

СПЯЩИЕ

Книга цепей

Данный сценарий рассчитан на 2-4 игроков 7-9 уровней.

Пономарёв Л.В. (Атрилл)



The author: Пономарев Леонид Владимирович

2006

Подготовка

Ведущий и игроки должны ознакомиться с правилами 3 редакции, дополнениями «руны» и «алхимия». Также было бы неплохо иметь распечатанные таблицы школы магии порядка и хаоса. Если таковых у Вас нет, замените эти заклинания другими из приложения к данному приключению. Заклинания следует выбирать осторожно, дабы не испортить игровой баланс, что напрочь способно отбить у Ваших игроков интерес. Сценарий имеет 4 различных метода прохождения и множество сносок и заставок, поэтому для проведения игры желательно отпечатать его и заглядывать по ходу игры.

Приключение структурировано так, чтобы по нему можно было одновременно водить две партии.

Фон приключения

Вторая часть отстоит от первой на 5000 лет и является её непосредственным продолжением.

Пират по имени Гаррок (которого команда прозвала «Злобный глаз»), был вынужден отступить в опасные из-за айсбергов районы. Преследующие его корабль корсары не решились заплывать в гиблые воды и оставили пирата в покое.

Несколько дней корабль лавировал среди обломков льда, мороз скосил две трети команды, а выжившие готовились отправиться к своим мёртвым друзьям.

Через несколько дней люди наткнулись на обледевшие останки дракона, охраняющего странный и загадочный предмет даже после смерти. Капитан счёл это знаком, а сам артефакт – приносящим удачу и приказал погрузить его на борт. Это было жутким испытанием: предмет был неподъёмен и пришлось создать хитроумную систему из брёвен и рычажных кранов, дабы выполнить безумный приказ.

Неизвестно прав ли был капитан Гаррок, но удача оказалась действительно на его стороне: вскоре удалось безопасно выбраться из неисследованных льдистых вод и не просто так, а ещё и в несказанном барыше: артефакт в виде кольца, был отлит из Адаманта, общим весом около полутонны. Вся его поверхность была усыпана защитными рунами гуще, чем лес деревьями.

Естественно, Гаррок скрыл это от команды и при первой возможности спрятал артефакт вместе со своими доверенными людьми на материке.

Спустя семнадцать лет, капитан «Злобный глаз», и без всяких полутонных адамантов смог накопить немислимое состояние. На закате своих лет, он купил громадный особняк в Белограде и теперь род Гаррока неизвестен, пожалуй, только пустынным кротам. В своём завещании Гаррок описал место, где он спрятал ценную находку. На данный момент она хранится в тайных помещениях семейства на случай прихода тяжёлых времён.

Городом управляет граф Даннар, которого недавно поставил на эту должность сам Король Лоракс. Предыдущего председателя городской управы казнили из-за его излишней склонности к коррупции, так что Даннар не был в восторге от своего нового поста. Масло в огонь подлил недавний указ короля построить вокруг Белограда стены, и не абы как, а за счёт самого города. Довод короля был прост: у графа «под рукой» неподалёку есть принадлежащие ему каменоломни, с которых и следовало взять материал.

Кроме того, король Тангора Лоракс, пообещал немедля казнить Даннара, если по его вине в Белограде наступит эпидемия, случится большой пожар или восстание. Одним словом, графу несвезло по полной программе.

Но аристократы остаются аристократами, Даннар, естественно, не захотел делиться каменоломней с городом и решил покрыть свои убытки за счёт удвоенного налога на город и его окрестности.

А это спровоцировало волнения среди ремесленников и земледельцев, появилась угроза бунта. Знати стало опасно появляться в районах нижнего города, а мастера даже отказали ей в товарах.

Естественно, управе нельзя издавать указ на подавление бунта силой, так как есть опасность попасть в немилость к Лораксу, но Даннар всё равно не собирается снижать налог. Вместо этого нанимает гильдию магов, чтобы она «тихо и мирно» уладила конфликт, устранив зачинщиков восстания или внушив тем прекратить свою деятельность и сдаться ополчению.

Крестьяне в свою очередь наняли гильдию убийц на небольшие, но средства, дабы она устранила руководителей бюрократического аппарата, из-за которого так были взвинчены налоги.

В этот момент в Белоград попадают игроки.

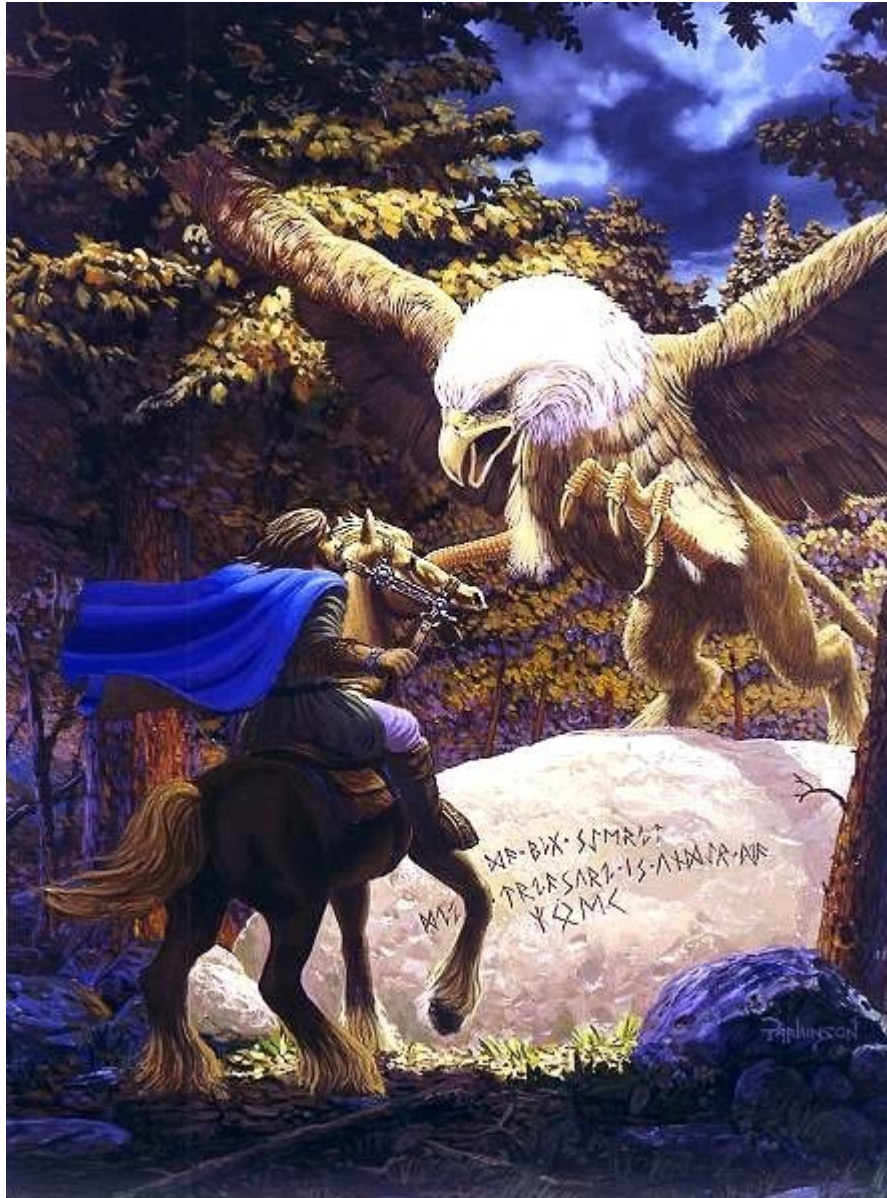
Краткое описание приключения

Итак, конфликт слоёв перешёл на конфликт гильдий и героям придётся помогать одной из сторон, помогая соответствующей гильдии. В ходе выполнения работы партия становится свидетелем кражи Артефакта Культом Чёрного Круга из сокровищницы семьи капитана Гаррока. При этом Кругу противостоит Драконий Культизм, который также стремится заполучить артефакт.

Итак мы видим два конфликта: гильдия убийц – гильдия магов и культ Чёрного Круга – драконий Культизм.

Попав в сети всех этих ужасных интриг, герои невольно снимают таинственную печать и у УР наступает праздник.

Тангор, окрестности Белограда
Описание некоторых потенциально важных мест



Драконий лес

Драконий лес - девственное место, с его чистыми запахами и особой тишиной, охраняемой мерным перешептыванием слегка колыхаемых ветром верхушек деревьев и подчеркиваемой вспыхивающей изредка перебранкой белок или сорок. Он огромен, разноцветен и наполнен движением, звуками и запахами. Белые нежные облака, тихо плывущие в бесконечной сини, слегка колеблющиеся верхушки сосен под уходящим на покой ослепительным солнцем, гомон птиц, методичный стук дятла, стрекот кузнечиков в ласковой, непобитой летней жарой траве, черно-белая бабочка, вспорхнувшая с желто-красного цветка, от которого тугими потоками стелится вдоль земли насыщенный пьянящий аромат...

Однако несмотря на дикость и будоражащую душу красоту этого леса, в нём не меньше хищных, часто опасных, зверей, нежели в других лесах.

Драконий лес занимает большую, даже очень большую, территорию и приютил в себе не только зверей но и много других, волшебных, созданий, которые могут доставить много неприятностей путешественнику, играя с ним в свои игры по своим непостижимым правилам. Особенности неудобства могут доставить вьедливые клещи, готовые нападать на головы странников и так вцепиться, что нужно чуть-ли не вырезать их с кожей (методика следующая: смазать клеща маслом, чтобы перекрыть тому дыхание, а потом колоть его иголкой – только тогда он отцепится).

Сейчас в Драконьем лесу можно повстречать лагерь разбойников, разместившихся на севере, ближе к тракту и высматривающих бестолковых торговцев, поспутившихся на охрану, старика-шамана, всю свою жизнь проведшую здесь, в щедро обеспечивающим всем необходимым лесу, а также лагерь Драконьего Культа далеко на юге и ещё дальше – гиблое болото, прослывшее настоящим лесным кладбищем для человека и зверя.

Каждые 6 часов кидайте кубик к20 для определения встречи:

1 – грифон

- 2 – медведь
- 3 – кб диких кабанов
- 4,5 – стая из к8 волков
- 6 – росомаха
- 7 – макрокомары
- 8 – пьяный егерь

Домик отшельника

Свой домик отшельник построил невысоко в горах, неподалёку от зарослей дикой вишни. Наведывается старикан сюда только чтобы переночевать или справить зиму, а так, в основном, домом ему прекрасно служат степь и горы. Кидайте к20: если выпадает 1-6, то отшельник либо находится в доме, либо зайдёт в него через пару минут, когда герои осмотрятся.

Неподалёку от зарослей дикой вишни среди кушеров проглядывается маленький домик, обтянутый плющом. Ласточка свила гнездо над его дверью, которая поскрипывает открытой на ветру. Рядом с домиком из земли торчит пень, в который воткнут топор для рубки дров.

Как только ты переступил порог, внимание сразу привлёк бархатный гобелен, висящий напротив окна, на нём изображена мрачная картина: одинокий конь с пустым седлом стоит в полумраке над телом убитого хозяина. Из его груди торчит стрела с чёрным оперением. Гобелен совершенно не стыкуется с остальной обстановкой, такой же спартанской, как и снаружи. Здесь есть только минимум, необходимый для жизни: одноместная кровать, столик с посудой, табурет и шкафчик неподалёку от маленькой печушки.

Ничего ценного, кроме гобелена, в доме нет, но если его снимут со стены, то на вандала падёт проклятие, лежащее на отшельнике.

Вверх по склону от жилища отшельника есть прохладная пещера, где он прячет на зиму свои припасы: сухофрукты, картофель, вяленое мясо и т.д.

Каждую ночь рисунок на ткани оживает: чёрные тучи на небе начинают ползти, будто гонимые ветром, трава колышется на ветру, а конь... конь поднимает голову и выходит из гобелена, постукивая копытами.

Некоторое время отстоит и прислушивается, а потом с диким ржанием устремляется к своему хозяину: рыцарю смерти.

В это время в гобелен можно войти, но успеть вернуться нужно до утра: иначе смельчак бесследно исчезнет. (смотри побочный квест)

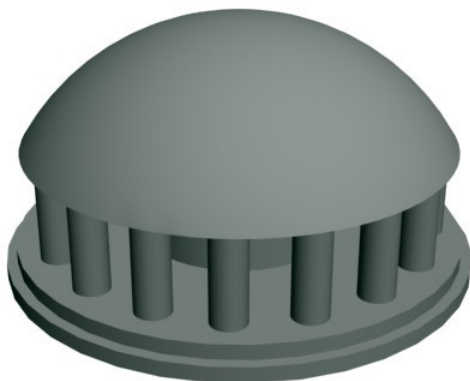
Развалины Атиран

Если идти от города довольно долго на восток, а затем свернуть на север, то можно найти странное здание, построенное явно не руками какой-либо известной ныне расы.

Храм отстроен из синего с зеленцой материала, настолько нереально крепкого, что, кажется, таран бы оставил тут лишь пару неглубоких царапин. Сколько сооружению лет можно только гадать.

Из себя оно представляет цилиндр с куполом и ряд колонн. С южной стороны имеется вход. Внутри помещения осталась только фрезка на полу, изображающая морду неизвестного рогатого чудовища. Всё остальное уже присвоили для изучения магии. В магической школе о развалинах ничего конкретного не знают: только что руины обнаружили ещё до основания города и всё, что можно было оттуда унести, уже давно забрали и сразу же засекретили: в здании хранились очень мощные магические артефакты, сделанные неизвестно кем и когда. Сам материал, из которого построено сооружение, как показали исследования, попал сюда далеко не из этого мира. Если герой применит заклинание «Астральная летопись» на здание, то увидит как под надзором двух десятков человек в мантиях из него увозились в ящиках очень странные предметы: шары с иглами, черепа совершенно невообразимых существ и т.п.

После прочтения заклинания маг впадает в четырёхчасовую кому.



Каменоломни

Это известный в Тангоре источник белого известняка, владельцы которого процветают уже без малого четыреста лет. Многие города заказывают камень отсюда, к примеру, Белоград брал материал для своего воздвижения именно здесь (поэтому и Белоград).

Данные каменоломни принадлежат главе города Даннару и попасть на них можно только в качестве рабочего или под канвоем (преступники здесь работают в качестве наказания). Записаться на работы можно неподалёку в рабочем лагере. Трудиться придётся с утра до ночи ежедневно хотя бы в течение двух суток. Потом даётся выходной. Бесплатную ночлежку и питание также предоставляет лагерь. Работа опасная, ведётся на шатких деревянных конструкциях на большой высоте в карьере. Каменная пыль затрудняет дыхание, а работать нужно на палящем солнце. Поэтому естественно, что смертность здесь довольно высокая, но и зарплата того стоит.

За один день здесь можно заработать от 40 до 200 серебрянных монет в зависимости от того, насколько приложится рабочий.

Механика:

Обычный темп: за два часа – 1 усталости и серебра в размере (С*2)

Двойной темп: за два часа – 2 усталости и серебра в размере (С*4)

Тройной темп: за два часа – 4 усталости и серебра в размере (С*6)

Каждый час кидается чек к4 на ловкость при провале которого происходит падение с большой высоты на камни: шанс критики 15, ущерб 3к20.

Если получится пунктов усталости больше очков здоровья, то рабочий умирает от переутомления.

Рабочий день: с 7 утра до 7 вечера. Перерыв с полудня до 2 часов дня.

Деревня «Медовка»

Южная дорога ведёт к маленькой деревне, промышленяющей мёдом и мелкими изделиями, в частности, здесь проживает хороший гончар со своей семьёй, имеющий в Белограде лавку. Есть здесь и опытные охотники, которые могут обучить по обычной цене следопытству, а также улучшить навык стрельбы из лука. У деревенской ведьмы можно получить уникальные заклинания, если выполнить одну небольшую просьбу (см. *побочные квесты*).

Дома в «Медовке» деревянные и выстроились кольцом вокруг большого колодца-журавля.

Деревня «Быстрое колесо»

Деревня известна своими коневодами и колбасой. Это единственное близкое к Белограду место, где можно купить кобылу или жеребца от простых мастей и пород, до довольно редких и дорогих. Если герои захотят купить себе коня, то им нужно отправляться сюда.

В одном из домов деревни проживает вождь готовящегося крестьянского восстания – крупный фермер Немон. В постоялом дворе деревни «Искрящая подкова» снимают (бесплатно) комнаты несколько убийц из гильдии, нанятых простолюдинами для устранения Даннара и его советников.

Восточный тракт

Хорошо проторенная и широкая дорога, которой часто пользуются обозы и путешественники. После хорошего дождя из-за намесившейся грязи представляет из себя настоящее испытание, но обычно странствовать по восточному тракту приятно. Обозы встречаются раз в несколько дней и почти не охраняются, так как преступников здесь обычно нет. По восточному тракту пешим ходом нужно затратить 3 часа, чтобы дойти до дороги на каменоломни и шесть часов, чтобы попасть в «Быстрое колесо».

Западный тракт

Так как эта дорога проложена вблизи леса, то нападения разбойников чем то экстраординарным не выглядят. Из-за большей опасности этого тракта, путники не особенно часто ходят им, разве что, если нужно попасть в лес или в какой-либо западный город именно из Белограда, да и то обязательно возьмут с собой достойную охрану.

Лагерь разбойников расположен в лесу на расстоянии семи миль, но посты наблюдения имеются гораздо раньше. Если дозорный видит подходящую жертву, то отправляет специально обученного сокола с сообщением для приятелей, после чего те сделают ей приятную встречу. Количество и состав бригады следует выбирать ведущему. Скорее всего для построения они изберут уют.

Белоград

Белоград – молодой, но уже размашистый город, основанный четыреста лет тому назад (по летоисчислению Тангора – в 7494 году). Сейчас известен как один (пусть и не самый крупный) из торговых и образовательных центров. Расположен на плато, близ горного хребта и драконьего леса. Никогда не участвовал в войнах и не подвергался осадам. В городе нет стен и защитных сооружений (помимо магической вышки), как и хороших солдат. Есть, конечно, ополчение, но оно оставляет желать лучшего – все хорошие воины уходят к королю.

В Белограде есть три храма, магическая школа, большая библиотека, сады, дома являют собой шедевры архитектуры – налицо крупный культурный центр Тангора. Сюда часто заезжают с гастролями выдающиеся поэты и рыцари для участия в здешних турнирах.

В городе много лавок и по трактам часто проходят торговые обозы. В Белограде в связи с этим можно купить практически что угодно.

К иногородцам, однако, здесь относятся не то, чтобы плохо, но точно не с большой радостью, за исключением хорошо известных людей, которых тут почти носят на руках.

Степень дифференцированности слоёв очень высока: город даже поделён на два района: верхний и нижний для благородных и смердов соответственно.

Общий уровень образования среди простолюдинов – никакой, а среди жителей верхнего города очень высок. Здесь также проживает немало магов, обеспечивающих полям дожди и плодородие.

Уровень жизни также варьируется: успешные торговцы и знать весьма обустроены, но вот остальные... так сказать, пытаются подтянуться: уровень здоровья никчёмный, а лекарские стараются только для благородных, имеется баня, но на всех её попросту не хватает да и гигиене люди не обучены, в основном, возраст нищих не превосходит 35. В нижнем городе в последние дни процветает преступность, особенно всем не даёт житья банда Гримана.

Важно: когда герои придут в город, то после проверки всех подорожных и лицензий дотошными стражниками, к ним подойдёт мальчишка, лет 16-ти и предложит нанять его в качестве проводника или купить у него карту. Это будет очень полезно, так как в городе легко заблудиться. Карту парень продаст не меньше чем за 20 золотых, а в качестве провожатого будет просить по 5 золотых монет в день.

Верхний город

Эта часть города блещет архитектурой и яркими красками, здесь гораздо тише и спокойнее по сравнению с нижним городом, но за маской утопии скрывается общий страх о скором восстании крестьян. Знать боится не столько бунта, - его будет легко подавить, но гнева короля, который ни с того ни с сего решил сменить внутреннюю политику.

На всех подходах к городу стоит стража и пропускает только благородных и их слуг, а также широко известных (в хорошем смысле) людей. Поэтому, если герои успели прославиться и следят за своим видом, то их могут пропустить, предварительно предупредив спрятать оружие как можно дальше.

Эта часть города отовсюду пестрит красками и архитектурой. Тут и вымощенная дорога, и цветы на перекрёстках и даже кое-где стоят масляные фонари. Вокруг очень тихо, многие прохожие улыбаются в вашу сторону, топя по своим делам. Однако почти все, кого вы видите, являются только слугами или стражниками. Из благородных, видимо, присутствует только один человек – это молодой рыцарь на белом коне и в дорогах доспехах. Он, кажется, пребывает в растерянности, стоя под окнами одного из домов.

Рыцарь скажет, что его зовут Линатан, и попросит героев помочь ему с одним делом: сам он совершенно не умеет петь и играть и героям нужно сделать это за него, спрятавшись потом как только выйдет его леди. За это он замолвит когда надо за героев словечко. В случае успешного выполнения чека на представление, выйдет девушка, бросит вниз платок и тут же скроется за занавесками (900 опыта). В случае провала не произойдёт ничего. При критическом успехе девушка выбежит из дверей и начнёт душить в объятиях Линатана (либо певца, если он не убежал, что не очень обрадует молодого человека). При критическом промахе вниз из окна прольются помои.

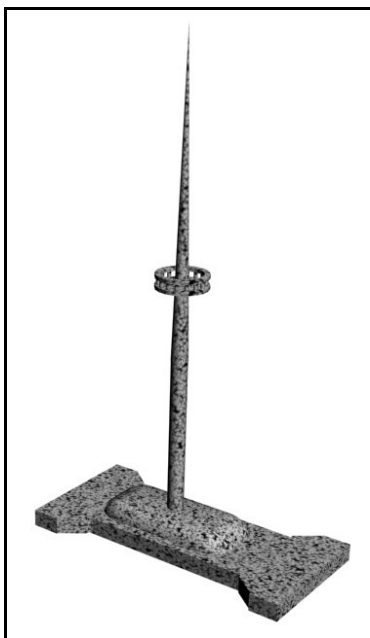
Городская стена

Именно она - причина всех раздоров в Белограде и истощитель городской казны. Стена, также как и все дома в городе, кроме магической школы, сложена (в той степени, в какой её пока успели сложить) из белого известняка.

Над воздвижением стены ежедневно работают около двадцати каменщиков, не считая крестьян, занимающихся перевозкой блоков. Готовы уже три башни и северные ворота (только пока без решётки). За работой следит правая рука Даннара, архитектор Корна Силер. Строительство ведётся с рассвета до темна.

Магическая школа

Любой путешественник, если он не слеп, может увидеть два шпиля над Белоградом: один – это храм



Элиолиянс, мерцающий по ночам, подобно мистическому маяку, другой – мраморный шпиль магической школы. Последняя широко известна как в Тангоре, так и в соседних королевствах.

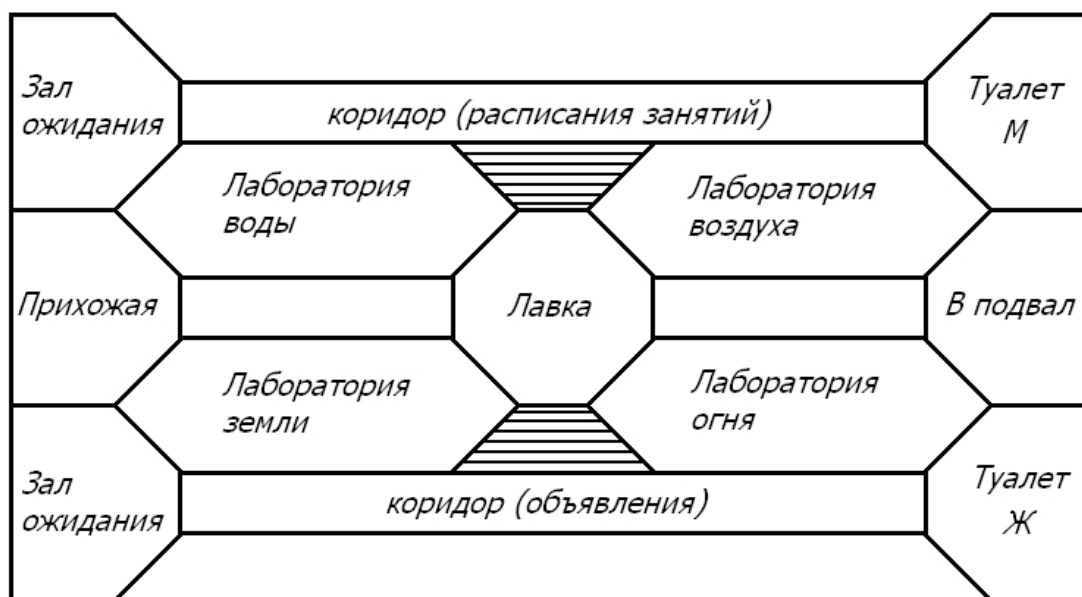
Школа входит в гильдию магов Тангора, как её филиал и учебный центр. Управляет школой магистр Филн – высший эльф, хорошо известный среди магического общества инквизитор, покаранный не один десяток ренегатов (магов, занимающийся своим ремеслом в отсутствие лицензии).

В здание школы вход разрешён только учащимся и представителям магической гильдии, правда иногда бывают редкие исключения. Например, таковое могут сделать героям, если они будут помогать гильдии подавлять восстание.

Как говорилось, школа и её башня отстроена целиком из мрамора. Само здание имеет три этажа: на нижнем расположены, в основном, лаборатории для студентов, на втором – администрация и большая лекционная аудитория.

Если в партии есть маг, имеющий один из навыков своего класса больше 18, то ему могут предложить место преподавателя в школе с окладом 50 серебряных в день. Естественно, ему нужно будет читать своим студентам лекции (по 1-2 в день + крайне рекомендуется навык общения), набирать к себе под научно-магическое руководство различных балбесов и прочее. Зато у него будет доступ ко всем лабораториям, секции магических и редких томов в библиотеке и к первому уровню подвала. Здесь же можно выучить различные заклинания и повысить свой навык по стартовой цене.

Описание школы:
Первый этаж.



Прихожая: два мараканских льва охраняют помещение (несколько мраморных колонн, узорчатый ковер на полу и кипа хвалебных грамот развешаны по всем стенам), в котором всегда достаточно народу. У дверей постоянно очередь и давка, особенно во время перерывов, когда пропихнуться совершенно невозможно. Зал ожидания: здесь можно отдохнуть во время окон или перемен. Обстановка залов: два удобных мягких дивана, столик с книгами (ничего особенного) и цветы в вазах.

В коридорах висят расписания занятий и объявления для учеников, также здесь находятся лестницы на второй этаж. В коридоре можно встретить студента, который попросит героя помочь ему в поиске ассистентов для исследований: всего четверо, но если герой захочет и сможет участвовать, то трое (см. побочные квесты).

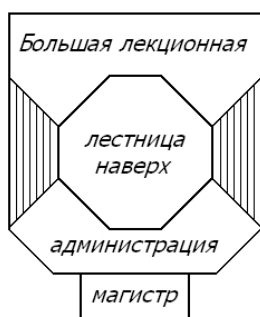
Лавка: торговец, продающий алхимические зелья и ингредиенты, тубусы для свитков, обложки к книгам, бумагу, принадлежности для письма и т.п.

В лабораториях студенты проводят практические исследования: призывают водяных элементов, работают с молниями, заставляют гореть лёд (но чаще подпаливают самих себя) и говорить стены. Если потратить на различные эксперименты в целом 20 часов, то соответствующий навык поднимается на единицу (единожды для каждой лаборатории).

Обстановка лабораторий: длинные стелажы с книгами, жезлы на столах, соседничающие с причудливыми колбами, светящиеся синим шары на пьедесталах, пюпитры, толстые тома в пушистых переплётках и т.п. В каждой лаборатории под потолком суетится блуждающий огонёк, который всегда может подавить магию в комнате, если случится что-то непредвиденное.

Комната в подвал наглухо закрыта и ключ от неё есть только у преподавателей. Пенальти на взлом замка: 10. В комнате темно, кроме двери и половины гирюлы (торс сливается со стеной) над входом в подвал нет ничего. Гирюла говорящая и будет бранить всех, кто вошёл в комнату без приглашения, грозясь сообщить обо всём магистру.

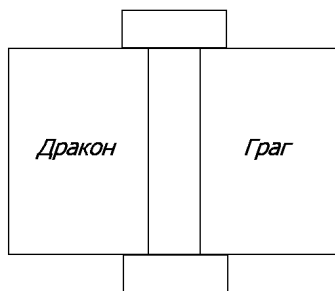
Второй этаж:



Большая лекционная аудитория: просторный зал на триста человек в виде амфитеатра, где обычно читаются лекции.

В центральной комнате располагается лестница наверх, к площадке наверху башни. Сейчас наверху нет никого, но во время осады там теоретически размещаются боевые маги.

Подвал:



Тут расположился небольшой зверинец Зеарола – суккуба, преподающего теорию о неорганических коконах теневого типа осознания, как пульсирующих нексионах юдолей inferнальных антимиров. В свободное время он увлекается магией жизни, к чему у него с рождения проявлялись способности. Оба зверя довольно агрессивны, особенно красный дракон. Граг внешне выглядит как тёмно-коричневый пушистый грифон, но не имеет характерных для летающих родственников крыльев: вместо этого он способен наполовину уходить в астрал (физический ущерб уменьшается вдвое, а магический, наоборот: вдвое возрастает). Дракон неразумен, но при этом достаточно неразумен, чтобы не изрыгать в помещении своё пламя. Оба существа находятся за толстыми прутьями (на коих лежит магический барьер из стены силы) в огромных подземных залах.

