

ГЛУБОКОВОДЬЕ
ДРАКОНИЙ КУШ

АЛЕКСАНДРОВСКИЙ РЕМИКС



ГРУППА ПЕРЕВОДА

Переводчики: Андрей Паньшин

Редакторы перевода:

Изображения:

Photoshop:

Вёрстка:

Шаблон для вёрстки: r0ot35

Версия: 1.0



ГЛУБОКОВОДЬЕ ДРАКОНИЙ КУШ

АЛЕКСАНДРОВСКИЙ РЕМИКС



СОДЕРЖАНИЕ

Обзор на «Драконий куш»	5
Часть 1. Фракции	9
Часть 1А. Злодеи	9
Часть 1Б. Другие фракции	14
Часть 1В. Фракции игровых персонажей	15
Часть 2. Вилла Гролхунд	17
Часть 3. Аванпосты и группы реагирования	22
Часть 3А. Аванпосты фракций	22
Часть 3Б. Группы реагирования	27
Часть 3В. Группы реагирования других фракций	30
Часть 4. Очи камня	32
Часть 4А. Праздники	33
Часть 4Б. Бреган д'Эрт – ярмарка «Морские девы»	34
Часть 4В. Вилла Кассалантер	38
Часть 4Г. Логово Занатара	43
Часть 4Д. Жентарим – башни Колатов	47
Часть 5. Подсказки	50
Часть 5А. Подсказки и временная шкала	50
Часть 5Б. Поиски Флуна	52
Часть 5В. Поиски ловкача	55
Часть 5Г. Отслеживание происшедшего: Далахар и Калайн	59
Часть 5Д. Списки информации на аванпостах и в логовах	61
Часть 6. Камень Голорра	63
Часть 6А. Артефакты Голорра	63
Часть 6Б. Усыпальницы Брандатов	65
Часть 6В. Хранилище	69
Часть 6Г. Записи фракций о большой игре	71
Часть 7. Как работает ремикс	78
Приложение 1. Первые впечатления	84
Приложение 2. Двойной парад	86
Приложение 3. Реквизит для красоты	90
Приложение 4. Другие партнёры	92
Приложение 5. Вечер в особняке «Череп Тролля»	98
Приложение 6. Меню особняка «Череп Тролля»	116
Приложение 7. Дракон для драконьего куша	120
Приложение 8. Сроки и начало кампании	123
Приложение 9. Ослеплённый камень	125
Приложение 10. Письма и отчеты	128

СПОЙЛЕРЫ ДЛЯ АЛЕКСАНДРОВСКОГО РЕМИКСА

Недавно я делал обзор на «Глубоководье. Дракони́й куш», кампанию для Dungeons & Dragons от Wizards of the Coast. В этом обзоре я выделил ряд мест, где, к сожалению, ощущал, что «Дракони́й куш» немного проседает в плане дизайна. Потом несколько человек спрашивали, частично, быть может, основываясь на моем предыдущем опыте создания ремиксов на Keep on the Shadowfell и Eternal Lies, не переработаю ли я для них это приключение.

Если коротко — да.

В отличие от «Сокровищницы королевы драконов», на которую я получил похожие запросы, «Дракони́й куш» содержит много действительно отличного материала, который стоит использовать за игровым столом. По сути, основная цель этого ремикса — убедить, что вы можете привнести в игру больше, чем позволяет опубликованная кампания, и реструктурировать его так, чтобы при ведении приключения он был для вас лёгким и полезным.

Но, если вы ждёте чего-то столь же масштабного, как мой ремикс на Eternal Lies, или ориентированного на игровую механику, как ремикс на Keep on the Shadowfell, боюсь вас разочаровать. В «Дракони́ем куше» моя цель более специфична, хотя, возможно, это станет примером того, как часто я переделываю опубликованные материалы, чтобы создать более насыщенный, более динамичный и, что важно, более надёжный сценарий.

МОНТАЖ

В ходе написания и разработки Александровского ремикса объем проекта увеличился. Это обсуждается более подробно в «Части 7. Как работает ремикс». Изначально ориентированное на дизайн обсуждение превратилось в гораздо более амбициозный проект. Эти эссе не предназначены для использования за игровым столом, а со временем стали ещё менее пригодными для этой цели. Если вы читаете ремикс впервые, рекомендую ознакомиться с этой главой, чтобы понять, как и почему он работает. Но чтобы вести по нему приключение, вам нужно иметь при себе заметки. Их список можно найти в Части 7, а сами они лежали на моём патреоне.

Полезный совет для тех, кто ошеломлён количеством мелочей в ремиксе: перейдите к Части 7 и прочтите «Как работает ремикс», а затем «Простой контрольный список». Всё проще, чем вы думаете.



ОБЗОР НА «ДРАКОНИЙ КУШ»

Я проверял изданные для D&D 5-й редакции приключения всякий раз, когда они попадались мне на глаза, надеясь, что это будет что-то супер-крутое, то, что я смогу использовать для своей кампании по 5-му изданию. «Клад королевы Драконов» был среди них, и это было... плохо.

В начале 2018 года я очень-очень ждал «Глубоководье. Драконий куш». Он обещал нечто особенное: построенную вокруг ограбления мини-кампанию, в которой персонажи состязаются за огромный приз сразу со многими фракциями и приводящую их прямо в кампанию «Подземелье безумного мага!» Это было бы потрясающе!

... но это не «Драконий куш».

Во-первых, никакого ограбления. И я знаю, о чём вы думаете. Вы думаете: «Но Джастин, книга называется Dragon Heist. Почему же «нет ограбления?» И я с вами согласен, ибо основной рефрен, когда я читал эту книгу, был: «Почему? Но... почему? И снова: почему?»

Но давайте вернемся немного назад и поговорим о том, что на самом деле представляет собой сюжет «Драконьего куша». Он разбит на четыре части:

- Персонажи наняты, чтобы спасти кого-то, кто был похищен. Человек, которого они спасают, практически не важен, но другая жертва похищения оказывается отвергнутым сыном бывшего открытого лорда Глубоководья, укравшего у города кучу денег и спрятавшего их в магическом хранилище.
- Персонажи награждаются зданием заброшенной таверны. Спустя некоторое время взрывается огненный шар и убивает группу людей прямо у входа в это здание. Расследование взрыва покажет, что некие плохие парни украли магический предмет (камень Голорра), который приведет их в волшебное хранилище.
- Далее происходит погоня в стиле шоу Бенни Хилла, в конце которой персонажи получают камень Голорра.
- Они идут в хранилище и грабят его.

ВЕЩИ, КОТОРЫЕ НЕ ИМЕЮТ СМЫСЛА

Итак, одна из главных проблем «Драконьего куша» заключается в том, что многое в нём просто не имеет смысла. Например, вторая часть сценария выглядит так:

- Далахар — шпион, который работает на лорда Неверембера. Он украл камень Голорра, открывающий хранилище, но не может покинуть Глубоководье и отнести магический артефакт лорду Неверемберу, потому что убийцы жентов преследуют его.
- Он идет к членам семьи отвергнутого сына лорда Неверембера и просит их сказать, где можно найти героев, которые спасли этого изгнанника, потому что считает, что любому, кто спас сына лорда Неверембера, может довериться и он.

Но это бессмысленно. Почему Далахар просто не попросит сына Неверембера о помощи? И если Далахар считает, что сын настолько отделился от отца, что не поможет ему, почему верит, что друзья сына будут единственным возможным источником помощи? Почему он не просит помощи у своих друзей?

Итак, Далахара убивают огненным шаром, который взрывается перед таверной персонажей. Откуда взялся огненный шар? Ну, Далахара выследили жен-

ты, работающие на дом Гролхундов. Однако этот дом им не доверял, поэтому послал своего агента следить за ними, чтобы убедиться, что работа выполнена.

«Когда показалось, что Далахар может дать [убийцам-жентам] ускользнуть, этот агент швырнул одну из бусин ожерелья [Огненных шаров], чтобы остановить гнома».

Хорошо.

Прекрасно.

Кроме того, оказывается, что женты тоже убиты и/или тяжело ранены огненным шаром, потому что они были буквально в нескольких футах от Далахара, когда произошёл взрыв. Итак... агент Гролхундов был так обеспокоен тем, что Далахар сбежит от убийц, хотя они отставали всего на несколько футов, что решил взорвать целый городской квартал?

В этом нет никакого смысла.

Честно говоря, я думаю, что идея могла быть такой: Гролхунды намеренно обманули убийц жентов, взорвав их вместе с Далахаром. Позже в книге есть еще один отрывок, который позволяет предположить, что это именно так. Но это всё ещё бессмысленно, потому что агент Гролхундов убегает, оставляя выжившего жента, и тот забирает камень Голорра! Это явно противоречит тому, что было в первом эпизоде.

Есть ещё одна проблема: «Драконий куш» изобилует ошибками целостности сюжета. Например, в более поздней сцене присутствует шпион, который незаметно следует за персонажами и следит за их действиями. Когда персонажи достигают определённого места, шпион ждёт снаружи и вызывает подкрепление – членов своей банды. Но когда персонажи заходят внутрь, они обнаруживают, что члены банды... уже там. Как? Почему?

ХРУПКАЯ СТРУКТУРА

Хорошо, Далахар и ещё несколько человек взорваны, и персонажи начинают расследование.

Но почему?

Причина не указана. Игрокам не дается мотивация для этого расследования, и, по сути, приключение старается изо всех сил отговорить их от участия в этом деле.

Но ладно, они всё же начинают расследование взрыва. Оно может пойти по одному из двух путей.

Первый вариант: проникнуть в морг и использовать заклинание Разговор с мертвыми. Этот вариант подойдет, если герои слабы.

Второй вариант:

- Расспросить свидетелей и пусть один из них расскажет персонажам, что видел автоматон, «поразительно похожий на тех, которые участвуют в параде Дня чудес», организуемым местным храмом Гонда.
- Пойти в храм Гонда и узнать, что это, на самом деле, неправда, и нет таких автоматов, которые маршируют на параде Дня чудес. Это потому, что приключение изобилует ошибками целостности, помните?
- Однако в храме Гонда есть один автоматон, соответствующий описанию. Его называют «ловкач Ним». Когда персонажи приближаются к храму, он будет запускать с крыши механическую птицу, которая упадет на персонажей или рядом с ними.
- Только в том случае, если персонажи рассказывают об инциденте с механической птицей жрецу Гонда, тот отводит их наверх, в комнату ловкача, наказывает того и заставляет смотреть, как послушники

забирают все его механические изобретения.

- Если персонажи произнесут заклинание Обнаружение магии в это время, то заметят, что один из предметов магический.
- Если они спросят Нима, что это, выяснится, что он сконструировал детектор таких существ, как он сам! Какая счастливая случайность!
- Если они воспользуются этим детектором, то обнаружат, что во всем городе всего четыре ловкача. Вот повезло!
- Три из них принадлежат кому-то, кто может быть или не быть плохим парнем (подробнее об этом позже). Тем не менее, это чистое совпадение и не имеет отношения к текущему расследованию.
- Четвёртый, тот, кто им нужен — в доме Гролхундов!

Эта структура расследования в плане логических обоснований так причудлива, произвольна и тонка, словно бумага, что мне, честно говоря, трудно понять, почему она вообще была включена в книгу.

К счастью, когда эта структура неизбежно ломается, в книге предлагается, чтобы Мастер просто через случайного ПМ-а сказал, куда идти.

Когда я нахожу подобные вещи в опубликованном приключении, то всегда сомневаюсь: не сошёл ли я с ума. Это действительно работает у других партей? Что же, самое интересное в нынешнем всплеске онлайн игр то, что вы можете очень быстро провести исследование, как на самом деле разыгрываются сценарии, и каждый Мастер, ведший «Драконий куш» онлайн, которого мне удалось найти, был вынужден импровизировать, исправляя эту сломанную структуру.

Такая закономерность повторяется несколько раз. Например, погоня в значительной степени построена на цепочке неправдоподобных связей, не оставляя Мастеру иного выбора, кроме как принимать странные, но заранее предопределённые результаты.

Неудивительно, что книга пестрит призывами к Мастерам ставить своих игроков на рельсы, делать акцент на нескольких точках, которые надо провести в стиле «ты не найдёшь это, если не прыгнешь через мой очень специфический обруч». Одна из самых больших глупостей заключается в том, что персонажи не смогут успешно пройти проверку на Внимательность из-за тонкого слоя пыли на полу.

ХРОНОЛОГИЯ

Здесь следует упомянуть ещё кое-что: работа со временем в приключении не имеет смысла. На самом деле это более конкретная итерация «вещей, которые не имеют смысла», но она достаточно часто встречается, чтобы стать самостоятельной серьёзной проблемой, с которой придётся иметь дело любому Мастеру, ведущему приключение.

Первый важный пример:

- Далахар крадёт камень Голорра у Занатара.
- Это провоцирует войну банд между Жентаримом и Занатаром, уже идущую во время первой миссии персонажей.
- В конце этой миссии персонажи получают заброшенную таверну.
- Проходит, по крайней мере, декада, а возможно, и несколько, в течение которых предполагается, что персонажи будут ремонтировать таверну, присоединяться к различным фракциям, выполнять для них миссии и расти на 1-2 уровня.
- Далахар, не сумев выбраться из Глубоководья с камнем, пытается принести его персонажам. ... Какого чёрта он делал последние несколько недель?! По тому, как написано приключение, ка-

жется, что он украл камень, незадолго до встречи с персонажами, этого не может быть.. И чтобы ещё больше запутать ситуацию, есть ещё одна временная шкала – Далахар следил за отвергнутым сыном Неверембера, а затем внезапно прекратил это делать, чтобы проникнуть в организацию Занатара, но даты на этой временной шкале не соответствуют другим описанным событиям.

Или **другой пример**: когда персонажи проследят за ловкачом до виллы Гролхунд, леди Гролхунд приказывает тому доставить камень Голорра курьеру, чтобы тот отнёс его своему хозяину. Почему не доставить его хозяину сразу? У меня нет ответа.

В опубликованном приключении персонажам потребуется несколько дней, чтобы найти ловкача и узнать, где тот взял камень Голорра.

Вы можете подумать: «Но это же очень плохо. Они придут слишком поздно, чтобы помешать этим курьерам доставить камень Голорра!» Однако, по счастью, все плохие парни вежливо ждут, пока появятся персонажи, прежде чем внезапно вспомнить, что им нужно доставить посылку, и броситься делать это в следующей сцене.

Думаю, моя «любимая» последовательность здесь:

- Плохой парень рассказывает пятерым культистам о камне Голорра и отправляет их забрать его у ловкача, но одновременно приказывает двум из них убить остальных трёх, потому что теперь они слишком много знают и их нужно заставить замолчать (но почему?)
- Они проваливают задание и оставляют в живых одну из трёх культисток, которая несколько дней лежит без сознания в мавзолее, пока персонажи не найдут её и не приведут в чувство. Она рассказывает им, куда пошли два других культиста.
- К счастью, вместо того чтобы просто заставить культистов принести камень Голорра ему (несмотря на то, что это наиболее логичный образ действий), плохой парень приказал им подождать в переоборудованной ветряной мельнице, и (я еще раз подчеркиваю) несколько дней бездельничали без всякой причины.
- Плохой парень, в конце концов, посылает за камнем Голорра трёх игольчатых дьяволов. По совершенно невероятному стечению обстоятельств, они прибывают на место сразу после того, как персонажи входят на мельницу, но раньше, чем те смогут подняться по лестнице и забрать камень.
- Начинается шоу Бенни Хилла.
И там четыре разных варианта этой чуши, потому что...

ВЫБОР ЗЛОДЕЯ

В «Драконьем куше» есть новинка: здесь четыре разных злодея.

Перед началом кампании Мастер выбирает одного из них:

- **Занатар**, бехолдер, криминальный авторитет
 - **Джарлаксл Бэнр**, головорез дроу, тайный лорд города [Лускана], а также владелец ярмарки.
 - **Кассалантеры**, дворянская семья, поклоняющаяся дьяволам
 - **Жентарим**, сообщество убийц и наёмников
- Это решение заодно определяет, в какое время года будет проходить кампания (весна, лето, осень или зима). Правда, нет никакой реальной связи между злодеем и временем года, но это действительно интересное средство, чтобы Мастер подчеркнул, как Глубоководье выглядит в то или иное время года..
- Злодей, которого выбирает Мастер, существенно влияет на три момента приключения:
- Игроки преследуют именно его миньонов во время

погони в стиле Бенни Хилла.

- Это его миньоны следят за персонажами вплоть до хранилища (хотя обычно у них нет возможности сделать это) и сражаются с ними, когда те пытаются уйти.
- У каждого из них есть уникальное и тщательно проработанное логово.

Итак, грубо говоря, три четверти приключения совершенно не зависят от выбора злодея. И это странно, ведь большинство злодеев (хотя и не все) уже включены в сценарий, даже если вы их не выбрали. Занатар, например, с самого начала сильно интересуется хранилищем, независимо от того, выбрал ли его Мастер главным плохишом, но затем он просто... перестаёт об этом волноваться? Джарлаксл появляется как бы случайно, и предполагается, что вы должны разыграть с ним большую сцену этой случайной встречи, которая, если он не участвует в сюжетной линии с хранилищем, приведёт... ни к чему?

Как ни странно, самые убедительные и интересные злодеи, Кассалантеры, появляются только в том случае, если вы выбираете их в качестве главных. Хотя, в представленной версии весьма вероятно, что игровые персонажи даже не поймут, что Кассалантеры – их антагонисты и практически наверняка не узнают действительно интересную причину, по которой те хотят найти хранилище, без того, чтобы Мастер кучу всего переписал.

Всё это сбивает с толку. И становится ещё более очевидным, если мы посмотрим, как на самом деле реализованы эти злодейские компоненты.

ПОГОНЯ В СТИЛЕ БЕННИ ХИЛЛА

Как я уже упоминал, этот раздел приключения начинается с того, что персонажи находят, кому ловкач Гролхундов доставил камень Голорра. Есть четыре различных варианта этой сцены (по одной для каждого злодея), но все они очень похожи и состоят в том, что персонажи преследуют группу плохих парней, а когда собираются захватить камень Голорра, совершенно случайный новый плохой парень выскокит из тени, схватит камень и убежит!

В большинстве этих последовательностей Мастер проинструктирован использовать правила погони из «Книги мастера» даже не один раз, а ДВАЖДЫ. А затем, как только персонажи преуспеют в погоне, использовать «Ха-ха!» момент.

Ни о чём.

В этой сцене есть и другие болезненные рельсы. Включая такие старые приёмы, как «городские стражники волшебным образом отыщут вас независимо от того, где вы находитесь и какие меры предосторожности предприняли, и арестуют».

Но всё ещё более странно, ибо способ, которым решено создать последовательность приключения, состоит в том, чтобы взять десять случайных локаций, добавить к ним чуть-чуть текста, меняя его для миньонов каждого злодея, а затем перемешать порядок, в котором вы их проходите, в зависимости от того, за миньонами какого злодея гонитесь.

Но... почему?

Трудно описать, насколько бессмысленен и запутан такой подход. Я долго пытался понять, какая от этого должна быть польза. Они потратили так много времени на создание этой структуры Руба Голдберга, что я подумал, это наверняка сделано с определённой целью.

Но её там просто нет.

На самом деле, это имеет отрицательную ценность. Если вы хотите провести приключение именно так, как написано, воплощение окажется чересчур запутанным. Если вы решили переделать «Драконий

куш», чтобы задействовать все злодейские фракции одновременно, дизайн этого раздела служит как раз для того, чтобы помешать вам так сделать (потому что ваши игроки обязательно заметят, если несколько разных фракций независимо друг от друга засядут в одинаковых мельницах).

ЛОГОВА

«Драконий куш» тратит больше 60 страниц, подробно описывая каждое из логовищ злодеев. Здесь, наконец, рассказывается о каждом из них.

Но если вы вернётесь к началу этого обзора, где я кратко изложил сюжет приключения, то сможете заметить, что пункта «пойти в логово злодея» нет в списке событий.

Это потому, что в данном приключении персонажи не попадают ни в одно из этих логовищ.

«Это не имеет смысла! Зачем тратить 60 страниц на описание этих логовищ, а затем написать структуру сценария, в которой этим нельзя воспользоваться? Да ты издеваешься, Джастин!»

Нет, я не издеваюсь. Мастеру неоднократно говорят, что персонажам не нужно идти туда, что вероятно, они сами туда не пойдут, а если всё же отправятся, то столкнутся с любым из злодеев и почти наверняка будут убиты.

Но... почему?

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ СООБРАЖЕНИЯ

Эта книга заставила меня почувствовать себя тупым.

Её явно создавали с большой тщательностью. Огромные усилия были приложены, чтобы, например, создать погоню Руба Голдберга в стиле Бенни Хилла. Приём «выбор злодея» потребовал огромной дополнительной работы. Все это наводило на мысль, что в видимом мной безумии должен быть какой-то смысл. И поэтому я потратил чрезмерное количество времени, листая книгу вперёд и назад и пытаясь понять, что я упустил.

Однако, в итоге я не думаю, что что-то упускаю. «Драконий куш» – это просто бестолковщина.

Возьмем, к примеру, «выбор злодея». Я понял, что это сделали, чтобы придать сценарию «возможность повторного прохождения». Но, как я упоминал ранее, целых три четверти сценария не зависят от смены



злодея. «Драконий куш» не более реиграбелен, чем любой другой сценарий.

Мой самый благоприятный вывод заключается в том, что целью могло быть создание совершенно разных версий сюжета, чтобы поддержать возможность повторного просмотра (не реиграбельности) для аудитории игровых стримеров. Другими словами, когда вы смотрите группу, играющую в «Драконий куш» во второй раз, вы удивляетесь, обнаружив, что сюжет внезапно идет в другом направлении. Но простая разработка сценария с динамической фракционной игрой дала бы тот же результат без превращения основы вашего приключения в кашу и без игнорирования Мастером половины содержания книги. Есть и другие места, к которым можно приглядеться и представить себе, чего от них хотели. Например, погоня могла бы стать образцом того, как построить приключение в адаптирующихся типовых городских локациях. Но на самом деле, в книге нет этих общих локаций, так что даже если и имелось такое намерение, оно не реализовано.

Также есть несколько сцен (например, с Джарлаксом), где кажется, что сценарий почти пытается позволить самому плохому парню органично появиться, согласно логике событий кампании. Но это тоже не получится, потому что система «Мастер выбирает злодея до начала кампании» жёстко встроена в приключение.

Во многих отношениях «Драконий куш» ощущается как попытка вновь запустить прерванный цикл разработки. Такое ощущение, что они стремились к чему-то амбициозному, не достигли этого (или, может быть, оно развалилось при плейтестах), и просто сколотили что-то более-менее функциональное из обломков.

Итак, самый большой вопрос: рекомендую ли я «Драконий куш»?

...А сколько работы вы готовы потратить на его исправление?

Я обратился к нему, так как мне нужно было что-то, что можно было бы запустить прямо из коробки, но здесь этого нет. Технически можно было бы провести это так, как написано, но, как Мастеру, мне было бы плохо. Так что для меня «Драконий куш» – провал.

Если бы я сейчас находился в немного другом моменте моей жизни, там, где у меня было время, необходимое для значительного изменения сценария, я бы чувствовал себя иначе. «Драконий куш» наполнен интересными ПМ-ами, здесь множество хороших элементов декораций и интригующая, хотя, к сожалению, потраченная впустую, предпосылка. Здесь полно совершенно потрясающих иллюстраций, включая отличные портреты большинства ПМ-ов, с которыми вы встретитесь. Также это отличное введение в богатый сеттинг Глубоководья, с решением во второй части приключения подарить персонажам заброшенную таверну (хотя это почти не связано с остальной частью сценария), что вдохновляет на интеграцию персонажей в общество.

Короче говоря, здесь есть прочный фундамент и много хорошего сырья для работы. Но вам нужно будет приложить немало усилий, чтобы реализовать потенциал этого приключения.

Вот ещё один повод подумать: без приёма «выбор злодея» и пары других случаев раздувания объёма это легко мог быть 64-страничный модуль плюс около 32 страниц информации из справочника. Если вы думаете об этом как о 96-страничной книге с кучей страниц, специально разработанных так, чтобы вы не могли их использовать, то, действительно, трудно оправдать цену за него в 50 долларов.

Если же вы готовы приложить множество усилий,

чтобы получить от книги 100% пользы, ваши личные расчеты могут измениться.

Стиль: 4

Содержание: 2

Авторы: Кристофер Перкинс (в соавторстве с Джеймсом Дж. Хэком, Джеймсом Интроказо, Адамом Ли, Мэттом Сернеттом, Джереми Кроуфордом, Беном Петризором, Кейт Велч, Мэтью Мерсером, Чарльзом Сандерсом)

Издательство: Wizards of the Coast

Стоимость: 49,95 \$ [3990p].

Количество страниц: 224



ЧАСТЬ 1. ФРАКЦИИ

Создавая ремикс «Драконьего куша», я преследую три основные цели.

Во-первых, хочу сделать это ОГРАБЛЕНИЕМ. Если точнее, несколькими ограблениями.

Во-вторых, хочу избавиться от исходного приёма «выбери злодея» и вместо этого реструктуризировать кампанию, чтобы включить в неё ВСЕХ ЗЛОДЕЕВ. Цель в том, чтобы все ищущие хранилище фракции соревновались друг с другом, а затем втолкнуть персонажей в эпицентр этой ситуации, а самому крутиться вокруг и создавать всевозможный хаос.

В-третьих, мы будем выполнять общую РАБОТУ ПО ИСПРАВЛЕНИЮ. Это будут попытки устранить прерванную целостность в опубликованной кампании, а также попытка сделать её сценарную структуру более устойчивой (например, путем применения правила трёх ключей).

Однако, я не хочу слишком увлекаться мелочами и не стану отслеживать каждое нарушение целостности. Вместо этого я постараюсь провести более широкую реорганизацию предыстории «Драконьего куша», которая, надеюсь, соединит различные его части в единое целое, а затем доверю Мастерам соблюдать локальную непрерывность так, как они захотят, с использованием для затравки этих справочных документов. Даже если у вас нет «Глубоководья. Драконьего куша», я надеюсь, вы найдёте в моих заметках о дизайне и других рассуждениях некоторые интересные для себя моменты. Но понятно, что для использования этого ремикса в игре вам понадобится копия оригинальной книги.

Начнём со злодеев.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Концепция большой игры была создана для удобного обозначения того, что происходит. Это название помогает персонажам понять, частью чего они стали, а также повышает значение поисков хранилища, связывая его с долгой историей города и соперничеством между фракциями. Когда персонажи присоединятся к большой игре, им станет ясно, что они перешли черту и стали частью чего-то большего, чем всё, в чём они принимали участие раньше (а значит, и сами они стали более значимыми).

Формулировка «загадка Неверембера» намеренно туманна. Это позволяет участникам большой игры использовать некий код, пользуясь эвфемизмами и создавая ощущение таинственности, которое побуждает персонажей продвигаться в расследовании дальше и узнавать правду о происходящих событиях.

1А. ЗЛОДЕИ

БОЛЬШИЕ ИГРЫ

Периодически на протяжении всей истории Глубоководья все или многие интригующие фракции города сосредотачивались на достижении определённой цели. Так начиналась большая игра. Иногда цель её почти никому не известна. Часто игра идет втихую, хотя случается и открытая борьба (не менее трёх раз большая игра шла вокруг назначения нового открытого лорда). Как бы то ни было, активное соперничество в большой игре порождает все формы уловок, тайных действий, обмана и интриг.

Это очень похоже на теперешние поиски хранилища Дагульта Неверембера. Многие игроки большой игры называют это хранилище «загадкой Неверембера» и информацию о нём искали ещё до того, как



поняли, что это такое. Сначала стало известно, что у опального и изгнанного Неверембера есть какая-то важная тайна, и участники игры пытались разведать, что скрывает бывший открытый лорд Глубоководья.

Узнав про его огромную растрату (полмиллиона золотых драконов!) многие разгадали загадку Неверембера, и погоня за ней стала ещё более безумной.

Что касается кампании «Драконий куш», мы сосредоточимся на пяти фракциях, участвующих в большой игре:

- **Занатар**, бехолдер-криминальный авторитет;
 - **Жентарим**, организация убийц и наёмников;
 - **Кассалантеры**, дворянская семья, поклоняющаяся дьяволам;
 - **Джарлаксл Бэнр**, дроу-головорез, тайный лорд города [Лускана], он же лидер группы тёмных эльфов-наёмников «Бреган Д'эрт», тайно прибывший в Глубоководье в качестве хозяина странствующего цирка;
 - **Гролхунды**, захудалый дворянский род, стремящийся к величию.
- Для каждой из этих фракций нам нужно знать:
- что они собираются делать с золотом (что, за исключением нашей исправленной версии Гролхундов, рассмотрено в оригинальной книге);
 - как они оказались вовлечены в ситуацию с загадкой Неверембера и какова их стратегия ведения большой игры;
 - как персонажи впервые взаимодействуют с ними и узнают об их участии в большой игре.

ЗАНАТАР

Когда Занатар украл камень Голорра из дворца Глубоководья, он знал только, что приобрёл очень важный для лорда Неверембера предмет (загадку Неверембера). Когда позже он узнал о пропавших деньгах, то решил, что теперь у него есть ключ от хранилища Неверембера и был очень этим доволен - вам не нужно держать золото в руках, если вы контролируете его местонахождение.

Чего он не знал, так это того, что лорд Неверембер ослепил камень Голорра, удалив все три его ока (подробнее об этом в Части 4 ремикса).

Затем женты пришли к бехолдеру с одним из очей и сказали: «У нас есть две части одной головоломки. Мы хотим заключить сделку». Занатара разгневала их самонадеянность и глупость. Он убил послов Жентарима и забрал их око себе.

Так началась война банд между Жентаримом и Занатаром. Бехолдер был убеждён, что Жентарим владеет и другими очами (это не так, хотя вскоре после начала «Драконьего куша» ситуация изменится, см. ниже). Жентарим, со своей стороны, хотел: мести, вернуть око, а заодно, чтобы сравнять счёт, забрать камень Голорра.

Война банд стала для всех, кто знает, что на самом деле происходит в Глубоководье (или думающих, что знает) сигналом к началу большой игры. Дагулт Неверембер узнал о похищении Занатаром камня Голорра, и поручил Далахару внедриться в организацию бехолдера и выкрасть артефакт обратно.

ЖЕНТАРИМ

Первоначально Жентарим был основан волшебником Маншуном как организация наёмников. Но он распался во времена Маншунских войн, когда несколько клонов Маншуна боролись за власть.

Большинство клонов были уничтожены, но один недавно появился в Глубоководье, заявив, как и все они, что он - единственный настоящий Маншун. Ког-

да он подчинил себе большой сектор местной сети, созданной «Разбойниками рока» (см. стр. 211 «Драконьего куша» - здесь и далее ссылки даются по русско-му изданию «Вотердип:Драконий куш» издательства Hobby World, прим. переводчика), то узнал, что лорд Неверембер использовал ресурсы этой организации, чтобы присвоить сотни тысяч казённых золотых драконов.

Маншун захотел узнать, куда делись эти деньги. У Неверембера их не было, поэтому он послал агентов с заданием проникнуть в дом лорда в Невервинтере. Агенты не смогли определить, где находится золото, но узнали, что око – ключ к его получению. Они выкрали око из анклава Протектора и принесли его Маншуну, который с помощью комбинации гаданий и шпионажа определил его связь с камнем Голорра, украденным Занатаром.

ГЛАВА 1. ДРУГ В БЕДЕ

После того, как Занатар отобрал у него око, Маншуну нужно было снова вернуться в игру. Его агенты пришли к выводу, что у сына Неверембера, Ренеяра, может быть ещё одно око. Они оказались правы, хотя сам Ренеяр этого и не знал. Отец подарил ему изящный траурный медальон из слоновой кости в память о матери. Внутри и было спрятано око.

Таким образом, в первой главе происходит следующее:

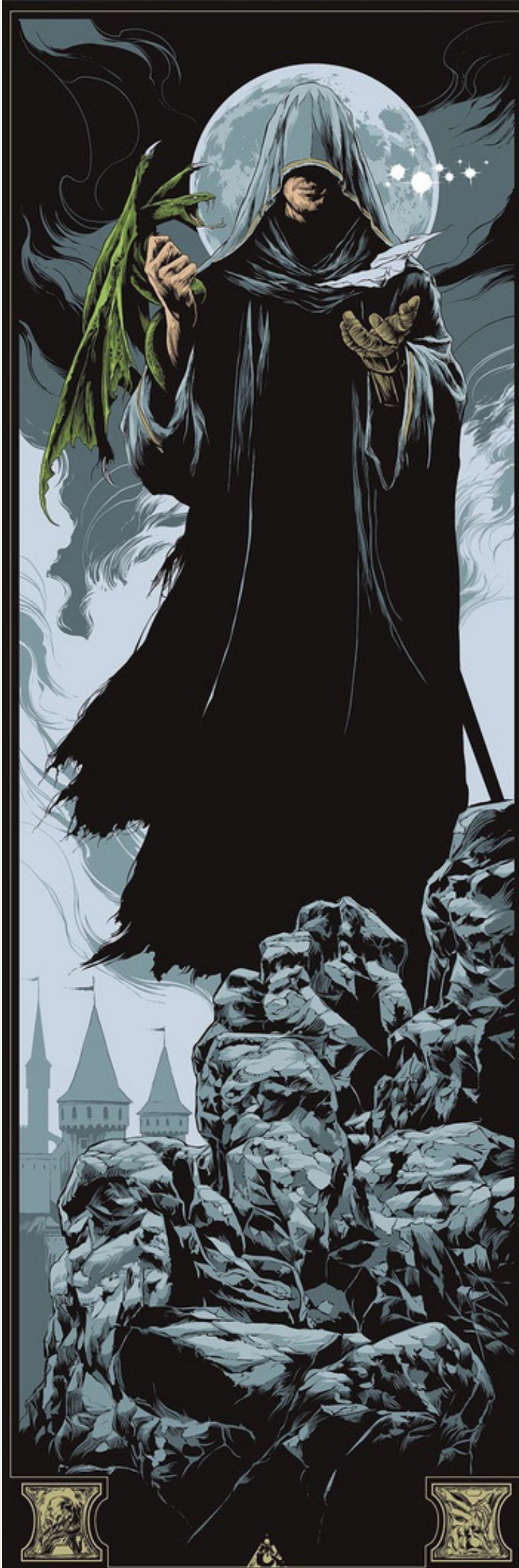
- Агенты Жентарима похищают Ренеяра Неверембера и его друга Флуна Благмара;
- Допросив Ренеяра в области Ж5, они понимают, что око находится в медальоне, и забирают украшение;
- Ренеяра тащат обратно в область Ж2 и привязывают рядом с Флуном. Наверху женты взламывают медальон (он всё ещё лежит в области Ж5), забирают око и с курьером отправляют его Маншуну.
- Затем Флуна тащат наверх для допроса (женты хотят знать, заплатит ли кто-нибудь за него выкуп).
- Агенты Занатара штурмуют склад. Они немедленно находят «пленника» (то есть Флуна), принимают его за Ренеяра и тащат его в своё укрытие в канализации. Тем временем Ренеяр, пользуясь суматохой, освобождается от пут и прячется в области Ж2.
- Агенты Занатара наскоро обыскивают склад и покидают его, оставив кенку в засаде на жентов, которые обязательно сюда вернуться.

Ренеяр может рассказать персонажам, что женты допрашивали его о полумиллионе драконов, которые отец украл у города, а затем сорвали с него очень дорогой ему медальон. Если они найдут украшение и обнаружат пустое секретное отделение, Ренеяр скажет, что понятия не имел о существовании этого

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Таким образом, начальный сценарий знакомит персонажей с Жентаримом и Занатаром. Также должно стать ясно, что обе организации заинтересованы в деньгах, украденных Дагультом Неверембером, но из-за чего конкретно идет борьба (то есть камень Голорра), на данном этапе должно оставаться загадкой.

Ещё одна вещь, которую мы здесь делаем, — устраняем одну из главных ошибок непрерывности сценария: почему похитили Ренеяра? В этом месте временной шкалы Жентарим уже знает, что у Занатара есть камень Голорра и что это – единственный способ найти хранилище. Расспрашивать парня «о местонахождении камня Голорра», как говорится в приключении, не имеет смысла.





тайника или о том, что в нём хранилось.

ДЖАРЛАКСЛ БЭНР

Когда начинается «Драконий куш», Джарлаксл не знает о камне Голорра и о начинающейся большой игре. Его текущая цель, описанная в кампании, состоит в том, чтобы убедить лидеров Глубоководья поддержать заявку Лускана на присоединение к альянсу Лордов. Только что прибывший с ярмаркой «Морские девы» под личиной капитана Зорда Джарлаксл координирует и расширяет операции своей разведки.

ЛОВКАЧИ

Одна из основных целей Джарлаксла — продажа проворников. Он привёз с собой несколько десятков этих конструктов, построенных техномантами Лускана, и продаёт по удивительно низким ценам.

Почему? Потому что, на самом деле, он собирает через них сведения. В каюте Джарлаксла на борту «Алого Марпенота» (область Л4, см. стр. 142) есть хрустальный шар, который позволяет смотреть глазами любого ловкача и даже просматривать потом записи увиденного. Джарлаксл называет это «свидетельскими протоколами».

После того, как персонажи определяют, что за взрыв огненного шара в переулке Черепа тролля ответственен именно ловкач, они смогут через одного из них выйти на «капитана Зорда». Если они заговорят с Джарлаксом о том, что ищут ловкача, он сначала захочет узнать, зачем им это нужно. Проверив сказанное персонажами, его агенты обнаружат, что идёт охота за камнем Голорра (или он просто просмотрит свидетельский протокол соответствующего ловкача и раскроет замыслы Гролхундов).

В качестве альтернативы персонажи могут решить не разговаривать с ним, а вместо этого украсть его записи о продажах (или получить доступ к свидетельским протоколам в хрустальном шаре). Это здорово,

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Если персонажи ограбят Джарлаксла вместо того, чтобы поговорить с ним, вполне возможно, что он не узнает о большой игре, и его агенты не будут задействованы на более поздних стадиях сценария. Это нормально, потому что мы уже получили максимальную отдачу от ограбления, инициированного игроками, верно?

Полную информацию о том, как устроено расследование, сфокусированное на ловкачах, можно найти в пятой части ремикса.

потому что, бац, и вы ограбили корабль Джарлаксла.

КАССАЛАНТЕРЫ

На самом деле Кассалантеры интересовались загадкой Неверембера ещё до того, как узнали, что на кону полмиллиона драконов. Лорд Неверембер был не первым, кто скрывал тайны внутри камня Голорра. Благодаря своим изысканиям Кассалантеры определили ряд других прибыльных и выгодных им направлений расследования, которыми хотели бы заняться (см. Часть 6 ремикса).

Они узнали, что Неверембер спрятал одно око в склепе леди Алетей Брандат, матери Ренейра, отправились туда и достали его, несмотря на поставленные Дагубгом магические барьеры. По иронии судьбы они буквально стояли на вершине самого убежища, но не догадывались об этом.

Однако, когда Кассалантеры узнали об украденном золоте, их приоритеты быстро поменялись – они увидели возможность спасти своих детей от Асмодея.

ПРОСЬБА О ПОМОЩИ

После взрыва, пока персонажи ищут ловкачей, с ними связываются Кассалантеры, которые просят посетить их. Агенты Кассалантеров были в переулке Черепа Тrolля, так как тоже охотились за камнем и, конечно, знают, что Далахар нёс его персонажам.

Когда персонажи прибывают на виллу:

- им предоставляется возможность «случайно» встретить детей Кассалантеров, которые прибегают в вестибюль (K1), пока персонажи ждут;

- леди Кассалантер выходит лично, чтобы пригласить персонажей следовать за ней и прогнать детей. Она ведёт персонажей в комнату для чтения (область K4), откуда те могут видеть сад бабочек (область K25). Дети прибежали в сад и играют там. Не забудьте упомянуть голову чёрного дракона, висящую на стене комнаты.

- Леди Кассалантер представляет своего мужа, и чета рассказывает персонажам подправленную версию своего положения: близнецы были прокляты при рождении культистами Асмодея, дети потеряют души в свой девятый день рождения. Кассалантеры узнали ритуал, который может спасти детей, но он требует потратить миллион золотых монет. Они довольно богаты, но, даже продав всё, что имеют, не смогут собрать такую чудовищную сумму. Если бы они могли заполучить несправедливые доходы Неверембера... Неужели персонажи им не помогут?

- И затем, конечно же, леди Кассалантер поворачивается и с тоской смотрит на своих детей, резвящихся с бабочками.

Конечно, они не сообщают персонажам, что ритуал включает в себя также убийство 99 человек (если у них нет причин полагать, что персонажи сочтут это отличной идеей). Технически им не нужны все деньги этого клада, и они готовы отдать персонажам 10% от общей суммы или соглашаются вернуть излишки средств городу.

ПРАЗДНИК

Если персонажи соглашаются помочь и доставляют клад Кассалантерам, они получают приглашение на пир, где Амалия отравляет 99 гостей в садовом павильоне и выполняет завершающий ритуал.

У вас может возникнуть соблазн заставить Кассалантеров предать персонажей, включив их в число жертв, но я рекомендую обратное: если персонажи выполнили всё, что обещали, Кассалантеры более чем довольны и рассчитывают на долгую и крепкую дружбу с ними. Их приглашают на пир в пиршественный зал (область C15), где празднуют не вошедшие в число жертв гости.

Если персонажи не раскроют истинные мотивы Кассалантеров, для них будет гораздо эффективнее ужаснуться своей причастности к массовому убийству.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Насколько могу судить, у матери Ренеира нет имени, так что я это исправил. Если я ошибаюсь (например, я не читал романы, в которых фигурируют Неверемберы), пожалуйста, дайте мне знать об этом.

Заметьте, что всё, что Кассалантеры говорят персонажам, правда... с определённой точки зрения.





1Б. ДРУГИЕ ФРАКЦИИ

Гролхунды

Гролхунды – второстепенная фракция (по крайней мере, по сравнению с четырьмя главными злодеями), участвующая в большой игре. Они просто хотят найти хранилище и использовать его богатства, чтобы подняться в высшем обществе Глубоководья. Как написано на стр. 213, Гролхунды считают, что леди Яду должны были сделать одним из лордов в масках много лет назад, после событий, описанных в романе «Смертельные маски».

Многие считают Гролхундов всего лишь мелкими интриганями, но на самом деле они должны быть умными и коварными, чтобы пробиться в запутанной политике Глубоководья. Даже сейчас, играя в большую игру, они изо всех сил пытаются конкурировать с организациями, которые намного крупнее их и обладают гораздо большими ресурсами.

Подумав нестандартно, несколько месяцев назад они внедрили агентов в окружение Ренеяра Неверембера. Поскольку молодому человеку было отказано от дома его отца, они знали, что рискуют, но всё окупилось: агенты заметили, что Далахар следит за Ренеяром, и узнали в нём агента лорда Неверембера. Когда Далахар был внезапно отстранён от этого задания, агенты догадались проследить за ним и обнаружили, что он вступил в организацию Занатара (предположительно, по приказу лорда Неверембера). Гролхунды не знали, что у Занатара был камень Голорра, но, когда тот был украден, они оказались одними из первых, кто заподозрил (а затем узнал наверняка), что это сделал Далахар.

Ловкач

Через два дня после того, как Далахар украл камень, Гролхунды определили его местонахождение и отправили за ним недавно приобретённого ловкача. В переулке Черепа Троля ловкач использовал заклинание Огненный шар, чтобы убить Далахара и преследующих того жентов. Затем он забрал камень Голорра с трупа гнома, сбежал с места происшествия и вернулся на виллу Гролхунд со своей добычей (см. Часть 2).

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Ключевым решением здесь было упростить предысторию Гролхундов. Это быстро устраняет целый ряд ошибок непрерывности кампании и упрощает довольно запутанную интригу, которую игроки вряд ли когда-либо полностью поймут. Но одновременно мы увеличили масштаб большой игры, постановив, что существует много второстепенных фракций, тоже вовлечённых в интригу, и дали себе возможность динамически увеличивать число фракций, действующих в эпизоде на вилле Гролхунд (см. Часть 2).

ДРУГИЕ МАЛЫЕ ФРАКЦИИ

Явный лорд

Явный лорд Глубоководья — не совсем «второстепенная» фракция, но Лейраль Сильверхенд значительно отстаёт в нынешней большой игре. Она знает, что лорд Неверембер украл полмиллиона драконов у города, но, когда начинается «Драконий куш», считает, что он уже переправил эти деньги в Невервинтер. У неё есть агенты, работающие над возвращением средств, но шансы на успех малы – она думает, что деньги, скорее всего, уже задействованы в планах Неверембера по восстановлению и расширению Невервинтера. До неё доходили слухи о загадке Неверембера, но она пока не связала это с пропавшими деньгами и не знает о камне Голорра, хотя ей известно, что из дворца в смутное время, когда Неверембер ещё не был отстранён от власти, был украден могущественный артефакт.

Скорее всего, это изменится, и скорее всего, быстро — когда соответствующая информация будет передана городской страже. Это может произойти уже в первой сцене (в зависимости от того, что именно Ренеяр и/или персонажи сообщают дозорным), но открытый лорд вполне может так никогда полностью и не осознать, что происходит.

Незримые

Джеймс Интрокасо, один из первых дизайнеров «Драконьего куша», написал дополнение для этой кампании под названием «Незримое Глубоководье». Оно включает в себя нового злодея для кампании — гибрида допельгангера и иллитиды, руководящего небольшой бандой допельгангеров, которые хотят



получить золото, чтобы потратить его на раскрытие личностей лордов в масках (которых он намеревается убить и принимать их облик).

Если вы хотите усилить сложность интриг большой игры, добавив больше злодейских фракций, Незримые — отличный вариант plug-and-play для этого. Я не буду их подробно обсуждать, но:

- подумайте о том, чтобы задействовать Незримых так, что они отправят допельгангера, принявшего вид друга или союзника персонажей, чтобы тот получил от них информацию. Такую же тактику они могут применять к другим фракциям. Их цель — быстро догнать остальных в большой игре.
- Я бы не стал добавлять Незримых к сцене на вилле Гролхунд (см. Часть 2). Отчасти, чтобы держать сложную последовательность этой сцены под контролем, но, в основном, потому что добавление их немного позже создаст ощущение, что большая игра привлекает все больше внимания, и ставки растут.
- Однако, если персонажи успешно ограбили корабль Джарлаксла, не подсказав ему о загадке Неверембера, Незримые могут легко заполнить об-

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Незримые являются хорошим примером того, как созданные вами фракции могут быть добавлены в кампанию. Обратите внимание, введение их происходит через уникальный вектор: Жентарим похищает людей, Кассалантеры обращаются за помощью к персонажам (возможно, в обмен на процент от клада), игроки должны попросить Джарлаксла о помощи. Происходит налёт на Гролхундов. Введение Незримых происходит с помощью уловки и обмана. Кроме этого, Незримые способны применять тактику, недоступную другим фракциям. Если вы добавляете новую фракцию, постарайтесь убедиться, что она вносит что-то новое, а не просто перефразирует то, что уже предлагают известные фракции.

разовавшийся вакуум в любой сцене, где я говорю о задействовании Бреган Д'Эрт.

ДОППЕЛЬГАНГЕРЫ БОННИ/ЧЁРНАЯ ГАДЮКА

На самом деле, это не фракции. Это независимые участники, которым почти наверняка не хватает ресурсов, чтобы противостоять крупным игрокам. Конечно, то же самое можно сказать и о персонажах.

Как бы то ни было, «Доппельгангеры Бонни» и

Чёрная Гадюка — хорошие примеры мелких игроков, которые могут участвовать в большой игре.

- Они могут мешать ограблениям, либо преследуя ту же цель, либо просто случайно ворвавшись в то же заведение в поисках другой ценности.
- Они могут быть наняты ПМ-ми для любых целей. В частности, чтобы украсть камень и/или очи у персонажей.
- Также они могут предлагать свои услуги персонажам, или персонажи могут найти их, если сами ищут такие услуги.

«Доппельгангеры Бонни» описаны на стр. 20 и являются частью фракционных миссий на стр. 35 и 37. Чёрная Гадюка описана на стр. 196 и является частью фракционных миссий на стр. 39 и 40. Также она появляется в поместье Кассалантеров, как описано на стр. 118.

IV. ФРАКЦИИ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Давайте немного поговорим о Главе 2. «Переулоч Трольего Черепа». В ремиксе эта глава практически не будет обсуждаться, так как она почти безупречна и, возможно, является лучшей частью кампании. Кратко рассмотрим её:

- Игроки награждаются особняком «Череп Тролля», который могут «переоборудовать, перестроить, переименовать или иным образом персонализировать».
- Ожидается, что они снова откроют таверну на первом этаже, и для этого предоставляется ряд столкновений и механик.
- Их недавняя активность имеет следствием то, что к ним обращаются одна или несколько фракций, которые хотят завербовать их к себе на службу.
- Фракции просят персонажей выполнить серию миссий со 2-го до 5-го уровня персонажей.

Следует отметить, что фракционные миссии явно предназначены для того, чтобы быть вплетёнными в события большой игры, но здесь кампания дает сбой из-за сильно сжатых временных рамок основного сюжета и не оставляет много места для их интеграции в него (или для открытия новой таверны персонажей, если уж на то пошло).

Ремикс должен помочь решить эту проблему за счёт уменьшения плотности событий большой игры:

исследование форпостов фракции (часть 3) и охота за очами (часть 4) увеличит временную шкалу и даст немного больше возможностей для интеграции этих миссий в кампанию.

Помимо этого, я бы предложил для второй главы две поправки:

- Добавьте 1-3 дополнительных городских приключения, которые пересекаются с обустройством таверны и выполнением ранних миссий фракций.
- Прочтите эссе «Ведение игры: время заняться таверной» и используйте его, чтобы оживить таверну «Череп тролля».

Также можно подумать о подробностях фракционных миссий и добавить немного мяса на скелеты их сюжетов, но полагаю, вы можете счесть это ненужным: по плану, миссии фракций должны занимать четверть, максимум треть игровой сессии. Тогда они будут сочетаться со всем остальным происходящим, чтобы создать динамичную, многогранную сессию, которая ещё глубже вовлечёт игроков в полную событий жизнь Глубоководья. Если фракционные миссии будут занимать по целой сессии, этот эффект будет смазан.

С другой стороны, если дать каждой фракции по одной содержательной миссии в качестве развлечения

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Эти взаимодействия служат для более тесной привязки материала Главы 2 к глобальным событиям, лежащим в основе кампании. Использование фракций персонажей для демонстрации того, как фракции, участвующие в большой игре, вплетены в жизнь города, углубит сценарий и предоставит возможность творческим игрокам найти уникальные подходы к борьбе со своими врагами. Наконец, если поставить персонажей перед трудным выбором между преимуществами и обязательствами своей фракции, это сделает отношения с ней более значимыми.

ния или контрапункта в большой игре, это может привести к хорошему изменению темпа, однако это выходит за рамки ремикса.

СОЮЗНИКИ В БОЛЬШОЙ ИГРЕ

После того, как персонажи присоединились к какому-либо фракциям, они становятся теми, с помощью кого эти фракции смогут участвовать в большой игре.

Персонажи могут попросить о помощи, и фракции могут оказать её, особенно когда дело касается сбора сведений. Если персонажам нужна помощь в поиске форпоста или логова другой фракции, их фракция, вероятно, может помочь в этом. Конечно, сначала они могут попросить персонажей оказать услугу в виде миссии.

Пусть фракции подталкивают их к обмену информацией. «Что подельвали?» «Мы слышали, вы были замешаны в том скандале на вилле Гролхунд. Что там произошло?» «Вы в последнее время редко заходите. Но пока мы нуждаемся в ваших услугах, хотелось бы знать, как вас найти в случае чего».

Вмешивайте фракции. Вы можете заставить фракцию персонажей вмешаться в дела фракций большой игры с совершенно неожиданной стороны. Например, арфисты могут интересоваться экзотическими ядами, которые были доставлены в Глубоководье (и предназначены для ритуала Кассалантеров). Или орден Перчатки может быть заинтересован в нападении на занатарских работаровцев.

Если фракции обнаружат большую игру и/или догадаются о том, какую роль играют в ней персонажи, они, скорее всего, постараются реализовать собственные планы.

Бреган Д'эрт, конечно же, представляет фракцию Джарлаксла, и его намерения должны быть очевидны. Посмотрите на те моменты кампании, где присутствуют агенты Джарлаксла, и подумайте о том, чтобы просто сделать персонажей такими агентами (можно даже дать им под командование небольшой отряд друу).

Измурдный анклав, на самом деле, не интересуется большой игрой или грязными деньгами Неверембера. Он будет помогать персонажам, доказавшим свою лояльность фракции, но, что приятно, не станет предъявлять им никаких требований в отношении хранилища или его содержимого.

Серый отряд связан с Явным лордом. Если члены «Серых рук» или Серого отряда привлекут её внимание к большой игре, открытый лорд быстро выяснит, что на самом деле произошло с пропавшим полумиллионом золотых драконов, и захочет вернуть деньги.

Арфисты знают, что Кассалантеры поклоняются дьяволам, и если поймут, что персонажи с ними связались, быстро предупредят их об этом. Арфисты с радостью оставят персонажам золото, хотя и будут увещевать их «поступить правильно» и вернуть деньги городу. Но им нужен камень Голорра, который, по их мнению, содержит в себе жизненно важный разум, способный помочь им в борьбе с аболетами. Следует отметить, что среди арфистов Глубоководья полно двойных агентов Жентарима, и всё, что арфисты узнают о персонажах и их деятельности, очень легко может попасть в руки Маншуну.

Альянс Лордов фактически работает на Явного лорда. Если Джалестер Сильвермейн узнает, во что впутались персонажи, он как можно скорее устроит тайную встречу с Лейраль Сильверхенд.

Орден Перчатки ожидает, что персонажи отдадут ему, по крайней мере, четверть сокровищ.

Часть **Жентарима**, не подвластная Маншуну, увидит в золоте огромные возможности. Когда Сеть вернёт себе и отремонтирует Жентильскую твердыню, на эти деньги можно будет купить место в совете Жентарима. Это, действительно, могло бы поднять престиж местных жентов, и персонажи подкупили бы местное руководство Чёрной сети такой возможностью или протянули бы эту ниточку до руин Жентильской твердыни, если им станет это интересно..



Часть 2. Вилла Гролхунд

Расследование, в ходе которого персонажи проходят от переулка Тролля Черепа, где взорвался огненный шар, до виллы, на виллу Гролхунд, будет полностью описано в Части 5. Однако сейчас нам нужно установить несколько ключевых элементов пересмотренной непрерывности:

- Как упоминалось в Части 1, ловкач Гролхундов и агенты Жентарима, выслеживающие Далахара, НЕ работают вместе.
- Ловкач использует ожерелье Огненных шаров, чтобы метнуть огненный шар, убивающий Далахара и всех жентов, за исключением Урстула Флоксина (который выживает, но становится недееспособным).
- Ловкач бросается к Далахару и забирает камень Голорра. Затем он убегает и возвращается на виллу Гролхунд.
- Урстул Флоксин может узнать ловкача, а Жентарим следит за конструктом до Гролхундов, хочет отомстить и забрать камень.
- Тем временем персонажи, вероятно, предупредили Джарлаксла и вовлекли Брегана Д'эрт в большую игру. Джарлаксл и его агенты тоже будут знать, кому принадлежал ловкач.
- Занатар не знает, что камень у Гролхундов, но зато в курсе, что Урстул Флоксин, агент Жентарима, присутствовал при убийстве Далахара. Бехолдеру еще не ясно, кто именно украл камень, но его агенты проследили за Урстулом Флоксином до виллы Гролхунд.

Это создаёт на вилле четырехстороннее противостояние (на самом деле пятистороннее, если считать персонажей).

