

Голубой Ларец.

Сюжет приключения
по системе AD&D2 / D&D3
для 4-6 персонажей 4-го уровня.

Оглавление

Вступительное слово	2
Предыстория и декорации	3
Информация об игровом мире	3
Краткое описание основных сюжетных линий	4
История рода Гриндейвов.	5
История пропавшего графа	7
Всевидящий Глаз	8
Город Хейл	9
Графство Гриндшир	10
Места и события	12
Завязка	12
Получение задания	12
В городе перед поездкой	13
Приглашение к Ведонену	14
Дорога к замку	15
Замок Гриндейв	17
Окрестности замка	17
Вход в замок	17
Передний двор	17
Вход в основное здание	18
Помещения в замке	19
Усыпальница	23
Пирамида	24
Первый этаж	25
По ту сторону телепорта	29
Второй этаж	32
Третий этаж	33
Подземный этаж	33
Обратная дорога	36
Возвращение Ульриха Гринейва	36
NPC	38
Варианты развязки	54
Приложения	60
Описание волшебных предметов.	60
Монстры.	65
О законах королевства	76
Карты	77

Вступительное слово

"Голубой ларец" – первый самостоятельно написанный мной игровой модуль. Во многом он далек от совершенства, в чем-то слишком стандартен, где-то достаточно заумен. Но получилось так, что этот модуль лег в основу большой сюжетной линии, вокруг которой было создано две игровых кампании и несколько отдельных модулей. NPC, впервые появившиеся в этом модуле (а так же и некоторые из PC, участвовавшие в первом прохождении и ставшие потом NPC) продолжают жить в игровом мире вот уже много лет. Поэтому, через столько лет я все-таки записываю этот модуль и "пускаю его в мир".

Модуль этот, как уже было сказано, стандартный, можно сказать, классический, в стиле "дэнден". Но не надо думать, что сюжет модуля полностью сводится к "пойти и всех вынести". Сюжетных ходов там достаточно, может быть даже слишком. Некоторые повороты сюжета могут показаться слишком навороченными, искусственными или притянутыми за уши. Действительно, тогда у меня было еще слишком мало опыта по компоновке игровых модулей. Тем не менее, я надеюсь, что вы получите удовольствие от игры.

Ну и напоследок необходимо сказать, что модуль писался как часть более глобального приключения, так что некоторые сюжетные ветки выходят за его пределы или ссылаются на события, находящиеся за его рамками. Мастер волен либо исключить эту информацию, либо поменять ее так, чтобы она вписывалась в его игровой мир. Либо, можно оставить все как есть и самому придумать, что же дальше.

Несколько технических моментов. Исходно модуль писался под систему AD&D 2-ой редакции, позже был конвертирован под D&D3. Вся игромеханическая информация приведена как для AD&D2 так и для D&D3. Названия заклинаний, умений и другие игровые термины приводятся на английском языке во избежание путаницы. Все описания монстров немного отличаются от стандартных, это сделано умышлено, впрочем, мастер волен изменить их как считает нужным. В тексте модуля упоминается несколько нестандартных заклинаний и магических эффектов, сопровождаемые лишь примерным описанием, поскольку точные игромеханические характеристики несущественны для сюжета.

Ваши восторги и критику можно слать на адрес gremlinmage@narod.ru, и я их с удовольствием прочитаю.

Счастливо!
Gremlin.
1997-2003.

Предыстория и декорации

Информация об игровом мире

Здесь приведена информация об игровом мире, необходимая для понимания происходящего в модуле. Можно, конечно, перенести этот модуль в другой игровой мир, но это потребует внесения изменений в некоторые детали сюжета.

Действие модуля происходит в Королевстве Вертгарт, или просто в Королевстве, как его называют местные жители. Королевство существует уже почти тысячу лет, знавало оно и хорошие и плохие времена, а сейчас жизнь в этих землях скорее хорошая, а в графстве Гриндшир, где происходят события модуля, еще и спокойная. В Королевстве еще есть благородные рыцари, уже есть королевские чиновники; есть могущественные маги – они как правило, живут не в таинственных башнях, а в добротных городских домах или собственных поместьях; есть жрецы – они проводят большую часть времени не в молитвах и загадочных ритуалах, а в заботах о воплощении идеалов своей религии в реальность; есть законы – и об их существовании не стоит забывать никому. Времена феодальных междоусобиц давно прошли, и королевская власть, поддерживаемая Церковью Лоригона, достаточно сильна. Так и живет народ Королевства в мире и тишине, и далеко не все знают, что мир и спокойствие не поддерживаются сами собой.