Напротив двери, откуда вошли герои, есть ещё одна очень тяжёлая дверь без замка. Она скрывает лестницу, ведущую ещё дальше вниз. Чтобы найти замок, нужно пройти чек на наблюдательность или прочесть заклинания, позволяющие видеть невидимое или чувствовать магию. Но и в этом случае можно будет заметить только вставленные в камень кольца с рунами, которые можно вращать друг относительно друга. Пенальти на взлом – 22.

Внизу найдётся лишь круглая, очень сырая, тесная и тёмная комната, где за руки к стенам прикован иссохший чёрный труп. Если вызвать духа «разговором с мёртвыми», то он скажет, что был большим преступником, занимающимся запретными практиками магии крови, которого заточили здесь за противозаконную деятельность. Они очень мудро поступили, сохранив тело на экстренный случай, если нужно будет воспользоваться его знаниями.

Дух может обучить героя техникам выхода в нижний мир (Реигну), где станет передавать свои знания (заклинания школы магии крови по выбору ведущего).

Заточённого в подвале завут Эмрок. В Реигне он выглядит как весёлый старикан с неровно подрезанными ногтями, которыми он извечно перебирает свою жидкую бороду. Смотрит дедок с прищуром и некоторой смешинкой. Старикан обычно сидит, развалившись на широком каменном кресле-троне с мягкой подушкой, и лишь изредка встаёт в пылу своих речей и принимается расхаживать взад-вперёд. Обожает слушать разные новости из внешнего мира, и жаждет в него вернуться (а как – пусть проявит фантазию ведущий).

Область Реигны, где заточён Эмрок, выглядит как крошечный летающий островок с торчащими из глины корнями, висящий посреди красного неба (окружающего остров со всех сторон) в котором то и дело с грохотом прошмыгивают яркие молнии.

Эмрок, конечно же, сделал себе личину, а в реальной жизни имеет совершенно иную внешность.

Ювелирная

Ювелиры живут и работают в маленьком, но хорошо охраняемом здании неподалёку от площади. Их всего трое, но стоят они десятерых бывалых торгашей: обсчитают так, что ещё и рад будешь, что легко отделался. Все трое занимают не последние посты в торговой гильдии и каждый из них – гoblin. Город знает троицу очень хорошо, так как пережил из-за неё ни одну беду. Первого зовут Квик – он как раз и занимается, собственно, самой торговлей: принимает посетителей и вешает им на уши лапшу. Второй, Клик, не вылезает из своей каморки, где карпит над гравировкой изделий и огранкой драгоценных камней. Ну, а третий, Кик, переплавляет золото и серебро на украшения, делает оправы и прочую мелочь.

Материалы гoblinам ежемесячно привозит специальный обоз от торговой гильдии, с которым обратно отправляется четверть выручки: около 2000 монет в серебре.

Камни, металл для работы, готовые украшения и заработок хранится тут же, в подвале. Естественно, троица воспользовалась услугами магов, которые скрыли вход заклинанием, благодаря которому вместо лаза вниз, любопытный глаз видит на его месте пьедестал с книгой о проповедях.

Охрана здания: трое панцирщиков днём и двое ночью. Сменяются в десять часов вечера, семь утра и 3 часа дня.

Гoblin-торговец, Квик, носит брошь, увеличивающую его харизму до 14 (т.е. +6) и магическую пыль, которая попал кому-либо на ноги, заставляет их пустить корни и лишить его возможности передвигаться.

Торговля гоблина – 23, Общение – 19, Этикет – 14. Если возникнет угроза лавке, то Квик постарается обездвижить вторженцев, а затем скрыться в поиске подмоги снаружи. Не стоит забывать про невиданные способности гоблиноидов к пряткам и нападениям исподтишка.

Если что, Клик и Кик, могут задержать героев, всадив в них из небольших духовых трубок пару игл со сковывающим движением ядом (Пд уменьшаются вдвое).

В погребе прочные сундуки вмещают в себя около 1000 золотых наличными, 700 – украшениями и ещё 300 – материалом для работы. Пенальти на взлом – 22 (интеллектуальные магические запоры с плавающим шифром).

Библиотека

Городская библиотека – солидное каменное здание, находящееся под тщательным наблюдением стражи. Здание делится на несколько секций, доступ к которым невозможно получить без соответствующего

пропуска, за исключением общей (или центральной) секции. Внутри библиотеку стерегут магические создания – мараканские львы, достаточно внушительные и опасные охранники, чтобы не у кого не возникало искушения нарушать здешний покой.

Маги очень трепетно заботятся о библиотеке, хотя она им и не принадлежит. Они снабдили книги охранными заклинаниями, благодаря которым любому воришке непреодолимо хочется вернуть книгу назад и при этом ещё приплатить. Освещение библиотеки также создано при помощи магии: хотя нет никакого конкретного источника света, здесь всегда в меру светло и приятно читать (скорость чтения *2).

Изнутри библиотека богато обставлена удобной мебелью и довольно просторна, несмотря на обилие книг на полках. От предметов здесь нет тени и кажется, что свет идёт из ниоткуда, создавая очень приятное для глаз освещение. У дверей библиотеки грозно осматривают посетителей (которых, кстати, достаточно) несколько не очень милых на вид созданий, похожих на больших львов без всякой шерсти.

Из посетителей:

Библиотекаря не видно, но полно приличных, хорошо одетых людей, несколько жрецов Офинии и юный маг-подмастерье, которого выдаёт жезл ученика, заткнутый за пояс.

Если герои хотят попасть в секцию для жрецов, магов или редких книг, то мараканские львы человеческим голосом в унисон потребуют предъявить пропуск, но откуда его брать объяснять не удосужатся.

Жрецы Офинии дали обет молчания, поэтому от них мало толку, а вот юноша на редкость разговорчив. Они листает книги по географии и может рассказать партии и существованию руин Атиран (если их таковыми можно назвать), а также показать на карте где те находятся.

В секциях магов и жрецов можно найти рецепты, рунные формулы, заклинания и просто книги, дающие немного опыта или повышающие навыки.

Всего особо интересных книг – Удача/2 посетителя (если другой герой пожелает тоже попробовать что-либо найти, то ничего нового не получит). Часов на прочтение одной – от 10 до 60. Чтобы понять какие книги найдены, можно кинуть кубик к6:

- 1 – повышение навыка на усмотрение ведущего на 1
- 2 – новое заклинание произвольной доступной школы
- 3 – новая руна или алхимический рецепт
- 4 – новый навык из доступных герою
- 5 – опыт в размере к20*100

Также в библиотеке можно завести новые знакомства с коллегами, которые могут поделиться опытом и помочь советом, а также пригласить к себе в гости или просто похвастаться достижениями.

Секция редких книг содержит легенды о цивилизации Атиран, даёт заклинание высшего круга (при мёртвом языке и грамотности не ниже 15) или чертежи магического портала (при механике 20 и магии астрала 20 можно сделать две магических двери, которые будут мгновенно перемещать вошедшего от одной к другой.

На материалы уйдёт около 5000 монет, а их распространённость – 5). Из запретных книг здесь «Книга Костей» - при прочтении которой жрец смерти обретает новое заклинание «Стикс».

Центральная секция вмещает различные научные трактаты, романы и стихи известных бардов, кулинарные рецепты и прочую публицистику. Содержащийся здесь для каждого героя опыт – 10% от опыта, нужного для перехода с текущего его уровня, на следующий.

Бардовская песня: (Автор: Атрилл)

*Сверкает сталь, поют клинки
Смертельный выпад, поворот
Холодный пот покрыл вески
Два воина пляшут у ворот*

*Убей! – орёт крестьянская толпа
Убей! – кричит вельможа зрелых лет
Два обезумевших бойца
Своею кровью плавят снег*

*Высокий свист, уход, прыжок
Меч занесён над головой
Противник сбит с усталых ног
Ещё удар – и кончен бой*

*В толпе людей раздался крик
Ликует зверская толпа
Никто не плачет, ведь убит
Бежавший пленник короля*

Исполнение песни занимает 2 минуты. При успешном выполнении чека на представление на слушателей налагается эффект как от заклинания «благословение» жреца 12 уровня и держится пока поётся песня + минута после её завершения. Музыкальные инструменты дают бонус к чеку.

Кулинарный рецепт:

Сбитень хмелевой.

Тип: напиток

Требования: кулинария 6

Состав: Сахар 50 гр., Мед 100 гр., Корица 0.3 гр., Гвоздика 0.2 гр., Мята 0.2 гр., Хмель 3 гр., Вода 1 л.

Приготовление: В кипящей воде растворить мед, сахар, добавить лавровый лист, пряности и кипятить 15 - 20 минут. Убрать огонь и настаивать 30 минут. Процедить через марлю или мелкое сито. Подавать горячим.

Эффект: на 5 часов здоровье +2

Сады

Очень красивое и спокойное место, прекрасно подходящее для тихого отдыха. Многие люди приходят сюда почитать или побеседовать в мирной обстановке. В саду расположено несколько фонтанов, облюбованных певчими птичками, пышные цветочные кусты и несколько довольно удобных скамеек.

Ухаживает за садом один из эльфов, работающий в мажеской школе Белограда, которого все зовут просто Вуассе. Обычно он заходит вечером и проводит здесь один-два часа.

Также здесь часто можно встретить Алису - милую девушку 17-и лет, приходящую сюда почитать разнообразные приключенческие романы. Если герои не представляют собой отталкивающий невымытый рассадник всевозможных мерзотных ароматов, то она может проявить интерес к ним и попроситься взять её с собой. Если герои согласятся, то получают столько неприятностей, что не раз пожадеют за свой распущенный язык (смотри одно из побочных приключений).

Бани

Владелец городских общественных бань по совместительству ещё и глава местного филиала торговой гильдии: хоббит Погрик Рупс. Знать, естественно, брезгует этим заведением и здесь не появляется (что отнюдь не значит того, что они ходят невымытыми), но у Погрика и без того достаточно посетителей. У входа всегда полно народу и может даже возникнуть недоумение почему же от простого народа так разит, если здесь такая очередь.

Люди довольно высокого мнения о Банях, в то время как среди аристократии полно всяких слухов насчёт неё, например, что там хозяйничают воры, способные выпотрошить кошелек, пока посетитель оставил его без присмотра.

Мытьё убирает все штрафы на харизму из-за плохой гигиены и стоит около 3 серебряных монет за общественную мойку и 10, чтобы попариться в тишине и комфорте.

Городская управа

Управа находится немногим южнее городской площади и пристально охраняется. У дверей стоит привратник и тщательно контролирует кого нужно впустить, а кого лучше бы оставить на улице. Без приглашения Даннара или документа, подтверждающего благородство или причастность к магической гильдии, попасть внутрь будет непросто. Взятки привратник не берёт, штрафы на убеждение – 10. Если герои будут просить работу, то он направит их к площади, где для энтузиастов развешены объявления. Неграмотные же могут пойти на каменоломни.

Само здание довольно тесное (прихожая, коридор и кабинет), внутри писарь регистрирует всех входящих, а стража тщательно осматривает содержимое поклажи посетителей, временно изымая всё подозрительное. Тут у стен почуют статуи, развешаны гербы знатных родов, стоят шкафы с бумагами, представляющими городской архив, скамьи для ожидания и много пристальных взглядов ополченцев. С 9 до 15 в кабинете работает Даннар и его советники.

Городская площадь

Людное место, где обычно назначаются встречи и проводятся праздники в честь одного из трёх божеств. Если глашатаю нужно оповестить граждан о важной новости, то для него здесь всегда находится постамент. На площади можно легко найти доску для объявлений с последними вестями и предложениями о работе, а также висилицу, в данный момент пустующую.

Рыцарские турниры на площади не проводятся, для этого существует ипподром.

Объявления:

Месяц назад

В связи с участвовавшими нападениями разбойников на западном тракте, руководство города рекомендует временно пользоваться обходным путём или нанимать охрану для сопровождения. Любому, кто расправится с преступниками, управа обязуется выплатить 200 золотых и наградить особыми привилегиями. (см. *побочные квесты*)

Вчера
<p>Благородные сэры и прекрасные дамы вновь приглашаются на турнир по шашкам в дом мастера Филна. Соревнования состоятся в эту субботу в 7 часов вечера, после которых будет скромный бал.</p> <p>Леди, поддержите своих избранников. <i>(см. побочные квесты)</i></p>

Три дня назад
<p>Вновь чуть не случилось крестьянское восстание. На сей раз уже в деревне «Быстрое колесо». Сэр Ватнер Бриг со своими людьми с великим трудом убедил людей успокоиться. Совет опасается, что в следующий раз вспышку уже не получится погасить мирно. Жителям верхнего города для их же безопасности рекомендуем пока не заходить в другие районы. Руководство города приносит извинения за неудобства.</p>

Сегодня
<p>О погоде:</p> <p>Мастер Филн и его школа уведомляет, что в ближайшие несколько недель не будет созывать дождей на поля Белограда по причинам волнений среди населения. Так что жители города могут наслаждаться ясным небом и тёплым солнцем.</p> <p>С уважением, Гильдия магов Тангора.</p>

Неделю назад
<p>Станный человек на чёрном коне вновь дал о себе знать неподалёку от каменоломен. Очевидцем был один из братьев Элиолианс, занимавшийся в то время поиском редких трав. Храм подтверждает версию о Рыцаре Смерти, но до сих пор недоумевает о причинах его появления в районе Белограда. <i>(см. побочные квесты)</i></p>

Четыре дня назад
<p>В ювелирной лавке устроила погром группа разгневанных гномов. К счастью, никто серьёзно не пострадал, но усмирить горный народ удалось только усилиями пятнадцати человек из ополчения. Ювелир утверждает, что вторженцы были недовольны тем, что качество его товаров переманивает у них клиентов. Кузня гномов закрыта до тех пор, пока её владельцы не выплатят торговой гильдии штраф за неоправданную порчу имущества и попытку срыва торговли. <i>(см. побочные квесты)</i></p>

Два месяца назад
<p>В связи с указом его высочества Лоракса о строительстве Белоградских стен, городская управа под управлением высокоблагородного графа Даннара объявляет об удвоении налогового сбора на доходы ремесленников и крестьян.</p> <p>Помните, что это делается ради вашей же безопасности. Налог обязательно будет снижен когда строительные работы будут окончены. Управа.</p>

Два с половиной месяца назад
<p>Из-за склонности к коррупции через три дня глава города будет казнён на этой площади по указу короля Лоракса. По настоянию его высочества это место теперь занимает граф Даннар, который сразу примется за воздвижение стен вокруг Белограда.</p>

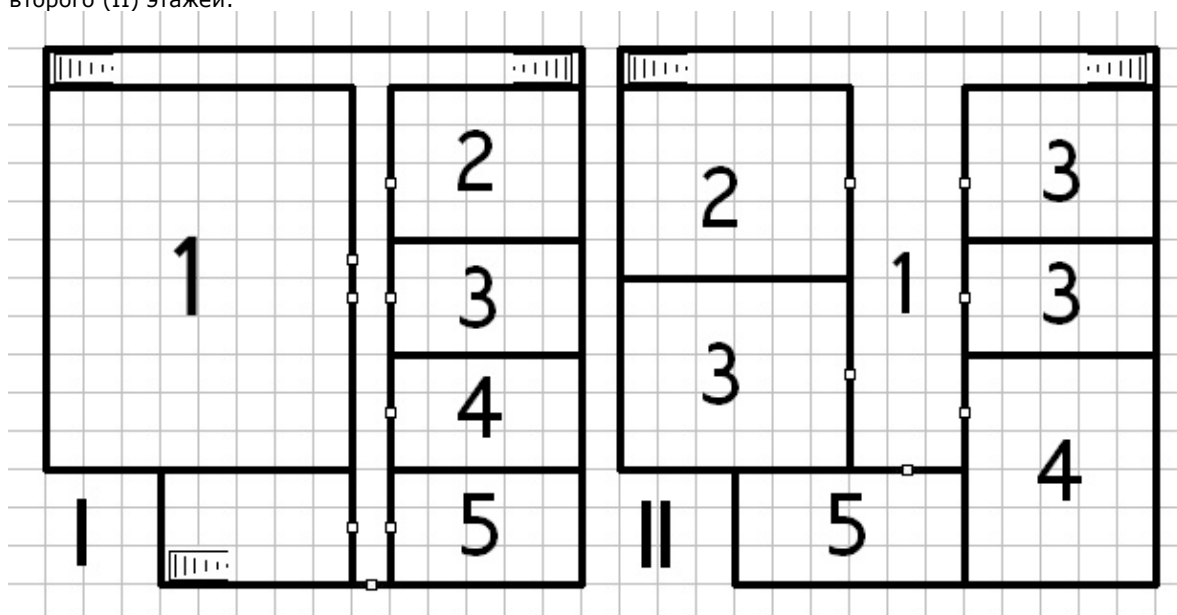
Четыре дня назад
<p>Здравствуйте!</p> <p>Мирнин, лекарь в нижнем городе, простит энтузиастов помочь ему в поиске редких компонентов для нового средства. Оплата договорная.</p> <p>Найти меня можно на западной стороне рыночной площади. <i>(см. побочные квесты)</i></p>

Восемь дней назад

Ремесленники нижнего города и деревень «Медовка» и «Быстрое колесо» отказали в продаже своих изделий аристократии до тех пор, пока не будет снижен налог на доходы. Граф Даннар никак не комментирует ситуацию. Похоже, жителям верхнего города придётся надеяться только на свою предусмотрительность.

Дом Даннара

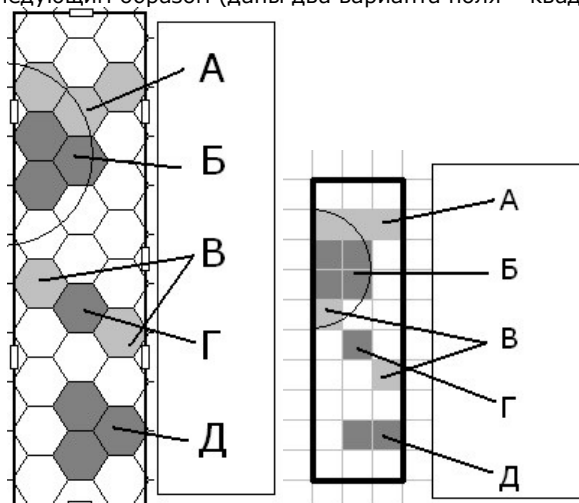
Примыкает к площади в северной её части. Коридор и комнаты первого этажа обходят каждые две минуты двое панцирщиков. Ещё по одному стоят у лестниц. На карнизах окна охраняют горгулии. План первого (I) и второго (II) этажей:



1 – Зала для балов и трапезная
2 – Купальня
3 – Кладовая
4 – Комната прислуги
5 – «Удобства»

1 - Коридор
2 – Спальня Даннара
3 – Спальня для гостей
4 - Библиотека
5 - Кабинет

Даннар, перед тем, как на него будет совершено покушение, прикажет Корне Силер разместить в доме ловушки. Сделает она это следующим образом (даны два варианта поля – квадратное и гексагональное):



А – внизу натянута тонкая крепкая нить, задев которую, человек активирует механизм в дальней южной стене, который выстреливает в коридор 9 арбалетных болтов (по 3 на клетку). Урон от стрел на клетку: 3к4.

Спаситься можно чеком к12 на реакцию. Чтобы заметить любую из ловушек нужно успешно выкинуть чек к20 на наблюдательность с штрафа 3.

Б – сенсорная ловушка, активизирующаяся при наступлении на указанную тёмной заливкой область. Ловушка реагирует веером молний, захватывающим всё в обведённой полукругом секторе. Ущерб к20. Спасение – нет

В – сенсорная ловушка. Накидывает огненную плетёнку на ступившего на плохо подогнанную под остальную паркетную доску. Спасение – чек у12 на удачу

Г – срабатывает от растянутой нити. Выстреливает в человека ядовитый дротик, к10 ходов причиняющий к8 ущерба. Спасение – чек к12 на реакцию

Д – сенсорная ловушка. Выпускает из стены комету, как от мага 17 уровня. Спасение – нет. Стены коридора не портит.

Коридор практически пуст, не считая длинного коврика, которым попытались скрыть расставленные ловушки. Коврик от начала до конца бел, чтобы не было видно нитей, раскинутых между стенами комнаты. Освещение – Светильники на стенах и канделябр.

Типичный дом аристократа

Чем значимее (богаче) аристократ, тем красочнее и больше его дом. Обычно у аристократа немалая семья и орава стражников, это даже не включая обязательную личную охрану. Самые процветающие могут позволить себе профессиональных наёмников, но крупные торговцы довольствуются парой-тройкой ополченцев. Маги не нанимают охраны, а создают хитроумные ловушки или заводят какое-нибудь свирепое существо, лояльное к самому волшебнику. Например, типичные для дорогих домов гаргульи могут налетать на воров, которым взбрело в голову лезть в окна.

Средний аристократ живёт в доме с двумя этажами и погребом. В целом, около 20 комнат: прихожая, зал для гостей и балов, обеденная, кухня, кладовые, 3-4 хозяйские спальни, 2 спальни для гостей, 1 спальня для слуг, комната для отдыха и чтения, а также другие различные помещения.

Охрана изнутри гораздо опытнее той, что стоит снаружи и если не постоянно следит за комнатами, то обходит их с периодом от 2х до 10и минут.

Штрафы на взлом спален: 13-17. В комнатах можно найти предметов примерно на 700-4000 серебряных монет (в каждой комнате хозяев), это зависит от наблюдательности и удачи героя.

Кидайте к10 удача/2 раз для определения ценных вещей:

1 – к4*100 золотых монет в тайнике (чек на наблюдательность с штрафа 10)

2 – спрятанные драгоценные камни на 70 золотых (штрафы на набл. 6)

3 – украшения (бусы, серьги) на 100 золотых

4 – картины и украшенные рамы к ним (700-1400 серебряных)

5 – фамильное оружие (около 500 серебряных)

6 – подсвечники, вазы на 500 серебряных

7 – драгоценная шкатулка (сама по себе) – 100 золотых

8 – золотая статуэтка – 200 золотых

9 – дорогие уборы – 200 серебряных за килограмм

10 – зеркало в раме с камнями – 300 золотых

Окна могут быть со стеклом у Даннара, семьи Гаррок и других благородных граждан города, либо вообще не иметь их (бычи пузыри оставляем для крестьянских домов).

После кражи знает может нанять магов и жрецов Налидии, чтобы они нашли грабителя (при помощи заклинаний «серебряный шлейф», «астральная летопись» и т.п.). Если герой применит заклинание «очистка», то его могут и не найти.

Нижний город

Тусклый и смердящий нечистотами район, где сверху на голову в любую секунду может пролиться что угодно, включая именно то самое ужасное. Все дома одноэтажные и сложены из глины да соломы (за исключением домов торговцев, откуда как раз и нужно ожидать дождя). Вдоль дорог по обочинам проложены желобы, чтобы нечистоты стекали в них с тротуара и отправлялись подальше от жилых районов. В порядке вещей, что прохожий идя по своим делам, может до нитки промокнуть из-за внезапно отворившейся двери и полетевших в него помоев.

Но это не самое противное: хуже то, что за партией постоянно следуют пачки нищих и жалобно просят подкинуть им пару монет, пытаюсь дёрнуть грязными пальцами за одежду.

Стража, конечно, запрещает (и строго наказывает) нищих за попрошайничество, но от этого их (попрошаек) особенно меньше не становится. Дети могут прыгать перед носами героев, хватать их лошадей за хвосты и грозиться стать такими же великими как и они.

Тёмные типы стреляют в прохожих злобыми взорами, присматривая себе будущую жертву для своих преступных целей, а охранники в первый раз даже предлагают проводить героев до постоянного двора. В нижнем городе из-за преступности героям разрешается носить в руках оголённое оружие.

В тёмных переулках на партию могут напасть воры (в обязательном порядке, если кто-либо отбил от группы). Шанс этого – 3 из 20 (кидается к20 каждые полчаса) днём и 7 из 20 ночью.

Это не считая банды Гримана, которая на следующий день после прибытия героев в город подошёл к ним убийц. Героям будет предложено купить «иммунитет» от «всякого рода недоразумений». (см. раздел жители города, разбойники)

Рынок

Самое шумное и вонючее, полное оборванцев и воров место. Наводнено бродячими собаками, сомнительного вида лицами и прочей гадостью. Ополчение не суетётся сюда, так как торговцы не хотят платить налогов с дохода. Теперь им приходится вместо этого отстёгивать вымогателям.

На рынке одного из героев могут обокрасть, если вор (юркий мальчишка) успешно выполнит чек на кражу 15 со штрафом в восприятие героя, в противном случае его могут заметить (чек к10 на восприятие героя). Если, всё-таки, воришка попадётся и его прижмут к стенке, то придут к4 (можно и к6) громил с железными дубинами и попросят героев уйти по хорошему. Если они сделают что-либо кроме этого, то будет драка с разрушением прилавков и весёлыми выкриками из толпы народа, наслаждающейся нечастыми в эти времена зрелищами.

Рынок представляет собой ряды крытых деревянных латков, забитых товарами. Здесь всякая мелкая всячина (свечи, деревянная кухонная утварь и пр.), а также среднего качества продукты (репа, яблоня, кукуруза, сушёная рыба, специи и т.д.). Продавец игрушек может предложить за 500 серебряных устройство трансляции голоса: его нужно направить в какое-либо место в пределах 10 шагов, а затем сказать что-либо в круглое отверстие – звук донесётся оттуда, куда был направлен транслятор.

Также в переулке подозрительного вида человек в рваном зелёном плаще с замусоленными золотыми знаками может предложить мешочек с порошком, который действует подобно заклинанию «очистка», будучи насыпан на что-либо.

Домики лекарей

Есть два здания, где можно получить медицинскую помощь: домик Миртина и Больница.

Миртин – лекарь-энтузиаст. Подслеповатый, полноватый и невысоковатый мужичок лет пятидесяти.

Принимает только очень ограниченное количество пациентов и занимается ими лично (медицина 25). Может оказывать помощь больному на дому. Продаёт разные банки-склянки с микстурами (см. Алхимию), целебные травы и пр. В последнее время увлекается какими-то исследованиями и ищет редкий ингредиент – толчёные когти Ассиды. За них он либо будет лечить героев бесплатно (кроме критических ранений, остающихся на всю жизнь), либо заплатит 500*макс.уровень героя в партии серебряных монет.



Ассиды

Исцеление 25 простых хитов – 2 часа и 100 серебряных.

Исцеление 10 критических хитов – 3 часа и 500 серебряных.

Исцеление «вечной» раны (перелом коленной чашечки, обрыв нерва, повреждение позвоночника и т.п.) – 1000 золотых и неделя круглосуточной работы.

Второй дом – больница. Большое здание с палатами, где для больных на полу имеются толстые подстилки и трудятся привлекательные сиделки. Сейчас пациентов не так уж много, поэтому лишних рук здесь не требуется. Для нищих помощь бесплатная, но малоэффективная – смена повязок, пища да крыша. Среднее мастерство врачей тоже не на высоте (15), но есть и очень хорошие лекари-жрецы (медицина 19, магия жизни 15). Впрочем, последние, в основном, занимаются только особо сложными случаями и особо знатными особами, к которым приходят прямо домой (хорошая возможность для воров).

Ополчение

Здание совмещает в себе функции казарм и военной школы. Стоит на границе города с восточной стороны, с южной стены к нему примыкают пустые конюшни – простые ополченцы ходят пешком, а командирские жеребцы балдеют в роскошных конюшнях ипподрома. Там много лучше содержание и уход. Это, конечно, большой тактический минус, но хозяева не хотят доверять хороших коней каким-то неряшливым ополченцам. На первом этаже располагается склад оружия, столовая и тренировочные залы, на втором – казарма, офицерские комнаты и штаб.

Из оружия – все виды, начиная с редкости 10 в большом количестве, но довольно плачевного качества – город явно экономит на защите.

Если герои захотят получить работу, то их в грубоватой форме отправят к стенду, где висят портреты и подписаны награды за головы изображённых на них. Это и разбойники в лесу, и парни с рынка и просто уличные бандиты и главари банд. В ополчение не принимают иногородцев. Оклад солдата – 12 серебряных кругляшей в сутки.

Трактиры и постоянные дворы

В Белограде имеется четыре трактира и два постоянных двора. Здесь будут описаны только самые популярные из них: «Пухлый Лорк» (в простонародье – «Тухлый Лорк») и «Золотая скатерть».

Пухлый Лорк:

Шумная таверна/постоялый двор, принадлежащая отставному капитану Лорку. Предоставляет кров всем у кого есть чем заплатить. В таверне ошиваются разные тёмные личности и просто авантюристы. Питание и проживание по обыкновенной цене: 2 серебрянных за ночь и 1 серебряный за перекусить. Фирменное блюдо повара: жареные шляпки карпуники (местный вид грибов): требуют кулинарии 18, эффект: увеличение харизмы и ловкости на 5 (в течение 5 часов).

Меню: кукурузная каша, окорок, суп (якобы куриный), фирменное блюдо, молоко, эль, пиво, вино, вода, хлеб.

Золотая скатерть:

Тихое и дорогое заведение, с прекрасным меню и обслуживанием. Идеально для интеллигентных усталых магов, предпочитающих отдохнуть в спокойной обстановке, чем терпеть паршивые песни и приставания. Стражники не пустят сюда грязных или немытых оборванцев, одетых по стилю «что под руку попадётся». Спальни так же хороши, как и питание: кружевные занавески, удобная широкая кровать, мягкие шкуры на полу, ковры на стенах и, что самое главное, - тишина.