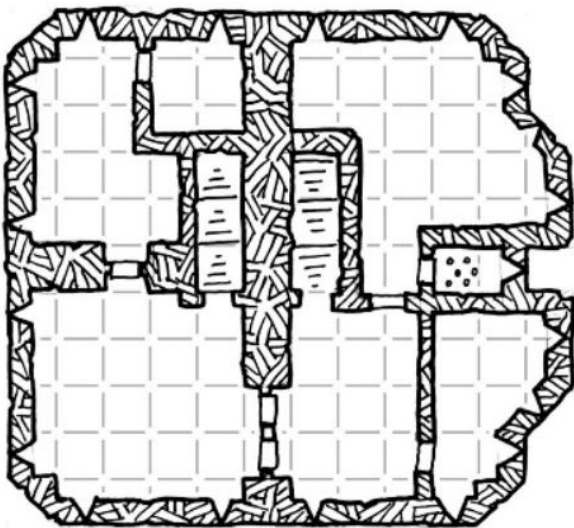
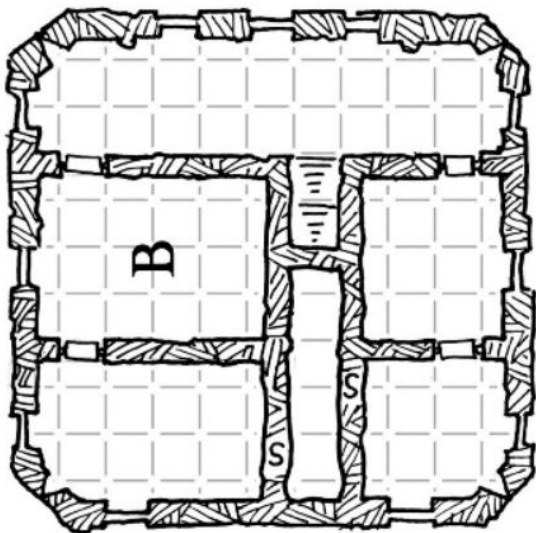
ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Цель здесь ясна – осознанно вызвать межфракционный конфликт большой игры: в первой главе кампании представлены две фракции (хотя персонажи сталкиваются только с одной из них). В кульминации второй главы три основные фракции плюс Гролхунды непосредственно участвуют в конфликте (а также Кассалантеры, если игровые персонажи работают на них в данный момент) непосредственно участвуют в конфликте. Это основная история «Драконьего куша», рассказываемая через действие, и она определяет ставки для остальной части кампании.

НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ВИЛЛОЙ

Вилла, в зависимости от наших целей, когда в неё прибывают персонажи, находится в одном из двух состояний: до или во время налёта Жентарима. Мастер может выбрать, какой сценарий использовать, но я собираюсь сделать просто: если персонажи прибывают днём, то налёт произойдёт с наступлением ночи, а если ночью, значит, он происходит прямо сейчас. И если по какой-либо причине они решат не заходить на виллу, когда поиски ловкача приведут к ней, я сделаю налёт через пару дней, и персонажи узнают о нём либо из газет, либо от своих контактов, либо просто из сплетен в общем зале их таверны.

До того, как произойдет налёт (то есть, если персонажи придут днём), вилла находится под наблюдением до трёх разных фракций. Если персонажи исследуют виллу, они могут обнаружить эти группы. Сл. проверок Мудрости (восприятия) отмечена для каждой фракции.



КАРТА ПОМЕСТЬЯ АРТЕЙН

СОГЛЯДАТАИ ЖЕНТАРИМА (СЛ. 12)

Два головореза Жентарима находятся на крышах зданий возле поместья, время от времени скрытно меняя позицию. Их прислал сюда Урстул Флоксин, чтобы убедиться, что ни ловкач, ни Гролхунды, ни камень Голорра не покинут виллу до начала налёта. У них есть чёрная летающая змея для передачи сообщений.

Наблюдатели Жентарима заметили одного из наблюдателей Занатара, но не знают, что он следит за ними, или что он до сих пор находится в этом районе. Не знают они и о присутствии команды Джарлаксла.

НАБЛЮДАТЕЛИ ЗАНАТАРА (СЛ. 16)

В этом районе четверо наблюдателей Занатара. При Сл. 16 персонажи замечают одного из них. Они замечают ещё одного за каждые 2 очка сверху 16-ти.

Агенты Занатара «довели» Урстула Флоксина и шпионов Жентарима до виллы и получили от босса новые инструкции. Занатар не совсем понимает, чего именно Флоксин хочет от Гролхундов, и наблюдатели должны выяснить это.

КОМАНДА ДЖАРЛАКСЛА (СЛ. 14)

Если персонажи предупредили Джарлаксла, его команда укрылась в поместье Артейн через дорогу от виллы.

Артейны – семья торговцев. Говорят, их глава Рэдфорд Артейн собрал всё семейство и временно переехал с ним на острова Муншае искать жилу чёрного золота в Алароне (для получения дополнительной информации о чёрном золоте см. MOON1-3: Чёрное золото из Living Forgotten Realms по 4-му изданию, хотя детали здесь, на самом деле, не важны). На большую часть мебели в этом трёхэтажном доме брошены чехлы. Несколько наблюдателей размещены у входной двери (область А) на противоположной стороне дома, а основная группа находится на верхнем этаже (область В).

Область А: Фельрект Лафин (дроу-стрелок; ДК, стр. 200) и 2 дроу.

На столе лежит распоряжение Джарлаксла. Фельрект оставил его тут по небрежности, и персонажи, обыскав поместье Артейн после налёта, найдут эту бумагу. Распоряжение, подписанное «Джарлаксла Бэнр», гласит: «Фельрект должен следить за виллой Гролхунд и использовать любую возможность завладеть камнем Голорра. Отчёты следует отправлять дважды в день Фенерусу Штормкаслу. Креббиг получил указание получать сообщения от Фенеруса раз в пару дней на протяжении всей операции».

Примечание для Мастера. Дом Фенеруса Штормкасла – это форпост Бреган Д'эрт, см. Часть 3.

Область В: два дроу-стрелка и 6 дроу.

Команде Джарлаксла известны как соглядатаи Жентарима, так и наблюдатели Занатара.

СПИСКИ ПРОТИВНИКОВ НА ВИЛЛЕ

Наборы противников позволяют Мастеру легко управлять динамическими локациями, в которых действие перемещается из одной комнаты в другую. Если вы ещё не знакомы с их использованием, рекомендую прочитать эту статью, в которой они подробно рассматриваются (даётся ссылка на статью Джастина Александра «Искусство ключей. Часть 4. Списки противников» - прим. переводчика).

Чтобы использовать эти списки, просто игнорируйте ссылки на ПМ-ов виллы Гролхунд в опубликованном приключении. Если персонажи зайдут на

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ПРИХОДЯТ ДНЁМ

Персонажи	Область	Примечания
2 охранника Гролхундов	Г1 – запертые ворота	
1 слуга (садовник)	Г2 - двор	
Конюх Айк 2 мастифа	Г3 – каретный сарай	Мастифы не слушаются Айка
Садовник Харв	Г3 - спальня	Спит
12 охранников Гролхундов	Г4 – казармы	8 без доспехов, 1к4+1 спят
2 слуг (главный дворецкий и повариха)	Г6 – кладовая	
Горничная	Г7 – прачечная	При себе ключи от всех дверей виллы
4 охранника Гролхундов	Г8 – главный зал	
1 служанка	Г9 – гостиная	
1 служанка	Г10 – трофейная	
Ловкач	Г11 – кабинет Оронда	
Оронд Гролхунд	Г12 – семейная библиотека	
2 охранника Гролхундов	Г13 – фойе второго этажа	
Яла Гролхунд Храббоз	Г16 – спальня хозяев	Камень Голорра у Ялы
2 няни	Г18 – детская	
Дети Гролхундов (Затран и Грет)	Г18 – детская	
4 охранника Гролхундов	Г19 – каморки слуг	Играют в «Ставку трёх драконов»

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ПРИХОДЯТ НОЧЬЮ

Персонажи	Область	Примечания
Садовник Харв 2 мастифа	Г2 – сад	В теневой форме
Конюх Айк	Г3 - спальня	Спит
2 головореза жентов	Г8 – большой зал	
4 головореза жентов 4 стражника Гролхундов	Г13 – фойе второго этажа	Сражаются
Урстул Флоксин	Г15а – гостевая комната	Ранен
Оронд Гролхунд	Г15б – гостевая комната	
Яла Гролхунд ловкач Храббоз	Г16 – спальня хозяев	Камень Голорра у Ялы
Дети Гролхундов (Затран + Грет)	Г18 – детская	
9 слуг	Г19 – каморки слуг	

БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Персонажи	Описание	Характеристики
Садовник Харв		Фанатик культа, Бестиарий стр. 348 Тень, Бестиарий стр. 269
Мастифы		Мастиф, Бестиарий стр. 332 Тени, Бестиарий стр. 280
Слуги		Обыватели, Бестиарий стр. 346
Стражники Гролхундов		Ветераны, Бестиарий стр. 342
Яла Гролхунд	ДК стр. 220	Дворянин, Бестиарий стр. 343
Оронд Гролхунд	ДК стр. 209	Дворянин, Бестиарий стр. 343
Урстул Флоксин	ДК стр. 216	Наёмный убийца, Бестиарий стр. 345
Головорезы жентов		Головорезы, Бестиарий стр. 343
Летающая змея		Летающая змея, Бестиарий стр. 330
Стрелки дроу	ДК стр. 200–201	Стрелок дроу, ДК стр. 200–201
Дроу		Дроу, Бестиарий стр. 305
Наблюдатель	ДК стр. 202–203	Наблюдатель, ДК стр. 202–203

виллу до того, как начнется налёт жентов, вам также, очевидно, следует игнорировать любые упоминания о группах или о других признаках насилия.

ИЗМЕНЁННЫЕ ОБЛАСТИ

- **Область Г11** – кабинет Оронда. На столе красного дерева множество бумаг, в которых изложено исследование большой игры (см. Часть 6Г).
- **Область Г12** – библиотека. Оронд изучал послание из Замкового района. Если его потревожат (напри-

мер, ударная группа Жентарима ворвалась в дом), он оставляет документ на подлокотнике одного из кресел в библиотеке.

Послание из Замкового района: *«Теперь мы уверены, что второе око было доставлено со склада в районе доков в Жёлтый Шпиль, в Замковый район. Однако я не думаю, что оно находится там и сейчас. Наблюдая за активностью Жентарима, я убедилась, что внутри башни, скорее всего, есть телепорт. Если мы хотим проследить за вторым оком, нам нужно будет получить доступ к этому телепорту*

или иным образом определить, куда он ведёт. Чирада».

- **Область Г15б** – гостевая комната. Здесь нет круга телепортации и летающих змей.

НАЛЁТ ПЕРСОНАЖЕЙ НА ОСОБНЯК

Что произойдет, если персонажи придут днём и совершат налёт на особняк до появления Флоксина?

Группы наблюдения.

Проверьте, замечают ли они проникновение персонажей внутрь. Пока этого не будет, ничего не произойдёт. Когда же шпионы увидят персонажей, заходящих в дом, то:

- Жентарим пошлёт летающую змею к Урстулу, который поспешно соберёт свою группу и бросится к месту происшествия. Однако его не будет в течение 10+2к6 минут, так что вполне возможно, что персонажи успеют уйти. Если случится именно так, и женты-наблюдатели подумают, что камень у них, они оставят сообщение для Урстула и попытаются проследить за персонажами, чтобы узнать, где те его спрячут. Если они решат, что камня у персонажей нет, один из жентов последует за ними (чтобы определить, кто новые игроки в большой игре), а другой останется наблюдать за виллой.
- Наблюдатели Занатара будут продолжать следить за ситуацией, при этом один или несколько последуют за персонажами.
- Группа Джараакла будет ждать подходящего случая, чтобы попытаться забрать камень. Это может означать попытку отправить часть группы внутрь здания (например, пройти через крышу и войти через область Г17 – балкон) или ожидание, пока персонажи получат камень, а затем атаку, когда те уходят.

Охрана Гролхундов

Если поднята тревога, то:

- 2 охранника из области Г8 — главного зала двинутся к месту, где прозвучала тревога.
- 1к4 раунда спустя из Г4 — казарм выдвинутся 4 одоспешенных охранника. Двое направятся к месту тревоги, двое – к лорду Гролхунду.
- 1к4 раунда спустя из Г4 — казарм выйдут с оружием, но без доспехов охранники, которые НЕ спали, когда прозвучала тревога.
- 1к4 раунда спустя из Г4 — из казарм выдвинутся с оружием, но без доспехов охранники, которые СПАЛИ, когда прозвучала тревога.

(Охранникам без доспехов потребуется 5 минут, чтобы надеть кольчужные рубахи, но они не будут тратить на это время, если вилла подвергнется нападению).

Помимо общей процедуры реагирования, используйте список противников и ведите персонажей соответственно имеющейся у них информации.

Другие подходы.

Как насчет других подходов? Например, что, если персонажи постучат во входную дверь? Или приведут городскую стражу? Вообще говоря, если окажется, что на особняк нападают некто с оружием, будут приняты аналогичные меры. Если же используется мирный подход, успешные проверки Харизмы могут позволить персонажам встретиться с лордом Орондом (леди Яла не появляется, она остаётся с камнем наверху).

СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ НАЛЁТА ЖЕНТОВ

Состав ночных противников предполагает, что пер-

сонажи прибывают на место происшествия ночью, и налёт станет для них неожиданностью. Если же персонажи придут к вилле днём и станут наблюдать за ней, они смогут стать свидетелями того, как всё происходит.

План Флоксина

Урстул хочет тихо войти в дом через Г6 – кладовую, промчаться через Г8 – большой зал, подняться по лестнице и схватить лорда Оронда, леди Ялу и/или их детей прежде, чем стражники смогут среагировать. Он считает, что имея заложников, он сможет договориться насчёт камня Голорра и уйти.

Вот как в общих чертах происходит налёт (при условии, что персонажи не вмешиваются):

- Урстул Флоксин и 8 жентов в чёрных кожаных доспехах встречаются с двумя своими соглядатаями, затем все они подходят к задней стене виллы и взламывают замок кладовой (Г6).
- Внутри они с удивлением обнаруживают главного дворецкого и повариху, использующих кладовую для ночного свидания.
- Повариха полурослик бежит на кухню (Г5), крича: «Убивают!», что, собственно, женты и делают – убивают обоих слуг.
- Однако крики поварихи тревожат старшую горничную, которая работала в прачечной (Г7). Она приходит посмотреть, в чем дело, заходит на кухню и видит, что женты рубят повариху в дверном проеме напротив. Горничная поворачивается и с криком бежит обратно через прачечную.
- Флоксин с проклятиями посылает половину своих людей в погоню. Они догоняют её на чердаке в крыле слуг (Г19) и убивают. Двое слуг, спускавшихся по лестнице, возвращаются наверх, поднимают тревогу, и, в конце концов, все слуги баррикадируются в комнатах.
- Тем временем крики горничной предупредили охранников в большом зале (Г8). Один из них выбегает через парадную дверь и торопится к казармам (Г4), чтобы привести остальных. Трое оставшихся переходят в Г7 и сражаются с жентами.
- На самом деле это даже на руку Флоксину, ибо большой зал (Г8) остаётся пустым. Он и его люди выбегают из кухни (Г6) в южный конец большого зала (Г8), но прежде, чем успевают направиться к лестнице, двое стражников выходят из гостиной (Г9). Женты атакуют, отгесняют стражников обратно в Г9 и убивают их.
- Лорд Оронд выходит из библиотеки (Г12), где работал допоздна. Урстул, видит его из холла рядом с Г9 и вскрикивает. Лорд Оронд убегает вверх по лестнице, а Урстул со своими людьми преследует его.
- Стражники, сражающиеся с жентами в прачечной (Г7), смертельно ранены и почти одновременно отступают в Г8. Женты преследуют и убивают их.
- Наверху охранники в фойе второго этажа (Г13) уже забаррикадировали двери в главную спальню (Г16), где находятся леди Яла и дети. Поэтому, когда лорд Оронд бросается наверх, один из охранников отводит его в гостевую комнату (Г15). Урстул Флоксин убивает этого стражника, когда тот закрывает дверь за своим лордом.
- Тем временем охранники выходят из казарм (Г4) и попадают в дом через большой зал (Г8) и кухню (Г5). Они вступают в бой со второй группой жентов в Г8.
- Наверху дела у Гролхундов идут плохо – женты Урстула отгесняют одного из них в Г13. Женты внизу формируют строй и умудряются убить восьмерых стражников, но, сами потеряв двоих убитыми, вы-

нуждены с боем отступить вверх по лестнице.

- На верхней лестничной площадке вспыхивает яростная рукопашная схватка, а Урстул в это время отчаянно пытается выломать дверь в гостевую комнату (Г15б), чтобы добраться до лорда Оронда и взять его в заложники. Некоторым жентам удается выбить дверь в хозяйскую спальню (Г16), но, когда по лестнице поднимаются стражники, они вынуждены повернуться и сражаться.

Это минута, представленная списком «Персонажи прибывают ночью». На данный момент, как и описано в оригинальном приключении, есть следующие трупы:

- Г6 — главный дворецкий и повариха
- Г7 — горничная на лестнице до G19
- Г8 — 8 охранников, 2 жента
- Г9 — 2 охранника
- Г13 — 6 охранников, 2 жента

Примечание. Тут все просто. Вы можете привести персонажей в любой момент этой последовательности событий, который покажется наиболее подходящим, хотя в этом случае ведение будет немного сложнее, так как понадобится в реальном времени соответствующим образом корректировать наличие трупов и прочее. Ситуация, когда персонажи пытаются незаметно проникнуть на виллу с севера, пока Флоксин и его отряд заходят на неё с юга, может оказаться очень интересной!

Если персонажи не вмешивались, вот как выглядит остальная часть налёта:

- Команда Джарлаксла начинает действовать: Фельрект Лафин и 6 дроу проходят по крыше виллы Гролхунд и занимают позицию над балконом (Г17). Два стрелка-дроу и еще 2 дроу перемещаются по крышам и занимают позицию напротив больших окон фойе второго этажа (Г13).
- Охранникам Гролхундов удаётся убить остальных жентов, однако их самих остаётся всего четверо.
- Стрелки-дроу стреляют в охранников через окно. Одновременно Фельрект и его отряд спускаются на балкон (Г17) и выламывают двери.
- Леди Яла убегает в детскую комнату (Г18). Пока его дроу отправляются в Г15 и забирают оттуда лорда Оронда, Фельрект тратит 6 раундов на дуэль с Храббозом, в итоге убивая его.
- Лорда Оронда закрывают в Г16, а Фельрект через дверь ведет переговоры с леди Ялой. Та, в конце концов, сдаётся и, рыдая, отдаёт Фельректу камень Голорра. Он и его команда убегают тем же путём, которым пришли, в тот самый момент, когда городская стража врывается в дом на первом этаже.

А ЧТО НАСЧЁТ ПЕРСОНАЖЕЙ?

Исходя из всего вышесказанного, гораздо более вероятно, что персонажи в какой-то момент вмешаются. Как только это произойдёт, вероятно, всё изменится. Невозможно предугадать события, потому что ситуация очень нестабильна и существует слишком много способов, которыми персонажи могут действовать в этом хаосе: помогут ли жентам или Гролхундам, сразятся с дроу Фельректа на крыше и дадут Гролхундам шанс сбежать или продержатся до прибытия городской стражи? В конце концов, нужно просто сыграть и узнать!

Однако следует отметить несколько моментов:

Провал **Жентарима** не предопределён. Если, например, персонажи выманят часть охранников из казарм, то вполне возможно, что женты смогут убить остальных и захватить Гролхундов.

Если обстоятельства изменятся, у леди **Гролхунд**

может появиться возможность отдать камень Голорра ловкачу, и конструктор сбежит с ним.

Команда **Джарлаксла** будет искать возможность вмешаться. При обычном налёте это происходит довольно поздно, но как только персонажи вмешиваются, Фельрект может решить, что его дроу смогут уничтожить их. Или они могут выждать и атаковать персонажей после того, как те покинут виллу.

Наблюдатели **Занатара** не станут вмешиваться, но попытаются проследить за каждым, кто покинет место действия.

ЧТО ПРОИСХОДИТ С КАМНЕМ?

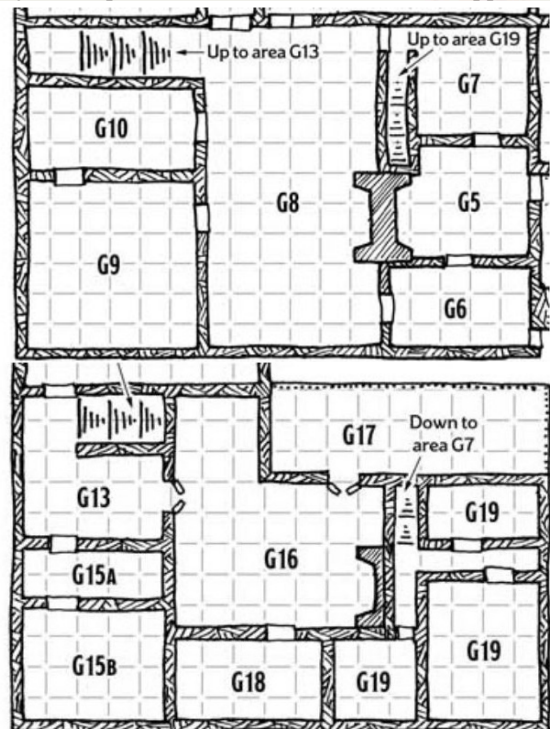
Учитывая всё сказанное, **ожидаемый результат** эпизода «Вилла Гролхунд» в этом ремиксе — **камень Голорра оказывается у игроков**. Это весьма существенное изменение по сравнению с опубликованной кампанией, поэтому я выделил его жирным шрифтом.

Погоня по крышам. Если у персонажей нет камня Голорра, то, вероятно, они замечают, что кто-то убегает с ним с места происшествия. Это, скорее всего, продолжится погоней по крышам, для которой вы можете использовать «Усложнения погони по крышам» со стр. 72 «Драконьего куша».

А теперь наблюдатели. Если вы броситесь в погоню по крышам здесь или где-нибудь ещё в приключении, будет, действительно, круто, когда персонажи увидят, как несколько наблюдателей появляются из темноты.

Если местонахождение камня Голорра открыто — Занатар их задействует. Вы можете использовать наблюдателей, чтобы покалечить тех, кто несёт камень, позволяя тем самым персонажам догнать их. Если получится, Занатар может послать также группу реагирования (см. Часть 3В), чтобы перехватить погоню, превратив её в трёхстороннюю драку за контроль над камнем.

Камень утерян. Если персонажи не видят, что камень уносят, или предпочитают не преследовать похитителей, выясните, куда он уходит. Транспортировка к форпосту фракции (см. Часть 3), а затем в логово (см. Часть 4) — наиболее вероятный в этом случае порядок действий для любой из фракций.



Первый и второй этажи виллы.

Часть 3.

Аванпосты и группы реагирования

3А. Аванпосты фракций

Как вы, возможно, уже поняли, этот ремикс просто выбрасывает большую часть «Главы 4. Сезон драконов» из оригинальной кампании. При более динамичном полифракционном подходе, который мы используем, оригинальные последовательности больше не работают, да я и не слишком заинтересован в таких заранее прописанных, линейных и зачастую рельсовых последовательностях.

Тем не менее, мы всё ещё собираемся использовать некоторые из исходных материалов четвёртой главы, чтобы создать несколько аванпостов для каждой фракции. Можно сказать, что мы берём из кампании лучшие версии расположения каждого из них.

Аванпосты Бреган Д'эрт

Дома Фенеруса Штормлаксла

Торговый район, Писчий переулок ДК, стр. 63

Фенерус Штормкас был основателем отряда Кровавых Ястребов, банды конных разбойников, которые и по сей день охотятся на путешественников по дороге в Амфаил. Когда после неудачного дела его выгнали из банды, Фенерус «удалился» в Глубоководье и вступил в гильдию свечников и фонарщиков. Он подрабатывает шпионажем в пользу города Лускан и снабжает свои контакты информацией о политическом климате в Глубоководье, а также пикантными новостями, подслушанными во время ночных обходов Торгового района.

С тех пор, как в Глубоководье прибыла ярмарка

«Морские девы», Фенерус стал шпионом для Бреган Д'эрт. Он собирает любые обрывки секретов и тайн и приносит записи о них домой, а Креббиг Маск'иль'ир доставляет сведения от него на корабль Джарлаксла.

Допрос Фенеруса. Несмотря на опасность быть зарезанным, Фенерус однажды проследил за Креббигом после того, как тот забрал сообщения, и узнал, что их доставляют на ярмарку «Морские девы».

Служка за Креббигом. Креббиг приходит к Фенерусу раз в 1к3 дня. Если персонажи будут следить за домом достаточно долго, они тоже смогут последовать за ним на ярмарку.

Сообщения. Персонажи могут захватить несколько сообщений. Они написаны шифром, для разгадывания которого требуется проверка Интеллекта со Сл. 16. Проверка производится с преимуществом, если они говорят на языке дроу. Содержание этих сообщений будет варьироваться в зависимости от того, когда именно персонажи придут в дом Фенеруса.

- Варианты:
- Информация, не связанная с большой игрой, и скорее всего, это попытки определить личности лордов в масках, получить материалы для их шантажа и/или оценить возможности их поддержки по вопросу вступления Лускана в альянс Лордов.
 - Отчет группы наблюдения за виллой Гролхунд: «Пост установлен в особняке к югу от виллы Гролхунд. Мы опознали членов Чёрной сети. Видели и других шпионов, но пока не определили, из каких тёмных бехолдерских снов они явились. Фельрект Лафин».
 - «Вестра Мольгиммур требует ещё три платья для «Добьчи Сапфирии». Немалые расходы. Надо известить Ронгквана Мистере». Небольшое расследование быстро покажет, что эти названия относятся к

театру «Семь масок» (см. ниже).

- «Совет музыкантов, изготовителей инструментов и певцов отказывается отозвать своё возражение против ярмарки «Морские девы», как публичного развлечения. Но я решил этот вопрос, получив лицензию от гильдии шутов. Нам нужно только заплатить им и заявить, что нанимаем артиста из гильдии, хотя это и не так. Гильдии в этом городе ещё более прогнившие, чем в Лускане».
- «Доставили ловкача Боугентре Саммертайн. Теперь у нас есть глаза в Бдительном ордене». Саммертайн – лидер Бдительного ордена магистров и защитников (гильдии магов и чародеев Глубоководья).

ТЕАТР «СЕМЬ МАСОК»

ДК, стр. 75

Используйте описание осенней версии театра из оригинальной кампании. Джарлаксл владеет им под вымышленным именем Ронгквана Мистере. Одна из гримборных всегда свободна, чтобы там могли скрываться агенты Брегана Д'эрт, попавшие в беду. Также Джарлаксл будет использовать театр как «нейтральное» место встречи с другими фракциями (включая персонажей).

Малкольм Бриззенбрайт. Мы перенесли призрак Бриззенбрайта из зимней версии театра (см. ДК, стр. 76). Он основатель «Семи масок», умерший более тридцати лет назад.

- Он знает, что Ронгкван Мистере – фальшивая личность, и беспокоится, чтобы его театр не был использован в гнусных целях.
- Он может определить, что гримборная используется в качестве конспиративного тайного убежища.
- Однажды он видел, как Ронгкван разговаривал с дроу в вестибюле во время исполнения «Семи загадок Безумного мага». Они упомянули что-то под названием ярмарка «Морские девы».

Область Т6 – кабинет режиссёра. Среди бумаг о работе театра есть письмо, касающееся дома Фенеруса Штормкасла. Адресованное некоему или некой «Дж», оно предупреждает, что: *«странные глаза устремлены на дом Фенеруса Штормкасла, и в небе над Торговым районом мелькают чёрные змеи. Посланцам, приближающимся к дому, следует быть очень осторожными, а лучше бы найти другое место. Оставляю на ваше усмотрение, следует ли предупредить самого Фенеруса. К».*

Примечание для Мастера. «Дж» – это Джарлаксл Бэнр, а «К» – Креббиг.

АВАНПОСТЫ КАССАЛАНТЕРОВ

СВЯТИЛИЩЕ АСМОДЕЯ

Северный район, улица Авин

Снаружи это выглядит как обычное жильё, однако дом превращён в святилище Асмодея. Кассалантеры обнаружили древнюю адскую кисту (см. область 8) под зданием, купили дом и поселили там членов культа.

Область 1. Круг призыва.

На полу нарисованы дьявольские символы, образующие круг призыва. Используя силу адской кисты, круг можно использовать для вызова двух бесов раз в девять дней.

Область 2. Стикси́йское святилище.

По всей поверхности колонн изображены сплетающиеся тела дьяволов и демонов – то, как художник представляет себе жестокость войны Крови. Из стены выступает небольшая купель из красновато-серого

камня. Её чаша наполовину наполнена сероватой водой, заколдованной, чтобы действовать, как вода реки Стикса. Те, кто её пьёт, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 14 или теряют все свои воспоминания на 8 часов. Культисты считают это испытанием своей веры и религиозным таинством. На стене над купелью кровью нарисован символ Асмодея.

Область 3. Дьявольские статуи.

Две большие статуи, одна изображающая китона (дьявола цепей), а другая бебекиру (адскую кошку – монстр из AD&D, 3-ей и 3.5 редакций, прим. переводчика), стоят лицом друг к другу.

Область 4. Жилое помещение.

Кажется, что огромные, извивающиеся щупальца, ползут из магического круга, нарисованного у дальней стены этой комнаты, но это просто статуя, получившая подобие жизни от заклинания Оживление вещей (50 хитов, КД 10, + 6 к атаке, 2к20 + 2 урона, СИЛ 14, ЛВК 10). Щупальца прикреплены к полу и атакуют цель в радиусе 10 футов от себя только по команде одного из культистов. Иначе они просто извиваются.

У стены стоят две койки. Посередине комнаты – длинный стол на козлах со скамьями вдоль длинных сторон.

Под койкой лежит «Книга поклонения Арна». Этот том со стилизованной козлиной головой, нарисованной кровью на коричневой обложке, содержит ряд «высоких молитв» Асмодею и описание ряда обычных дьявольских обрядов поклонения ему. На внутренней стороне обложки мелким почерком написано: «Эта книга принадлежит Арну Зальрондару, владельцу ветряной мельницы в Фонарном переулке».

Область 5. Дьявольское желе.

В трёх больших деревянных бочонках содержится странное, янтарного цвета желе, действующее, если его растереть по телу, как зелье Силы холмового великана (шесть доз в каждом бочонке).

Область 6. Зеркало Исчадия.

Большое зеркало в обсидиановой раме, покрытой дьявольскими символами, стоит у дальней стены. Любого, кто видит в нём свое отражение, окружает пурпурное пламя, наносящее 1кб урона за раунд всем существам, кроме исчадий, которым оно исцеляет 1кб урона за раунд.

Символ дворянского рода. На обратной стороне зеркала вырезана маленькая руна. Проверка Интеллекта (истории) со Сл. 13 показывает, что это символ одной из дворянских семей Глубоководья. Использование таких символов было раньше обычной практикой, но не используется уже больше века. Проверка со Сл. 16 идентифицирует эту специфическую руна как указание на принадлежность зеркала семейству Кассалантеров.

Зона 7. Коридор Девяти Адов.

Оштукатуренные стены этого длинного коридора полностью покрыты фресками, изображающими Девять Адов: унылые пустоши Авернуса, зловещие зелёные небеса Диса, бесконечные гнилые болота Минаураса, долины с реками магмы Флегетоса, замёрзшее море Стигии, циклопический базальт Малболга, бесконечные лабиринты руин Маадомини, зубцы ледников Кании. В дальнем конце, над аркой, под которой ведёт вниз лестница, изображена Малшим, адская цитадель в Нессе, девятым круте ада.

Зона 8. Адская полость.

Нижний уровень святилища явно намного старше, чем дом над ним. Стены когда-то были покрыты ныне стёртыми до неузнаваемости барельефами.

В конце тесного коридора, в нише, между каменных выступов, выходящих из стен, парит в воздухе

светящийся шар цвета адского пламени, размером с детскую колыбель.

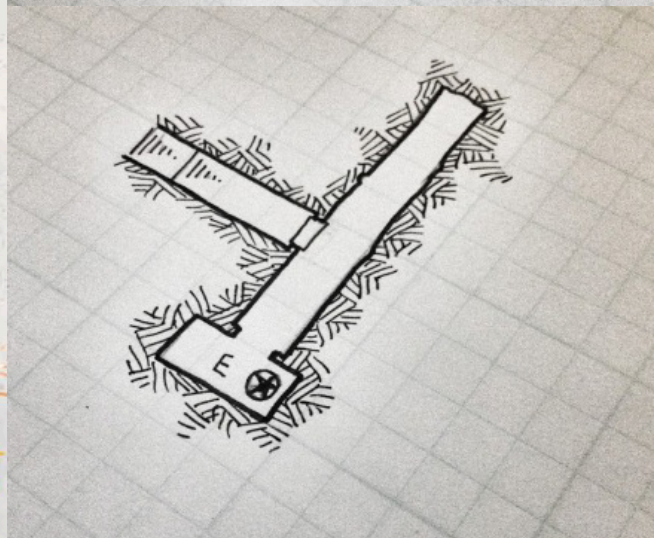
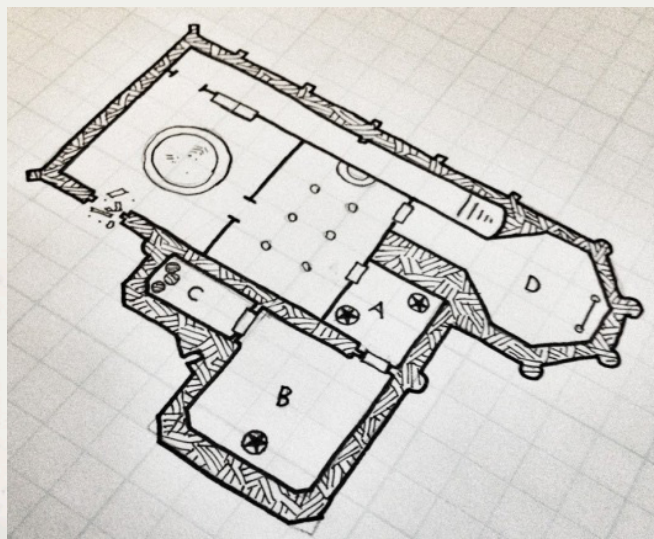
Те, кто осмелится наклониться нему, обнаружат, что на расстоянии нескольких дюймов становится видно, словно через сильно искажающую линзу, пылающий огнём ад. Адская полость – это след прокола ада на материальный план. Нет никакого способа пройти через него, но, тем не менее, полость является проявлением ада на Земле и может быть использована в качестве фокусировки для ряда дьявольских ритуалов.

Успешный допрос кульгистов покажет, что ритуалы проводятся под виллой Кассалантер. Фанатики сообщают, что их контакт там — Виллифорт Кровель (что может заставить персонажей поверить, что Кассалантеры не знают о том, что происходит в их собственном доме). Ученик волшебника знает больше и его можно заставить выдать это.

Инструкции от лорда Кассалантера. У ученика волшебника есть записка от лорда Кассалантера, в которой говорится, что следующая пара бесов, вышедших из круга призыва, должна быть отправлена

Святилище Асмодея

Персонажи	Область	Характеристики
1 фанатик культа 2 беса	1	Бестиарий стр. 142, Бестиарий стр. 348
1 ученик волшебника 2 беса	2	ДК стр. 216, Бестиарий стр. 142
2 фанатика культа	4	Бестиарий стр. 348



Святилище Асмодея

для наблюдения за ярмаркой «Морских дев», которая, по его мнению, приобрела особое значение в свете недавно попавших к нему разведанных. В записке можно упомянуть персонажей по имени, если именно они были источником этой информации. Иначе там стоит имя Виллифорта Кровелля. *«Явившись на виллу, бесы должны доложить мне о результатах».*

ПЕРЕБОРУДОВАННАЯ ВЕТРЯНАЯ МЕЛЬНИЦА

Южный район, Фонарный переулок Используйте описание её летней версии (см. Драконий куш, стр. 88)

Там живут Арн Зальрондар (законопослушно-злой мужчина, человек тетирец) и Сеффия Нейрайк (законопослушно-злая женщина, человек тетирка), фанатики культа.

Область В7. Охраняемая квартира. Под кроватью можно найти записку. Она гласит: *«Встреча 17-го часа в святилище на улице Авин».*

Область В8. Комната для проведения ритуалов. На полу кровью нарисована пентаграмма. В её углах — пять чёрных лужиц воска, остатки стгоревших свечей, и вокруг множество надписей углем. У одной из стен стоит заваленный бумагами письменный стол.

- Ритуал. Проверка Интеллекта (магии) со Сл. 15. Ритуал, совершённый здесь, был слабым дьявольским гаданием, похожим на Знание легенд или Связь с иным миром. Но ещё больше это похоже на слабо заряженную спиритическую доску или подобный дешёвый трюк. Руны указывают на то, что с его помощью пытались найти что-то, связанное с «Неверембером», «сокровищем Глубоководья», «Голорром» и «тем, что было потеряно в водах Леты» (хотя последнее, видимо, имеет значение, скорее, символическое, чем буквальное).

- Письменный стол. На груде разных бумаг лежит карта Глубоководья. Странные линии, начерченные кровью, пересекают её во всех направлениях, но одно место в Городе Мёртвых не попадает в сетку и обведено чёрным углем. Сопроводительная надпись гласит: «гробницы Брандатов».

Примечание для Мастера. Этот ритуал, выполненный Сеффией, определил склепы Брандатов как тайник, где спрятано одно из очей. Однако, на самом деле, это сработало только потому, что под криптой спрятано само хранилище (что делает его гораздо более мощным местом для слов-якорей ритуала), хотя Сеффия этого и не поняла.

Аванпосты Занатара

Дом Терассе

Замковый район, переулок Эльсамбула

Этот обычный скромный дом в Замковом районе на самом деле принадлежит Занатару. Его занимает занатарский оперативник Келн Тригос, священник (жрец), тифлинг (*Бестиарий стр. 348*). Келн иногда лечит раненых занатарцев, но важнее то, что дом является местом сбора для желающих посмотреть на гладиаторские бои. Те, кто хочет посетить это мероприятие в логове Занатара, должны пойти в одно из таких мест (одни идут через канализацию к 31, другие следуют по маршруту, описанному ниже), чтобы оттуда их группу провели на игры и обратно.

Область 1. Входная дверь. Чтобы войти, нужно определённым образом постучать и сказать пароль. Их два. Один для лечения: «Я слышал, красная рука была горячей», другая для гладиаторских боёв: «Сегодня вечером позорная звезда сияет ярко».

Область 2. Столовая. Те, кто хотят посмотреть гладиаторские бои, собираются в этой комнате побол-

тать и полакомиться деликатесами (жареная панцирница с редкими специями Шу Луан, карпаччо из роте и головка сыра из молока варгулий).

Область 3. Кухня. Пол здесь покрыт большим ковром из красноватой чешуи. Его можно откинуть, чтобы открыть люк с узкой лестницей, ведущей вниз к подземному доку. Тем, кто направляется на гладиаторские игры, завяжут глаза и сведут по лестнице. Поязки не снимут, пока лодка не прибудет в другой тайный док, в пещерах возле Порта Черепа. Оттуда ведёт проход, пересекающийся с другим, ведущим из области 34 логова Занатара в «Кишки и подвязки» в Порте Черепа (Скалпорте).

Область 4. Кладовая. Кладовая и лечебные принадлежности Тригоса.

Область 5. Верхняя лестничная площадка. Древний гобелен на стене изображает сильно стилизованного бехолдера и несколько фигур различных гуманоидных рас, смиренно склонившихся перед ним.

Отчёты о травмах. В регистрационный журнал, висящий на стене, записаны те, кто здесь лечился. Перечисленные имена — явные псевдонимы, сохраняющие анонимность тех, кто здесь побывал. В одной из недавних записей отмечается, что специфическое ранение от стрелы было результатом «неосторожного наблюдения за ветряной мельницей в Фонарном переулке».

Примечание для Мастера. Это про переоборудованную ветряную мельницу, аванпост Кассалантеров.

Области 6-7. Апартаменты хозяина дома. Это спальня Тригоса, где стоит платяной шкаф.

Письменный стол. У Тригоса много дорогих канцелярских и письменных принадлежностей для ведения корреспонденции, а ещё есть горшок для сжигания, в котором он, очевидно, эту корреспонденцию уничтожает. Одно из последних сообщений, на которое он ещё не успел ответить — инструкции насчёт гладиаторского оружия: «Груз специального оружия, кото-

рый запросил З., будет отправлен на Туманный Берег Гринде Гарлот. Проследите, чтобы его упаковали и отправили вместе со следующей группой зрителей. Амерго».

Примечание для Мастера. Если это оружие обнаружится, это будут странные, устрашающе выглядящие экземпляры. Многие привезены из далёких стран и предназначены для гладиаторских боёв.

Области 8-10. Комнаты для больных. Эти спальни используются занатарскими агентами, которые летачет у Тригоса.

Записка больного. На прикроватном столике лежит записка: «Кондитеры сфер. Восемь маленьких глаз. Как бы вы хотели их расположить? Вокруг пирога-глаза».

ГРИНДА ГАРЛОТ

Используйте основное описание Туманного Берега (см. ДК, стр. 65), игнорируя все сезонные варианты

Гринда состоит в союзе с Занатаром, работая, в основном, в качестве оружейника для чёрного рынка. Занатарские агенты могут прийти к ней и получить высококачественное оружие. Гринда также сдаёт оружие своего изготовления (оружие Занатара) внаём третьим лицам.

Область Д2.

В сундучке Гринды:

- 500 драконов (зм)
- Распоряжение насчёт гладиаторского оружия: «Занатар хочет, чтобы полный комплект вооружения был доставлен в дом исцеления Терассе в переулке Эльсамбула не позднее, чем через два дня, чтобы его можно было отправить в штаб-квартиру со следующими зрителями. Не опоздайте! Ему не терпится увидеть какое-нибудь экзотическое потрошение. Амерго».

Область Д3. У Гринды имеется широкий ассортимент обычного оружия и доспехов (включая несколько однозарядных пистолей). В любой момент времени у неё также есть 1к4 магических оружия и доспехов (бросок по таблице F, РМ стр. 146) и 1к4 разных магических предметов (бросок по таблице A или B, РМ стр. 145).

КАНАЛИЗАЦИОННОЕ УБЕЖИЩЕ ЗАНАТАРА

Используйте осеннюю версию погребального комплекса (см. Драконий куш, стр. 86).

Гильдия Занатара имеет несколько убежищ в канализации по всему Глубоководью. Их подготавливают дуэргары под руководством Коргструда Уксгульма.

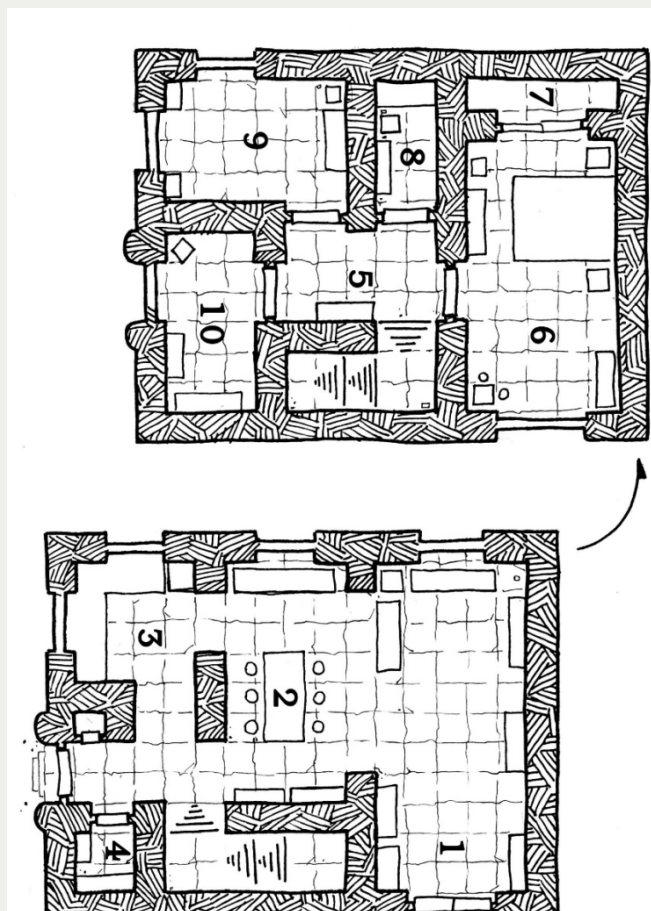
Кондитеры сфер (Южный район, в канализационное убежище можно попасть из подвала (область О1) «Кондитеров сфер», магазина, специализирующегося на сладостях, похожих на глаза (маленькие пирожные, конфеты, глазурь, засахаренные орехи).

Пароль. Тех, кто просит «восемь маленьких глаз», спрашивают: «как бы вы хотели их расположить?» Они должны ответить: «вокруг пирога-глаза». Тогда их провозжат до лестницы в подвал.

Область О7. Механический бехолдер. Посреди остальных вещей в этой комнате валяется это послание о доставке механического бехолдера: «З. возмущен тем, что вы, неуклюжие, некомпетентные, не смогли сыграть его пьесу «Триумф» на балу Корабелов! Если её не увидят на пиршествах Лейрун, он вырвет ваши кишки и пустит их на подвязки! Проследите, чтобы это доставили в дом исцеления Терассе на улице Эльсамбула к девятому тарсака, иначе заплатите своими головами! Амерго».

Область О8. Уберите лестницу наверх.

Область О9Б. Комната Коргструда. Сундук в но-



ДОМ ТЕРРАСЕ



гах его кровати — мимик. В тайнике под кроватью (Сл. 13, чтобы найти) хранится 500 драконов (зм) и переписка с Нар'лем Зебриндасом.

Переписка с Нар'лем Зебриндасом. *«Коргстрод, очень важно, чтобы это держалось в строжайшей тайне. Только ты, я и З. знаем о порохе. Его нужно принести на лестницу Очей в ночь на первое, ровно в одиннадцать. Задействуй расходные мускулы. Я отмечу канализационные туннели к западу от вашего убежища красным глазом, чтобы направить их. Нар'ль Зебриндас».*

Примечание для Мастера. Знаки гильдии, поставленные Нар'лем, ведут в область 31 логова Занатара (секретный вход). См. «Часть 5Б. Поиски Флуна» для получения рекомендаций как следовать по знакам гильдии. Так как они старые, эти знаки требуют проверки со Сл. 15, а последний перед логовом — проверки со Сл. 17, потому что Нар'ль специально пытался уничтожить символы, ближайшие к логову Занатара. Если персонажи трижды терпят неудачу и ни разу не преуспеют, это означает, что знаки невозможно рассмотреть, и след потерян.

Аванпосты Жентарима

Допросный дом Жентарима

Торговый район, переулок Бриндала

Аварин Виндриквер (законопослушно-злая, женщина, илусканка, человек, шпион) и Зорбог Джаркот (нейтрально-злой, мужчина, тирами, человек, головорез) используют этот дом и как укрытие, и как место для проведения допросов.

- Используйте карту дома П1 на стр. 62 Драконьего куша.

Передняя комната. Здесь живут Аварин и Зорбог. Три чёрные летающие змеи, используемые жентами для доставки сообщений, гнездятся в углу, под потолком.

- Аварин носит амулет-пропуск в башню Колатов (см. Часть 4).

- Когда персонажи исследуют дом, прилетает летающая змея с приказом для Зорбога. Подписанный «Маншун», он гласит: «Собери стандартную группу и похити Фенеруса Штормкасла, который живет в Писчем переулке, поделника тех новичков, что вмешались в большую игру. Выбей из него всё, что он знает о них».

Задняя комната. Здесь стоит дыба, ещё несколько орудий пыток, и в углу на полу нарисован ма-

гический круг. Сейчас к дыбе привязан Отт Стилтотз (Стальнопальций), щитовой дварф с кожаным обручем на голове, к которому пришиты поделные глазные стебельки, как у бехолдера. Он — занатарский агент, схваченный Жентаримом.

Спасение Отта.

Отт: «Они всё спрашивали меня, где Занатар держит око, а я даже не знаю, что это такое!»

Отт: «Я знал, что Занатар пришлет кого-нибудь спасти меня... Вы не от Занатара? Ну, спасибо, что спасли! Нам бы побольше таких молодцов вроде вас, чтобы управиться с этими грязными жентовскими ублюдками. Если хотите присоединиться к нам, я вас отведу в штаб-квартиру (на блатхату)».

- Возможно, для того, чтобы он отвёл их в логово, персонажи убедят его, что они агенты Занатара. Отта долго пытали, поэтому он может от радости, что освобождён, и не заметить обман.

Жёлтый шпиль

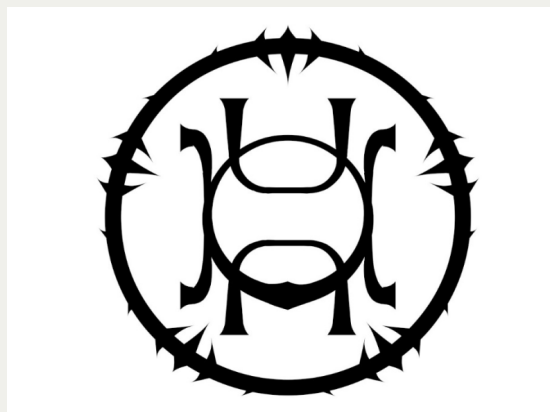
Замковый район. Используйте зимнюю версию старой башни (см. ДК, стр. 79)

Её занимает Агат Серсент (законопослушно-злая, женщина, муланка, священник), жрица Бэйна и союзница Маншуна, и четверо прислужников.

- Серсент дружна с Агорном Фуко (см. Часть 3В. Группы реагирования), и он как раз сейчас у неё в гостях.
- Примечание для Мастера. Постоянный круг телепортации в Жёлтом Шпиле — один из способов попасть в логово Маншуна.
- Примечание для Мастера. Если Гролхунды всё ещё участвуют в большой игре, один из их агентов, Хирада, может следить за Жёлтым Шпилем из маленькой квартиры на другой стороне улицы (см. послание из Замкового района в области Г12 виллы Гролхунд). В качестве альтернативы, по совету Хирады, Гролхунды могут организовать налёт на Жёлтый Шпиль, добраться до телепорта и попытаться найти второе око.

Область О2 — на земле. В сторонке валяется небрежно смятая записка: «Серсент, к тому, что ты творишь, я не испытываю ничего, кроме презрения. Не знаю, какие гнусные обряды ты собираешься совершить, но более традиционные процедуры в доме на улице Бриндула наверняка выжали бы из этого газетчика всё, что тот знает. Тем не менее, слово Маншуна — закон, поэтому вот тебе Шань Чинь. Подавись! Аварин».

Использование аванпостов фракций



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВАНПОСТОВ КАССАЛАНТЕРОВ

- Если персонажи захотят найти фракцию во время расследования дела о камне Голорра, сначала направьте их на её аванпосты.
- В некоторых случаях на аванпостах можно будет узнать, где искать труднодоступные логова злодеев. Например, круг телепортации в Жёлтом Шпиле или группы зрителей, отправляющиеся на гладиаторские бои из дома Террасе.
- Персонажей приглашают на встречу с представителем фракции. Это особенно характерно для театра Джарлаксла.
- Злодеи похитили друга или союзника персонажей. Его держат на одном из аванпостов, и персонажи должны либо ворваться и спасти его, либо прийти и заплатить выкуп.
- Операции злодеев против персонажей или других фракций, в основном, будут проходить за пределами аванпостов, давая персонажам возможность выследить их и снова возвращаться. Например, нападение Занатара на корабль Джарлаксла может быть совершено на корабле Гринды Гарлот, возможно, даже с помощью аппарата Квалиша.

Если персонажи согласятся помочь Кассалантерам, то те, конечно, захотят держать их подальше от остальных своих операций - слишком велик риск выдать себя и потерять их поддержку. В этой версии приключения персонажи могут использовать подсказки других фракций насчёт дел Кассалантеров и выяснить, что что-то не так, но шансы на это не велики.

Пусть Кассалантерам это сойдет с рук. Просто ничего не делайте. Чтобы получить то, что им нужно, Кассалантерам ничего не надо делать, ведь на них работают персонажи. И дьяволопоклонники достаточно умны, чтобы так и поступить.

Дайте персонажам хорошую возможность разобратся в этом. Арфисты или подобная им организация сообщают персонажам, что они обнаружили доказательства деятельности дьяволопоклонников на территории Северного округа, и посылают персонажей обследовать святилище Асмодея.

3Б. ГРУППЫ РЕАГИРОВАНИЯ ГРУППЫ РЕАГИРОВАНИЯ БРЕГАН Д'ЭРТ

Все группы реагирования Бреган Д'эрт сформированы по общей схеме:

- **4-8 дроу** (*Бестиарий стр. 305*)
- **1-2 дроу-стрелка** (*ДК стр. 201*)
- Один из дроу-стрелков, вероятно, является одним из **лейтенантов** Джарлаксла (*ДК стр. 200-201*): Фельрект Лафин/Креббиг Маск'иль'ир/Солун Зебриндас

Позже в кампании для кульминационной битвы вы можете собрать группу, где будут все выжившие лейтенанты.

Обратите внимание, что Фельрект также возглавляет группу Бреган Д'Эрт на вилле Гролхунд (*см. Часть 2*).

У всех лейтенантов есть каюты на кораблях Джарлаксла.

ФЕЛЬРЕКТ ЛАФИН

Рекомендация – записка, написанная серебряными



чернилами на чёрной бумаге: «Что касается потребности в альтернативных источниках материальных средств, свяжись с Гриндой Гарлот с Туманного Берега. Будь осторожен и не раскрывай свою настоящую личность, так как она сотрудничает со злобным глазом. Джей».

КРЕББИГ МАСК'ИЛЬ'ИР

Запечатанное письмо Фенерусу Штормкаслу. Записка: «Фенерусу Штормкаслу из Перьевого переулка с благодарностью за службу». Написана серебряными чернилами на чёрной бумаге и подписана «Джей». Она прикреплена к бархатному мешочку с согней драконов (зм).

СОЛУН ЗЕБРИНДАС

У него с собой окровавленная афиша спектакля «Кровавая свадьба», состоявшегося несколько вечеров назад в театре «Семь масок». В пьесе, согласно афише, молодую женщину привозят в замок графа, где та влюбляется в его младшего брата, жреца. Её измена гнетёт ревнивого графа. Он убивает брата в день свадьбы и преследует невесту, которая в отчаянии бросается с крепостной стены. Граф проклят богами и превращён в существо Тьмы, осуждённое вечно жить в своём замке и питаться кровью.

Примечание для Мастера. Солун стал посещать спектакли в театре «Семь масок», а после выследить и убивать зрителей эльфов и полуэльфов.

ГРУППЫ РЕАГИРОВАНИЯ КАССАЛАНТЕРОВ

Если персонажи согласились помочь Кассалантерам, те, в целом, будут действовать довольно пассивно, ведь теперь действовать - работа персонажей. Однако, если попросить о помощи, Кассалантеры могут отправить Сеффию Нэйлрайк и её группу либо для сбора и доставки разведанных, либо чтобы сразиться на их стороне.

Если персонажи откажутся помогать Кассалантерам, то сценарий изменится:

- Бесы, вызванные в святилище Асмодея, будут стараться всё время следить за персонажами, держа Кассалантеров в курсе того, что те делают и над чем работают.
- Добавьте группу Сеффии к сцене кражи ока у Занатара. Она будет стремиться сделать то же.
- Виллифорт Кровелль попытается убить Джарлаксла. Он потерпит неудачу, а через несколько дней будет направлен с той же целью против персонажей. Это может побудить Джарлаксла предложить персонажам союз против Кассалантеров.

СЭФФИЯ НЭЙЛРАЙК

Сэффия верна культуре. Она живёт на переоборудованной мельнице вместе с Арном Зальрондаром.

- **Сэффия Нэйлрайк** (фанатик культа, Бестиарий, стр. 348)
- **2 шпиона** (Бестиарий, стр. 349)
- **1 ветеран** (Бестиарий, стр. 342)
- **1 невидимый бес** (Бестиарий, стр. 142)

Письмо Сэффии. У неё с собой письмо от лорда Кассалантера: «Сэффия, леди Амалия и я очень довольны результатами твоего ритуала, которые свидетельствуют о твоей истинной вере в силу нашего учителя. На тебе явно его благословение. В соответствии с твоим прозрением, мы, действительно, нашли третье око Неверембера в склепе леди Брандат. Спасибо за всё, что ты сделала. Лорд Виктор».

Примечание для Мастера. Это письмо очень ценно для Сэффии, и она всегда держит его при себе. Если его отнять, она станет горько и яростно кричать.

ВИЛИЛФОРТ КРОВЕЛЛЬ

Он выглядит, как пожилой тифлинг, камердинер Кассалантеров. На самом деле, он допельгангер и их самый надёжный лейтенант. Виллифорт может подбросить к персонажам, замаскировавшись под друга или союзника, чтобы вызнать у них информацию.



Или может попытаться, замаскировавшись под одного из них, сделать что-то, что разозлит влиятельных людей. А когда Кассалантерам нужно окончательно решить проблему, Кровель – тот, кого они пошлют во главе группы демонических исполнителей.