Жители Королевства поклоняются многим богам одновременно, и нет ничего зазорного даже для жреца одного из богов, в соответствующей ситуации обращаться с молитвами к другим богам пантеона. Наиболее почитаемый из богов – Лоригон, Господин Правды, покровитель правды, чести, справедливости и государственной организации Королевства. Именем Лоригона клянутся в суде и приносится присяга на верность. Его символ – белая восьмиконечная звезда. Еще несколько наиболее почитаемых в Королевстве богов: Аргвальд – Искуснейший, покровитель искусств и ремесел, Мириан – Дарующий Жизнь, бог природных сил, роста, плодородия, Крейон – Тот, Кто Всегда Удачлив, бог удачи, перемен и путешествий. Отдельно стоит упомянуть Повурна, Господина Покоя, бога смерти: хотя все признают его великую силу и власть, редкие добровольно посвящают жизнь служению ему. По воззрениям жителей Королевства, все мертвые попадают в Царство Покоя, за редкими исключениями – великие святые становятся слугами богов, великие злодеи становятся рабами демонов, а те, чьи тела были осквернены превращением в нежить, тщетно ищут покоя, но не могут найти. Поэтому создание нежити считается одним из самых тяжких преступлений.

Искусство мага считается в этих землях почти столь же почетным, как воинское искусство – многие из благородных людей посвящали себя магии, и бывали случаи, когда достойные маги неблагородного происхождения получали от короля рыцарское звание. Правда, лордов-магов в Королевстве не так уж много, значительно чаще магии учатся лишь младшие сыновья благородных людей.

Применение магии в Королевстве ограничено многими законами и обычаями. Некоторые виды магии строго запрещены, например поднятие нежити и призывание демонов. За соблюдением этого и других запретов следит инквизиция Церкви Лоригона. Использование магии для совершения преступления всегда считается отягчающим обстоятельством, а тот, кто употребляет магию недостойно – особо опасным преступником. Применение любого заклинания на человека без его согласия, или в доме без разрешения хозяина дома приравнивается к оскорблению действием и обычно вызывает немедленную реакцию.

Все маги королевства должны состоять в одной из официально признанных гильдий – употребление магии не-членом гильдии само по себе является преступлением, подведомственным инквизиции. Вступая в гильдию, маг принимает на себя обязательство подчиняться решениям гильдии и Великого Совета магов. Для овладения искусством магии юноша на несколько лет поступает в ученичество к одному из гильдейских магов. В древние времена отношения учителя и ученика скреплялись клятвой, похожей на вассальную, сейчас этот обычай считается несколько устаревшим, но верность своему учителю почитается добродетелью и для многих людей их учитель – второй отец.

Кроме людей, в Королевстве встречаются гномы (gnomes), а иногда и дверги (dwarves). Эльфы – их здесь называют сизами или народом холмов – в землях Королевства появляются крайне редко, а про хоббитов люди просто никогда не слышали. Летоисчисление Вертгарта ведется от воцарения Ренграма – легендарного основателя королевской династии. Сейчас идет 976 год. В модуле упоминается только одно событие из истории Королевства – Северная война или же Война магов (723-727 годы от воцарения Ренграма). В те тяжкие времена несколько влиятельных лордов-магов подняли мятеж против королевской власти, а когда их дела повернулись плохо, они обратились к самым черным и опасным видам магии, которая отравила их земли – и до сих пор эти места непригодны для жизни.

Законы и обычаи Королевства продуманы нами довольно подробно, мы не можем изложить их полностью в этом кратком введении, поэтому на некоторые из них мы ссылаемся в тех местах модуля, где они становятся значимыми. Группа действует не в пустоте, а в обществе, нам бы хотелось, чтобы игроки и мастер не забывали об этом!

Краткое описание основных сюжетных линий

Около двухсот лет тому назад, незадолго до начала Северной войны, знаменитый мастер прорицания Артур Вийон создал магический шедевр - Всевидящий Глаз, хрустальный шар, обладающий удивительными свойствами. Вскоре после этого, его ученик Говард Гриндейв замыслил погубить своего учителя и завладеть этой вещью. Замысел его удался, Артур Вийон был заточен в магической ловушке, а Всевидящий Глаз стал достоянием рода Гриндейвов.