Меню:

Отварной картофель
Яичница
Яблочный или черничный пирог
Грибы в масле
Отварной перец, фаршированный рисом
Хлеб в яйцах
Печёный фазан
Свежий салат
Блины
Вина
Соки
Чай(!)
Молоко
Мёд
Хлеб
Сыр
Колбаса
Сахар
Масло
Специи и приправы всех видов

Цена за трапезу: 3-10 серебряных (в зависимости от заказа). Снять комнату на сутки – 5 серебряных, на неделю – 30.

Повар «Золотой скатерти» может обратиться к героям за услугой по добыванию рецепта фирменного блюда «Пухлого Лорка». (См. побочный квест)

Торговый склад

Добротное прямоугольное здание у храма Пиалдану, обычно под завязку забито ящиками и мешками, но сейчас тут довольно гулко, из-за лёгкого (пока-что) конфликта в Белограде. Здесь можно найти (кидайте к10 и определяйте находку):

- 1 – уголь 8к20 фунтов
- 2 – предметы интерьера (подсвечники, рамы под картины и т.п.)
- 3 – масло для ламп к20 литров
- 4 – ящик с к20 бутылками отменного вина
- 5 – постельное бельё
- 6 – кузнечные инструменты (наковальня, балда и пр.)
- 7 – цветочные горшки всех мастей
- 8 – алхимические приборы и материалы для некоторых заклинаний
- 9 – дорогие духи или мыло
- 10 – к2 экземпляра оружия из гномьей кузни (что-нибудь из приложения)

Вообще, эта таблица предназначена для тех, кто не хочет с ходу сочинять находки для лезущих во все щели воров, поэтому опытный ведущий может руководствоваться и своими личными соображениями.

Склад охраняется восемью опытными (+4 атака +2 шку –1 шкп +10 хитов) стражниками днём и шестью ночью. Сменяется утром на рассвете и вечером. Так как склад расположился в непосредственной близости с Храмом, то стража может побежать за помощью к жрецам, которые с улыбкой снесут героям головы.

Храмы

В Белограде можно найти три храма: первый находится близ центральной площади и посвящён Элиолианс, второй посвящён Налидии и находится в западной части близ стены, и наконец третий, храм Пиалдана, можно найти в нижнем городе на юге.

В каждом храме можно получить благословление, избавляющее от всех отрицательных эффектов от заклинаний любой школы. Также можно сделать пожертвование или приобщиться к братии. Если есть герой-жрец высокого уровня какого-либо из трёх указанных выше божеств, то он может получить приглашение провести службу в одном из городских храмов. После этого торговцы будут давать партии скидку в 25% на все товары.

Храм Элиолианс: высокая тонкая башня, мерцающая по ночам магическим пурпурным светом, внутри всегда можно встретить посетителей, в основном магов и подмастерье из школы неподалёку. Изнутри освещается магическими лампадами, на стенах множество пушистых гобеленов с изображениями восточного эльфа, делающего магические пассы. С вершины башни в центр храма бьёт золотой луч, в который нужно вплести собственную магическую энергию, чтобы получить благословление.

Храм Налидии: одновременно выполняет функции городского суда. Слушания проводятся ежедневно с 10 утра до 3 часов дня. Это большое здание, в которое архитекторы вложили немало фантазии. Город гордится этим храмом: от фундамента до крыши он украшен вычурной резьбой, иллюстрирующей собой один из известных мифов, повествующий о том, как два грешника попали на суд Налидии: один имел кучу уважительных оправданий за содеянные преступления, в то время как другой не мог привести ни одного аргумента в свою пользу. Оба получили равное наказание, так как Налидии нет дела ни до каких

оправданий, когда дело касается Закона. Внутри находится большая статуя Богини, а также места для жрецов, выполняющих судебные функции и скамьи для посетителей. Пожертвований богине не приносят. Храм Пиалдана: очень популярное святое место у ополченцев и некоторых крестьян. Немного грубовато сложен из массивных каменных блоков и облеплен снаружи всяческими флагами различных когорт, гербами известных рыцарей и т.п. Внутри – круглый зал, под сводами которого разместилась статуя Пиалдана, выполненная из чёрного мрамора: фигура статного воина с внушительным мечом. На стенах развешено много оружия различных типов. Центр зала огородили цепью: здесь проводятся бои между отдельными воинами, желающими подтвердить свою правоту в поединке (так называемый «божий суд» – когда победитель объявляется выигравшим спор). Пожертвование Пиалдану: трофеи, собранные в честном бою.

Ипподром

Большая площадка с конюшнями и трибунами около города – ипподром. Здесь проводятся все виды турниров между рыцарями и просто прославленными людьми. Во время турниров также состязаются в игре и красноречии талантливые поэты, барды и менестрели.

В остальное время ипподром используется просто как очень хорошие конюшни, где о лошадях заботятся, наверное, лучше, чем в большинстве трактирах заботятся о постояльцах.

Плата за содержание лошади в конюшне – 3 серебряных в сутки.

Лошадь будут расчёсывать, тщательно прибирать стойло и кормить качественным овсом из амбаров. Два раза в день лошадей выгуливают на площадке ипподрома, где обычно проводятся конные состязания и обкатывают молодых жеребцов.

Здесь же возможно за обычную плату обучиться навыку верховой езды или улучшить имеющийся на 1 или 2. На ипподроме можно заказать конский доспех: +7 к броне –30%ПП и –7 к верховой езде хозяина.



В стойлах содержатся кони аристократов, в частности графа Даннара, и других высокопоставленных лиц. Это и вороные да бурые жеребцы служителей Пиалдана, серые либо саврасые верховые аристократии и даже королевское серебро Даннара.

Понятно теперь почему стража держит это сооружение в настоящей осаде: около двух десятков человек караулит конюшни круглосуточно.

Ростовщик

Сам себя он называет «Дядя Андре», но в народе носит прозвище «Лысый». Сразу понятно, что народ его не очень любит. Скупает всё подешёвке (40-60% себестоимости) с возможностью (или невозможностью) последующего выкупа по реальной цене.

Хотя это настоящее обдирательство, его лавка – то самое место, где можно быстрее всего получить деньги, продав часть своего имущества.

Сам «Лысый» - средней интенсивности тощий человек, в шерстяных штанах и тонкой белой рубашке с карманами на груди. В свободное от посетителей время проводит в кресле-качалке, полистывая всякие приключенческие книги.

В его лавке можно продать или купить практически всё и именно поэтому от него нельзя никуда деться. Благодаря огромному опыту в торговле (25) уломать его снизить цену практически невозможно.

Некоторых неудачников он умеет эффективно обводить вокруг пальца: если ему продают, скажем, меч с оговоркой о выкупе через несколько дней, то потом он возвращает не тот меч, который покупал, а другой, похожий. Но с таким расчётом, чтобы тот испортился после первой битвы. И именно тогда хозяин заметит подмену и вернётся к «Дяде Андре». Увидев клиента, Лысый тут же скажет, что отдал ему по ошибке другой очень ценный меч и попросит вернуть его. Когда «узнает», что меч сломался, обложит героя трёхэтажным матом за испорченную вещь и поставит условие: герой может не платить ему за порчу имущества, но тогда ростовщик оставляет его собственный меч себе. Если же герою он так сильно нужен, то есть возможность выкупить свою же вещь по сходной цене.

Из особенно интересных предметов в лавке есть:

Изысканный меч



1800 с.монет. Бонус критического удара на 4 больше.

Кривой посох бледного камня

Бонус защиты при парировании +5

Заклинания: клетка, камнекожа, каменная стена, паучьи лапы. Поддержку этих заклинаний осуществляет сам посох.

Цена: 1000 золотых.

Кузни

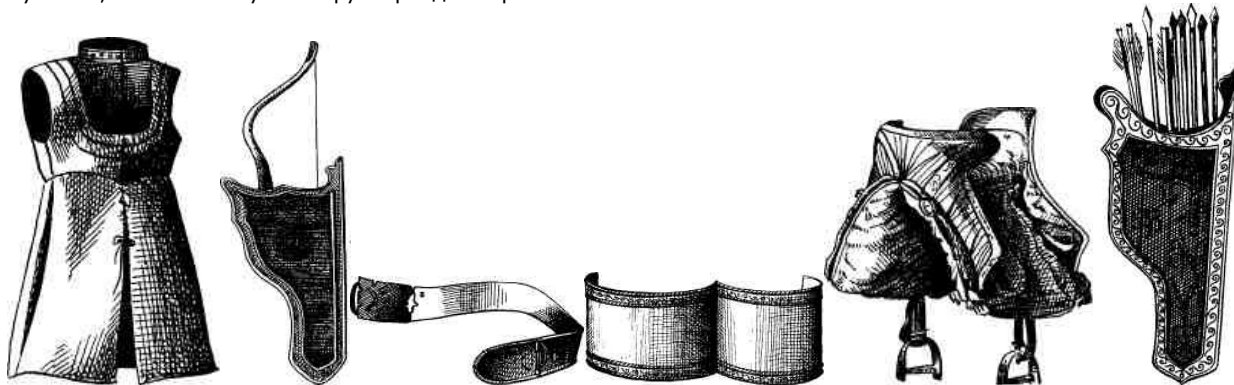
Итак, самое главное, что нужно авантюристу: кузня, которая всегда рада зазубренный клинок подновить или поменять подкову верному коню. Правда, кузнецы разные бывают и не всякий возьмётся с энтузиазмом за непрофильную работу. Эти кузни не исключение. Их всего две: одна, в нижнем городе, занимается всякой мелочёвкой: изготавливает замки, сельскохозяйственные орудия и дешёвое оружие, но зато амбиции

кузнеца и цены всегда в пределах выносимого; другая, верхняя, более престижная и дорогая: производит высококлассную металлическую мебель, ограды, искусно украшенные предметы интерьера для аристократии и, конечно же, особое оружие, где каждый экземпляр обладает своим неповторимым стилем и душой, вложенной кузнецом. Понятное дело, что верхняя кузня принадлежит гномам, которые прекрасно разбираются в кузнечном и ювелирном деле. Из-за последнего, кстати, она как раз и закрыта. Чтобы никому не мешать, сама кузня обосновалась на отшибе, возле казарм ополчения, а в верхнем городе находится только лавка. Сейчас гномов в лавке можно не искать: они заняты работой над заказами, однако получить за них выручку временно не могут из-за запрета на торговлю, поэтому относят всё пока на склад. Гномы не очень охотно, но поделятся своей проблемой (см. побочный квест), разрешив которую, герои смогут (понятное дело, если это им будет по карману) купить здесь особенное оружие и доспехи. Если партия покажет гномам адамантин, астрил или иные сверхценные металлы, те накинутся на них, как голодные звери и бросят всё ради того, чтобы поработать с этими материалами. Однако цену заломят также бешеную (землякам скидка 20%). Изготавливать подковы и работать по мелочёвке гномы не будут. Нижняя кузня не продаёт ничего знати и связанным с ними, а верхняя – наоборот, работает лишь для неё или знаменитых путников. Распространённость гномьей работы – от 2 и выше. Распространённость изделий нижней кузни – от 12, да и то, если долго упрашивать.

Кожевник

Вонючий запах обрабатываемой кожи сочится со всех щелей маленькой хатки кожевника. Её можно найти по стойкому аромату неподалёку от казарм. Перед домом растянута целая галерея шкур, ждущих своей очереди, над жилищем висит табличка: «кажевик». Владелец мастерской – древний одинокий старикан, которому уже не важно как будет страдать семья из-за едкого несмываемого запаха варящейся кожи. Помимо основного занятия, кожевник также изготавливает аксессуары для стрельбы из лука, которые очень популярны среди охотников и ополченцев.

Тут можно купить сбруи и уздечки, сёдла, ремни с отделениями, кожаную броню и обувь, перчатки и обручи лучника, а также налучье и футляры для стрел.



Перчатки и обруч предохраняют руки от удара тетивы, поэтому шанс критического промаха уменьшается на 1 пункт.

За любую сумму денег кожевник может научить героя снимать и выделывать шкуры.

Снятие шкуры: методика зависит от типа зверя. Если зверь маленький, такой как заяц или выдра, то сначала следует отделить от тушки ноги, сделать сзади длинный надрез и стянуть шкуру через голову. Затем её нужно натянуть на деревянную сушилку в виде равнобедренного треугольника с усечённой вершиной. Для больших зверей, например медведей, нужно сделать кольцевые надрезы на ногах и шее, а затем провести от них линии к середине живота, после чего снять шкуру не составит труда. Сушат такие шкуры, растянув их плашмя на деревянной доске.

Обработка шкуры: когда она высохнет, шкура задубеет. Теперь её нужно поместить отмачиваться в воде или, желательно, в рассоле (чтобы моль не поела). Это обычно занимает несколько дней. Затем на ровной поверхности туповатым (!) ножом аккуратно соскрести с внутренней стороны весь слой-плёнку. Это очень трудоёмкий процесс и сделать дырку в такой момент – раз плюнуть (чек к20 на ремесло). Далее шкура промывается водой, хорошо расчёсывается и оставляется сохнуть на пару часов. При этом нужно регулярно возвращаться, снимать её, немного мять и снова вешать, иначе она будет плохо гнуться. Если шкура будет использоваться в месте, где важна гибкость, то для того, чтобы она не испортилась через несколько дней, после рассола, её нужно продержат (либо очень аккуратно проварить) в воде с древесиной дуба (дубление). Теперь шкуру можно приспособить для обложки на книгу или в другие дела.

Как сделать кожу слишком долго описывать, поэтому просто будем считать, что герой этому научился. После посещения лавки у героя уменьшается харизма на 1 до тех пор, пока он не посетит баню.

Гончар

Лавка через дорогу находится напротив дома кожевника, а сам гончар приезжает сюда только раз в три дня с товарами из деревни «Медовка», где и живёт со своей семьёй: молодой женой и семилетним сыном. Разумеется, основными клиентами являются простые люди, которым не нужна буржуйская металлическая посуда, которая стоит целого крестьянского состояния.

Как только парень увидит героев, то попросит об услуге: если они будут в лесу, то пусть проведут его козу, привязанную за большим камнем рядом с тропинкой, что ответвляется от западного тракта. (см. *побочный квест*). За это гончар обещается подарить героям кольцо, отпугивающее диких зверей из Драконьего Леса (шанс встречи уменьшается с 7 до 3).

Ткач

Проживает на южной окраине города. Материал берёт из близлежащих деревень и от иностранных обозов. Шьёт только для знати, храмовиков и стражников – простой люд лишь закупает здесь ткань, а сварганить одёгу и сам может.

На заказ может пошить что угодно, кроме паруса для корабля. Цены как везде (смотри сеттинг «Трудно Быть Богом» с таблицами стоимости одежды). Героям можно и просто закупиться тут тканью, если их нужда заставит.

Типичный крестьянский домик

Одна или две комнаты в домике из глины и соломы, прихожая-кухня и всё. Ни тебе второго этажа, ни погребов. Живущие на окраине иногда имеют рядом сарай и огород. Внутри ничего ценного: грубая мебель, деревянная посуда и т.п. Обычно в доме проживает средняя семья: супруги и 3-8 детей.

Описание некоторых персонажей

Ополчение (Стража)

В ополчении можно найти разных людей: от юношей с едва начавшими пробиваться усиками до толстых и неклюжих стариков. Чаще всего в Белограде служат те, кто толком так и не усвоил военное искусство. Все остальные ушли в королевскую армию и выполняют долг по охране государства от беспокойных соседей с севера.

Типичный стражник одет в лёгкий шлем, кожаные сапоги и усиленную кольчугу, чаще всего его оружие – палаш или обычный меч.

Стражи верхнего города и командиры носят панцири и алебарды, либо вместо алебард используют бастард со средним щитом.

Жрецы Налидии снабжают стражников амулетами, благодаря которым они могут распознавать ложь.

Некоторые ополченцы носят с собой несколько золотых монет (к12) или целебную мазь.

Крестьяне

Большинство крестьян и нищих безграмотны, отвратительно пахнут и несколько скудоумны, хотя бывают и отдельные исключения. В Белограде крестьяне не могут получать образования и единственный выход для них – земледелие, ремесло или ополчение. Крестьянину не просто пройти в верхний город, если он не является слугой рыцаря или иного знатного человека.

Большинство представителей простого люда работает в окрестных полях, а огромная часть ихнего урожая уходит в городские амбары в распоряжение управы.

Из одежды крестьяне носят сапоги или сандалии, льняные штаны и рубашку. Из оружия – иногда засапожник или сельскохозяйственная утварь (топор, вилы, грабли), крепкие мужики могут ходить с поясной дубиной. Из ценных вещей, возможно, к12 медных монет или скудный обед.

Аристократия

В нижнем городе если и встречается, то, разве что, в охраняемых экипажах. В верхнем отдельные представители могут быть встречены в сопровождении слуг. Надменны и в разговор вступают только при высоком положении героя, да и в этом случае излишне высокомерны и труднопереносимы. Стража, независимо от того, что произошло, всегда будет на стороне аристократа.

Чаще всего знатью являются крупные землевладельцы с особой родословной и королевские рыцари (о них отдельно). Более низким уважением пользуются маги, да некоторые торговцы.

Одежда сделана из редких тканей с вкраплениями драгоценных нитей, на себе тащат гирлянды украшений и толстый слой белил для лица. Многие не брезгают носить при себе и кинжал, но пускать его в ход вряд ли будут: им легче позвать охранника или пуститься наутёк.



Типичный кинжал аристократа

Из ценных предметов: украшения и золота на кб*100 золотых монет. Могут носить магические кольца или иные предметы, дающие различные эффекты. Для этого можно бросить кб нужное количество раз (в зависимости от количества артефактов):

Каждый предмет подбирается индивидуально и работать в гуках героев не способен. Число, выпавшее на кубике, характеризует его особое свойство.

1 – способен парализовать ядом или при помощи заклинания (к2 раза)

2 – может сделать своего хозяина невидимым

3 – даёт защиту от магии 10+к10

4 – пассивно уменьшает атаку противника на к12

5 – может создать вокруг владельца силовое поле («стена силы»)

6 – дарует обладателю способность видеть невидимое и магию, а также игнорировать модификаторы «Атака сзади», «Внезапная атака» и «Цель не видит атакующего»

Рыцари

РЫЦАРСТВО – привилегированный социальный слой в Белограде, в который могут войти только прославленные воины короны или дворяне. Рыцарь обязательно имеет боевого коня, дорогое тяжелое

вооружение (хороший клинок, щит и латы). Для него считаются обязательными моральные нормы: смелость, верность долгу, благородство по отношению к женщине. Поэтому рыцарь Тангора всегда самоотверженный и благородный человек.

Обучение рыцаря включает обучение религии, придворному этикету и т. н. семи рыцарским добродетелям (верховой езде, фехтованию, владению копьем, плаванию, охоте, игре в шашки, сочинению и пению стихов в честь дамы сердца).

В разговоре держатся весьма галантно, но при малейшем намёке на оскорбление могут вызвать на поединок или же поручить своим людям разобраться самим, если герои явно неблагородного происхождения.

При себе могут иметь несколько целебных снадобей (ускорение регенерации в 20 раз), фамильное оружие и/или 2к20 золотых монет.

Жрецы

Обязанности любого жреца – служение своему богу и исполнение его воли на земле. Жрецы организуют праздники и церемонии на площади или в храме, а также помогают городскому главе в принятии трудного решения.

Жрецы Налидии: должны в совершенстве знать право и владеть храмовым оружием (двойной меч), имеют способность распознавания лжи, если ситуация затруднительна, то могут обратиться к Налидии за руководством. Традиционно облачены в длинное бело-чёрное одеяние с рисунком, который зависит от выполняемых обязанностей, носят чёрный или белый плащ с вышитым символом Налидии.

Жрецы Элиолианс: предоставляют городу и жителям самый широкий спектр магических услуг: от вызова дождя и контроля за магией на турнирах до установления защитного купола вокруг города. Среди них трудно встретить плохого мага.

Жрецы Пиалдана: большинство носит дорогие для простого люда доспехи, прекрасно владеют мечем и способны постоять за себя. Чаще всего жрецами являются рыцари, а также инструкторы и командиры ополчения. В обязанности входит организация военной защиты города и тренировка бойцов.

Все жрецы носят с собой освящённый символ своего бога или богини, серебрянный кинжал и, может быть, золота в размере к8 монет.

Жрецы Налидии могут иметь при себе зелье «перемирие», Пиалдана – «ржавчина» или «меч кладенец», жрецы Эолианс носят талисман, дарующий им защиту от магии 15.

Маги из гильдии

Пестрят самыми вычурными мантиями, цвет которой обозначает доминирующую стихию (специализация). Из оружия – кинжал, как у аристократов. Из денег с собой – 2к12 золота. Другие предметы: жезл с заклинаниями любимой стихии мага-владельца (по одному с 1-4 круга) и компоненты для заклинаний. Заклинания: 4 простых, 3 первого круга, 3 – второго, 2 – третьего и одно четвёртого.

Студенты особенно не блещут: жезл (1 заклинание второго или третьего круга), 1 простое заклинание, 2 первого круга и 1 второго.

Разбойники

Преступниками становятся разорившиеся простолюдины (ну, либо не желающие работать или идти в ополчение (куда, впрочем, обычно не так уж и просто попасть из-за большого числа желающих)). После начала волнений, преступность резко подскочила в Белограде и даже ополченцам стало опасно находиться в районах нищих.

Простые уличные бандиты не так опасны, как организованная преступность. В городе процветает банда Гримана, наводящая на всех ужас. За голову Гримана назначена награда в 700 золотых.

В первый раз герои должны встретиться с бандой на следующий день своего пребывания в городе. Несколько человек (3-5) подойдут к героям и предложат им купить за 100 золотых «иммунитет» - страховку от «всякого рода недоразумений». Это значит, что люди Гримана не будут трогать персонажей, если те сами к ним не полезут.

В случае вежливого (как и не особо вежливого) отказа партии дадут ещё один день «чтобы подумать». После чего нападут на неё хорошо слаженной группой: двое мечников, маг-ренегат и арбалетчик (все 5-го уровня). Если группу разобьют, то за ней последует ещё одна на следующий день, но более опытная: один воин тени, два воина с мечами, копейщик, лучник, и жрец (все 7-го уровня).

Если герои и с ней расправятся, то их больше и пальцам никто не тронет.

Сам Гриман – отставной капитан, известный, как капитан Лорк, хозяин одной из таверн в нижнем городе. В таверне всегда присутствуют несколько приближённых Гримана и он сам.

Убийцы из гильдии

Тёмная фигура, закутанная в широкий плащ (если не маскируется). Может быть убийцей, прекрасно владеющим различными видами оружия, порой настолько экзотичными, что некоторые даже недоумевают за какую часть его нужно держать в руках или малефиком. Предпочитают, всё же, быстрое и лёгкое вооружение, чтобы было легко пронзить противнику сердце или вспороть в темноте чьё-то горло.

Наиболее частый класс – вор и теневой танцор. Из призов обычно – бой в слепую и оценка. В гильдии убийц много замечательных алхимиков, способных смешать опасные зелья или сделать разрушительные бомбы.

Малефик – колдун, специализирующийся на магии крови и духов. Из оружия носит боевой серп, заточенный не как у друидов, с внутренней стороны, а совсем наоборот – с внешней.

Обычно убийцу трудно отличить от какого-либо иного человека, но в редких случаях это может сделать опытный в общении с людьми человек, такой как торговец или сборщик налогов (чек на общение со штрафом 15).

В зависимости от социальной роли, которую играет убийца, в его карманах можно найти самые разные вещи.

В Белограде пятеро убийц гильдии бесплатно проживают в постоялом дворе «Быстрого колеса», нанятые Немоном. Одеты в чёрный плащ с капюшоном и кожаную куртку под ним. Из оружия – любое экзотичное или требующее не более 4 ПД. Золота – к12 сверкающих кругляшей.

Член драконьего культа

Самая разношерстная публика, в культе собрались почти все расы Дракона. Из воинов: юркие хоббиты в кожаной куртке (иногда клёпаной), brave воины-люди в средней броне, и свирепый Орк в непривычных для его расы роскошных тяжёлых латах. Из стрелков – лишь остроухие эльфы в лёгкой кожаной броне. Маги – люди и эльфы, облачённые в мантии зелёного цвета, на подоле и рукавах которой вышены серебром узоры, похожие на чешую.

Члена драконьего культа встретить практически невозможно. Никто, кроме них самих или Чёрного Круга о существовании культа не подозревает.

Культист Чёрного Круга

В Круге присутствуют либо боевые жрецы в средних либо лёгких доспехах, либо маги, практикующие то, что с презрением и благоговением называют «чёрной магией». Облечение – Тау-мантия из чёрного бархата. Из золота нет ничего, но могут быть драгоценные камни, общей ценою в 2к20 золотых.

В поясной сумке носят ингридиенты для заклинаний и зелья (два случайных, зелье невидимости, жизни и устойчивости к разуму).

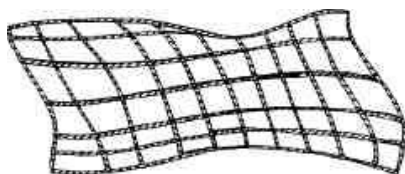
Заклинания: Все простого и первого круга, 5 – второго, 4 – третьего, 3 – четвёртого (обычно около половины из них уникальны и не могут быть выучены больше нигде в Тангоре).

Отшельник

Довольно дряхлый старикан, надо сказать. Носит на поясе кривой кинжальчик и кожаную сумку с сетью.



Кривой кинжал Рудольфа



Сеть для ловли дичи

Раньше был очень уважаемым и знатным человеком, которого все знали как Рудольфа Второго, но беда заставила его жить так, как он живёт сейчас. Распространяться о своей проблеме он совершенно не желает, да и имя своё называет, только если собеседник очень просит. Если есть герой с умением этикета выше 1 или общения больше 15, то он может угадать в отшельнике бывшего аристократа.

В основном, старик занимается охотой в степи: проверяет заячьи петли либо клетки для диких птиц. В это тёплое время он и ночью редко бывает дома. Не удивительно, ведь именно тогда у него начинается совсем иная и насыщенная жизнь: мёртвая.

Когда-то процветающий вельможа и доблестный рыцарь, Тэйн Фичер, частенько посещал свои охотничьи угодья вместе со своей свитой. У него была прекрасная размеренная жизнь с детьми и красавицей женой, но, как часто бывает, чего-то важного душе всё-равно не доставало. И вот однажды он повстречал удивительную молодую девушку, назвавшуюся Тисой, и осознал, что на самом деле он до сих пор никого и не любил, кроме этой совершенно незнакомой особы. С другой стороны, у него была семья и честь, которых он не мог ни за что предать... или почти ни за что. В общем, однажды он тайком встретился с девушкой в лесу, отправившись туда якобы в очередной раз поохотиться. Но в деликатный момент прискакала его супруга, явно предупреждённая об этом свидании, на глазах у мужа кинула Тисе звонкий мешочек с монетами и в слезах пообещала публично рассказать о том, что «отныне рыцарь Тэйн не имеет чести». В гневе Тэйн всадил предавшей его девушке в горло свой клинок и уже хотел убить собственную жену, но та первой успела лишить его жизни, пробив болтом из лёгкого арбалета. Болтом с чёрным оперением.

Произошедшее по обыкновению объяснили волками и несчастным случаем на охоте. Но кое чего никто не учёл: жажда мести не дала рыцарю умереть, заставив его возвращаться в мир живых в облике



чёрного всадника. Накидка, которую носила девушка, стала вратами в мир мёртвых и теперь висит как гобелен в доме Отшельника. Жена же Тэйна позднее переехала в другой город. Теперь каждой ночью рыцарь всё скачет по облакам в поисках своего убийцы.

Несколько часов спустя после смерти Тэйна, его хороший знакомый Рудольф, нашёл бездыханное тело и накидку рядом. Подобрав её, он произнёс клятву отомстить за смерть друга. В ту же секунду на него и пало проклятие.

По ночам в его тело стал вселяться дух Тэйна, превращая в рыцаря смерти. Верный конь рыцаря тоже следовал за ним повсюду: даже в мир духов и обратно.

Из-за своего опрометчивого обещания, Рудольфу пришлось покинуть поместье и дом, поселившись вдалеке от всех по причине страха быть убитым какими-нибудь добрыми авантюристами. Вдобавок он стал стремительно стареть из-за постепенно вытекающей из его тела жизненной силы.

Отшельник уже потерял надежду и каждый день с нетерпением ждёт своей кончины.

Описание приключения

Завязка

В том случае, если у Вас, как ведущего, нет собственного глобального приключения, способного объяснить как попадают в Белогород персонажи игроков, то можно воспользоваться одним из предложенных ниже вариантов:

*Один из героев партии получает наследство от своего родственника, проживающего в Белогороде: это дом или торговая лавка. Ему нужно прибыть в администрацию и разобраться с бумажной волокитой.

*Героев просит сопроводить в качестве охранников знаменитый странствующий бард, держащий путь в город.

*Гильдия убийц может направить героев помочь в выполнении поручения своим агентам в «Быстром колесе».

*Маг из партии получил предложение о преподавании в местной школе с довольно приличным окладом и бесплатным проживанием.

Прибытие героев

Уже на задворках города, перед партией предстаёт картина:

С дюжину крестьян окружили большой вяз и выкрикивают бранные слова в чей-то адрес. На их оскорбления сквозь вопли пытается ответить писклявый голос, но единственным результатом этого являются новые вспышки криков.

Когда герои подойдут поближе:

Вверх ногами за ветку подвешен средних лет мужчина, точно из благородных.

Люд обзывает его жмотом и зажравшимся волом, кидает камни и овощи, на что человек тоже отвечает воплями и угрозами.

В ответ на расспросы, героям скажут, что местная знать так распустилась, что взвинтила налоги до небес и теперь люди попросту мрут от голода. А этот «подлец» как раз из аристократов, следовательно его нужно проучить.

Если герои возьмутся помогать крестьянам обстреливать вельможу, то они назовут их славными парнями и предложат встретиться с Немоном, так как у него для таких людей есть работа.