- Виллифорт Кровель (допельгангер, стр. 96)
- Бородатый дьявол (Бестиарий, стр. 142) или 2 фанатика культа (Бестиарий, стр. 348)
- 3 культиста (Бестиарий, стр. 344)

ГРУППЫ РЕАГИРОВАНИЯ ЗАНАТАРА

ГОРАТ

Лидер небольшой группы дуэргаров. Его группа направляется к тем, кому нужно преподать урок.

- **4 дуэргара** (Бестиарий, стр. 137)

КОРГСТРОД УКСГУЛЬМ

Если Горат будет убит, то Коргстрода направят из убежища Занатара в канализации (см. «Аванпосты»), чтобы усилить натиск:

- **Коргстрод Уксгульм** (дуэргар, Бестиарий, стр. 137)
- **3 дуэргара**
- **Зритель** (ДК, стр. 202)
- **Полуогр** (Бестиарий, стр. 221)

Примечание относительно «Кондитеров сфер». У полуогра с собой записка: «Кондитеры сфер». Пароль: «Восемь маленьких глаз». Отзыв: «Вокруг пирога-глаза».

НОСКА УР'ГРЕЙ.

Носка – щитовой гном, еще один силовик Занатара.

- **Носка Ур'грей** (ДК, стр. 208)
- **6 медвежатников** (Бестиарий, стр. 33)
- **Зритель** (ДК, стр. 202)

Приказ от Н'арля Зебриндаса. У первой или второй группы реагирования Занатара, с которой сталкиваются персонажи, должно быть приказ от Н'арля Зебриндаса, содержащий инструкции о получении «надлежащего снаряжения» у Гринды Гарлот. Если

это вторая группа реагирования, можно указать, что «эти грязные выскочки уже убрали [вставить подходящее имя], поэтому вам понадобится что-то ещё, чтобы справиться с ними».

У этой группы есть зелье исцеления, улучшенное зелье исцеления и оружие +1. Это они получили от Гринды.

ГРУППЫ РЕАГИРОВАНИЯ ЖЕНТАРИМА

Группы реагирования Мэншуна состоят из:

- **1 лейтенант** (Веветт, Урстул или Эйгорн)
- **3-4 головореза** (Бестиарий, стр. 343)

Все лейтенанты Мэншуна имеют при себе амулеты-пропуска в башни Колатов (см. Часть 4), но попытаются уничтожить их, если возникнет угроза потерять артефакты (кроме Эйгорна, бесполезного идиота, который попытается обменять пропуск на свою жизнь). Выходя из башен Колатов, свои телепортационные кольца они оставляют у Сидры Ромир. Если они будут убиты персонажами, Сидра отдаст кольца Кейве, см. Часть 4Д.

В допросный дом. Любая группа реагирования Жентарима, посланная атаковать персонажей, будет проинструктирована захватить их и доставить в допросный дом. Если их самих допросят, они смогут указать персонажам дом в переулке Бриндала в Торговом районе.

ВЕВЕТТ БЛЭКВОТЕР

Когда она была маленькой, мать жестоко обращалась с ней. Когда ей исполнилось двенадцать, явился агент Жентарима, вложил ей в руку клинок и спросил, не хочет ли она взять под контроль свою жизнь. Она так и сделала. И с тех пор она в Чёрной Сети.

Прошлое Веветт проявляется в особой жестокости и безжалостности, но внешне она очаровательна и весела. У нее огненно-рыжие волосы с двумя блестящими платиновыми прядями, которые, по её желанию, могут светиться в темноте.

Статистика: хаотически-злая, женщина, тетирка, человек, рубака (ДК, стр. 215).

XANATHAR GANG

РАНН



Записи: у Веветт есть визитная карточка Сеффии Нейрайк. Там указан адрес: «мельница на улице Фонарной улице».

Примечание для Мастера. Сеффия предложила Веветт создать особую линию связи между Кассалантерами и Маншуном, но её предложение было отвергнуто. После неудачного опыта общения с Занатаром женты заподозрили здесь ловушку.

Эйгорн Фуоко

Эйгорн произвел на Маншуна такое хорошее впечатление, что быстро поднялся по служебной лестнице, но в остальном его жизнь полна разочарований. Он не достиг славы, которой жаждал, и не заработал богатства, на которое, как он считал, имел право. Он принял кредо Жентарима о том, что власть достаётся тем, кто её заслуживает и верил в это так сильно, что убил собственную мать, чтобы «избежать» её бедности. Чёрная Сеть стала для него новой семьёй.

Эйгорн — трус. Обычно он посылает головорезов атаковать персонажей, пока сам остаётся на безопасном расстоянии. Если его людей убьют, он как можно быстрее сбежит, чтобы спасти свою никчёмную шкуру. Как отмечалось выше, он предложит свой пропуск-амулет в башни Колатов в обмен на то, чтобы ему сохранили жизнь.

Эйгорн дружит с Агат Серсент (см. «Жёлтый Шпиль» в Главе ЗБ. Аванпосты фракций), но с радостью продаст и её, рассказав про круг телепортации в Жёлтом Шпиле.

Статистика: нейтрально-злой, мужчина, тёрами, бард (ДК, стр. 194)

Записи: у Эйгорна с собой отчёт: «Снаряжение Коргстрода Уксгульма хранится в «Кондитерах сфер» на Рассветном проспекте недалеко от площади Караванов. Не знаю, как они все помещаются в задней комнате, но нет никаких сомнений в том, что дуэргары Занатара регулярно входят и выходят оттуда».

Урстул Флоксин

Урстул — человек бандит, который руководит как попыткой Жентарима схватить Далахара (и становится жертвой взрыва), так и операцией на вилле Гролхунд. Если в последнем случае он выживет, то позже сможет возглавить группу реагирования.

Статистика и предыстория: ДК, стр. 216

Записи: у него с собой приказ: «Все пленные, взятые у других участников большой игры, должны быть доставлены Аварину в переулок Бриндала. Приказ Жентарима».

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Веветт Блэквотер и Эйгорн Фуоко должны быть в Приложении Б к «Драконьему кушу». Однако, насколько я могу судить, их там нет, поэтому здесь я дал о них более подробную информацию.

Обратите внимание, что группы реагирования Жентарима, как правило, слабее, чем группы реагирования других фракций. Это, вероятно, означает, что женты не будут восприниматься персонажами достаточно серьёзно, зато это хороший выбор, чтобы ударить по уже ослабленным персонажам.

Также посмотрите опцию «Тайный симулякр» на странице 162 «Драконьего куша» для другого варианта реагирования Жентарима.

ЗВ. ГРУППЫ РЕАГИРОВАНИЯ ДРУГИХ ФРАКЦИЙ

Группа реагирования Гролхундов

В зависимости от того, как закончится Часть 2. «Вилла Гролхунд», Гролхунды могут продолжить участвовать в большой игре. Они будут знать, что единственный способ восстановить своё положение — это завладеть артефактами Голорра, и, вероятно, посчитают любой артефакт(ы), принадлежащий персонажам, как наиболее доступный. Но, вероятно, постараются получить его не в открытом бою.

Если им каким-то образом удалось сохранить камень, они могут быть ободрены своим успехом и более активно искать очи. Однако вероятней, что они, в конце концов, поймут, что проигрывают, и используют любой артефакт Голорра, который им удалось получить, в качестве залога для создания союза с другим участником большой игры. Любая из четырёх основных фракций может сделать им выгодное предложение, но Гролхунды могут просто решить минимизировать свои потери и обратиться к явному лорду. Тогда они не получат деньги, но, если будут действовать толково, получат хороший политический капитал за счёт «серьёзной помощи государству».

Их группа реагирования состоит всего лишь из:

- **Храббоз**, телохранитель леди Ялы (ДК, стр. 219)
- **Шпион** (Бестиарий, стр. 349)
- **Мастер боевых искусств** (ДК, стр. 205)

Примечание для Мастера. Помните, что у Гролхундов есть агенты в доме Ренейра Неверембера. Если персонажи держат того в курсе своей деятельности, эти агенты становятся для них потенциальным источником информации

Группа реагирования Явного лорда

В распоряжении Лейраль Сильверхенд (Среброрукой) весь государственный аппарат Глубоководья. Если ей что-то нужно от персонажей, это распоряжение будет выполнено группой дозорных:

- **1 ветеран** (Бестиарий стр. 342)
- **4 стражника** (в Бестиарии — страж, стр. 348)
- Возможно, в сопровождении **ученика волшебника** (ДК, стр. 216)

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Первоначальная группа, посланная открытым лордом, предназначена для среднего столкновения с персонажами. Это означает, что они могут легко победить её в бою или так же легко убежать. Это сделано намеренно, ибо как только они так сделают, то дни их сочтены, ведь открытый лорд может мобилизовать невероятное количество ресурсов.

Это также означает, что городская стража может легко противостоять группам реагирования из других фракций без тривиальных боевых столкновений.

Группы реагирования Незримых

Если вы используете Незримых (см. Часть 1Б), они, скорее всего, обнаружат своё присутствие через группы проактивного реагирования. Что-то вроде «В игру вступил невидимый игрок!».

Иллюзионисты

Айла и Даллия Ильмагги — сёстры-близнецы, а также иллюзионисты. Используя свои навыки, они созда-

ют определённый сценический образ, и вы можете добавить их в театр «Семь масок», чтобы внедрить Незримых в операции Джарлаксла. Один из их любимых трюков, если за ними гонятся – одной из сестёр создать иллюзию другой, а самим сбежать с добычей.

- **Айла и Даллия** (иллюзионисты, «Невидимое Глубоководье», стр. 29)
- **Келсо Фиддвик** (вервольф, который маскируется под беспризорника, Бестиарий стр. 189)
- **2 головореза** (Бестиарий стр. 343)

УДАРНАЯ ГРУППА

Как подробно описано на стр. 4 книги «Невидимое Глубоководье», это команда, которая может быть использована для достижения любых целей:

- **Доппельгангер** (Бестиарий стр. 96)
- **01-50: 2 шпиона** (Бестиарий стр. 349)
- **51-75: 2 головореза** (Бестиарий стр. 343)
- **76-00: второй допельгангер**

ГАЛЛО И ФЕРРА

Мужчина и женщина, легконогие **полурослики-веркрысы**, которые часто маскируются под нищих детей, чтобы следить за кем-то или чем-то (см. «Невидимое Глубоководье», стр. 14). Они могут появиться почти везде, и персонажи не поймут, что что-то не так, пока не увидят их во второй или третий раз.

Примечание для Мастера. Келсо Фиддвик, является частью группы, которую Эммек Фрюн использует, чтобы помешать персонажам открыть таверну (см. ДК, стр. 42), и входит в ту же стаю, что и Галло и Феррой.

СВОБОДНЫЕ ХУДОЖНИКИ

Как говорилось в части 1Б, «Доппельгангеры Бонни» и Черная Гадюка должны использоваться в качестве активных элементов.

ДОПДЕЛЬГАНГЕРЫ БОННИ

ДК, стр. 20. Они также появляются во фракционных миссиях на стр. 27 и 35.

- **5 допельгангеров** (Бестиарий, стр. 96)

ЧЁРНАЯ ГАДЮКА

см. ДК, стр. 219. Появляется также во фракционных миссиях на стр. 39 и стр. 40.

ТРИ СОРВАНЦА

- **Нэт** — долговязая глухая девочка иллусканка десяти лет, с деревянным мечом. Заводила в компании, общается на языке жестов, который сама изобрела для себя и своих друзей.
- **Дженкс** — полный девятилетний мальчик тёррами в плаще, с игрушечной волшебной палочкой и набивным совомедом-«фамильяром». Робок с незнакомцами, но становится храбр, когда дело касается помощи друзьям.
- **Сквиддан** — худенький девятилетний мальчик тифлинг с луком и колчаном игрушечных стрел. Он редко думает прежде, чем что-то сказать или сделать.

Бесятся рядом. То ли фехтуют, то ли играют в салки с игрушечными мечами.

Сказка о Черепе Тролля. Утверждают, что в особняке часто появляется призрачный череп тролля.

Варианты следующих действий:

- Отправьте их с персонажами, пусть вообразят себя искателями приключений, идеализируя и подра-

жая настоящим.

- Пусть вмешиваются в ход фракционных миссий (если только персонажи их не обидят).
- Сделайте их ценным источником информации. Пусть появляются на улицах в хорошо им знакомом районе вокруг виллы Гролхунд. Нэт может знать Эйгорна, так как выросла недалеко от места, где он жил (знает, что он убил свою мать) и т. д.
- Пусть они подслушивают разговоры персонажей и добровольно помогают.

Если вы довольствуетесь тем, что эти дети просто дружелюбные, хулиганистые второстепенные персонажи, этого более чем достаточно. Они будут очаровательной и прекрасной частью вашей кампании.

Но если вы готовы спустить краски, есть **несколько дополнительных вариантов:**

- Если плохие парни ищут кого-то, чтобы похитить и тем самым получить рычаги влияния на персонажей, один или несколько сорванцов станут отличной мишенью. Идти спасать их и обнаружить, что они уже вырвались из своей темницы и причиняют огромную головную боль плохим парням, скрываясь возле аванпоста или логова, где их держали, даёт отличные возможности для комедии.
- Как я буду говорить в Части 5, думаю, что необходимо сильнее мотивировать персонажей на расследование взрыва огненного шара, убивающего Далахара, чем просто «это случилось рядом, это явная зацепка приключения, так что вперед». Один из способов — убить заодно кого-то, кто дорог персонажам. Если это будет приемлемо для вашей партии, я гарантирую, что убийство одного из сорванцов после того, как персонажи подружатся с ними, отправит героев на тропу войны, независимо от того, сколько городских чиновников скажут им не вмешиваться.





Часть 4. ОЧИ КАМНЯ

Скрыв расположение хранилища с помощью камня Голорра, лорд Неверембер решил ещё больше обезопасить себя, ослепив камень. Он удалил из него три ока и лишил артефакт способности видеть и делиться своими секретами. Затем он спрятал очи в разных местах.

Чтобы обнаружить местонахождение хранилища, нужно просто вставить очи обратно в камень. Как описано в Части 1, они сейчас находятся у Кассалантеров, Маншуна и Занатара. Каждое из очей хранится в соответствующем логове, и, если персонажи хотят восстановить камень Голорра, обнаружить местоположение хранилища и закончить большую игру, им придется проникнуть в эти логова.

Эта часть нашего ремикса реструктурирует четыре логова злодеев таким образом, чтобы персонажи могли провести в них захватывающие и успешные ограбления. Здесь приводятся списки противников и схемы ограблений для каждого логова, а также, где это необходимо, незначительные дополнения и тому подобное.

Прежде чем мы начнём, давайте быстренько обсудим структуру сценария ограбления. Внешне она похожа на локацию для зачистки (обычно с дизайном «комната и ключ»), но важнейшее различие в том, что до начала операции персонажи должны знать план этой локации и некоторые (или все) защитные меры. В целом это похоже на структуру налёта, но с той разницей, что, перед налётом персонажи могут быстро узнать нужную информацию, просто понаблюдав за местом снаружи, а в ограблении выяснение этих элементов обычно требует дополнительных усилий во время подготовки.

Структура ограблений в значительной степени зависит от игроков, но если они раньше не совершали ничего похожего, Мастер может намекнуть, что есть возможности, которые обычно считаются нецелесообразными. Это особенно верно именно из-за сходства ограбления с зачисткой подземелий. Игроки могут предположить, что они должны действовать так же, как обычно действуют в подземельях.

В любом ограблении пять шагов.

Шаг 1. Оценка ситуации

Для «Драконьего куша» это означает определение того, где находятся очи (то есть логова злодеев). В Части 5 будут предоставлены списки информации со всеми подсказками, которые персонажи могут использовать, чтобы понять это.

Шаг 2. Сбор информации

Следующим шагом является сбор информации о цели. У персонажей должна быть возможность получить доступ к некоторым или ко всем чертежам логова и предпринятыми там защитным мерам. Здесь же может быть расписание событий в логове, предоставляющее одну или несколько возможностей для осуществления ограбления (либо дающее доступ к цели и/или обеспечение прикрытия для операции).

В описаниях ниже будут краткие заметки о том, в какой форме может проходить фаза сбора информации, но Мастер всегда должен оставаться открытым для альтернативного мышления игроков.

Примечание. Вам могут сильно помочь хорошие карты. Они, к сожалению, недоступны в печатном издании, и, по причинам авторского права, я не собираюсь их здесь публиковать. Но их можно взять

в Fantasy Grounds (pack for Dragon Heist), и думаю, в D&D Beyond они тоже есть.

Возможно, вы захотите подготовить:

- Полный план (т. е. вся карта для игроков).
- Версия с удалёнными секретными областями.
- Частичные версии, отражающие частичные

знания тех подручных злодеев, которые могут быть допрошены. Хотя, может быть, проще набросать их «на коленке» прямо во время игры.

Обратите внимание на отсутствие окон на всех этих картах. Разместите их сами или будьте готовы сказать игрокам, где они находятся.

Для Мастера важно помнить, что в сценарии ограблений ожидаемый результат — персонажи получают нужную информацию. Это не гарантировано: победа персонажей ожидаема в ДнД, но это не значит, что так происходит всегда. Мастера иногда могут слишком увлечься тем, чтобы придержать свои карты, и вам, возможно, придется напомнить себе, что с таким желанием надо бороться. 90% удовольствия в сценарии ограбления получается от того, что есть некая проблема и находится ее решение. Только около 10% — от сюрпризов во время операции (и они обычно естественным образом возникают по ходу игры).

ШАГ 3. НАБЛЮДЕНИЕ НА МЕСТЕ

После первоначального сбора информации в большинстве случаев у главных героев появляется возможность вести наблюдение на месте. Так можно получить информацию, которую они пропустили или не смогли собрать ранее, уточнить ту, которой они уже обладают, и/или обнаружить, что некоторые из сведений были неточными или устаревшими (и теперь у них есть новые проблемы, которые нужно решать).

Проще всего сделать так, чтобы можно было легко получить поэтажные планы объекта, но, если не понаблюдать на месте — лишь ограниченную информацию о действующих мерах безопасности.

Для каждого логова будет детализирована, по крайней мере, одна возможность наблюдения, которой могут воспользоваться персонажи.

ШАГ 4. ПОДГОТОВКА

Возможно, партии придётся одновременно вести слежку и готовиться к операции. Подготовка часто принимает форму изменения информации, полученной персонажами: создание новых входов, ослепление камер безопасности, выведение из строя охранников и т. д. Также она может включать в себя создание индивидуального снаряжения и необходимых ресурсов (или просто покупку необходимых материалов).

ШАГ 5. ОПЕРАЦИЯ

Наконец, сама операция. Персонажи пытаются выполнить свой план.

При проведении операции может быть один или несколько заранее запланированных сюжетных поворотов — неожиданные обстоятельства, не учтённые персонажами. Часто они логично будут появляться как следствия провалённых при подготовке проверок. Не упускайте их! Проблемы, которые персонажи никак не могли предвидеть и которые создают неожиданные осложнения (О, чёрт! Миссис Джонсон вернулась домой раньше!) в умеренных количествах хороши, но проблемы, которые автоматически срывают всю работу и сводят на нет планы персонажей, как правило, отстой, и их следует избегать.

Успешное проведение ограбления обычно включает в себя серию проверок навыков. Одна неудачная проверка не должна привести к немедленному провалу

всего плана. В таких случаях лучше использовать осложнения.

Такие осложнения помогут вам компенсировать предоставление персонажам полной информации во время Шага 2 и Шага 3. Кроме этого, вы можете использовать осложнения для введения проблем (О, чёрт! Он поставил новый сейф!), которые сильно изменяют или выявляют пробелы находящейся в распоряжении персонажей информации, прямо на ходу.

Разница между проблемой и осложнением заключается в том, что первое — это то, что вы, как Мастер, планируете сделать до начала ограбления, а второе — то, что возникает по ходу ограбления.

4А. ПРАЗДНИКИ

Этот ремикс проходит весной, между праздниками Выход Флота (с 21 по 30 чеа) и Вокинтайд (с 1 по 10 тарсака). Для этого есть несколько причин.

Во-первых, эти праздники наполнены событиями, связанными с золотом и богатством, что тематически очень подходит для охоты за драконами, спрятанными в хранилище Неверембера.

Во-вторых, что более важно, эти праздники предоставляют широкие возможности для проведения общественных мероприятий, вечеринок, концертов, гладиаторских игр и т. д., происходящих, в том числе, и в логовах злодеев. Они обеспечивают и возможности для наблюдения, и проведение самих операций.

Широкий диапазон дат и множество событий дают нам гораздо большую гибкость по времени. Если вместо этого запланировать появление тролля, например, на 1 кайторна, и персонажи делали бы все немного медленнее, чем планировалось, то легче полностью пропустить праздники. В нашем случае, если они идут немного медленнее, мы просто переходим к событиям во время двоянных празднеств.

Длинный фестивальный сезон может объяснить, почему Джарлаксл выбрал именно этот момент, чтобы появиться в городе с Ярмаркой Морских Дев — для него это идеальное прикрытие.

ВЫХОД ФЛОТА

Этот фестиваль — начало весеннего сезона в Глубоководье. Чествуя море, морскую торговлю и богов моря, мореплавания и погоды, он охватывает последнюю декаду чеа и включает в себя серию лодочных гонок и организуемых гильдиями концертов в зале для пиршеств «Медный кубок». Согласно обычаю, победители состязаний не хранят свои призы, но по окончании праздника передают их жрецам Амберли в Королевский Шпиль, её храм на берегу моря, у восточного входа в Большую гавань (см. ниже).

- 25 чеа — бал Корабельщиков. Проводившийся когда-то в доме Корабельщиков как гильдейский, этот праздник стал одним из самых больших общественных событий Выхода Флота.
- 29-30 чеа — праздник Справедливого Моря. Угощение из даров моря, гавань усыпана цветочными лепестками, а городские стражники ходят от таверны к таверне, собирая подношения для Амберли. Появляются ящики для подношений и возле скоплений празднующего народа. На закате последнего дня собранные монеты складывают в сундуки и сбрасывают в самом глубоком месте гавани (те, кто думает, что могут попытаться разграбить это место, см. ДК, стр. 185).
- 30 чеа — балы Высокого Жребия. Когда лорд Пейргейрон был верховным лордом Глубоководья, 30 чеа он устроил бал Высокого Жребия, который

шёл весь последний день праздника Справедливого Моря. Присутствие здесь считалось абсолютно необходимым для тех, кто намеревался активно действовать на политической арене, и пропускавшие его становились второстепенными лицами до конца года. После смерти лорда Пейргейрона многие благородные семьи постарались продолжить эту традицию. Теперь после захода солнца, когда завершается церемония тайника Амберли, в разных местах начинаются балы Высокого Жребия, и обычно гости переходят с одной вечеринки на другую.

ВОКИНТАЙД

Этот фестиваль вообрал в себя несколько старых праздников, растянув торжества и ритуалы на целую декаду, посвященную Вокин, богине богатства и торговли.

- 1 тарсака – Караванция. Этот праздник подарков знаменует традиционное прибытие в город первых караванов торгового сезона. Многие родители прячут подарки где-нибудь в доме и говорят детям, что их оставил старый Карвас – мифический торговец, который прибыл с первым караваном в Глубоководье. Его фургон был нагружен игрушками для детей.
- 5 тарсака – Златоночь. Это праздник в честь монет и золота, и многие предприятия остаются открытыми всю ночь, предлагая полуночные распродажи и другие скидки. Некоторые празднующие и покупатели украшают себя золотой пылью и носят монеты в качестве украшений.
- 7 тарсака – Собрание гильдий. В этот праздник члены гильдий собираются в своих залах собраний, где объявляется политика гильдии и празднуется завершение очередного года в бизнесе. Кульминацией этих собраний является общее празднество и танцы, организуемые несколькими гильдиями на Рынке, в зале «Полярная звезда», на поле Триумфа, а также во множестве мест между ними, и длящиеся от заката до рассвета.
- 10 тарсака – Лейруин. В давние времена Вокин уличила Лейру, богиню иллюзий и обмана, в попытке обмануть её в сделке, и в качестве наказания похоронила под горой расплавленного золота. В память об этом событии отмечается Лейруин – день, когда члены гильдий платят ежегодные взносы, а главы гильдий встречаются с лордами Глубоководья и продлевают свои хартии еще на один год. Вечером устраиваются Лейруинские пиры, во время которых золотые монеты и различные золотые вещи запекаются в подаваемых блюдах, и достаются тем, кто их находит.

ПРАЗДНИКИ В ТАВЕРНЕ

См. заметки о проведении праздника дня Мертвозимья в «Черепе тролля» на странице 162 «Драконьего куша», чтобы легко адаптировать к празднованию Выхода Флота и Вокинтайда.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Балы Высокого Жребия взяты из этой энциклопедии: http://oakthorne.net/wiki/index.php?title=Waterdhavian_Social_Season. Я искал, но так и не нашёл первоисточник, так что возможно, их придумал для своей кампании Джозеф Д. Каррикер младший.

ЗАМЕТКИ О ЛОГОВАХ

Примечания к различным логовам, данные ниже, включают в себя изменения, внесённые в некоторые ключевые области. Спустя много лет мастерения я обнаружил, что вместо того, чтобы просто перечислять изменения, обычно проще «переписать» всю область. Таким образом, вам нужно только проверить, была ли обновлена какая-либо область. Вам не нужно одновременно пытаться комбинировать тексты из нескольких источников.

Именно такой подход я и избрал – если область появляется в последующих заметках, вы можете просто проигнорировать оригинальную запись в «Драконьем куше» и использовать опубликованную здесь (если не указано иное).

Помните, что ПМ-ы теперь перечислены в списках противников и их нужно игнорировать, если они появляются в ключевых комнатах «Драконьего куша».

4Б. БРЕГАН Д'ЭРТ.

«ЯРМАРКА МОРСКИХ ДЕВ»

Когда персонажи втягиваются в большую игру, у Джарлаксла нет ока. Тем не менее, его корабли, скорее всего, тоже станут мишенью для ограбления:

- Как говорилось в Части 1 и Части 5, Джарлаксл продал ловкача, убившего Далахара, и знает, кто его покупатели. Персонажи могут проникнуть на корабли, чтобы выкрасть записи об этом или получить доступ к хрустальному шару, связанному с ловкачами.
- Группа Бреган Д'эрт на вилле Гролхунд (Часть 2) успешно завладевает камнем Голорра.
- Агенты Джарлаксла могут позже завладеть оком, либо похитив его у персонажей, либо перехватив в логове Занатара (см. ниже).
- Поэтому структуру ограбления этого логова, как и всех остальных, мы собираемся переделать. Ещё одна особенность этого логова в том, что оно состоит из четырех отдельных областей:
- Пришвартованные корабли «**Чертовка**» и «**Сердце-едка**»;
- Ярмарка Морских дев, расположившаяся на пирсе между двумя кораблями;
- Флагман «**Ненаглядная**», стоящий на якоре в гавани.

ПРИМЕЧАНИЯ К ПЛАНУ

В отличие от городских зданий, планы кораблей Джарлаксла достать будет невозможно, однако держать их под наблюдением относительно легко. Я рекомендую подготовить для игроков копию карт кораблей, с изображением верхних палуб и иллюминаторов на нижних палубах.

РАСПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

КАРНАВАЛЬНЫЕ ПАРАДЫ

- За время пребывания в Глубоководье ярмарка «Морские девы» проводит пять различных парадов
- **10-го чеза** – отмечающий прибытие ярмарки.
 - **21-го чеза** – участие в двойном параде Селуне-Сашеласа.
 - **25-го чеза** – парад до дома Корабельщиков, а вечером установка аттракционов для бала Корабельщиков (агенты Джарлаксла, конечно, используют этот случай, чтобы проникнуть на такое важное общественное мероприятие).
 - **1-го тарсака** – участие в праздничном параде

Первого каравана.

- **5-го тарсака** – особый полуночный парад во время Златоночи.

На время парадов аттракционы ярмарки закрываются, а сами корабли пустеют (см. «Список противников во время парада» ниже).

ДЕЛА ЗОРДА

Через нерегулярные промежутки времени Джарлаксл под личиной капитана Зорда покидает «Ненаглядную». В таких случаях его лодку можно увидеть пришвартованной у пирса возле ярмарки, а затем он и его группа отправляются в город по разным делам (часто по отдельности).

В это время следующие персонажи должны быть вычеркнуты из списка противников на «Ненаглядной»:

- Джарлаксл
- Марго Вериды и Кафейта
- Любые лейтенанты, которые в другое время присутствуют на корабле
- 1к3 помощников капитана
- 1кб + 2 моряка

Хотя эти экспедиции нелегко спланировать, но, если их организовать, «Ненаглядная» будет значительно менее защищена, чем при обычных обстоятельствах.

ОКОНЧАНИЕ ЯРМАРКИ МОРСКИХ ДЕВ

20-го тарсака ярмарка сворачивается и отплывает. Если большая игра еще не закончена, то, вполне вероятно, что останутся Джарлаксл и оперативная группа.

ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ НАБЛЮДЕНИЯ

Дроу обычно не приводят на корабль незнакомцев, и, хотя может показаться, что там, где дело касается артистов, царит полный хаос, но они путешествуют вместе достаточно долго, чтобы все хорошо знали друг друга. Персонажи вряд ли попадут на борт любого из кораблей под каким-нибудь приличным предлогом, если только кто-то из них не станет жертвой ловеласа Джарлаксла. Однако есть несколько вариантов, которые могут предоставить нужную информацию.

ЯРМАРКА МОРСКИХ ДЕВ

Сам карнавал проходит на пирсе возле кораблей с позднего утра до поздней ночи. Это обеспечивает идеальное прикрытие тем, кто хочет следить за «Сердцеедкой» и «Чертовкой». С этой позиции можно:

- Определить количество членов экипажей кораблей — 1 капитан, 3 помощника, 17-18 матросов, 16 артистов (несколько из них во время работы карнавала отдыхают на кораблях)
- Найти возможность заглянуть внутрь через иллюминаторы и узнать кое-что о внутренней планировке корабля (-ей)
- Догадаться, что эти два корабля практически идентичной постройки и предположить, что это же справедливо для «Ненаглядную»
- Обратить внимание, что «Ненаглядная» приводят в полную боеготовность, когда слишком близко подходит какая-нибудь местная яхта, но не реагируют на приближающиеся лодки с «Сердцеедки» и «Чертовки»

ДРАКОН ЗЕЛИФАРН

В «Драконьем куше» на стр. 145 написано, что Зелифарн — это любопытный молодой бронзовый дракон, который без каких-либо особых на то причин хочет,

чтобы персонажи исследовали подводную лодку, прикрепленную ко дну «Ненаглядной».

Мы собираемся немного поменять это. Если Зелифарн заметит персонажей, следящих за кораблем Джарлаксла, он обратится к ним с просьбой о помощи. А если персонажи заметят, что Зелифарн наблюдает за этим кораблем, не будучи обнаруженными сами, то могут решить приблизиться к дракону.

Мать Зелифарна Асфозис была не только драконом, но и мастером кристалломантии. Джарлаксл и его агенты убили её и украли хрустальный шар, который теперь используют, чтобы шпионить через ловкачей. Зелифарн не знает точно, что делает хрустальный шар, но хочет вернуть его, чтобы восстановить сокровищницу своей матери. Зато он знает, что Джарлаксл хранит его на «Алом марпеноте», правда не смог найти способ добыть его самостоятельно.

По умолчанию Зелифарн предпочёл бы заплатить персонажам за эту работу, но сам остаться в стороне. Они могут убедить его активно помочь в налёте на «Ненаглядную» с помощью проверки Харизмы (убеждения).

Это считается возможностью для наблюдения, так как персонажи могут узнать от Зелифарна о существовании подводной лодки и хрустального шара.

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ

Эти события можно увидеть, если персонажи долго следят за ярмаркой.

- Сбежавший медведь (ДК, стр. 146) – вечер
- Встреча лейтенантов с Лейралем (ДК, стр. 146) – ночь



КОРАБЛИ

• **Область Я18 (только «Ненаглядная»)** — склад проворников. В каждой каюте по четыре выключенных ловкача.

Примечание для Мастера. Это ещё не проданные Джарлаксом ловкачи. Процесс их активации может быть интуитивно понятен через пять минут изучения и проверки Интеллекта (магии) со Сл. 18. Джарлаксл и все его помощники знают процедуру и действием могут активировать любого ловкача.

• **Область Я29 (только «Ненаглядная»)** — пассажирская каюта. Разных цветов драконьи чешуйки разбросаны по кровати или хранятся в маленьком мешочке на прикроватной тумбочке. Джарлаксл использует их, как другие люди используют лепестки роз.

• **Область Я30 – каюта Зардоза Зорда.** В дополнение к обычному описанию этой области, на маленьком письменном столе лежит много бумаг. Среди них — книга продаж ловкачей (см. Часть 5) и, если Джарлаксл участвует в большой игре, — информация о культистах Асмодея и информация, собранная Джарлаксом о большой игре.

Информация о культистах Асмодея. Здесь собрана информация из ряда различных источников, в основном, современных и неожиданно — нескольких исторических, указывающих на то, что существует хорошо организованный культ Асмодея, «который проник в высшие слои глубоководского общества». Видимо, после проведения серьёзной работы по этому вопросу, в отчёте написано, что в доме на улице Авин в Северном районе хранится одна из святынь культа, однако это не похоже на центр организации. Такой статус, согласно ссылкам на некоторые документы, захваченные у культистов Асмодея более века назад, видимо, принадлежит древнему месту

поклонения, расположенному в Приморском районе. Предполагается получить доступ к записям гильдии картографов и землемеров для того, чтобы попытаться хотя бы приблизительно понять, где это место может находиться.

Примечание для Мастера. Дом на улице Авин — это святилище Асмодея (аванпост Кассалантеров). «Древнее место поклонения» находится под виллой Кассалантер.

• **Область А3 — каюта Солуна.** В сундуке лежит письмо от Н'арла: *«Брат, надеюсь, это письмо застанет тебя в хорошем настроении. Спасибо за вечер в «Семи масках» в прошлый десятый день. Восхитительно кровавое дело. Я думаю, это замечательно, что Джарлаксл решил купить театр, даже если его намерения не ограничиваются любовью к искусству. Истинное удовольствие — на несколько часов вырваться из логова Занатара и вспомнить, кто я на самом деле. Жаль, что мы не можем делать это чаще — риск того, что З. обнаружит, кому я на самом деле служу, слишком велик. Кстати, я тут кое-что сделал, чтобы обеспечить себе гарантии. Когда придет время, я обрушу весь поганый муравейник на голову этому летающему дураку. Н'арль Зебриндас».*

• **Область А4 — каюта Джарлаксла.** В дополнение к обычному описанию этой области, на пьедестале в ногах кровати, на подушке из чёрного бархата лежит хрустальный шар. Это хрустальный шар ловкачей (см. Часть 5).

СПИСКИ ПРОТИВНИКОВ – ВО ВРЕМЯ ПАРАДОВ

«СЕРДЦЕЕДКА» (ЖИВОТНЫЕ ДЛЯ КАРНАВАЛОВ)

Персонажи	Область	Примечания
1 помощник капитана 1 моряк	Я1 – главная палуба	
2 помощника	Я3 – каюта помощников капитана	Не на вахте, безоружны
4 моряка	Я4 – каюты экипажа	1 в каюте, не на вахте, безоружны
Кок (обыватель)	Я5 – камбуз	
2 моряка	Я9 – нижний полуют	
Капитан Ловкач	Я10 – каюта капитана	Капитан имеет ключ от капитанского сундука и всех дверей на своём корабле
2 моряка	Я11 – верхний полуют	
1 моряк (25%)	Я15 – карцер	В камере
2 дру-стрелка	Я23 – трюм стрелков	

«ЧЕРТОВКА» (ЗАПАСЫ ДЛЯ КАРНАВАЛОВ)

Персонажи	Область	Примечания
1 помощник капитана 1 моряк	Я1 – главная палуба	
2 помощника	Я3 – каюта помощников капитана	Не на вахте, безоружны
4 моряка	Я4 – каюты экипажа	1 в каюте, не на вахте, безоружны
Кок (обыватель)	Я5 – камбуз	
2 моряка	Я9 – нижний полуют	
Капитан проворник	Я10 – каюта капитана	Капитан имеет ключ от капитанского сундука и всех дверей на своём корабле
2 моряка	Я11 – верхний полуют	
1 моряк (25%)	Я15 – карцер	В камере
2 дру-стрелка	Я23 – трюм стрелков	

«НЕНАГЛЯДНАЯ» (ФЛАГМАН)

Персонажи	Область	Примечания
1 помощник капитана 3 моряка	Я1 – главная палуба	
2 помощника	Я3 – каюта помощников капитана	Не на вахте, безоружны
4 моряка	Я4 – каюты экипажа	1 в каюте, не на вахте, безоружны
Кок (обыватель)	Я5 – камбуз	
4 гигантских паука	Я17 – верхний грузовой трюк	Бестиарий, стр. 328
2 моряка	Я9 – нижний полуют	
Капитан Ловкач	Я10 – каюта капитана	Капитан имеет ключ от капитанского сундука и всех дверей на своём корабле
2 моряка	Я11 – верхний полуют	
Случайная группа реагирования (25%)	Я14 – каюты артистов	Отдыхают
1 моряк (25%)	Я15 – карцер	В камере
8 ловкачей	Я18 – запасы для парадов	Деактивированы

«АЛЫЙ МАРПЕНОТ»

Персонажи	Область	Примечания
Солун Зебриндас (50%)	Л3 – каюта Солуна	
Фельрект Лафин (50%)	Л5 – каюта Фельректа	
Креббиг Маск'иль'ир (50%)	Л6 – каюта Креббига	
3 гнома-инженера 2 помощника	Л76 – центр управления	

СПИСКИ ПРОТИВНИКОВ – ОСТАЛЬНОЕ ВРЕМЯ

«СЕРДЦЕЕДКА» (ЖИВОТНЫЕ ДЛЯ КАРНАВАЛОВ)

Персонажи	Область	Примечания
1 помощник капитана 3 моряка	Я1 – главная палуба	
2 помощника	Я3 – каюта помощников капитана	Не на вахте, безоружны
4 моряка	Я4 – каюты экипажа	1 в каюте, не на вахте, безоружны
Кок (обыватель)	Я5 – камбуз	
6 моряков 1к4 артистов	Я7 – кают-компания	
2 моряка	Я9 – нижний полуют	
Капитан Ловкач	Я10 – каюта капитана	Капитан имеет ключ от капитанского сундука и всех дверей на своём корабле
3 моряка	Я11 – верхний полуют	
1к8 артистов	Я14 – каюты артистов	Отдыхают, 16 ночью спят
1 моряк (25%)	Я15 – карцер	В камере
1к2 укротителя (обыватели)	Я20 – загоны для зверей	Животные выступают только по вечерам
2 дроу-стрелка	Я23 – трюм стрелков	



«ЧЕРТОВКА» (ЗАПАСЫ ДЛЯ КАРНАВАЛОВ)

Персонажи	Область	Примечания
1 помощник капитана 3 моряка	Я1 – главная палуба	
2 помощника	Я3 – каюта помощников капитана	Не на вахте, безоружны
4 моряка	Я4 – каюты экипажа	1 в каюте, не на вахте, безоружны
Кок (обыватель)	Я5 – камбуз	
6 моряков 1к4 артистов	Я7 – кают-компания	
2 моряка	Я9 – нижний полуют	
Капитан Ловкач	Я10 – каюта капитана	Капитан имеет ключ от капитанского сундука и всех дверей на своём корабле
2 моряка	Я11 – верхний полуют	
1к8 артистов	Я14 – каюты артистов	Отдыхают, 16 ночью спят
1 моряк (25%)	Я15 – карцер	В камере
2 дроу-стрелка	Я23 – трюм стрелков	

«НЕНАГЛЯДНАЯ» (ФЛАГМАН)

Персонажи	Область	Примечания
1 помощник капитана 3 моряка	Я1 – главная палуба	
2 помощника	Я3 – каюта помощников капитана	Не на вахте, безоружны
4 моряка	Я4 – каюты экипажа	1 в каюте, не на вахте, безоружны
Кок (обыватель)	Я5 – камбуз	
6 моряков	Я7 – кают-компания	
4 гигантских паука	Я17 – верхний грузовой трюк	Бестиарий, стр. 328
2 моряка	Я9 – нижний полуют	
Капитан Ловкач	Я10 – каюта капитана	Капитан имеет ключ от капитанского сундука и всех дверей на своём корабле
2 моряка	Я11 – верхний полуют	
Случайная группа реагирования (25%)	Я14 – каюты артистов	Отдыхают
1 моряк (25%)	Я15 – карцер	В камере
8 ловкачей	Я18 – запасы для парадов	Деактивированы
Марго Верида Кафейта Джарлаксл (25%)	Я29 – гостевая каюта	
Джарлаксл (26-50%) Ловкач	Я30 – каюта Зардоза Зорда	
5 атакующих манекенов Джарлаксл (51-00%)	Я31 – тренировочная площадка Я32 – сауна Джарлаксла	

«АЛЫЙ МАРПЕНОТ»

Персонажи	Область	Примечания
Солун Зебриндас (50%)	Л3 – каюта Солуна	
Фельрект Лафин (50%)	Л5 – каюта Фельректа	
Креббиг Маск'иль'ир (50%)	Л6 – каюта Креббига	
3 гнома-инженера 2 помощника	Л7б – центр управления	
4 гнома-инженера	Л8 – каюты инженеров	

БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Персонажи	Описание	Характеристики
Джарлаксл Бэнр	ДК, стр. 200	ДК, стр. 200
Марго Верида	ДК, стр. 140	Бард, ДК, стр. 194
Кафейта	ДК, стр. 140	ДК, стр. 215
Капитан	ДК, стр. 132	Маг дроу, Бестиарий стр. 306 (вместо Полёта подготовлено Послание)
Помощники	ДК стр. 220	Элитный воитель дроу, Бестиарий стр. 306
Моряки	ДК стр. 132	Дроу, Бестиарий стр. 305
Артисты	ДК стр. 132	Обыватели, Бестиарий стр. 346
Проворники	ДК, стр. 210	ДК, стр. 210
Стрелки дроу	ДК стр. 200–201	ДК, стр. 201
Гномы-инженеры	ДК стр. 141-142	Ученики волшебника, ДК, стр. 216

4В.

ВИЛЛА КАССАЛАНТЕРОВ

Когда начинается «Драконий куш», Кассалантеры владеют одним из очей. Они украли его из склепа леди Алетей Брандат, матери Ренейра. Однако если персонажи работают на Кассалантеров, вполне вероятно, что им не нужно будет совершать ограбление, чтобы получить это око. Те и так сообщат, что оно у них есть и отдадут его, как только получат два остальных.

После того, как персонажи воспользуются камнем Голорра, чтобы обнаружить хранилище, Кассалантеры захотят завладеть им. Если персонажи отдадут его и пожалеют об этом, им, возможно, придётся потом выкрасть его обратно.

ПРИМЕЧАНИЯ К ПЛАНУ

При ремонте «Череп тrolля» обнаружилось, что ничего не делается без участия гильдий, в том числе и строительство дорогих вилл для дворянских семейств. И у многих из этих гильдий будут необходимые для работ документы. Получение доступа к таким документам может потребовать нескольких разговоров с нужными людьми, нескольких удачных взяток или, возможно, небольшой кражи.

Гильдии, которые могут иметь полезные для персонажей планы:

- Гильдия плотников, кровельщиков и штукатуров;
- Гильдия келарей и водопроводчиков;
- Гильдия камнерезов, каменщиков, гончаров и плиточников;
- Гильдия картографов и землемеров

Если будет интересно, не бойтесь разделить полез-

ные планы по нескольким гильдиям. У камнерезов могут быть внешние стены и первый этаж. У кровельщиков может быть подробный план верхнего этажа. Погреб может появиться только в записях у водопроводчиков, а у землемеров может быть очень старая карта района, показывающая, что до того, как была построена вилла Кассалантер, на этом месте существовало значительное подземное сооружение (предполагается наличие храма Асмодея, но без значимых подробностей).

При подготовке карт для ваших игроков я рекомендую следующие изменения:

- Люк между K22 и K23 изначально не скрыт и, скорее всего, будет отмечен на любых чертежах, которые получают персонажи.
- K28 и K29 не были частью первоначальной конструкции. Они вряд ли появятся на каких-либо чертежах, которые получают персонажи.
- Вполне вероятно, что K27 будет обозначено как «хранилище с высокой степенью защиты».

РАСПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

- **3-го чеа — Бал Высокого Жребия.** Смотрите возможности для наблюдения ниже.
- **1-го тарсака — Караванция.** Во время этого праздника дарения подарков Кассалантеры отпускают большую часть своих слуг на всю ночь. Подарки спрятаны по всему дому, и Кассалантеры вместе с детьми ищут их. Они пользуются последней возможностью разделить радость со своими чадами, прежде чем, возможно, потеряют их навсегда.

Единственными людьми, оставшимися на вилле в это время, кроме самих Кассалантеров, являются:

- стражники





- Виллифорт Кровелл
 - бесы, охраняющие Освальдо Кассалантера
- Это отличная возможность совершить ограбление, особенно если персонажи заранее смогут узнать от слуг, что именно будет происходить. Однако ближе к вечеру, после того как дети Кассалантеров ложатся спать, в храм для проведения ритуала прибывают культисты Асмодея (см. список «Собрание культистов» ниже).
- **9-го тарсака — Лейруин.** Это праздник, на котором Кассалантеры отравляют девяносто девять гостей и совершают ритуал, необходимый для спасения душ своих детей (при условии, что им досталось золото из хранилища). Если же нет, то детей не спасти, и их планы на этот праздник отменяются.
 - **11-го тарсака — День Рождения близнецов.** Девятый день рождения близнецов, в который Асмодей заберёт их души.

Возможности для наблюдения

Когда персонажей впервые пригласят на виллу, чтобы просить о помощи, у них будет возможность понаблюдать за некоторыми обычными домашними делами (и делать это во все последующие встречи, которые, скорее всего, будут проходить в разных частях дома).

Однако лучшая возможность для наблюдения — бал Высокого Жребия. В доме будет полно гостей-дворян, и, если персонажи смогут каким-то образом достать приглашение, присоединиться к свите кого-то, у кого оно есть, или иным образом проскользнуть внутрь, они смогут хорошо изучить это место.

Вилла

- **Область К4 — комната для чтения.** На стене охотничий трофей — голова чёрного дракона.
- **Область К6 — кабинет Виктора.** В дополнение к обычному описанию этой комнаты, око спрятано в потайном отделении стола Виктора. В запечатом ящике лежит донесение от Сеффии Нейлрайк:

«Милорд, повсюду новые глаза. Был шпион, следивший за ветряной мельницей в Фонарном переулке, но я послала ему сообщение в виде стрелы. Он выжил. Арн проследил за ним до дома Терассе в переулке Эльсамбула, так что мы можем быть совершенно уверены — он работает на Занатара. Сеффия Нейлрак».

- **Область К22 — личный будуар Амалии.** В дополнение к обычному описанию этой комнаты, на столе лежат записи Кассалантеров о большой игре.

РАСПРОСЫ ПРИСЛУГИ

Расспрашивать слуг рискованно, так как с 10% вероятностью тот, кого расспрашивают, окажется культистом и практически наверняка незамедлительно сообщит обо всём хозяевам, а также может солгать.

От слуг можно узнать следующее:

- Общая планировка помещений виллы, с которыми они знакомы (как правило, первые три этажа).
 - Виктор хранит ценные вещи запечатанными в письменном столе в своём кабинете.
 - В подвале есть хранилище.
 - Однажды, работая на третьем этаже, они услышали ужасные крики, доносившиеся сверху, с крыши.
- Примечание для Мастера. Это был Освальдо в особенно плохой день.*
- Слуг периодически просят собраться в той или иной части дома. Ни для кого не секрет, что это делается для того, чтобы Кассалантеры могли принимать тайных гостей.
 - Амалия очень беспокоится о своих детях, хотя они, кажется, совершенно здоровы.
 - Однажды они видели, как несколько человек спустились в винный погреб. Они прождали около двадцати минут, прежде чем Виллифорт прогнал их, но никто так и не вернулся.
 - Под гостевым домом есть секретная комната для оргий (ложь).

Вилла КАССАЛАНТЕРОВ

Персонажи	Область	Примечания
Виллифорт Кровелль (75%) или слуга	K1 – приёмный зал	
1 стражник	K2 – прихожая у сада	
Викторо Кассалантер (01-25%)	K4 – комната для чтения	
2 стражника	K5 – фойе	
Викторо Кассалантер (26-50%)	K6 – кабинет Викторо	
10 слуг	K8 – крытая галерея	Во время приёма пищи
Все Кассалантеры	K9 – столовая семьи	Во время приёма пищи
Джандар Чергоба 6 поваров	K10 – кухня	
Викторо Кассалантер (51-75%)	K12 – курительная комната	
1 стражник		
Мимик	K15 – банкетный зал	
Лейба Россе (25%)	K17 – детская	Или с детьми
Тиссина Кайрет	K19 – гостиная хозяев	Сопровождает леди Кассалантер
Викторо (75-90%) Амалия (01-25%)	K21 – спальня хозяев	
Амалия Кассалантер (26-65%)	K22 – личный будуар Амалии	
Викторо (91-00%) Амалия (91-00%) 2 беса	K24 – камера Освальдо	
Освальдо Кассалантер		
Амалия Кассалантер (66-90%)	K25 – сад бабочек	
4 слуг	Гостевой дом	

ДЕТИ

1кб	Область	Примечания
1	K3 – библиотека	Играют на катающихся лестницах
2	K16 – комната с роялем	Занимаются игрой на пианино
3	K17 – детская	Играют в игрушки, пока няня Россе вяжет
4	K18 – чуланы	Играют в костюмах (см. описание области)
5	K25 – сад бабочек	Играют в саду
6	Дети находятся в разных областях.	Киньте кубик ещё дважды, игнорируя этот результат

Бросьте 1кб, чтобы определить, где находятся Теренцио и Эльзерина. Обычно их сопровождает няня Россе, если только она не находится в области K17 из списка выше.

Култ Асмодея (СОБРАНИЕ КУЛЬТИСТОВ)

Персонажи	Область	Примечания
1 бородатый дьявол	A3 – передний вестибюль	
5 культистов	A6 – тайная ризница	за час до сбора
3к10 культистов Все именные ПМ-ы	A7 – церемониальный зал	

БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Персонажи	Описание	Характеристики
Повара	ДК, стр. 200	ДК, стр. 200
Культисты	ДК, стр. 140	ДК, стр. 194
Стражники	ДК, стр. 140	ДК, стр. 215
Слуги	ДК, стр. 132	Маг дроу, Бестиарий стр. 306 (вместо Полёта подготовлено Послание)
Бесы	ДК стр. 220	Элитный воитель дроу, Бестиарий стр. 306
Освальдо Кассалантер	ДК стр. 132	Дроу, Бестиарий стр. 305
Джандар Чергоба (шеф-повар)	ДК стр. 132	Обыватели, Бестиарий стр. 346
Лейба Россе (воспитательница)	ДК, стр. 210	ДК, стр. 210
Тиссина Кайрет (старшая горничная)	ДК стр. 200–201	ДК, стр. 201
Виллифорт Кровелль (главный дворецкий/агент)	ДК стр. 141-142	Ученики волшебника, ДК, стр. 216
Викторо Кассалантер		
Амалия Кассалантер		

4Г. ЛОГОВО ЗАНАТАРА

Занатар украл камень Голорра у лорда Неверембера и отобрал одно из трёх очей у Жентарима. Потом Далахар выкрал у него камень.

В результате, как только персонажи по-настоящему включаются в большую игру, вполне вероятно, что Занатар идёт на равных с Маншунум и Кассаланте-рами, владея только одним оком.

ПРИМЕЧАНИЯ К ПЛАНУ

Нет никаких чертежей логова Занатара. Допрос его агентов может дать персонажам возможность собрать информацию, но убедить их так сделать, задача не из лёгких, ведь придётся столкнуться с неудовольствием босса.

Гораздо проще связаться с одним из многих побывавших на гладиаторских играх, чтобы он описал то, что видел. В целом их воспоминания будут ограничены «общественными» областями, перечисленными выше, но:

- Есть одна полурослик, который помнит, как кто-то из личной охраны Занатара вошел в потайную дверь между 317 и 316 (Я смотрела на эту фреску с деревом без листьев, у которого среди ветвей были глаза без век, и вдруг, хоп - стена отошла назад, и некоторые из этих хитрюг-медвежатников прошли сквозь нее). Она не видела, как именно работает дверь.
- Если им особенно повезёт, они могут найти безрасудную пару, которая пробралась через дверь из помещения для зрителей (318) в святилище Занатара (319) и могут описать то, что они там увидели.



ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Обратите внимание, что список областей, за которыми наблюдают dwarфы паноптикуса, намеренно изменён. Самый простой доступ в убежище Занатара (319) - через дверь в области 319. Поместив там магический глаз, вы заставляете персонажей либо подкупить паноптикуса, либо найти альтернативный маршрут в область 319.

СПИСОК МЕРОПРИЯТИЙ И ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ НАБЛЮДЕНИЯ

В течение всего фестивального сезона Занатар каждые 2-4 дня проводит гладиаторские игры. Как отмечалось в Части 3А, желающие посмотреть на бои должны знать пароль и явиться в ближайшее место сбора.

В дополнение к самой арене (36), присутствующим на этих боях разрешается собираться в областях 32, 317 и 318. Здесь ходят слуги, подавая напитки и закуски. Однако у входа в коридоры 321 и 322 выставлены дополнительные стражники, чтобы не пускать гостей дальше (см. список противников ниже).

Дварфы паноптикуса. Из области 316 они постоянно следят за следующими местами:

- область 32 – зал под наблюдением
- область 36 – турнирная арена
- область 318 – зал аудиенций
- область 323 – вестибюль безумия
- область 332 – лестница и сенсор тайновидения

Определение функции призрачных глаз во время наблюдения за ними, похоже, имеет решающее значение для осуществления эффективного ограбления. Их функция может быть определена с помощью проверки Интеллекта (магии) со Сл. 14, давая понять, что где-то поблизости должен быть круг паноптикуса, который контролируется столькими наблюдателями, сколько есть призрачных глаз. Заклинание *Обнаружение магии* в сочетании с проверкой Интеллекта (магии) со Сл. 14 позволит заклинателю следовать магическим силовым линиям между глазами и кругом паноптикуса, эффективно триангулируя местоположение круга, если он сможет понаблюдать, по крайней мере, за двумя глазами.

Кроме того, как описано в области 316 ниже, круг паноптикуса можно обмануть.

ДРУГИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Как описано на стр. 101-102 «Драконьего куша», в городе существует ряд других могущественных фракций, которые знают о логове Занатара и могут раскрыть секретный вход в область 31.

В главе 1 «Друг в беде» есть магический портал в логово Занатара в канализационном убежище гильдии. Вполне возможно (хотя и маловероятно), что персонажи уже тогда получили доступ к логову. Если нет, то теоретически они могут установить наблюдение за убежищем, устроить засаду на Найхилюра и использовать его амулет, чтобы активировать портал и войти в логово.

Если Отта Стилатоза (Стальнопальцега) спасут из лап Жентарима (см. Часть 3Б), его можно обманом заставить привести персонажей к секретному входу.

В ИГРУ ВСТУПАЕТ ВТОРОЙ ИГРОК

Всякий раз, когда персонажи решают начать ограбление, оказывается, что Джарлаксл действует одновременно с ними.

Команда. Команда Джарлаксла состоит из него самого, одного из его лейтенантов и группы реагиру-

вания Бреган Д'эрт (см. Часть 3В).

Вход. Вообще говоря, есть три способа попасть в логово Занатара. Вы можете войти через секретный вход (31), попытаться проникнуть туда из Porta Черрепа (34) или стать зрителями на гладиаторских боях (также через 34, но почти наверняка прибудете в 36, прежде чем у вас будет шанс ускользнуть).

Я рекомендую команде Джарлаксла использовать иной, нежели персонажи, способ войти. Так, если они пришли через 31, то команда Джарлаксла — либо из Porta Черрепа, либо в качестве зрителей.

План Джарлаксла. Он знает о секретном входе (314) в святилище. Как именно он получит доступ к этому входу, сильно зависит от обстоятельств, при которых происходит ограбление, и Мастер должен, в идеале, сделать так, чтобы он и персонажи как можно чаще пересекались. Они должны видеть Джарлаксла или его лейтенантов на другом конце переполненной публичной комнаты или в дальнем конце пустого коридора. Это станет для них хорошим осложнением. Это легче сделать, если они увидят кого-то, с кем уже знакомы по большой игре (если это не сам Джарлаксл).