Спустя много времени дальний потомок и наследник мастера Артура - Ансельм Вийон узнал, где находится Всевидящий Глаз и вознамерился вернуть его себе. Прямого противостояния с Гриндейвами он опасался, но тут ему повезло - последний из магов дома Гриндейвов пропал без вести. Выждав достаточное количество времени и уточнив всеми возможными способами имеющиеся у него сведения, Ансельм Вийон решил, что пришла пора действовать, и нанял группу авантюристов для похищения Всевидящего Глаза из пустующего замка Гриндейвов.

Но не только Ансельм Вийон имеет виды на "наследство Гриндейвов". Городской маг города Хейла Вармен Ведонен много лет собирал слухи и сведения о невероятной магической силе магов из рода Гриндейвов и о возможных источниках этой силы. Человек столь же трусливый, сколь и жадный, Ведонен не решался сам "наложить руку" на предполагаемые магические сокровища и даже после исчезновения последнего из Гриндейвов предпочитал выжидать удобного момента. К тому же он совершенно не знает, с чем ему предстояло бы иметь дело, посмей он сунуть свой нос в замок Гриндейв. Но узнав, что Вийон хочет раздобыть нечто, принадлежавшее Гриндейвам, он решает, что пришел черед действовать. Вийона он опасается

гораздо меньше, чем Гриндейвов и надеется, что в этом случае ему удастся выйти сухим из воды, даже если дело повернется не лучшим образом. Он втирается в доверие к нанятым Вийоном людям, пытается выудить у них (и через них) как можно больше информации, а потом посылает за ними одно из своих "доверенных лиц" с целью встретить группу на обратном пути из замка и похитить у них то, что они добыли.

Граф Ульрих Гриндейв, последний маг рода Гриндейвов вот уже скоро семь лет считается пропавшим без вести. Он провел все эти годы, путешествуя в чужом теле по иным мирам с целью узнать нечто о себе самом и своих предках и освободиться от власти своего пращура и учителя, который 500 лет после своей смерти продолжает жить и властвовать над своими потомками. Путешествие Ульриха закончилось вполне благополучно и сейчас он возвращается домой, и уже вернулся бы, если бы не гоблины, так некстати появившиеся на территории графства именно в этот момент.

Ульрих Гриндейв уже принял решение навсегда покинуть свой родовую замок и родную страну. Но перед тем, как навсегда покинуть землю своих предков, он совершил последнюю месть. Чего Ульрих еще не знает - что убитый им враг встал из могилы, чтобы отомстить за свою смерть и теперь преследует его.

Элдер, первый из Гриндейвов, предок и учитель всех магов одного из самых древних и сильных домов Королевства, продолжающий жить за гранью жизни, знает все, происшедшее с Ульрихом. Он знает, что роду Гриндейвов суждено угаснуть, а Ульрих твердо решил покинуть его. Углубляясь в искусство магического прорицания, он открыл, что новый ученик, тот, кто займет место Ульриха, вскоре сам вскоре придет к нему. И Элдер терпеливо ждет того, кого проведет к нему судьба, чтобы испытать его и даровать ему силу и знания, если он окажется достоин такого дара.

Необыкновенная сила магов рода Гриндейвов и слухи об использовании ими запрещенной магии давно уже привлекали внимание инквизиторов Королевства. Сила, влияние и богатство графов Гриндейвов а так же отсутствие явных улик до сих пор мешали инквизиторам предпринять какие-либо конкретные действия. Но если такие улики появятся - реакция поставленных свыше блюсти чистоту магии не заставит себя ждать.

История рода Гриндейвов

"Официальная" история – т.е. то, что может быть известно персонажу-барду или знатоку древней истории – выглядит так:

Проверка knowledge (history) DC 12, knowledge (nobility) DC 17.

Основоположником рода Гриндейвов был Грехем Гриндейв по прозвищу Белый Дракон. Жил он где-то 400 лет назад. Сохранились легенды о его жизни, из которых он предстает не только могучим и бесстрашным воителем, но и мудрым стратегом, умевшим благодаря хитрости и расчету выигрывать сражения у гораздо более сильных противников и выходить победителем из, казалось бы, совершенно безнадежных ситуаций. Предания сохранили сведения о его нечеловеческой силе и безжалостности к врагам.

За многие заслуги перед короной, за оборону рубежей государства и победы над супостатами, Грехему был пожалован титул графа и дарованы земли на восточной – самой опасной и беспокойной – границе королевства. Там Грехем построил свой замок Гриндейв. Благодаря усилиям Грэхема, его

сыновей, внуков и правнуков, защищавших свои земли от гоблинов, лесных великанов и прочих недругов, земля эта, несмотря на свое приграничное положение, процветала. Позже, когда границы королевства сильно продвинулись на восток, и графство Гриндейв перестало быть приграничным, здесь надолго воцарилась тишь да гладь да божья благодать. Большинство потомков Грэхема не унаследовали его воинственности и избрали для себя путь магии. В этом роду было много известных магов.