Через две или три минуты сюда прискачет со своими людьми Сэр Ватнер Бриг и разгонит толпу, а аристократа сопроводит обратно в город.

Если герои пройдут мимо, то мужчина хорошо их запомнит и опишет Даннару, как тех, кто был заодно с простолюдными. ***После этого их уже не будут пускать в верхний город*** (как и после помощи в мучительстве). В нижнем городе их снова отошлют к Немону.

Если герои разгонят крестьян сами, то человек горячо их поблагодарит и скажет, что верхний город теперь для них всегда открыт, предупредит героев не появляться в районе нищих и попросит зайти к Даннару в управу, чтобы помочь ему в очень важном и высокооплачиваемом деле. ***В этом случае ремесленники и крестьяне не станут торговать с партией*** (кроме лавок верхнего города).

Получение задания

В любом случае, пойдут ли герои на сторону крестьян или на сторону знати, Даннара и Немона на месте не окажется – они уехали по делам и будут только через два дня. Однако о награде за работу (какую работу – нужно обсудить только лично с Графом или Немоном) им скажут сразу:

Знать: 15000 серебра

Простой люд: отличный скакун (хамахарский степняк королевское серебро) и 7000 серебра.

Эти два дня героем посоветуют потратить на осмотр города и пойти на площадь, да посмотреть для себя работёнку.

Далее будут описаны побочные квесты. Ветви развития основного сюжета приключения теперь будут идти отдельно.

Побочные квесты можно выполнять в любое время. Для них в сюжете предусмотрены передышки в несколько дней. Если же партия не захочет браться за дополнительные задания, то Даннар или Немон скажет героям поднабраться опыта и вернуться чуть позже.

Приключение 1:

Помощь студенту

Студент в коридоре магической школы просит помочь ему в поиске людей «для четырёх стихийных башен». Всего нужно четверо человек, каждый с навыком магии одной из нужных стихий. Если герой хочет и может

участвовать, то тогда он может и сам поработать. Обязательно нужны все четыре человека с разными специализациями по магическим школам.

Суть работы: студент хочет попробовать новую формулу заклинания по связыванию демонов и заточению их в кольца и жезлы. Работа будет опасная, поэтому слабонервных просит к нему не приводить.

Поиск участников займёт 15-общение героя часов. Большинство будет сразу отказываться, иные не захотят работать из-за занятости или запрета администрации на проведение таких процедур.

Когда все будут собраны, студент подарит герою флакончик с кровью демона. Опыт: 3000.

Если персонаж сам будет участвовать в призывании, то ему нужно будет придти этой ночью к студенту домой (стража дома будет предупреждена, что героя нужно сегодня пропустить). Все участники станут в лучах пентаграммы и начнётся призыв с искрами, шорохами, ледящим ветром и передвигающимися по комнате предметами.

В центре пентаграммы затем материализуется демон:



Он заговорит с героем и предложит ему открыть свою башню (магический барьер) в обмен на любую услугу (кроме устранения Даннара или Немона, а также вредных для основной ветви сценария).

Если герой откажется, то одному из студентов станет дурно и демон вырвется самостоятельно. Двое участников ринутся бежать, а сам инициатор всего ритуала потеряет сознание. С демоном придётся справляться самому герою.

Награда: редкие ингредиенты или магическое кольцо с каким-нибудь заклинанием. Опыт: 5000.

Приключение 2:

Посмертие рыцаря

Задание можно получить несколькими путями. Наиболее вероятный: герои попали в верхний город и прочитали объявление о странном всаднике. В этом случае городская управа или любой житель направит героев в Храм Элиолианс и посоветует поговорить с тамошними монахами.

В храме объяснят где в последний раз видели рыцаря смерти и наметнут на живущего в горах отшельника, который, возможно, знает немного больше.

Также герои могут наткнуться на отшельника или его дом случайно либо услышать слухи о рыцаре от соседнего столика в зале таверны.

Когда партия подойдёт ближе к горам, то возможно несколько вариантов:

1. Герой, имеющий навык следопытства, находит домик по следам от копыт. (2000 оп.)
2. Вор в партии, если таковой имеется, при помощи своей исключительной наблюдательности (не менее 14), высматривает в горах тропку, которой часто пользуются
3. Странствуя по области достаточно долго (12-Удача дней), герои сами натолкнутся на отшельника или увидят в горах домик.

Когда персонажи находят старикана, то он ни в коем случае не будет рассказывать о своём проклятье (разве что под настоящими пытками или заклинанием правды), но намекнёт, что рыцарь очень часто бывает поблизости от его дома. Так он надеется, что герои покончат с рыцарем смерти и проклятье спадёт с него (на самом деле он умрёт вместе с ним).

Если герои вечером будут в доме, то увидят, что конь покинул гобелен и умчался вдаль (отшельник в доме ночевать не будет). Если они решат провести ночь под звёздами, то просто заметят, что коняга выходил именно из двери домика.

В доме найдётся чёрный гобелен. Как говорилось, в него можно войти. Только там проклятие может быть снято.

Потусторонний мир

Мир за изнанкой проклятой ткани не имеет цвета. Героям сразу бросится в глаза и то, что они сами стали такими же чёрно-белыми.

Обернувшись, герои могут заметить накидку, висящую на дереве, в которой проглядываются очертания деревянного жилища, откуда они прибыли.

Мужчина впереди мёртв, а его лошадь молча взирает на любимого хозяина. Рядом с мужчиной лежит труп девушки, которой не было видно на гобелене.

Ведущий должен дать героям предпринять что-либо. Если это будет мародёрство или практика некромантического искусства, то скоро придут люди Тейна и попробуют расправиться со всеми.

Если всё окажется благопристойным, то вместо них прискачет друг Тейна – Рудольф. Героев словно молния пронзит смутное чувство... Они будут угадывать в его лице что-то неуловимое, но не смогут сообразить что же именно.

Рудольф первым делом спросит кто такие герои и, если ответ не вызовет подозрений, то представится и выразит свою печаль. Упадёт перед другом на колени и поклянется отомстить за его смерть, во что бы то ни стало.

Партии же предложит разузнать что да как в деревенской таверне, пока сам он пойдёт сообщать семье рыцаря плачевные вести.

Только потом герои понимают, что же таким знакомым показалось им в Рудольфе. Это же тот самый отшельник, просто очень молодой!

Дорога до таверны займёт около двух-трёх часов. (Деревня называется «Приречье», а само заведение - «Пьяный окунь»). Перед дверьми партию встретит оборванец и начнёт клянчить монетку или две, если получит их, то поблагодарит героев и жадно вопьётся глазами в свои кругляшки, если же нет, то обзовёт героев толстозадými жидами.

Трактирщик расскажет, что Тейн и его жена любили друг друга, пожалуй, не менее сильно, чем это обычно описывают сказители в своих глупых сказках. Ну, там принц и принцесса, что умерли в один день, и в том же духе. Также подскажет приключенцам навестить кузнеца, который видел жену Тейна последним.

Кузнец сообщит, что видел из мастерской, как та в слезах бежала прочь из деревни. А ещё расскажет, что нищий может знать больше, ибо он вечно шляется по подворотням и слышет чего не положено.

Если герои дали нищему денег, то он охотно поделится информацией, иначе заломит цену в 50 серебряных.

Нищий скажет, что видел как жена Тейна и Тиса в переулке чуть не изорвали друг дружку. Жена в чём то обвиняла Тису и говорила, что Тейн никогда не предаст кого-то, а Тиса просто смеялась над ней и просила не говорить ерунды, ибо тут настоящая любовь и всё такое. Тогда жена сказала, что заплатит Тисе 200 золотых, если она добьётся чего хочет, но у неё это якобы всё-равно не выйдет.

Нищий может показать где живёт Тиса и если что, опишет её как ту мёртвую девушку, что лежит рядом с рыцарем.

В доме, разумеется, Тисы нет, но есть её младшие братья, один шести, а другой – восьми лет. Они скажут, что все они трое – сироты и их сестра Тиса всё время только и крутилась, чтобы достать семье на ужин, ибо у них нет ни земли, ни лавки, чтобы можно было прожить. В ближайшее время Тиса обещала достать денег и говорила, что скоро им всем станет намного легче.

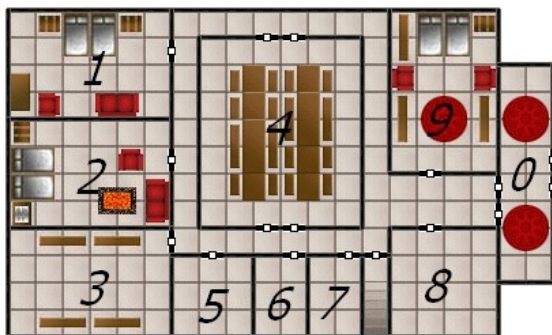
За каждый успешный разговор герои получают по 500 опыта. А если они, проявив алгельское милосердие, помогут деньгами детям, то начислите ещё опыта=количеству пожертвованного серебра*4.

После всех разговоров должно уже пройти 4 часа. Т.е. осталось ровно половина этого чёрно-белого времени, прежде чем всё исчезнет. К этому моменту в деревне уже наступает вечер.

Герои теперь должны направиться к дому Тейна. Неподальёку от него стоит рыцарь смерти. Тейн расскажет как он был убит своей женой и что не успокоится, пока его предательница не заплатит жизнью. Он считает, что жена никогда его не любила, а вышла замуж исключительно по расчёту (рыцарь сейчас не может войти в дом, так как там совершает обряд прощания очень сильный жрец). Затем Тейн молча разворачивается и мчится на своём коне ввысь, к вечно мечущимся тучам.

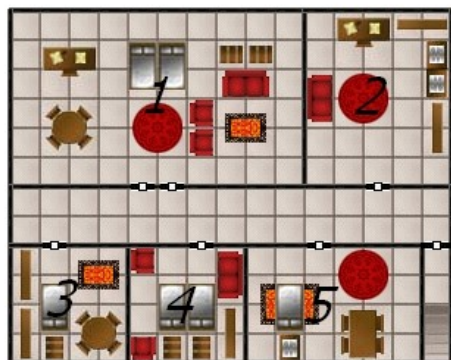
Теперь в зависимости от стиля игроков, начитается стелс или рубилово. С последним всё ясно.

План первого этажа:



- 1,2,9 - комнаты для гостей
- 3 - библиотека, трофейный зал
- 4 - трапезная, бальный зал
- 5 - кухня
- 6,7 - кладовые
- 9 - комната слуг
- 0 - прихожая

План второго этажа:



- 1 - комната хозяев
- 2 - кабинет
- 3,4,5 - комнаты для детей



Патрули обходят коридор каждую минуту. Пробираться герои, предполагается, должны через окна, затем занюхивать в незапертые комнаты, прячась от охраны, прикрывая рты слугам, если те там окажутся,

выводить их из сознания или переодеваться под. Одна из служанок может увидеть разговаривающих неподалёку от имени рыцаря да героев и помочь им, передав страницу, вырванную женой из своего дневника (но это на случай, если герои где-либо застрянут). Если нет, то страница будет найдена в дневнике на столе спальни.

И вновь...
своя порча в
тени и ... светлая
бархатная мантия
окутывает меня... Тебя кем рдот.
Тоску? Тоску ты носишь за ней?!!
Где твое место? так можно замереть
первой поавшей юной? ... Кем ты думи
вишю извозника, рыцарь мой?
А семья, дети ... ты можешь оставить их как и
свои приемы?!! Не верю своим глазам, душе, которая
я не верю.. Не верю... Ты не можешь так, это
всё чувствует и видит... Ты не можешь так, это
не мой человек, который давал мне нелепые клятвы
а котом... Или ты, Джей, можешь давать их каждый
второй? ... Мерзко... Личь это насмешливое
А кто остаётся мне? Личь это насмешливое
звездное небо, которое хочется разбить на осколки и
прозвать ими, которое можно тебе ... до сих пор...
О Джей, а всё ещё того матеранную душу!!
Я сама не знаю почему отпустила эту проклятую
теньку. Личь ты умерла а.
Больше не могу жить в этом
доме...
Прости..

Жены и детей в доме нет – они уехали в сопровождении жреца неизвестно куда.
 За самостоятельное бескровное нахождение рукописи – 3000 опыта. За кровавое месиво – 500 опыта. За помощь прислуги – 900 очков опыта.
 Всё, что нужно теперь сделать – быстро успеть вернуться в лес и войти обратно в нормальный цветной мир. Если герои явно не успевают, но записку всё же нашли, то могут по дороге встретить Рудольфа, который уже несёт в руках спасительную накидку-гобелен.
 Теперь если Рыцарь получит рукопись жены, то поймёт свою ошибку и оставит живых в покое, не забыв партию одарить чем-нибудь. Например, мечом с бонусом атаки +3 (на 3 больше обычного) и критики +2, причиняющий живым **людям** урон +к6. Опыт: 4000.
 Управа никак не наградит смельчаков, ибо доказательств нет никаких (меч не считается, его мог по их словам и мало-мальский некромант сделать).



Приключение 3: Зачистка в драконьем лесу

Задание можно получить в ополчении, городской управе или всей гурьбой наткнувшись на разбойников. Описание процесса первой встречи смотрите в разделе «орестности города – западный тракт».

Битва может закончиться несколькими образами:

1. Побеждают разбойники. Если Вы не заинтересованы в смерти персонажей, то бандиты возьмут их в плен, надеясь получить выкуп (нужно заметить, что герои не должны ходить для этого в лохмотьях).
 В лагере обнаружится другой заложник – сын торговца из соседнего города. Его поймали в сеть, когда тот направлялся по торговым делам в Белоград. Мальчонок представится как Грив Лакран, приёмный сын торговца Вараты (о своих настоящих же родителях, к великому прискорбию, никогда даже не слышал). Суть вот в чём: мальчик – потомок Атиранцев (класс: Древний, уровень: 8, зов крови: 15). Юноша предложит героям устроить понарошку драку, дабы пришла стража и развязала кого-нибудь, чтобы затем «проучить» или перевести в другое место. В это время можно попытаться одолеть стражей и сбежать. Суть в том, что при ударе по критическим хитам у него появляется шанс стать Древним. Тогда от лагеря разбойников уже мало чего останется. Это может произойти, например, если герои ударят в ложной драке Грива сильнее, чем нужно, либо когда в качестве наказания разбойники начнут избивать юношу кнутом. После окончания битвы, как и любой Древний, Грив падает без сознания и если ему не оказывают помощи, вскоре умирает. Опыт: 3000-8000.
2. Побеждают герои. У бандитов можно найти записку, в которой в явном виде оговаривается, что существует лагерь разбойников в глубине леса, где и расположились основные силы. Найти их можно четырьмя способами: используя следопытство, магию, попросив помощи у шамана (о шамане смотри квест деревенской ведьмы) или наткнувшись на сам лагерь ненароком. Шаман предложит свою помощь героям как только они заговорят при нём о лагере, т.к. сам недоволен тем, что разбойники жгут в лесу костры и без веской на то причины ломают деревья (на дрова и шатры). Эта ветка абсолютно боевая и единственное, что тут может скрасить игрокам досуг – оригинальное проведение сражений ведущим (используя всевозможные трюки: подныривание под противника и сбивание его с ног, удар ногой по костру, чтобы на героя попали угли и т.п.). Опыт: 3000-9000. Помимо прочего, ведущий по своему усмотрению должен расставить в лагере ловушки для чужаков, от которых можно спастись чеком на реакцию (к10 на восприятие) или заметив их заранее (к20 на ориентирование или наблюдательность).

О лагере:

Карту местности смотрите в приложении (Rouge Camp)

Далее будут описаны области:

А – патруль из 2-3 лучников-бандитов.

В – разбойники-воины. В данный момент занимаются душевными разговорами о предыдущих преступлениях и планах на жизнь. В каждой области к4 бандита.

С – место, где держат заключённых (сын торговца)

Д – Отсюда начинается встречу партия (если персонажи не будут держаться поодаль друг от друга)

Е – В области Е в лагерь попадает шаман, если он будет помогать партии. В противном случае тут нужно расположить жреца разбойников.

В шатрах 1-2 микстуры исцеления, микстура снятия усталости, сухой паёк на неделю (да и сроком годности не более недели), алхимические приборы и травы жреца, бинты, шкуры животных, магическая палочка с заклинанием «отпереть» и «невидимые чернила, и, как полагается: награбленных ценностей на 50-200 с.монет.

Тактика: как только патруль приметит неприятеля, один из дозорных побежит предупреждать собратьев у костра, в то время как остальные попробуют задержать партию. На протяжении всей битвы лучники будут обстреливать героев из областей А, пытаясь использовать естественные укрытия. Если лучников начнут преследовать герои, то они попытаются заманить тех в ловушки.

Разбойники будут действовать довольно слаженно, пытаясь прикрывать своего главаря (они могут парировать удары, которые направлены на него) и нападая на предпочитающих вести ближний бой героев. Лучники постараются в первую очередь устранить всех, кто владеет магией. Жрец же все силы приложит на заклинания поддержки, а самого главаря банды даже наградит «ударами смерти».

Особые привилегии, оговорённые в объявлении на площади, это пропуск в верхний город или секцию редких книг Белоградской библиотеки.

Приключение 4 : Турнир по шашкам

Героев, которые помогли Линатану (рыцарь из верхнего города, который просил спеть для его дамы), пропустят без всяких разговоров. Остальных будут дотошно расспрашивать о цели их прибытия, заслугах и генеалогическом древе. Если ничего позорного не обнаружится, некоторые герои из партии смогут пройти.

В просторном пышно убранном зале размещено с десяток столов, туда-сюда бегают прислуга, расставляя доски для игр. Приглашённые в довольно недешёвых нарядах разбились на несколько групп. Среди одной из них Вы замечаете Линатана, целиком поглощённого беседой с двумя очаровательными дамами.

Герои могут подозревать молодого рыцаря и, если они заранее не испортили с ним отношений, Линатан очень тепло поприветствует их, скажет что благодарен судьбе за ещё одну встречу с хорошими людьми и т.д. Затем познакомит героев с дамами: красавицами Аненн и Диселиной (ну а игроков-девушек, естественно, познакомит с молодыми и богатыми рыцарями).

После (во время бала), обворажительно прикрываясь веером, они (эти девушки) будут кидать героям-парням приглашающие потанцевать взгляды и очень обидятся, если те к ним не подойдут (что, впрочем, на дальнейшем приключении совершенно не отразится).

Когда приготовления будут завершены, плешивенький мужикан во фраке начнёт что-то мямлить, что, вероятно, должно означать начало турнира. Если герои не знают правил, Линатан (либо один из слуг) доходчиво всё объяснит: игроки произвольно выбирают себе соперника (первого, с кем встретятся взглядами) и садятся за столик, как только он найдётся; далее под пристальным вниманием судей они играют до двух побед; проигравший должен признать превосходство соперника и отойти к стене, не имея права участвовать в дальнейших играх.

В общем и целом каждому из игроков придётся сыграть пять партий. Вероятно, в конце турнира (если они до него дойдут) им придётся даже играть друг против друга.

Механика: противники бросают встречные к4 чеки на интеллект. Выигравший чек и побеждает в игре.

Первая партия: Интеллект противника – 5: тощий торговец антиквариатом с несколько выпученными глазками. После каждой партии жадно лакает воду, наливая её в стакан из стоящего рядом графина. Опыт: 500

Вторая партия: Интеллект противника – 6: снова торговец: на этот раз наоборот: кототкий и толстый, в игре периодически побрякивает и вытирает бусинки пота с лица шёлковым платочком. Опыт: 800

Третья партия: Интеллект противника – 8: галантный мужичок в белом парике, постоянно комментирует игру, используя фразы наподобие: «Э-э-э, зря сударь, зря надеетесь, вы уже на втором ходу применяете заведомо проигрышную тактику, впрочем, это лично ваше дело, не правда ли?», «Что вы, что вы, право дело, впервые раз вижу подобный стиль игры. Где, если не секрет, вы обучались, не в Варгольской ли школе?», «Это же возмутительно! Да вы верно же где-то подменили фигурку. Я отказываюсь играть с шарлатаном» и пр. Опыт: 1000.

Четвёртая партия: Интеллект противника – 9: Линатан собственной персоной. Может поддаться игрокам, если они на это согласятся. Опыт: 1000-1400.

Пятая партия: Интеллект противника – 10: статный генерал с обжигающим взглядом и суховатым голосом, играет молча. После окончания партии горячо пожмёт герою руку и скажет, что хочет видеть в своей армии подобного солдата. Опыт: 1500.

Если герой выйдет победителем, то народ расступается и в зал входит сам Магистр Филн; садится за центральный стол и приглашает героя сыграть с ним. В зале сразу же прокатывается волна вздохов и шёпотов, в которых по интонации легко будет угадываться явное сочувствие игроку.

Шестая партия: Интеллект противника 10+к2: высший эльф, магистр мажеской школы. Играет с рассеянным видом, не забывая обсыпать присутствующих леди разнообразными комплиментами. Если проигрывает первую партию, то вторую проводит крайне сосредоточенно, а в зале воцаряется гробовая тишина. Опыт: 3000.

Будет чем-то экстраординарным, если герой и тут выиграет, но если это всё же случится, Филн даст ему допуск ко всем секциям библиотеки и разрешит бесплатно учиться в магической школе. Все торговцы станут делать дополнительную скидку в 10% на услуги и товары («золотая скатерть» вообще не станет требовать плату), а знать (особенно дамы) всегда будут рады герою и его знакомым в своих домах.

Приключение 5 : Алиса в стране дураков

Девушка просто читалась приторных романов и вбила себе в голову, что ей не место в тёплой кровати родительского дома, но больше подходит жёсткая подстилка палатки искателя приключений.

Если герои разрешат девушке присоединиться к партии, то она кинется им на шею и всю дорогу будет рассказывать сюжеты второсортных романов и обсыпать всех и вся глупыми вопросами (сколько убили драконов, когда будут драться с лидером восставших крестьян, есть ли у них девушки, не могут ли одолжить меч для нарезки рыбы на ужин и т.п.).

Через четыре часа после посещения сада героев находит жених Алисы, верхом на вороном жеребце, и подзывает к себе.

Если герои наотрез отказались странствовать вместе с Алисой, то тогда рыцарь поблагодарит их и подарит 200 с.монет. Иначе очень грубо попросит оставить девушку и предложит за это 100 золотых. В случае отказа через два часа встречает партию вместе со своей личной охраной.

Очень резко потребует передать девушку ему. Как только герои скажут любую фразу, в разговор встрянет Алиса.

Диалог:

Алиса: не смей мне приказывать, я сама решаю куда мне идти и эти люди согласились защищать меня от твоих псов

Жених: ты моя невеста, потому делай то, что я тебе скажу, понятно? сейчас же пошла обратно в дом!

Алиса: неправда, мой жених – (имя героя) и мы любим друг друга! Вот! (целует героя в губы)
Суженый тут же рассвирепеет и начнётся драка. (один рыцарь и трое-четверо стражников-панцирщиков). Как только девушка увидит вытекающие из живота кишки, болтающиеся на связках обрубленные ступни, фонтаны тёплых капель из перерезанных артерий, разможенные носы и кости, пробитые лёгкие, с причудливым свистом втягивающие воздух, растёкшиеся по щёкам глаза и тому подобные прелести войны, в мгновение ока пересмотрит своё решение, обвинит героев в том, что они напали на её жениха и т.п. Этот инцидент значительно ухудшит отношения знати к героям, если у них нет хороших знакомых среди аристократов. Опыт: около 3000.

Приключение 6: Потерявшаяся коза

Задание даёт гончар в Белограде или Медовке: нужно провести его козу, привязанную за большим камнем рядом с тропинкой, что ответвляется от западного тракта.

Когда герои окажутся на месте, то увидят только обгрызанную верёвку и следы, ведущие в лес.

Гончар совсем расстроится и скажет, что кольцо было как раз на шее козы, чтобы её не съели дикие звери.

Нужно найти несчастное животное и вернуть обратно. Для этого парень посоветует обратиться к местной ведьме за помощью: может она поисковый клубок сошьёт или ещё какую хитрость сварганит.

Ведьмочка, далеко не отталкивающей наружности, попробует нагадать что-то на сухих листьях, но всё тщетно. Её вывод: козу украл лесной дух – Боровик, и теперь своим чаровством мешает ей найти животное.

Суть в следующем: Боровик крайне не любит одно домашнее животное, а именно кошку. Всё, что требуется от героев – придти на место пропажи, стать перед лесом и сказать: «Гэй, Боровичок, меняю кошку на козу!», после чего, по словам ведьмы, дух сам должен отдать рогатую, только чтоб не меняться.

Ну, во-первых, бездомных кошек поблизости нет, разве что придётся украсть одну прямо на людях.

Естественно, животное будет улипётывать во все лопатки, нырять под проезжающими повозками, прыгать по крышам с дикими воплями ужаса и в конце погони залезет на тонкое дерево.

Люди же окажутся такими яркими защитниками зверей, что сами погонятся за героями и будут кидать в них дрова и овощи.

Во-вторых: когда герои подойдут к лесу и произнесут заветную фразу, появится низенький старичок, вершка в два, который завидав кошку, обратится к героям:

«Я поменяюсь на твою кошечку, но (потирает ручки) сначала отгадай загадку: отождись сто раз!» (шутка не моя, но уж большо хорошая). Герою теперь нужно это сделать (можно просто сосчитать: «один, два, три, пять, тридцать, пятьдесят семь, восемьдесят, девяносто девять, сто!», ибо сам боровик арифметики не знает). Когда герои «разрешат» загадку, старикан с разочарованным видом отдаст козу назад. А кольцо можно снять и носить на здоровье.

Приключение 7: Обиженные гномы

А теперь как всё было на самом деле: гномы увидели в лавке гоблинов священную реликвию своего народа: малый молот Дирги (украшенный особенными камнями кузнечный молот, позволяющий придавать металлу различные свойства. Какие точно и каким образом, увы, знает исключительно эта шайка горняков, но ни за что своим знанием не поделится. Даже по пьянке). Гномы пыхтели и пыхтели, но выпросить скидку не сумели, тогда, поднакопив денег, гномы решили выкупить молот за сумасшедшую цену, установленную торговцем Квиком. Только не больно сильны гномы были на арифметику и после тщетного слежения за переводами из одной системы счисления в другую, процентами, ушедшими в торговую гильдию и величиной поруки, не только не получили молота, но и оказались ещё должны немалую сумму. Гоблины пообещали отдать молот как только гномы заплатят финальный взнос и т.д. Это было последней каплей. В приступе правого гнева шайка кузнецов едва не разнесла лавку в щепки, но была с трудом, однако всё-таки украшена силами стражников.

Гномы отсидели несколько дней в сырой темнице, а затем были отпущены, чтобы найти деньги и уплатить ещё несколько штрафов гоблинам и торговой гильдии (3000 золотых монет).

Помочь гномам с их положением возможно несколькими способами:

1. Вломиться/просочиться в лавку и стащить накладные Квика, где любому персонажу с торговлей более 10 станут сразу видны явные несоответствия в том числе и относительно сделки с гномами. Далее это следует показать жрецам Налидии и гоблинам самим придётся возмещать заоблачной величины ущерб. Однако жрецы не будут приходить к гоблинам без веской причины (какой как раз и является накладная). Ополченцев же просить бесполезно, так как грамотой и интеллектом они не больно выделяются. Опыт: 5000
2. Пойти к Погрику Рупсу (владельцу бань и представителю торговой гильдии) и пожаловаться на Квика, Клика и Кика. Они уже давно надоедают ему и, как считает гильдия, даже слегка позорят профессию торговца. За гоблинами гильдия пыталась умять уже не один грешок, поэтому Погрика уговорить снять запрет на торговлю и штраф будет относительно (пенальти 7) возможно. Опыт: 3000.
3. Уговорить самих гоблинов смилостивиться над испуганными гномами, запугать исполнением чечётки на их (гоблинской триады) могилках, предложить соблазнительную сделку (например, хвост дракона в обмен на снятие штрафа) и в том же духе. Пенальти: 14 или 18. Опыт: 5000.
4. Любой другой рабочий метод, придуманный героями.

После успешного выполнения задания верхняя кузница предоставит партии возможность покупки уникальных изделий брони и оружия (смотри приложение).

Приключение 8: Раздобыть рецепт грибов

Повар «Золотой Скатерти» хочет научиться готовить карпунику и в качестве подрядчиков на эту работу присмотрел героев. Он безвозмездно накормит героев, если те примут это задание (если герои слукавят и захотят просто нахалюву поест, то потом могут уже не рассчитывать покушать в этой гостинице), а после его выполнения искренне пообещает обеспечивать партию казёнными трапезами ещё в течение, как минимум, недели.

Методы решения:

1. если герой обладает познаниями в кулинарии более 15, то самостоятельно определит все ингредиенты в рецепте и метод их приготовления. Останется просто рассказать повару. (5000 опыта)
2. можно повара уговорить, но просто так он фамильный рецепт не разболтает: 200 серебряных «за возможные убытки» и общение не менее 15 обязательны (4000 опыта)
3. заплатить лорку 30 золотом или самому повару не менее пяти десятков, тогда повар нехотя, но отдаст копию рецепта сам, либо по приказу главаря банды. (2500 опыта)
4. стащить записи из кухни. Только следует заметить, что в поваренной книге ничего нет, а сам рецепт спрятан (чек на наблюдательность) на самом видном месте: между горшками с крупой. Повар работает на своём месте только с 8 утра до 6 дня. Уходя домой, повар забирает листок с собой. В остальное время над плитой карпит в меру полноватая девушка с большим и одиноким сердцем. Восприятие повара – 5. (3000 опыта)
5. герои-мужчины с харизмой не менее 7 могут просто попросить девушку достать им этот бесценный рецепт и прийти на следующий день. (2500 опыта)

Приключение 9: Летающий лис

Таких зверей часто можно встретить в Тангорских степях – они питаются грызунами и яйцами птиц, гнездящихся прямо на земле. Каждые 3 часа в степи следует кидать к20:

1,2 – встреча с ассидой

3 – встреча с отшельником

Ассиды летают довольно плохо: может разве что совершать высокие прыжки в несколько метров (7-10), помогая себе крыльями, но не более. В качестве жилища предпочитает исключительно норы, лучше всего сквозные, чтобы пока неприятель занимался ковырянием норы, можно было сбежать с другой стороны.

