and bite +7 (1d6+2)**Base Atk** +7; **Grp** +12**Atk Options** Blind-Fight, Cleave, Combat Reflexes, Improved Bull Rush, Power Attack**Special Actions** *detect thoughts***Spell-Like Abilities** (CL 7th, melee touch +12, ranged touch +9)  
3/day – *chill touch* (DC 11), *true strike*, *vampiric touch***Abilities** Str 20, Dex 14, Con 20, Int 13, Wis13, Cha 11**SQ** change shape, outsider traits**Feats** Blind-Fight, Cleave, Combat Reflexes, Improved Bull Rush, Power Attack, Weapon Focus  
(longsword), Weapon Specialization (longsword)**Skills** Bluff +14, Climb +9, Concentration +15, Diplomacy +4, Disguise +14, Intimidate +12,  
Jump +13, Listen +11, Sense Motive +11, Spot +11**Possessions** +1 scale mail, heavy steel shield, +1 longsword

**SICKENING SLEEP (3)**

CR 2

N Medium Ooze

*Monster Manual III* 94**Init** -1; **Senses** blindsight 60 ft.; Listen -1, Spot -1**AC** 10, touch 10, flat-footed 10**hp** 5 (1 HD); **DR** 10/magic**SR** 11**Fort** +1, **Ref** +0, **Will** +0**Spd** 20 ft.**Melee** slam +0 (1d4 plus enfeeblement and sleep)**Base Atk** +0; **Grp** +0**Atk Options** engulf**Abilities** Str 11, Dex 14, Con 20, Int 13, Wis13, Cha 11**SQ** change shape, outsider traits**Feats** Blind-Fight, Cleave, Combat Reflexes, Improved Bull Rush, Power Attack, Weapon Focus (longsword), Weapon Specialization (longsword)**Skills** Bluff+14, Climb +9, Concentration +15, Diplomacy +4, Disguise +14, Intimidate +12, Jump +13, Listen +11, Sense Motive +11, Spot +11**Possessions** +1 *scale mail*, heavy steel shield, +1 *longsword***Abilities** Str 11, Dex 8, Con 11, Int —, Wis 8, Cha 11**SQ** enfeeblement, sleep, ooze traits

**Engulf (Ex)** A sickening sleep can flow around creatures that fit within its space as a standard action. It cannot make a slam attack during a round in which it engulfs. A sickening sleep merely has to move over the opponents, affecting as many as it can cover. Opponents can make attacks of opportunity against a sickening sleep, but if they do so they are not entitled to a saving throw. Those who do not attempt attacks of opportunity must succeed on a DC 11 Reflex save or be engulfed; on a success, they are pushed back or aside (opponent's choice) as the spell moves forward. Engulfed creatures are subject to the enfeeblement and sleep effects and are considered grappled.

**Enfeeblement (Su)** A creature hit by a sickening sleep's slam attack or engulfed by it takes a 1d6 penalty to Strength for 1 minute. Multiple hits are not cumulative, and the subject's Strength score cannot drop below 1.

**Sleep (Su)** A creature hit by a sickening sleep's slam attack or engulfed by it falls asleep for 1 minute (Will DC 11 negates)

**TRIL**

CR 5

Male changeling rogue 5

NE Medium humanoid

*EBERRON Campaign Setting* 12**Init** +2; **Senses** Listen +9, Spot +1**Languages** Abyssal, Common, Dwarven, Elven, Gnome, Halfling, Orc**AC** 12, touch 12, flat-footed 10; uncanny dodge**hp** 20 (5 HD)**Fort** +1, **Ref** +6, **Will** +2 (+4 vs. sleep and charm); evasion**Spd** 30 ft.**Melee** +1 *dagger* +6 (1d4/19-20 plus poison)**Ranged** +1 *dagger* +6 (1d4/19-20 plus poison)**Base Atk** +3; **Grp** +2**Atk Options** sneak attack +3d6**Special actions** minor change shape

**Combat Gear** potion of delay poison, antitoxin (3 doses), oil of taggit (5 doses, ingested DC 15, 0/unconsciousness), giant wasp poison (3 doses, injury DC 18, 1d6 Dex/1d6 Dex), sassone leaf residue (1 dose, contact DC 16, 2d12 hp/1d6 Con)

**Abilities** Str 8, Dex 14, Con 10, Int 12, Wis 13, Cha 16**SQ** trapfinding, trap sense +1**Feats** Quick Draw, Weapon Finesse

**Skills** Appraise +9, Bluff+13, Diplomacy +15, Disguise +11 (+13 acting), Gather Information +11, Intimidate +15, Listen +9, Search +9, Sense Motive +6

**Possessions** combat gear, +1 *dagger* smeared with giant wasp poison, waiter's uniform

**Minor Change Shape (Su)** Changelings can alter their appearances as though using a disguise self spell that affects their bodies but not their possessions. This ability is not an illusory effect, but a minor physical alteration of facial features, skin color and texture, and size, within the limits described for the spell. They can use this ability at will, and the alteration lasts until they change shape again. Changelings revert to their natural forms when killed. A true seeing spell reveals their natural form. When using this ability to create a disguise, changelings receive a +10 circumstance bonus on Disguise checks. Using this ability is a move action.