Как правило, Джарлаксл использует вспомогательные группы для отвлечения внимания (в том числе и Занатара) от того места, где должна быть основная команда. Например, если ограбление происходит во время гладиаторского поединка, план Джарлаксла может выглядеть примерно так:

- Один из его людей затевает драку со стражниками, блокирующими вход в коридор 321. Это отвлекает стражников с поста возле 322.
- Лейтенант Джарлаксла и еще двое его людей проскальзывают в 322 и спускаются по лестнице в 332. Они пробираются в зал для отдыха (328) и бросают через дверной проём дымовые шашки.
- Люди из 328 бросаются в зал для аудиенций (318), заставляя стражников у двери броситься к 38. Джарлаксл с оставшимися людьми проскальзывает через дверь позади них, а затем через потайную дверь — в 319.
- Взав око, они спускаются по аварийному пути в 321. Джарлаксл использует свою маскировочную шляпу, чтобы принять внешность Амерго, и приказывает стражникам помочь успокоить поднимающуюся внизу суматоху. Затем встречается с остальной частью своей команды, когда те поднимаются по лестнице и проходит через область 322, а затем направляется к выходу.

Нар'ль Зебриндас. Он — агент Бреган д'Эрт, но не может открыто помочь Джарлакслу во время ограбления, так как Занатар приставил к нему телохранителя-грелла. Джарлаксл хочет, чтобы до окончания большой игры он оставался на своём месте. Однако, как только начнутся беспорядки, Нар'л сможет помочь, в нужный момент, например, приказав ключевым стражникам под благовидным предлогом оставить свои посты.

Влияние на персонажей. Присутствие команды Джарлаксла почти наверняка вызовет осложнения для персонажей, но это обстоятельство действует в обе стороны. Наиболее хорошо получится, если персонажи будут иметь возможность извлечь выгоду из брешей в безопасности, которые Джарлаксл проделывает для себя и наоборот.

Примечание для мастера: соревнование со второй группой, пытающейся выполнить ту же работу — это, действительно, захватывающая ситуация, которая открывает множество уникальных тактических вариантов и драматических моментов. Но есть и другая причина для включения сюда команды Джарлаксла: логово Занатара, вероятно, самое сложное.

Если ситуация выйдет из-под контроля, присутствие команды Джарлаксла даст Мастеру инструмент либо (а) облегчить задачу для персонажей, либо (б) украсть око, что приведет к более легкому ограблению на ярмарке «Морские девы».

ЛОГОВА

- **37 – камеры.** Полное описание смотри в соответствующем разделе «Драконьего куша».
- **Допрос Самары.** Самара входила в состав делегации для переговоров с Занатаром о камне Голорра. Остальных делегатов убила, а её бросили сюда. Хотя её информация устарела, но она скажет, что у Занатара есть камень Голорра, являющийся ключом к загадке Неверембера (хотя она не знает, что это полмиллиона золотых монет), что бехолдер забрал око Мэншуна и что есть ещё два ока. Она может сказать персонажам, что база Мэншуна находится в башнях Колатов, и что туда можно попасть из Жёлтого Шпиля.
- **312 – жилище Амерго.** В дополнение к обычному описанию этой комнаты — в сундуке есть записи Занатара о большой игре.
- **316 – Система слежения «Паноптикус».** В дополнение к обычному описанию этой комнаты, можно обмануть сеть паноптикуса. Проверка Интеллекта (магии) со Сл. 16 определит, что изменение двух определённых рун в круге создаст «эхо» в видении, которое показывают призрачные глаза. Другими словами, да, они могут зашифровать «видеопоток». Для этого потребуется прокрасться мимо дварфов, но это не слишком сложно, потому что они лишь наполовину осознают, что происходит вокруг.
- **318 – зал аудиенций.** В дополнение к обычному описанию этой комнаты здесь есть призрачный глаз прорицания.
- **319 – убежище Занатара.** В дополнение к обычному описанию этой комнаты, Занатар держит око в аквариуме Сильгара.
- **328 – зал отдыха гильдии.** В отличие от обычного описания этой комнаты, здесь нет глаза прорицания.
- **335 – кабинет Нар'ля Зебриндаса.** В дополнение к обычному описанию этой комнаты, в столе лежит отчёт о театре «Семь масок».
- **Отчёт о театре «Семь масок».** Письмо Рострума Фейлкука из братства трактирщиков, гильдии, которая контролирует заодно и театры, подтверждает *«ваши возвышенные подозрения относительно нового владельца (если он настоящий владелец) театра «Семь масок». Загадочного Ронгквана, на самом деле, спонсируют из другого источника, скорее всего, деньгами, поступающими извне Глубоководья».* Второе письмо, датированное двумя днями позже, сообщает, что Рострум узнал личность таинственного покровителя Ронгквана. Это *«капитан Зорд с Ярмарки Морских дев, который платит лусканскими деньгами».*
- **Примечание для Мастера.** Нар'ль Зебриндас украл эти письма и спрятал прежде, чем Занатар о них узнал.

СПИСКИ ПРОТИВНИКОВ

ЛОГОВО ЗАНАТАРА (СТАНДАРТНО)

Персонажи	Область	Примечания
Зомби бехолдер 4 газовые споры	32 – зал под наблюдением	
Оживлённый доспех Занатар (01-25%)	35 – ниша ужаса 36 – турнирная арена	Телепатически призывается Занатаром Если Занатар присутствует, см. «Частный бой»
Носка Ур'грэй (01-25%) Заключённые	37 – камеры	ДК стр. 104 – список заключённых
10 разбойников Носка Ур'грэй (25-50%) Ржавник	39 – казармы гильдии 310 – жилище Носки	Пусты во время «Частного боя»
Амерго (01-50%) Торвин Двоебород (Твинбёрд)	311/312 – резиденция Амерго 313 – мастерская Торвина	
Дварфы паноптикуса Занатар (25-50%)	316 – система слежения «Паноптикус» 318 – зал аудиенций	Наблюдают через прозрачные глаза Если Занатар присутствует, см. «Публичная аудиенция»
Занатар (51-75%) Отто Стальнопальций (Стилтоз)	319 – убежище Занатара	Разговаривает со своей рыбкой
Занатар (76-00%) 1 куо-тоа кнут 6 куо-тоа	319 – убежище Занатара 323 – вестибюль безумия	Спит
Найхилюр (01-50%) Пленник дроу	324 – зал извлечения	
Пленники Найхилюра Найхилюр (51-00%) 4 пожирателя интеллекта	325 – пища для ума 326 – пруд размножения пожирателей	
3 куо-тоа кнута Пленники	327 – тюрьма	ДК стр. 111 – список заключённых
10 разбойников 2 гоблина	328 – зал отдыха гильдии	
2 зрителя 7 поваров	330 – Изысканная кухня Занатара	
Полурослик повар Нар'ль Зебриндас	331 – вторая кухня 335 – кабинет Нар'ля Зебриндаса	

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

1к4 Персонаж	Примечания
1 Флаттерфут Зипсвигл	см ДК, стр. 104
2 Амерго	Проводит плановую проверку
3 Нар'ль Зебриндас и телохранитель-грелл	
4 Отт Стальнопальций (Стилтоз)	

При входе в любую общедоступную зону вероятность столкновения составляет 10%

БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Персонажи	Описание	Характеристики
Амерго	ДК, стр. 193	ДК, стр. 193
Флаттерфут Зипсвигл	ДК, стр. 104	ДК, стр. 194
Торвин Двоебород (твинберд)	ДК, стр. 216	Дварф обыватель, Бестиарий, стр. 346
Нар'ль Зебриндас	ДК, стр. 208	Маг дроу, Бестиарий, стр. 306
Носка Ур'грэй	ДК, стр. 208	Щитовой дварф разбойник, Бестиарий, стр. 346
Отт Стальнопальций (Стилтоз)	ДК, стр. 210	Дварф культист, Бестиарий, стр. 344
Разбойники		Бестиарий, стр. 346
Медвежатники		Бестиарий, стр. 199
Дуэргар		Бестиарий стр. 137
Грелл		Бестиарий стр. 70
Куо-тоа / Куо-тоа кнут		Бестиарий, стр. 182-183
Повара кобольды		Бестиарий, стр. 175
Полурослик повар		Обыватель, Бестиарий, стр. 346

ПУБЛИЧНАЯ АУДИЕНЦИЯ

Занатар, используя психоделический световой дисплей, произносит бессвязную речь по возвеличанию себя любимого перед группой лстивых подчинённых, которые никогда не видели его истинного облика.

- Нар'ль Зебриндас
- Телохранитель-грелл
- 10 разбойников
- 2 дуэргара

ТУРНИР

Частный бой

- Занатар (расположившийся в юго-восточном алькове)
- Амерго
- Носка Ур'грэй
- 10 разбойников + 5 медвежатников в качестве зрителей
- 2 гоблина, подающие солёные крысиные кишки и пироги с мясом кровопийц
- 1к4 случайных бойцов из области 37

Состав противников на турнире

Во время турнира соберётся публика из 30-60 человек. Они либо толпятся возле арены (36), либо общаются друг с другом на променаде (317) и в зале для аудиенций (318).

Стражники. Бандиты Занатара задействованы, как стражники.

- 36: 2 стражника на обоих концах зала.
- 317: 2 стражника стоят у выходов в 32, 321 и 322.
- 318: 2 стражника у каждой из трёх дверей.

Занатар Он входит в зал для аудиенций (318), произносит короткую речь, превознося себя за то, что он организовал замечательное развлечение для всех, а затем движется через променад (317) к области арены (36), где и располагается в юго-восточном углу.

Толпа возле арены:

- Занатар

- Амерго
- Торвин Двоебород (Твинбёрд) (01-50%)
- Найхилюр (01-50%)
- Отт Стальнопальций (Стилтоз)
- Нар'ль Зебриндас (01-50%)

Подробнее об участии в турнире читайте в «Драконьем куше», стр. 114.

ДОПРОС ПОДЧИНЕННЫХ

Любой член гильдии Занатара будет достаточно хорошо знаком со всеми общедоступными местами логова.

- У Занатара обострение паранойи, и уже несколько недель он не покидает логово. Так и будет, пока продолжается война банд.

- У Занатара есть какой-то механизм, который «будит его в чрезвычайных ситуациях».

Примечание для Мастера. Это искажённая версия того, что должна делать машина его мечты (320).

- Практически все занатарцы держатся подальше от владений пожирателя разума (323-327). Даже для лояльных членов гильдии исчезнуть там – дело обычное, поэтому они мало знают о планировке этого места или о том, что там находится (хотя и знают, что туда доставляют заключённых). Коварные члены гильдии могут попытаться убедить персонажей, что именно здесь то, что они ищут, надеясь, что Найхилюр сожрёт их мозги.

- Занатар никому не позволяет входить в область 333, и большинство не знает, что там находится. Но некоторые знают о секретной двери, ведущей из помещения арены (36) и то, что «Занатар за ней что-то спрятал».

- Нар'ль Зебриндас знает больше, обычного. Он даже пробрался в занатарский тайник прошлого (333). Но он заподозрит любого, кто его допрашивает, в том, что тот – агент Занатара, пытающийся уличить его в том, что он – двойной агент.



Логово Занатара (турнир)

Персонажи	Область	Примечания
Зомби бехолдер 4 газовые споры	32 – зал под наблюдением	
Оживлённый доспех	35 – ниша ужаса	Телепатически призывается Занатаром
Толпа вокруг арены 4 разбойника	36 – турнирная арена	
Носка Ур'грэй (01-25%) Заключённые	37 – камеры	ДК стр. 104 – список заключённых
Носка Ур'грэй (25-50%) Ржавник	310 – жилище Носки	
Торвин Двоебород (Твинбёрд) (51-100%)	313 – мастерская Торвина	
Дварфы паноптикуса	316 – система слежения «Паноптикус»	Наблюдают через призрачные глаза
6 разбойников	317 – изогнутый коридор	Спит
6 разбойников	318 – зал аудиенций	
1 куо-тоа кнут 6 куо-тоа	323 – вестибюль безумия	
Найхилюр (51-75%) Пленник дроу	324 – зал извлечения	
Пленники Найхилюра	325 – пища для ума	
Найхилюр (76-00%) 4 пожирателя интеллекта)	326 – пруд размножения пожирателей	
3 куо-тоа кнута Пленники	327 – тюрьма	ДК стр. 111 – список заключённых
4 разбойников 2 гоблина	328 – зал отдыха гильдии	
2 зрителя 7 поваров	330 – Изысканная кухня Занатара	
Нар'ль Зебриндас	335 – кабинет Нар'ля Зебриндаса	



4Д. ЖЕНТАРИМ. БАШНИ КОЛАТОВ

Хотя Мэншун потерял око, которое было у него в начале «Драконьего куша», Жентарим завладел тем, которое хранил, сам того не зная Ренейр Неверембер. Это око тут же доставляется в башни Колатов и остаётся там.

В отличие от других логовищ в «Драконьем куше», башни Колатов больше похожи на укрепленный бункер. Это создает очень нетипичный сценарий ограбления, который в некоторых отношениях ближе к сценарию налёта или зачистке подземелья. Но основной аспект здесь, найти способ попасть внутрь.

Башни Колатов имеют структуру луковицы:

- Вам нужно получить пропуск-амулет, чтобы пройти через силовое поле, окружающее башни. Он представляет собой серебряный диск с инициалами «Д.К.» (Дуларк Колат), написанными эспуранскими рунами на обеих сторонах маленького синего драгоценного камня. Тот, кто держит пропуск-амулет или прикасается к тому, кто держит, может пройти через силовое поле, будто того не существует. Другие способы прохода описаны на страницах 148-149 «Драконьего куша».
- Как сказано на странице 157 «Драконьего куша», чтобы добраться до внутреннего святилища вам нужно получить печатку-телепорт. На этих латунных перстнях изображена стилизованная «М».

ПРИМЕЧАНИЯ К ПЛАНУ

Первоначальная башня, стоявшая на этом месте, была небольшой библиотекой, принадлежащей Бдительному ордену магов и защитников. Братья Колаты купили участок, перестроили башню и построили ещё одну. В старых архивах бдительного ордена всё ещё хранятся копии первоначальных планов, составленных при покупке башни после смерти её хозяина-волшебника. Эти планы, однако, показывают её лишь до реконструкции братьями Колатами. Они:

- Показывают только главную башню;
- Не включают в себя области Б7, Б8, Б12, Б13 или Б14;
- На шестом этаже обозначена только одна комната.

Следует отметить, что у Занатара есть превосходный набор чертежей башен, добытых его агентами (см. Часть 4Г).

БАШНИ

- **Область Б14** – комнаты слуг. Сидра Ромир спит в этой комнате на большой кровати, стоящей напротив четырёх двухъярусных коек живущих здесь же головорезов. Она держит свою печатку-телепорт в запертом ящике прикроватной тумбочки.
- **Область У9** – библиотека. Вдоль порфиновых стен идут алебастровые полки, выступающие к центру комнаты. На одной из стен в порфире вырезана загадочная руна, заполненная каким-то ярко-зелёным металлом.
Книги. На маленьком столике лежат 10 очень редких книг с экслибрисами, свидетельствующими, что тома принадлежат Дуларку Колату. Рядом — блокнот. Видно, кто-то изучал эти книги и делал заметки. Стоимость каждого тома — 500 драконов (зм). Вся коллекция стоит 5000 драконов.
Руна. Это руна — ключ от астрального хранилища, запертого кровью Маншуна. По замыслу, только Маншун может определёнными движениями провести по руне, тогда стена временно исчезнет, и откроется доступ к небольшому астральному хра-



нилищу. На практике Рассеивание магии может отключить запертое кровью или Маскировку (или аналогичную иллюзию) в то время, как проверка Интеллекта (магии) или Ловкости поможет выяснить порядок движений и открыть этот замок, как любой другой.

Внутри астрального хранилища. Здесь хранится око, 5 амулетов-пропусков, дюжина печаток-телепортов и записки Маншуна о большой игре (см. часть 6Г).

- **Область У10 — зал для аудиенций.** Это помещение освещается солнечным шаром, который левитирует под потолком. По команде, солнечный шар начинает испускать солнечный свет. Ему можно приказывать оставаться на месте, чтобы взять в руки.

ВОЗМОЖНОСТИ НАБЛЮДЕНИЯ

Если только обстоятельства не станут экстраординарными или персонажи не придумают что-то очень оригинальное, у них вряд ли будет возможность наблюдать за тем, что происходит внутри башен Колатов.

Однако, внешнее наблюдение (из соседнего здания) раскрывает важнейший момент: использование амулетов-пропусков любым входящим или выходящим. Персонажи могут заметить, как кто-то вынимает амулеты из-под одежды и поднимает повыше без видимых на то причин. Также можно заметить, что сопровождающие прикасаются к владельцам амулетов, когда проходят через силовое поле.

Большинство обитателей башен решит, что любой, прошедший силовое поле, имеет при себе амулет-пропуск и, следовательно, находится внутри на законных основаниях. Невероятная система безопасности, привела к тому, что они расслабились, и достаточно умные персонажи смогут эффективно этим восполь-

СПИСОК ПРОТИВНИКОВ

БАШНИ КОЛАТОВ

Персонажи	Область	Примечания
Сидра Ромир 2 головореза	Б2 – трапезная	Играют в Ставку трёх драконов
Манафрет Черрипорт*	Б3 – кухня	Телепатически призывается Занатаром
2 горгульи	Б4 – затхлая библиотека	
Йорн Ужасный*	Б7 – читальная комната	
Леди Гондафрей	Б13 – камера	
4 головореза	Б14 – комнаты слуг	
3 ученика волшебника* Барлгура	Б15 – зал для призыва	Исполняют ритуальные песнопения, не могут прерываться
Оживлённый доспех	Б16 – мастерская конструкторов	
Наблюдатель 4 летающих змеи	Б22 – круг телепортации	
Кэйва Кинаверн*	У3 – наблюдательный пункт	Может видеть область У1
Урстул Флоксин*	У5 -лаборатория	
Симулякр Маншуна*	У7 – симулякр Маншуна	
Веветт Черноводная (Блэквотер)* Агорн Фуоко*	У8 – читальная комната	
Хавия Быстронож* + Муки Плюш*	У10 – зал аудиенций	
Кэйва Кинаверн* Веветт Черноводная (Блэквотер)* Агорн Фуоко* Хавия Быстронож* Муки Плюш*	У11 – казармы Жентарим	
Маншун* (01-50%)	У12 – комната Маншуна	
Маншун* (51-90%)	У13 – кабинет Маншуна	
Маншун* (91-00%)		Ушёл по делам
* Имеет печатку-телепорт		

БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Персонажи	Описание	Характеристики
Черрипорт Манафрет	ДК, стр. 149	Легконогий полурослик маг, Бестиарий, стр. 345
Йорн Ужасный	ДК, стр. 150	Полуорк, разбойник, Бестиарий, стр. 346
Леди Гондафрей	ДК, стр. 152	Горгулья, Бестиарий, стр. 69
Синаверн Кевья	ДК, стр. 158	Женщина, муланка, человек, маг, Бестиарий, стр. 345
Урстул Флоксин	ДК, стр. 216	Наёмный убийца, Бестиарий, стр. 345
Веветт Черноводная	ДК, стр. 159	Хаотически-злая женщина тетирка человек, рубака, ДК, стр.215
Фуоко Агорн	ДК, стр. 159	Нейтрально-злой, мужчина, турами, человек), бард, ДК, стр. 194
Хавия Быстронож / Муки Плюш	ДК, стр. 160	Мастера боевых искусств, ДК, стр. 205
Симулякр Маншуна	ДК, стр. 204-205	ДК, стр. 204-205
Маншун	ДК, стр. 205	ДК, стр. 205
Головорезы		Бестиарий, стр. 343
Ученик волшебника		ДК, стр. 216
Оживлённый доспех		Бестиарий, стр. 223
Барлгура		Бестиарий, стр. 84
Наблюдатель		Бестиарий, стр. 160
Летающая змея		Бестиарий, стр. 330

зоваться, чтобы получить нужную информацию.

ДОПРОСЫ ЖЕНТОВ

Головорезы знают общую планировку башни:

- Им было приказано не входить во внешнюю башню и не подниматься выше третьего этажа главной;
- Лейтенанты Маншуна носят специальные кольца, которые позволяют им входить в святилище Маншуна на вершине внешней башни (они не знают, что на самом деле это место находится в другом измерении и думают, что он просто живёт там).

Ученики магов знают то же самое, плюс:

- Маншун живёт в святилище, находящемся в другом измерении;
- Он хранит свои ценности в астральном хранилище, спрятанном где-то в святилище. Его четвёртый ученик попытался проникнуть туда, но Маншун поймал его и убил.
- Камень Голорра был ослеплён, и Маншун пытается найти три его ока. У него уже есть одно. Было второе, но его украл Занатар. Недавно Маншун определил, что у местной дворянской семьи есть третье. Они не знают, что это за семья.

Лейтенанты Маншуна знают то же, что и ученики магов, плюс:

- Планировку межпространственного святилища, включая расположение астрального хранилища;
- Дворянская семья, обладающая третьим оком – Кассалантеры.

ДЕМОН

Если персонажи обнаружат проведение ритуала призыва в области Б15 и не нарушат его, то, в конце концов, ученикам магов удастся усмирить барлгуру, и Маншун сможет отправить её на задание. Возможные варианты:

- Нападение на персонажей в «Черепе тролля»;
- Использование в операции по возвращению ока от Занатара. Возможно, нанесение урона в логове Занатара, что легко сделать, когда персонажи пытаются совершить там своё ограбление.





Часть 5. Подсказки

В этом предпоследнем разделе ремикса мы используем принципы создания сценариев, основанных на узлах (*ссылка на цикл статей Джастина Александра «Создание сценариев на основе узлов» прим. переводчика*), чтобы модернизировать общую структуру кампании. В целом, эту работу можно разделить на три части:

- усиление правила трёх подсказок (*ссылка на статью Джастина Александра «правило трёх подсказок» — прим. переводчика*) для «Поисков Флуна» (Глава 1);
- тщательная коррекция «Поисков ловкача», приводящих на виллу Гролхунд (Глава 2);
- сведение воедино всех элементов большой игры, в первую очередь аванпостов фракций и логовищ. В основном, это будут списки информации, использование которых обсуждается в моём эссе «Правило трёх подсказок».

Там, где подсказки из этих списков могли быть интегрированы в материал, подробно рассматриваемый в ремиксе, я это сделал. В таких случаях списки информации могут быть использованы именно как справочный материал для помощи Мастеру, чтобы тот понимал и отслеживал структуру приключения.

Но иногда они добавляются в другие разделы кампании, в ремиксе подробно не разбиравшиеся. Это особенно характерно для Части 5Б. Поиски Флуна. Такие подсказки будут озвучены, и Мастер должен будет использовать списки информации, чтобы убедиться, что этот материал верно интегрирован в соответствующие разделы кампании.

5А. Подсказки и временная шкала

Ориентировочная временная шкала

Но прежде, чем углубиться в изучение списков информации, мы соберём всю переделанную предысторию кампании в единую временную шкалу. Отчасти это нужно для того, чтобы устранить множество ошибок непрерывности, обнаруженных в оригинальном приключении, но, в основном, чтобы обеспечить Мастера во время ведения кампании понятно изложенной информацией.

ВЗЛЁТ И ПАДЕНИЕ ЛОРДА НЕВЕРЕМБЕРА

1451 АД Невервинтер разрушен, когда небольшая группа искателей приключений (включая Джарлаксла Бэнра) разбудила первобытную мегеру под горой Хотенау.

1467 АД Лорд Дагульг Неверембер, Явный лорд Глубоководья, провозглашает себя правителем Невервинтера и объявляет о начале восстановления города.

Лорд Неверембер начинает растрчивать средства из казны Глубоководья.

Лорд Неверембер находит в Невервинтере камень Голорра.

Когда жена Неверембера, леди Аретейя Брандат умирает, он узнаёт о существовании под усыпальницами Брандатов древнего dwarфского хранилища.

Лорд Неверембер получает доступ к этому старому хранилищу мелаиркинов. Он собирает здесь украденные полмиллиона драконов, а существование хранилища скрывает с помощью камня Голорра.

В качестве дополнительной меры безопасности Неверембер ослепляет камень Голорра и оставляет его во дворце Глубоководья. Одно око он забирает с собой в Невервинтер, другое прячет в траурном медальоне сына, а третье – в склепе Брандатов.

В это время различные фракции узнают о том, что лорд Неверембер воплощает в жизнь некий грандиозный план, о котором почти ничего не известно.

1489 АД Лейраль Среброрукая возвращается в Глубоководье, и лорда Неверембера смещают с его поста.

Во время суматохи при передаче власти лорд Неверембер посылает забрать камень Голорра из дворца. Доверенные лица, сделавшие это, пытаются покинуть город, но попадают в засаду агентов Занатара, которые крадут камень.

БОЛЬШАЯ ИГРА

Кассалантеры забирают из склепа Брандатов то, что они считают загадкой Неверембера, но это всего лишь одно из очей. Они быстро выяснили, что это часть камня Голорра.

Лорд Неверембер создаёт в Глубоководье агентурную сеть для поисков камня. Одному из агентов, Далахару поручено следить за Ренейром. Его разыгрывают втёмную, так как, на самом деле, он должен присматривать за тем, чтобы око оставалось в безопасности до тех пор, пока старший Неверембер не вернёт себе камень.

Женты Манщуна выкрали око из анклава Протектора в Невервинтере.

Аудиторы Лейраль обнаружили растрату лорда Неверембера. Об этом скоро станет известно.

Жентарим предлагает Занатару союз по решению загадки Неверембера, но тот убивает посланцев и забирает око. Между гильдией и Чёрной Сетью вспыхивает война банд.

Лорд Неверембер узнаёт, что Занатар украл камень. Далахару поручают внедриться в гильдию и выкрасть камень обратно. Лорд думает, что камень у Занатара, а око – у жентов. Следуя методу дозирования информации, Далахару не говорят об очах, и он не знает, что у Занатара одно из них.

Джарлаксл Бэнр прибывает в Глубоководье и начинает продавать ловкачей.

1492 АД, 1 чеза. Начало «Драконьего Куша». Так как наблюдение Далахара за Ренейром Неверембером снято, Жентарим беспрепятственно похищает юного лорда и забирает око, спрятанное в медальоне. Затем персонажи спасают Ренейра.

20 чеза. Далахар успешно похищает камень у Занатара.

22 чеза. Попытки Далахара покинуть город безуспешны. Занатар выследил его и убил тех, кто должен был вытащить его из Глубоководья, и окружил дом Ренейра шпионами. Далахар пытается встретиться с Ренейром в «Черепе тролля», но к этому времени на него охотятся Гролхунды, Занатар, Жентарим и, возможно, кто-то ещё. Он убит ловкачом Гролхундов. (см. Часть 2 и Часть 5B)

СПИСОК ИНФОРМАЦИИ. КАМЕНЬ ГОЛОРРА

Первая часть «Драконьего куша» фактически использует расследования, структурно не связанные с камнем Голорра. Персонажи могут разгадать тайну похищения Флуна и убийства Далахара, даже не понимая, каковы настоящие мотивы этих преступлений.

Таким образом, ключевой поворотный момент в кампании – когда персонажи осознают, что именно поставлено на карту, и начинают активно принимать участие в большой игре.

ИНФОРМАЦИЯ: ДАЛАХАР НЁС КАМЕНЬ ГОЛОРРА

- Накладывание заклинания Разговор с мертвыми на Далахара или жента (см. ДК, стр. 46, но обратите внимание, мы специально добавляем, что жент знал, что Далахар нёс именно камень Голорра).
- Допросы любого количества людей, вовлечённых в большую игру (Урстул Флоксин, скорее всего, Гролхунды, а также члены гильдии Занатара или позже — лейтенанты Бреган Д’эрт).
- Просмотр записей ловкача Джарлаксла. (Ярмарка Морских Дев)
- Инструкции Джарлаксла (вилла Гролхунд — особняк Артейн)

ИНФОРМАЦИЯ: ЧТО ТАКОЕ КАМЕНЬ ГОЛОРРА?

- Изучение камня Голорра.
- Любой значимый участник большой игры (лейтенант или член любой фракции) будет знать, что камень Голорра — ключ к загадке лорда Неверембера.
- Фракция сообщает о большой игре.

СПИСОК ИНФОРМАЦИИ. ТРИ ОКА

Персонажи должны выяснить

Что (а) у камня Голорра не хватает трёх очей и (б) где эти очи находятся, чтобы (в) они могли украсть их. Это основная структура кампании.

ИНФОРМАЦИЯ: СУЩЕСТВУЕТ ТРИ ПРОПАВШИХ ОКА

- Изучение камня Голорра.
- Изучение Гролхундами большой игры (вилла Гролхунд).
- Записки Джарлаксла о большой игре (Ярмарка Морских Дев).
- Записки Кассалантера о большой игре (вилла Кассалантер).
- Записки Занатара о большой игре (логово Занатара).
- Записки Маншуна о большой игре (башня Колатов).
- Письмо лорду Неверемберу (Калейн).

ИНФОРМАЦИЯ: ОКО КАССАЛАНТЕРОВ

- Если персонажи работают на Кассалантеров, те отдадут им око, как только они добудут два остальных.
- Записки Джарлаксла о большой игре (Ярмарка Морских Дев)
- Записки Маншуна о большой игре (башня Колатов)
- Ритуал и записка Сеффии (переоборудованная мельница/группа реагирования - Сеффия)

ИНФОРМАЦИЯ: ОКО ЗАНАТАРА

- Изучение Гролхундами большой игры (вилла Гролхунд)
- Записки Джарлаксла о большой игре (Ярмарка Морских Дев)
- Записки Кассалантера о большой игре (вилла Кассалантер)
- Записки Маншуна о большой игре (башня Колатов)

ИНФОРМАЦИЯ: ОКО ЖЕНТАРИМА

- Изучение Гролхундами большой игры (вилла Гролхунд)
- Записки Джарлаксла о большой игре (Ярмарка Морских Дев)
- Записки Занатара о большой игре (логово Занатара)
- Допрос Самары (логово Занатара)

СПИСОК ИНФОРМАЦИИ. КЛЮЧИ ОТ ХРАНИЛИЩА

- Осмотр и исследование входа в хранилище (хранилище)
- Записки Кассалантера о большой игре (вилла Кассалантер)
- Видение хранилища (камень Голорра)
- Допрос Калейн (расследование деятельности Далахара)

ЧАСТЬ 5Б.

ПОИСКИ ФЛУНА

«Драконий куш» начинается с того, что Волотамп Геддарм нанимает персонажей для поисков своего пропавшего друга Флуна Благмара. К сожалению, сценарная структура этого расследования довольно хрупка, поскольку сформирована из длинных линейных последовательностей поисков подсказок. Есть также несколько проблем с целостностью, которые мы собираемся исправить.

Речь Воло о найме

Здесь есть несколько проблем.

Во-первых, если персонажи не сражаются с троллем или кровопийцами, появившимися из Подгорья, у Воло нет причин нанимать их. Так что если они решат, что благоразумие — лучшая доблесть, кампания не начнётся. Конечно, риск, что случится именно так, невысок, но лучше подумать, как этого избежать.

Во-вторых, присутствует странная фраза: «Воло смущается, признавая, что, возможно, его друг Флун из-за него попал в беду, и неохотно делится подробностями о том, что произошло той ночью, когда тот исчез». Это, наверное, след какой-то из предыдущих версий сценария, потому что в опубликованной кампании он просто рассказывает персонажам всё, что произошло, и у него нет абсолютно никаких оснований думать, что он несёт ответственность за исчезновение Флуна. Просто игнорируйте эту ошибку целостности.

В-третьих, когда Воло нанимает персонажей, его рассказ о происшедших событиях не очень хорошо согласуется с тем, что написано дальше. По словам Воло, Флун был похищен Жентаримом две ночи назад, но «прежде чем начался допрос», гильдия Занатара похитила его у жентов, а когда персонажи прибывают в убежище Занатара в канализации, допрос Флуна только начался. Куда делся пропавший день? Мы собираемся выяснить это (и предварить

Тот, кто подошёл к вам, разглаживает усы, поправляет свою широкополую шляпу и затягивает шарф.

— Волотамп Геддарм, историк, волшебник и знаменитость, к вашим услугам. На меня произвела большое впечатление ваша отчаянная храбрость, и вот в чем дело: боюсь, среди того отвратительного насилия, которое с недавних пор захлестнуло улицы этого прекрасного города, я потерял друга. Могу ли я просить вас помочь найти его? Конечно же, вам хорошо заплатят.

более поздней подсказкой) с помощью двух новых фрагментов текста в рамке:

Оплата: 100 зм каждому, аванс — по 10 зм каждому.

Воло темнит насчёт своей платёжеспособности. В настоящее время у него мало наличных. Он ожидает выплаты роялти за «Руководство Воло по монстрам», и одновременно старается закончить «Руководство Воло по духам и призракам», за которое наверняка получит солидный аванс.

— Моего друга зовут Флун Благмар. Он, скорее, красив, чем умён, зато отличный собутыльник. Вчера вечером он сопровождал меня в «Дракон на вертеле», тёмную, похабную таверну в Доках. Я ушёл оттуда пораньше, а Флун остался пить и веселиться.

Его жена полчаса назад нашла меня здесь, в «Зияющем портале», и сказала, что вчера вечером он так и не вернулся домой. Это вдвойне удивительно, я ведь и не знал, что он женат.

Флун — красивый мужчина чуть старше тридцати, с волнистыми рыжеватыми волосами. Его легко узнать, так как он всегда носит на шее безвкусный 6-дюймовый барельеф с изображением головы единорога на ожерелье из голубых жемчужин.

Флун. Когда задание взято, Воло описывает своего пропавшего друга.

Барельеф — священный символ Луруэ. Он принадлежал матери Флуна, но тот лучше наврёт с три короба

о том, как его получил, чем скажет правду.

НА ЖЕНТАРИМСКИЙ СКЛАД

Поиски Флуна от «Дракона на вертеле» до склада жентов делятся на две части.

КРОВЬ НА УЛИЦАХ

(см. ДК, стр. 23).

Обязательно вставьте эту сцену по дороге в «Дракон на вертеле»

Упомяните, что у всех троих арестованных есть чёрные татуировки летающей змеи (у одного на кисти, у двоих на предплечьях).

Подсказка № 1. Флун был похищен людьми с татуировками летающих чёрных змей.

- Опрос соседей: несколько человек видели, как Флуна и ещё одного человека (Ренейра) подстерegli перед магазином Старины Зоблоба (см. Дракониий куш, стр. 23). Гном Зоблоб может описать нападение (см. Дракониий куш, стр. 24). Если поискать возле магазина, можно найти яркий 6-дюймовый барельеф единорога, лежащий в канаве (см. ниже).
- Расспросы в «Дракон на вертеле». Когда прибывают персонажи, вечерние завсегдатаи, вероятно, начинают заполнять помещение. Некоторые из них вспомнят Флуна и смогут рассказать, как он пил с Воло. Воло ушёл, а к нему подсел другой человек, «избалованный дворянчик, который любит богатство своё показать!»
- Примечание. Барменша Берка знает, что этим человеком был Ренейр Неверембер, сын предыдущего открытого лорда Глубоководья, Дагульга Неверембера, но бесплатно она этой информацией не поделится. Флун и его спутник ушли около полуночи. За ними отправились несколько мужчин, у одного из которых на шее была татуировка в виде летающей чёрной змеи.

Примечание. Вопреки информации в опубликованном сценарии, завсегдатаи «Дракона на вертеле» не знают, что «летающих чёрных змей» можно найти на Свечной улице. На усмотрение Мастера некоторые могут опознать в них гангстеров Жентарима.





Открытие №2. Флуна доставили на склад Жентарима в Свечном переулке.

- Опрос соседей (в поисках татуировок). Несколько местных жителей видели мужчин с татуировками летающих чёрных змей «у фонаря в Свечном переулке» (см. ДК, стр. 24). Осматривая переулок, можно определить правильный склад, так как над ручкой входной двери нарисована чёрная крылатая змея. Рабочие на соседних складах также могут указать на нужное здание и добавят, что там сегодня рано утром был какой-то «шум», когда приходили и уходили большие группы людей.
- Допрос заключённых. Персонажи могут вернуться на место преступления «Кровь на улицах» и попробовать поговорить с агентами Жентарима, арестованными городским дозором. Вероятно, они поговорят насчёт этого с капитаном Стагетом (см. ДК, стр. 27). Если им удастся убедить этих агентов говорить, они узнают, что те не местные, но им было приказано после нападения на занатарцев явиться на склад, как в безопасное место.
- Поиск по ожерелью Флуна. Во время похищения Флун не растерялся. Порвав ожерелье, на пути к складу он ронял бусины. Персонажи, которые найдут изображение головы единорога на улице, рядом с заведением Зоблоба, возможно, смогут проследить путь на склад Жентарима.

Активная защита Если расследование персонажей заходит в тупик, рассмотрите возможность включения следующих проактивных элементов.

- Жентарим узнал, что персонажи задают вопросы о его агентах или убежищах, или о том и другом. Количество головорезов жентов (Бестиарий, стр. 343), равное половине числа персонажей, являющихся, чтобы запугать их и заставить уйти. Персонажи могут поменяться с ними ролями, допросить и узнать местоположение склада.
- Небольшой отряд агентов Жентарима приходит на свой склад. Кенку нападают на них из засады, и бой выплёскивается на улицу прямо перед персонажами.

На склад

Как было сказано в Части 1, после того, как он потерял своё око из-за Занатара, Маншуну нужно было вернуться в игру. Его агенты, в конце концов, пришли к выводу, что у сына Неверембера, Ренеяра, может быть ещё одно око. Они были правы, хотя сам Ренеяр и не знал этого. Отец подарил ему на память о матери изысканный траурный медальон из слоновой кости. Око было спрятано внутри него.

- Агенты Жентарима похищают Ренеяра Неверембера и его друга Флуна Благмара.
- Допрашивая Ренеяра в области Ж5, они понимают, что око находится в траурном медальоне, и забирают у него этот медальон.
- Ренеяра тащат обратно в область Ж2 и привязывают рядом с Флуном. Наверху женты вскрывают медальон (его можно найти в зоне Ж5), вынимают око и с курьером отправляют Маншуну.
- Флуна опять забирают наверх для допроса (женты понимают, что за него можно взять выкуп).
- Агенты Занатара штурмуют склад. Они немедленно находят «пленника» (то есть Флуна), предполагают, что это Ренеяр, и забирают его в своё убежище в канализации. Тем временем Ренеяр пользуется суматохой внизу, чтобы освободиться и спрятаться в области Ж2.
- Агенты Занатара невнимательно обыскивают склад и уходят, оставляя кенку в засаде на жентов, которые обязательно сюда вернуться.

Мертвая змея. Во дворе лежит дохлая чёрная летающая змея, пронзённая стрелой.

Примечание для Мастера. Женты пытались с её помощью предупредить своих об атаке, но шпион Занатара помешал этому.

Ренеяр. Он сможет рассказать персонажам, что женты допрашивали его о полумиллионе драконов, которые отец украл у города. Затем они сорвали с него очень дорогой ему медальон. Если они найдут медальон и увидят внутри него пустое потайное отделение, Ренеяр скажет, что он понятия не имел о

существовании этого тайника или о том, что в нём хранилось.

В Занатарское убежище в канализации

Как только персонажи поймут, что Флуна был схвачен членами гильдии Занатара, им нужно будет последовать за ними в их убежище.

Служба. Занатарцы вышли со склада через двор и добрались до входа в канализацию в полуквартале дальше по переулку. Проверка Мудрости (выживания) со Сл. 11 позволит легко проследить их путь до этого места.

В канализации потребуются три успешные проверки Мудрости (выживания) со Сл. 13. В случае неудачи персонажи тратят много времени на то, чтобы вернуться и снова взять след. Если персонажи трижды проваливают проверку, они теряют слишком много времени и когда прибывают в убежище, то находят его пустым, за исключением наблюдателей-гоблинов в Ю2 и Земка, простого сторожа, в Ю5. Труп Флуна лежит в Ю7. Земк выбросит его в канализацию позже в тот же день.

Однако каждый раз, когда персонажи совершают проверку, независимо от того, успешна она или нет, они также могут сделать проверку на Мудрость (восприятие) со Сл. 13, чтобы заметить знак гильдии (см. ниже).

Примечание. Даже если персонажам удастся только вернуть труп Флуна, Воло, хотя и немного разочарованный, все равно наградит их за выполнение задания.

Допрос кенку. Как написано на странице 25 «Драконьего куша», допрос кенку может дать информацию о существовании знака гильдии в канализации (см. ниже). Кенку практически не способны объяснить, где находится убежище, но могут туда отвести, хотя и будут стараться завести персонажей в ловушки или как-то ещё им навредить.

Знак гильдии. Символы, нарисованные жёлтым мелом (стилизованное изображение Занатара), имеются на каждом пересечении туннелей канализации, указывая путь, по которому должен следовать тот, кто их видит. Как только персонажи узнают о знаках, они могут просто пройти по ним до убежища.

Часть 5В.

Поиски ловкача.

В Главе 3. «Огненный шар» взрыв убивает почти дюжину человек в переулке Черепа Тролля, возле самых дверей заведения, принадлежащего персонажам. Расследование приводит их на виллу Гролхунд, описанную в Части 2 этого ремикса.

Что случилось:

- Далахар пытался встретиться с Ренейром Неверембером в «Черепе тролля». За ним следили Гролхунды, женты, Кассалантеры и, возможно, кто-то ещё.
- Небольшая группа агентов Жентарима во главе с Урстулом Флоксином попыталась подстеречь Далахара, когда тот шёл по переулку Черепа Тролля.
- Ловкач Гролхундов, следя за происходящим с соседней крыши, использовал ожерелье Огненных шаров и убил Далахара и большинство агентов Жентарима, за исключением Урстула Флоксина (который едва жив и недееспособен).
- Среди убитых зевак – один из трёх сорванцов.
- Ловкач Гролхундов спрыгнул с крыши, обыскал карманы Далахара и забрал камень Голорра. Затем он убежал и вернулся на виллу Гролхунд.

МОТИВАЦИЯ

Основная проблема этой сцены заключается в том, что:

1. Персонажи не сильно мотивированы расследовать взрыв.
2. Им явно рекомендуется не расследовать взрыв, но
3. если они не расследуют взрыв, остальная часть кампании не случится.

Моя рекомендация проста: во время взрыва убедите кого-то, кто им дорог.

Тот, кого вы решите убить, должен быть для вашей партии кем-то особенным. Конечно, трудно предсказать, какие ПМ-мы вызовут наибольший отклик у игроков. Честно говоря, это может оказаться какой-нибудь случайный человек, которого вы создали спонтанно, не задумываясь. Но вот несколько возможных вариантов:

- Ренейр Неверембер. Как уже было сказано, он договорился с Далахаром встретиться в «Черепе тролля». Однако в этой версии Ренейр заметил Далахара на улице, подошёл к нему, и они оба были убиты взрывом. Если вы выберете этот вариант, я рекомендую положить в карман Ренейра записку от Далахара, и пусть она будет содержать, по крайней мере, часть информации, которую Ренейр рассказал бы персонажам, останься он жив.
- Один из трёх сорванцов (см. Часть 3). Если это не испортит игру вашей партии, то введение в неё милых маленьких детей-сорванцов, а затем убийство одного из них практически гарантированно выведет персонажей на тропу войны.

СТРУКТУРА

Вообще, это расследование будет разбито на три этапа.

- Во-первых, допросы свидетелей взрыва. Главная информация здесь – это сделал ловкач.
- Во-вторых, поиски владельцев ловкачей. Главная информация – их покупают у капитана Зорда с Ярмарки Морских Дев.
- В-третьих, либо поговорить с капитаном Зордом (он же Джарлаксл), либо совершить ограбление (см. Часть 4Б), чтобы получить информацию о его клиенте. Если персонажи совершат ограбление, они смогут найти хрустальный шар, который Джарлаксл использует, чтобы шпионить через ловкачей. В любом случае информация приведёт их к Гролхундам.

Место преступления

Место преступления описано на стр. 44 «Драконьего куша».

- Добавьте татуировки чёрных летающих змей на тела жентов.
- Выследить ловкача? Выследить ловкача практически невозможно, его след быстро теряется на многолюдных улицах Глубоководья.
- Разговор с жертвами? См. стр. 46 «Драконьего куша», но при необходимости подправьте ответы, чтобы они соответствовали пересмотренной непрерывности. Ключевая информация от Далахара заключается в том, что он нёс камень Голорра, что он знает, что именно этот камень может делать (хотя он и не знает, что тот был ослеплён), что он украл его у Занатара, и что он шёл встретиться с Ренейром. Ключевая информация от жентов: они искали что-то, что нёс Далахар, они работали на Урстула Флоксина и пришли из Жёлтого Шпиля (см. Часть 3. Аванпосты фракций).

НАПОМИНАНИЕ!

В ходе этого расследования не забудьте, что Ренеёр должен появиться на месте преступления минут через 15-30 после взрыва.

Тогда он сможет рассказать персонажам:

- он договорился встретиться с Далахаром в «Черепе тролля». Гном прислал сообщение с просьбой о срочной встрече, и Ренеёр назначил ему это место.
- Далахар был агентом, работавшим на его отца.
- Его отец поручил Далахару «присматривать за мной. Он скрывался, но я замечал его повсюду». Однако несколько недель назад он внезапно исчез, и Ренеёр не знает, куда. Если персонажи спросят, когда именно это произошло – как раз перед тем, как Ренеёр был похищен Жентаримом.
- Он не знает, чего хотел Далахар. «В его послании просто говорилось, что у него есть что-то ценное для моего отца, он не может это доставить и надеется, что я смогу помочь».
- Не забудьте, что Кассалантеры должны связаться с персонажами и попросить их о помощи в спасении своих детей. Настоятельно рекомендуется, чтобы это произошло до того, как персонажи доберутся до виллы Гролхунд.

ФАЗА 1. ОПРОС СВИДЕТЕЛЕЙ

Свидетели здесь трёх типов:

- Те, кто ничего не видел и просто рассказывает о пережитом (услышали сильный взрыв, выбежали на улицу, увидели друга и то, как тот погибает, почувствовали жар пламени на лицах, все окна были выбиты и так далее);
- Те, кто видел, как ловкач бросил бусину ожерелья Огненных шаров. Вариант: то, как описано на стр. 45 — юный Мартем Трек достал разрядившееся ожерелье из дождевой бочки, куда ловкач его выбросил.
- Те, кто видел, как ловкач приблизился к телу Далахара, что-то взял и убежал. Если персонажи спросят, куда тот направился, ответят: в проулок между двумя зданиями и на восток. Вариант: некоторые люди, возможно, видели, как ловкач прыгнул с крыши, на которой прятался.

На самом деле не важно, кто что видел. Главное, что нападение совершил именно ловкач.

Бонусная подсказка — дом Вдохновенных Рук.

Один из свидетелей, заметивших ловкача, вспоминает, что видел похожий автоматон вчера на параде Близнецов в процессии храма Гонда. Если пойти к этому храму, то попадешь в дом Вдохновенных Рук (см. ниже).

Вариант: ничто не мешает персонажам самим побывать на этом параде (см. Часть 4). Тогда вы можете описать несколько впечатляющих процессий, участвовавших в нём, в том числе и ловкача, управлявшего рядом удивительных механических приспособлений. Если хотите это разыграть, сделайте так, чтобы одна из фракций дала задание, требующее пойти на этот парад.

ОПИСАНИЕ ЛОВКАЧА:

- Конструкция из полированной меди и светлого дерева;
- носит красный «мушкетёрский» плащ и щегольскую красную шляпу с пером;
- длинная борода, как у ван Дейка. Эта уникальная примета ловкача Гролхундов позволит впоследствии узнать капитана Зорда.

- Видно, как его механизмы жужжат и вращаются под испещрённой рунами обшивкой.

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ СВИДЕТЕЛИ

- Фала Лефалир, владелица «Короны Кореллона» («Драконий куш», стр. 32)
- Талли Фелбранч (Чудночайник), владелец «Кривого гвоздя» («Драконий куш», стр. 32)
- Ришол, владелец «Сокровища книжного змея» («Драконий куш», стр. 33)
- Дрезрин Хорнрейвен, клиент Винсента Тренча («Драконий куш», стр. 45)
- Мартем Трек, двенадцатилетний мальчик. Друг убитых полуросликов («Драконий куш», стр. 45)
- Эммек Фрюн, владелец «Пивной Фрюна» и соперник персонажей («Драконий куш», стр. 42).
- «Бессеребренники», банда, которую Фрюн нанял, чтобы мешать бизнесу персонажей («Драконий куш», стр. 42)
- Улькория Стоунмарроу, завсегдатай «Череп тролля» («Драконий куш», стр. 41)
- Три сорванца, особенно если один из них убит (смотри Часть 3В)

УРСТУЛ ФЛОКСИН В КАЧЕСТВЕ СВИДЕТЕЛЯ.

Урстул Флоксин выжил при взрыве, но был тяжело ранен. Он попытается покинуть это место как можно быстрее и незаметнее. Однако, если персонажи быстро отреагируют на взрыв, они смогут успеть задать ему несколько вопросов (особенно если немедленно начнут помогать раненым).

- Ошарашенный, Урстул назовет своё настоящее имя, если его об этом спросят.
- Он заявит, что зашел в переулок Череп Тролля, чтобы (он оглядывается и показывает на витрину магазина) посетить «Сокровище книжного червя». Он не знает, что случилось. Яркая вспышка, волна жара, и он, кажется, вырубился.
- Проверка на Мудрость (проницательность) со Сл 13 покажет, что он не совсем откровенен. Если на него нажать, он скажет: «Слушай, у меня, наверное, была галлюцинация. Но я мог бы поклясться, что сразу после взрыва видел механического ангела смерти, бредущего среди трупов. Я думал, он идёт за мной, но он развернулся и убежал».

Примечание для Мастера. Урстул, на самом деле, не верит, что это был «ангел смерти», но притворяется смущённым простаком, который просто случайно проходил мимо.

Примечание. У Урстула есть татуировка чёрной летучей змеи, но она набита на левой стороне груди и не видна, если только персонажи каким-то образом (и по какой-то причине) не разденут его.

ПРИБЫВАЮТ ДОЗОРНЫЕ

Смотри «Драконий куш», стр. 44-45.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Список свидетелей расширен специально для того, чтобы вновь ввести тех ПМ-ов, с которыми персонажи могли взаимодействовать в Главе 2. Дополните список любыми другими знакомыми лицами, которых персонажи могут узнать, хотя не все в этом районе должны быть их знакомцами.

Обратите внимание, что в опубликованной версии кампании Урстул – это тот, кто украл камень Голорра у убитого Далахара, но здесь камень крадёт ловкач, и персонажи последуют за ним. Это также означает, что Флоксин может всё ещё быть на месте преступления и с ним можно встретиться раньше, чем на вилле Гролхунд.

ФАЗА 2. К ВОПРОСУ О ЛОВКАЧАХ

Как только у персонажей появляется описание механического человека, совершившего преступление, следующий шаг – выяснить точно, что это было и откуда оно взялось.

Расследование. Проверка Интеллекта (магии) со Сл. 13 покажет, что это был ловкач, скорее всего, построенный техномантами Лускана, чья конструкция основана на калишитских образцах империи Шун. Раньше лусканские техноманты неохотно делились своими секретами, и таких механизмов в Глубоководье не было (*в приключении Джарлаксл покупал ловкачей, пистолеты и подлодку на острове Лантан – прим. редактора*).

Если значение проверки – 17 и больше, известно, что Боугентра Саммертейн, леди-мастер Бдительного ордена магов и защитников, недавно приобрела такого.

Проследить лусканский след можно с помощью проверки Харизмы (расследования) со Сл. 17 (*так в тексте — прим. переводчика*), показывающей, что корабли Ярмарки Морских Дев недавно пришли из Лускана, и артисты могут что-то знать об этом.

Распросы. Проверка Харизмы (анализа) со Сл. 13 (*так в тексте — прим. переводчика*) выявляет двух владельцев ловкачей (см. ниже). За каждые два пункта проверки свыше 13 находится ещё один владелец.

Примечание для Мастера. Цель персонажей – не искать владельцев ловкачей, а протянуть ниточку расследования до Джарлаксла. Если украсть его записи, там будут имена всех владельцев.

Другие подходы. Возможно, персонажи обратятся к своей фракции с запросом о механическом человеке или придумают что-нибудь ещё. Если это будет действенный способ, дайте им информацию об одном-двух владельцах ловкачей.

Дополнительная подсказка. Она даст персонажам информацию о храме Гонда, как одном из владельцев ловкачей.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Персонажи не должны находить ВСЕХ владельцев. Цель в том, чтобы они выяснили, что ловкачей поставляет Джарлаксл. Если они это сделают, а затем украдут записи Джарлаксла о продажах, у них будет список всех владельцев, включая пока неизвестных, а также Гролхундов. Этот путь, на самом деле, сложнее, чем просто попросить «капитана Зорда» о помощи, ведь персонажи должны: а) украсть записи, а затем б) проверить всех покупателей прежде, чем выйти на Гролхундов. С другой стороны, преимущество такого плана в том, что Джарлаксл не узнает о большой игре, а значит, не будет в ней участвовать.

Бонусная подсказка укажет персонажам на храм Гонда из опубликованного приключения. Если вы хотите немного приоткрыть карты, дайте персонажам через бонусную подсказку двух владельцев. Например: «Мне кажется, я видел подобный автоматон вчера на параде Близнецов. Он был в процессии храма Гонда». А потом какой-то прохожий кричит: «Эй, точно! Я тоже видел нечто подобное раньше! Это был поединок в городской оружейной палате!» Или выдайте любого владельца, которого хотите.

ВЛАДЕЛЬЦЫ ЛОВКАЧЕЙ

Джарлаксл продал девять ловкачей. Он брал за них по 25 000 золотых драконов. Большие деньги, но это потрясающе дёшево для такого товара. Он продаёт их себе в убыток, ибо не заинтересован в получении прибыли. В ловкачей встроены кристаллы ясновидения, позволяющие Джарлакслу с помощью особого хрустального шара через глаза ловкачей делать и просматривать «свидетельские записи» (см. «хрустальный шар ловкачей» ниже). Он хочет, чтобы ловкачи оказались в как можно большем количестве нужных ему семей и организаций, чтобы собирать информацию и использовать её для шантажа.

• **Храм Гонда.** Дом Вдохновенных Рук описан на стр. 46 «Драконьего куша». Ловкач, которого жрецы назвали Нимом, к их большому удивлению, оказался удивительно искусным во взаимодействии с их механическими чудесами и даже научился сам их создавать (однако у него нет детектора ловкачей).

Внешний вид. Его «волосы» сделаны из металлических, наложенных друг на друга пластин-перьев.

• **Боугентра Саммертейн.** Леди-мастер Бдительного ордена магов и защитников, гильдии магов и чародеев Глубоководья. Её ловкач служит в гильдии в качестве мажордома и одновременно курьёза.

Внешний вид. Голова ловкача совершенно гладкая – ни глаз, ни рта, ни носа, ни ушей, ни волос, но это не мешает его зрению и слуху.

• **Лорд Абдар Адарбрент.** Глава знатной глубоководской семьи, владеющей четвёртой в городе по величине морской флотилией и имеющей прочные связи с главой гильдии мореплавателей. Его ловкач стоит, как стражник в парадном зале, заменив собой на этом посту стражника — человека.

Внешний вид. Его глаза сделаны из оникса, лицо постоянно нахмурено. Он носит плащ цветов семьи Адарбрент.

• **Лорд Корин Дезлентир.** Морщинистый полуэльф, глава семьи Дезлентиров. Они известны с XIII века как караванщики, торговцы и исследователи. У них есть особняк в Морском районе (№ 51 на карте города великолепия для 3-ей редакции D&D). Ловкача купила его упрямая, дерзкая дочь Гермiona Дезлентир.

Внешний вид. Его правый глаз – слабо светящийся зелёный драгоценный камень. Гермiona одела его в традиционную броскую одежду – шляпу, дублет и прочее. Это придает ему внешность, очень похожую на ловкача Гролхундов, хотя и без вандейковской бороды.

• **Дом Чудес (храм Мистры).** Возможно, Джарлаксл, стал немного самоуверенным. Слуги Мистры започувствовали ловкача в надежде разгадать секреты его конструкции. Пока им это не удалось, но они обнаружили кристалл ясновидения и сумели вынуть его.

Если вы хотите усложнить ситуацию, пошлите группу реагирования Брегана Д’эрт, чтобы вернуть скомпрометированного ловкача.

Внешний вид. Женственная внешность, простая белая мантия. «Волосы» изготовлены так, чтобы напоминать стрижку боб.

• **Дом Милостей Матери Тамры.** Школа-пансион для юных леди из честолюбивых семей, расположенная на улице Мендевер в Приморском районе. Их ловкач служит здесь уборщиком.

Внешний вид. Восемь нимбов из разных металлов пересекаются под разными углами над его головой.