Ассиды имеют сопротивляемость волшебству 20, которая снижается на 5 после каждой попытки наложения на неё заклинания.

Чтобы поймать ассиду, герою нужно догнать её или подкараулить, а затем успешно пройти чек на ловкость (к8 с пенальти 4, ловчая сеть снимает штраф).

Герои также могут обратиться к отшельнику и заплатить/уговорить его, чтобы он сам поймал зверька.



Приключение 10: Горные тропы

Ведьма в деревне, как говорилось выше, очень мило попросит героев об оказании ей одной услуги: отнести бочонок с зельем «благодарность» в пещеры, что в горах близ Белограда. Не так давно в обмен на одну услугу ведьма обещала духу хорошо отблагодарить его, но всё никак не может оставить свой дом.

В горах достаточно тихо и добраться до пещер не составит труда, но вот сами пещеры могут быть опасны: там водятся всякие экзотического размера и нрава насекомые, которые могут доставить много неприятностей. Но дух горы, по её словам, должен защитить героев от проблем.

Ведьма описывает место в пещерах как богато украшенный росписями и статуями животных зал в центре которого на камне обычно лежит большая белая птица. Спутать тут трудно: она полупрозрачна и в размахе её крылья достигают больше десяти метров. Однако же дух не будет враждебен и бояться его не стоит.

На самом же деле в горах в последние дни стало более чем опасно: случается много обвалов и нападают дикие звери, ранее людей избегающие. В пещерах вообще стало твориться бог знает что.

Путь до пещеры занимает 8 часов. Каждые 3 часа в горах кидайте к20:

1,2,3 – обвал (чек к20 на ловкость+восприятие, иначе падение и к12 повреждения)

4 – нападение горного медведя

5,6 – встреча с амфисбеной

7 – кб ледяных демонов



Амфисбена

Совершенно не боится холода, несмотря на других змей, поэтому предпочитает жить в снегу высоко в горах или плескаться в покрывшихся льдистой коркой реках. (смотри описание в бестиарии)

Если герои не имеют навыка ориентирования в пещерах, то тут им придётся несколько туговато: блуждать придётся много часов или даже дней. В пещерах на героев будут периодически покушаться скарпилиды (в интервале и количестве по усмотрению ведущего). Каждые 3 часа следует кидать к20 на удачу при успехе которого партия выходит из сетки пещер или находит место, где обитает дух.

Оно выглядит жутко: стены исцарапаны и заляпаны кровью, в помещении явно были трупы, которыми успели полакомиться другие жители пещеры, всё обожжено алхимической смесью, некоторые статуи лишены голов или крыльев, в центре же пещеры торчит из пола расколота колонна в которой явно что-то хранилось.

Вокруг колонны концентрическими кольцами наложено столько рун, что можно было бы ими написать хорошую книгу (При прохождении чека на умение рун выяснится, что знаки предназначены для принятия на себя магического удара из колонны). Если произнести заклинание «астральная летопись», то можно увидеть как здесь с духом сражалось много магов в чёрных мантиях Тау со знаками неизвестного клана (в магической школе Филн может рассказать, что это так называемый «чёрный круг», который занимается исследованиями в запрещённых областях. О культе уже никто давно не слышал).

Ведьма не будет удовлетворена этим и попросит героев подняться на вершину горы: скорее всего дух там.

После 6 часов герои встретятся с горным львом и охотницей, которая расскажет, что слышала на вершине странные звуки и пение, но о духе ничего не знает, кроме как что в последнее время по тропам стало труднее ходить: камни так и норовят выскочить из под ног, а из трещин лезут потерявшие страх змеи. Ещё попросит героев продать ей провизии на несколько дней, если не жалко, да пожелает удачи.

Ещё через пять часов партия достигает вершины.

Сначала герои слышат странные звуки, наподобие жужжания большого насекомого, но потом видят, что их воспроизводит мужчина, стоящий на краю скалы, дёргая за кожаный жгут, который привязан к левой ноге. Лево́й рукой мужчина натягивает этот своеобразный музыкальный инструмент, а правой дёргает за него, заставляя издавать необычный шум.

На оклики незнакомец не реагирует, а только смотрит куда-то в направлении вершины, которой пока ещё не видно. Если же забраться выше, то можно заметить, что дух лежит как раз там, свернувшись калачиком. Как только он почувствует незнакомцев, ринется в воздух и издаст свирепый орлиный крик. Шаман попытается успокоить духа, но тот не заметит его и, налетая на персонажей, произвольно столкнётся в пропасть.

Далее завяжется бой между героями и птицей (описание также в приложении). Когда одна из сторон станет явно побеждать, шаман вновь появится на краю скалы и заиграет на своём инструменте. Дух успокоится, сделает несколько витков над вершиной и снова ляжет на своё первоначальное место.

Шаман представится как Аркид из Драконьего Леса и поблагодарит героев за то, что они принесли ему «благодарность», что очень поможет успокоить духа. Также расскажет, что дух так чрезвычайно беспокоится потому что недавно в пещеры кто-то вторгся и разворошил святое место, ища одно из колец гномов. Раньше горный народец добывал тут адамант, но с истощением жилы племя покинуло эти места, а кольцо оставило под охраной. Шаман считает, что оно должно было давать гномьему вождю некоторую власть над духом горы. Напоследок, шаман пообещает, что через два дня дух успокоится и всё будет как и прежде, затем расскажет как его найти в драконьем лесу и попрощается. Ведьма в качестве благодарности подарит героям «Книгу Зелый» (смотри приложение) и, если герои смогут выучить несколько её личных заклинаний, охотно поделится своим знанием.

Основное приключение :

Ветвь восставших

Итак, герои находят Немона собственной персоной, но пока ещё не знают, что именно он и является лидером восстания. Немон тепло приветствует героев и предлагает им отобедать вместе с ним в роскошной для обычного земледельца комнате. Всё это время будет тактично выпрашивать у персонажей информацию об их прошлом и планах на будущее: как оказались в Белограде, что думают про короля, про политику властей в округе, не влезали ли раньше в тёмные делишки, что планируют сделать в ближайшие дни. В конце трапезы скажет, что работать придётся на большого человека из повстанцев, который занимается тем, что собирает людей в кулак, чтобы сбросить с окрестностей Белограда ярмо безнаказанного обирательства и т.д. и т.п. Естественно, работа будет не самая привлекательная, но дело того стоит, как и награда, которую героям будут выплачивать частями. За первое дело две тысячи, за второе – ещё столько же, а за выполнения третьего – три и заветный скакун + всё, что можно будет унести из битком набитых роскошью домов аристократии.

Заварушка в казённом доме

Первое задание должно будет подтвердить лояльность героев к повстанцам, после которого им будет позволено увидеться с его главой (конечно, Немон не говорит, что он и есть этот глава).

Суть задания состоит в следующем: не так давно ополченцы схватили одного из людей вожака, который осведомлён о численности восставших и местонахождении их штаба. Его держат в казематах под зданием казарм. Человека нужно извлечь из тюрьмы и вывести из города. Для этого в распоряжение героев будет выделен целый арсенал:

1. Отличные скаковые лошади в количестве героев в партии + ещё одна для заключённого
2. Очень мощная звуковая бомба с роскошным фейерверком
3. Пять больших дымовых смесей
4. Алхимическое пламя (масло, способное при герении прожечь что угодно)
5. Печать «затвор» (будучи наклепленной на дверь, напрочь запирает и магически усиливает так, что становится крайне сложно её вышибить и абсолютно невозможно взломать) – выглядит как комок мягкой тёмной глины в форме жестигранной призмы, на которой выдавлена руна
6. чеснок (смотри приложение – таблица оружия)

7. «прощальный подарок» - потрясающая в своей силе бомба, способная разнести несколько комнат в здании и похоронить под обломками людей.
- Это обмундирование выдаст один из убийц гильдии, «подарок» при этом он даст лично от себя. Нужен «подарочек», чтобы оставить его в здании при побеге.
- Вот и всё. В остальном героям придётся действовать самим.
- Оптимальный способ прохождения:
1. Одну лошадь нераспряжённой следует спрятать в подворотне (можно и остальных лошадей героев). Действовать лучше в плащах с глубокими капюшонами дабы потом не быть узанными стражниками.
 2. На некотором расстоянии от города взрывается бомба: взрыв будет броским и создаст немало дыма. Ополчение предупреждено о готовящейся диверсии и ринется к месту взрыва, где давно никого нет.
 3. Пока остальные в отлучке, всадник должен закидать казармы дымовыми смесями, пытаясь попасть в окна и бойницы. Внутри всё заполонит непроглядным куревом.
 4. В это время один из героев должен находиться внутри здания – спрашивать о работе или записываться в ополченцы. Как только начнётся суматоха, под прикрытием завесы нужно пробраться к темницам, расшвыряв по дороге замешкавшихся ополченцев.
 5. Поставить на входную дверь (изнутри каземат) печать затвора и пролить на замок решётки смесь – ей нужно некоторое время, чтобы скушать железо.
 6. Далее печать следует снять и попробовать пробиться к выходу (это если герой наделал много шума), по пути обронив зажжённый «подарочек».
 7. Бегом в подворотню и, залезая на коней, уже скакать во всю подальше отсюда.
 8. Вполне возможно, что за героями вышлют всадников, тогда им действительно пригодится их навык верховой.
- С этих пор гильдия убийц станет любезно снабжать партию (за золотишко, естественно) изделиями из таблицы экзотического оружия в приложении к данному сценарию.
- Немон заплатит героям и очень попросит их не приходить к нему недельку, пока «всё не уляжется».

Толпа хмурых бандюков

Далее глава восстания откроет героям правду: он и есть вождь повстанцев, – ему нужно было просто проверить героев «на вшивость». Теперь, когда они являются «своими», охотно поделится своими соображениями: людей у него сейчас чересчур мало, а крестьяне годятся лишь на мясо. Есть, конечно, несколько убийц, нанятых на собранные всеми средства, но их работа другая. Немон считает, что убрав Даннара, он тем самым снесёт всей бюрократической змее голову и предпочитает начать именно с этого. Однако для его дела нужно обзавестись союзниками. В их качестве Немон видит Гриманскую Банду. Следующая работёнка заключается в том, чтобы прийти к Гриману в таверну (Немон расскажет кто есть в истинной личности этот отставной капитан Лорк) и заставить его помочь восстанию.

В день прихода партии в постоянный двор тут будет полным полно его людей.

Возможные диалоги Гримана:

-А с какой это стати вы возомнили, что я буду вас слушать? Эй, Хас! Вынеси эту слизь отсюда.

-С чего это Немон сам не пришёл? Наверное, занят тем, что корову у себя доит, я прав?

-Ты, пожаритель фермерского говнеца, а не папочка ли говорил тебе такие слова когда засосывал тебе в зад свой толстый шланг? (ну, это на экстренный случай)

-А нам с этого какой прок? А... понял! Эй, ребята! Давайте поможем бедным людям и нужно будет меньше налогов платить! Вот заживём-то! (Таверна отвечает дружным хохотом).

В общем, некоторые люди затем начнут нащёптывать Гриману, что герои говорят дело: после заварушки можно очистить дома всех торговцев и аристократов от бремени антиквариата и украшений, которые не дают тем спокойно жить.

Гриман разозлится в ответ на эти слова и заведёт полемику:

-Значит вы думаете, что Гриман отупел, да? А может ещё и эти сопли в качестве главного поставите, а (указывает на самого педантичного персонажа)? Давайте разрешим всё, как это делается среди мужиков! Ну? Может кто хочет стать новым главой?

Все сразу замолкают и отступают. Гриман предлагает любому из героев сразиться за место вожака банды. Его люди наглухо закрывают двери и окна ставнями, а столы оттаскивают ближе к стенам, освобождая место. После этого начинается поединок.

Важно: у Гримана на тело нанесены татуировки, которые дают ему полную невосприимчивость к магии, кроме того, его сабля при ударе будет рассеивать с противника эффекты от всех заклинаний (а если те балуются скоростью, то пусть на сабле будут нанесены руны холода).

Любимые приёмы Гримана:

Выворот руки (встречный чек на ловкость) и удар в шею (атака в шею + цель практически неподвижна: $-75\%+75\%=+0\%$ результат: кровотечение – потеря 3/2 хитов в раунд)

Ложный выпад саблей и удар в грудь ногой с разворота ($-75\%+50\%=-25\%$ (атака в грудь+внезапная атака) результат: 9-Здоровье ходов у героя будет лишь 3 ПД из-за сбитаго дыхания + от силы удара (рукопашная, как-никак, зашкаливает) отшвыривание на 6-8 ярдов + чек на ловкость к10 (возможность падения)).

Ударить сапогом по пальцам ноги героя и стать на них, не позволив перемещаться (встречный чек на ловкость Гримана и восприятие героя, либо чек на атаку ногой по ноге противника), чтобы вырваться нужно успешно выкинуть встречный чек на силу героя и здоровье Гримана. Далее можно схватить героя за ведущую руку или ударить, скажем, в кадык или солнечное сплетение (естественно, уклонение цели со штрафом 10, а у Гримана бонус к атаке +25%).

После поединка (скорее всего будет летальный исход) над Гриманом соберётся его банда, скажет несколько сухих реплик насчёт глупости, обзовёт Гримана «Тухлым Лорком» и попросит от нового главаря каких-либо распоряжений.

После, Немон вручит обещанную сумму и предупредит, что через неделю выступает на верхний город и предлагает героям в скором темпе завершить все текущие дела да хорошенько подготовиться.

Борьба пластов

Это последнее задание Немона для героев. Вместе с убийцами, нападая на дом с различных сторон, персонажи должны найти в нём Даннара и устранить. Около входа в жилище будет устроена большая драка между крестьянами и стражниками, предназначенная для отвлечения внимания. Нужно чтобы стража отошла от дверей, а герои тем временем юркнули за их спинами в коридор. Там, действуя по возможности тихо, герои должны найти Даннара (смотри описание жилища в разделе верхнего города) и... извлечь Белогород от него.

Действовать придётся ночью. Даннар в это время будет находится в своём кабинете вместе с Корной Силер, обсуждая проблемы по воздвижению одной из башен. Корна окончила прикладной факультет огня и иллюзий школы Филна и Даннар даже доверил ей организовать магическую охрану своего дома, что, как убедятся персонажи, было выполнено профессионально.

После всех этих ужасных приключений в доме Даннара герои попадают на второй этаж.

Коридор прекрасно освещён, полностью пуст от охраны и в целом выглядит как просто коридор, если бы не бездвижный труп одного из убийц, распластавшийся на ковровой дорожке. Снаружи мертвец выглядит совершенно нормально, а вот изнутри хорошо прожарился, судя по резкому запаху сгоревших внутренностей, исходящему у него из приоткрытого в предсмертном крике рта.

В комнате есть ещё пара ловушек, описанных выше. Когда герои подойдут ближе к двери, она будет с жалобным треском вышиблена телом убийцы, к своему несчастью пойманного от Корны один из её коронных огненных шаров. Тело прокатывается немного по полу и останавливается, окутанное кадящими язычками пламени.

В проёме стоит Даннар собственной персоной (на самом деле это опять же Корна, которая сменила обличие).

Даннар (Корна) иступлённо смеётся, и... выходит из себя. То есть в прямом смысле раздваивается (заклинание «Улучшенный фантом» - он может атаковать и героям будет казаться, что они на самом деле получают раны (штрафы на критические ранения тоже куда не исчезают), так что вычислить настоящего невозможно, не обладая магическим видением). Оба Даннара отойдут от двери в стороны и из комнаты выходит ещё и третий, как две капли воды похожий на своих близнецов (этот настоящий, но на нём лежит заклинание паучих лап, поэтому аура выдаёт его магию, делая похожим для магического глаза на фантома).

Тактика: Корна, как и Даннар, использует парные Иллы, но атакует только одним из них, так как плохо владеет левой рукой (на свои клинки она наложила заклинание «жажда плоти», так что их атака с учётом её уровня составляет 24). Корна будет пытаться делать ложные удары в живот или грудь, сама затем при этом целясь в руки или уходя в сторону, пробовать сделать героям подсечку, кроме того, в разгар драки она может потушить освещение (контроль огня), а на вооружение героев наложить заклинание «накалить», в результате чего их станет выдавать тусклый свет раскалённой стали (всю поддержку осуществляет амулет Корны (подбирался индивидуально для неё, поэтому попользовать его партийные маги не имеют шанса)). На хозяев ловушки не реагируют, а вот от героев очень даже неплохо срабатывают. Все окна и двери завуалированы «стенами силы» (что не даст даже Даннару с Корной покусить бой).

Даннар, на пару с Фантомом, будет бегать по стенам и потолку, стремясь парировать сразу двумя Иллами несколько ударов (также Даннар предпочитает атаковать сразу двоих противников). Иногда Граф будет совершать прыжки с одной стены на противоположную, пытаясь при этом выбить из рук героев оружие или атаковать их по голове, дабы оглушить.

Фантом действует аналогично графу, но совершенно не парирует удары и в целом себя не щадит (при этом на его теле появляются шрамы, а вот хиты никогда не заканчиваются).

Остальные приёмы и уловки ведущий должен продумать лично, так как партии бывают всякие. Не следует стесняться применять свой мастерский произвол и менять сценарий во время игры.

Если партия начнёт сдавать, то, наконец-то, объявится последний, третий, убийца и рассыплет по комнате порошок рассеивания, который уберёт в комнате любое присутствие магии, а затем со свежими силами присоединится к остальным в их сражении.

Кража адамантина

В общем и целом, битва должна закончиться в пользу героев (если нет, то царствие им небесное, слабакам). После этого, выйдя на улицу, они видят следующую картину:

На улице, как и прежде, во всю плещется кипяток боя, отовсюду доносится лязг мечей и стенания раненых, но уже сейчас некоторые бросили сражение и остановились, пытаясь разглядеть нечто странное, творящееся на крыше особняка семьи Гаррок.

Да доме сидит, вцепившись метровыми когтями в черепицу, потрясающая в своих размерах призрачная белая птица. Она распростёрла крылья, никак не меньше двадцати футов, и разбивает крышу, пытаясь пробраться внутрь дома. Некоторые из пришедших в себя арбалетчиков уже всадили в неё несколько болтов, но дух совершенно не реагирует на их потуги. В конечном счёте птица просто впилась клювом в поддерживающую балку и махнула крыльями, подняв на улицах волны пыли. Крыша загрохотала и обвалилась, освободив исполинскому орлу дорогу.

Через некоторое время птица появилась вновь.

В лунном свете в её лапах матово поблескивает большой предмет в форме кольца. Теперь Вы, наконец, замечаете, что внизу под домом находится человек верхом на гнедом скакуне. Одной рукой он держится за узду, в то время как другая поднята сверху и сжата в кулак. Скорее всего на пальце надето кольцо: что-то там светится подобно яркой голубой звезде.

Человек издал вопль: «Ийййаа! Пошёл, пошёл!» и пришпорил коня. Птица последовала за ним, по прежнему не выпуская из цепких лап громадную штурковину.

Если герои погонятся за всадником, то следующая картина настигнет их в пути, иначе они увидят её прямо в городе.

В этот миг сверху раздаётся рык громадного ящера. Посмотрев на небо, Вы заметили двух всадников на Вивернах, в своих руках они держат длинные прутья, светящиеся в концах чистым белым светом.

Пусть игроки прокомментируют свои действия.

Всадники явно не исходят интересом к птице, всё их внимание сконцентрировано на всаднике, что подтвердил слепящий световой шар, пущенный одним из них в беглеца. Когда он, совсем рядом от коня, ударил в землю, та вспучилась и шарахнула, подняв в воздух фонтан из комьев. От шара в небе остался шлейф, несколько секунд освещавший всю округу, а затем угас, чтобы другой всадник пустил точно такой же, но этот уже ударил прямо по дороге впереди.

Мужчина повёл лошадь в сторону и только с большим трудом сумел удержаться в седле. Обогнув яму, он прибавил ещё ходу...

Здесь заканчивается ветвь крестьян. Что должно произойти дальше смотри в главе «обратная сторона медали».

Ветвь знати

Дети леса

Здесь доказывать благие намерения не придётся, однако легче от этого не станет. Первая просьба управы в лице достопочтимого графа: найти среди повстанцев «языка» и доставить его капитану Виаризу в ополчении для допроса. На всю работу даётся два дня.

Даннар отправляет героев в эту конторку, чтобы они выяснили все подробности лично у капитана. После этих слов внимание графа мгновенно поглощается бумагами, которые принёс во время беседы парнишка, получивший за них от графа золотую монету.

Виариз очень чуткий мужчина, не обделённый манерами, однако все его выверенные движения выдают долгую службу на благо города, как и слегка подсуховатый голос, что характерен для любого человека его положения. Всё это однако не мешает ему быть галантным и исключительно предусмотрительным в выборе слов.

Капитан расскажет, что у него есть точные доказательства о причастности к повстанцам некоего Адмана, проживающего неподалёку от леса в домике и промысляющего охотой.

- Будет очень легко увидеть его: только скажите жене, что Вам нужно выторговать чучело волка или другой лесной тварюги.

Ополчение уже не один раз туда посылало людей, но каждый раз его кто-то предупреждал, поэтому в этот раз нужен человек посторонний. Когда Адман найдётся, нужно только привести его в казармы, а там стражи уже сами разберутся.

Дорога до домика займёт четыре часа ходьбы: сначала три по тракту, а затем час по узкой проторенной тропинке среди полевых растений, высотой в человеческий рост, так и намеревающихся измазать путешественников жёлтой пылью.

У порога добротного бревенчатого домика разместилась на скамейке женщина с длинными белыми волосами. Она только что стирала одежду в деревянной ванночке, но, лишь только увидела Вас, сразу со вздохом встала и, вытерев руки об подол платья, жестом показала остановиться.

Женщина скажет, что её муж сейчас спит или болен, и его никак нельзя сейчас увидеть. Она наотрез откажется проводить героев к мужу или звать его и попросит героев прийти через четыре дня, что вдвое больше отпущенного Даннаром срока.

В общем, герои должны несмотря на уговоры и толчки жены, пройти на задний двор и увидеть там волколака-Адмана в небольшом загоне. Завидав партию, Адман перескакивает забор и длинными прыжками за пару мгновений уже покрывает половину расстояния, разделяющего от него лес (находится на расстоянии от партии в 25 метров, что вряд ли позволит магам наложить на него парализующие заклинания).

За четверть минуты он уже достигает леса и скрывается. Жена аккуратно намекает, что она предупреждала героев и просит никому не рассказывать о заболевании любимого мужа.

Искать долго оборотня не нужно, если герои имеют навык чтения следов или заменяющее его заклинания. Иначе кидайте каждые четыре часа чек 2к20 на удачу.

Следы ведут к пещере в большой базальтовой глыбе, торчащей посреди леса. Рядом со входом на камне присело странное существо:



Оно представится, как: «Преарей, дух лесной». Спросит что занесло гостей в такую глухомань. Преарей будет вести себя очень учтиво и вежливо, но как только герои захотят пройти в пещеру, станет перед ней произнесёт: «Лишь дитя природы может пройти дальше». Он будет защищать оборотня и называть его «своим любимцем».

Варианты прохождения:

1. Жрецы природы (жизни) могут пройти свободно, но в пещере (надо сказать, весьма сырой и пустой от любых удобств, кроме подстилки из листьев на полу), провонявшей волчатиной, Адман будет жёстко сопротивляться, пока может (смотри вервольфа из бестиария).
2. В пещеру также может попасть шаман, с которым герои скорее всего познакомились на вершине горы. Он выведет из пещеры не волка, но человека, а сам перекинется при этом в среднюю форму полуволка.
3. Суккуб из мажеской школы также занимается магией жизни и с радостью может согласиться помочь партии. После нескольких вспышек света и трелей птиц из пещеры он тяжело дыша выйдет вместе с Адманом (человеком) на плече и вручит его партии.
4. Ну, конечно же, можно попробовать одолеть странного духа, однако тот взлетит на дерево и завладеет одним из героев, заставив сражаться против своих. А в это время деревья будут атаковать героев ветвями и пытаться схватить цепкими, как щипцы, корнями их ноги. От себя Преарей может также закастовать на поляну «живые оковы» и начнёт иногда дудеть в флейту. Как только он извлекает из своего инструмента свистящий звук, то в одного из героев с небес ударяет искристая молния, причиняя к20 урона (раз в 1 или 2 раунда). Хиты Преарей – 60/20, сопротивление магии – 19 или 17, защита – 18, его заклинания не требуют поддержки.



В общем, Адман в конечном итоге должен быть доставлен в город, где его благополучно заныкают в казематы.

Если Преарей окажется на грани смерти, то немедленно покинет битву, улетев на своих крыльях или телепортировавшись куда подальше.

Бал

Через несколько дней Виариз, действующий капитан стражи, погибает во время взрыва в казармах ополчения (историю смотри в ветке крестьян). А на Даннара тем временем свалилась новая напасть: приезжает королевский посланник, который должен выяснить как идут дела с воздвижением стены и правда ли то, что говорят слухи о бунте.

Даннар считает, что герои – подходящая кандидатура для его замысла:

Во-первых: они приключенцы и даже вылезая из шкуры вон не могут скрыть своего неаристократного занятия: это видно в них в каждом действии.

Во-вторых: герои были знакомы с Виаризом и знают как тот себя держал

В-третьих: никто другой не согласится на этот план

В-четвёртых: посол, конечно, человек знатный, но тупой как сухой пенёк

А план таков: сейчас Даннару никак нельзя говорить о гибели капитана и беспорядках, поэтому один из героев наряжается в парадную форму капитана и выдаёт себя на завтрашнем балу за Виариза. Главное – по возможности держаться осторожно и соблюдая манеры, дабы не оскорбить посла слишком сильно.

Весь следующий день прислуга будет таскать героев по лавочкам, но не найдёт ничего подходящего. В конце-концов, парадная форма будет отобрана у случайного ополченца и перешита ткачом в быстром порядке, дабы выглядеть как роскошная командирская. Остальные герои будут испытывать не меньше неудобств, так как им также придётся подбирать соответствующие наряды, принимать ванную, стричься и проходить другие мерзкие подготовительные процедуры.

Когда начнётся бал, будет лёгкая трапеза, где напротив героев будет сидеть лысый тостяк в бородавках и всё время ужасно громко чмокать и посапывать вино. С героями никто не захочет заговаривать, так как о подмене заранее знают.

Потом – несколько танцев с дамами или парнями и, наконец, Даннар подведёт мужчину лет 27-30, с модной в последнее время стрижкой с баками. Граф представит его, как Мекко, посла его достопочтимого высочества и оставит партию наедине с ним.

Возможные фразы:

-Значит, Вы и есть тот самый Виариз?

-Поговаривали, что Вы один на один сразились с пятнадцатью преступниками из местной банды. Право, я не верю в нечто подобное, а как было всё на самом деле?

-Вы слышали – на Тангор выступают Скильские отряды с севера. Впрочем, они постоянно выступают, но всё же, если придётся поддержать короля, неужели Вы бросите семью? Как там, кстати у Вас жена? Почему её не видно на балу?

-Ну допустим Вы правы, но если Скильцы окружают город, уверены ли Вы, что ополчение сможет составить им хоть какое-то сопротивление? Что вы думаете насчёт своих людей? Как устроена оборона города?

-Знаете, я так притомился от этой суеты. Не покажите ли мне свою казарму, я очень хочу хоть краем глаза взглянуть на подготовку Ваших бойцов (при этом половина казармы разнесена в клочья при диверсии).

-Я видел на площади объявление о волнениях, неужели крестьяне поднимают бунт? Были уже сметри среди жителей?

-Король очень интересуется положением дел в Белограде и я рекомендую Вам отвечать правдой: не замышляют ли низы здесь переворота?

Каждый раз следует кидать герою чеки на этикет (с бонусом 5) и общение. Общение – на враньё и отговорки, этикет – на манеры себя вести.

(если задание будет провалено, Даннар всё-равно доверит героям последнюю от него работёнку, надеясь, что в бою они себя ведут так же как на бале: грубо и пугающе).

Следующая работа будет через неделю, так как Гильдии Магов требуется время для подготовки к предстоящему делу.

Избавиться от занозы

Маги на пару с Даннаром предпочитают устранять соперников тихо и мирно. Несмотря на то, что Адмана вытащили из темницы, он уже успел разболтать что от него хотели и сейчас доподлинно известно, что вождь бунтарей – Немон.

Гильдия приготовила ему необычную приправу к ужину: отведав которую от впадёт в транс и сделает всё, что ему прикажут на будущее, даже повеситься через две недели.

Даннар хочет, чтобы герои пришли к Немону якобы для переговоров и подсыпали ему в тарелку порошок.

Всем известно, что Немон любит обсуждать свои дела за столом, вот это и нужно будет использовать.

Герои должны поддакивать и соглашаться, но не слишком яро, иначе он их раскусит.

Всё произойдёт, как и в другой ветке: Немон начнёт спрашивать героев об их прошлом и даже намекнёт на убийство Даннара, которое будет хорошо оплачено. Его требования к управе: снижение налогов втрое, доступ незнатным в верхний город, разрешение брать пищу из амбара в голодные годы, а также возможность простым людям получать образование.

В это время кто-нибудь скрытно (пенальти 6) подсыпает в суп снадобье, изготовленное Гильдией Магов.