**MISH**

CR 5

Female changeling rogue 5

NE Medium humanoid

*EBERRON Campaign Setting* 12**Init** +3; **Senses** Listen +9, Spot +9**Languages** Common

---

**AC** 17, touch 13, flat-footed 14; uncanny dodge**hp** 25 (5 HD)**Fort** +2, **Ref** +7, **Will** +2 (+4 vs. sleep and charm); evasion

---

**Spd** 30 ft.**Melee** mwk rapier +8 (1d6+2/18-20)**Ranged** dagger +6 (1d4+2/19-20)**Base Atk** +3; **Grp** +5**Atk Options** sneak attack +3d6**Special actions** minor change shape**Combat Gear** potion of spider climb, potion of invisibility

---

**Abilities** Str 14, Dex 16, Con 13, Int 8, Wis 12, Cha 10**SQ** evasion, trapfinding, trap sense +1**Feats** Weapon Finesse, Weapon Focus (rapier)**Skills** Bluff +10, Disguise +8 (+10 to act in character), Hide +11, Intimidate +12, Listen +9, Tumble +11, Spot +9**Possessions** combat gear, +1 studded leather armor, masterwork rapier, 2 daggers, cloak of elvenkind

---

**Minor Change Shape (Su)** Changelings can alter their appearances as though using a disguise self spell that affects their bodies but not their possessions. This ability is not an illusory effect, but a minor physical alteration of facial features, skin color and texture, and size, within the limits described for the spell. They can use this ability at will, and the alteration lasts until they change shape again. Changelings revert to their natural forms when killed. A true seeing spell reveals their natural form. When using this ability to create a disguise, changelings receive a +10 circumstance bonus on Disguise checks. Using this ability is a move action.**GENDRY**

CR 7

Male human artificer 7

CE Medium humanoid

*EBERRON Campaign Setting* 29**Init** +1; **Senses** Listen -1, Spot -1**Languages** Common, Gnome, Infernal

---

**AC** 16, touch 11, flat-footed 15**hp** 45 (7 HD)(normally 34);**DR** 10/magic (ranged attacks)**Fort** +5, **Ref** +3, **Will** +4

---

**Spd** 20 ft.**Melee** light mace +6 (1d6)**Base Atk** +5; **Grp** +5**Atk Options** metamagic spell trigger (Maximize/Quicken)**Special Actions** disable trap, item creation, craft homunculus, retain essence**Combat Gear** scroll of *bear's endurance*\*, scroll of *charm monster*, scroll of *displacement*, scroll of *fireball* (5d6), scroll of *protection from arrows*\*, scroll of *vampiric touch*\*, wand of *cure moderate wounds* (20 charges), wand of *magic missile* (CL 5, 30 charges), wand of *scorching ray* (24 charges)

\*Already used

---

**Abilities** Str 10, Dex 13, Con 16, Int 14, Wis 8, Cha 16**SQ** artificer knowledge, artisan bonus, infusions**Feats** Alertness, Brew Potion, Craft Construct, Craft Magic Arms and Armor, Craft Wand, Craft Wondrous Item, Maximize Spell, Quicken Spell, Scribe Scroll, Skill Focus (Use Magic Device), Weapon Finesse**Skills** Concentration +13, Knowledge (arcana) +12, Knowledge (architecture and engineering) +12, Knowledge (the planes) +12, Search +12 (+14 secret doors), Spellcraft +14, Use Magic Device +16 (+18 with artisan bonus, +20 with scrolls)**Possessions** combat gear, masterwork breastplate, light mace

---

**Infusions (Sp)** Gendry has recently used stone construct, lesser weapon augmentation, and shield of faith on each of the spider defenders. The effects are already reflected in the stat blocks, and should be treated in all respects as spells cast by a 7th-level caster. Combined with the infusions he used to kill the guards, he has none remaining for the day. For more information on infusions, see the *EBERRON Campaign Setting* 31.**Metamagic Spell-Trigger (Su)** Gendry can apply any feats that he knows to charged items, using extra charges to gain their benefits. Applying Maximize to the use of any charged item drains 3 additional charges, and applying Quicken drains 4 additional charges.



**SPIDER DEFENDER (2)**

CE Small construct

*EBERRON Campaign Setting* 287**Init** +2; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision; Listen +2, Spot +2**AC** 20, touch 13, flat-footed 18**hp** 21 (2 HD);**DR** 10/adamantine (up to 70 hp)**Immune** construct traits**Fort** +0, **Ref** +2, **Will** +0**Spd** 50 ft.**Melee** bite +5 (1d6+3 plus 1d6 frost)**Base Atk** +1; **Grp** -1**Abilities** Str 14, Dex 15, Con —, Int 8, Wis 11, Cha 7**Feats** Weapon focus (bite)**Skills** Listen +2, Move Silently +3, Spot +2