- **Городская оружейная палата.** Расположена в Морском районе (№71 на карте города великолепия для 3-ей редакции D&D). Стражники арсенала используют ловкача, как партнёра по фехтованию. Они потратили средства на его покупку без соответствующего разрешения властей. Внешний вид. У этого ловкача упрощённые черты лица, зато есть дополнительные блестящие металлические пластины, изображающие нагрудник и поножи.
- **Гролхунды.** Виновники преступления.
- **Член фракции.** Видный член одной из фракций, к которой принадлежат персонажи. Возможно, их непосредственный контакт, но, возможно, лучше, чтобы это был кто-то, с кем они пока не знакомы лично. Это сделает результаты расследования менее определёнными, вызовет у персонажей больше вопросов и будет иметь более широкие последствия с точки зрения углубления (или радикального изменения) их отношений с фракцией.

Поиски владельцев

Когда персонажи через ловкачей выйдут на «капитана Зорда», появляется, как минимум, три направления расследования:

Разговор с Зордом. Если персонажи просто ищут встречи с капитаном Зордом, это относительно легко. Если спросить его, кому принадлежит тот или иной ловкач, он сначала захочет узнать, зачем они его ищут. Удовлетворив свое любопытство, он, извинившись, выйдет на несколько минут, а потом вернётся и скажет, что ловкач, которого они ищут, был куплен Гролхундами. Он даже может дать им адрес.

Проще простого. За исключением того, что они нечаянно предупредили Джарлаксла и ввели его в большую игру.

Записи о продаже. Если персонажи попытаются выкрасть записи Зорда о продажах, они найдут книгу продаж ловкачей в области Я30 «Ненаглядной» (см. 5.1 Ярмарка Морских Дев). В этой книге записаны все нынешние владельцы ловкачей в Глубоководье.

Хрустальный шар. Если персонажи обнаружат существование хрустального шара ловкачей (см.

ниже), его можно найти в области Л4 «Алого марпенота» (см. 5.1 Ярмарка Морских дев). Если персонажи организуют ограбление, чтобы получить доступ к хрустальному шару или украсть его, они смогут просмотреть свидетельские записи и легко обнаружить, что ловкач, кинувший огненный шар, послан Гролхундами.

Хрустальный шар ловкачей

Хрустальный шар – редкий и невероятно мощный кристалломантический артефакт, который изначально не связан с ловкачами. Он настроен на специально созданные кристаллы ясновидения и способен не только постоянно видеть через них, но и создавать и хранить свидетельские записи. В принципе, он позволяет не только просматривать «живые каналы» с любых настроенных кристаллов ясновидения, но и смотреть всё, что эти кристаллы «видели» в прошлом.

Джарлаксл и его агенты убили драконессу Асфозис и выкрали хрустальный шар из её сокровищницы. Техноманты Лускана создали настроенные кристаллы ясновидения и встроили их в ловкачей.

Таким образом, хрустальный шар сейчас способен «видеть глазами» любого ловкача.

Изучение ловкачей

Кристаллы ясновидения тщательно спрятаны среди механизмов ловкачей и поначалу кажутся неотъемлемой частью их конструкции, а не просто вставленными туда случайными деталями. Если потратить несколько часов на тщательное изучение ловкача (включая хотя бы частичную его разборку), проверка Интеллекта (магии) со Сл. 18 обнаружит что кристалл здесь лишний, а затем простая проверка Интеллекта обнаружит его истинное предназначение.

Можно обнаружить сонастройку между кристаллом и хрустальным шаром. Заклинания Обнаружение магии в сочетании с проверкой Интеллекта (магии) со Сл. 15 достаточно, чтобы определить, что кристалл настроен на что-то на борту «Ненаглядной» (предполагается, что след приведёт в гавань).

Разрушение кристалла ясновидения

Кристалл ясновидения на самом деле хрупкий и может быть разбит легко, как стекло.

Создание кристалла ясновидения

Игроки, которым удаётся завладеть хрустальным шаром ловкачей, становятся обладателями очень мощного и универсального инструмента. Настроенные кристаллы ясновидения могут быть извлечены из ловкачей (как тех, что «в поле», так и тех, что всё ещё находятся на кораблях Джарлаксла). Но если персонажи хотят создать больше кристаллов, им нужно будет посетить Лускана и совершить набег на мастерские техноматонов.

Что ещё вы можете увидеть?

В дополнение к идентификации ловкача Гролхундов, персонажи могут получить доступ к записям всех других владельцев. Это обширные знания, как банальные, так и важные.

Вы можете даже включить более старые свидетельские записи, сделанные ещё до того, как Асфозис завладела шаром. Они могут быть фрагментарными и неполными, но их исследование может выявить любое количество зацепок для дальнейших приключений.

Возможно, существует даже очень старый кристалл, который остаётся настроенным на хрустальный шар и находится где-то внутри Подгорья.



ЧАСТЬ 5Г.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ПРОИСШЕДШЕГО: ДАЛАХАР И КАЛЕЙН

РАССЛЕДОВАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДАЛАХАРА

После того, как персонажи определили, что именно Далахар был целью взрыва, они могут захотеть провести расследование его деятельности.

Успешная проверка Харизмы (анализа) (*так в тексте — прим. переводчика*) может определить, что он останавливался в гостинице «Обагрённый кинжал», расположенной в Торговом районе (№ ТЗ на карте города великолепия для 3-ей редакции D&D). Он снял комнату на одну ночь, а затем съехал.

ЕГО КОМНАТА

Осмотр покажет, что она была очень профессионально убрана. Проверка Интеллекта (анализа) со Сл.12 поможет обнаружить пепел вокруг масляного светильника - здесь жгли какие-то бумаги. Восстановить их не магическими средствами невозможно. Это ответ Ренеира на предложение Далахара о встрече.

На подушке на самом виду лежит круглый диск из чёрного камня со стилизованным символом Занатара — бехолдером. Это знак смерти, оставленный здесь в качестве угрозы, когда приспешники Занатара выследили Далахара.

ГРУППА РЕАГИРОВАНИЯ ЗАНАТАРА

За комнатой следит группа реагирования Занатара (см. Часть 3В). Если они увидят, что персонажи входят сюда, то, скорее всего, заговорят с ними и попытаются разведать, что те знают о Далахаре.

Если с момента гибели Далахара прошло больше суток, группа реагирования осведомлена и об этом, и о том, что «босс знает парня по имени Флоксин, одного из тех ублюдков — жентов, что следил за этим дерьмогномом. Босс теперь присматривает за этим Флоксином».

Слежка за Флоксином может открыть для персонажей альтернативный путь к Гролхундам. Приложив еще немного усилий, можно обнаружить, что Флоксин приходит из Жёлтого Шпиля (см. Часть 3В), и, возможно, они смогут проследить за ним отсюда до особняка Голхундов.

Если со дня смерти Далахара прошло больше трёх дней, группу реагирования отсюда убирают.

ПИСЬМО.

Через четыре дня после смерти Далахара в гостиницу «Обагрённый кинжал» приходит адресованное ему письмо от Калейн.

Далахар,

«Я много думала насчёт твоей просьбы. Но ты был добр ко мне, даже тогда, когда твой демон-хозяин не был. Если тебе всё ещё нужна моя помощь, воспользуйся любым из убежищ.

Калейн из Девяти Вод»

Перед убийством Далахар метался по округе, пытаясь найти хоть какую-то помощь. Он отчаялся настолько, чтобы связаться с Калейн, бывшей любовницей лорда Дагульта. Расспросив местных, можно узнать место жительства Калейн в Приморском районе.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Такая поздняя доставка письма нужна, чтобы дать персонажам зацепку не во время их первого визита в гостиницу, а позже. Те, кто оставил свои имена владельцам «Обагрённого кинжала», особенно те, кто специально попросит владельцев связаться с ними, если появится какая-либо новая информация, будут вознаграждены активным продолжением этого дела. В качестве альтернативы, хоть и менее вероятной, можно наградить персонажей, использующих старые зацепки. Поскольку этот ключ не особо важен для текущего расследования, чуть больший риск его упустить компенсируется увеличением глубины игрового мира. Небольшие детали, подобные этой, заставляют игроков чувствовать, что игровой мир живёт и действует даже за пределами их взгляда (ведь именно это вы и обеспечиваете).

БАШНЯ КАЛЕЙН

Калейн живёт в полуразрушенной мельнице в Приморском районе (см. «Драконий куш», стр. 88), но хранилище расположено не там.

Область Р8 — студия Калейн. Здесь находятся свидетельствующие о её безумии последние картины Калейн.

Ящик для документов. Ящик для документов с тремя выдвигаемыми отделениями стоит на одном из столов (проверка Ловкости со Сл. 13 для того, чтобы вскрыть). В одном из отделений лежат любовные письма Калейн и лорда Дагульта. В другом - такие же письма, но разорванные на клочки. Она периодически вынимает письмо из одного отделения, рвёт его и кладёт в другое. В третьем отделении находятся деловые бумаги лорда Дагульта (см. ниже).

КАЛЕЙН

Внешность. Красота, разрушенная трагедией - её лицо испещрено морщинами печали. Длинные чёрные локоны с серебряными и серыми прядями.

Отгрыш:

- Верит, что все вокруг - тайные убийцы, подсланные Дагультом Неверембером;
- Забывчивость. Теряет нить разговора и резко начинает говорить на совершенно другие темы.
- Становясь расстроенной, всё сильнее потирает ладонью щёку.
- Умеет оживлять существ из её старых, более мирных картин, чтобы они помогли ей, приносили маленькие предметы и т. д.
- Убедена, что Дагульт, Глубоководье и монстры из новых картин - это одно и то же и будет убеждать в этом персонажей.
- Говорит о городе Невервинтер, как о рыжеволосой девушке, которая увела у неё лорда Дагульта. Иногда путает Невервинтер с Алетеей Брандат.

Предыстория. Калейн, известной глубоководской художнице, в 1475 году был заказан портрет лорда Дагульта Неверембера, тогдашнего Явного лорда Глубоководья. Её встреча с Неверембером положила начало бурному роману, который длился больше года.

Их отношения стали натянутыми, когда визиты Дагульта в Невервинтер стали более частыми и продолжительными. Он давал Калейн обещания, которые не мог сдержать, и когда она заговаривала о верности, обижал её, так как его истинной любовью был Невервинтер.

Калейн принялась рисовать монстров, которые, по её мнению, выражали его сущность. Её способность использовать Плетение в живописи позволяла ей оживать этих монстров с помощью командного слова.



В конце концов, чуть больше четырёх лет назад Невервинтер покинул Калайн. Он использовал своё влияние, чтобы погубить её и изгнать из высшего общества Глубоководья. Ей разрешили оставить дом, но её работы и репутация медленно и методично разрушались. Дух Калайн был сломлен, и она сошла с ума. Теперь она живёт взаперти, пока время уничтожает остатки её сознания.

Ключевая информация:

- Она знает, что Далахар был шпионом, работавшим на лорда Дагульга Неверембера. Он послал ей письмо с просьбой о помощи, но она несколько дней медлила с ответом.
- Если ей скажут, что Далахар убит, она обвинит персонажей в том, что это сделали они по приказу Неверембера и решит, что теперь они хотят убить и её.
- В последние дни их совместной жизни лорд Неверембер был одержим идеей «мелаиркинского церемониального храма, или религиозного склепа, или чего-то в этом роде. Он всегда был больше увлечён чем-то другим, не мной». Если её попросить, она может отдать документы, описанные выше.
- Если её спросить, знает ли она, где находится «хранилище», она будет очень расстроена: «Я должна это знать. Он был заиклен на этом. Это меня так разозлило... очень, очень разозлило... И теперь я не могу вспомнить почему». Она безумно ревновала, потому что это была могила его бывшей жены, но из-за камня Голорра она больше не помнит этого, и никто не помнит.
- Если её спросить, она расскажет о разговоре с лордом Викторо Кассалантером о лорде Неверембере и хранилище несколько недель назад. В ином случае, она об этом не скажет.
- Блок статистики: хаотично-злая, полуэльфийка, бард (ДК стр. 195).
- Искусство, имитирующее жизнь. Калайн касается одной из своих картин и заставляет того, кто там изображён, выпрыгнуть наружу и стать живым существом при условии, что его уровень опасности равен 3 или ниже. Существо появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от картины, которая становится пустой. Существо сразу же совершает бросок на инициативу. Оно исчезает через одну минуту или когда его хиты уменьшаются до нуля, или когда Калайн умирает или теряет сознание.

Бумаги лорда Дагульга

Эти бумаги, по-видимому, принадлежавшие лорду Дагульгу Неверемберу, в основном, касаются незначительных (и теперь совершенно неважных) дел города. Однако есть и несколько интересных документов

- Список выполненных заданий включает в себя пункт «переместить драконы в церемониальный склеп мелаиркинов».
- Переписка с Хаммондом Краддогом из гильдии виноделов, винокуров и пивоваров, из которой явствует, что Краддог давал лорду Дагульгу крупные взятки, чтобы замять скандал, связанный с некачественным спиртным, поступившим в продажу в районе Доков.
- Заметки, по-видимому, относящиеся к «церемониальному склепу», построенному мелаиркинскими дварфами под Глубоководьем много веков назад. В примечаниях подробно говорится, что такие хранилища были построены поклонниками Думатойна, Хранителя Тайн Горы. Дварфы верили, что Думатойн зашифровал свои секреты в жилах руды и драгоценных камнях, которые он поместил в горы, поднятые из земли специально для дварфов. Дварфы выпускали секреты Думатойна в мир, занимаясь разработкой горных пород. Это разозлило бога, и тогда между дварфами и Мординсамманом (советом дварфских богов) начался раздор. Чтобы примириться с Думатойном и защитить его тайны, культ мистическим образом заключал «тайны горы» в предметы тонкой дварфсей работы, а затем приносил их в жертву Думатойну, оставляя в церемониальных хранилищах. Такие хранилища, согласно древнему источнику, можно открыть, «встав перед дверями Думатойна и ударив мифриловым молотом по чешуе дракона в том месте, куда падает солнечный свет».
- Неподписанное письмо четырёхлетней давности, адресованное лорду Неверемберу, в котором говорится, что «последнее из трёх очей взято».
- Письмо от Далахара, тоже написанное четыре года назад, сообщающее о его безуспешных попытках проникнуть в анклав красных волшебников в районе Замка.

Примечание для Мастера. Это отвлекающий манёвр. Назначение Далахара четыре года назад не

имеет ничего общего с нынешними событиями. Красные маги Тэя используют своё посольство как прикрытия для своих операций, порталом оно связано с анклавом Тэя в Порте Черепа.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Я считаю Калейн действительно очаровательным персонажем, но, к сожалению, долгое время не мог понять, как вписать её в ремикс. В конце концов, мне пришла в голову мысль о том, чтобы Далахар написал ей письмо с просьбой о помощи, а персонажи смогли бы найти ниточку, ведущую к ней. Первоначально я думал, что это будет тупик: персонажи встретят интересного ПМ-ма, который немного больше расскажет о бэке истории, но ничем не сможет помочь в их расследовании.

Но потом, в один из тех великолепных моментов, когда творческие мысли теснятся в голове, когда я понял, что есть способ, которым Калейн может внести существенный вклад в сценарий. Заодно это позволило мне связать её с Кассалантерами, что сделало более вероятной встречу с ней.

Часть 5д.

Списки информации на аванпостах и в логовах

Персонажи проведут значительную часть этой переделанной кампании, взаимодействуя с другими фракциями в большой игре: исследуя их, реагируя на их действия, делая их целью своих операций, злясь на них и т. д. Большая часть этой деятельности будет строиться вокруг изучения аванпостов и логовищ фракций и исследованию запутанных связей между ними.

Приведённые здесь списки информации для каждого аванпоста и логова придерживаются, как минимум, правила трёх подсказок. Но вы должны быть внимательными и не упускать возможности динамического генерирования подсказок в ответ на действия персонажей:

- **Исследование фракции.** Если персонажи хотят найти фракцию, направьте их к одному из её аванпостов. На каждом аванпосте будут подсказки, указывающие на логово, которое, как правило, и является конечной целью. См. мою статью «Принятие решений на практике. Сбор информации» (*доступна только на английском, на патреоне автора – прим. переводчика*).
- **Служба за плохими парнями.** Присмотритесь к тому, когда и как те приходят и уходят. Если персонажи следят за плохими парнями с аванпоста, это может привести их как на другой аванпост, так и в логово. Иногда это определяется простой логикой.
- **Допрос.** Аналогично надо действовать, когда персонажи начинают допрашивать членов фракций. Если тех взяли в городе, допрос, как правило, приведет персонажей на аванпост. А вот если они допрашивают людей на аванпосте, те, скорее всего, проболтаются уже о логове фракции. Опять же, используйте здравый смысл, особенно когда речь идет о таких ПМ-ах, как Урстул Флоксин или Найхилюр.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

При распределении подсказок для аванпостов я придерживаюсь общего правила - разместить одну подсказку на другом аванпосте той же фракции, одну подсказку - в логове или аванпосте конкурирующей фракции и одну подсказку - в группе реагирования. Для логовищ я поместил по одной подсказке на каждый из аванпостов фракций, а затем, по крайней мере, одну - в логове конкурирующей фракции.

Конечно, есть ряд исключений, но общий принцип именно такой. Таким образом, я не перегружал приключение подсказками и не создавал случайно структурные тупики.

Локации Бреган Д'эрт

Дом Фенеруса Штормкасла

- Письмо о доме Фенеруса Штормкасла (театр «Семь масок»)
- Приказ Зорбогу (допросный дом Жентарима)
- Запечатанное письмо Фенерусу Штормкаслу (группа реагирования - Креббиг Маск'иль'ир)
- Приказ Джарлаксла (вилла Гролхунд - особняк Артейн)

Театр «Семь масок»

- Сообщение о Вестре Мольтиммур и «Добыче Саффири» (дом Фенеруса Штормкасла)
- Сведения о театре «Семь масок» (логово Занатара)
- Афиша театра «Семь масок» (группа реагирования - Солун Зебриндас)
- Письмо Н'арля (ярмарка «Морские девы»)

Логово. Ярмарка Морских Дев

- Отчёт о трудностях гильдии, связанных с Ярмаркой Морских Дев (дом Фенеруса Штормкасла)
- Служка за Креббигом или допрос Фенеруса (дом Фенеруса Штормкасла)
- Беседа с Малькольмом Бриззенбрайтом (театр «Семь масок»)
- Информация о театре «Семь масок» (логово Занатара)

Локации Кассалантеров

Святылище Асмодея

- Уведомление о встрече с Арном (переоборудованная мельница)
- Информация о культистах Асмодея (Ярмарка Морских Дев)
- Проактивность: арфисты нанимают персонажей для исследования святылища (*см. «Использование аванпостов Кассалантеров», Часть 3Б*)

Переоборудованная мельница

- Визитная карточка Сеффии Нэйлрайк (группа реагирования: Веветт Черноводная (Блэквотер))
- Книга поклонения Арна (святылище Асмодея)
- Медицинский журнал (дом Терассе)
- Отчёт Сеффии Нэйлрайк (вилла Кассалантер)

Логово. Вилла Кассалантер

- Проактивность: приглашение от Кассалантеров
- Записки Бреган Д'эрт о большой игре (Ярмарка Морских Дев)
- Допрос культистов (святылище Асмодея)
- Символ дворянского дома на зеркале Дьявола (святылище Асмодея)
- Инструкции лорда Кассалантера (святылище Асмодея)

ЛОКАЦИИ ЗАНАТАРЦЕВ

Гринда Гарлот

- Записка насчёт гладиаторского оружия (дом Терассе)
- Рекомендация насчёт материальных средств (группа реагирования: Фельрект Лафин)
- Приказ Н'арля Зебриндаса (любая группа реагирования Занатара)

ДОМ ТЕРАССЕ

- Приказ о материальных средствах (Гринда Гарлот)
- О доставке механического злогоглаза (убежище Занатара в канализации, попытка 2)
- Отчёт Сеффии Нэйлрайк (вилла Кассалантер)

УБЕЖИЩЕ ЗАНАТАРА В КАНАЛИЗАЦИИ

- Записка для «Кондитеров сфер» (группа реагирования - Коргстрод Уксгульм)
- Отчёт Агорна Фуоко (группа реагирования - Веветт Черноводная (Блэквотер))
- Записка больного (дом Терассе)

ЛОГОВО ЗАНАТАРА

- Изучение Гролхундом большой игры (вилла Гролхунд)
- Спасение Отта Стальнопальцеого (Стилтоза) (допросный дом Жентарима)
- Записка насчёт гладиаторского оружия (Гринда Гарлот)
- Гладиаторский сборный пункт (дом Терассе)
- Переписка с Н'арлем Зебриндасом (убежище Занатара в канализации)

ЛОКАЦИИ ЖЕНТАРИМА

ДОПРОСНЫЙ ДОМ ЖЕНТАРИМА

- Приказ Урстулу Флоксину (группа реагирования: Урстул Флоксин)
- Смятая записка (Жёлтый Шпиль)
- Допрос группы реагирования Жентарима (или быть захваченными ими)

ЖЁЛТЫЙ ШПИЛЬ

- Слежка за Урстулом Флоксином перед операцией на вилле Гролхунд (группа реагирования – Урстул Флоксин)
- Угрожать Агорну Фуоко – он продаст друга, чтобы спасти свою жизнь (группа реагирования - Агорн Фуоко)
- Послание из Замкового района (вилла Гролхунд)
- Допрос Самары (логово Занатара)

ЛОГОВО. БАШНИ КОЛАТОВ

- Записи Занатара о большой игре (логово Занатара)
- Записи Кассалантера о большой игре (вилла Кассалантер)
- Круг телепортации (Жёлтый Шпиль)
- Захват Агорна Фуоко (группа реагирования - Агорн Фуоко)
- Допрос Самары (логово Занатара)





ЧАСТЬ 6. КАМЕНЬ ГОЛОРРА



Камень Голорра описан на стр. 190 «Драконьего куша». Но что многие не знают, это то, что раньше он появлялся в визардовском приключении «Поток множества глаз» и tie-in ARG.

«Мудрец долины Теней спрятал на Земле камень огромной силы и важности. Затем его хранитель, изгнанник из моего царства, был тайно доставлен на Землю, чтобы хранить его в безопасности и тайне до предсказанного срока возвращения.»

Сюжет «Потока множества глаз» включает в себя ряд элементов из «Драконьего куша», но, хотя эти два приключения должны быть связаны, этого не произошло. Камень Голорра, каким он представлен здесь, имеет другую предысторию, другие свойства и даже другую предсказанную судьбу.

Поскольку я нашел ряд особенностей камня из «Потока множества глаз» интригующими, то попытка смешать два сюжета. Эта попытка, однако, сразу провалилась, и вместо того, чтобы просто объединить сюжеты, я, в итоге, сосредоточился на основных идеях и заново придумал камень.

Нет никаких принципов дизайна или чего-то подобного, что привело меня к этому. Чисто творческая реакция на информацию. Может быть, вам понравится то, что вы здесь увидите, а может быть нет. Если вы сделаете именно так, как придумал я, прекрасно. Если не сделаете, то можете просто использовать такой камень Голорра, каким он представлен в «Драконьем куше». Единственный элемент, который вам нужно будет взять отсюда - три ока.

ЧАСТЬ 6А. АРТЕФАКТЫ ГОЛОРРА КАМЕНЬ ГОЛОРРА

Камень Голорра – это артефакт, который когда-то принадлежал верховному правителю аболегов. Тысячелетиями хранился он в подземелье древнего плавучего города Кззифу мира Абеёр, но был утерян в годы Плача.

Согласно некоторым историческим источникам, он был принесён в Абеёр-Торил, когда Кззифу впервые рухнул в мир и остался глубоко под тем, что сейчас является морем Упавших Звезд. Другие утверждают, что камень создал аболег, который пришел в Абеёр-Торил до прибытия Кззифу или, возможно, бежал с этим камнем, и Кззифу прибыл сюда, преследуя его. Некоторые версии легенды утверждают, что камень был создан во время изначальной битвы между Шар и Селуне, в тот самый момент, когда обрзовался мир Торил.

Независимо от того, предшествовал ли камень созданию Торила или они появились одновременно, по правилам магии, это придает камню особую ценность, наделяя его эффектами, на которые не способен ни один другой магический предмет или артефакт, созданный в дни юности мира.

КАК РАБОТАЕТ КАМЕНЬ

Когда выполняется надлежащий ритуал, камень магическим образом удаляет память или знания о нём у всех на Ториле, кроме настроенного на него человека.

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА

Использование камня для стирания памяти — это особый ритуал заклинания. Знание легенд, проводимый в течение 12 часов. Выполнение ритуала требует:

- Возможность накладывать Знание легенд.
- Знание изменений в ритуальном заклятии.
- Использование второго аборитского артефакта, небольшого тетраэдра из красного нефрита. Этот артефакт находится у лорда Неверембера.
- Специальные благовония, пропитанные кровью аборита (стоимость 2500 зм) и четыре планки из слоновой кости стоимостью не менее 50 зм каждая.

Во время ритуала сжигание благовоний заставляет четыре стороны тетраэдра раскрыться. Появляются щели, в которые вставляются планки из слоновой кости. Затем камень помещается в тетраэдр, и стороны тетраэдра смыкаются вокруг него.

Когда ритуал завершается, тетраэдр вновь раскрывается, и камень Голорра испускает вспышку псионической энергии. Энергия пытается преломиться через человека, настроенного на камень, заставляя его сделать спасбросок Мудрости со сложностью, соизмеримой с объёмом памяти или знаний, которые он стремится устранить. Память о чём-то малозначительном и известном очень немногим будет иметь меньшую Сл., чем что-то очень важное или известное большому числу людей.

Ритуал можно попытаться выполнить совместно, чтобы уменьшить сложность этого спасброска (-2 за каждого дополнительного участника). Количество персонажей, участвующих в ритуале, ограничено уровнем персонажа, его проводящего (то есть персонаж 5-го уровня может вести ритуал с участием до 5 человек), и все участники должны преуспеть в спасброске для успеха ритуала.

При неудаче участник ритуала не может преломить псионическую энергию, и память, которую он пытался стереть, удаляется только из его разума. Если речь идет об особо значимом фрагменте знаний, неудача может также вызвать общее состояние фуги в течение нескольких минут, часов или дней (на усмотрение Мастера).

При успехе знания устраняются: начисто пропадают со свитков и надписей, удаляются из воспоминаний всех живущих, кроме тех, кто настроен на камень или участвовал в ритуале.

Заметим, однако, что:

- Это очень специфично. Например, Неверембер устранил только знание о местоположении хранилища, поэтому другие знания о хранилище (например, его существование и ключи, необходимые для его открытия) всё ещё можно найти. Как будто реальность стала плохо подчищенной информацией из книги, вы можете увидеть, откуда был вырезан «текст», если знаете, где искать.
- Это убирает только текущие знания, но не субъект знания и не способность усвоить эти знания в будущем. Например, заставив всех забыть Боба, вы не сможете помешать Бобу сказать: «Привет! Я Боб!»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАМНЯ

Общение с камнем, получение знаний от камня или выполнение ритуала стирания знаний требует настройки на камень. Это может быть не очень приятным процессом, поскольку настройка проходит так: ваши мысли постепенно совмещаются с совершенно

чуждыми, аборитическими мыслеформами камня.

ОСЛЕПЛЁННЫЙ КАМЕНЬ

Когда начинается «Драконий куш», камень Голорра ослеплён лордом Неверембером, удалившим все три его ока. Физически это не сложно. Тот, кто настроен на камень, может вынуть око или вставить его обратно. Однако, без очей возможности камня ограничены.

При одном лишь взгляде на камень становится ясно, что очи отсутствуют.

Ослепший камень инертен.

Восстановление одного ока. С одним восстановленным оком камень может общаться с владельцем, но не видит секретов, которые когда-то в себе содержал.

Восстановление двух очей. Хотя камень всё ещё искалечен, он (и персонаж, настроенный на него) теперь может «видеть» местоположение оставшегося ока и ближайшую область вокруг него. Это решает потенциальную проблему с выяснением местонахождения третьего ока, а также ускоряет процедуру его похищения, по существу, позволяя персонажам пропустить обычные требования к наблюдениям и слежке.

Восстановление трёх очей. Камень Голорра полностью восстановлен и снова работает нормально.

СЕКРЕТЫ КАМНЯ ГОЛОРРА

Камень Голорра — это разумный волшебный предмет с Интеллектом 18, Мудростью 16 и Харизмой 18. У него есть слух и тёмное зрение на расстоянии 120 футов. Он может телепатически общаться с существом, настроенным на него, если оно понимает хотя бы один язык. Кроме того, камень узнаёт заветные желания любого существа, которое общается с ним телепатически.

Говорить с камнем трудно, так как его мыслительные процессы чужды. В результате информация, которую он предоставляет, часто бывает загадочной или расплывчатой.

Знание легенд. Камень Голорра имеет максимум 3 заряда и ежедневно на рассвете восстанавливает 1к3-2 потраченных заряда. держа камень, вы можете потратить 1 из его зарядов, чтобы произнести заклинание Знание легенд.

Тогда камень сможет поделиться с настроенным на него владельцем скрытыми внутри себя секретами либо голосом, либо через телепатический всплеск образов и ощущений. Владелец может направить этот всплеск на раскрытие какого-то определённого секрета (если он знает о существовании такого секрета). В противном случае камень откроет секрет в соответствии с собственной странной прихотью и чуждыми человеку предпочтениями.

Примеры таких секретов от банальных до серьезных:

- Любое количество страшных расовых оскорблений;
- Эльфийское слово «эссилатир» означает красоту глаз цвета бушующего моря;
- Существование расы рыжеволосых двуногих, известных как «пушистики», живущих в Высоком лесу;
- Королевство Отерия правило землями от побережья Мечей до песков Анауроха примерно 500 лет назад;
- Имя Ану-Деван когда-то было самым популярным мужским эльфийским именем;
- Аурунское вторжение. Станные захватчики в шлемах из мифрила и золота пришли с далеко-

го западного континента и вторглись на Фаэрун. Очевидно, камень был использован для того, чтобы уничтожить все знания об этой войне, тем самым положив конец конфликту, поскольку он также уничтожил навигационные карты, которые аурунцы использовали, чтобы достичь того, что они называли восточными берегами.

- Местонахождение шестнадцати слитков серебра, зарытых на заднем дворе таверны в Муранне в 916 АД.
- Расположение Нексуса (см. Book of Eldritch Might III для 3-ей редакции D&D).
- Злодейство, совершённое во время войн Короны. Хотя историки утверждают, что тёмные эльфы Илителири напали на маленькое королевство Оришаар под надуманным предлогом, начав тем самым вторую войну Короны, оказывается, что оришаарцы на свадьбе, которая должна была объединить их народы, убили большую часть королевской семьи Илителири. Знание об этом было стёрто из истории камнем Голорра, оставив официальные записи только о том, что тёмные эльфы пошли на войну «думая отомстить за агрессию Аривандаара против Миеритари. Учитывая, что лунные эльфы Оришаара не имели никаких связей с Аривандааром, кроме торгового союза, а илителири имели мало общего с осаждёнными эльфами Мийкритара, это было тонко завуалированным предлогом для илителири захватить некоторые земли лунных эльфов (павшие империи Фаэруна)».
- Заклинания Чёрная сталь (Spell Compendium I, сборник заклинаний для 5-ой редакции) и Саван полуночи (Spells of Light and Darkness, книга для 3-ей редакции D&D)
- Ритуал, необходимый для создания адской кисты (см. Часть 3).
- Существование семьи Шэдоудаск и их владений на 22-м уровне Подгорья или, возможно, какая-то другая зацепка для «Подземелья Безумного мага».

Проницательные персонажи могут заметить, что многие из этих секретов были скрыты на Ториле в то время, как камень Голорра предположительно хранился на Абеире. Если они заинтересуются этой темой, камень покажет, что, когда Абеир и Торил воссоединились, его «выкинуло» назад по времени до точки, где два мира были разделены, а затем «пропущено» обратно, и он появлялся на Ториле в разные моменты его истории.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Другой вариант, который я рассматривал, – позволить каждому секрету, зашифрованному в камне, быть запертым с помощью пароля. Чтобы получить доступ к секрету, вам понадобятся и камень, и кодовая фраза. Кодовая фраза, открывающая расположение хранилища – «Брандат», вставляется в кампанию с помощью правила трёх подсказок.

Пароли можно открыть с помощью некоторых заклинаний магии предсказания или можно ввести требование, чтобы они были записаны на каменном диске. Если они неуязвимы для магического «взлома», их использование позволит вам контролировать, какую именно информацию персонажи могут извлечь из камня. И охота за паролем сама по себе может стать приключением, а то и не одним.

Я решил, что использование паролей – это просто дополнительный уровень сложности, который, однако, не обязателен, и поэтому решил не применять его. Если вы это сделаете, я бы порекомендовал Кассалантерам составить список нескольких фраз-паролей, которые они хотели бы задать камню.

Передача памяти. Если вы потеряете настройку на камень, то должны сделать спасбросок Мудрости со Сл. 16, иначе потерянные знания, которые вы получили от него, начнут исчезать из вашего разума.

ГДЕ НАХОДИТСЯ ХРАНИЛИЩЕ?

Те, кто ищет загадку Неверембера в памяти камня, получают эту информацию в двух одновременных потоках информации:

- Запутанный шквал образов: извилистые подземные туннели, освещённые странными огнями; бесконечное поле трупов; каменные залы; золотой дракон, стареющий так быстро, что с его кожи опадают чешуйки; звук серебряного молота, бьющего по камню; луч солнца в тёмной комнате; вырезанные на камне руны детек (дварфские), которые трансформируются в два слова: **усыпальница Брандатов.**
- Непонятная загадка: там, где покоилась его жена, среди запечатанных костей крови сына, там, где покоился сам Анри, лежит то, что скрыл Явный лорд.

ЧАСТЬ 6Б.

УСЫПАЛЬНИЦА БРАНДАТОВ

Хранилище, в котором лорд Неверембер спрятал украденные богатства, было построено мелаиркинскими дварфами тысячи лет назад и сегодня находится под семейными склепами Брандатов.

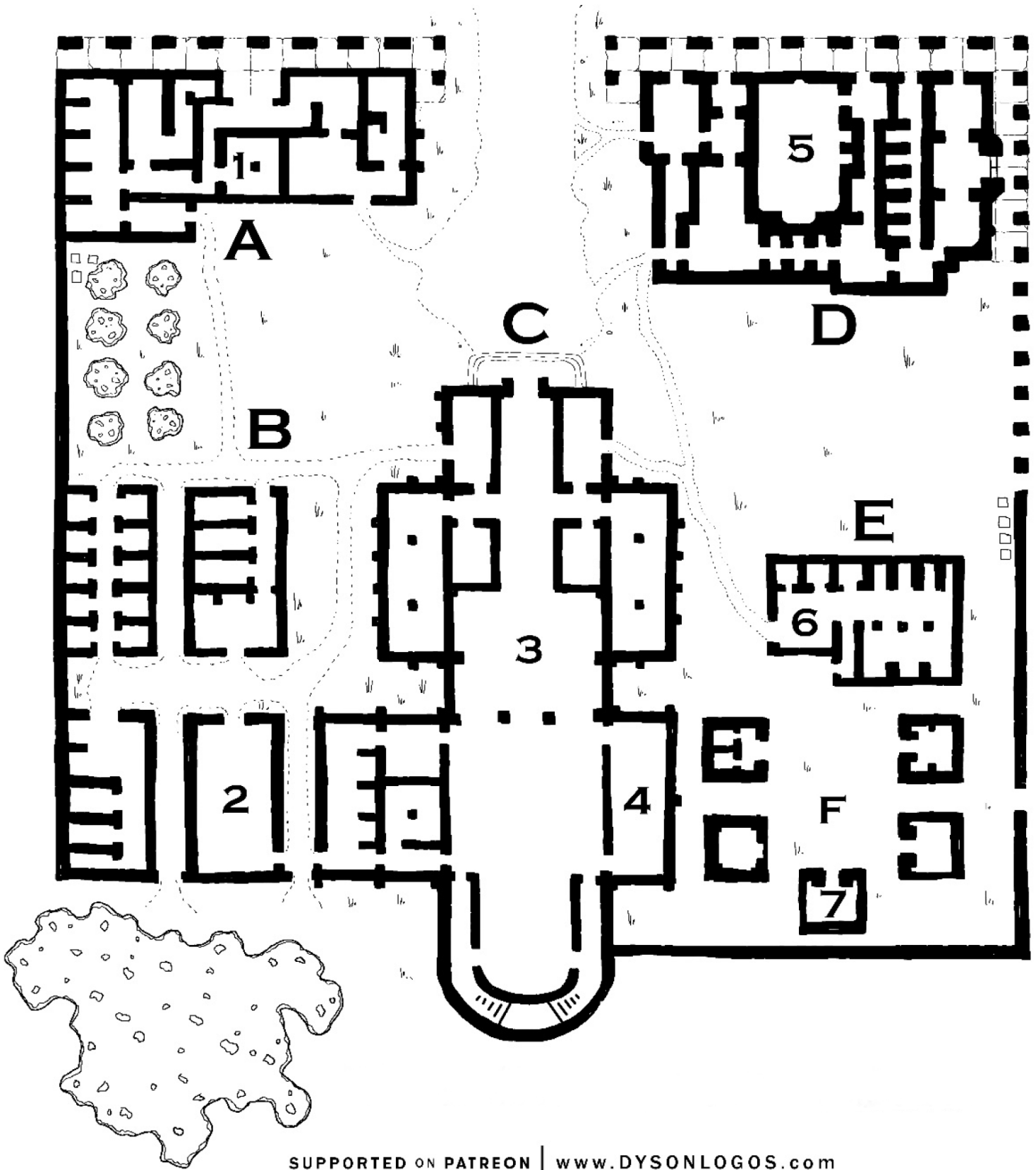
Клан Мелаиркин был первым, кто начал раскопки под тем, что сейчас называется Глубоководьем. Самые древние районы Подгорья были, по сути, нижними залами, в которых дварфы строили свои дома и обрабатывали мифрил.

Рядом с нижними залами было построено и церемониальное хранилище. Мелаиркины поклонялись Думатойну, Хранителю Тайн Горы. Они верили, что он зашифровал свои тайны в жилах руды и драгоценных камнях, которые поместил в горы, поднятые из земли для народа дварфов. В своей неуёмной жажде богатств дварфы выпустили его секреты в мир. Это разозлило Думатойна, и между дварфами и Мординсамманом (советом дварфских богов) начался раздор. Чтобы умиловить Думатойна и защитить его секреты, культ заключил «тайны горы» в предметы тонкой работы, а затем принёс их в жертву Думатойну, поместив в церемониальные хранилища.

После того, как цивилизация мелаиркинов пала во время вторжения тёмных эльфов, хранилище было разграблено и заброшено, его секреты, какими бы они ни были, разлетелись по миру. Со временем было окончательно забыто, где находился вход туда. Прошло почти тысячелетие, прежде чем был основан город Глубоководье, и область рядом с хранилищем стала использоваться, как кладбище, которое, расширяясь, получило название Город Мёртвых.

В конце концов, семья Брандат построила на этом месте мавзолей. Сто лет спустя, при расширении здания, рабочие случайно открыли вестибюль хранилища мелаиркинов. Поражённые величественной и таинственной красотой сооружения, Брандаты умолчали о своей находке и использовали её как место для проведения костюмированных действий тайного ордена братьев Бордовой Булавки, основанных на оригинальных ритуалах мелаиркинов. Из-за скандала Бордовое братство было распущено, а о хранилище под мавзолеем Брандатов практически забыли.

Однако, после смерти леди Алетеи Брандат её муж, лорд Неверембер, во время подготовки к погребению



SUPPORTED ON PATREON | www.DYSONLOGOS.com

Крипта

обнаружил это древнее сооружение. Проникнув во внутреннее хранилище, он понял, что это идеальное место для хранения денег, которые он украл у города.

Как только деньги были надёжно спрятаны, Неверембер скрыл местоположение хранилища с помощью камня Голорра. Ослепив камень, он спрятал одно из очей в склепе, рядом со своей женой. Его расчёт строился на том, что никто, кроме него, не знает, где находится хранилище, поэтому никто туда не заглянет.

Лорд Дагульт, однако, не учёл настойчивости Касалантеров. Они провели тщательное исследование мест, связанных с лордом Неверембером, включая могилу его жены. Там они обнаружили тайник с оком

и забрали артефакт. По иронии судьбы они так и не поняли, что стоят почти прямо над хранилищем.

Город Мёртвых

В 1250 году, когда кладбище Глубоководья оказалось переполнено, город начал строить общественные мавзолеи, и Город Мёртвых навсегда изменился. Сегодня большая его часть представляет собой общественный парк со стоящими тут и там мавзолеями и склепами. (См. Драконий куш, стр. 179).

Сумерки. В сумерках сотни дрейфующих сфер прилетают из обитаемой части города и собираются в Городе Мёртвых. Они проводят здесь ночь, а с рассветом возвращаются в просыпающийся город. Никто не знает, почему это происходит.

Ночь. Ночью Город Мёртвых закрыт. У каждого входа стоят по два городских стражника. Для того, чтобы незаметно перелезть через стену, требуется проверка Ловкости (скрытности) со Сл. 15.

СТРАЖНИКИ

Сэр Амброс Эвердон (мужчина, человек, тетирец, рыцарь). Пожилой почитатель Келемвора (бога мёртвых) патрулирует кладбище от заката до восхода солнца, прогоняя грабителей могил и следя за тем, чтобы мёртвые оставались в своих захоронениях. Персонажи, которые крадутся по кладбищу в темноте, имеют 30-процентный шанс столкнуться с ним. Если это произойдет, он выпроводит их и предупредит городскую стражу, если они откажутся уходить.

Трент Брандатов. Самое большое дерево, растущее у главного входа в мавзолеи Брандатов – это трент. Он просыпается, когда одно или несколько существ приближаются, и рычит: «Здесь приветствуют только те, в чьих жилах течёт кровь Брандатов! Прочь!»

Если кто-то, кроме Брандата, попытается войти, трент оживит два дерева и нападёт. Он и оживлённые им союзники слишком велики, чтобы войти куда-нибудь, кроме главных залов мавзолея С.

Если здесь присутствует Ренейр Неверембер (Брандат по крови), то трент позволяет ему и его спутникам пройти беспрепятственно. Он говорит Ренейру: «Твоя мать была прекрасным человеком».

МАВЗОЛЕИ

Первый небольшой мавзолей, построенный на этом месте, был расширен различными вестибюлями и новыми склепами для упокоения членов семьи Брандат. Другие мавзолеи с одним телом в каждом были построены вокруг первоначального здания, хотя многие из них впоследствии были разрушены, чтобы освободить место для более крупных сооружений, ныне образующих беспорядочный комплекс крипт.

Характеристики:

Двери. Каменные двери мавзолеев обычно запираются (проверка Ловкости со Сл. 15, чтобы вскрыть замок; проверка Силы (атлетики) со Сл. 25, чтобы взломать его).

Герб. На полу каждого мавзолея изображён герб Брандатов. Проверка Интеллекта (истории) со Сл. 15 поможет определить, основываясь на вариациях и развитии геральдики, какое из зданий самое старое (D — самое старое, за ним следуют: F, B, A, C и E).

МАВЗОЛЕЙ А. СТАТУИ НЕБОЖИТЕЛЕЙ

Когда строился этот мавзолей, было модно ставить над каждой могилой статую умершего, изображающую его в виде небожителя: с крыльями, светыящими глазами (постоянно действующие заклинания) и нимбом. Одна из них изображает Эмпирея. Хотя сама статуя обычного для человека размера, она окружена безликими миниатюрными людьми, что подразумевает, что её истинный рост намного больше. Другим статуям добавлены спутники: коатли, пегасы и тому подобные существа.

ОБЛАСТЬ 1

Статуя в этой комнате была зачарована так, чтобы начинать петь при приближении плакальщиков. Однако спустя века волшебство постепенно исчезает, и голос исказился, воспроизводя тревожную, атональную мелодию.

МАВЗОЛЕЙ В. ОССУАРИИ

Эти четыре здания в юго-западном углу комплекса были преобразованы (или построены так изначально) в оссуарии. Некоторых хоронили, помещая сюда их останки, а иногда тела переносили сюда, чтобы освободить место для новых умерших.

ОБЛАСТЬ 2

Стеллаж от пола до потолка, на котором когда-то хранились останки, рухнул, завалив всё здание грудями костей. 6 ползающих рук (Бестиарий, стр. 237) снуют между костями и выскакивают из этих груд в самых неожиданных местах.

МАВЗОЛЕЙ С. БОЛЬШОЙ СКЛЕП

Это двухэтажное здание было построено, когда семья Брандат находилась на пике своего могущества и влияния. Он построен из мрамора и порфира. Его дорическая архитектура напоминает иллусканское возрождение 13-го века. Имя БРАНДАТ высечено над дверями торасианскими (обычными) буквами.

ОБЛАСТЬ 3

Сводчатый главный зал большого склепа постоянно освещается тремя люстрами с синими, вечно горящими свечами. Таблички на полу и стенах свидетельствуют, что в стенах были похоронены десятки людей. Барельефы – это некие странные посмертные маски.

ОБЛАСТЬ 4.

Эта боковая камера почти полностью занята саркофагом сэра Йома Шиаона Брандата, полугиганта. На стенках саркофага написано, что он умер, стремясь отомстить лорду Бомбуру, который жестоко убил семью сэра Йома, трусливо напав на его замок, когда сам сэр Йом отправился на первую войну Драконьего Копья (1356 год).

ВТОРОЙ ЭТАЖ

Лестница у южной стены здания ведёт на второй этаж, где вдоль тесных, вызывающих клаустрофобию коридоров, расположены склепы.

МАВЗОЛЕЙ Д. ПЕРВЫЙ СКЛЕП.

Это старейшее здание комплекса. Над восточными дверями выцветшими буквами алфавита детек высечено СКЛ_Ы БР_Н_ТОВ. Наряду с явными признаками многократного обновления здесь повсюду стёртые от времени камни. За прошедшие сотни лет некоторые склепы отремонтированы, перемещены и даже разрушены.

ОБЛАСТЬ 5.

Эта комната была первоначальным мавзолеем. См. ниже «Гробница леди Алетеи».

МАВЗОЛЕЙ Е. УСЫПАЛЬНИЦА УЛЬДА

Несмотря на то, что это самое новое сооружение погребального комплекса, мавзолей в очень плохом состоянии. Часть крыши обвалилась, разрушив не-

сколько гробниц.

ОБЛАСТЬ 6

Надпись гласит, что это могила Ульда Брандата, главоководского магистра, который погиб в результате странного несчастного случая много лет назад: горгулья отломилась от угла правительственного здания и упала на Ульда, раздавив его. Один угол саркофага разрушен обвалившимся потолком. На черепе Ульда — повязка Интеллекта.

Ползающие руки. Шесть ползающих рук (Бестиарий, стр. 237), созданных из рук убийц, приговорённых Ульдом к смерти, вырвались из его саркофага и теперь шныряют по зданию.

МАВЗОЛЕЙ F. МАЛЫЕ МАВЗОЛЕИ

Изначально их было несколько десятков, и в каждый помещено одно тело (или небольшая семья). Многие были потревожены во время строительства большого склепа и, совсем недавно, — усыпальницы Ульда.

ОБЛАСТЬ 7

Один из малых мавзолеев явно гораздо более новой постройки, чем остальные. Над входом высечено имя «Лорд Анри Брандат». На сравнительно простом саркофаге внутри — две будто бы только что брошенные игральные кости (выпала двойка, «змеиные глаза»). Действительно, здесь похоронен лорд Анри. Лорд Дагульг построил этот мавзолей и перенёс сюда тело лорда Анри, когда отыскал первоначальное место его погребения (см. «Гробница леди Алетеи»).

Примечание для Мастера. В сочетании с видением, дарованным камнем Голорра, это, скорее всего, запутает персонажей, которые решат, что хранилище находится под гробницей лорда Анри.

ГРОБНИЦА ЛЕДИ АЛЕТЕИ

Это помещение было первым мавзолеем Брандагов, и здесь несколько сотен лет лежало тело лорда Анри. А его потомки жили, умирали и их хоронили вокруг.

Однако самолюбие лорда Дагульга Неверембера проявлялось во всём. Когда его жена, леди Алетея Брандат, умерла, лорд Дагульг пожелал возвеличить её смерть. Она хотела удовлетвориться простой гробницей в склепах Брандагов, но лорд Неверембер восстановил гробницу лорда Анри и похоронил супругу там, тем самым как бы утверждая её главенство в семье.

Саркофаг леди Алетеи. Он явно новее, чем остальной склеп и выполнен в виде тела усопшей. На крышке лежит букет увядших цветов.

Примечание для Мастера. Цветы были оставлены Ренеиром.

Портрет на потолке. Очень плохо сохранившийся портрет лорда Анри украшает потолок. Кто именно изображён, можно узнать из надписи на нарисованной декоративной ленте. По периметру картины идет свежая надпись на четырех языках: «Наша красота умерла. Да примут её души предков».

Проверка Интеллекта (истории) со Сл. 14. Портрет добавлен через несколько столетий после смерти лорда Анри. На портрете он носит булавку с александритовым наконечником и держит в левой руке специфический дварфский компас. Проверка харизмы (обман) со Сл. 17 (*так в тексте — прим. переводчика*) — это символы Бордового братства, малоизвестного ордена, который когда-то действовал в Глубоководье, но больше не существует.

Примечание для Мастера. Лорд Анри не был членом Бордового братства. Картина была заказана ордену, и символика добавлена задним числом.

Секретный проход. Проверка Мудрости (восприятия) со Сл. 15 показывает, что южная стена склепа — ложная и маскирует лестницу, ведущую в старые крипты под мавзолеем.

СТАРЫЕ КРИПТЫ

Лестница вниз. На стенах — держатели для факелов. Воздух сухой. Везде толстый слой пыли, но видно, что по большому залу недавно много ходили.

Проверка Интеллекта (анализа) со Сл. 12 — самая верхняя ступень опалена недавним взрывом. Проверка Интеллекта (магии) со Сл. 12 позволяет понять, что это остатки охранного глифа.

Примечание для Мастера. Глиф сработал на группу кассалантерцев, забравших око.

ОБЛАСТЬ M2

Один из держателей для факелов был сорван со стены и брошен на пол.

Проверка Интеллекта (анализа) со Сл. 14 позволяет найти на полу остатки охранного глифа. Он был выведен из строя кем-то, кто стёр несколько ключевых линий.

Держатель. За ним было потайное отделение. Сейчас оно пусто. *Примечание для Мастера.* Именно здесь лорд Неверембер спрятал третье око, найденное Кассалантерами.

К хранилищу. Рухнувший восточный конец туннеля на самом деле — иллюзия, скрывающая неповрежденную арку, закрытую тяжёлой стальной дверью.

Арка. Краеугольный камень арки сделан в виде горы с пурпурным александритом в середине (вариация священного символа Думатойна). На венчающем арку камне вырезаны различные символы, чередующиеся с дварфскими рунами: дварфский компас, раздвоенный змеиный язык, скарабей, мозг с двумя щупальцами (священный символ Илсенсина), сломанная стрела (священный символ Ладугвера).

Примечание для Мастера. Всё это символы Бордового братства.

Дверь. Очевидно, гораздо более поздняя, чем каменная кладка, она установлена лордом Дагульгом для большей безопасности хранилища и повредила некоторые древние символы на арке. Дверь толщиной 2 фута с замком, Сл. вскрытия которого 22. Она защищена заклинанием Сигнал тревоги, которое связано с лордом Дагульгом. Но если предположить, что тот всё ещё в Невервинтере, то расстояние слишком велико, чтобы он получил этот сигнал.

За дверью. Коридор шириной 10 футов, который ведёт вниз к хранилищу (см. часть 6в). Охранный глиф размещён так, что срабатывает, когда кто-то входит в дверь.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Почти всё, что я здесь делаю, направлено на то, чтобы придать завершению кампании вес, сделать её значимой. Изучение мавзолеев и их истории — это не особенно содержательное занятие, но оно приводит игроков в определённое место, имеющее определённое значение прежде, чем они вскроют хранилище. Это также хорошо сочетается с началом кампании, когда персонажи спасли Ренеира Неверембера и вмешались в его семейную драму.

Часть 6в.

ХРАНИЛИЩЕ

Записи здесь изменяют или заменяют сведения со стр. 94–97 «Драконьего куша». Они относятся к карте на стр. 95

Зал тайн

Примерно в пятнадцати футах вниз по наклонному коридору сооружение меняется. Для любого, кто разбирается в таких вещах, нижняя часть зала – явно дварфская постройка.

Примерно через 50 футов стены зала покрыты чем-то вроде дварфских граффити. Некоторые нарисованы, другие вырезаны. Каждое из них содержит какой-то секрет. Большинство секретов банальны: «Моя борода трепещет от Лорлаи из каменотёсов», «Я попробовал пыльцу пикси в третьем зале», «Я использую пасту ротгтруба, чтобы красить бороду».

Через двести футов подобного зал заканчивается в области V1.

ДВЕРЬ ЦЕРЕМОНИАЛЬНОГО ХРАНИЛИЩА

Область X1. Вестибюль

Он кубической формы, со стороной в 20 футов. Здесь царит безмолвный покой, наводящий на мысль о древности этого помещения. В дальней стене возвышается пара массивных адамантиновых дверей выше взрослого человека, с дварфскими рунами на них. В центре пола — бронзовый барельеф, изображающий стилизованное солнце шести футов в поперечнике.

Двери. Вокруг барельефа вырезана надпись. Дварфские руны гласят: «Всё, что лежит внутри, принадлежит Безмолвному Хранителю». Двери не могут быть взломаны или повреждены каким-либо образом, и попытки открыть их с помощью магии, кроме заклинания Желание, автоматически проваливаются.

Солнце. Надпись вокруг солнца, написана на чондатане (местном человеческом языке) и при ближайшем рассмотрении оказывается сравнительно недавним дополнением. Надпись гласит: «Познай скрытую истину». Эта фраза повторяется трижды.

Открытие дверей. Это церемониальное хранилище, и открытие дверей требует выполнения следующей церемонии: драконья чешуйка должна быть положена на барельеф солнца и когда будет освещена солнечным светом, по ней надо ударить (*судя по всему, мифриловым молотом — прим. переводчика*). Как только это будет сделано, двери раздвигаются и уходят в стены, оставаясь открытыми в течение 15 минут. Их можно открыть изнутри, просто положив на них руку.

Примечание для Мастера. «Безмолвный Хранитель» – это титул Думатойна. Надпись на чондатанском сделана членами Бордового братства.

Солнечный свет? Солнечный свет могут дать некоторые магические эффекты (например, заклинание Солнечный луч или солнечная сфера Маншуна). Также персонажи могут установить систему зеркал. Для этого потребуется двадцать больших стальных зеркал (по 20 драконов (зм) за каждое и 2к4+2 часа работы, чтобы правильно их расставить).

Драконья чешуйка? Цвет чешуйки не важен. На рынке они встречаются редко, но их можно найти в специализированных лавках за 1к6 х 300 драконов

(зм). Также персонажи могут вспомнить, что они находили драконьи чешуйки: Зелифарн, спальня Джарлаксла, кабинет Кассалантера.

Мифриловый молот? Он не обязательно должен быть очень большим. Городские мастера могут изготовить его за 150 драконов (зм).

Изучение церемонии. Умные персонажи могут догадаться о необходимом ритуале после видения, дарованного камнем Голорра в ответ на вопрос о расположении хранилища. Если они произнесут ещё одно заклинание Знание легенд, специально относящееся к дверям, им будет сказано: «Три ключа ты ищешь. Ударь чешую змея при свете дня. Хранилище будет открыто в ответ на удар мифрилла». Записи о хранилище мелаиркинов, хранящиеся у Калейн (см. часть 5В), также описывают необходимый ритуал. Кроме того, персонажи могут получить эту информацию от Кассалантеров.

Изучение двери хранилища. Исследование рун думатойна с помощью проверки Интеллекта (истории) со Сл. 15 раскрывает существование церемониальных хранилищ и церемонию, которую дварфы-мелаиркины выполняли, чтобы открыть двери.