Через десять минут споров, Немон неожиданно устлавливается перед собой неподвижным взором и говорит героям монотонной речью, что, наверное, они правы.

Теперь следует ему наговорить утихомирить крестьян и дело с концом (правда Немон уже послал убийц, чтобы они умертвили Даннара).

Если Немон замечает намерение подсыпать порошок, то думает, что это была попытка отравить его и зовёт убийц.

Тактика: убийцы (трое или четверо) используют дымовую бомбу и чеснок, после чего атакуют в условиях плохой видимости (у них приз «Бой в слепую», а вот у героев, скорее всего, будет штраф).

Если герои успешно выполнили задание, но ведущий всё-таки хочет, чтобы они сразились с убийцами, то один из них может зайти в комнату в то время как партия будет внушать что-либо Немону.

Даннар уже не сможет заплатить героям, так как его «убрал» посланный Немоном отряд убийц, но за него это сделает заместитель в городской управе. Через некоторое время Немон прекратит бунт.

Во время возвращения в город (ужин был вечером, так что обратно партия приходит ночью) герои видят ту же картину по расхищению горным духом дома Гаррок, что и в параллельной ветке.

Здесь заканчиваются ветки за знать и восстание и начинаются две других: путь драконьего культа и культа чёрного круга. Начало для обоих одинаково: красивое зрелище в небе с вивернами и на земле: со взрывами и дерзким человеком в седле.

Обратная сторона медали

Итак, всадник скачет, не жалея коня, лавируя между убийственными огнями, капаящими на него с неба. Однако вечно уворачиваться не может никто и один из взрывов попадает точно под брюхо скакуну. Человека выбрасывает из седла воздушной волной от разорвавшегося белого шара. Он кувыркается в воздухе и приземляется на четвереньки в шести ярдах от воронки, перекувыркнувшись перед этим через голову. С ног до головы обсыпанный землёю, он делает рывок вперёд, спотыкается, но через секунду снова бежит, не выпуская из рук светящегося кольца. Птица по-прежнему кружит над ним.

Действия героев.

Вторым ударом один из наездников попадает в самого парня. Тело как-то неестественно кувыркнулось в воздухе и упало наземь в нелепой позе. Сверху виверны разразились затяжными криками.

Если герои подойдут к парню, то увидят, что он ещё жив. Умиравший попросит довести его дело до конца – привести духа с ключом к подгорьям на севере и вручит им слепящее голубым светом кольцо. Всадники же спускаются ниже и приказывают положить кольцо на землю, иначе героев постигнет та же самая участь, что и дерзкого челоувека. Тут можно заметить, что сами они – эльфы.

Если герои бросают кольцо, то их благодарят за правильный выбор и отсылают к Вуассе за наградой. Это – ветвь драконьего культа.

В чёрный круг же герои попадут, если поскачут к предгорью, как просил перед кончиной смелый беглец. Пусть ведущий припугнёт игроков, но не убьёт их персонажей, так как привести духа горы они всё равно не успеют: одна из виверн ловко крутнётся в полёте и вырвет алмазовое кольцо из когтей птицы, после чего всадники наложат покров невидимости и отсавят героев одних. Через четверть часа подоспеют люди чёрного круга на вороных конях и завяжут разъяснительную беседу.

Если герои не последуют за всадником, то увидят картину издалека, а потом Вуассе подойдёт сам и расскажет героям о культе дракона.

Парня можно спасти, если один из героев сможет с ним поравняться (нужна верховая не менее 15). Тогда он на скаку несколькими фразами попытается объяснить, что используя кольцо, нужно привести во что бы то ни стало духа опять-таки, к предгорьям. Эльфы больше не станут обращать на парня внимания и сосредоточат огонь на партии, но всё равно кольцо должно достаться им.

Здесь сценарий снова разделяется на две короткие ветки.
Постараюсь по возможности кратко описать всю подоплёку.

Ветвь Чёрного Круга

Всадники облачены в мантии, характерные для магов Круга. Первое, что они спросят с героев: где их соратник и почему дух без ключа. После этого расскажут фон приключения (про пирата) и о своём сообществе.

Чёрный Круг создан в делёком, если здесь применимы термины расстояния, мире для Тангора под названием Аакита. Мир этот сейчас находится на грани разрушения и нуждается в источнике энергии для продления своего существования. Чёрный Круг был создан для поиска наследства Атиранцев, а также возрождению утерянных его потомками знаний. Атиране — это древняя и высокоразвитая раса, которая пережила своё исчезновение и почти не оставила после себя следов.

Круг уже многие годы занимается этим миром и все единогласно считают, что они нашли то, что искали – под горой расположены гигантские сети древних городов. Конечно, здешние маги ни за что не могли бы пробить завесу и самостоятельно обнаружить их, но ведь маги Круга занимаются этим тысячи лет...

Те развалины, если их можно так назвать, что находятся близ каменоломен, не могут сравниться даже с вершиной айсберга, если говорить о масштабах подземных сооружений.

В наследии Атиранцев описывался источник неимоверной силы, заложенный в их сердце, а ведь само солнце они даже считали не самым сильным источником!

Чёрному Кругу лишь нужно переместить источник на их план и они покинут Тангор, тем более что никому здесь он не должен попадать в лапы, так как такой властью вряд ли в Тангоре вообще кто-либо способен разумно распорядиться.

Драконий Культ как раз и является по их мнению угрозой этому миру. Всё время, пока в Тангоре проводил исследования Круг, эти фанатики мешали ему и пытались выкрасть информацию, убивали Магов Круга, не растрачиваясь на объяснения. Драконий Культ постоянно пытается найти источник первым и теперь они, наконец, вырвались вперёд.

Алмазовый ключ должен как-то открывать проход глубже в гору, но как – пока не известно.

Круг посчитал, что лучшим выходом является найти существо, которому сейчас не менее пяти тысяч лет. В окрестностях развалин таких двое – Дух Горы Тангора и Болотный Дух.

Когда Культ разговаривал с Духом Горы, тот согласился помочь ему в поисках и уже начал рассказывать о методе активизации ключа, как в пещеру ворвались эти вездесущие культисты и навязали магам битву. К сожалению, у них более нет компонентов, чтобы повторить беседу, так что придётся воспользоваться вторым вариантом.

Культ Чёрного Круга сейчас занимается подготовкой для того, чтобы выступить на своих врагов и раз и навсегда покончить с ними, прихлопнув всех сразу в их лагере, который недавно был обнаружен. Тем временем герои должны найти Болотника и выведать у него всё, что он знает о ключе Гаррок.

Однако просто так Болотник к героям, конечно не явится, поэтому Культ предупреждает сначала найти лесного духа Преарей, у которого следует выклянчить его дудку, на зов которой и придёт древнее существо. Преарей очень добр и, хоть и не сразу, но отдаст (как обещает Круг) героям свой инструмент.

Ветвь Драконьего Культа

Драконий Культ временно разместился в лесу. Вуассе вручит героям награду, если нужно (скажем, 100 золотых) и расскажет им о сообществе, в котором давно состоит.

Около пяти тысяч лет назад в этих местах обитал зелёный дракон Киар, защищавший их и все расы, проживающие там.

Однако, до прихода в эти места рас Великого Дракона (нет, это другой дракон), тут жило ЗЛО, которое прогнал под землю Киар (те, кто играл в предыдущую часть, будут неплохо хохотать над такой интерпретацией). Дракон решил, что каждый имеет право на дальнейшую судьбу и оставил ключ, способный выпустить зло обратно. Затем Киар похоронил ЗЛО и удалился в Лыдые Земли, где охранял ключ до момента своей смерти.

Далее рассказывается история пирата.

Однако, в мир несколько лет назад вторгся чужеродный для него Культ Чёрного Круга, который прикладывает все усилия, чтобы вновь выпустить ЗЛО на свободу. Всему виной их непреодолимая жажда могущества и власти, заставившая даже осквернить Горного Духа, после чего в пиках целую неделю опасно было появляться.

К счастью, сейчас то, за чем так нещадно охотился Круг, находится в руках у Культа Дракона. Надо сказать, что это довольно странная вещь, явно не принадлежавшая Киару и, скорее всего, принесённая сюда извне, т.е. с абсолютно иного плана. Для чего она нужна совершенно непонятно, но в любом случае у сообщества уже есть план. «Разумеется, если Вы нам поможете» - добавляет Вуассе.

Суккуб проводит героев в их лагерь: несколько шатров людей, орков и даже хоббитов располагаются на траве, в то время как эльфы довольствуются лишь естественной крышей леса, ночью дремая (как положено эльфам – с открытыми немигающими глазами) в гамаках, растянутых в кронах высоких деревьев. Виверны живут тоже в лагере, иногда взлетая невысоко (настолько, чтобы не привлекать внимания лесничих), дабы размять крылья.

Культ во всю готовится к нападению Чёрного Круга: перворождённые подготавливают магические ловушки и «зависают» в астрале разрушительные заклинания, готовые сорваться в любой момент по их приказу, остальные чистят оружие и отрабатывают навыки в тренировочных стычках между собою. Маги Культа в спешном порядке могут выучить героев нескольким особым заклинаниям.

Пока Культ во всю готовится, героев посылают к Болотнику, чтобы узнать для чего используется адамантиновое кольцо. История такая же – найти Преарея и взять у него флейту.

Представление для духа

Преарей сам найдёт партию, стоит ей лишь несколько часов протопать под раскидистыми лесными ветвями. Он окликнет героев сверху, сидя на сучковатой ветви и играя в руках флейтой.

Естественно, дух просто так не захочет отдавать свой инструмент и будет долго отказываться, но затем предложит приключенцам задачу: они показывают ему нечто необычное, какое-нибудь красочное представление, которого он никогда и нигде не увидит и флейта будет в их руках.

Ведущему: здесь неважно что именно придумают игроки, главное, чтобы это было действительно оригинально (если нет, то он будет рассказывать нечто вроде: «Ох, забредал ко мне однажды отвратительный тип, кажется Фыкой звали, так он мне то же самое показывал, только вдвое занимательней»).

После того, как удастся удивить духа, он спрыгнет вниз и отдаст флейту, добавив, что у него таких ещё три штуки.

Болото

Расположено оно далеко на юге леса, куда требуется идти не меньше суток.

Когда гергои явятся на вязкую территорию ботота и задуют во флейту, она издаст оглушительный свист, который будет звенеть ещё полминуты после того, как в неё перестанут дуть.

Всё это время из болота со всех сторон будут вылезать скелеты воинов в гнилых доспехах, закутанные в водоросли, появятся громадные говорящие жабы, редкие деревья вокруг обзаведутся глазами и начнут зевать, а затем, во всей своей непревзойдённой болотной красоте, выйдет из трясины и искомый хозяин топи.

Глубоким низким гулом, рвущимся из громадной дыры, коей является его рот, он спросит вторженцев о том, для чего они беспокоят болото.

На вопрос для чего нужно адамантовое кольцо ответит: чтобы отворить ворота в подземное царство тех, кто изгнал истинных хозяев всего этого мира.

Как воспользоваться ключом: неподалёку от врат произнести отворяющие слова: «Ананта уаита, илида риттала май».

Зачем помогает героям: у них в руках вдохновение (флейта Преарея).

После этого снова затонет в грязи, как и все остальные его слуги, и будет таков.

Буйство стихий

Когда партия возвращается к своей стороне (т.е. в лагерь Драконьего культа или к подгорьям), их горячо благодарят и уведомляют, что через час начнётся бой между кланами: круг телепортируется прямо в лес, чтобы завладеть заветным артефактом.

Игроки будут сражаться на какой-либо из сторон, однако ведущий должен провести бой так, чтобы Круг сумел похитить адамантиновое кольцо.

Обозначения на поле боя:

А – лесные эльфы: обстреливают противников магическими стрелами, оставляющими в воздухе яркие дуги шлейфов, владеют заклинаниями «Зов Дриад» и «Щит ветвей».

В – маги драконьего культа: ни за что не отойдут от кольца, но поставят стену силы вокруг области (оранжевый круг на карте) и будут заклинать изнутри него. Набор магии: огненная петля и плеть, огненный шар, inferно, извращённая преданность, скорость, весеннее цветение, инсоляция, хрустальный голем). Защищают кольцо и кастуют заклинания поддержки

С – Культисты Чёрного Круга (Маги) – в основном бьют по магам из лагеря. Заклинания: силки, справедливость, клетка (читают на ОК, где находится кольцо, причиняя ущерб всем магам В), цепь разрядов, звёздные брызги, энергетический барьер (+10 защита от всех магических атак), волна хаоса.

Д – Культисты Чёрного Круга (Жрецы на конях) – занимаются воинами из лагеря и лучниками А. Изредка накидывают петли на шеи пеших и волочат тех по траве (если сразу не сломают шею), топчут конями хоббитов. Заклинания: Чёрный Меч (аналог «Меча Света»), колесо смерти, удары смерти, тьма. Прекрасно видят в темноте.

Е – воины Драконьего Культа: хоббиты и люди, облачены в средние или лёгкие доспехи, вооружены метательными копьями (на спине) и разными видами клинков – простые бойцы, сражающиеся отважно и самоотверженно, иногда пытаются подрубить коням ноги, стащить с седла всадников или запрыгнуть к ним на коней.

Ф – орк из лагеря: мощный воин с двуручником в дорогом доспехе (латы)

Л – область, из которой приходят Змии (существа хаоса)

1,2 – наездники на вивернах – сверху бьют кометами и запускают лунные серпы по рядам магов Круга, иногда виверны пикируют вниз и атакуют лапами наземных. Всадники могут атаковать своими посохами. Описание существ находится в приложении к этому приключению.

Враждебные силы также нападают и на персонажей игроков, но всегда в меру.

Если ведущему трудно самому провести настолько масштабное сражение, то для облегчения игры приведена примерная походявая схема битвы.

ХОД I

A – стреляют по всадникам D

C – одни накладывают на B «кровные узы», а другие на себя - «энергетический барьер»

B – производят «скорость», один из магов ставит «стену силы» в то время как остальные метают огненные шары в C.

D – производят «меч тьмы», атакуют пока только крайних

E – защищаются от всадников, двое рубят коней по ногам: один бьёт и попадает (лошадь падает), другого перескакивают и налету бьют по спине

F – сбивает с коня одного из всадников D (он упал и распластался на земле), бьёт по лежащему, но тот лёжа парирует, отражая атаку

1,2 – метают по магам C кометы

ХОД II

A – стреляют по всадникам и магам

C – кастуют несколько цепных молний по B и A (стену силы не сбивают), на адамантин производят «клетку», последний в конце кастует «справедливость»

B – одни накладывают огненные плети на всадников, другие запускают огненные шары в магов Круга

D – производят «колёса смерти», проносятся по рядам пеших, атакуя мечами (некоторые набрасывают арканы на шеи пеших и волочат тех по земле).

E – швыряют копья во всадников или просто атакуют их в ближнем бою

F – добивает лежащего на земле

1 – луна по C

2 – пикирует вниз и атакует всадника (или героев, не забывайте о них)

ХОД III

A – стреляют по враждебной партии или по магам и всадникам

C – двое производят «звёздные брызги» и лечат всадников и себя, двое – силки на виверн, остальные по обстоятельствам

B – один произносит весеннее цветение, другие – inferно и огненные петли по обстоятельствам

D – производят заклинание «тьма» и продолжают уничтожать пехоту

E – один хоббит залезает ко всаднику на коня и скидывает того на землю, другие продолжают сражаться, как раньше

F – ревет и бегом направляется к магам C

1,2 – падают наземь, метают лунные серпы, сражаются со всадниками (виверны атакуют пастью, а наездники – посохами)

ХОД IV

A – по прежнему стреляют по магам и всадникам (несколько убивают)

C – вызывают двух Змиев, кастуют цепную молнию на B, сбивают «стену силы»

B – вызывают хрустального голема, производят «инсоляцию» (вместо старой стены силы)

D – кастуют на себя «удары смерти», лечатся брызгами

E – в основном, гибнут под ударами всадников, уходят в парирование, кидают по возможности копья

F – схлестнулся с двумя Змиями

1,2 – наездники пускают кометы (всё ещё верхом), виверны занимают всадниками D

Голем – бежит на ряды магов C

ХОД V

A – атакуют Змиев

C – все кастуют молнии на хрустальный пузырь и разбивают его (кроме тех, конечно, кто занимается «Белыми Звёздами»)

B – кастуют на себя «скорость» и лечатся «весенним цветением», кастуют на Змиев «извращённую преданность», накладывают «огненные плети» на тех, кто производил «силки»

D – бьют магов B

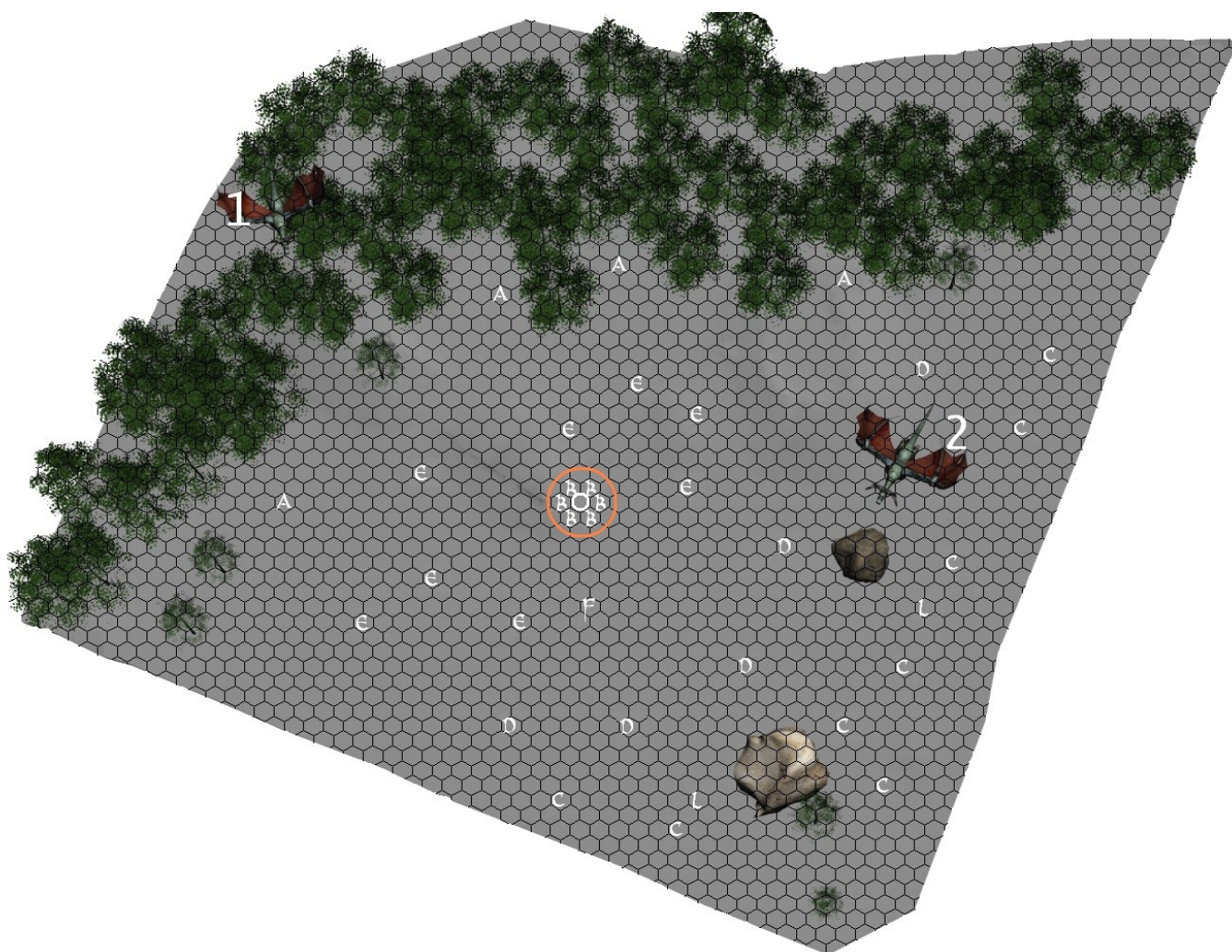
E – все погибли под «ударами смерти»

F – погиб от Змиев

1,2 – бьют магов C и всадников D (на земле)

Голем – бежит на Змиев и атакует их

Змии – один занимается големом, но не может прокусить кристальную плоть, другой атакует одну из виверн



ХОД VI

А – стреляют по Змиям и всадникам

С – клетки и молнии по магам В.

В – все умирают, отзыв голема

Д – атакуют лучников А

1,2 – наземную виверну оплели Змии и не дают ей более двигаться, а та, что в воздухе, пикирует к кольцу, чтобы сцапать его и унести пока есть возможность

Змии – перекусывают виверной и её наездником

ХОД VII

Открывается портал (в верхней правой области поля) из которого выскакивает всадник на звере, похожем на большого броненосца, он (зверь) хватает пастью кольцо наперёд виверны и направляется в левый нижний угол карты.

Всадник на виверне – преследует броненосца

ХОД VIII

Перед зверем, что стащил кольцо, раскрывается золотой портал и тот сигает внутрь. Портал в одно мгновение схлопывается прямо перед носом виверны.

С – кидают силки на виверну и огненную плеть

Один из членов Круга телепортирует всех дружественных существ в подгорья.

Виверна остаётся жива. Оставшиеся должны оседлать её и мчаться вместе с ветром по направлению к развалинам (если сами не догадаются, то им подскажет наездник)

Важно:

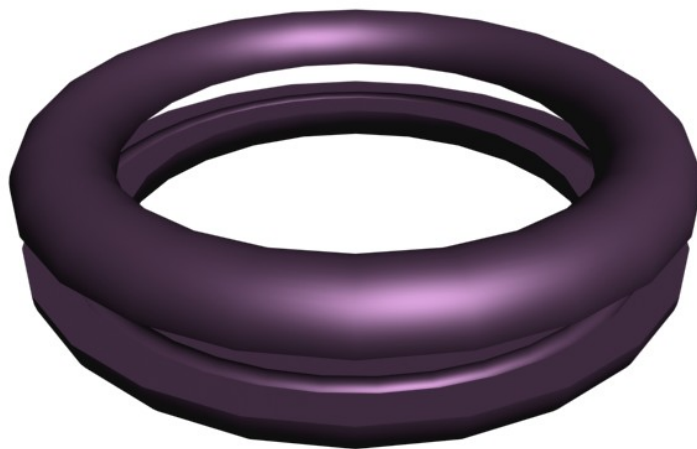
1. эта схема только приближительна, нельзя предугадать как герои будут влиять на её исход
2. весь сценарий построен таким образом, что по нему можно одновременно вести две партии. Если Вы избрали этот вариант, то они должны играть за противоположные стороны и схлестнуться друг с другом с этой битве.
3. маги круга при сильных ранениях накладывают на себя «невидимость», затем лечатся зельями жизни и продолжают бой
4. какая бы из сторон не победила, кольцо должно достаться Кругу

Подземный город

Если герои на стороне Чёрного Круга, то их также телепортируют с поля. Несколько секунд пребывания в фиолетовых всполохах и ноги почувствуют привычную землю под своими подошвами. Круг собрался около развалин. Артефакт покоится близ зеленоватых ступеней в странное сооружение. Все чего-то ждут. Один из магов шепнёт на ухо какому-либо герою чтобы он произнёс слова.

Если игрок забыл их, то увы... Придётся возвращаться к болоту (можно было намекнуть их записать).

Когда прозвучат заветные слова, кольцо расколется, а в алмазине образуется щель.



Усилиями магов (телекинез или вручную) одну из частей удаётся сдвинуть и внутри обнаруживается углубление. Внутри него свернулась кольцом змея, сверкающая белым светом.

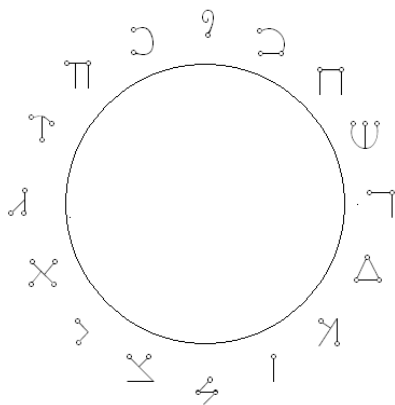
Змейка, только лишь высвободившись на волю, сразу направляется к развалинам. Все расступаются с её пути. Внутри она залезает в пасть рогатому зверю, изображённому там, и пол под куполом расступается, освобождая дальнейший путь.

Если герои были на стороне драконьего культа, то они видят (после того, как прилетят к развалинам на виверне) только оставленное лежать кольцо и открытые врата, за которыми во мраке видна лестница вниз.

Головоломка

Здесь очень сыро и невыносимо душно, помещение абсолютно не проветривается. В темноте легко можно оступиться и покатиться по ступенькам кубарем.

Довольно долго спускаясь по бесконечным ступеням, все, наконец, выходят в более просторное помещение. Это цилиндрическая комната, в центре которой зияет провал идеальной круговой формы. По гладким стенам помещения выгравированы шестнадцать светящихся рун (если есть знание рун больше 15, то можно узнать звёздный алфавит).



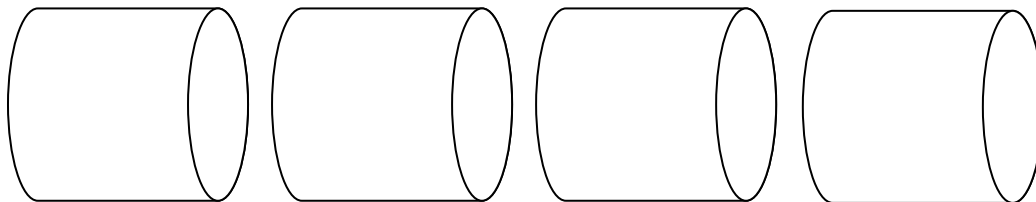
Расположение рун относительно стен

По краям комнаты на высоких подставках, вывитых из одного причудливо скрученного металлического прута, покоятся кристаллы. Всего - четыре и если соединить их воображаемой линией, то получится правильный крест.

Один камень - зелёный, другой - жёлтый, третий - красный и четвёртый - фиолетовый.

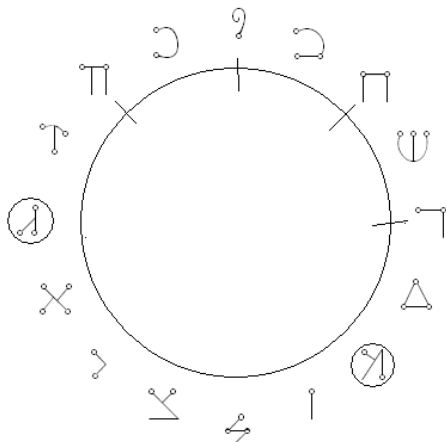
Кроме того, при более тщательном осмотре, на полу около дыры можно заметить четыре вделанных в пол цилиндра (на половину углублены в лежащем положении).

Цилиндры могут свободно вращаться по своей оси, на их поверхность нанесены те



самые знаки, что светятся на стенах. На первом цилиндре знаки фиолетовые, на втором - красные, на третьем - зелёные, на четвёртом - жёлтые.

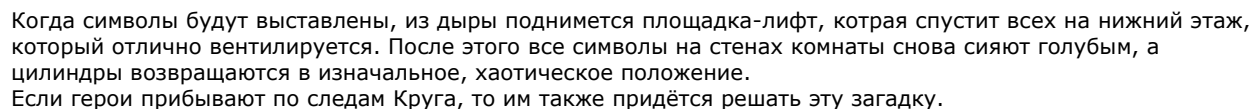
Если прикоснуться к красному камню, то все символы на стенах (светятся голубым) изменят цвет на красный, кроме тех, которые указаны на рисунке чёрточками



Это - головоломка. Игрокам нужно разгадать какой символ следует выставить на цилиндре с красным цветом, заметив систему в неизменившихся настенных знаках.

Кружками обведены правильные символы (любой из двух).

Если прикоснуться к жёлтому камню, то все символы засияют жёлтым, как лепестки одуванчика, цветом, кроме указанных, которые остаются голубыми.



Второй уровень

Все попадают в другую тесную комнатку колоссальной сети подземных коридоров забытой цивилизации. К сожалению, здесь уже кто-то побывал до Круга и грязные следы на полу свидетельствуют об этом. Впрочем, следов уже не одна и не две сотни лет (а точнее – 5000 лет).

Из комнаты есть только один узкий и длинный коридор, конец которого теряется в темноте (он ведёт в большой зал). По всей длине коридора его стены имеют множество прямоугольных пластин с дисками посередине, которые, вероятно, должны быть дверьми (они заклинены намертво – предыдущие посетители об этом постарались).

Когда вся змейка магов и героев вместе с ними втянется в коридор, из его стен выдвинутся перегородки и отрежут партию от Круга.

В соседних помещениях, где должны быть соратники, слышны вопли и слова заклинаний, которые сменяются затем предсмертными стонами и затихают.