Изучение Бордового братства. Изучение символов Бордового братства или фразы «Познай скрытую истину» даст общее представление об истории ордена:

- Они были тайным братством, базирующимся в Глубоководье и, скорее всего, основанным в XII веке (хотя они часто скрывали эту дату, чтобы представить себя более древней организацией).
- В начале XIV века они оказались втянутыми в деятельность Теневых воров, их члены были замешаны в покушении на убийство, и организация была распущена Явным лордом Лестином.
- Большую часть столетия ходила слухи, что братство Бордовой Булавки пережило опалу и тайно контролирует Глубоководье (или даже весь недавно образованный альянс Лордов), хотя, в конце концов, это превратилось в легенду и очередную теорию заговора.
- В судебных записях того периода указывается, что большое число членов братства были из семьи Брандатов.
- Ритуалы братства большей частью остались неизвестными. Возможно потому, что его конец оказался таким внезапным. Однако ясно, что было накоплено много тайных ритуалов, символов и тому подобного. Среди них были уже упомянутые булавки из александрита, дварфские компасы (часто скрытые в произведениях искусства), раздвоенный язык змеи (символизирующий раскрытие тайн), жуки-скарабеи и тому подобное. Они, казалось, особенно любили заимствовать образы древних или экзотических цивилизаций.
- Один из примеров этого — загадочная фраза под изображением сломанной стрелы: «Ты в солнечном луче ударь по чешуе дракона, мифрилом истинным — по наковальне солнца». Учёные середины XIV века проделали огромную работу, пытаясь разгадать, что означает «наковальня солнца», и большинство пришло к выводу, что это должно быть упоминание какого-то места где-то в Каимшане, возможно, связанному с исчезнувшей империей Корамшан. Бесконечные споры о том, о каком именно месте (или местах) говорит этот отрывок, ни к чему не привели, и к концу XIV века конспирологическое изучение Бордового братства прекратилось.

ВНУТРИ ХРАНИЛИЩА

Общие характеристики. В каждой комнате хранилища (кроме X6, X7 и X8) спрятаны картуши с дварфскими рунами «НН» (см. также область X5).

Область X2. Входной коридор

В трёх нишах в дальней стене (вместо поддельных дверей) – плохо сохранившиеся фрески:

- Думатойн помещает светящиеся драгоценные камни в горный хребет (который, по-видимому, является изображением первобытных гор Меча).
- Думатойн, взывает к иллитидскому богу Илсенсину (изображённому в виде бестелесного изумрудного мозга) и купается с ним в зеленоватой псионической энергии в похожих на лабиринт пещерах Разума.
- Думатойн, Илсенсин (в образе иллитидского аватара) и Ладугуер, бог дуэргаров,жимают друг другу руки в дварфском кругу дружбы.

Область X5. Тайная комната Харлснода Темноблеска (Даркшайна)

Дварфские руны на стене гласят: *«В этих залах, созданных его искусством, мастер-архитектор Харлснод Темноблеск хранит свои тайны».*

Примечание для Мастера. Харлснод Темноблеск спроектировал и построил церемониальное хранилище. Сокровище – это его личные «тайные подношения» Думатойну. Является ли практика запечатывания секретов в такие подношения чем-то реальным, и можно ли эти секреты как-то извлечь или от них остаётся лишь шёпот ветра, если сокровище извлечено из хранилища, зависит от вас. Гробницу Харлснода можно найти на стр. 183 «Подземелья безумного мага».

Область X6. Молот и наковальня

Фрески. Фрески в этой комнате изображают строительство храма Думатойна и Сердца Горы (Уровень 6, Области 15 и 16 Подгорья, см. стр. 86-87 «Подземелья Безумного мага»). За вбитым в стену молотом есть секретное отделение (проверка Интеллекта со Сл. 12, чтобы найти его, если вы удалили молот, иначе Сл. 17). Здесь лежат карты 6-го уровня Подгорья, а также подробные заметки, показывающие расчёты для определения местоположения Сердца Горы и божественных свойств, возникших в результате «шёпота Хранителя Тайн Горы».

Область X8. Справедливость Думатойна

Эта запись заменяет собой оригинальное описание области.

Пол. В пол вмонтирован алмазновый люк с приделанным кольцом.

Стены. Стены покрыты фресками, изображающими Думатойна, Илсенсина и Ладугуера, работающих над каким-то магическим проектом. Вокруг них не только исписанные гномьими рунами бумаги, но и странные, светящиеся диаграммы, висящие прямо в воздухе. Думатойн оторвался от работы и, кажется, пристально смотрит в центр комнаты.

Люк. Люк фальшивый и не может быть поднят. Любой, кто прикоснётся к люку или его кольцу, должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 18 или будет поражён лучами магического пламени из нарисованных глаз Думатойна, наносящих 4к10 уро-

на огнём. Ловушка не срабатывает, если цель имеет полное укрытие.

Фрески. Проверка Интеллекта со Сл. 15 показывает, что работа, изображённая на фресках, похоже, изменяет анатомию дварфов.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Вы можете вести главное хранилище точно так, как написано. Лично мне предыстория Ауринакса и драконьего посоха Агайрона показалась довольно запутанной частью последовательности, которая появляется буквально в последние минуты кампании. Я подумывал о том, чтобы попытаться добавить некоторые сведения об этом в разделы сценария, касающиеся Ауринакса и его отношений с лордом Дагультом, но всё равно это закончилось ненужным усложнением. Поэтому, когда я начну кампанию, я просто помещу туда красного дракона. Прямой, простой бой с драконом в конце «Драконьего куша»! Однако если вашим игрокам известна видео игра «Праздники чемпионы Забытых Королевств», они могут получить удовольствие, встретив знакомого персонажа.

Повреждённый круг богов

Если бы изображения, хранящиеся здесь, стали известны дварфам, и те поверили бы тому, что увидели, это разрушило бы веру в Морндинсамман (совет дварфских богов). Они показывают, что предшествовало ссоре между Ладугуером и Илсенсином и разрыву дружбы между тремя богами.

В официальных источниках и странное согласие между Думатойном и Илсенсином, и детали ссоры между Илсенсином и Ладугуером не объясняются. Введение этих изображений в вашу кампанию снимет покров с этой тайны, хотя может породить ещё больше вопросов.

Если вы (или ваши игроки) решите продолжить тему, то вот вчерне эта история:

- Когда мир был намного моложе, Думатойн и Ладугуер вместе исследовали его корни. Там они повстречали Илсенсина или, по крайней мере, один из его гангионов, «щупалец бесконечной длины», которые протянулись от него по многим мирам.
- При этом они могут быть (а могут и не быть) ответственны за то, что пожиратели разума впервые прибыли на Фаэрун.
- Во всяком случае, все трое стали друзьями. Их объединял общий интерес к тайным путям познания, гипер-ментальным формам, благодаря которым рождается знание как таковое, и глубинам мира.
- Гораздо позже Ладугуер поделился с друзьями мыслями о том, как можно улучшить дварфов, созданных Морадином. Для доработки этих идей требовалось очень многое, и трое друзей принялись за работу.
- Однако, когда в Морндинсаммане узнали, чем они занимаются, то пришли в ярость. Ладугуер прикрыл Думатойна, но он и его дочь Дуэрра были изгнаны из Морндинсаммана.
- Ладугуер продолжил работу, обостряя тем самым отношения с Думатойном, однако, всё пошло прахом, когда он обнаружил, что Илсенсин присвоил себе «его» работу и фактически вместе с иллитидами начал проводить эксперименты в захваченных ими популяциях дварфов. Это могло привести к созданию не дуэргаров, а кого-то другого.
- Ладугуер счёл, что его предали, боги начали войну, и вражда между ними стала непримиримой. Иллитиды выкрали Дуэрру и стали проводить над ней свои эксперименты.
- Последующая история, в которой дуэргары стали



расой рабов, а потом поднимали восстания против своих иллитидских повелителей (и одно из них могла возглавлять Глубинная Дуерра, во главе своей армии захватившая город иллитидов, см. «Многогранник» № 110), сочетает в себе правду и вымысел. Распутать этот клубок я предоставляю кому-нибудь другому так, как захочется.

Совет для Мастера. Поощряйте всех игроков, создающих персонажей-дварфов, выбирать своим богам Думатойна. Это позволит откровениям Хранилища стать для них тяжёлым испытанием.

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ХРАНИЛИЩЕ ОТКРЫТО

500 000 золотых монет весят 10 000 фунтов. Вынести их из хранилища – задача сложная, и, если персонажи планируют завладеть этим сокровищем, вопрос о том, где его хранить, не так уж прост. В банк такие деньги незаметно не положишь.

Если персонажи работают на Кассалантеров, те решат проблему, прислав к мавзолеям Брандатов дюжину повозок, нагруженных пустыми бочками, и несколько десятков доверенных слуг. Те быстро погрузят золото в бочки и отвезут его на виллу.

Если большая игра затихнет, оставшиеся группы реагирования, скорее всего, будут следить за персонажами. Какой бы план ни был избран для перемещения золота (независимо от того, включает он Кассалантеров или нет), не бойтесь использовать любые оставшиеся группы реагирования, чтобы усложнить его выполнение. Битва на ходу, прямо на улицах Глубоководья – прекрасный способ завершить кампанию.

Если персонажи каким-либо образом известят

Лейраль Среброрукую, что деньги у них (и она знает или может легко догадаться, откуда те взялись), она вежливо попросит отдать их за вознаграждение в десять процентов от суммы клада. Но попросит только один раз.

Персонажи могут решить, что деньги в безопасности там, где сейчас лежат, то есть в хранилище, и просто будут брать понемногу по мере необходимости. Они могут даже использовать камень Голорра, чтобы ещё более обезопасить сокровище, уничтожив память о большой игре и/или растроченном золоте и/или своём участии в этом. Это было бы очень умно и, если они ни в чём не ошибутся, можно позволить им это.

Вот моё последнее замечание. Опубликованное приключение советует Мастеру пойти на экстраординарные меры, чтобы отобрать сокровище у персонажей. Я рекомендую этого не делать, но использовать только те последствия, которые логически обоснованы. Если люди поймут, что персонажи внезапно разбогатели, они станут задавать вопросы. Но если персонажам сойдёт с рук главное ограбление... Это же просто потрясающе.

ЧАСТЬ 6Г. ЗАПИСИ ФРАКЦИЙ О БОЛЬШОЙ ИГРЕ

Эти длинные отчёты, которые можно найти в логовах фракций, предназначены быть раздаточными материалами для игроков. Они дают персонажам возможность лучше понять интриги большой игры, а также позволяют Мастеру быть в курсе, какими знаниями

в определённый момент времени обладает каждая фракция (и какие её агенты могут «сломаться» во время допроса).

Такие записи не обязательно содержат знания, которыми обладала каждая фракция в самом начале «Драконьего куша». Они были созданы, чтобы отразить ситуацию на тот момент, когда персонажи, скорее всего, их обнаружат, то есть во время краж очей. В более раннее время фракции, возможно, всё ещё пытаются собрать воедино части этой информации. Самое примечательное, что если персонажи организуют ограбление на Ярмарке Морских Дев и не предупредят Джарлаксла о большой игре, то его записки не возникнут, поскольку он не будет в этой игре участвовать. По мере развития кампании вы можете обновлять эти документы, чтобы отразить в них текущие события, включая явные или неявные ссылки на деятельность персонажей.

Вы заметите, что каждая фракция называет очи, используя разные термины. Это немного, (но не существенно) усложнит ситуацию для игроков, которым нужно выяснить, какие названия к каким приравниваются. Смысл в том, чтобы создать большее правдоподобие. Каждая фракция имеет свой уникальный взгляд на большую игру, и, позволяя игрокам увидеть это, вы ясно покажете им, что игровой мир не является неким монолитом, он динамичен, интерактивен

В качестве краткой справки: когда персонажи оказываются втянуты в большую игру:

- Камень Голорра был украден Занатаром. Он был похищен у Занатара Далахаром, а у Далахара – Гролхундами.
- Око Занатара было сначала украдено Жентаримом из анклава Протектора в Невервинтере. Занатар убил посланца Жентарима и забрал око.
- Око Жентарима было извлечено из траурного медальона Ренейра.
- Око Кассалантеров было взято из склепа леди Алетей Брандат.

Записки представлены как в виде обычного текста, так и в PDF-файлах с красивыми рукописными шрифтами.

(Примечание верстальщика: здесь текст документов для мастера. В приложение 10 я поместила эти же письма с отчётами в виде раздаточного материала для игроков)

ИССЛЕДОВАНИЕ ГРОЛХУНДОМ БОЛЬШОЙ ИГРЫ

Эти разрозненные документы, написанные рукой Оронда Гролхунда, касаются политики и интриг дома Гролхунд.

Уктар 4-е, 1491 АД

Они обращались с нами как с дураками. После убийств лордов и появления такого количества вакансий, да ещё учитывая родословную Ялы, ей подобало занять своё законное место и обеспечить этим возвышение Гролхундов и процветание будущих поколений семьи. А они взяли наши деньги, воспользовались нашими услугами и просто плюнули нам в лицо. Они снова отгородились от нас.

Эта запись и другие подобные ей, сделанные в конце 1491 года в дневнике, говорят об обиде Гролхундов, оскорблённых тем, что их не ввели в правящий совет города.

Найтал 21-е, 1491 АД

Вчера вечером у огней Симрила лорд Беренжер рассказал мне о любопытном деле – загадке Неверембера. Похоже, что бывший открытый лорд хранил какую-то чудовищную тайну, и теперь слух о ней начинает распространяться. Есть те, кто верит, что может начаться большая игра. Я чувствую в этом возможность исправить огромнейшую несправедливость по отношению к Яле.

Однако из бумаг Оронда становится ясно, что в течение следующих нескольких недель его попытки принять участие в большой игре были неудачными. Ресурсы Гралхундов ограничены, но Оронд мыслит нестандартно: он внедрил агентов (под псевдонимами «Орёл» и «Катоблепас») в дом Ренейра Неверембера. Поскольку Ренейр не общался со своим отцом, это было очень рискованно, но всё же сработало. Отчёт от Орла гласит:

Мы установили личность гнома, который вёл наблюдение за Р. Н. Это Далахар, агент лорда Д. Жду указаний.

Несколько недель спустя гном Далахар внезапно прекратил наблюдение за Ренейром Неверембером. У Орла была догадка насчёт этого. Он проследил и обнаружил, что Далахар оказался на службе в гильдии Занатара.

Дал. по-прежнему должен действовать по приказу Лорда Д. Нет другого объяснения такой внезапно вспыхнувшей верности гангстеру.

Записки из других источников позволили Оронду начать по кусочкам собирать факты о большой игре и загадке Неверембера.

Есть три ока, которыми можно «увидеть» и разгадать загадку Неверембера. Первое – у Занатара и находится где-то в его логове. Сообщение Булетты о том, что туда можно попасть с площадок телепортов в канализационных урбемках З., означает возможность это око захватить. Но без ключа площадки телепортов бесполезны.

В более поздней записке говорится:

Второе око почти наверняка было взято у Р. Н. Жентаримом. Сейчас как никогда важно выяснить, где прячется М.

И еще:

Занатарцы взбешены. Ходят слухи, что у них что-то украли. Но не первое око. Камень Голорра.

Этот доклад прилагается к анализу, сделанному Орондом:
Что если ключ к загадке Неверембера, который, как известно, находился у Занатара, был не оком, как я подозревал, а самим камнем Голорра? Если так, кто мог его украсть, кроме Далахара? Возможно, он даже был послан туда именно с этой целью. Гном забрал камень, я в этом уверен. Если мы найдем Далахара, то добудем ключ. Мы можем завладеть камнем.

ЗАПИСИ ДЖАРЛАКСЛА О БОЛЬШОЙ ИГРЕ

(Сделаны серебряными чернилами на чёрной бумаге)
Эта папка тщательно подобранных докладов и сво-

док, похоже, была составлена Джарлаксом Бэнром. Из её содержания ясно, что Джарлаксл до недавнего времени не знал об идущей в Глубоководье большой игре. Однако, как только он понял, что происходит, то немедленно предпринял меры по исправлению ситуации. «Ловкач Гролхундов оказался очень полезным», но информация, полученная Гролхундами, «к сожалению, не полна». Несмотря на это, Джарлаксл смог сделать важный вывод:

Подозрение: загадка Неверембера – это не что иное, как 500 000 драконов, похищенных из казны Глубоководья.

Этот вывод усилил интерес Джарлаксла, и он попытался узнать подробности, отправив группы агентов Бреган Д’эрт собрать как можно больше информации. Похоже, что интерес Джарлаксла вызван желанием возвращением украденных денег, чтобы завоевать расположение Лейраль Среброрукой, Явного лорда Глубоководья.

В игре участвует много фракций, но думаю, что наиболее значимыми являются следующие: Кассалантеры, Занатар (этот надутый газом мешок), манишунский Жентарим, Гролхунды, лорд Дагульт и Явный лорд. Похоже, есть и другие игроки, такие, как Чёрная Гадюка, и некоторое внимание следует уделить тому, как можно использовать их с пользой для себя. Первостепенное значение имеют очи Голорра. Предполагаю, что занатарское доверено Сильгару. Око Манишуна почти наверняка надёжно спрятано в башнях Колатов. Око Кассалантеров, вероятно, находится в их поместье. Получение контроля над оком должно стать главным приоритетом. Те, кто владеет камнем Голорра, являются ключевыми фигурами, вокруг которых будет разворачиваться большая игра.

ЗАПИСКИ КАССАЛАНТЕРОВ О БОЛЬШОЙ ИГРЕ

ЗАПИСКИ О ЗАГАДКЕ НЕВЕРЕМБЕРА

К концу 1487 года тем, у кого были нужные связи, стало ясно, что Явный лорд начал очередное тайное предприятие. К этому делу приглядывались многие, в том числе и мы.

Конечно, когда информацию ищут многие, благоразумно внимательно следить как за другими соискателями, так и за предметом поисков. От «Ревущих рогов» мы узнали, что Неверембер послал агентов в Кендлклип (Светоч), чтобы те навели справки об архимаге по имени Голорр. «Ревущие рога» неверно интерпретировали полученную информацию и сначала решили, что загадка касается тёмных эльфов и Соркере, архимага Мензоберранзана, а потом потратили много сил на собиранье слухов о Галари, архимаге древнего Нетерила.

Однако именно имя Голорра вызвало интерес Неверембера. Камень Голорра. Согласно некоторым историческим трудам, он был доставлен в Абеёр-Торил, когда древний плавучий город Кззифу, столица аболетов, впервые рухнул на землю и оказался глубоко под морем Упавших Звёзд. Согласно другим авторам, камень создал аболет, который прибыл в Абеёр-Торил до появления Кззифу. Или, быть может, он бежал в Абеёр-Торил с этим камнем, и Кззифу гнал за ним. Некоторые версии легенды утверждают,

что камень был создан во время изначальных битв между Шар и Селуне, в тот самый момент, когда был создан мир Торил.

Какова бы ни была истина, камень Голорра хранился аболетами в подземельях Кззифу на планете Абеёр и был утерян ими в годы Плача Гораздо больший интерес представляют собой способности камня. Независимо от того, ровесник он Торила или древнее его, по правилам тайной магии, это даёт ему главенствующую роль, делая возможным к эффектам, которые ни один магический предмет или артефакт, созданный в те дни, не смог бы повторить.

Когда выполняется надлежащий ритуал, камень может полностью убрать память или часть информации, стереть её из свитков и надписей, одновременно лишив памяти об этом все живые души на Ториле, за исключением человека, настроенного на камень. Сам камень при этом сохраняет эти сведения, что делает его хранилищем знаний, достаточно ценных, чтобы быть скрытыми от мира. Знание, которое вложил в него Неверембер, бледнеет в сравнении с целым рядом тайн, которые его обладатель буквально будет держать на ладони.

Ритуал, необходимый для того, чтобы камень уничтожил некие знания, требует второго аболетского артефакта – небольшого тетраэдра из красного нефрита. Полагаю, что этот артефакт находится у лорда Неверембера Сплетники Броссфитеры проболтались о том, что Неверембер украл полмиллиона золотых драконов из сокровищниц Глубоководья. Полмиллиона драконов, которые просто исчезли из разлука мужчин, женщин и фей.

Именно тогда мы поняли, что, Неверембера не волновали тайны, хранящиеся в камне, он пожелал создать свою. Мы уверены, он использовал камень, чтобы скрыть место, где спрятал похищенные драконы. Таким образом, очевидно, что единственный путь к этому сокровищу лежит через сам камень.

ЗАПИСКИ О ХРАНИЛИЩЕ МЕЛАИРКИНА

Наши исследования показали, что, помимо камня Голорра, лорд Неверембер изучал религиозные обряды мумифицирования мелаиркинских дварфов.

Клан Мелаиркин был первым, кто начал раскопки под тем, что сейчас является Глубоководьем. Верхние уровни Подгорья были, по сути, подземными чертогами, где дварфы строили дома и обрабатывали мифрил. Они поклонялись Думатойну, Хранителю Тайн Горы.

Когда мы узнали о связи камня с хранением тайн, стало ясно, что два эзотерических занятия Неверембера должны быть связаны. Природа этой связи, однако, ускользала от нас, пока наше внимание не обратилось к церемониальным хранилищам, когда-то возведённым мелаиркинами. Они верили, что Думатойн зашифровал свои секреты в жилах руды и драгоценных камней и поместил их в горы, поднятые им для народа дварфов. Похоже, что дварфы выпустили секреты Думатойна в мир. Это разозлило бога и стало началом раздора между дварфами и Мординсамманом, советом дварфских богов. Чтобы умилоstitвить их, мелаиркины волшебным образом поместили «тайны гор» в изящно изготовленные предметы, а затем принесли их в жертву Думатойну, закрыв в це-

ремониальных хранилищах. Одно из таких хранилищ было построено рядом с подземными чертогами, скорее всего, где-то под тем, что сейчас называется Глубоководьем, однако информация о его местонахождении была утеряна. Чем больше мы углублялись в этот вопрос, тем яснее становилось, что существует очень специфическая закономерность потери этого знания. Как только мы нашли соответствующие источники прошлых веков, стало довольно просто отыскать большое количество фактов, касающихся хранилища. Единственное, что отсутствовало – его местоположение.

Трудно сказать наверняка, но, похоже, это действие камня Голорра. Информация очень специфична. Кто-то попытался устранить знание о местоположении хранилища, оставив другие знания о нём нетронутыми.

Сначала подумалось, что Неверембер искал местонахождение хранилища мелаиркинов и тоже пришел к выводу, что это тайна, которую теперь можно узнать только из камня. Однако, когда истинный интерес Неверембера к камню стал очевиден, мы быстро догадались, что он использовал его, чтобы скрыть местонахождение своего хранилища. Кроме того, есть записи о том, что хранилище было разграблено во время вторжения тёмных эльфов, прожившего конец цивилизации мелаиркинов, и её тайны, какими бы они ни были, разлетелись по миру. Следовательно, всё, что может представлять для нас ценность в хранилище, помещено туда Неверембером.

Двери хранилища мелаиркинов были церемониально запечатаны. Чтобы открыть их, нужно положить чешуйку дракона на барельеф солнца, а затем ударить по месту, освещённому солнечным светом. Если двери закроются, пока мы находимся в хранилище, их можно открыть изнутри, просто дотронувшись до них.

ЗАМЕТКИ О МЕСТОПОЛОЖЕНИИ ОЧЕЙ

В результате одного из многочисленных запросов мы обнаружили тайник под склепом покойной жены лорда Дагульта. Хотя поначалу мы считали, что обнаруженный там могущественный магический предмет – загадка Неверембера, его сущность и назначение были непонятны, пока мы не узнали о камне Голорра. Теперь ясно, что лорд Дагульт ослепил камень, удалив из него очи, и артефакт, который мы нашли, был оком Алетеи. Несомненно, что намерение Дагульта состояло в создании трудностей для любого, кто постарается раскрыть его секреты, но он производит впечатление маленького ребенка, от злости портящего то, чего не может понять.

Тем не менее, сложность игры повысилась, и теперь мы ищем не один артефакт Голорра, а несколько.

Око Дагульта было у лорда-протектора, который увёз его с собой в Невервинтер и, скорее всего, носил при себе, когда Лейраль сменила его на посту открытого лорда. Тем не менее, оно был украдено Жентаримом и некоторое время хранилось в башнях Колатов. Мы попытались отобрать око у Маншуна, но не смогли пробиться через энергетическое поле, окружающее башни. Прежде чем мы смогли заполучить один из амулетов, дающих туда доступ, око Дагуль-

та оказалось утеряно, когда Маншун отправил его вместе с переговорищиками к Занатару. Тот приказал убить агентов Маншуна и забрал око себе.

Другое око было у сына лорда Дагульта. Его, видимо, забрали у Ренейра во время похищения, хотя в настоящее время нам не ясно, находится оно у агентов Занатара или Маншуна.

ИНФОРМИРОВАНИЕ ЗАНАТАРА О БОЛЬШОЙ ИГРЕ

Написано рукой Амерго:

Мне очень жаль, что мы подвели вас, лорд Занатар. Пусть вас не удивляют откровения эмиссаров Жентарима.

Перечень того, что мы теперь знаем:

Око, которым вы владеете – одно из трёх, нужных камню.

Око, которое должно быть вашим, от Неверембера перешло Маншуну, в башни Колатов. Сейчас мы пытаемся захватить лейтенанта Жентарима и завладеть одним из амулетов-пропусков, которые позволят нам проникнуть в башни. К сожалению, агенты Мэншуна хорошо обучены и либо сбежали, либо успели уничтожить свои амулеты, прежде чем мы смогли их заполучить. Однако благодаря допросам с пристрастием, проведённым Найхилюром, мы узнали планы башен, которые придутся, когда придет время забрать то, что по праву принадлежит вам...

Также мы узнали, что сам Маншун живет в цитадели, находящейся вне измерений, куда можно попасть через какой-то портал на верхнем уровне внешней башни.

Расположение последнего ока в настоящее время неизвестно.

Гном Далахар был агентом лорда Неверембера и пытался вернуть загадку Неверембера, которую вы по праву отняли у бывшего Явного лорда. Загадка – это камень Голорра. Я отправил агентов в Кендклип (Светоч), чтобы узнать о нём больше. Камень когда-то принадлежал повелителям аболетов и, говорят, был похищен из подземелий плавучего города Кззифу Маском, Повелителем Теней. Как кззифуанский артефакт, вероятно, камень является более старым, чем сам Торил, и в мистических кругах считается главенствующим. Его истинные силы, следовательно, и причина, по которой Неверембер захотел ослепить его, неясны, но логично предположить, что он способен на такое, чего не смогла бы ныне даже Мистра.

ЗАПИСИ МЭНШУНА О БОЛЬШОЙ ИГРЕ

Ритуал камня Голорра

Использование камня для магического устранения памяти или фрагмента знания из царств Абеир-Торила требует специального ритуала. Знание легенд, на выполнение которого требуется двенадцать часов. Кроме того, нужно обладать вторым аболетским артефактом, маленьким тетраэдром из красного нефрита, который, я уверен, до сих пор хранится у лорда Дагульта в Невервинтере.

Во время ритуала сжигайте благовония, настоянные на крови аболета. Стороны тетраэдра развернутся, открывая щели, в которые можно вставить четыре пластинки из слоновой

кости. Затем камень помещается в тетраэдр, и его стороны смыкаются.

Когда ритуал будет завершён, тетраэдр откроется ещё раз, и станет виден камень Голорра, который испустит псионическую энергию. Эта энергия пройдёт через того, кто настроен на камень, транслируя знание, на котором он сосредоточен, и стирая его из известного мира.

Камень Голорра ослеплён лордом Дагультом. Око Невервинтера было доставлено из анклава Протектора в Невервинтере, но предательски захвачено Занатаром. Теперь им владеет бехолдер.

Око Глубоководья было взято у Ренейра Неверембера и надёжно спрятано в библиотеке астрального хранилища.

На основании допросов агентов-бесов стало очевидно, что Кассалантеры владеют третьим оком, хотя неизвестно, откуда они его взяли. Может быть, его доверил его им сам лорд Дагульт?



ЧАСТЬ 7. КАК РАБОТАЕТ РЕМИКС

VINCENT PROCE © WIZARDS OF THE COAST

Наш «Драконий куш» подходит к концу. Есть ещё несколько дополнений, которые я хочу изучить, и несколько рубрик, которые, как мне кажется, могут дать полезную информацию и интересные идеи. Но ядро Александровского ремикса готово.

Когда в ноябре прошлого года я писал обзор на «Драконий куш», то не ожидал, что эта кампания в течение следующих нескольких месяцев привлечёт к себе пристальное внимание участников моего патрона.

Даже когда через несколько недель я начал писать ремикс на неё, то не ожидал, что в феврале всё ещё буду заниматься этим. Изначально планировалось, что это продлится до конца декабря. Как же так получилось?

Одним из главных изменений было решение сделать полный список противников для каждого ограбления в кампании. Это было необходимо для того, чтобы я действительно ей управлял и стало отличной возможностью познакомить широкий круг начинающих Мастеров с мощными техниками. Но в этом также было зерно того, как первоначальное намерение более-менее кратко сказать: «Используйте это логово, чтобы провести «Драконий куш!» выросло в гораздо более обширную концепцию перестройки всей структуры приключения и демонстрации того, как каждое логово может быть полностью адаптировано к этой структуре.

Аванпосты фракций также переросли свои первоначальные масштабы. Мой план состоял в том, чтобы показать, как можно изменить материал про погоню из Главы 3 с фразами типа: «Используйте осеннюю версию этого места». Однако, чтобы сбалансировать

количество аванпостов для каждой фракции, в итоге я добавил в кампанию несколько новых локаций. Повышение эффективности кампании в смысле продвижения к разгадке тайны означало, что включение в неё каждого нового аванпоста значительно увеличивало новые материалы.

Как пример того, что ближе к первоначальной спецификации, посмотрите на группы реагирования фракций. Аванпосты фракций должны были выглядеть более похожими друг на друга, с одним аванпостом и одним постом для групп реагирования. Групп реагирования, кстати, тоже стало больше, так как я понял, что они должны быть и у других фракций, а не только у четырёх главных злодеев.

В конце концов, очерк, который, я первоначально задумывал на десяток тысяч слов, оказался более чем на 55 000. Видя это, некоторые предположили, что мои ранние комментарии о том, что ремикс представляет собой то, чем могла бы или даже должна быть кампания, ошибочны. Очевидно, что добавление всего этого нового материала значительно расширило бы объём книги. Хотя вряд ли – на изменение формы материала, и объяснение выбора дизайна, который я делал, часто тратится больше слов.

Однако я, в первую очередь, упоминаю этот объём, чтобы объяснить, почему эта, последняя часть ремикса необходима.

Видите ли, когда изначально задумывалась довольно короткая серия из полудюжины статей, я решил, что буду ориентироваться на игровой дизайн:

- Обсудить общие принципы (как организованы фракции и новая, ориентированная на ограбления, структура кампании);
- Вести списки противников и прото-ограбления на

- вилле Гролхунд;
- Путь от виллы Гролхунд до краж очей (аванпосты фракций и группы реагирования);
- Кражи очей (их структура и четыре логова злодеев);
- Сделать более надёжным правило трёх подсказок и узловой дизайн кампании (пересмотренные списки информации, связывающие весь материал вместе).

Большинство статей, за исключением самих краж очей, представлялись как прямая последовательность. На практике только один из пунктов, вилла Гролхунд, действительно соответствует этой цели, а в конце серии появились дополнения (добавление полных ремиксов для «Поисков Флуна», и «Поисков ловкача», плюс справочные материалы по временным рамкам и отчёты фракций).

По мере того, как объём увеличивался, первоначальное намерение становилось неясным. Материал также стал более конкретным, чем предполагалось, искушая Мастеров просто взять ремикс и провести его... За исключением того, что материал, на самом деле, не был для этого организован. Он был организован, как обсуждение.

Все это привело к путанице и разочарованию, особенно когда серия начала привлекать новых читателей, которые не были знакомы со мной или дискуссиями, из которых возник ремикс.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПО ВРЕМЕНИ ПРОВЕДЕНИЯ

Когда мы обсуждали эти вопросы, возникла некоторая путаница в том, что значит различие между структурой, ориентированной на игровой дизайн и организацией материала по времени проведения.

Вот как выглядела окончательная организация ремикса:

Часть 1. Фракции

Часть 1А. Злодеи

Часть 1Б. Другие фракции

Часть 1В. Фракции игровых персонажей

Часть 2. Вилла Гролхунд

Часть 3. Аванпосты и группы реагирования

Часть 3А. Аванпосты фракций

Часть 3Б. Группы реагирования

Часть 3В. Группы реагирования других фракций

Часть 4. Очи камня

Часть 4А. Праздники

Часть 4Б. Бреган д'Эрт — ярмарка «Морские девы»

Часть 4В. Вилла Кассалантер

Часть 4Г. Логово Занатара

Часть 4Д. Женгарим – башни Колатов

Часть 5. Подсказки

Часть 5А. Подсказки и временная шкала

Часть 5Б. Поиски Флуна

Часть 5В. Поиски ловкача

Часть 5Г. Отслеживание происшедшего: Далахар и Калейн

Часть 5Д. Списки информации на аванпостах и в логовах

Часть 6. Камень Голорра

Часть 6А. Артефакты Голорра

Часть 6Б. Усыпальницы Брандатов

Часть 6В. Хранилище

Часть 6Г. Записи фракций о большой игре

Часть 7. Как работает ремикс

Чтобы помочь с навигацией, это оглавление добавлено к первому посту серии.

Как уже отмечалось, такая структура ориентирована на дизайн: я группировал материал и обсуждал его с такой точки зрения. Например, изменение «Поисков Флуна» находится почти в самом конце потому, что это была часть дискуссии о том, как структурировать списки информации в расследованиях на протяжении всей кампании.

С точки зрения времени рассказывания истории, это, конечно, бессмысленно: «Поиски Флуна» должны стоять первыми, так как первыми происходят в кампании, и не должны группироваться с «Поисками ловкача», потому что практически не имеют с ними ничего общего. Поэтому, когда я стал проводить свою кампанию, то организовал материал следующим образом:

0.0 Обзор кампании

1.0 Поиски Флуна

2.0 «Череп тролля»

3.0 Поиски ловкача

3.1 Вилла Гролхунд

4.1 Группы реагирования фракций

4.2 Аванпосты фракций

5.0 Обзор ограблений

5.1 Бреган Д'эрт — Ярмарка Морских Дев

5.2 Поместье Кассалантер

5.3 Логово Занатара

5.4 Женгарим – башни Колатов

6.0 Склепы Брандат

6.1 Хранилище

Разница огромная и уверен, она совершенно ясна любому, кто читал Александровский ремикс.

Следует отметить, я совершенно не жалею о том, что представил ремикс именно так. Ориентированный на дизайн подход был ценен и позволял представить материал так, как невозможно было бы сделать, организовав его по времени проведения. Такая организация по самой своей природе урезана и утилитарна, и считаю, что в действительности полезно обсуждать и исследовать именно игровой дизайн, что я и сделал.

Но если вы хотите провести ремикс Александра (что я от всей души рекомендую), вам, вероятно, будет полезно разобрать его и собрать обратно, организовав по времени проведения. Это то, чего я хотел: чтобы Мастера взяли ремикс и переработали его для своей кампании.

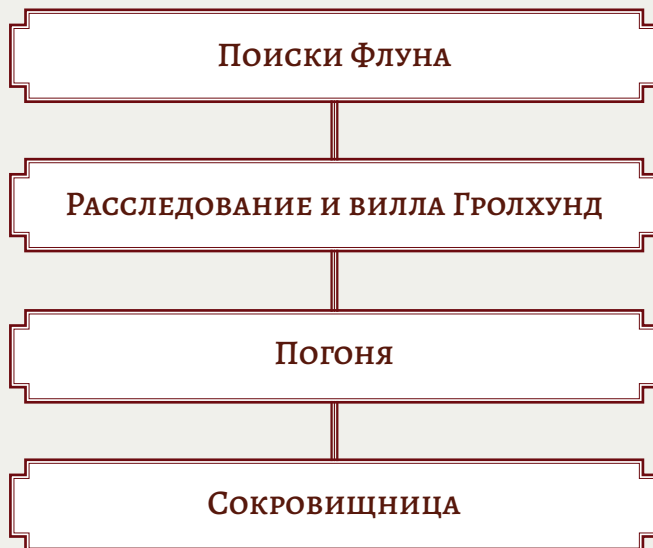
КАК РАБОТАЕТ РЕМИКС

С этой целью позвольте мне вкратце изложить структуру кампании «Драконий куш».

Если вы проводите её в том виде, в каком она была опубликована, её структура выглядит следующим образом:

Такая структура слегка акцентирована контрапунктными фракционными миссиями, не связанными с

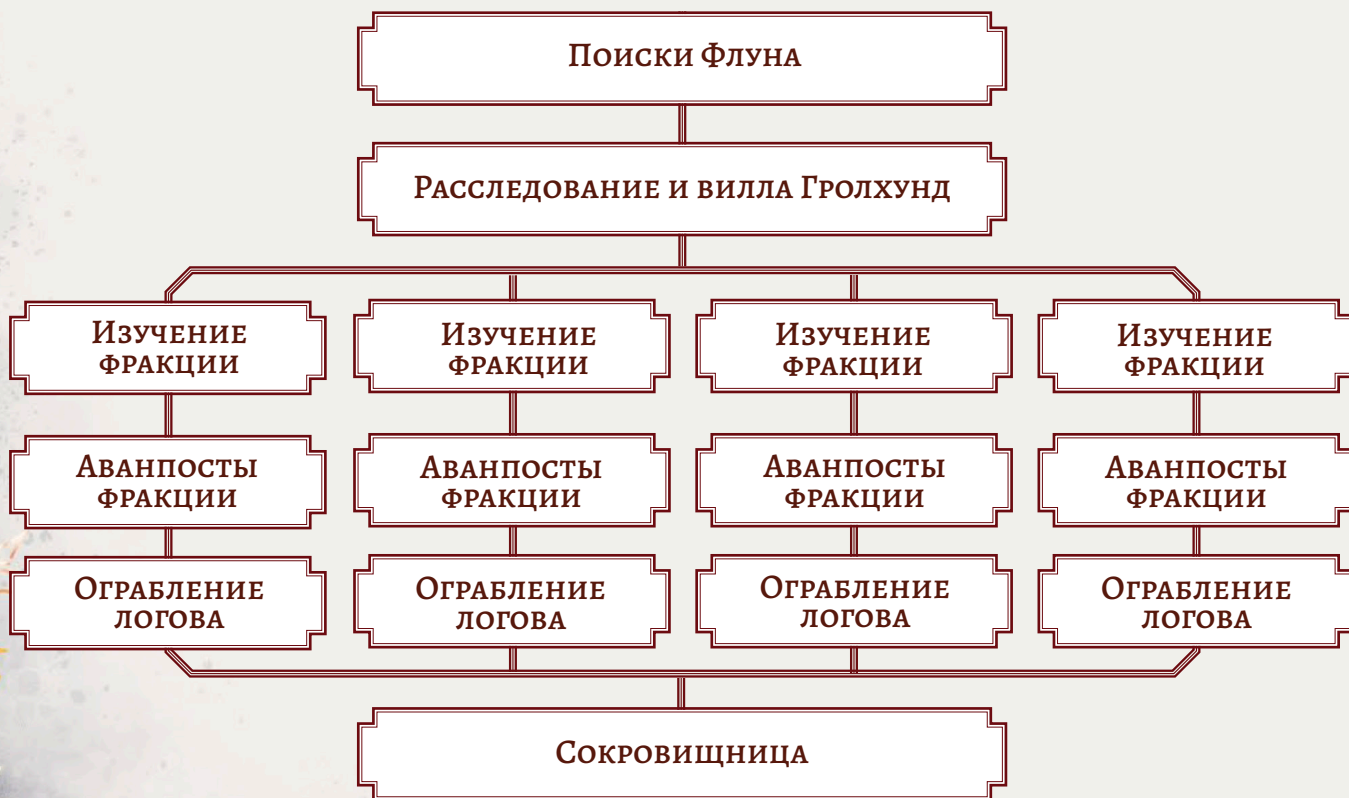
основной структурой кампании. Использование этих миссий ограничено потому, что поиски ловкача, события на вилле Гролхунд и последующая погоня явно сжаты в промежуток времени не больше двух-трёх суток, а значит, миссии для фракций будут, в основном, происходить между поисками Флуна и взрывом огненного шара. И, конечно, логова полностью отсутствуют.



С другой стороны, если вы используете ремикс Александра, то макроструктура выглядит следующим образом:

Эта макроструктура сопровождается двумя сильными контрапунктными элементами: «фракционные миссии» и «группы реагирования фракций». То, что по существу является расширением третьей части кампании (расследования, кульминацией которых

являются кражи очей), позволяет этим элементам более тщательно переплетаться с основной структурой кампании. Другими словами, персонажи будут выполнять миссии фракций, одновременно продолжая своё расследование загадки Неверембера, что усложнит действие и, возможно, потребует от них несколько раз сделать трудный выбор.



Можно также сказать, что хронология событий праздников Пробуждения флота и Времени Вокин также представляет собой третий, хоть и слабый, контрапунктный элемент.

Следует отметить, что распределение улик по всему ремиксу будет противоречить прямым, параллельным линиям исследования, подразумеваемым приведенной выше диаграммой. Например, вот как выглядит малая часть выборов возможных путей расследования:

Но с точки зрения реального ведения кампании, нужно обратить внимание именно на макрострук-



туру: персонажи узнают о злодейской фракции; вы указываете им на аванпост; там будут подсказки, которые укажут им на логово; совершив ограбление, они получат око, повторяя ограбления, получат остальные очи.

Если игроки в партии соперничают друг с другом, используйте один из активных элементов кампании (их союзники по фракции или группы реагирования фракций), чтобы взвалить на одного из них бремя лидерства.

А дальше просто следуйте за лидером игроков, и всё остальное придёт само собой.

ЭКСКУРСИЯ ПО РЕМИКСУ

Учитывая всё это, позвольте мне вкратце рассказать о том, как статьи, ориентированные на игровой дизайн, соотносятся с организацией по времени проведения:

1. «Поиски Флуна» – это начало кампании. Пересмотренное расследование «Поиски Флуна» - часть 5Б. Расширенная вступительная сцена кампании представлена в приложении «Первые впечатления».
2. Персонажи награждаются особняком Череп Троля и вступают в одну или несколько фракций. Потратьте какое-то время, позволив им привести в порядок свой новый дом/бизнес и выполнить, возможно, 1-3 миссии фракций. Это кратко обсуждается в части 1В.
3. Происходит взрыв. Последующие поиски ловкача описаны в части 5В и части 5Г.
4. Расследование приводит их на виллу Гролхунд. Этот сценарий приведён вместе со списком противников и другими деталями в Части 2.
5. После виллы Гролхунд персонажи либо получают камень Голорра и должны будут найти очи (что приведет к краже этих очей), либо камень получит одна из фракций, и персонажи должны будут найти его и очи. Это основной цикл расследования: направьте их на аванпосты фракций (Часть 3 и Часть 3В), которые приведут их к логовам фракций (Часть 4).
6. С восстановленным камнем персонажи смогут отправиться в склепы Брандат (часть 6Б) и получить доступ к хранилищу (часть 6В).

ПРОСТОЙ КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК

Многие Мастера, особенно новички, говорили мне, что им нравятся идеи ремикса, но подавляет его сложность. На практике, однако, ремикс может быть сведён к очень простой структуре:

- Несколько персонажей ищут то, что приведет их к оку? Если да, выберите аванпост одной из фракций и направьте их туда.
- Персонажи только что разозлили одну из фракций? Если да, выберите группу реагирования фракции и нацельте её на персонажей.
- Персонажи запутались и не знают, что делать дальше? Если да, выберите группу реагирования фракции и нацельте её на персонажей. Если вы не очень понимаете, как это сделать, пусть группа реагирования появится и просто попытается убить персонажей.
- Повторяйте до тех пор, пока кампания не будет завершена.

ПРОАКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

В дополнение к миссиям фракций из книги «Драконий куш» используйте группы реагирования фракций (часть 3Б и часть 3В), чтобы вмешать персонажей в большую игру.

ССЫЛКИ

- «Часть 1А. Злодеи» и «Часть 1Б. Другие фракции» предоставляют обзор основных игроков в «Драконьем куше».
- «Часть 5. Подсказки» содержит справочную временную шкалу и информацию, относящуюся к

главным тайнам кампании.

- «Часть 5Д. Списки информации на аванпостах и в логовах» содержит данные, которые вы можете использовать для детального отслеживания основных путей расследования.
- «Часть 6. Артефакты Голорра» содержит обзор того, как работает камень Голорра и как он может быть использован/был использован.

НА ПРОЩАНИЕ

И вот мы подходим к концу ремикса «Драконьего куша».

Если вы впервые оказались на «Александриане» (*сайт Джастина Александра — прим. переводчика*), надеюсь, вы здесь и останетесь. Не только в поисках большего количества материалов о «Драконьем куше» (я уже упоминал выше, есть несколько дополнений и статей по проведению кампании, которые, вероятно, появятся в течение следующих нескольких недель), но и ради других интересных вещей, которые мы здесь делаем. Посмотрите Gamemastery 101, это отличное место, чтобы лучше понять многие материалы, лежащие в основе моей работы над «Драконьим кушем».

Если вам понравилось то, как я сделал этот ремикс, можете попробовать другой, для «Вечной лжи» (НРИ Trail of Sthulhu). Он гораздо меньше связан с исправлением структуры кампании и гораздо больше — с её улучшением. В и без того изумительную кампанию авторства Уилла Хиндмарча, Джеффа Тидбола и Джереми Келлера добавлено 300+ аксессуаров, 150+ элементов диорамы, 450+ страниц и 130 000+ слов (включая два совершенно новых сценария).

Когда вы проведёте свои кампании по ремиксу «Драконьего куша», я надеюсь, что вы вернетесь сюда и поделитесь своими историями, советами и модификациями. И не только потому, что я люблю слушать об этом, но и потому, что искренне верю – Мастера должны делиться своими знаниями. Это приносит пользу сообществу и побуждает серьёзней задуматься о своих собственных кампаниях, что является первым шагом к улучшению искусства быть Мастером.

Хорошей игры, друзья мои!



ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

В Части 5Б «Поиски Флуна» я сосредоточился на реструктуризации расследования исчезновения Флуна и начал с того, что Вола нанял персонажей, чтобы найти своего пропавшего друга. Но этим кампания продолжается, а начинается с короткого эпизода, в котором персонажи становятся свидетелями того, как несколько ПМ-ов занатарцев затевают драку с жентами, и через три раунда боя из колодца в «Зияющем портале» вылезает тролль с прицепившимися к его спине кровопийцами.

Это хороший момент. В этой сцене нет ничего плохого.

Когда, благодаря изобретательности целого сообщества Мастеров «Драконьего куша», я обнаружил, как немного реорганизовать и улучшить этот эпизод и провёл его в своей кампании, он сработал очень, очень, очень хорошо, поэтому я предлагаю его в качестве дополнения к ремиксу.

ШАГ ПЕРВЫЙ — ЗАТРАВКА.

Во время создания персонажей дайте вашим игрокам понять, что лучше создать героев, которые уже действуют вместе. Возможно, они впервые собрались, но именно с этой целью – действовать заодно. Вы можете даже сказать им, что первый эпизод кампании начнётся, как только они войдут в двери «Зияющего портала», чтобы встретиться со своим контактом, поэтому им нужно понять, как сочетать свои предыстории, чтобы оказаться здесь.

ШАГ ВТОРОЙ — ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА.

Покажите игрокам раздаточный материал «Знакомые лица» на стр. 221 «Драконьего куша» и попросите их выбрать одного из персонажей, изображённых там.

Это контакт, с которым они собираются встретиться. Вы можете немного поболтать о том, откуда они его знают, или сразу начать.

Для этих ПМ-ов есть несколько альтернативных портретов, созданных FitzChivalry.

ШАГ ТРЕТИЙ — ПРОБЛЕМЫ С БАНДИТАМИ.

Прежде, чем у персонажей появляется возможность поговорить со своим контактом, за соседним столом вспыхивает ссора между Ягррой Стоунфист и занатарцами. Если они выбрали Ягрру Стоунфист, беда приходит прямо к их столу. Это подробно описано на стр. 21 «Драконьего куша».

Добавьте татуировку чёрной летающей змеи на затылок Ягры.

Примечание: она не из маншунского Жентарима, а работает на «Разбойников Рока».

Примечание. Если они выбрали своим контактом Бонни или Трёхструнного, значит, те заняты работой. Идеальный предлог для того, чтобы сказать: «Сядь за столик, я подойду к вам через минуту».

ШАГ ЧЕТВЁРТЫЙ — КОРОТКИЙ РАЗГОВОР.

Драка окончена, у персонажей появляется возможность перекинуться парой слов со своим контактом. Оказывается, тот договорился о встрече с кем-то, кто нуждается в услугах персонажей, но пока не пришёл. Контакт покупает персонажам выпивку, чтобы они не скучали, ожидая, и вот тогда —

ШАГ ПЯТЫЙ — ВНИЗ! ВНИЗ! ВНИЗ! ВНИЗ! ВНИЗ!

Скандировать это начинают в углу, и крик быстро подхватывается толпой. Встаёт какой-то юноша, подходит к стойке и шлёпает на неё золотую монету.

Дарнан кивает, забирает деньги и даёт юноше деревянную кружку и серебряный колокольчик.

Молодой человек раздевается до нижнего белья, в это время начинают петь песню Спуска.

ПЕСНЯ СПУСКА

Глубоко там и очень темно внизу,
Куда лезут лишь дурак и хвостун.
Там ловушки и монстры. Шаг – и пропал,
Зияющий не всех отпустит портал,
Не сдрейфишь ты иль, дрожа, позвонишь?
Молись, чтоб оттуда выйти, малыш!

Юноша подходит к колодцу, допивает пиво, швыряет туда кружку и хватается за верёвку. Друзья начинают опускать его вниз.

Ставки. Тут же все начинают делать ставки. «две серебряшки, что он продержится внизу три минуты!», «Медяк, что он вернётся с кружкой!» и тому подобное.

Возвращение. Через минуту одни начинают недовольно ворчать, а другие радуются – монеты переходят из рук в руки. Проходит две минуты. Возможно, появится возможность ещё раз переговорить с контактом:

- Так в чём дело?

- Я не уверен, но, возможно, это как-то связано с разгорающейся войной банд между жентами и занатарцами.

Почти через три минуты из дыры доносится звон колокольчика. Раздаются стоны тех, кто почти выиграл свои ставки. Верёвку вытягивают.

Троль. Юноша появляется над краем портала — одна рука держит верёвку, другой он торжествующе поднял кружку над головой. Он спрыгивает с ограждения колодца и отходит от него.

Когда он отходит на десять футов, снизу появляется **троль**. Персонажи могут заметить, что со спины

троля что-то не так, плоть на ней, кажется, шевелится. Бросайте инициативу!

1-й раунд:

- Троль атакует спускавшегося вниз юношу.
- Дарнан вытаскивает из-за стойки огромный меч и атакует троля.
- Кренц и его головорезы бегут к двери (вместе со многими другими).

2-й раунд:

- Стая из 12 **кровопийц**, бешено хлопая крыльями, взлетает со спины троля.
- Если персонажи ринутся в драку, Дарнан кричит им: «Ваше дело – кровопийцы! Троль – мой!»
- Ягра и Дарнан вступают в бой с троллем.

Завершая бой. Как только персонажи покончат с кровопийцами, Дарнан врежется плечом в троля, роняя того в Зияющий портал. Дарнан кричит: «Выпивка за счет заведения! Трольское особое!» Раздаются радостные возгласы тех, кто отважился остаться в заведении.

ШАГ ШЕСТОЙ — ВОЛО.

И теперь приходит Воло. Он тот самый знакомец, которого ждал контакт персонажей. Если персонажи вступили в бой с троллем/кровопийцами, Воло видел это и очень впечатлён.

Если нет, не важно. Было бы даже забавно, если бы он пришёл и сказал что-то вроде: «Что я пропустил?» или «Ещё один скучный день в «Зияющем портале». Он ведь и так уже планировал нанять их по рекомендации контактного лица, верно?

И можете начинать Часть 5Б. Поиски Флуна.





Приложение 2. Двойной парад

Праздник Селунэ, богини луны и мореплавания, и Глубинного Сашеласа, эльфийского бога моря. Похоже, он основан на искажённой легенде из тех времён, когда на месте Глубоководья стоял эльфийский город Аэ-ланталдаар, и морские эльфы, простясь со своими сухопутными собратьями на суше, ушли в глубины океана. Сами эльфы обычно говорят, что это полная ерунда, но, тем не менее, «историческое событие» отмечается двойным парадом. Длинная линия кораблей всех размеров выходит из гавани, разворачивается и возвращается. Одновременно с этим из доков отправляется и проходит по городским улицам наземный парад.

21 чеа – Селунэ Сашелас.

Как описано в Части 4 ремикса, я помещаю «Драконий куш» между праздниками Выход флота и Вокинтайдом. Этот длительный фестивальный сезон начинается с Селуне Сашелас, праздника, известного в Глубоководье двойным парадом. Хотя есть также день Фей, празднование Весеннего равенства 19-го чеа.

Я использовал этот парад, чтобы отметить таким образом окончание Части 2, ведь 22-го взрывается огненный шар и начинаются поиски ловчака. Как отмечается в ремиксе этого расследования, во время двойного парада можно увидеть проворника храма Гонда. Даже больше, вместо того, чтобы какой-нибудь ПИМ потом сказал: «Эй, я помню, что видел такой автоматон вчера на параде!», гораздо эффективнее, если персонажи сами будут присутствовать там и увидят ловчака своими глазами.

Самый простой способ сделать это – провести парад мимо особняка Черепа Троля. Персонажи и их соседи могут просто наблюдать, как мимо них идёт шествие.

К сожалению, довольно трудно объяснить, почему маршрут парада должен проходить именно здесь, так что, возможно, имеет смысл привести персонажей на парад, а не наоборот.

Миссия фракции

Возникла идея во время парада провести какую-нибудь фракционную миссию. Для этого я выбрал миссию 2-го уровня для Бреган Д'эрт («Драконий куш», стр. 36). Персонажи должны украсть надушенный носовой платок у мастера Родерика Барлторпа, находящегося в толпе, и доставить этот платок девушке тифлингу, которая живет в ящике на углу Сетевой и Доковой улиц (Нет стрит и Док стрит).

Мои игроки не были членами организации Бреган Д'эрт, но миссию легко передать арфистам. И тогда вместо того, чтобы быть проверкой лояльности, она станет непонятной и необъяснимой. Какую бы цель ни преследовала эта странная миссия, та останется неизвестной из-за принципов разделения и секретности, принятых у арфистов.

Сама миссия не особенно трудоёмка: контакт персонажей может даже приблизительно сказать им, где на маршруте парада ожидается появление мастера Родерика. Всё, что им нужно сделать, это найти его и залезть к нему в карман.

Маршрут парада

Парад начинается в доках, а затем идет:

- Вверх по Пряной улице;
- По Пути Дракона вверх.
- Направляется на север по Главной дороге;
- Поворачивает налево, на Базарную улицу.
- Входит на Рынок и делает круг по променаду прежде, чем завершиться.

Я поместил мейстера Родерика на Базарной улице в тени Великого Пьяницы. Это место, предоставляет персонажам множество вариантов: Рынок, широкая улица, высокие, плотно стоящие здания на её южной стороне, перед входом на Рынок – в основном одноэтажные здания северной стороны, площадка вокруг Великого Пьяницы, сам Великий Пьяница. Можно разработать множество вариантов плана операции: как следить, как подойти, как скрыться, когда платок будет украден.

Если вы думаете: «Эй, это звучит как ограбление в миниатюре!», вы правы. Кроме того, для новой партии, которая раньше не играла вместе, такие моменты позволяют почувствовать, как они собираются взаимодействовать, планировать, предпринимать действия до того, как начнутся крупные, сложные ограбления с чрезвычайно высокими ставками.

Здесь также требуется, чтобы персонажи отправились обратно к причалам и доставили носовой платок. Как только они это сделают (или вскоре после этого), то увидят, как корабли другой половины двойного парада возвращаются в доки, что будет хорошим завершением эпизода.