Через некоторое время с потолка на героев спрыгнет Ацилия (демон Спящих из локального бестиария к данному сценарию) и начнётся бой.
Когда герои выпутаются из её тёплых, но отвратительных и скользких объятий, диск в пластине щёлкнет и откроется дверь в соседнюю комнату.
Внутри снова прямоугольное помещение, но в этот раз поболее в своём объёме. На стене выбита надпись:

ZZMZΨΨZZΨ ΓΩZMOMΨYZ αΨPYZ ZΨZ
ZΨ M PΨGΨX Γ+Z↓ αΨZZ – ααYΓα
+ZαΨZ ΨαZΨZZMZ-Z ZΨ MΓMΓPZΓX.
XZ XΨΓ↓ZMΨ X MZΨΨMΓαYΨZZ ααY
– XααΨZYZZZαΨX αPαΨαBΓYHΩΓαΓ
ZΨΓ↓MZααααZZZ4αZΨHMXZ Z4ZX

При знании мёртвого языка больше 10 можно прочесть: «Истинные обитатели земли сей, их тёмное ожидание – залог жизни потомков наших. Вы входите в центральный зал – хранилище голубого сердца». После этого комнату начинает заполнять ядовитый дым. Все герои будут терять по 10-Здоровье хитов в раунд. В дыму обнаружатся 5 червей бездны, Храх и Прыгун (ведущий вправе уменьшить им уровень, если это будет сложным для его партии или наоборот, увеличить при её очевидном превосходстве). Далее герои будут странствовать по узким туннелям с голыми стенами, где произойдёт следующая встреча: Скорее всего партия проходила и другие модули. Фантом, обитающий здесь, создаст иллюзию их давних знакомых и начнёт щекотать героям нервы. Здесь ведущий должен проявить свою фантазию и придумать нечто действительно трогательное за душу. Если смекалки недостаточно, то пусть фантомов будет несколько: морок и безумец: морок создаёт иллюзию их старых врагов, давно поджидающих героев, дабы отомстить сполна, а безумец будет менять гравитацию, осложняя битву с пустотой. Через несколько раундов (например, 20-Интеллект) один из героев сообразит, что борется с выдумкой и иллюзия рассеется. Ещё пара минут блуждания и герои попадают в Зал Печати.

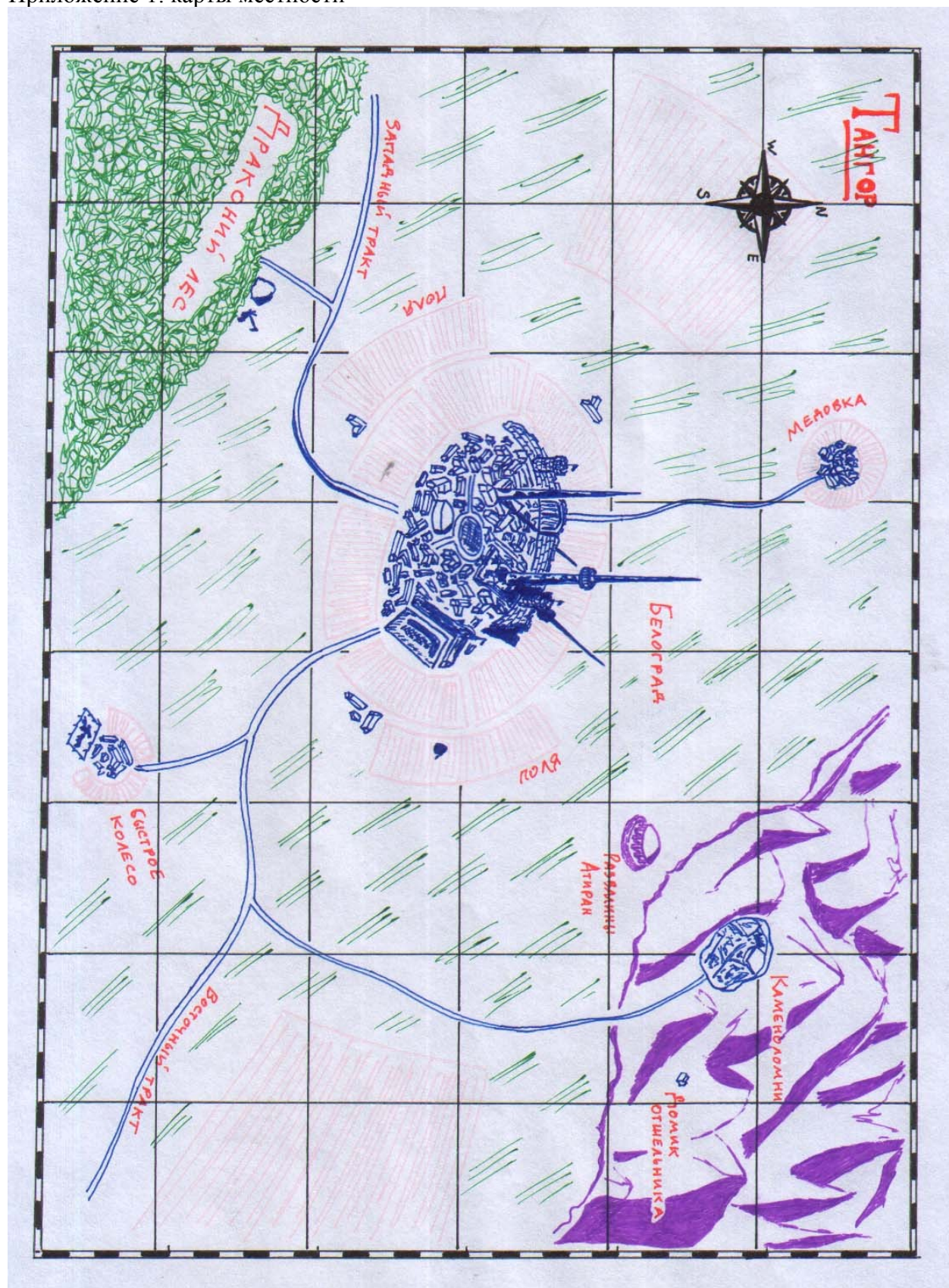
Финал

Зал Печати – будоражащее объёмом пространство (метров сто в поперечнике), в центре которого сияет голубым большой кристалл неправильной формы. В помещении есть несколько очень толстых колонн, поддерживающих сводчатый потолок.
Кристалл охраняют два гекатонхейра (если играет только одна партия, то один).
Здесь завяжется битва с одним из великанов во время которой герои увидят, что другой великан сражается с партией-противником (опять-таки, это только для двухпартийного варианта).
Если герои не захотят сражаться сами, то приходит кавалерия из магов чёрного круга, которая атакует великанов.
Тактика:
Гекатонхейр, если его хиты уменьшаются до 50 или ниже, мгновенно исцеляется лучом, который вырывается из кристалла, поэтому не может умереть, пока камень не будет разрушен.
Кристалл производит ауру отклонения от стрел, поэтому палить из дальнобойного оружия можно не дальше 7 шагов от него.
Гекатонхейр может перенаправить одно заклинание, скастованное в зале, в кристалл и выпустить его в любой момент на цель по его выбору, после чего кристалл готов принять следующее заклинание.
На Гекатонхейра не действуют заклинания изменения, сковывания, замедления и влияющие на разум.
Остальные параметры гекатонхейра смотри в приложении.
Здесь нужно разрушить кристалл, как легко понять.
Если герои не хотят разрушать кристалл, то за них это сделает кавалерия Драконьего Культа, который тоже, наконец, подоспеет (кто знает как...).

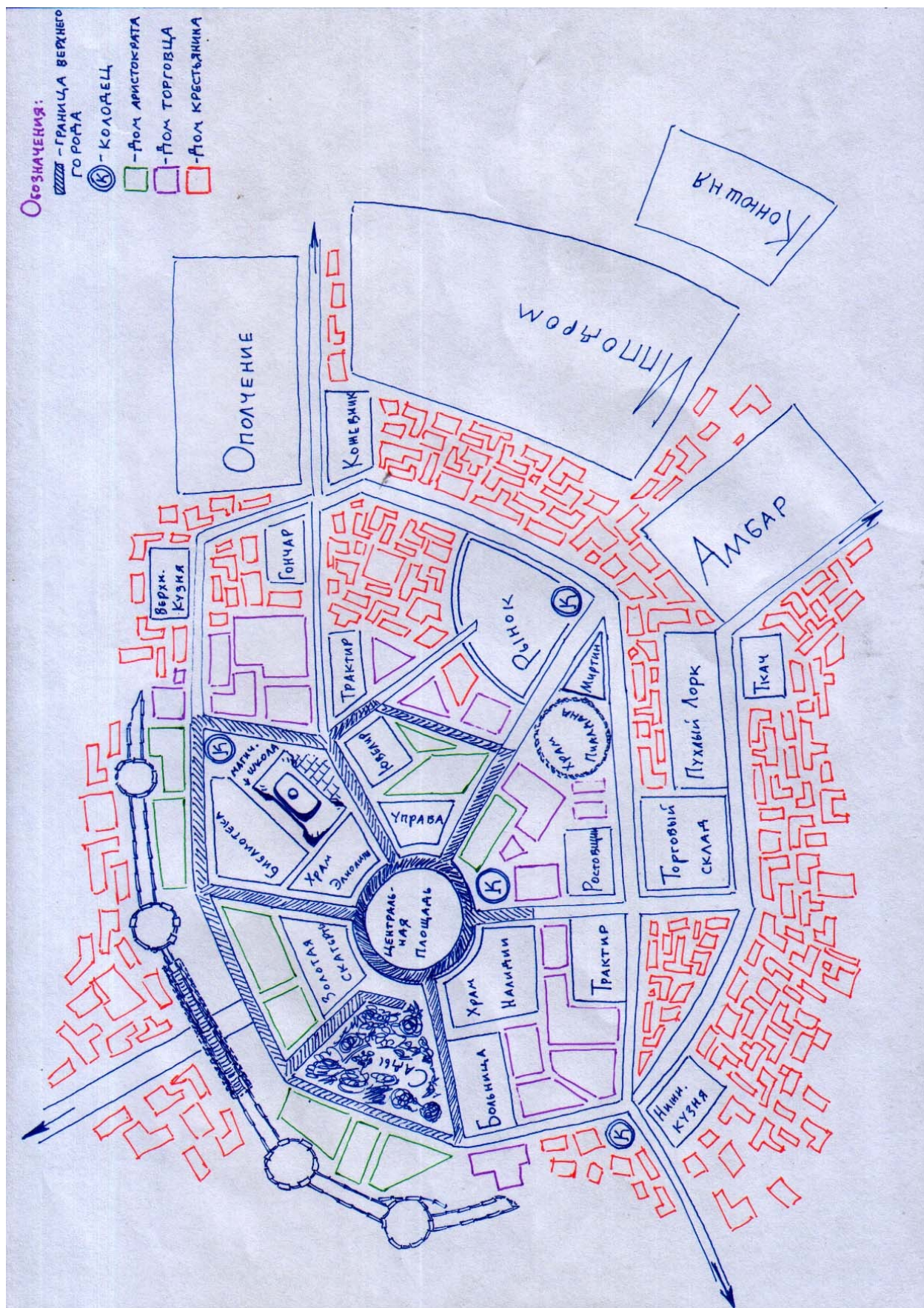
Конец всему

Когда кристалл будет разбит (его хиты – 100 или 300), начнётся землетрясение. Гекатонхейр по-прежнему будет атаковать игроков, пока способен поднять любой из своих мечей.
Остатки кристалла сгинут в образовавшемся в каменном полу провале, а потом начнётся УРчание. Сначала появятся по к20 демонов Спящих всех видов, затем покажется Средняя Матка собственной персоной и наплодит ещё по к20 демонов. Землетрясения никто не отменял.
Игрокам, пожалуй, стоит дать три-четыре раунда на панические действия, после чего откроется портал, из которого повыскакивают ещё несколько Магов Чёрного Круга и прикажут героям сматываться, пока они держат выход, а потом и сами туда юркнул.
Остаётся действительно только один выход – оставить Тангор.
А сам этот мир очень скоро погибнет и от него ничего не останется, кроме тьмы Спящих, в которой кишмя кишит такое, что не может вообразить даже самый великий безумец на этой и какой-либо ещё земле.

Приложение 1: карты местности



Катра Белоградских околности



Карта Белограда



Rouge Camp



The Dragon Forest

Драконий лес – лагерь разбойников

Приложение II:

Локальный Бестиарий

Росомаха

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	2		
Восприятие	4	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	6
Хиты	20	ШКУ	11
Критические хиты	14	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	K8+1
Опыт	50	Тип ущерба	ножи

У зверя довольно маленькая голова для длинного туловища, высоко задранный массивный круп, короткие передние лапы широко расставлены и опираются на непропорционально большие ступни. Росомаха ценится шубой: густой, длинной, блестящей, коричневой с рыжинкой и кокетливой жёлтой полосой вдоль всего тела. Картину завершает недлинный, но чрезвычайно пушистый хвост, свисающий почти до земли. Росомаха в охоте не менее сильна, чем волки и может одним ударом сломать хребет оленю. Умело лазает по деревьям.

Рыцарь Смерти

Уровень	16	Тип атаки	
Интеллект	6	Проклятый меч	
Восприятие	6	Атака	16
ПД	10	ПД атаки	6
Хиты	66	ШКУ	6
Критические хиты	0	ШКП	1
Защита	6	Дальность	2
Броня	13	Ущерб	K20+6
Опыт	DM	Тип ущерба	Мсмер.

Рыцари смерти - это проклятые войны-призраки, чьи души, вынуждены должны вечно страдать во искупление своих грехов, совершённых при жизни. Беловатое сияние обрисовывает контуры их тел, как если бы тепло, сопутствовавшее им при жизни, непостижимым и ужасным образом задержалось и в посмертии. Истлевшая плоть давно обнажила кости, и лишь очертания их тел остались такими, какими помнили их души. Эти войны облачённы в латы, памятные его душе, а руки сжимают оружие, способное убивать. Но им нет особой нужды в оружии, т.к. одним своим видом и присутствием они вселяют такой страх и ужас, что оружие валится из рук и хочется бежать прочь с места схватки.

Нежить. Рыцарь Смерти является призраком, поэтому обычное оружие и стрелы не способны нанести ему какой-либо ущерб и будет проходить сквозь него, а высокие стены и запертые двери не являются для него препятствием. Рыцарю Смерти можно нанести ущерб магией и только освящённым или специально заколдованным для этого оружием. Рыцарь Смерти может полностью исчезать (уходить в астрал), на что тратит 1ПД(появление тоже 1ПД). В таком состоянии он становится неуязвимым для любых физических атак даже закалённым холодным оружием, но и сам не может атаковать.

Этот воин проклят, поэтому при первой же удачной атаке своим оружием Рыцарь Смерти прокликает своего врага, снижая его атаку на 13 (после проклятия атака не повышается в течении 6 часов, но проклятие может быть рассеяно магией). В случае критической атаки мечом Рыцарь Смерти наносит двойной урон. Заклинания магии тьмы и Смерти, а также подчиняющие его разум, на Рыцаря Смерти не действуют, но его сопротивляемость к магии света равна 0. Ко всем остальным видам магии Рыцарь Смерти имеет сопротивляемость (магическую устойчивость) 6. Броня 13 защищает Рыцаря Смерти, снижая урон, как от магических атак, так и от атак освящённым оружием. Рыцарь может использовать заклинания Магии Смерти со значением 20 как жрец 13-го уровня. Время лёгкой поддержки - 300 мин., средней - 150, сильной - 100, полной - 75. Во время боя с Рыцарем Смерти все его противники каждый раунд боя бросают чек на храбрость.

Инвентарь: после победы над рыцарем Смерти всё его оружие и доспехи обращаются в прах.

Отшельник (Рудольф)

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	8	Кривой кинжал		Сеть	
Восприятие	7	Атака	22	Атака	15
ПД	9	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Хиты	25	ШКУ	10	ШКУ	0
Критические хиты	25	ШКП	1	ШКП	0
Защита	6	Дальность	1	Дальность	5
Броня	0	Ущерб	K6+1	Ущерб	-
Опыт	80	Тип ущерба	Ножи	Тип ущерба	-

Лесной разбойник

Уровень	4	Типы атак	
---------	---	-----------	--

Интеллект	4	Меч		Лук	
Восприятие	5	Атака	20	Атака	18
ПД	9	ПД атаки	4	ПД атаки	4/1
Хиты	28	ШКУ	6	ШКУ	3
Критические хиты	14	ШКП	1	ШКП	1
Защита	4	Дальность	1	Дальность	20
Броня	2	Ущерб	K12	Ущерб	K12
Опыт	60	Тип ущерба	Клин.	Тип ущерба	Стрел.

Лесной разбойник (Главарь)

Уровень	7	Типы атак			
Интеллект	6	Меч		Кинжал	
Восприятие	5	Атака	23	Атака	25
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	2
Хиты	26	ШКУ	7	ШКУ	10
Критические хиты	27	ШКП	0	ШКП	0
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	4	Ущерб	K12+1	Ущерб	K6+4
Опыт	100	Тип ущерба	Клин	Тип ущерба	Нож

Уличный Бандит

Уровень	4	Типы атак			
Интеллект	4	Меч		Дубина	
Восприятие	4	Атака	18	Атака	17
ПД	8	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	7	ШКУ	2
Критические хиты	24	ШКП	2	ШКП	2
Защита	2	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	K12	Ущерб	2к4
Опыт	40	Тип ущерба	Клин	Тип ущерба	Туп

Бандит Гримана: воин тени

Уровень	6	Типы атак	
Интеллект	7	Кор. Меч	
Восприятие	7	Атака	25
ПД	10	ПД атаки	3
Хиты	20	ШКУ	6
Критические хиты	26	ШКП	0
Защита	7	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	K8+2
Опыт	150	Тип ущерба	Нож

Скрытность: 13

Бой 2мя р-ми: 10

Бандит Гримана: воин

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	5	Меч		Копьё	
Восприятие	5	Атака	18	Атака	22
ПД	8	ПД атаки	5	ПД атаки	5
Хиты	25	ШКУ	9	ШКУ	5
Критические хиты	25	ШКП	1	ШКП	1
Защита	3	Дальность	1	Дальность	2
Броня	4	Ущерб	K12+1	Ущерб	K8
Опыт	100	Тип ущерба	Клин	Тип ущерба	Коп

Бандит Гримана: жрец/маг/стрелок

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	8	Кинжал		Арбалет	
Восприятие	4	Атака	14	Атака	20
ПД	7	ПД атаки	4	ПД атаки	2/5
Хиты	20	ШКУ	8	ШКУ	10
Критические хиты	25	ШКП	2	ШКП	0
Защита	2	Дальность	1	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	K4+1	Ущерб	K10
Опыт	100	Тип ущерба	Нож	Тип ущерба	Стр.

Маг из школы

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	9	Посох		Кинжал	
Восприятие	4	Атака	14	Атака	16
ПД	7	ПД атаки	4	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	6	ШКУ	11
Критические хиты	30	ШКП	1	ШКП	1
Защита	7	Дальность	2	Дальность	1

Броня	1	Ущерб	2к4	Ущерб	К4+1
Опыт	200	Тип ущерба	туп	Тип ущерба	нож

Дракон из подвала школы

Уровень	15	Типы атак			
Интеллект	3	Дыхание		Лапа	
Восприятие	8	Атака	30	Атака	38
ПД	12	ПД атаки	7	ПД атаки	4
Хиты	150	ШКУ	-	ШКУ	12
Критические хиты	45	ШКП	-	ШКП	0
Защита	15	Дальность	10	Дальность	2
Броня	7	Ущерб	15(4хода)	Ущерб	К20
Опыт	3000	Тип ущерба	-	Тип ущерба	Туп

Граг

Уровень	15	Типы атак			
Интеллект	10	Лапа		Пасть	
Восприятие	10	Атака	38	Атака	30
ПД	12	ПД атаки	4	ПД атаки	5
Хиты	120	ШКУ	12	ШКУ	16
Критические хиты	40	ШКП	0	ШКП	0
Защита	20	Дальность	2	Дальность	1
Броня	3	Ущерб	К20	Ущерб	2к20
Опыт	3000	Тип ущерба	Нож	Тип ущерба	Нож

Клик/Квик/Кик

Уровень	9	Типы атак	
Интеллект	10	Трубка	
Восприятие	8	Атака	30
ПД	10	ПД атаки	3
Хиты	29	ШКУ	7
Критические хиты	17	ШКП	0
Защита	9	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	К4+яд
Опыт	200	Тип ущерба	Стрелк

Мараканский лев

Уровень	8	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Лапа	
Восприятие	8	Атака	20	Атака	25
ПД	12	ПД атаки	5	ПД атаки	3
Хиты	60	ШКУ	15	ШКУ	10
Критические хиты	27	ШКП	2	ШКП	1
Защита	13	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	К20	Ущерб	К12
Опыт	400	Тип ущерба	нож	Тип ущерба	нож

Аристократ

Уровень	5	Типы атак	
Интеллект	6	Кинжал	
Восприятие	5	Атака	13
ПД	7	ПД атаки	3
Хиты	20	ШКУ	6
Критические хиты	25	ШКП	3
Защита	2	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	К4
Опыт	30	Тип ущерба	нож

Нищий

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	3-4	Кулак	
Восприятие	3-5	Атака	7
ПД	7	ПД атаки	3
Хиты	14	ШКУ	2
Критические хиты	15	ШКП	3
Защита	2	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	К2
Опыт	10	Тип ущерба	туп

Амбал

Уровень	4	Типы атак			
Интеллект	4	Кулак		Дубина	
Восприятие	5	Атака	18	Атака	20
ПД	8	ПД атаки	3	ПД атаки	4
Хиты	24	ШКУ	10	ШКУ	10
Критические хиты	24	ШКП	1	ШКП	1
Защита	3	Дальность	1	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	K6	Ущерб	2K4+5
Опыт	30	Тип ущерба	туп	Тип ущерба	туп

Ополченец

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	4	Меч		Арбалет	
Восприятие	4	Атака	22	Атака	20
ПД	8	ПД атаки	5	ПД атаки	2/5
Хиты	20	ШКУ	5	ШКУ	7
Критические хиты	25	ШКП	1	ШКП	1
Защита	3	Дальность	1	Дальность	10
Броня	4	Ущерб	K12+2	Ущерб	K10
Опыт	80	Тип ущерба	клин	Тип ущерба	стрелк

Ополченец панцирщик (стражник)

Уровень	6	Типы атак			
Интеллект	5	Алебарда		Бастард	
Восприятие	6	Атака	20	Атака	22
ПД	8	ПД атаки	7	ПД атаки	5
Хиты	20	ШКУ	6	ШКУ	6
Критические хиты	26	ШКП	1	ШКП	1
Защита	3	Дальность	2	Дальность	12
Броня	10	Ущерб	3к6	Ущерб	K12
Опыт	100	Тип ущерба	Топор	Тип ущерба	клин

Жрец Пиалдана

Уровень	10	Типы атак	
Интеллект	7	Двуручный меч	
Восприятие	6	Атака	25
ПД	9	ПД атаки	6
Хиты	20	ШКУ	20
Критические хиты	30	ШКП	2
Защита	4	Дальность	2
Броня	16	Ущерб	K20
Опыт	200	Тип ущерба	клин

Рыцарь

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	6	Меч	
Восприятие	5	Атака	25
ПД	8	ПД атаки	5
Хиты	22	ШКУ	12
Критические хиты	28	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	14	Ущерб	K12+2
Опыт	150	Тип ущерба	клин

Гриман

Уровень	9	Типы атак			
Интеллект	7	Сабля		Нога	
Восприятие	6	Атака	26	Атака	23
ПД	9	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	23	ШКУ	15	ШКУ	10
Критические хиты	29	ШКП	2	ШКП	2
Защита	4	Дальность	1	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	K12+3	Ущерб	K6+1
Опыт	200	Тип ущерба	клин	Тип ущерба	туп

Убийца из гильдии убийц

Уровень	9	Типы атак			
Интеллект	7	Бичва		Багуа	
Восприятие	7	Атака	25	Атака	22
ПД	10	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	20	ШКУ	10	ШКУ	10
Критические хиты	29	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	K12	Ущерб	4к4
Опыт	200	Тип ущерба	нож	Тип ущерба	нож

Уклонение: 16
Бой 2мя р-ми: 12
Скрытность: 12
Акробатика: 13

Малефик из гильдии убийц

Уровень	17	Типы атак	
Интеллект	9	Арит	
Восприятие	6	Атака	20
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	3
Критические хиты	37	ШКП	2
Защита	5	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	K8
Опыт	150	Тип ущерба	нож

Магия крови: 21
Магия тьмы: 20
Магия смерти: 20

Даннар

Уровень	10	Типы атак	
Интеллект	7	Илды	
Восприятие	5	Атака	30
ПД	9	ПД атаки	4
Хиты	24	ШКУ	10
Критические хиты	30	ШКП	2
Защита	4	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	2к10
Опыт	200	Тип ущерба	клин

Корна Силер

Уровень	10	Типы атак	
Интеллект	10	Илд	
Восприятие	4	Атака	24
ПД	7	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	10
Критические хиты	30	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	K10
Опыт	200	Тип ущерба	клин

Демон, вызванный студентом

Уровень	15	Типы атак	
Интеллект	12	Пасть	
Восприятие	10	Атака	30
ПД	15	ПД атаки	4
Хиты	75	ШКУ	8
Критические хиты	24	ШКП	0
Защита	15	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	K6
Опыт	1000	Тип ущерба	нож

Иммунитет к разуму и превращению

Грив Лакран (в образе Древнего)

Уровень	15	Типы атак	
Интеллект	4	Лапа	
Восприятие	15	Атака	27
ПД	12	ПД атаки	3
Хиты	200	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	1
Защита	10	Дальность	1
Броня	10	Ущерб	2K10
Опыт	3000	Тип ущерба	Нож.

Теряет в раунд 20 хитов

Горный медведь

Уровень	7	Типы атак			
Интеллект	2	Лапа		Пасть	
Восприятие	7	Атака	20	Атака	24
ПД	9	ПД атаки	4	ПД атаки	5
Хиты	74	ШКУ	8	ШКУ	10

Критические хиты	27	ШКП	1	ШКП	1
Защита	7	Дальность	1	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	4к6	Ущерб	3к12
Опыт	450	Тип ущерба	туп	Тип ущерба	нож

Амфисбена

Уровень	4	Типы атак			
Интеллект	1	Укус (две головы)			
Восприятие	4	Атака	20		
ПД	10	ПД атаки	6		
Хиты	20	ШКУ	15		
Критические хиты	10	ШКП	0		
Защита	14	Дальность	1		
Броня	0	Ущерб	К4		
Опыт	140	Тип ущерба	нож		

Яд: на 4 часа ПД увеличиваются на 5, а потом уменьшаются до 0 пока не будет принято противоядие, иначе смерть через 4 дня

Ледяной демон

Уровень	6	Типы атак			
Интеллект	4	Сосулька		Кулак	
Восприятие	8	Атака	18	Атака	18
ПД	9	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	48	ШКУ	6	ШКУ	6
Критические хиты	21	ШКП	0	ШКП	0
Защита	8	Дальность	10	Дальность	1
Броня	10	Ущерб	К10(вод)	Ущерб	2к8
Опыт	220	Тип ущерба	стрел	Тип ущерба	туп

Дух Горы

Уровень	15	Типы атак			
Интеллект	8	Когти		Клюв	
Восприятие	10	Атака	30	Атака	25
ПД	15	ПД атаки	5	ПД атаки	5
Хиты	250	ШКУ	15	ШКУ	17
Критические хиты	0	ШКП	2	ШКП	0
Защита	20	Дальность	2	Дальность	1
Броня	10	Ущерб	3к8	Ущерб	3к12
Опыт	8000	Тип ущерба	нож	Тип ущерба	нож

Преарей

Уровень	15
Интеллект	10
Восприятие	7
ПД	7
Хиты	105
Критические хиты	40
Защита	25
Броня	1
Опыт	3000

Эльф-стрелок из Драконьего Культа

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	9	Лук			
Восприятие	7	Атака	22		
ПД	10	ПД атаки	4/1		
Хиты	15	ШКУ	7		
Критические хиты	28	ШКП	1		
Защита	6	Дальность	20		
Броня	3	Ущерб	К12+к4		
Опыт	200	Тип ущерба	стрелк		

Маг Драконьего Культа

Уровень	10
Интеллект	9
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	60
Критические хиты	20
Защита	6
Броня	3
Опыт	200

Воин Драконьего Культа (человек)

Уровень	9	Типы атак			
Интеллект	6	Меч		Копьё	
Восприятие	5	Атака	20	Атака	22
ПД	8	ПД атаки	5	ПД атаки	6
Хиты	20	ШКУ	10	ШКУ	10
Критические хиты	29	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1	Дальность	2/10
Броня	8	Ущерб	K12+2	Ущерб	K8+2
Опыт	200	Тип ущерба	Клин.	Тип ущерба	Коп.

Воин Драконьего Культа (орк)

Уровень	11	Типы атак	
Интеллект	5	Секира	
Восприятие	6	Атака	20
ПД	7	ПД атаки	7
Хиты	20	ШКУ	20
Критические хиты	31	ШКП	4
Защита	3	Дальность	2
Броня	14	Ущерб	3к8+2
Опыт	500	Тип ущерба	Топ.

Воин Драконьего культа (хоббит)

Уровень	9	Типы атак			
Интеллект	6	Кор. Меч		Аркан	
Восприятие	7	Атака	25	Атака	15
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	7
Хиты	20	ШКУ	12	ШКУ	-
Критические хиты	29	ШКП	1	ШКП	1
Защита	5	Дальность	1	Дальность	5
Броня	5	Ущерб	K8	Ущерб	-
Опыт	200	Тип ущерба	Нож.	Тип ущерба	-

Маг Чёрного Круга

Уровень	15
Интеллект	10
Восприятие	5
ПД	7
Хиты	80
Критические хиты	25
Защита	13
Броня	10
Опыт	600

Всадник-Жрец Чёрного Круга

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	7	Чёрный меч		Аркан	
Восприятие	5	Атака	25	Атака	15
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	7
Хиты	24	ШКУ	10	ШКУ	-
Критические хиты	30	ШКП	2	ШКП	1
Защита	4	Дальность	2	Дальность	5
Броня	14	Ущерб	K20(тьма)	Ущерб	-
Опыт	500	Тип ущерба	Клин.	Тип ущерба	-

Хиты коня: 100
Защита коня: 10
Доспехи: 15

Змий

Уровень	15	Типы атак			
Интеллект	3	Удушение		Пасть	
Восприятие	5	Атака	14	Атака	30
ПД	7	ПД атаки	7	ПД атаки	4
Хиты	150	ШКУ	0	ШКУ	13
Критические хиты	50	ШКП	0	ШКП	1
Защита	14	Дальность	0	Дальность	2
Броня	2	Ущерб	3к20	Ущерб	3К12
Опыт	1000	Тип ущерба	туп	Тип ущерба	Нож.

Занимает 9 кеток
Вырваться из удушения: чек к12 на силу.
Душа одного противника, может атаковать пастью другого

Виверна

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	4	Лапа		Посох (наездник)	
Восприятие	8	Атака	20	Атака	20
ПД	7	ПД атаки	7	ПД атаки	4
Хиты	100	ШКУ	13	ШКУ	20
Критические хиты	30	ШКП	2	ШКП	3
Защита	7	Дальность	2	Дальность	2
Броня	2	Ущерб	K20	Ущерб	2к4+к6 (свет)
Опыт	600	Тип ущерба	клин	Тип ущерба	туп.

Виверна занимает 7 клеток

Кристалльный Голем

Уровень	10	Типы атак	
Интеллект	2	Рука	
Восприятие	3	Атака	18
ПД	7	ПД атаки	4
Хиты	200	ШКУ	15
Критические хиты	0	ШКП	0
Защита	2	Дальность	1
Броня	16	Ущерб	K20
Опыт	1000	Тип ущерба	туп

Ацилия (УР)

Уровень	6	Типы атак			
Интеллект	2	Разряд		Удушение	
Восприятие	4	Атака	-	Атака	20
ПД	10	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	6	ШКУ	6
Критические хиты	0	ШКП	-	ШКП	-
Защита	1	Дальность	0	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	K12	Ущерб	K6
Опыт	400	Тип ущерба	туп	Тип ущерба	туп

Ацилия похожа на гигантскую почерневшую жевательную резинку. Излюбленное место обитания: потолок, с которого неожиданно напрыгивает на неосторожных пешеходов. Ацилия оплетает врага и душит того, ударяя впридачу током. Хорошо липнет и растягивается, как резина, не отпуская врага. Если ударить мечем или другим оружием, то оно прилипает и чтобы выдернуть его нужно пройти чек к12 на силу.

Если на Ацилию наложить заклинание, то она добавляет себе столько ПД, какова скорость заклинания (может расходовать их в любой момент, даже не дожидаясь своего хода).

Бойтсся огня. Сопротивляемость заклинаниям: 15.

Гекатомбер (УР)

Уровень	20	Типы атак	
Интеллект	7	Меч	
Восприятие	5	Атака	20
ПД	800(8)	ПД атаки	5
Хиты	1000	ШКУ	8
Критические хиты	400	ШКП	2
Защита	2	Дальность	1
Броня	14	Ущерб	K12
Опыт	25000	Тип ущерба	клин

Сторукий, занимает 19 клеток (центральная и все в радиусе 3).

Может парировать 1-5 руками

Эграт Ошур (средняя матка Спщих)

Уровень	20	Типы атак			
Интеллект	6	Щупальце		Пасть	
Восприятие	5	Атака	45	Атака	39
ПД	40	ПД атаки	5	ПД атаки	8
Хиты	2000	ШКУ	17	ШКУ	19
Критические хиты	650	ШКП	4	ШКП	3
Защита	5	Дальность	10	Дальность	3
Броня	14	Ущерб	5к8	Ущерб	3К20
Опыт	100000	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	Нож.
Типы атак					
Плевков кислотой		Доминирование			
Атака	30	Атака	Чек на Харизму к12		
ПД атаки	5	ПД атаки	8		
ШКУ	-	ШКУ	-		
ШКП	-	ШКП	-		
Дальность	15	Дальность	10		
Ущерб	10(10ходов)	Ущерб	-		
Тип ущерба	кислота	Тип ущерба	-		

Имунна к магии изменения, сковывания и превращения.

* «Скорость» относится к заклинаниям сковывания/ускорения

Приложение III: заклинания

Магия крови

где МК — магия крови, МЗ — магия звёзд.

Оценка крови (Эмрок, Гильдия Убийц)

Требования	МК 3	Используя каплю крови существа, кастер может узнать всё о том, кому она принадлежит и что оно делало последние к6 дней
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	1 мин	
Расстояние	0	
Область	маг	
Компоненты	СМ	

Шестое Чувство (Эмрок, Гильдия Убийц)

Требования	МК 5	Используя немного своей крови (к2), кастер определит в какой стороне находится то, что он ищет.
Стоимость	1 У	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 мин	
Расстояние	МК*2 миль	
Область	маг	
Компоненты	СМ	

Пиявка (Эмрок)

Требования	МК 7	Кастер вытягивает у жертвы жизненную силу. Если он выигрывает встречный чек на здоровье (своё и цели), то за каждый ПД высасывает к6 хитов и прибавляет их себе (не выше максимума), иначе причиняет на каждый ПД 1 ущерба и не излечивает хитов. Материал - пиявка
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	С	
Скорость	2+Х ПД	
Расстояние	МК	
Область	Сщ	
Компоненты	СМЖ	

Карающий удар (Эмрок, Гильдия Убийц)

Требования	МК 10	В следующий раунд атака идёт без штрафа за плохие условия боя. Материал – коготь хищного зверя
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СМ	

Берсеркер (Эмрок)

Требования	МК 12	Жертва на атакует ближайшую к себе цель. ПД жертвы увеличиваются на Ур.кастера /2. Жертва не может парировать, уклоняться, читать заклинания и бить по частям тела. Материал – орочий глаз
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МК	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Кровавый щит (Эмрок)

Требования	МК 15	Щит окружает кастера тонкой багровой сферой и имеет хитов столько же, сколько и сам кастер. Материал – 2 трупа (первый – на создание каркаса, второй – на создание самого щита)
Стоимость	1 Х	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 раунд	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Кровавый плевок (Эмрок)

Требования	МК 20	Из руки кастера вылетает кровавый шар, причиняющий к20+к6 повреждений, однако и самому кастеру нанося к6 ущерба
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МК	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	Ж	

Шок (Эмрок, Гильдия Убийц)

Требования	МК 20	Жертве кажется, что она по пояс в крови. Существо впадает в шоковое состояние. Материал – человеческий язык
Стоимость	1 И	
Поддержка	-	
Скорость	8	
Расстояние	МК	
Область	Сщ	
Компоненты	СМ	

Кипение крови (Эмрок)

Требования	МК 24	Жертва должна пройти чек к20 на Здоровье. При успехе ей наносится ущерб 2к6 по обычным хитам. При провале – к20+к6 по обычным и Ур.кастера по критическим. Материал – прокипячёная кровь
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МК	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Ловушка (Эмрок, Гильдия Убийц)

Требования	МК 20	Все заклинания цели, требующие слабой и средней поддержки (или не требующие поддержки вовсе), после наложения заклинания требуют сильной поддержки. Если цель прерывает поддержку, то получает к20 урона. Материал – человеческий язык
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МК	
Область	Сщ	
Компоненты	СМ	

Просачивание (Эмрок)

Требования	МК 15	Маг, нанеся себе удар ножом (к4 по кр.хитам), превращается в лужу крови, которая может перемещаться по полу и стенам.
Стоимость	1 З	
Поддержка	СР	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	Ж	

Другие заклинания

Клетка (Драконий Культ, Чёрный Круг)

Требования	МЗ 20	Маг ударяет посохом или ногой по земле и на шести клетках, окружающих целевую клетку, из земли вырываются колья, созданные из окаменелой почвы. Все, кто находился на клетках с кольями, могут быть проткнуты ими. Атака: магия земли кастера, ШКУ: Ур. кастера, Ущерб: к12. Тип ущерба: копыя.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	К	
Компоненты	Ж	

Саламандра (Мажеская школа)

Требования	МО 14	По телу цели начинает бегать маленькая огненная ящерица, причиняющая к4 урона в раунд. Если жертва проваливает чек на храбрость, то будет всё время лишь кричать и тщетно пытаться избавиться от монстра
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МО	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Превращение в туман (Драконий Культ, Чёрный Круг)

Требования	МВ 20 МВд 20	Маг превращается в густые клубы тумана, способного перемещаться со скоростью 2 ярда в раунд. Материал – роса
Стоимость	3 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СМЖ	

Зов Дриад (Шаман)

Требования	МЖ 20	Из окружающих деревьев в радиусе 10 ярдов вылетают древесные духи в виде золотых световых шаров. Они пролетают сквозь кастера и излечивают каждый по к8 хитов, а затем возвращаются в свои деревья. Материал – лесной орех
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	СР 10	
Компоненты	СМЖ	

Лесной тайфун (Шаман)

Требования	МЖ 24	В радиусе Ур. ярдов в лесу поднимается магический ветер, который срывает с ветвей немного листьев и кружит внутри области. Листья оставляют на коже порезы и причиняют 3кб ущерба в ход всем находящимся в радиусе действия заклинания, за исключением самого жреца. Материал – сухие листья
Стоимость	1 Л	
Поддержка	С	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	-	
Область	Ур СР	
Компоненты	СМЖ	

Щит ветвей (Драконий Культ, Ведьма)

Требования	МЖ 15	Окружающие деревья будут пытаться парировать ветвями удары, которые направлены в жреца. Бонус к защите = 10
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	С	

Колесо Смерти (Чёрный Круг)

Требования	МСм 15 МТ 15	Вокруг жреца за каждый ПД, проплаченный в стоимости, закручивается по острой косе, состоящей из субстанции тьмы. Всем, кто вплотную подходит к жрецу, за каждый ПД, проведённый рядом с ним, наносится урона Хкб, где Х = количество проплаченных ПД. Материал – земля с кладбища
Стоимость	Х ПД	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	1 СР	
Компоненты	СМЖ	

Путы тьмы (Чёрный Круг)

Требования	МТ 20	Жертва изгоняется из мира на к4 дня, пребывая в плане теней всё это время в состоянии комы. Материал – клубок ниток
Стоимость	1 И, 2 У	
Поддержка	-	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	Ур ярдов	
Область	Сщ	
Компоненты	СМЖ	

Опреснение (Драконий Культ, Ведьма, Шаман)

Требования	МВд 5	Маг делает питьевой любую воду
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	2 мин	
Расстояние	1	
Область	Об	
Компоненты	-	

Стикс (Книга в библиотеке)

Требования	МСм 22	Если цель жива, то её здоровье уменьшается на кб, иначе возрастает на кб. Материал: мёртвая вода (с кладбища)
Стоимость	1 З	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	СМЖ	

Небесный удар (Ведьма)

Требования	МСв 20	С неба на область ниспадает яркий луч, который причиняет к12 ущерба от ожогов всем живым существам и 2к20 – нежити. Материал – стеклянный прут
Стоимость	1 Пд	
Поддержка	-	
Скорость	5 Пд	
Расстояние	МСв	
Область	Ур/2 СР	
Компоненты	СЖМ	

Кровные узы (Чёрный Круг)

Требования	МСм 12 или МК 8	За каждое произнесённое заклинание жертва должна уплатить кб хитов
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МК или МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Эфирное тело (Чёрный Круг)

Требования	МА 10	Кастер на половину уходит в эфирный план. Весь физический ущерб для него уменьшается вдвое, а магический, наоборот, вдвое возрастает. Урон от оружия кастера уменьшается вдвое на время действия заклинания. Компонент – эктоплазма.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СМЖ	

Перст тьмы (Чёрный Круг)

Требования	МТ 15	За каждое светлое заклинание, произнесённое жертвой, жрец получает ПД заклинания хитов, а сама жертва теряет столько же.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МТ	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	

Справедливость (Чёрный Круг)

Требования	МА 12	В радиусе Ур*2 ярдов от кастера нельзя в ход кастовать более одного заклинания. Компонент - кварц
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Ур*2 СР	
Компоненты	СМ	

Ручей Жизни (Драконий Культ, Ведьма)

Требования	МЖ 22	Если цель мертва, то её здоровье уменьшается на кб, иначе возрастает на кб. Материал - роса
Стоимость	1 З	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	СЖ	
Область	Сщ	
Компоненты	СМЖ	

Весеннее цветение (Драконий Култ)

Требования	МЖ 15	За каждый пропущенный существом (не затраченный на действие) ПД в области (её радиус - Ур. кастера ярдов) оно восстанавливает 1 хит. Материал – лепестки цветов
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Ур СР	
Компоненты	СМЖ	

Силки (Драконий Култ, Чёрный Круг)

Требования	МВ 14	Цель теряет способность полёта (включая магическую). Материал – клубок ниток
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МВ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Извращённая преданность (Драконий Култ)

Требования	МЖ 10 МСм 10	Всё повреждение, которое наносится целевому существу, переходит к его владельцу (если таковой есть). (Имеются ввиду вызванные или прирученные существа)
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Кольцо хроноса (Нигде)

Требования	Все 24	Время для кастера возвращается на Ур. ПД назад. Весь нанесённый в это время ущерб убирается, а чеки должны перекидываться заново. Маг может изменить свои действия, которые производил раньше. Материал - часы
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	-	
Компоненты	СМЖ	

Астральная летопись (Чёрный Круг, Школа Магов)

Требования	МА 8	Маг способен прочесть память предмета и увидеть то, что происходило вокруг него в последние несколько дней или лет (в зависимости от насыщенности его окружения событиями)
Стоимость	2 У	
Поддержка	П	
Скорость	1 мин	
Расстояние	1	
Область	Об	
Компоненты	-	

Очистка (Ведьма, Школа Магов)

Требования	МА 8	Маг снимает с предмета всю память и убирает прикрепленные к нему астральные нити
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	2	
Область	Об	
Компоненты	Ж	

Метка (Гильдия Убийц, Драконий Култ, Школа Магов)

Требования	МА 12	Наложив на цель это заклинание, маг получает устойчивый астральный канал, связывающий его с ней и всегда знает в каком направлении она находится. Через канал на цель можно накладывать любые заклинания, требующие не более Ур кастера навыка магии. Канал действует в обе стороны.
Стоимость	1 Л	
Поддержка	-	
Скорость	9 ПД	
Расстояние	3	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Астральная нить (Чёрный Круг, Ведьма, Школа Магов)

Требования	МА 15	Взяв в руку каплю крови объекта или личный предмет, кастер прокладывает к объекту устойчивый астральный канал. Через канал на цель можно накладывать любые заклинания, требующие не более Ур кастера навыка магии. Канал действует в обе стороны.
Стоимость	1 И	
Поддержка	-	
Скорость	9 ПД	
Расстояние	0	
Область	Об	
Компоненты	СЖ	

Равновесие (Драконий Культ)

Требования	МЗ 8	Маг получает на время поддержки заклинания навык «акробатика» со значением, равном своему навыку Магии Земли
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Лунный серп

Требования	МЗв 13	От мага летит по прямой линии быстро вращающийся сверкающий серп, диаметром 3 ярда. Ущерб от серпа: к12 (серебряное, ножи), ШКУ 0, Атака: МЗв. (атака кидается для всех, кто оказывается на пути (полоса, толщиной 3 клетки) серпа).
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МЗв	
Область	Особ	
Компоненты	-	

В мажеской школе можно выучить навык «Чародейство». Навык даёт магу некоторое количество свободных ПД, которые он может в любой момент потратить на закастовку заклинания. Максимум дополнительных ПД = значению навыка. Один ПД восстанавливается в течение суток. На использование «Чародейства» тратится 2 ПД.

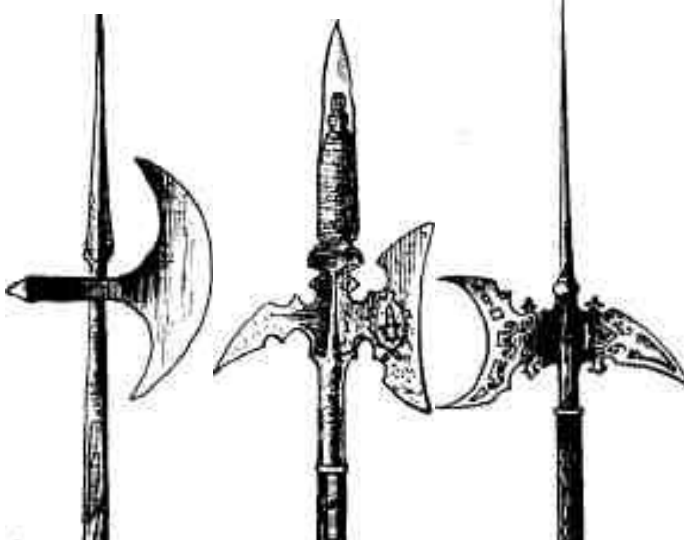
Пример: у Аратана осталось 5 ПД. Он использует навык «Чародейство», значение которого 17, на заклинание «Парализация». Парализация требует 8 ПД. У Аратана остаётся 9 ПД чародейства, которые он может продолжить тратить, снова используя навык. Его собственные ПД сейчас уменьшились с 5 до 3. Дополнительные пункты действия, которые даются «Чародейством» восстановятся до своего максимума (17) через восемь дней.

Приложение IV:


Таблица оружия

Приведённое оружие — для этого модуля и не рекомендуется давать героям к нему доступ в других приключениях.

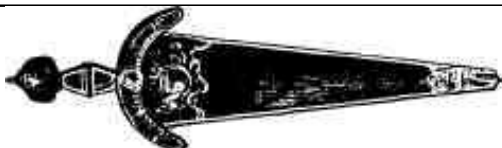
Алебарда

	<p>Краткое описание: Рубяще-колющее оружие. Иногда на обухе топора имеются крючья для стаскивания противника с седла.</p> <p>Тип атаки: топоры/копья Требуемая сила: 5 Ущерб: 3к6/к8 Пункты действия: 7/5 Бонус атаки: 4/4 Бонус критики: 0/5 Дальность: 2/2 Вес: 15 Распространённость: 5 Цена: 700</p>
---	---


Альшпис

	<p>Краткое описание: длинный и лёгкий двуручный меч</p> <p>Тип атаки: клинки Требуемая сила: 5 Ущерб: к10 Пункты действия: 5 Бонус атаки: 3 Бонус критики: 2 Дальность: 2 Вес: 8 Распространённость: 4 Цена: 800</p>
--	---

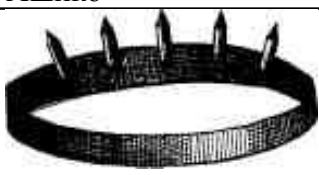
Анелас

	<p>Краткое описание: тяжёлый меч, сужающийся к концу</p> <p>Тип атаки: клинки Требуемая сила: 7 Ущерб: к20 Пункты действия: 6 Бонус атаки: 4 Бонус критики: 3 Дальность: 1 Вес: 12 Распространённость: 3 Цена: 850</p>
---	---

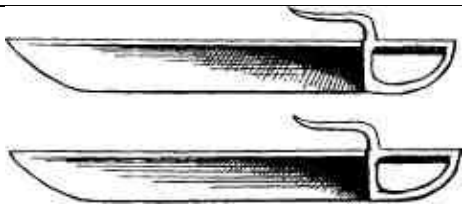
Арит

	<p>Краткое описание: боевой серп</p> <p>Тип атаки: клинки Требуемая сила:4 Ущерб:к8 Пункты действия:4 Бонус атаки:2 Бонус критики:2 Дальность:1 Вес:3 Распространённость:2 Цена:1200</p>
---	---


Ашико

	<p>Краткое описание: рукопашное оружие, крепящееся к ногам</p> <p>Тип атаки: тупые Требуемая сила:5 Ущерб:к12(ножи) Пункты действия:4 Бонус атаки:3 Бонус критики:2 Дальность:1 Вес:1 Распространённость:2 Цена:70</p>
---	---

Бабочка


	<p>Краткое описание: парные кинжалы с остриём-гардой.</p> <p>Тип атаки: ножи Требуемая сила:5 Ущерб:к12 Пункты действия:4 Бонус атаки:3 Бонус критики:2 Дальность:1 Вес: 5 Распространённость:2 Цена: 300</p>
---	--

Багнакх


	<p>Краткое описание: разновидность кастета. Обычно является парным оружием.</p> <p>Тип атаки: копыя Требуемая сила: 2 Ущерб: к6 Пункты действия:4 Бонус атаки:2 Бонус критики:4 Дальность:1</p>
---	---

	Вес:1 Распространённость:1 Цена: 600
--	--


Багуа

	Краткое описание: парные кастеты в форме двух полумесяцев. Тип атаки: рукопашное Требуемая сила:3 Ущерб:к6(ножи)+ущерб кулаком Пункты действия:3 Бонус атаки:0 Бонус критики:5 Дальность:1 Вес:1 Распространённость:1 Цена:2000
---	---


Бичва

	Краткое описание: кинжал Тип атаки: ножи Требуемая сила: 3 Ущерб: к6 Пункты действия: 3 Бонус атаки:7 Бонус критики:7 Дальность:1 Вес:2 Распространённость:1 Цена:4000
--	--


Паге

	Краткое описание: боевой бич с лезвием на конце Тип атаки: хлысты Требуемая сила: 5 Ущерб: 2к4 Пункты действия:6 Бонус атаки:0 Бонус критики:0 Дальность:5 Вес:3 Распространённость:2 Цена: 800
---	---

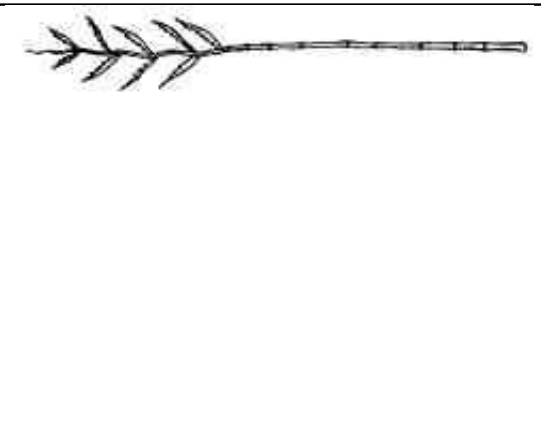
Бэтдагер

	<p>Краткое описание: кинжал, сочетающий в себе пилум и двойной топорик</p> <p>Тип атаки: топоры/копья Требуемая сила: 4 Ущерб: к6/к8 Пункты действия: 3/4 Бонус атаки: 4/5 Бонус критики: 0/6 Дальность: 1 Вес: 3 Распространённость: 1 Цена: 1000</p>
---	---

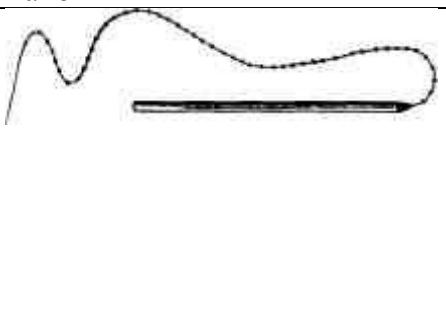
Валашка

	<p>Краткое описание: боевой топор</p> <p>Тип атаки: топоры Требуемая сила: 6 Ущерб: 3к6 Пункты действия: 6 Бонус атаки: 3 Бонус критики: 0 Дальность: 1 Вес: 8 Распространённость: 1 Цена: 1000</p>
--	--

Волчья метёлка


	<p>Краткое описание: боевая плеть</p> <p>Тип атаки: хлысты Требуемая сила: 3 Ущерб: к8 Пункты действия: 4 Бонус атаки: 0 Бонус критики: 0 Дальность: 2 Вес: 1 Распространённость: 2 Цена: 500</p>
---	--

Ганбян


	<p>Краткое описание: боевой кнут с 24-мя металлическими шариками</p> <p>Тип атаки: хлысты Требуемая сила: 4 Ущерб: 2к6 Пункты действия: 6 Бонус атаки: 2 Бонус критики: 3</p>
---	--

	Дальность:2 Вес:3 Распространённость:1 Цена:2500
--	---


Гвизарма

	Краткое описание: лёгкое и быстрое копье-алебарда
	Тип атаки: копья/топоры
	Требуемая сила: 5
	Ущерб: к8/к10
	Пункты действия: 5/6
	Бонус атаки: 3/2
	Бонус критики: 3/3
	Дальность: 2 Вес: 5 Распространённость: 3 Цена: 650


Гиокаги

	Краткое описание: полый посох, внутри которого замаскирована плеть с крюком
	Тип атаки: тупые/хлысты
	Требуемая сила: 4
	Ущерб: 2к4/к6
	Пункты действия: 4
	Бонус атаки: 5/2
	Бонус критики: 0/1
	Дальность: 2/3 Вес: 6 Распространённость: 1 Цена: 3000


Сакосё

	Краткое описание: обоюдоострый кинжал-тризубец
	Тип атаки: ножи
	Требуемая сила: 5
	Ущерб: к10
	Пункты действия: 4
	Бонус атаки:6
	Бонус критики:5
	Дальность:1 Вес:5 Распространённость:1 Цена:3000

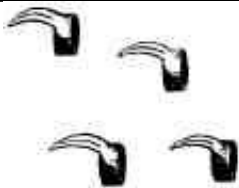
Кансаси

	<p>Краткое описание: обычно прячется в волосах, как заколка</p> <p>Тип атаки: ножи Требуемая сила: 3 Ущерб: к4 Пункты действия:3 Бонус атаки:7 Бонус критики:5 Дальность:1 Вес:1 Распространённость:1 Цена:1200</p>
---	--


Крылья феникса

	<p>Краткое описание: Экзотический топор</p> <p>Тип атаки: топоры Требуемая сила: 5 Ущерб: к12 Пункты действия:5 Бонус атаки:5 Бонус критики:1 Дальность:2 Вес: 9 Распространённость: 1 Цена: 2500</p>
---	--

Накоде


	<p>Краткое описание: кольца для рукопашного боя (на кончики пальцев)</p> <p>Тип атаки: рукопашные Требуемая сила:1 Ущерб:к4(ножи)+рукопашное Пункты действия: 3 Бонус атаки: 2 Бонус критики: 5 Дальность: 1 Вес:1 Распространённость:1 Цена:100</p>
---	---

Сан-кань


	<p>Краткое описание: очень длинный боевой бич, состоящий из 3-х частей</p> <p>Тип атаки: тупые Требуемая сила: 5 Ущерб: к10 Пункты действия: 6 Бонус атаки:2 Бонус критики:2</p>
---	---

	Дальность: 3 Вес: 6 Распространённость: 2 Цена: 500
--	--

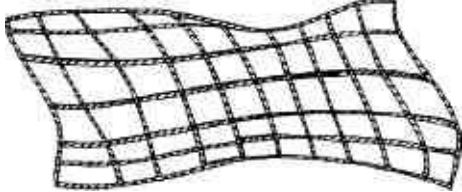
Юэн ячен

	<p>Краткое описание: копьё, один конец которого имеет форму ломаты, а другой – ущербной луны</p> <p>Тип атаки: копьё/топоры</p> <p>Требуемая сила: 5</p> <p>Ущерб: к10/к10</p> <p>Пункты действия: 5</p> <p>Бонус атаки: 4</p> <p>Бонус критики: 2</p> <p>Дальность: 2</p> <p>Вес: 7</p> <p>Распространённость: 1</p> <p>Цена: 2500</p>
---	---


Србакан

	<p>Краткое описание: Духовая трубка</p> <p>Тип атаки: стрелковые</p> <p>Требуемая сила: 1</p> <p>Ущерб: к4</p> <p>Пункты действия: 2/4 (выстрел/перезарядка)</p> <p>Бонус атаки: 0</p> <p>Бонус критики: 10</p> <p>Дальность: здоровье</p> <p>Вес: 1</p> <p>Распространённость: 1</p> <p>Цена: 500</p>
---	--

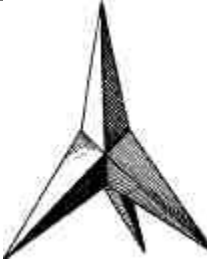
Сеть

	<p>Краткое описание: сеть</p> <p>Тип атаки: -</p> <p>Требуемая сила: 3</p> <p>Ущерб: -</p> <p>Пункты действия: 7</p> <p>Бонус атаки: 3</p> <p>Бонус критики: -</p> <p>Дальность: 5</p> <p>Вес: 3</p> <p>Распространённость: 15</p> <p>Цена: 20</p>
---	--

Илд

	<p>Краткое описание: лёгкий меч. Обычно используется в качестве парного оружия.</p> <p>Тип атаки: клинки Требуемая сила: 4 Ущерб: к12 Пункты действия: 4 Бонус атаки: 3 Бонус критики: 1 Дальность: 1 Вес: 4 Распространённость: 2 Цена: 1000</p>
---	--

Чеснок

	<p>Краткое описание: русское оружие. Обычно металось горстями под ноги противника.</p> <p>Тип атаки: ножи Требуемая сила: 2 Ущерб: к4 (ранение ноги) Пункты действия: 3 Бонус атаки: 10 Бонус критики: 12 Дальность: 3 (для метания) Вес: 3 Распространённость: 2 Цена: 500</p> <p>Атака бросается в каждый ход или при трате ПП на клетке, где рассыпан «Чеснок»</p>
--	--

Список критических ударов для оружия типа «хлысты»:

1-5 – падение

6-10 – выбивание оружия

11-14 - повреждение критическим хитам

15-17 – повреждение критическим хитам, падение

18-19 – повреждение критическим хитам, падение, потеря 1 ПД

20 – повреждение критическим хитам, падение, потеря 1 здоровья

Ведущий должен очень аккуратно вручать новое оружие в руки героев, иначе это может нарушить игровой баланс.

Об авторах:

Магия Крови: Давыдов Денис

Письмо жены Тейна: Пономарёв Леонид и Тюленева Александра

Параметры рыцаря смерти: Антон

ЗД, сценарий, набор, вёрстка: Пономарёв Леонид (Атрилл)