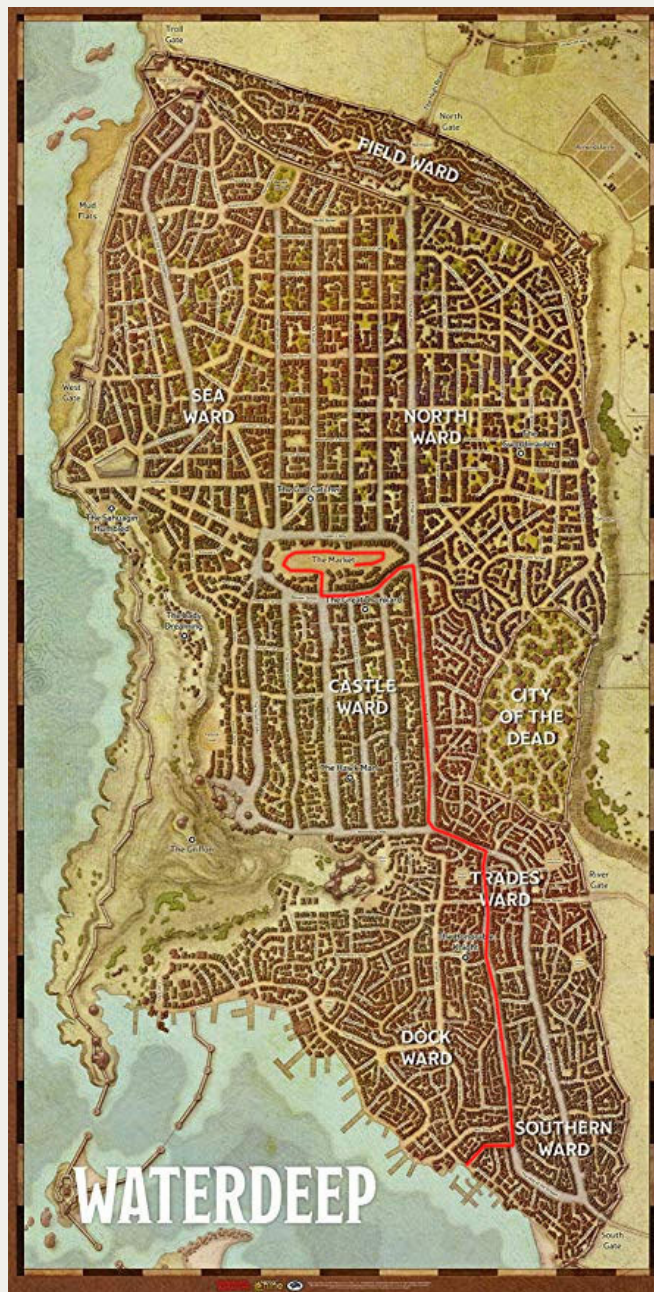
СМОТРЕТЬ ПАРАД

Так, это будет мясо на костях сценария: яркость и пышность парада служат фоном для фракционной миссии, а заодно закладывают два важных момента, искусно замаскированных среди бесполезных красот и чудес.

- Марш городской стражи. Стражники в своей зелёной с золотом форме маршируют по восемь в ряд, пятнадцать шеренг в глубину. Парад возглавляет внушительная фаланга городской гвардии.
- Ярмарка Морских Дев. Парадом со спины **диатри-мы** с радужными перьями командует отважный капитан Зардоз Зорд.
- Экзотические животные (**совомед** в клетке, **единорог**), жонглёры, акробаты на ходулях.
- Раздаются рекламные листки с приглашением на карнавал на «пирсе Чудес» в районе Доков.
- Из пушки стреляют дварфом, которого ловят сетью два артиста на ходулях.
- Повозка представлений. Представление «Пираты-любовники». Рассказывает о человеческой женщине, которая, что невероятно, является дочерью короля дварфов, и влюбляется, что ещё более невероятно, в тёмного эльфа. С «палубы корабля», которую изображает повозка представлений, исполняют различные баллады
- Механический злобоглаз парит над толпой и грозно озирается.
- Совместное представление храма Гонда и Дома Чудес. Члены академии из Дома Чудес призвали огромные ленты воды и передвигают их вдоль улицы. Внутри этих лент плавают гигантские механические бронзовые рыбы. Ими, по-видимому, управляет механический человек, сделанный из полированной меди и дерева; его механизмы, жужжат и вращаются под покрытой рунами обшивкой. Он «приказывает» рыбе делать трюки – перескакивать из одного водного потока в другой. В конце концов, механический человек подпрыгивает, садится на морду одной из рыб и прыгает высоко в воздух, где делает двойное сальто, прежде чем плюхнуться в одну из водных лент.

- «Гарцующие пегасы». Воздушный отряд, танцевальный коллектив, состоящий из аваризелей (крылатых эльфов) верхом на пегасах.

Если персонажи уходят с парада, украв платок и желая скорее покинуть место преступления, они могут позади увидеть «Гарцующих пегасов», кружащих над крышами зданий.



Приложение 3 Реквизит для красоты

КАЛЕЙН -

ОРОНД ГРОЛХУНД - MURDERS

ДЖАРЛАКСЛ - CONFUSING

КАССАЛАНТЕР - HIDINGDH2

АМЕРГО - TAKEN

МАНШУН - GOLORR

КРЕББИГ - EYES

Н'АРЛЬ ЗЕМБРИНДАС - XIBRINDAS

AVAREEN - YOU

СЕФФИЯ НЕЙЛРАЙК - FOLLOWED

ROSTRUM FEILCOOK ??? - ALACRITY

CHIRADA ??? - WARD



ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ДРУГИЕ ПАРТНЁРЫ

XANATHAR

Одним из первых элементов, придуманных мной для Александровского ремикса «Драконьего куша», стало то, что Кассалантеры пытаются завербовать персонажей в качестве своих агентов в большой игре. Я нашел историю о тяжёлом положении их детей очень убедительной, и вся эта ситуация изобиловала невероятно жёсткими и эмоциональными решениями, которые, как я чувствовал, серьёзно улучшили бы кампанию, если сделать на них упор. В обычном же ведении кампании, даже если выбрать Кассалантеров главными злодеями, весьма вероятно, что персонажи так никогда и не узнают, каковы были их истинные мотивы.

Но что, если пойти другим путём?

В «Драконьем куше» есть четыре соперничающие фракции, и Кассалантеры только одна из них. Если из явных антагонистов они способны стать партнёрами, что может произойти, если одна из других фракций сделает так же?

Конечно, ни у кого из других соперников нет невинных детей, которых можно было бы спасать, а значит, их подход к сотрудничеству будет выглядеть иначе.

УЛЬТИМАТУМ МАНШУНА

Маншун может выйти на персонажей одновременно с Кассалантерами. Он обнаруживает, что те расследуют взрыв огненного шара, убивший нескольких его агентов, и решает, что они будут полезными пешками в его игре. Но, возможно, лучше подождать, пока не скажутся последствия налёта на виллу Гролхунд. Предполагая, что персонажи в итоге завладеют камнем Голорра, Маншун будет очень сильно заинтересован в том, чтобы заполнить их.

Однако его метод будет кардинально отличаться от кассалантерского - он возьмёт заложника.

Можно решить по обстоятельствам, найти ли кого-то в предысториях персонажей или нацелиться на того, с кем они построили отношения во время кампании. Но в любом случае похищение происходит за кадром. Возможно, персонажи узнают об этом, когда обнаружат разгромленные покои своих близких, но вероятнее, что в особняк Черепа Тролля просто придёт письмо.

Там будет написано, что у персонажей есть то, что нужно Маншуну, а теперь и у него есть то, что нужно им. Он назначит встречу (на которую, скорее всего, пришлёт своего симулякра), и предложит следующее:

- Важный для них человек не пострадает. Совсем наоборот. Он наслаждается роскошными апартаментами (всем бы быть такими счастливыми) Маншун лично следит за тем, чтобы все его потребности, кроме свободы, были удовлетворены.
- Персонажи должны восстановить камень Голорра и использовать его, чтобы разгадать загадку Неверембера — добыть 500 000 золотых драконов, которые он украл у города.
- Маншун, конечно, не безрассудный человек, и, если персонажи выполняют свою часть сделки, он не только отпустит их человека, но щедро поделится пятой частью сокровищ.
- Конечно, Жентарим предоставит в распоряжение персонажей все ресурсы своих разведывательных и наёмнических сетей.

Если персонажи присоединятся к Маншуну.

В их распоряжение будут предоставлены группы реагирования и явочные квартиры Жентарима, а

также всё больше и больше ресурсов, поскольку своей деятельностью они будут доказывать, что им можно доверять. Все лейтенанты Маншуна могут быть использованы в качестве союзников, и эта дополнительная сила, безусловно, позволит персонажам попробовать более смелые (или, по крайней мере, прямые) ограбления, чтобы заполнить недостающие очки.

Если персонажи откажутся.

Маншун печально качает головой. Затем он уходит, убивает важного для них человека и оставляет его труп на крыльце «Череп тролля».

Если персонажи попытаются спасти заложника.

Ограбление! Я люблю ограбления. Заложник находится в зоне У11 межпространственного убежище Маншуна. Жентов, живущих там, сейчас нет. Подумайте о том, чтобы рассредоточить их в башнях Колатов и на аванпостах Жентарима.

Альянс с Джарлаксом

В случае с Джарлаксом используем противоположный подход — когда проводим начальную сцену кампании в «Зияющем портале», вместо того чтобы использовать «Шаг 2. Знакомые лица», где персонажи выбирают одного из ПМ-ов на стр. 221 «Драконьего куша» своим контактом, с которым они пришли встретиться, они просто являются на встречу с Джарлаксом. В зависимости от способа, который вы захотите применить, они могут думать, что встречаются с капитаном Зордом или знать его истинную личность. В любом случае, именно Джарлаксл знакомит их с Воло.

Это, конечно, означает, что персонажи с самого начала являются членами организации Бреган Д'эрт. См. «Общая информация» на стр. 15-16 «Драконьего куша» и миссии фракций на стр. 34-40.

Перевернутое расследование ловкача.

Если вы хотите радикально изменить вторую главу кампании, то пусть одной из задач персонажей станет продажа ловкача для Джарлаксла. Одна из причин, по которой Джарлаксл хотел быть в хороших отношениях с Воло, заключалась в том, что тот мог помочь ему выйти на различные гильдии, дворян и других высокопоставленных и влиятельных людей. См. список владельцев в «Части 5В. Поиски ловкача» как ресурс для потенциальных клиентов, к которым обращается Воло.

Независимо от того, продают персонажи ловкачей или нет, у них есть особняк Черепа Тролля в качестве награды от Воло. Джарлаксл поможет с расходами на реконструкцию и захочет превратить его в базу для оперативников Бреган Д'эрт.

Взрыв огненного шара случится, как и задумано. Когда персонажи обнаружат, что в этом замешан ловкач, они могут пойти к Джарлакслу и ввести свою организацию в большую игру. Или, возможно, что именно они и продали ловкача Гролхундам. Мир тесен, да?

Большая игра.

Отслеживайте, всё, что относится к агентам Джарлаксла, и подставляйте в эти моменты персонажей.

Они могут просмотреть записи ловкача Гролхундов, сделанные на вилле, в хрустальном шаре Джарлаксла, а затем им приказывают установить пост наблюдения. Может быть, они даже окажутся в особняке Артейнов, как Фель'рект в «нормальной» кампании.



Я не рекомендую Джарлаксу сопровождать их в ограблениях. У него много других проектов и напряжённая общественная жизнь, но они, безусловно, могут использовать ресурсы Бреган Д'эрт в виде группы реагирования, а Джарлаксл может дать им информацию и даже прямой доступ в логово Занатара.

ГАНГСТЕРЫ ЗАНАТАРА

Для этого последнего варианта сотрудничества мы собираемся радикально изменить кампанию. Вместо того, чтобы начать её в «Зияющем портале», персонажи будут гангстерами, работающими на Занатара. Их первое дело? Совершив налёт на склад, где женты держат Ренейра Неверембера, они захватывают его и приводят в убежище в канализации, где их встретит Найхилюр.

Конечно, они слишком поздно обнаруживают, что похитили какого-то долбаного мудака по имени Флун Благмар. Это фиаско, братан. Может быть, они попытаются вернуться на склад, но к тому времени, как окажутся там, Ренейр исчезнет, и округа будет кишеть стражниками. Первые намёки на то, что идёт большая игра, будут содержаться в вопросах, которые Найхилюр задаёт «Ренейру».

ГЛАВА 2. РАБОТА НА БОССА.

Вам нужно время, чтобы поиграть в это, и в этом сценарии персонажи не получают особняк Черепа Тролля. Проведите несколько фракционных миссий, которые познакомят их с аванпостами занатарцев (они получают снаряжение от Гринды Гарлот; изо всех сил пытаются понять, как перед двойным парадом заставить заработать механического летающего бехолдера; им поручено охранять дом Терассе и сопровождать зрителей по опасным туннелям на гладиаторские турниры).

Их контактное лицо для этих миссий? Далахар.

ГЛАВА 3. ПРЕДАТЕЛЬ.

Затем наступает день, когда Далахар исчезает. Оказывается, он предал босса и что-то украл. Босс не скажет, что именно, но явно важное. Персонажи должны найти его.

Они выслеживают его в гостинице «Обагрённый кинжал». В этой версии временная шкала немного другая. Они находят письмо от Калейн, приходят к ней, и она говорит им, что Далахар направляется в какое-то место под названием «особняк «Череп тролля». Вы захотите немного подправить это, чтобы наилучшим образом использовать правило трёх подсказок.

Персонажи направляются в указанное место. Когда они идут по переулку, впереди, прямо за углом раздаётся мощный взрыв. Бросившись вперед, они обнаруживают Далахара и множество других людей мёртвыми.

КОМАНДА ОСОБНЯКА «ЧЕРЕП ТРОЛЛЯ».

С этого момента кампания идёт по более-менее обычному пути. Расследование приведет персонажей на виллу Гролхунд. Они обнаружат, что Жентарим и группа Джарлаксла следят за этим местом.

Но вот поворот: есть группа героев, которые спасли Ренейра Неверембера и поселились в «Черепе тролля», и они делают то, что делали бы персонажи в «нормальной» кампании «Драконьего куша». Персонажи, скорее всего, сначала обнаружат команду Черепа Тролля на вилле Гролхунд, и те продолжат появляться:

- Они совершают налёт на одно из убежищ Занатара в канализации.
- Они совершают ограбление в логове Занатара.

Может быть, персонажи смогут сорвать это ограбление. Или, может быть, персонажи помешают им, а в это время Джарлаксл украдёт око. Полагаю, пришло время преследовать его до «Ненаглядной», чтобы выкрасть артефакт обратно.

- В то время как персонажи пытаются совершить ограбление в башне Колатов, команда Черепа Тролля появляется там одновременно с ними.

И так далее. Активно играйте с героями, выясняйте, к какой фракции\фракциям они принадлежат, и вовлекайте их в игру.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ МЫСЛИ

Самое интересное то, что после реструктуризации компонентов кампании в сценарии, а не в сюжеты, вы можете использовать эти компоненты множеством способов. Приведённые примеры доводят этот метод до крайности, но они демонстрируют, насколько гибок такой подход и как легко взять материал, подготовленный таким образом, и активно использовать его, чтобы отреагировать на выбор игроков.

Сравните это с подходом, принятым в опубликованной кампании, которая пытается дать вам гибкость и «возможность повторного прохождения», предоставив вам, например, три разных варианта старой башни. Но правда в том, что вам не нужно несколько версий башни, чтобы она стала полезной во время реальной игры.

Ещё одна вещь, на которую я укажу, заключается в том, что во всех этих сценариях сотрудничества (включая оригинальную переработанную версию с Кассалантерами) мы понятия не имеем, что произойдёт. Принимают ли они предложение Кассалантеров или отказываются? Неужели занатарские гангстеры захватят деньги и используют их, чтобы захватить собственную организацию и развязать кровавую войну банд на улицах Глубоководья и под ними? Когда агенты Джарлаксла изменяются в соответствии с его истинной личностью, остаются они лояльными или оборачиваются против него?

Гибкость материала позволяет нам переосмыслить описание кампании, а также обеспечивает бесконечную вариативность в её проведении, предоставляя вам (и вашим игрокам) постоянный поток удивительных неожиданностей.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5. ВЕЧЕР В ТАВЕРНЕ

Во второй главе «Драконьего куша» персонажи награждаются документом на владение заброшенной гостиницей «Особняк «Череп тролля». Ожидается, что они восстановят это заброшенное здание и вновь откроют таверну, интегрируясь в глубоководское общество и закладывая основу того, чтобы это городское приключение стало для них по-настоящему значимым.

Однако, для того чтобы «Череп тролля» действительно стал центром вашей кампании, нужно эту таверну оживить. Дайте вашим игрокам взять на себя инициативу в оформлении и украшении особняка. Пусть это станет местом, которое они смогут назвать домом. А как только таверна откроется, ваша задача — сделать её по-настоящему живой, больше, чем просто местом, где они могут провести продолжительный отдых.

Вот тут и вступает в игру «Вечер в особняке «Череп тролля». Используемая система Tavern Time™ предоставляет широкий выбор удобных инструментов и простую структуру. С их помощью вы можете ежедневно оживлять общий зал таверны. Эти инструменты включают в себя:

- Таблицы посетителей
- События
- Темы\повестки дня
- Шаблоны отыгрыша посетителей

Чтобы получить максимальную пользу от «Вечера в особняке «Череп тролля», вам нужно ознакомиться с «Универсальным шаблоном отыгрыша ПМ-ов» (*статья на патроне Александра, на русский не переведена – прим. переводчика*).

ВРЕМЯ В ТАВЕРНЕ

За каждый вечер в таверне:

1. Существует вероятность один к шести, что сегодня вечером что-то случится.

2. Бросьте 1к6, чтобы определить количество важных посетителей в этот вечер, а затем используйте таблицу посетителей, чтобы случайным образом определить, кто сегодня пришёл. Если выпадает «друзья Ренейра», сделайте бросок по таблице «Друзья Ренейра», чтобы определить, кто именно сегодня присутствует.
3. Посмотрите «темы/повестки дня» для присутствующих посетителей. Вообще говоря, вы можете использовать один пункт для каждого или просто выбрать один на всех. Если сомневаетесь, используйте любой до сих пор не использованный подпункт. Дополните или замените эти темы другими важными событиями, происходящими в вашей кампании.

Использование этого материала – одновременно и наука, и искусство. Случайные таблицы служат подсказкой для импровизации, соединяя различные элементы неожиданным образом, чтобы пробудить в вас, как в Мастере, всплеск творчества. Как только игроки начнут взаимодействовать с посетителями и возникшей ситуацией, всё начнёт развиваться ещё более неожиданно. Проявляйте изобретательность и смотрите, куда это вас приведет. Не бойтесь принимать смелые, сильные решения, которые могут полностью нарушить статус-кво.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОСЕТИТЕЛЕЙ

Обратите внимание, что важные посетители могут быть объединены одним взаимодействием или представлять отдельные взаимодействия, происходящие одновременно или в течение вечера. Даже если различные взаимодействия с посетителями, начавшись отдельно друг от друга, пересекутся, не бойтесь, ведь события развиваются.

Обратите внимание, какие ПМ-ы находят отклик у игроков, кто им интересен? Кто им нравится? С кем им хочется общаться? Найдите способы возвращать

этих персонажей. Включите их в другие аспекты кампании (и наоборот).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕМ/ПОВЕСТКИ ДНЯ

Это обмен фразами, события, касающиеся других персонажей или потребности, которые есть у этого посетителя. Подумайте о том, как отреагируют другие посетители, присутствующие в таверне в этот вечер, на тему или повестку дня.

Вы должны очень хорошо ориентироваться в этом материале и быстро генерировать 5-10-минутное ролевое взаимодействие в любое время, когда персонажи решат взаимодействовать с присутствующими в общем зале. В некоторых случаях, конечно, эти взаимодействия могут вырасти для игроков до уровня интереса и потребуют больше времени для полного разрешения.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ДИЗАЙНУ

Посетители, используемые в «Вечере в особняке «Череп тролля», активно задействованы во всей кампании. Мы осознанно и умышленно добавляем этих ПМ-ов, чтобы жизнь общего зала таверны переплеталась с остальной частью «Драконьего куша».

Образы многих других завсегдатаев, особенно друзей Ренейра, вдохновлены «Башней Чёрного Посоха» Стивена Э. Шенда. Этот роман, который является восхитительным образчиком бульварного чтения, был первым произведением, где появились такие персонажи, как Ваджра, Ренейр и Мейлун, вновь задействованные в «Драконьем куше». Другие плоды фантазии Шенда: Оско, лорд Торлин Уондс и Элра Харсард, настолько забавны, что я захотел задействовать и их. Однако не обязательно читать роман, чтобы использовать этот материал.

Остаётся отметить, что «Вечер в особняке «Череп тролля» будет особенно хорошо работать с Александрийским ремиксом, но прекрасно впишется и в базовую версию кампании.

СОЗДАНИЕ «ЧЕРЕПА ТРОЛЛЯ»

Во второй главе «Драконьего куша», прежде чем персонажи смогут вновь открыть «Череп тролля», они должны привести его в порядок и снова подготовить к работе. Следующие события нужно смешать с первыми фракционными миссиями и тому подобным. Добавление одного-двух дополнительных городских приключений в этот временной промежуток также может быть эффективным способом задействовать этот материал.

ИСТОРИЯ ТАВЕРНЫ «ЧЕРЕП ТРОЛЛЯ»

- Принадлежала Улькории Стоунмарроу. Та продала таверну и отправилась на поиски приключений.
- Заведение купила семья щитовых дварфов. Когда для них настали тяжёлые времена, они продали таверну женщине по имени Арисса Мирфкеттл.
- Та держала в здании сиротский приют, пока не выяснилось, что она – ведьма, пожиравшая детей.
- Из-за ужасной репутации здание на несколько лет оказалось заброшенным.
- Полуэльф Лиф купил его и вновь открыл в нём таверну.
- Лиф погиб 40 лет назад, когда в подвале набирал эль из бочонка. Крепёжная балка переломилась и его раздавило бочонками с элем.
- Супружеская пара по имени Морли вновь попыталась открыть таверну, но плохая репутация здания и экономический кризис, предшествовавший

занятию лордом Дагульгом поста явного лорда, довели их до банкротства.

- Здание несколько раз переходило из рук в руки, но серьёзных попыток вновь его использовать не предпринималось.
- Небольшой клан полуросликов Кудреногов купил здание около 1476 года. Они не стали вновь открывать таверну, а использовали его исключительно, как семейную резиденцию, пока в 1484-ом не переехали в Невервинтер вслед за лордом Дагульгом, мечтавшим восстановить этот город.
- Совсем недавно здание пытался выкупить на открытом аукционе Эмек Фрюн, но его опередил Волотамп Геддарм, которого заинтересовала история с привидениями в качестве материала для следующей книги.

ПЕРВОЕ ВРЕМЯ В «ЧЕРЕПЕ ТРОЛЛЯ»

Когда персонажи впервые появляются в здании, там играют три сорванца.

- Нэт — долговязая глухая девочка иллусканка десяти лет, с деревянным мечом. Заводила в компании, общается на языке жестов, который сама изобрела для себя и своих друзей.
- Дженкс — полный девятилетний мальчик тёррами в плаще, с игрушечной волшебной палочкой и набивным совомедом-«фамильяром». Робок с незнакомцами, но становится храбр, когда дело касается помощи друзьям.
- Сквиддл — худенький девятилетний мальчик тифлинг с луком и колчаном игрушечных стрел. Он редко думает прежде, чем что-то сказать или сделать.

Бесятся рядом. То ли фехтуют, то ли играют в салки с игрушечными мечами.

Сказка о черепе тролля. Утверждают, что в особняке часто появляется призрачный череп тролля.

Варианты следующих действий:

- Отправьте их с персонажами, пусть вообразят себя искателями приключений, идеализируя и подражая настоящим.
- Пусть вмешиваются в ход фракционных миссий (если только персонажи их не обидят).
- Сделайте их ценным источником информации. Пусть появляются на улицах в хорошо им знакомом районе виллы Гролхунд. Нэт может знать Агорна, так как выросла недалеко от места, где он жил (знает, что он убил свою мать) и т. д.
- Пусть они подслушивают разговоры персонажей и добровольно помогают.

Управление особняком:

- Если настроены дружески – помогают подметать, зовут на перекрестках людей в новую таверну.
- Если настроены враждебно – бьют окна (20 зм за каждое), причиняют другие неприятности.

ПОЛТЕРГЕЙСТ

Лиф – полуэльф, бывший трактирщик, теперь бродит по зданию.

- Вещи летают или падают
- Предметы исчезают
- Громкий стук, лёгкие постукивания, шаги.
- Надписи в пыли: «Время на исходе», «Последняя возможность».
- Физическое нападение.

Умиrotворение полтергейста. Ремонт здания и превращение его в таверну постепенно меняют отношение Лифа (впоследствии начинает даже помогать). В ином случае призрак становится всё более враждебным.

Услуги гильдий

Вместо единовременных расходов со стр. 41 «Драконьего куша» к персонажам будет обращаться бесконечное множество представителей гильдии. Разыгрывайте столько таких встреч, сколько покажется интересным. Не все из этих услуг потребуются, но какие-то из них могут быть согласованы.

РЕМОНТ

- Гильдия плотников, кровельщиков и штукатуров Сокейв — ремонт кровли и стен — 250 зм
- Гильдия келарей и водопроводчиков — 100 зм
- Гильдия стеклодувов, стекольщиков и изготовителей очков (Колера) — 250 зм
- Гильдия резчиков (новая вывеска) — 50 зм

ОБСЛУЖИВАНИЕ

- Гильдия уборщиков — 100 зм
- Гильдия уборщиков улиц (Гассан; убирает навоз с улиц) — 25 зм
- Верный орден уличных работников (убирает всё остальное) — 50 зм
- Гильдия конюхов и коновалов — 10 зм

Поставки (взятки)

- Братство трактирщиков (Броксли Чисткотёл, стр. 41) — 25–100 зм
- Гильдия пивоваров, виноделов и винокуров
- (Хаммонд Краддок, стр. 41) — 50–1000 зм
- Гильдия мясников (Джастин Расск, стр. 41 — угрожает, если не дать взятку) — 3 зм за доставку
- Гильдия пекарей — 25–100 зм
- В это же время начинает приходить Эммек Фрюн («Драконий куш», стр. 42) и строит персонажам козни.

НАБОР ПЕРСОНАЛА

Нужно нанять персонал: бармена, официанток и поваров. Количество будет зависеть от того, сколько часов в день должно, по мнению персонажей, работать заведение. Персонажи также могут захотеть работать самостоятельно, но быстро поймут, что сочетать обычную работу и приключения невозможно.

БАРМЕНЫ

- Лиф: если умиротворить и расположить к себе Лифа, из него выйдет отличный бармен. «Лиф» — это специальный напиток, приготавливаемый на заказ. Внизу какой-то крепкий алкоголь (меняется ежевечерне), а сверху — эль. Не совсем понятно, как призрак добивается идеального разделения слоёв.
- Мосп: кобольд с сине-зелёной чешуёй. Он выглядит, как рептилия, и напитки, которые он делает, не всегда по вкусу млекопитающим. Зато, если он будет барменом, «Особняк «Череп тролля» привлечёт толпы рептилий и драконоидов.
- Лириан Хэкин: женщина захаранка, она не очень разбирается в алкоголе, зато настоящий специалист по чаю. Она договорится с Фалой Лефалир из «Короны Кореллона» о поставках ошеломляюще разнообразия импортных сортов чая.

ОФИЦИАНТКИ

- Райба: веркрыса из «Бессеребренников» (см. Эммек Фрюн выше), пытающаяся под видом полурослика устроиться официанткой, чтобы иметь возможность вредить персонажам.
- Алтея, Элтея, Ултея: таинственные тройняшки-звёздные эльфы. Парят в воздухе, сидя в идеальной позе лотоса. Их серебристые волосы созда-

ют нимбы вокруг голов. Вероятные вопросы к ним: Можете ходить ногами? «Мы уже давно так не делали».

Как вы будете подавать напитки, находясь в таком состоянии? (пользуются телекинезом)

Зачем вам работать в «Черепе тролля»? Нам было видение, что мы нужны здесь. Будем работать на вас двенадцать месяцев. Так написано. Чаевые тоже важны».

- Патрик Нивка. Иллусканский парень, которого на прошлой неделе выгнали из дома родители, узнавшие, что он встречается с полуэльфкой по имени Тая Пав. Ему нужна работа и жильё (предоставление ему комнаты наверху или аванс решат эту проблему).

ПОВАРА

- Исгриг и Дупере (повара). Обычные люди. Ушли с прошлой работы потому, что бар стал популярен у гномов-лудильщиков. «Вы видели, как тридцать пять пьяных гномов-лудильщиков одновременно работают над одним проектом? Мы предпочитаем, чтобы наша работа была менее взрывоопасной, если вы понимаете, о чём мы».
- Тургаттан Шипомолот. Дварф-повар, бывший искатель приключений. Он потерял своих товарищей в Змеиных холмах. У него нет рекомендаций, но Тургаттан уверяет, что три года он каждый вечер готовил для своих компаньонов, даже если это означало «маленько не доварить варево». И уж если он справлялся с этим, то справится и со сменой на кухне при полной-то кладовой. Если персонажи попробуют его стряпню, то поймут, почему он потерял своих товарищей (это ужасно на вкус).
- Рейнардо Зеленолист. Полуэльф маг, использующий заговоры для создания поистине замечательных, просто чудесных блюд. Нередко их компоненты исполняют при подаче на стол замысловатый танец на столь же замысловато украшенных тарелках, блюдах и странной посуде. Его работа приносит «Черепу тролля» известность места, где артистически готовят, но проблема в том, что Рейнардо не работает на время. Обслуживание происходит медленно и с возможным ростом популярности заведения начнутся сложности.

ТОРЖЕСТВЕННОЕ ОТКРЫТИЕ

Если вы используете Александрийский ремикс, я рекомендую приурочить торжественное открытие «Череп тролля» к 19-му чеа — весеннему равноденствию/дню Фей. Воспользовавшись празднованием дня Фей, вы сможете провести большое открытие и пару дней нормально поработать перед Двойным парадом 21-го чеа и огненным шаром 22-го.

Конечно, детали торжественного открытия сильно зависят от конкретных планов персонажей. Дополнительно к любым личным приглашениям, которые они разошлют, вы можете обычным способом создать случайных гостей или потратить некоторое время на настройку списка, основанного на том, с какими ПМ-ми персонажи в хороших отношениях. Я рекомендую, чтобы список гостей включал:

- Ренейра и Флуна, если персонажи их каким-либо образом не оттолкнули от себя;
- Одного-двух соседей по переулку Череп Тролля, особенно если персонажи им представились;
- Трёх сорванцов, неважно, дружелюбны они или нет.

Подумайте, может ли Эммек Фрюн сорвать торжественное открытие. Если персонажи приняли меры предосторожности, то, вероятно, лучше позволить

мероприятию пройти успешно... и тогда его ублюдки осложнят им жизнь следующим вечером.

ТАБЛИЦЫ ПОСЕТИТЕЛЕЙ И СОБЫТИЙ

ПОСЕТИТЕЛИ

d20	Персонаж
1	Талли Фелбранч («Кривой Гвоздь»)
2	Эмбрик и Ави («Пар и сталь»)
3	Фала Лефалир («Корона Кореллона»)
4	Винсент Тренч («Глаз тигра»)
5	Ришол Крутое Читиво (Листальщик) («Сокровище книжного змея»)
6	Рене́йр Неверембер
7	Друзья Рене́йра
8	Друзья Рене́йра
9	Мейлун Вердрагон
10	Флун Благмар
11	Хаммонд Крэддок (Гильдия пивоваров, виноделов и винокуров)
12	Броксли Чисткотёл (владелец гостиниц)
13	Улькория Стоунмарроу
14	Маттрим «Три струны» Мейрег
15	Джалестер Сильвермейн
16	Ягра Стоунфист
17	Контакт с фракцией
18	Другой ПМ или контакт с фракцией
19	Джарлаксл (или перебросьте)
20	Группа реагирования (или перебросьте)

Контакт с фракцией. Этот результат броска должен быть привязан к контакту персонажей в любой фракции, для которой они выполняют миссии. Если они становятся членами нескольких фракций, определите или выберите одну случайным образом.

Любой ПМ из кампании. Эта ячейка – для добавления понравившегося игрокам ПМ-а из других частей кампании. Я использую её для Валетты и Нима. Здесь может быть персонаж из таблицы «Друзья Рене́йра», если персонажи установили с ним прочные отношения, и вы хотели бы увеличить вероятность его появления. Конечно, вы всегда можете сами решить, что такой-то заскочит в таверну этим вечером

Другие модификации. Замените других персонажей, которые не нашли отклик у ваших игроков, и добавьте ПМ-ов, с которыми у них сложились отношения.

ПОСЕТИТЕЛИ, ДРУЗЬЯ РЕНЕ́ЙРА

d20	Персонаж
1-6	Рене́йр Неверембер + сделайте ещё один бросок
7-8	Ваджра Сафар (Чёрный Посох)
9-10	Ларейлра «Элра» Харсард
11-12	Оско Салибак
13-14	Лорд Торлин Уондс
15	Эйрук Уэскур
16	Харуг Щитобой
17	Парлек Лейтриф
18	Мейлун Вардрагон
19	Флун Благмар
20	Шпион фракции, следящий за Рене́йром

Шпион фракции. Выберите фракцию случайным образом или определите, основываясь на происшедших в кампании событиях.

СОБЫТИЯ

- Происходит спонтанное состязание по армрестлингу
- В таверну заходит местная уличная банда кенку. Они пытаются продавать «Дорожную пыль» посетителям. «Дорожная пыль» — крошечные розовые кристаллы. Один кристаллик кладут на глаз, в котором он растворяется. Говорят, что те, кто её употребляют, «ходят по багровой дороге». У них часто дрожат руки, невнятная речь и глаза цвета крови. Они чувствуют эйфорию в сочетании с ощущением замедления происходящего вокруг.
- Войдя, персонажи обнаруживают посреди общего зала лошадь. Никто не может объяснить, чья она и как сюда попала.
- Посетитель высыпает лекарство в свой напиток прежде, чем вернуться за столик.
- В толпе работает 12-летний карманник Станнис. Его наставник, полуорк Сабин, ждёт снаружи.
- Прямо посреди таверны открывается портал, из него выходит эльфийский волшебник Кайсер Тамено, покупает напиток и возвращается обратно (может стать завсегдатаем).
- Городская стража проводит в помещении арест.
- Появляется Воло и хочет устроить автограф сессию книги «Руководство Воло по монстрам». А ещё у него к вам несколько вопросов об особняке «Череп троля» в качестве сбора материала к новой книге «Руководство Воло по духам и призракам».
- Событие, связанное с персоналом. Например, тройняшки взмывают к потолку и устраивают настоящее световое шоу. Через несколько минут они, как ни в чем не бывало, опускаются вниз и возвращаются к своим обязанностям.

ТЕМЫ\ПОВЕСТКИ ДНЯ ПОСЕТИТЕЛЕЙ

ТАЛЛИ ФЕЛБРАНЧ

- Представляет персонажей своему брату Меланнору, представителю Изумрудного анклава.
- Предлагает вырезать деревянный череп троля, чтобы повесить его на стену.
- Ему было поручено изготовить 8-футовые шахматные фигуры для поместья Крэгсмере. Это большой заказ, и он угощает всех в таверне выпивкой, чтобы отметить его.

ЭМБРИК И АВИ

- Один из трёх сорванцов воровал маленькие металлические безделушки из «Пара и стали».
- Просят представить их Рене́йру. Оказывается, они были приверженцами лорда Дагуальта и уверены, что его сын с ними солидарен.
- Их наняли создавать оружие странных конструкций (зазубренные края, вычурная форма, ненужные шипы и тому подобное). Расследование этого заказа приводит к Гринде Гарлот.

ФАЛА ЛЕФАЛИР

- Предлагает персонажам пробники импортных чаёв, надеясь, что эти чаи будут включены в меню.
- Знакомит персонажей с Зиражем Охотником, членом жентаримских «Рейдеров рока» (ДК стр. 201).
- Хочет выращивать на большом дубе, стоящим перед «Черепом троля», серебряную кору, ценный алхимический ингредиент, который до сих пор можно было найти только в Городе Мертвых.

ВИНСЕНТ ТРЕНЧ

- Встречается с клиентом. Тот может быть простолюдином или наоборот знатным посетителем таверны.

- Хочет нанять персонажей для участия в одном из своих расследований: ему нужен молодой щёголь-дворянин Адрик Тонголир, стальной полудракон и младший сын леди Адиры Тонголир.
- Винсент был нанят для расследования серии мелких краж в переулке Тандеркросс, идущем перпендикулярно переулку Тандерстаф, к северу от улицы Саштар. У человека по имени Ирбит Оттамаун из дома в восточном конце переулку украдена очень ценная статуэтка, вырезанная из серого нефрита и изображающая каменного великана. Преступник — маленький летающий волшебный череп по имени Мортаунто. Станный немёртвый негодяй собрал небольшую заначку того, что по-сорочьи натаскал на виллу Тандерстаф, к северу от переулку Тандеркросс.

РИШОЛ КРУТОЕ ЧТИВО (ЛИСТАЛЬЩИК)

- Тихо сидит в углу, потягивает чай и читает книгу со странным названием: «Мерзкие стихи герцога Аваниса», «Культы древнего Нетерила», «Умбральские размышления о царстве человека», «Дневник путешествий капитана Ариентила по островам Муншае», «Воспоминания о Кара-Туре», «Седьмой кодекс сверхъестественных предков Кала», «Атлас забытых картографий».
- Если Лиф умиротворён, Ришол зайдет с экземпляром «Стихов Ришель», книги эльфийской поэзии, которая когда-то была одной из любимых книг Лифа.
- Его руки забинтованы. Он завладел проклятой книгой, от прикосновения к которой на руках у него появились нарывы.

ХАММОНД КРЭДДОК (ВИНОТОРГОВЕЦ)

- Заскочил рассказать о новых предложениях его гильдии: ежевичное морское вино из поместья Насак на горе Сар; пиво «Берг», алхимически замороженная субстанция типа жидкого бетона, в десять раз более крепкая, чем обычное пиво; энцап, сваренный из сока трентов; эль штормовых великанов, который, на самом деле, не сварен великанами, но вызывает электрическое «покальвание».
- Укоряет владельцев за их выбор напитков (даже если он сам им эти напитки продал).
- Узнаёт, что Лиф знал его отца Барбароса Крэдка — тот останавливался в «Черепе тролля», когда приезжал в Глубоководье продавать вина с полей Элизиума. Лиф опечален, узнав, что эти поля уничтожены.

БРОКСЛИ ЧУДНОЧАЙНИК (ЧИСТКОТЁЛ) (БРАТСТВО ТРАКТИРЩИКОВ)

- Просит персонажей провести в их заведении гильдейский праздник Лейруин (экстраполируйте событие из ДК стр. 162).
- Пир в Винтершильд. Братство трактирщиков совместно с гильдией пекарей, гильдией мясников и гильдией пивоваров, виноделов и вино торговцев решает устроить для обитателей переулку Черепа Тролля празднование дня Смерти Зимы. Броксли Чудночайник (Чисткотёл) (см. «Пример представителей гильдий») спрашивает у персонажей, не согласятся ли они провести праздничный пир в своей таверне. Он считает, что после произошедших здесь ранее неприятностей и смертей (см. главу 3) такой жест будет по достоинству оценен их соседями. При получении согласия, в таверну прибывают с припасами представители гильдий и начинают украшать главный зал. Три дня в заведении бурлит жизнь, и когда наступает праздник, в таверну за день приходят сотни людей, не только жители

переулку Черепа Тролля, но и с соседних улиц. Столы ломятся от еды, и таверна буквально стонет под напором толпы. Чтобы справиться с потоком празднующих, перед таверной выставляют дополнительные столы. Не попавшие внутрь горожане не возражают, даже когда начинается сильный снегопад. Празднование проходит под присмотром членов городской стражи. Ничего противоправного не происходит, но таверна несколько пострадает из-за столпотворения. Гильдия плотников, кровельщиков и штукатуров предлагает бесплатные услуги по ремонту, но просит персонажей на десятидневку закрыть заведение, чтобы спокойно провести работы. Закрытие не оказывает никакого влияния на бизнес в долгосрочной перспективе, так как празднование вызвало такой живой интерес, что, когда таверна откроется, поток клиентов существенно возрастёт. Во время праздника персонажам представится отличная возможность пообщаться с соседями, членами гильдии и офицерами городского дозора, а также получить информацию о происходящих в городе событиях.

- Предлагает продать им подписанную товариществом трактирщиков страховку на возмещение убытков за 20 зм в месяц. Она покрывает расходы на любые судебные издержки по искам, возбужденным против них или их таверны из-за травм, полученных во время пребывания в их заведении. Он рассказывает, как в прошлом году торговец пряностями чуть не обанкротил гостиницу, у которой не было страховки, когда магистр привлек их к ответственности не только за то, что этому торговцу пришлось магически исцелять свои раны, но и за упущенную им выгоду в период физического и эмоционального восстановления.
- Взносы в братство трактирщиков увеличиваются на 5 зм в месяц, начиная с первого числа следующего месяца.

УЛЬКОРИЯ СТОУНМАРРОУ

- Рассказывает историю «Череп тролля», начиная с первого владельца.
- Она входит, волоча за собой тушу ржавника.
- Появляется один щитостраж, без Улькории.

МАТТРЕМ «ТРИ СТРУНЫ» МЕЙРЕГ

- Ищет работу или хотя бы возможность поиграть за чаевые. В «Зияющем портале» на этой неделе для него слишком спокойно.
- Он приводит сюда допельгангера Бонни на свидание, которое оборачивается полной катастрофой. Маттрем умоляет одного из персонажей спасти его вечер.
- Поёт «Балладу о реке Чионтар», прекрасную песню о девушке, упавшей в реку и утонувшей. В казюм куплете её тело проплывает вдоль какого-то участка берега, пока не минует Врата Балдура и не исчезает в море

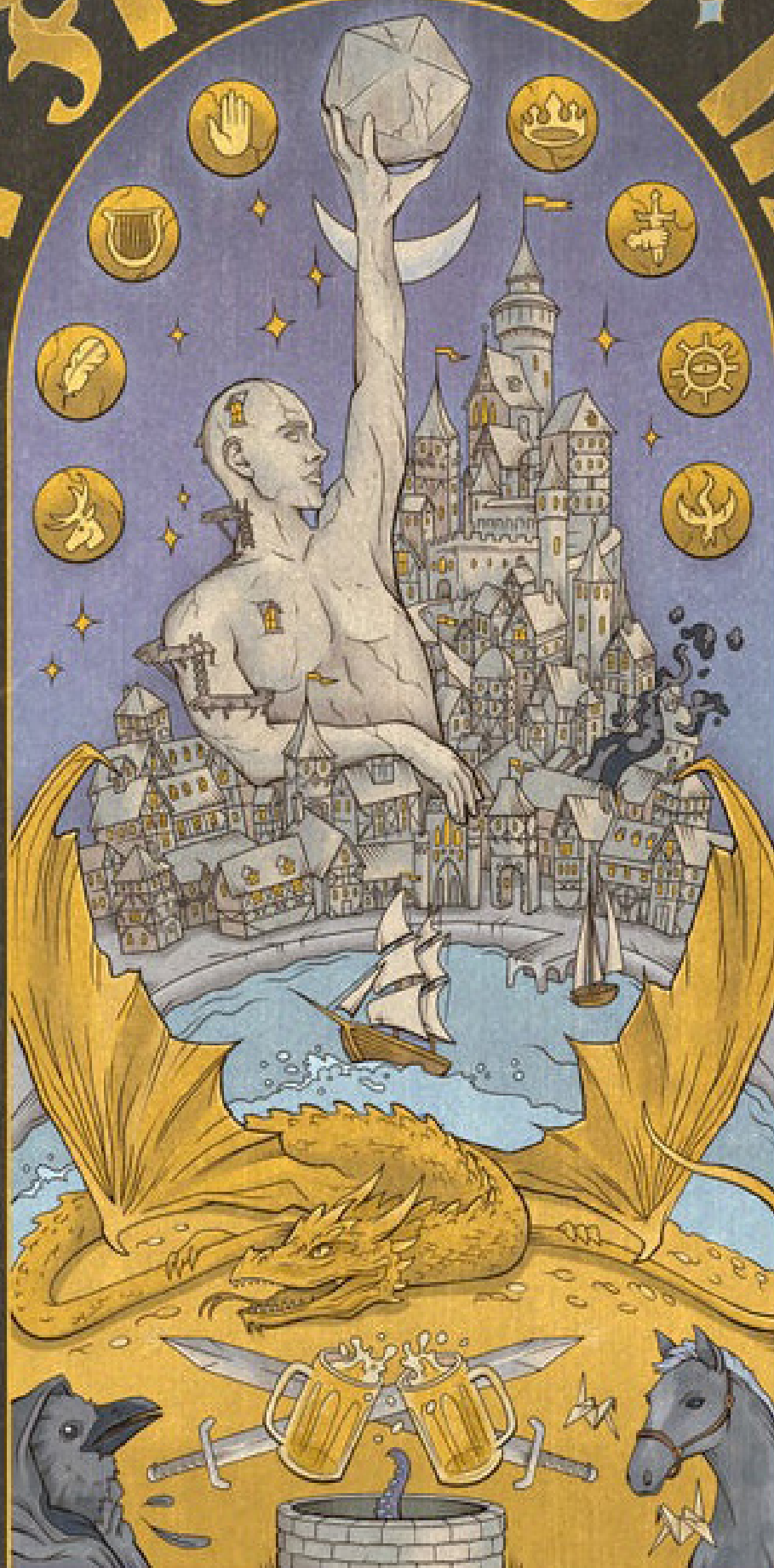
ДЖАЛЕСТР СИЛЬВЕРМЕЙН

- Джалестр здесь, чтобы следить за искателями приключений, заработавшими себе репутацию спасением Ренейра. После того, как он составил мнение, можно ли им доверять или они представляют угрозу для Глубоководья, он отправит свой отчёт об этом открытому лорду.

ЯГРА СТОУНФИСТ

- Вызывает любого сильного посетителя на состязание по армрестлингу и превращает это в алкоигру, выпивая после каждой победы.
- Она занимает столик в углу и за вечер встреча-

YOU'VE GOT A FRIEND IN WATERGARDER



ется со множеством людей, многие из которых шеголяют татуировками Жентарима. Она о чём-то шепчется с ними, потихоньку подсовывает им какие-то клочки бумаги, и они уходят.

- Она западает на одного из посетителей таверны и делает всё возможное, чтобы увести его к себе или наверх, в комнаты.

Контакт с фракцией

- Запускает следующую фракционную миссию.
- Приходит, чтобы встретиться с другим контактом.

ДЖАРЛАКСЛ БЭНР

- Если он явится, как капитан Зорд, то с ним придут несколько фейских артисток с ярмарки «Морские девы». Они приведут странных существ, станут жонглировать, выполнять удивительные акробатические трюки, используя архитектурные особенности таверны, и так далее.
- Если он придёт под другой личиной, то просто сядет в углу и будет наблюдать за персонажами, пытаясь оценить, что они собой представляют.
- Если он является собственной персоной, значит, хочет от персонажей что-то, касающееся большой игры (информация, услуга) и готов торговаться.

Оперативная группа

- Снаружи наблюдают за таверной.
- Передают сообщение от своей фракции. Скорее всего, предложение встречи.
- Организация нападения на персонажей, скорее всего, в ответ на их действия.
- Организация ограбления. Скорее всего, похищение камня Голорра и \или очей этого камня.

ПОСЕТИТЕЛИ/ОТЫГРЫШ – РЕНЕЙР И ДРУЗЬЯ

РЕНЕЙР НЕВЕРЕМБЕР

- Расспрашивает о новостях в расследовании убийства Далахара и его возможных причинах.
- Знакомит с некоторыми из своих друзей (бросок по таблице «Друзья Ренейра»).
- Приглашает персонажей на вечеринку в Брандарталь.

ВАДЖРА САФАР, ЧЕРНЫЙ ПОСОХ

- Были видны огни в башне Колатов, старой, заброшенной башне волшебника в Южном районе. Несмотря на всё, что происходит вокруг, ей надо проверить эту новость, так как вновь занятые владения волшебников чаще всего становятся источниками проблем.
- Она неприятно много знает о том, как прошла последняя операция персонажей, хотя и не называет имена.
- Пытается завербовать персонажей в Серый Отряд, или, если их действия к этому не располагают, приставляет следить за ними члена этого отряда.

ЛАРЕЙЛРА «ЭЛРА» ХАРСАРД

- Она пришла взглянуть на «опытную соблазнительницу», что так легкомысленно играет с сердцем Ренейра.
- Расспрашивает агента Серого Отряда, провалившего миссию. Это можно использовать для того, чтобы персонажи закончили эту миссию, даже если они не входят в Серый Отряд.
- Её старый друг Мейлун Вардрагон, кажется, в последнее время стал её избегать, и она беспокоится об этом. Она не понимает, что могла сделать такого, что оттолкнуло его от неё.

ОСКО САЛИБАК

- Только что вернулся из экспедиции в гробницу Галари, архимага древнего Нетерила. Юный Харкан Роринхорн возглавлял эту экспедицию и явно искал что-то важное, но Оско не знает, что именно. Ясно лишь, что целей своих Харкан не достиг.
- Он заказал по одной порции всех видов алкоголя и пьёт их по очереди, всё более бессвязно критикуя каждый напиток.
- Лорд Тиландар Роринхорн празднует свое семидесятилетие в поместье Роринхорн, в Амфаиле. Оско уедет из Глубоководья на пару недель, а скорее, на месяц и хочет как следует повеселиться перед отъездом.

ЛОРД ТОРЛИН УОНДС

- Лорд Террса, который враждует с Уондсами с тех пор, как сестра Торлина отклонила его предложение руки и сердца, подал ещё один иск против них, утверждая, что гости Уондсов, приехавшие в охотничий домик, нарушили границы его владений. А чтобы добавить головной боли тем, кто ставит защищать ответчиков, он обратился к властям Амфаила, а не Глубоководья.
- Недавно приобрёл алхимическую смесь, нейтрализующую действие алкоголя, и попал в довольно неприятную ситуацию в «Скалящемся льве» в Северном районе. Он выпил слишком много ззара (крепёного хереса оранжевого цвета с миндальным ароматом), съел слишком много жареных угрей и очнулся в одном из переулков Южного района рядом с храпящим троллем.
- Тихо читает в уголке «Соль Бездны» Эйблворфа Диркли и прихлёбывает чай.

ЭЙРУК ВЕСКУР

- Один из его подмастерьев напортил с заклинанием Телепорт. Если кто-нибудь окажется в том внепространственном кармане, куда занесло этого беднягу, дайте знать Эйруку.
- Ищет Ваджру. Они договорились встретиться здесь, а её всё ещё нет.
- На щеке его появился ужасный шрам – один из учеников ордена магистров потерял контроль над заклинанием.

ХАРУГ ЩИТОВОЙ

- Для проверки новой таверны привёл полдюжины дварфов-туннельных рабочих из гильдии водопроводчиков и сантехников.
- Малеяриго Харсард, глава гильдии, объявил о резком повышении членских взносов. Рядовые члены организации очень недовольны, особенно дварфы.
- Это годовщина смерти его племянника. Он заказывает шесть порций дварфского эля, по одной за каждый прошедший с того случая год, и выпивает их одну за другой. Те, кто знал Дорна, например, Ларейлра, могут присоединиться.

ПАРЛЕК ЛЕЙТРИФФ

- Недавно приобрёл «Том драконьих племен» сестры Аргутары Телестик. Восторженно отзывается об этой книге.
- Сравнивает недавние приобретения с лордом Торлином Уондсом.
- Спорит с Ришолом о несоответствиях «Атласа Лунного моря» Артуро и «Путешествиями Ариентиль на острова Муншае». Парлек убежден, что Ариентиль изменила свои записи, чтобы приукрасить или скрыть места, где она побывала. У него есть продуманная теория заговора, предполагающая, например, что она знала о богатой жиле чёрного

золота, редкого фейдарка, месторождения которого встречаются на островах. Когда их находят, вспыхивает так называемая чёрная золотая лихорадка.

МЕЙЛУН ВАРДРАГОН

- Вызывает посетителей на состязание по армреслингу.
- Под влиянием пожирателя разума задаёт вопросы, насчет большой игры, проверяя, что именно персонажи и их компаньоны знают об этом.
- Персонажи могут заметить, что у него из носа вытекает немного фиолетовой жидкости, что намекает на присутствие пожирателя интеллекта.
- Рассказывает, как его родной город Громководье (Лаудуотер) попал под контроль Жентарима. Нынешнему верховному лорду Телбору Зазреку Чёрная Сеть хорошо платит, и тот остаётся их послушной марионеткой. Всё, что не поставляется Жентаримом, облагается драконовским налогом, а цены взлетели до небес.

ФЛУН БЛАГМАР

- Он пришёл сюда, чтобы встретиться с парой престелстных брюнеток, но теперь ему нужна помощь («Они сидят там, в углу. Не смотри! Я им просто выпивку заказываю, но одна из них – жена лорда Эламира Белабранта. Если лорд узнает об этом, он натравит грифона, и тот сожрёт бедного Флуна»). Белабранты разводят грифонов для городской стражи.
- Его друг, Брузмир Сирамбра может предложить алкоголь по более выгодным ценам, чем гильдия виноторговцев.
- Разгневанный чародей превратил его друга Риклина Харвестера в оранжевого полосатого кота, за то, что тот перехватил у него девчонку в таверне «Старый череп». Чародей забрал Риклина с собой (мяу!), и Флун надеется, что персонажи вернут его другу прежний облик (но, на самом деле, это просто кот).

ПОСЕТИТЕЛИ

ТАЛИСОЛЬВАНАР «ТАЛЛИ» ФЕЛБРАНЧ

ВНЕШНОСТЬ

Полуэльф с коротко подстриженными каштановыми волосами и большими голубыми глазами. Носит кожаный жилет со множеством карманов, по которым разложены маленькие инструменты.

ОТЫГРЫШ

- Сильное рукопожатие.
- Очень саркастичен.
- Когда нервничает, потирает мочки ушей.

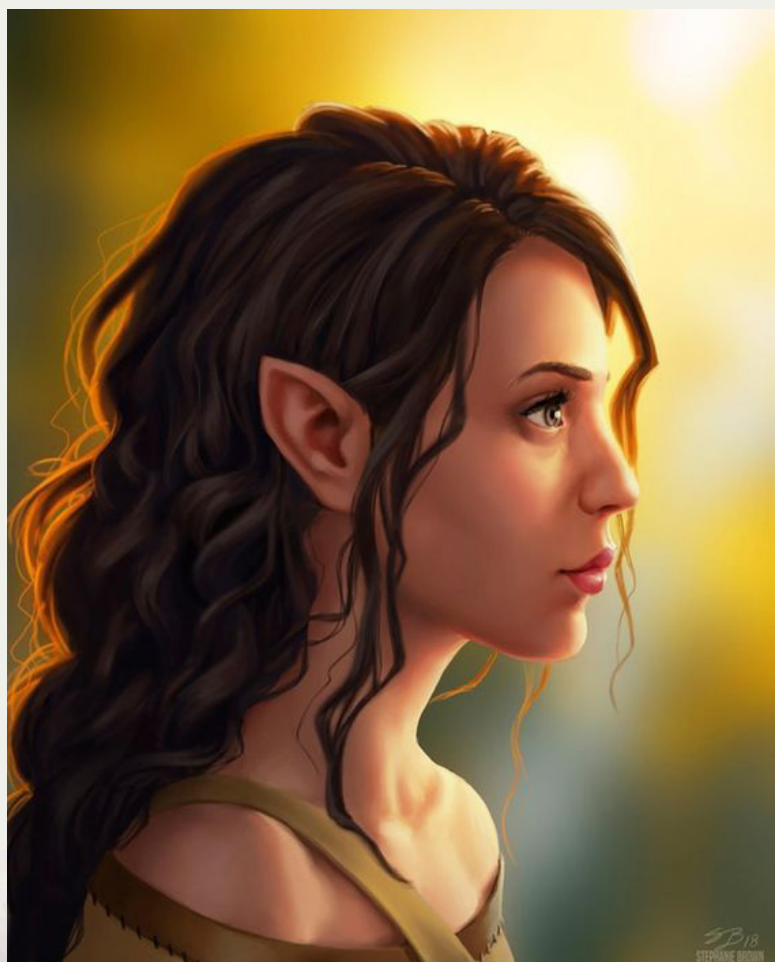
ПРЕДЫСТОРИЯ:

- Владелец и главный мастер «Кривого гвоздя» в восточной части переулка Черепа Тrolля (ДК стр. 32).
- Брат Меланнора Фелбранча, садовника Фаулконмеров и представителя Изумрудного анклава. (ДК стр. 35).

СТАТИСТИКА:

- **Обыватель** (Бестиарий стр. 346)
- Хаотично-добрый
- Расовые черты: преимущество против очарования, иммунитет к магическому усыплению, тёмное зрение на 60 ф.
- Языки: общий, эльфийский.

(Портрет предложен автором — примечание переводчика)



ЭМБРИК

ВНЕШНОСТЬ.

Огненно-красная кожа и огненно-красные волосы, начинающие шевелиться и извиваться, когда он испытывает сильные эмоции. Когда он в гневе, глаза вспыхивают красным.

ОТЫГРЫШ:

- Склонен к резким перепадам настроения.
- Когда пьян, волосы начинают кружиться и будто бы танцевать, переплетаясь с волосами Ави.
- Голос звучит так, будто потрескивает костёр.
- При отрыжке слышен слабый запах серы.

ПРЕДЫСТОРИЯ:

- Женат на Ави. Совладелец «Пара и стали» в восточной части переулка Черепа Тролля (ДК стр. 32). Работает в кузнице. Эксперт-оружейник.
- Принадлежит к Надёжнейшему ордену опытных кузнецов и плавильщиков.
- Утверждает, что происходит от калимшанского ифрита.

СТАТИСТИКА:

- **Капитан разбойников** (Бестиарий стр. 344)
- Нейтрально-добрый
- Расовые черты: накладывает заклинание Сотворение пламени по своему желанию (главная характеристика — Телосложение, +4 к атаке заклинанием), тёмное зрение – 60 ф., сопротивляемость к огню.
- Языки: общий, первичный



АВИ

ВНЕШНОСТЬ.

Голубая кожа с блестящими на ней капельками влаги. Большие иссиня-чёрные глаза. Пахнет свежим дождем. Её голубые волосы свободно развеваются, колышутся, словно под водой. Носит миниатюрный, оживлённый водопад (священный символ Эльдат).

ОТЫГРЫШ:

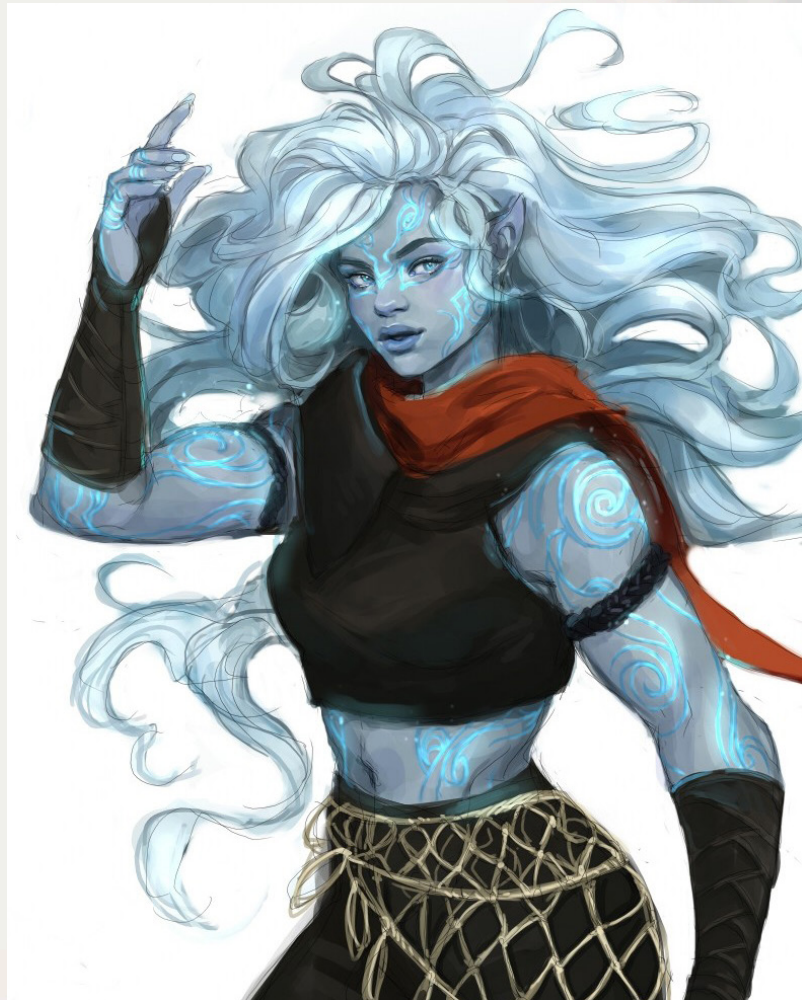
- Широкая, сияющая улыбка.
- Чтобы сдержать эмоции Эмбрика, мягко кладёт свою ладонь ему на руку.
- Будучи пьяной, общается на языке китов.

ПРЕДЫСТОРИЯ:

- Замужем за Эмбриком. Совладелица «Пара и стали» в восточной части переулка Черепа Тролля (ДК стр. 32). Использует свою магию для охлаждения раскалённой стали.
- Принадлежит к Великолепному ордену бронников, слесарей и златокузнецов.
- Поклоняется Эльдат, богине мира.

СТАТИСТИКА:

- **Жрец** (священник) (Бестиарий, стр. 348)
- Нейтрально-добрая
- Расовые черты: по желанию, в течение часа контролирует 5-футовый куб воды или льда, плавание – 30 ф., может дышать воздухом и под водой, сопротивляемость к ядам.
- Языки: общий, первичный



ФАЛА ЛЕФАЛИР

ВНЕШНОСТЬ.

Лесной эльф с медного цвета волосами, заплетёнными в косу. Над правым ухом в волосы воткнута веточка омелы.

ОТЫГРЫШ:

- Дружелюбен.
- Вместо «он» или «она» вежливо просит обращаться «они».
- Предлагает целебные травы от любых проблем (физических, проблем общения и так далее), от которых только могут страдать люди.

ПРЕДЫСТОРИЯ:

- Травник. Владеет «Коронай Кореллона» напротив «Череп троля» в переулке Черепа Троля (ДК стр. 32).
- Член гильдии аптекарей и врачей
- Друзья с Зиражем, жентом, спасшим ему жизнь. Тот иногда гостит у него, и он выделил ему комнату на втором этаже. См. фракционную миссию, ДК стр. 34.

СТАТИСТИКА:

- **Друид** (Бестиарий стр. 343)
- Хаотично-добрый
- Расовые черты: преимущество в спасбросках против очарования, иммунитет к магическому усыплению, скорость 35 ф., тёмное зрение на 60 ф.
- языки: общий, друидический, эльфийский

ВИНСЕНТ ТРЕНЧ

ВНЕШНОСТЬ

Одет строго, курит изящную трубку. Чёрные волосы с серебряной прядью, игриво спускающейся на лоб.

ОТЫГРЫШ

- Говорит лаконично.
- Пытливо приподнимает бровь.
- Задумчиво посасывает трубку.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Частный сыщик, управляющий «Глазом тигра» в западном конце переулка Черепа Троля (ДК стр. 32).
- На самом деле, это ракшас по имени Валантаджар. Он использует Маскировку перед беседой с посетителями или появлением на публике (для обнаружения требуется проверка Интеллекта (анализа) со Сл. 18).
- Расследования. 50 зм (драконов) – обычная цена за расследование, но если это что-то очень важное, например, связанное с основными фракциями, то Тренчу может понадобиться ответная платная услуга: убийство врагов, которые охотятся за ним, реклама его бизнеса в таверне персонажей или слежка за теми, за кем он был нанят следить.

СТАТИСТИКА

- **Ракшас** (Бестиарий стр. 246)



РИШОЛ КРУТОЕ ЧТИВО (ЛИСТАЛЬЩИК)

ВНЕШНОСТЬ

Золотой драконорожденный в пенсне

ОТЫГРЫШ

- Оторванный от жизни книжник, с низким, хриплым голосом.
- Нервно постукивает друг о друга кончиками пальцев.
- Когда он счастлив, из ноздрей появляются маленькие завитки дыма.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Владеет книжной лавкой «Сокровище змея» в западном конце переулка Черепа Тролля (ДК стр. 33).
- Знал Лифа, бывшего владельца «Черепа Тролля». После того, как тот умер, организовал продажу его скромной библиотеки.

СТАТИСТИКА

- Маг (Бестиарий стр. 345)
- Нейтральный
- Расовые черты: дыхание — 15-футовый конус огня, один раз, и необходим отдых (урон 2к6 огнём, спасбросок Ловкости со Сл. 10 с половинным уроном при успехе), сопротивление к огню.
- Языки: общий, драконик, дварфский, эльфийский



ХАММОНД КРЭДДОК

ВНЕШНОСТЬ

Довольно крупный джентльмен в прекрасном шёлковом дублете и парадной накидке из меха ускользящего зверя. У него тоненькие, опускающиеся вниз усики с подкрученными сверху кончиками.

Его всегда сопровождает Джинни (нейтрально-добрая женщина тифлинг обыватель), которая носит его очки и молча делает заметки, записывая содержание его речей в маленькую чёрную книжечку.

ОТЫГРЫШ

- Нюхает надушенный носовой платок.
- Не любит искателей приключений, зато любит их деньги.
- Сильно возбуждается и отбрасывает большую часть своей манерности, если занимается тем, в чём он разбирается – пьёт вместе с другим знатоком вин и ликёров.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Когда-то он был владельцем полей Элизиума, виноградника к югу от Глубоководья. Виноградник был уничтожен, когда группа искателей приключений сразилась посреди него с чёрным драконом. Даже если восстановить владение, от драконьего дыхания кислотность почвы изменилась.
- Он приехал в Глубоководье и вступил в гильдию виноделов, винокуров и пивоваров, используя свои обширные познания в виноградарстве и личные связи, чтобы «улучшить общий уровень потребления вин в городе Великолепия».

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Представитель гильдии пивоваров, виноделов и винокуров.
- Его гильдия предлагает ряд планов по поставкам алкоголя в новое заведение, от 50 драконов (зм) для нескольких распространённых вариантов до 1000 и более для действительно экзотического выбора напитков.

СТАТИСТИКА

- **Обыватель** (Бестиарий стр. 346).
- Иллусканец
- Нейтральный



Броксли Чудночайник (Чисткотёл)

ВНЕШНОСТЬ

Спокойный полурослик с бакенбардами и кустистыми бровями.

ОТЫГРЫШ

- Настоятельно призывает членов братства трактирщиков «избегать оскорблений».
- Всё в своей жизни связывает с прискорбным бременем быть отцом девяти детей.
- Задумчиво почёсывает щёку.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Броксли прибыл в Глубоководье, как беженец. Его родители бежали из Секомбера, когда тот был захвачен хобгоблинами Уршани в 70-х годах.
- Он начинал мальчиком на побегушках в местных тавернах. Потом стал работать на кухнях и, наконец, дорос до владельца собственного заведения «Босоногие доски» (обслуживает почти исключительно полуросликов).
- Броксли часто поддерживал других владельцев таверн, с которыми и на которых он работал много лет, и поэтому он был избран представителем братства трактирщиков от Северного района.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Представитель братства трактирщиков от Северного района. Таверны здесь немногочисленны, поэтому он часто их посещает.
- Давно уверен, что в особняке Черепа Троля водятся привидения.

СТАТИСТИКА

- **Обыватель** (Бестиарий стр. 346).
- Сильный сердцем полурослик
- Законопослушно-добрый



Улькория Стоунмейроу

ВНЕШНОСТЬ

Дварфийка, чьё лицо застыло в страшной, почти ужасающей гримасе-ухмылке.

Никогда не появляется без щитостража (Бестиарий стр. 298).

ОТЫГРЫШ

- Постоянно хмурое выражение лица.
- Но невероятно дружелюбная и общительная, как любимая бабушка.
- Иногда у неё появляется отстранённый взгляд, пальцами она изображает «кавычки» и бормочет под нос: «Так-то лучше». Непонятно, что это за шуточка такая.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Её прозвали горгульей за застывшее хмурое и пугающее выражение лица.
- Никто не знает, где она живёт, но скорее всего, где-то под землёй, в подвале или подземелье одного из старейших поместий города. Она использует Телепорт, чтобы заходить домой и выходить оттуда.
- Когда-то владела «Черепом троля». Она продала его семье щитовых дварфов, а те, разорившись, перепродали здание женщине, организовавшей здесь детский приют. Эта женщина, Арисса Мирфкеттл, оказалась ведьмой, поедавшей детей. Затем особняк много лет был заброшен прежде, чем его приобрел полуэльф Лиф. Он, в свою очередь, погиб, когда сломалась одна из балок, поддерживавших бочки с элем – был раздавлен бочками.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Была владельцем «Череп троля». Надеется, что новые собственники получат от здания пользу.
- Берёт 300 зм (драконов) за охранный глиф.

СТАТИСТИКА

- **Архимаг** (Бестиарий стр. 341).
- Щитовой дварф
- Нейтрально-добрая



МАТТРИМ «ТРИ СТРУНЫ» МЕЙРЕГ

ВНЕШНОСТЬ

Длинные каштановые волосы. Лицо скорее некрасивое. Он одет в безвкусовые пурпурные и зелёные одежды и носит с собой сильно поцарапанную лютню, у которой осталось всего три струны.

ОТЫГРЫШ

- Говорит о том, как трудно играть (вставьте название песни) всего на трёх струнах.
- Глупая, кривая на одну сторону ухмылка.
- Начинает петь, и выходит, действительно, не плохо.
- Предыстория
- Играет на лютне, у которой осталось всего три струны.
- Скрывает свой музыкальный талант, чтобы не выделяться.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

- Шпион арфистов, использующий уличные выступления для прикрытия операций по сбору информации.
- Сотрудничает с Кал'алем Кладдани, арфистом полудроу, который работает во «Фляге и драконе» в Порте Черепа.
- Знает об убежище арфистов «Крепость Далагора» на самом верхнем уровне Порта Черепа, которое держит драконорожденный маг Фелракс.
- Подружился с Бонни Доппельгангер и хочет помочь ей и её банде обосноваться в городе.

СТАТИСТИКА

- **Бард** (ДК стр. 195).
- Иллюсканец
- Законопослушно-добрый

ДЖАЛЕСТЕР СИЛЬВЕРМЕЙН

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина средних лет, с редяющими каштановыми волосами. Носит свободный камзол и брюки серебристо-серого цвета. Выглядит худощавым и измождённым.

ОТЫГРЫШ

- Одинок (после смерти возлюбленного) и ищет любви.
- Предыстория
- Родом из Кормира, где служил в роте наёмников «Стальные тени».
- Покинул Долины вместе с несколькими сослуживцами, в том числе и со своим парнем, Фейррелом Данблейдом, и перебрался в Глубоководье.
- Фейррел и Джалестер подружились с Эльминстером, который обратил на них внимание Лейраль Среброрукой (Сельверхенд).
- В прошлом году Фейррел Данблейд был убит в уличной схватке.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Капитан городской стражи.
- Секретный агент альянса Лордов, подчиняющийся непосредственно Лейраль Среброрукой.
- Должен следить за искателями приключений, чтобы определить, способны ли они помочь городу или представляют для него опасность.
- Может узнать от Лейраль, где находится логово Занатара.

СТАТИСТИКА

- ДК стр. 199



ЯГРА СТОУНФИСТ

ВНЕШНОСТЬ

Семифутовая полуорчиха с багово-серой кожей, взлохмаченной копной чёрных волос и тонкими клыками, выглядывающими изо рта. На ней добротный кожаный доспех, на боку — простой меч. Она носит большой кулон из красного нефрита с символом крылатого змея Жентарима.

ОТЫГРЫШ

- Любит вызывать искателей приключений на состязание по армреслингу.
- Хрустит костяшками пальцев.
- Крайне враждебно относится к работорговцам и занатарцам.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Ягру спасли от работорговцев Рейдеры Рока. Она недолго встречалась с Зиражем Охотником, но ничего не вышло. К тому времени, как они расстались, рейдеры присоединились к Чёрной Сети и перебрались в Глубоководье, чтобы возглавить местный Жентарим.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Жентаримские наёмники работают на Рейдеров Рока.
- Периодически работает телохранителем Давила Звёздной Песни (Старсонга).
- Знает чёрный вход в логово Занатара.

СТАТИСТИКА

- **Головорез** (Бестиарий стр. 390)
- Полуорк 1/продолжительный отдых — когда хиты снижаются до нуля, появляется один хит.
- Нейтральная
- Тёмное зрение: 60 ф.
- Языки: общий, орчий

ВАДЖРА САФАР, ЧЁРНЫЙ ПОСОХ

Внешность. Очень молодая женщина с непослушной копной чёрных волос над пронзительными зелёными глазами. Она предпочитает практичную одежду чёрных и пурпурных цветов, носит длинное пальто, покрытое узорами, нанесёнными эльфийской тушью.

ОТЫГРЫШ

- В раздражении щурит глаза.
- Барабанит пальцами по своему посоху.
- Делает поспешные выводы о том, может ли она кому-то доверять или нет.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Родилась в Тетире. Отец — паладин Тамик аль Тамик аль Сафар, мать — Парамма йир Маншака.
- Росла в Шешир хаус с несколькими старшими братьями и сёстрами.
- По приезде в Глубоководье ненадолго присоединилась к Бдительному ордену магистров и защитников. В 1476 АД стала ученицей, а затем и любовницей Самарка Данцкула, тогдашнего чёрного посоха.
- В 1479 АД Самарк был убит Хондаром и Кентивом Номалами. Ваджра была его преемницей, но оказалась не готова надеть мантию чёрного посоха, и была схвачена Хондаром.
- Её спасли Ренейр Неверембер, Ларейла Харсард и их друзья, которые помогли ей добраться до башни Чёрного Посоха и объединить в себе личности прежних чёрных посохов (подробности см. в романе «Башня Чёрного Посоха»).
- Она сделала Ларейлу Харсард своей преемницей.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Командует Серым Отрядом, корпусом отборных искателей приключений, помогающих страже и дозору Глубоководья в особых ситуациях.

СТАТИСТИКА

- ДК стр.195



ЛАРЕЙЛРА «ЭЛРА» ХАРСАРД

Внешность. Острые скулы и длинные чёрные волосы, обрамляющие бледное лицо. Одевается практично. Обычно носит толстый шерстяной плащ поверх туники из промасленной кожи и штанов, заправленных в сапоги из кожи тюленя.

ОТЫГРЫШ

- Считает, что любой, кто не принадлежит к рабочему классу, либо дурак, либо злодей, либо то и другое сразу, пока не будет доказано обратное. Часто пренебрежительно фыркает в ответ на любые утверждения, хотя уже научилась лучше контролировать свой несдержанный язык.
- Пытается сдуть пряди волос, закрывающие её лицо.
- Считает Рене́йра слишком безрассудным и доверчивым, пытается уберечь его от ошибок.
- Тяжело вздыхает, если кто-то путает её имя с Лейральной Среброрукой (Сильверхенд) и просит называть её по прозвищу.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Дочь Малейриго Харсарда, главы гильдии келарей и водопроводчиков. Их отношения обострились, так как отец не одобрял занятия Ларейлры магией, а та стала выступать против расизма в гильдии, особенно после того, как там стали гнобить дварфов.
- В 1479 АД она наняла Мейлуна Вардрагона, чтобы тот помог защитить команду дварфов водопроводчиков, ремонтирующих повреждённый туннель. Они слышали вопли боли какой-то женщины. Пойдя на крики, они выяснили, что те доносятся из подвала Рене́йра Неверембера (подвал втайне был сдан в аренду отцом Рене́йра).
- Вместе с Мейлуном она пошла допрашивать Рене́йра, а тот присоединился к ним в их расследовании. Так они нашли Ваджру Сафар, похищенную Хондаром и с помощью нескольких друзей спасли её и доставили в башню Чёрного Посоха, где та заняла своё законное место, став новым чёрным посохом.
- Ваджра сделала Ларейлру своей ученицей и преемницей чёрного посоха (см. роман «Башня Чёрного посоха»).
- Она недолго встречалась с Рене́йром в 1482 АД. Оба понимают, что это было большой ошибкой.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Друзья зовут её Эрой.
- Знает канализацию и другие ходы под городом, как свои пять пальцев.
- Преемница чёрного посоха. Может брать этот посох и направлять через него силу Ваджры.
- Правая рука Ваджры в командовании Серым Отрядом.
- Член «Чёрных слёз».

СТАТИСТИКА:

- **Рубака** (ДК стр. 215)



ОСКО САЛИБАК

Внешность. Полурослик с вьющимися каштановыми волосами и длинными бакенбардами. Носит серебряные кольца в левом ухе и левой ноздре.

ОТЫГРЫШ

- Очаровательная мальчишеская улыбка.
- Тонкий вкус в отношении марочных вин и ликёров.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Внук Мадрака Салибака, дворецкого Рене́йра, сын Элиала Салибака. Одну из его тётушек зовут Делалар. Не путать с Оско Салибаком Старшим, его предком и соратником чёрного посоха Хелбена Сарунсуна.
- В 1479 АД пробрался в волшебное поместье Варрадрас (см. предысторию Рене́йра Неверембера). Там его и обнаружил Рене́йр со своими спутниками, шедшие в винный погреб спасать Ваджру. Он помог им в этом (подробнее см. в романе «Башня Чёрного посоха»).
- При основании «Чёрных слёз» ему предложили присоединиться к организации.
- Оско несколько лет был начальником службы безопасности семьи Роринхорн.
- Примечание: эта семья участвует в большой игре, но пока без особого успеха. Подробности см. в «Записках Кассалантера о большой игре».
- Стал близким другом Зелрона Роринхорна после того, как избавил того от проклятья нежити на семь поколений. В последнее время занят тем, что пытается уладить последствия выходок молодого наследника, Харчана Роринхорна.
- Зелрону Роринхорну (ЗН мужчина, чондтанец, архимаг) 74 года, но он выглядел достаточно зелый долголетия, чтобы выглядеть лишь слегка за сорок. Его брату Тиландару (ЗН, человек, чондтанец, благородный) почти семьдесят, но они выглядят ровесниками.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Член «Чёрных слёз».

СТАТИСТИКА

- **Шпион** (Бестиарий стр. 349)
- Храбрость: преимущество в спасбросках против испуга.
- Проворство полуросликов: без помех перемещается в пространстве существ, больших его по размеру.
- Удачливый: когда на к20 выпадает «1», перебросьте кость (только один раз).
- Размер маленький
- Скорость: 25 ф.
- Языки: общий, язык полуросликов
- Владеет кинжалом «Удача Оско» (простой каменный кинжал с красной шлифованной яшмой в навершии). Имя оружия выгравировано на общем (торговом) языке на лезвии.



Лорд Торлин Уондс

ВНЕШНОСТЬ

Волосы цвета красного дерева и большая борода. Носит шёлковые рубашки, расстёгнутые так, что видны волосы на груди. Небольшой животик, характерный для человека среднего возраста. Соблюдает придворную моду, но настаивает на том, чтобы носить практичные, водонепроницаемые сапоги.

ОТЫГРЫШ

- Заядлый коллекционер книг, обожающий обсуждать новинки, которые он приобрёл или хочет приобрести.
- Гулкий, исполненный веселья голос.
- Несмотря на то, что счастливо женат, он бесстыдно флиртует как с женщинами, так и с мужчинами.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Женился на Наташе Фаллбринтер в 1483 АД. Его сестра – Нейран Уондс. Стал главой семьи после того, как его кузен Хурнал был убит во время мятежа Хондара, в результате чего Ваджра стала новым чёрным посохом (подробности см. в романе «Башня Чёрного Посоха»)
- С детства дружит с Ренейром Неверембером. Его отец был близким другом леди Алетеи Брандат.
- Хотя изначально он не хотел присоединяться к «Чёрным слезам», но тайно несколько лет поддерживал их и помогал Ренейру финансировать их деятельность. Позже официально вступил в организацию во время дела Кодсволопа, но до сих пор скорее помогает, чем активно действует.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Член «Чёрных слёз».
 - Список редких книг. Лорд Торлин либо недавно приобрёл, либо ищет:
1. «Соль Бездны» Эйблворфа Диркли», сборник стихов, вдохновлённых различными демоническими вторжениями на материальный план.
 2. «Я помню его» Пьергейона, экземпляр когда-то принадлежал Ренейру, но тот проиграл его в пари.
 3. «Эладринские фризы XI века, собранные лордом Венделлом из Кормира»
 4. «День огня» Туссанда
 5. «Очерки о природе любви» лорда Фульджина Агары
 6. Трёхтомник «Истина, красота и любовь» Алисы из Аткалы
 7. «Небесная башня и башня адская» Алисы из Невервинтера
 8. «Путешествия Ариентиль на острова Муншае»

ЭЙРУК ВЕСКУР

ВНЕШНОСТЬ

Красивый, хищный, как у ястреба нос и впалые щёки. Сильно вьющиеся чёрные волосы. Носит чёрную мантию, на которой серебряной нитью вышиты магические узоры.

ОТЫГРЫШ

- Создаёт из рук некую конструкцию (локти вниз, предплечья вверх), с которой, словно с платформы, жестикулирует.
- Сверхъестественно пронизателен, когда люди пытаются что-то скрыть или отрицать.
- Непоколебимо предан тем, кто заслужил его дружбу.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Вступил в Бдительный орден магистров и защитников в 1473 АД.
- Успел сдружиться с Ваджрой Сафар за то короткое время, когда она сама была в ордене, пока не стала ученицей чёрного посоха Самарка
- Когда Хондар использовал Бдительный орден для охоты на Ваджру, Эйрук понял, что тот выдаёт за чёрного посоха кого-то, кто таковым не является. Он перешёл на сторону Ваджры и помог Ренейру и его друзьям сопроводить её в башню Чёрного Посоха (подробности см. в романе «Башня Чёрного Посоха»).
- Его мать звали Айнла.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Член «Чёрных слёз» с самого основания. Следующий после Ларейлры преемник чёрного посоха и мастер подмастерьев в Бдительном ордене.
- Любит Ваджру, но знает, что та может предложить в ответ лишь дружбу и смирился с этим.
- Знает, что Боугентра Саммертейн, леди-магистр Бдительного ордена, приобрела ловкача.

СТАТИСТИКА

- **Mag** (Бестиарий стр. 347)



Харуг Щитовой

ВНЕШНОСТЬ

Харуг стар. Его лицо очень морщинисто даже для дварфа. Оно напоминает свечной воск, изрезанный острым камнем.

ОТЫГРЫШ

- Самый сварливый дварф в городе.
- Его плечи поникли от усталости, но он всё ещё может страхнуть её, когда захочет.
- Если вы продемонстрируете солидарность с дварфами, он будет на вашей стороне, что бы ни случилось.
- Дерьмо сеvirмячье! – одно из его любимых ругательств.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Харуг был туннельным рабочим в гильдии келарей и водопроводчиков
- Там он сдружился с Ларейлрой, дочерью главы гильдии, Малейриго. Она стойко сражалась против расизма по отношению к дварфам.
- В 1479 ЛД он стал одним из основателей «Чёрных слёз» и помог модернизировать подвалы дома Рорков.
- Теперь Харуг – глава дварфов гильдии (должность, созданная для защиты прав дварфов).
- Его племянник, Дорн Стронгкрофт тоже состоял в гильдии. Он погиб в 1486 ЛД при обрушении тоннеля.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Дружит с Ларейлрой Харсард.
- Член «Чёрных слёз» с самого основания.

СТАТИСТИКА

- **Обыватель** (Бестиарий стр. 346)
- Дварф
- Дварфская устойчивость: спасброски против яда с преимуществом, сопротивление к урону ядом.
- Знание камня: к проверкам Интеллекта (истории) на знание того, кем и как создано всё, что сделано из камня, добавляется двойной бонус мастерства.
- Скорость 25 ф.
- Тёмное зрение 60 ф.
- Языки: общий, дварфийский



ПАРЛЕК ЛАТЕРИФ

ВНЕШНОСТЬ

Пожилой мужчина с коротко подстриженной седой бородой и в очках, сидящих на кончике длинного носа.

ОТЫГРЫШ

- Поправляет очки.
- Строит общение либо на ссылаках на малоизвестные фолианты, либо на мудром понимании уличной болтовни Глубоководья, отделяя то, о чём болтают, от того, почему об этом болтают.
- Любит хвастаться заговором, что-то вроде «подобное к подобному» (применяется для сортировки компонентов или рассыпанных ювелирных мелочей). Он научился этому у Ларейлры и теперь считает себя невероятно способным.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Мудрец, кузнец и чародей.
- Делает копии и поддельные украшения для знати.
- Живёт на склоне горы.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Член «Чёрных слёз» с самого основания.
- Список редких книг. Парлек недавно приобрёл или ищет в настоящее время:
 - «Атлас Лунного моря» Артуро
 - «Путешествия Ариентиль на острова Муншае»
 - «Гримуар фейских герцогов»
 - «История Тешендэйла XIV века» герцога Нэри (в основном описывает падение Тешендэйла от рук работорговцев Жентильской твердыни)
 - «Пасторали Мензоберранзана» Кренасте Бейнра (большинство считают это подделкой)
 - «Эладринские фризы XI века, собранные лордом Венделлом из Кормира»
 - «Ониматический анализ заводных механизмов» Белгоса Гланната
 - «Воспоминания о Кара-Туре»

СТАТИСТИКА

- **Маг** (Бестиарий стр. 345)
- Преимущество на проверки Интеллекта (истории).



ВНЕШНОСТЬ

Когда-то он был хрестоматийным варваром – лохматая шевелюра и могучие мускулы. Сейчас ему между тридцатью и сорока, он коротко стрижётся, а его борода чуть длиннее щетины. На его боку боевой топор, выкованный из серебра, электрума и стали, с рукоятью, обёрнутой кожей синего дракона, со звёздчатым сапфиром в навершии.

Напротив сердца у него татуировка, изображающая герб Вардрагонов из Громководья: на зелёном поле дракон, обвивающий лезвие вертикально стоящего меча.

ОТЫГРЫШ

- Бесконечный оптимизм, независимо от того, насколько всё ужасно.
- Хитёр и коварен, как настоящий ветеран многих сражений.
- Тянется к молодым искателям приключений, видя в них молодого себя.
- Прищуривает один глаз.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Вырос в Громководье, процветающем поселении людей и полуэльфов.
- Ребёнком он играл на мосту Летящей Рыбы в Громководье. Древние обереги заставляли форель не проплывать под мостом, а перелетать через него. По местному обычаю ловили одну рыбину и, на удачу, отпускали её обратно в реку.
- Его отец говорил: «Никогда не доверяй человеку, у которого на обуви совсем нет грязи. Если мужчину заботит, куда он наступит, он слишком мало работает».
- В 1479 АД он был наёмником, и его наняла Ларейлра Харсард, чтобы помочь спасти Харуга Щитобоя и нескольких туннельных рабочих из обрушившегося канализационного туннеля под Глубоководьем. Они услышали крики истязаемой женщины и обнаружили подвал Ренейра (втайне от сына сдаваемый в аренду его отцом, лордом Неверембером)
- Он и Ларейлра встретили Ренейра, который присоединился к ним в поисках, и обнаружили Ваджру Сафар, преемницу чёрного посоха, похищенную Хондаром. С помощью нескольких друзей Ренейра они спасли Ваджру и доставили её в башню Чёрного Посоха, где та вступила в должность (подробности в романе «Башня Чёрного Посоха»).
- Как один из основателей «Чёрных слёз», а затем и Серого Отряда, Мейлун годами служил Глубоководью.
- Три недели назад он сопровождал группу неопытных искателей приключений в Подгорье. На отдыхе отряд был атакован занатарцами. Мейлуна победил пожиратель интеллекта, и он стал рабом Найхилура и Занатара.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Сейчас заражён пожирателем интеллекта, которым управляет свежаватель разума Найхилур, работающий на Занатара (для восстановления мозга Мейлуна требуется заклинание Желание).
- Его магический топор, Лазурное лезвие, теперь жаждет получить нового хозяина, и каждое утро Мейлун должен состязаться с ним в поединке воли (ДК стр. 40).
- Снимает комнату в «Зияющем портале».
- Один из основателей «Чёрных слёз».
- Член Серого Отряда, подчиняющегося непосредственно Ваджре.



РЕНЕЙР НЕВЕРЕМБЕР

ВНЕШНОСТЬ

Шапка рыжих волос, пронзительный взгляд сине-зелёных глаз, стройный и гибкий, одет стильно, но практично.

ОТЫГРЫШ

- Талант к дипломатии.
- Любовь к хорошей выпивке.
- От отца унаследовал вспыльчивость, от матери – ум.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Отчуждённый сын Дагульта Неверембера, бывшего открытого лорда Глубоководья и нынешнего лорда Невервинтера.
- Живёт на наследство, оставленное ему матерью, Алетей Брандат.
- Член арфистов.
- Пра-пра-прадедом Ренейра был пират Кулзар Брандат.
- Когда Самарк Данцкул, бывший чёрный посох, был убит Хондаром Номалом по прозвищу Десять Колец, Ренейр с несколькими друзьями организовали заговор и спасли Ваджру, законную наследницу убитого.
- Брандафолл – четырёхэтажная резиденция в Приморском районе. Раньше это был особняк Неверембер, но Ренейр вернул ему первоначальное название в честь своей матери.
- Друзья вольны использовать этот дом, как им заблагорассудится.
- Мадрак – седовласый дворецкий-полурослик. Обещал матери Ренейра присматривать за её сыном. Сын Мадрака, Брамал, и его дети присматривают за поместьями Брандатов.
- Врата в Варадрас. Поворот каменного бутона розы в коридоре между гардеробной и кабинетом Ренейра приводит к тому, что гардеробная скрывается, а с потолка спускается каменная винтовая лестница. Если толкнуть металлическую скамью с верхней площадки в лестничный колодец, та опустится вниз. Лестница ведет в скрытый розарий на крыше, где стоит статуя коленопреклоненной эльфийской девы. Пока в руки статуи льётся вода, будет открыт портал в Варадрас.
- Варадрас построен предком Ренейра Варадом Брандатом. Примерно в 100 милях к западу от Белиарда, недалеко от Каменного Моста, к северо-западу от Глубоководья. Различные пароли (Каматар, Палнетар, Дорнеатр) заставляют магически загораться очаги и факелы.
- Варад был одним из последних учеников и другом Хелбена Арунсунa, одного из чёрных посохов, а также другом Пикара Салибака (отца Мадрака, прадеда Оско).
- Дополнительные сведения см. в Главе 9 романа «Башня Чёрного Посоха».
- «Чёрные слёзы». Основаны вскоре после того, как Ваджра стала чёрным посохом. «Чёрные слёзы» должны были следовать за чёрным посохом точно так же, как «Слёзы Селуне» следуют за луной.
- Члены: лорд Торлин Уондс, Оско Салибак, Эйрук Вескур, Харуг Щитобой, Ларейлра Харсард, Мейлун Вардрагон, Парлек Латерифф и Ренейр.
- Дом Рорка. Место встреч «Чёрных слёз». Построен в память Варема Куткаттера и Факсала Зорама, друзей организации, погибших в битве при защите Ваджры и города. Они похоронены в украшенных полумесяцем и звездой саркофагах в катаком-

бах под домом Рорка, недалеко от места гибели Факсала. Дом Рорка обильно украшен лунами и звездами, так как сам Рорк был благочестивым почитателем Селуне. Помимо этого, он финансировал восстановление дома Луны после магической чумы. Рорки разорились, и в 1440 АД Брандаты приобрели этот особняк. Ренейр владеет также соседним складом и расположенным напротив склада залом для празднеств «Гилдфайер».

- Подвал Шулера. Шулер был известным вором в 14 веке. Дом Рорка соединён с его убежищем в подземных склепах, в честь которых была названа улица Черепов. «Чёрные слёзы» восстановили это убежище.

СТАТИСТИКА

- **Рубака** (ДК стр. 215)
- иллюсканец
- Хаотично-добрый
- Язык: общий



ФЛУН БЛАГМАР

ВНЕШНОСТЬ

Ослепительно красивый. Струящиеся пряди рыжих волос ниспадают на его плечи. Сине-зелёные глаза, в которых тонешь, словно в глубинах моря Мечей. Квадратная челюсть и очаровательная улыбка.

ОТЫГРЫШ

- Больше красоты, чем ума. Он думает, его будут любить все, кого он встретит.
- Ослепительная улыбка.
- Отчаянно флиртует со всеми привлекательными женщинами и мужчинами, но успокаивается, если те не проявляют к нему интерес.

ПРЕДЫСТОРИЯ

- Нанимается в качестве эскорта в залы для празднеств, но сейчас без работы.
- Несколько месяцев назад он застукал женатого дворянина за нескромными развлечениями и теперь живёт на щедрые взятки за молчание.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Дружит с Ренейром и Воло.
- Очень общителен, у него друзья по всему городу.

СТАТИСТИКА

- **Обыватель** (Бестиарий стр. 346).
- Иллюсканец
- Хаотично-добрый
- Навыки: Интеллект 7 (-2), Харизма 13 (+1)
- Язык: общий





ПРИЛОЖЕНИЕ 6. МЕНЮ «ЧЕРЕПА ТРОЛЛЯ»

Это специальный гостевой пост от игроков в моей кампании по «Драконьему кушу», опубликованный по просьбе участников Александрийского клуба. Я проводил кампанию интенсивами по выходным (обычно играю с пятницы по воскресенье), и когда члены клуба услышали, что игроки успели сделать за эти три дня, они потребовали подробности. Я оставлю это здесь, так как думаю, что меню может оказаться полезным другим группам, открывшим свою таверну.

ЗАМЕТКА ИГРАЮЩЕЙ ЗА ЭДАНУ

(Эдана — один из персонажей кампании, которую вёл Джастин Александр — прим. переводчика)

Теперь у нас была таверна, и мой персонаж хотел, чтобы в ней подавали действительно хорошую еду, в отличие от другого заведения в переулке, где готовили плохо. Идея была в том, что каждый пункт в меню может отражать наши индивидуальные, разнообразные предыстории. Я спросила других игроков, каковы любимые блюда их персонажей, и мы составили наше меню. Вот на чём мы остановились:

Пиратское рагу — гамбо из креветок и колбасы, подаваемое с рисом, солнечный шашлык — курица, помидоры, перец и лимон на шампурах с лимонным картофелем и питой,

Ардипское жаркое — кабанятина в беконе, груши, запечённые с грецкими орехами и сыром с голубой плесенью и картофельное пюре,

Иль тимпано — восхитительный пирог из пасты, подаваемый со свежиспечённым хлебом и зеленью

Суп дю Жур — это была личная шутка о моём персонаже, который меняет личность раз в несколько декад или около того

Иль тимпано тоже был чем-то вроде шутки. Так

как мы играем интенсивами по выходным, я приготовила несколько простых блюд на всех вместо того, чтобы заказывать еду. Заранее я разослала игрокам опрос с возможными вариантами. Один из нас был одержим идеей попробовать иль тимпано, после того, как посмотрел соответствующий эпизод *Binging with the Babish* (кулинарный канал — прим. переводчика).

Я думала, что он просто троллит меня, когда заказал это. Ну, а когда я спросила о любимом блюде его персонажа, конечно же, это было именно оно.

Поскольку мы планировали второй уик-энд, я тайне подумала, что, может быть, смогу приготовить блюда из нашего меню. Это немного пугало, но я пытаюсь готовку взять на себя, и наверняка что-нибудь да получится бы. Проведя месяц между сессиями в изучении нескольких вариантов рецептов, выбирая базовые варианты, чтобы следовать им (хотя, конечно, была некоторая импровизация), я составила свой план:

- Пятница — ужин: иль тимпано
- Суббота — обед: гамбо с креветками, ужин: шашлык и лимонный картофель
- Воскресенье — ужин: жареная кабанятина и груши

РЕЦЕПТЫ

Для иль тимпано я воспользовалась рецептом с *Binging with the Babish*, отсюда же взяла рецепт рагу. Для внутренней части использовала магазинную пасту, а наш местный мясник делает отличные фрикадельки.

Для креветочного гамбо следовала основному рецепту, но окру несколько минут обжаривала на сковороде и добавила ближе к концу, чтобы она не стала скользкой. Ну, и взяла её меньше фунта.

Для кебабов я использовала куриные замаринованные шашлыки в средиземноморском стиле и взяла помидоры черри и желтый болгарский перец. Их лучше было бы поджарить на гриле, но и духовка прекрасно подойдет. Лимонный картофель получился превосходно, всем рекомендую этот рецепт.

Для жареной кабанятины не было рецепта. Главное, надо было найти мясо, а затем использовать правильную технику. Я нашла несколько мест в Интернете, где продают кабанятину, и в итоге пошла в «д'Артаньян». Заказала две порции мини-жаркого, завернула их в бекон и поджарила в духовке при 145 градусах. Кабанятина – нежирное мясо, поэтому бекон сохраняет его сочным. Груши просто разрезала пополам, вынула сердцевину, посыпала сыром блю и кусочками грецкого ореха и жарила около 20 минут. Был более сложный рецепт, но к концу уик-энда я выдохлась, а такой простой подход дал удивительные результаты. Картофельное пюре тоже было довольно простым – отварной красный картофель со сливками и маслом.

Отдельное спасибо Саре, Питеру, Хитер, Крису и Эрику.



ПРИЛОЖЕНИЕ 7. ДРАКОН «ДРАКОНЬЕГО КУША»

Как я уже упоминал в Части 6В, хранилище вы можете вести практически без изменений: персонажи открывают двери, спускаются на нижний уровень, находят золотого дракона Оранакс, болтающегося там под видом дварфа с драконьим посохом Агерона, а затем каким-то образом получают от него золото.

На практике с этим возникает несколько проблем:

- Отношения Оранакса с лордом Неверембером ранее в кампании не оговаривались. Получается, в самом конце вашей эпической истории многое связано с чуваком, о котором вы никогда раньше не слышали. Это слишком запутанно и может разочаровать.
- Если сцена заканчивается сражением, низкоуровневые персонажи почти наверняка будут жестоко убиты драконом с ПО 17.
- Сцена кажется ориентированной на социальное взаимодействие, но то, как она разработана, делает успех маловероятным. Многократные проверки, когда дизайнеры фактически советуют Мастеру игнорировать правила, чтобы обеспечить провал: «если даже один персонаж выиграет состязание, Оранакс почувствует, что партия лжёт ему».

Итак, у вас есть запутанная встреча, которая, скорее всего, закончится тем, что персонажи либо будут вынуждены уйти без золота, либо будут жестоко убиты.

ДРАКОН НЕВЕРЕМБЕРА

Спойлер: свою кампанию я закончил не так.

Во-первых, давайте посмотрим, что действительно круто в этой встрече:

- Огромная куча золота. Такие штуки и так внушают трепет, но именно эта груда была целью всей кампании.
- Бой с драконом. Дракон на вершине горы золота?

Потрясающе. Убить дракона? Эпик.

Это почти всё, что вам нужно – эпическая битва с драконом. Если победите, получите его сокровища. Идеально для завершения кампании.

Что нам нужно, чтобы это произошло?

Во-первых, это не обязательно должен быть золотой дракон. Золотые драконы законно-добрые, и объяснение того, почему один из них охраняет здесь украденное золото, неизбежно приводит к какой-то странной, запутанной последовательности, которая для игроков прямо сейчас не важна. Это конец приключения, настало время всё завершить, а не добавлять больше предыстории. Но это легко упростить – красный дракон. Пусть он охраняет золото Неверембера. Как это вышло? Я не знаю: дракон был у него в долгу; лорд победил его с помощью артефакта; это был молодой дракон, который просто очень хотел спать на большой куче золота, и предложение Неверембера было очень заманчивым.

Во-вторых, сделайте акцент на большой груде золота. В опубликованном приключении хранилище выглядит так:

Какое-то странное, сложное пространство с золотом, спрятанным в дальнем углу. Сравните это с эпической картиной, где дракон взгромоздился на груду сокровищ! Нам не нужно отвлекаться от этого – нужна хорошая, простая динамика: большая куча золота, дракон.

Так что у меня была только большая лестница, ведущая вниз, к арке входа в нижнее хранилище. Само хранилище представляло собой одну большую комнату с четырьмя колоннами посередине в форме дварфьих молотов (согласно архитектуре верхних помещений). Золото было свалено между колоннами огромной грудой. Когда прибывают персонажи, дракона за ней не видно. Это даёт ДВА важных момента:

- Игроки видят золото и имеют возможность сосредоточиться на этом зрелище и осознать его мас-

штаб.

- На вершину горы из золота вползает дракон! Вот дерьмо!

В-третьих, полагаю, полезно будет уменьшить вероятность ужасной смерти, не заставляя дракона преследовать персонажей, если те сбегут. Если уж Неве-рембер поработил дракона и привязал его к хранилищу, то это было бы естественно. Умные персонажи, напуганные драконом, смогут отступить, перегруппироваться и, возможно, позвать могущественных союзников, которых они приобретали на протяжении всей кампании (что сделает этот финал тематически подходящим остальному приключению).

Также относительно дракона можно предположить, что ему не даёт выйти отсюда какое-нибудь модифицированное око дракона или подобный артефакт, который подвешен к крыше хранилища. Персонажи, которые поймут это, могут попытаться найти альтернативное решение проблемы. Но это, вероятно, ненужное усложнение.

ПРОВЕРКА – НАСКОЛЬКО ВЕЛИКА ЭТА ГРУДА?!

Если посчитать, то окажется, что 500 000 монет на самом деле занимают не так уже много места. Максимум размером с большую кучу листьев. Но почему золото свалено грудой? Разве не удобней хранить его в сундуках, мешках или ещё где-нибудь? Зачем Неве-рембер просто вывалил его на пол?

Во-первых, честно говоря, это должно вас заботить меньше всего. Если игроки позже посчитают и скажут: «Эй! Эта куча золота не должна была быть такой большой!» это не отвлечёт их от важного, потрясающего момента, когда они её увидели, и последующей битвы с драконом.

Во-вторых, драконы любят спать на больших грудях сокровищ. Перестаньте стыдиться гипертрофированности. Добавьте кучу кожаных сумок или сундуков, разорванных когтями дракона и сваленных в дальний угол хранилища, если это вас успокоит.

В-третьих. Окей, вас всё ещё это заботит. Может, игроки уже всё посчитали, потому что пытались понять, как вытащить сокровища из хранилища, и ожидают увидеть груды определённого размера. Справедливо. Вы можете сделать две вещи:

- Кто сказал, что весь клад состоит исключительно из золотых монет? Добавьте холм из серебра и ещё больше меди, чтобы увеличить объем. Золото тонким слоем лежит сверху потому, что драконам нравятся ощущать его прикосновение к своей чешуе.
- Посмотрите на эту картинку ещё раз. Обратите внимание на каменные цоколи, в углу? Ага. Центр зала, на самом деле, – большая каменная пирамида, и дракон завалил её золотом, серебром и медью, значительно увеличив видимый размер груды. Почему? Драконы любят большие груды сокровищ. Повторюсь, перестаньте стыдиться гипертрофированности.

А ещё лучше, если на самом деле это каменная копия горы Глубокая Вода. Если бы персонажи обратили внимание на изображения Думатойна в остальных частях хранилища, они могли бы понять, что мелаиркины поместили в центр этой копии огромный сапфир стоимостью 25 000 золотых монет, как имитацию Сердца Горы. Оскверняют ли персонажи древнее святилище, чтобы забрать его? Это может стать хорошей наградой для партии, которая этично согласилась вернуть деньги городу, ведь сапфир не был украден, и Глубоководье не имеет на него никаких прав.

Чёрт, это действительно круто! Жаль, что я не подумал об этом прошлым вечером, когда проводил последнюю сессию.

СОЗДАНИЕ ДРАКОНА

Краткое отступление на тему дизайна столкновений в 5-м издании.

Так как я имел дело с 5-м изданием практически впервые, то беспокоился, что ограбления, построенные вокруг логовищ злодеев, будут слишком непредсказуемыми/трудными. Это беспокойство было основано на том, что в книге много раз повторяется, что любой персонаж, отправляющийся туда, почти наверняка погибнет.

Мало того, что я брал очень трудный материал, я ещё и включил злодеев в списки противников, чтобы ПМ-ы динамически реагировали на персонажей, если те будут обнаружены. Использование этой техники в столкновениях, которые и без того чрезвычайно сложны, может легко привести к ТРК-ям, как я уже давно писал в «Пересмотре дизайна столкновений» (можете прочесть пример того, как это происходит в реальной игре, в моём отчете «Playtest on Gamma World»). На самом деле, в «Драконьем куше» беспокоиться было не о чем: ПМ-ы редко получают шанс реагировать динамически, потому что обычно оказываются мертвы прежде, чем смогут поднять тревогу.

Например, в книге говорится, что: «лорд и леди Кассалантеры – грозные заклинатели, преданные друг другу. Если на одного нападают.., другой торопится на выручку. Прямая конфронтация с Кассалантерами, скорее всего, приведёт к поражению персонажей...» Но на практике персонажи могут нанести так много урона, что «грозные» заклинатели будут мертвы, успев наложить лишь одно заклинание.

В моей игре, например, персонажи подкрались к Виктору, получили раунд неожиданности, а затем оказались выше его в порядке инициативы. Два полных раунда нанесения урона, и он был мёртв, прежде чем смог предпринять хоть одно действие.

И это не единичный случай.

Мой опыт работы с 5-м изданием до сих пор ограничен этой единственной партией, так что возможно, что мои игроки просто очень хороши. Но тот факт, что я регулярно вижу «смертельные» столкновения (или ещё более сложные вещи), которые персонажи



с лёгкостью выигрывают, заставляет меня чесать затылок, размышляя, как же выглядит эффективный дизайн столкновений для D&D. Потому что момент, в котором сдерживание\победа персонажей с точки зрения игромеханики становятся маловероятными, ОДНОВРЕМЕННО является моментом, когда плохие парни имеют настолько огромные наступательные возможности, что если персонажи их успешно не сдержат\победят, плохиши выигрывают с первого выстрела.

Похоже, тут настоящая проблема из серии «выбери свою стеклянную пушку».

И всё же мой опыт ограничен очень специфической кампанией, и я уже вижу ряд других игровых динамик, которые нужно опробовать. Особенно это касается следующего:

1. Действительно огромные толпы плохих парней. Они сравнительно редки в городских приключениях типа «Драконьего куша».
2. Долгие зачистки подземелий или аналогичные сценарии, где долгосрочная, стратегическая игра приобретает важное значение (тоже не совсем про «Драконий куш»).
3. Более высокий уровень приключений (в ремиксе «Драконий куш» заканчивается на 7-ом уровне).

Во всяком случае, это повлияло на мой план последней сессии. Я знал, что дракон будет там один, но хотел, чтобы столкновение было содержательным и сложным. В конце концов, это финал большой кампании.

ТРЕБУЕМЫЙ УРОВЕНЬ

Ещё одна вещь, которую следует обсудить здесь - ожидаемый уровень персонажей для этого финала. Я об этом говорил в другом месте ремикса, но повторюсь, у меня уровень персонажей повышается:

- После главы 1 (когда они спасут Флуна),
- После налёта на виллу Гролхунд,
- После каждого ограбления.

Есть четыре доступных ограбления, хотя персонажам, возможно, потребуется сделать только три. Таким образом, персонажи окажутся либо на 6-м, либо на 7-м уровне, когда войдут в хранилище. В моей кампании они совершили все четыре ограбления, но мы так заигрались, что я забыл поднять их уровень. Итак, направившись в хранилище, они были на 6-м уровне.

ДРАКОН

Первое, что я сделал, просто посмотрел список доступных драконов. Я решил, что классический огнедышащий красный подойдет:

- Древний красный дракон (ПО 24)
- Взрослый красный дракон (ПО 17)
- Молодой красный дракон (ПО 10)
- Вирминг красного дракона (ПО 4)

Древние и взрослые красные драконы, очевидно, слишком смертоносны. Если вы хотите построить столкновение строго по книге, то я мог бы предложить взять пару красных вирмингов. Бой с двумя драконами - звучит круто. Для партий выше 7-го уровня вы можете дать трёх.

Но чего я хотел, так это культовой встречи с драконом, сидящим на сокровищах, поэтому решил взять молодого красного дракона с ПО 10.

Тем не менее, я уже видел, как мои персонажи ровняли с землёй «смертельные» столкновения с таким показателем опасности. Викторо Кассалантер, например, противник с ПО 10, и они его просто раскатали. Если дракон будет грозно реветь и ничего не сделает, пока они будут размазывать его тонким

слоем по хранилищу, это будет разочарование.

Нет, конечно, ничего страшного. Даже потрясающе. Игрокам, вероятно, понравится рассказывать историю о том, как они раскатали дракона. Просто я не собираюсь упускать классную сцену.

Я пришел к выводу, что правдоподобным решением этой проблемы будет дать дракону некоторые легендарные действия. Как правило, они даются только гораздо более могущественным монстрам, но ведь это практически решает проблему того, что плохой парень почти ничего не успеет, прежде чем будет уничтожен.

Короче говоря, вот дракон, которого я придумал. Можете использовать его в финале «Драконьего куша».

МОЛОДОЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН

Большой дракон, хаотически-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 178 (17к10+85)

Скорость 40 фт., лазая - 40 фт., летая - 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Навыки Внимательность +8, скрытность +4

Иммунитет к урону: огонь

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная внимательность 18

Языки общий, драконий

Опасность : 10 (5,900 опыта)

Пауچه лазание. Стидер может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Невероятный прыжок. Расстояние прыжка стидера утраивается; каждый фут разбега увеличивает длину прыжка на 3 фута.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. Попадание: колющий урон 17 (2к10+6) плюс урон огнём 3 (1к6).

Когти. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 ф., одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к6+6).

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает огонь 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл. 17, получая урон огнём 56 (16к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дракон может совершить три легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (внимательности).

Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.

Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 22, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.



Приложение 8 СРОКИ И НАЧАЛО КАМПАНИИ.

Часто задаваемый вопрос: с какой даты начинается «Драконий куш» в моём ремиксе.

Краткое содержание:

- Персонажи прибывают в «Зияющий портал» 1-го чеза,
- Торжественное открытие «Череп тролля» 20-го чеза,
- Огненный шар 22-го чеза,
- Дети Кассалантеров теряют свои души 11-го тарсака.

Часть этой временной шкалы, особенно в том, что касается двух фестивальных недель Выхода флота и Вокинтайдом (с жертвоприношением на пиру, устроенном Кассалантерами в честь праздника Лейруин 10-го тарсака), изложена в Части 4. Другие даты приведены в основной временной шкале в Части 5. Но видно я никогда чётко не говорил, как эти даты связаны с событиями Главы 1 (спасение Флуна) и Главы 2 (открытие «Череп тролля» и присоединение к фракциям).

В принципе, по этому поводу есть четыре соображения.

Во-первых, вы хотите дать персонажам достаточно времени, прежде чем дети Кассалантеров потеряют свои души, но не столько, чтобы не чувствовалось никакого давления. Это не совсем иллюзия давления, но близко к тому. Вы хотите, чтобы игроки смотрели на календарь и думали: «Время поджимает!», но без того, чтобы беда стряслась, несмотря на все их усилия.

Во-вторых, вы хотите, чтобы большая игра разыгрывалась на протяжении всего фестивального сезона, чтобы дать максимальные возможности для наружных наблюдений. У Джарлаксла, Занатара и Кассалантеров есть возможности, связанные с фестивалями.

По обоим этим причинам вы не хотите, чтобы огненный шар, который запускает непосредственное участие в большой игре, взорвался слишком рано

(нет дефицита времени, возможности наружного наблюдения ещё не доступны) или слишком поздно (нет времени спасти детей, меньше возможностей для наружного наблюдения).

Третье соображение заключается в том, что раздел кампании, над которым вы одновременно имеете наименьший и наибольший контроль, – это восстановление «Череп тролля» (и одновременные с этим миссии фракций). Хотя бы потому, что теоретически игроки могут потратить здесь массу времени самым непредсказуемым образом. В итоге можете сказать: «Хорошо, тогда вам потребуются [произвольное количество времени], чтобы закончить последний ремонт. Похоже, вы можете открыть заведение [произвольная дата]».

Это позволяет вам почти бесконечно переносить дату торжественного открытия. Начало кампании 1-го чеза даёт вам почти трёхнедельный срок. Другими словами, у вас будет достаточный запас времени.

Но зачем нам торжественное открытие 20-го чеза?

Во-первых, это позволяет сделать этот день особым.

Во-вторых, вы получаете «нормальный» рабочий день 21-го чеза (который можете использовать, чтобы чётко установить начало идущих один за другим праздников. См. «Приложение. Двойной парад») прежде, чем от взрыва огненного шара 22-го вылетят оконные стёкла.

Вы делаете торжественное открытие достойным вознаграждением за тяжёлую работу, которую проделали игроки, устанавливаете что-то, по крайней мере, смутно напоминающее новый статус-кво, прежде чем буквально взорвать его.

На картинке в верхней части этой статьи изображён удивительный фаэрунский календарь, созданный Эриком Мальмом, одним из игроков в моей кампании по «Драконьему кушу». Спасибо Эрву Уолтеру, патрону с патрона, который побудил меня написать этот пост!



ПРИЛОЖЕНИЕ 9. ОСЛЕПЛЁННЫЙ КАМЕНЬ

Меня просили об этом столько раз, что, в конце концов, я, скрепя сердце, сделал это. Вот версии камня Голорра с одним и двумя очами и совсем без очей. В своей кампании я использовал физическую модель камня Голорра, так что создание картинки не было для меня в приоритете. Но, как я уже сказал, об этом очень просили. Я ни в коем случае не мастер фотошопа, но думаю, что получилось достаточно хорошо, чтобы другие посчитали это полезным для себя.