Следующая информация может быть известна персонажу-магу:

Проверка knowledge (history) DC 12, knowledge (arcana) DC 17.

Самым известным магом из рода Гриндейвов был, конечно же, Раглен Красный Ворон, живший где-то около 200 лет назад. Он был очень сильным магом, членом Великого Совета, главой гильдии Превращения. Говорят, что Раглен владел магией 9-го круга. Он объединил под своей властью Западную и Восточную гильдии и Единая гильдия Превращения была при нем самой сильной и влиятельной из магических организаций Королевства. Мастер Раглен правил гильдией около 20 лет, после чего ушел на покой. Вскоре после его ухода гильдии опять разделились. Точная дата его смерти неизвестна. Что касается происхождения имени "Redraven", то по одним источникам красный ворон – это его фамильяр, по другим – любимая форма полуторфа.

Еще один известный маг из рода Гриндейвов – внук Раглена, Альбрехт Гриндейв. Он был широко известным ученым, его книги посвященные проблемам Превращений и Некромантии есть в библиотеке каждого серьезного мага.

Ну и последний (а хронологически первый) из широко известных Гриндейвов - Герберт Гриндейв. Он был главой гильдии Некромантии во время Северной Войны. Именно он настоял на нейтралитете гильдии и официальном исключении магов, примкнувших к Северному Союзу. Это мудрое решение позволило сохранить гильдию во времена гонений на магию после победы над союзом лордов-магов.

Это – история, известная людям. А вот что было на самом деле:

Основателем и главой рода был человек по имени Дэвид. Жил он около 450 лет назад, он был магом, причем очень талантливым магом. Что именно привело его на такой путь, и как он достиг желаемого – сейчас уже не выяснишь, но он перешел границы дозволенного человеку и обрел вечную жизнь за пределами жизни. С тех пор и до сего дня существует он так, совершенствуя свое магическое искусство и стремясь к целям, недоступным пониманию простых смертных. Долгое время он жил в родовом замке, построенном его любимым сыном и учеником Грэхемом. Он обучал искусству магии всех своих потомков, которых считал достойными этого обучения. Он щедро делился своими знаниями в обмен на полную покорность и безоговорочное следование его воле. Внуки его правнуков давно забыли его человеческое имя. Они называли его просто Элдер – Старший. После войны он перенес свою резиденцию в опустевшие пещеры под Снежным кряжем. Это место с замком Гриндейв соединяет книга-телепорт.

Что касается Грэхема, то он долго и успешно учился магии у своего отца. Но когда отец его перестал быть человеком, Грэхем отвернулся от магии. С помощью отца он приобрел (взял чужую) силу и молодость и стал воином. Он прославился во времена междоусобных войн, вовремя став на нужную сторону, получил от короля титул графа и богатые земли, которые потом еще расширил. В конце своей долгой жизни (а прожил он около 120 лет), не особенно доверяя своим потомкам-магам, он озаботился обеспечением себе вечного покоя магическим путем.

Все выдающиеся маги из рода Гриндейвов были непосредственными учениками Элдера. Теперешний его ученик – Ульрих – 13-й и последний в роду

Гриндейвов. Элгер знает об этом, знает что его роду суждено пресечься. Именно поэтому он и отпустил Ульриха. Но когда-то давно Элгер по-видимому ошибся в своих расчетах. Дела его на земле еще не закончены и он не готов покинуть этот мир вместе с последним из своих прямых потомков. Поэтому ему нужен новый ученик. Ему нужна ниточка, связывающая его с миром живых, чтобы мог он через эту связь черпать силы и знания из мира не соприкасаясь с этим миром сам, дабы не создавать себе лишних сложностей.

История пропавшего графа

Здесь содержится описание фактов и событий, находящихся за рамками действия модуля и образующих смысловой контекст происходящего.

Ш есть с половиной лет тому назад (по земному счету времени) Ульрих Гриндейв отправился в путешествие через астрал к внешним мирам. Чтобы отправится туда, он завладел телом одного из неземных существ, которого он заманил в ловушку своей магией [Ensnarement, Amulet of Magic Jar]. Свое собственное тело он оставил в подземелье замка, надежно защитив его и от течения времени и от возможных физических повреждений. В этом путешествии он надеялся получить силу и знания, чтобы освободиться от власти своего предка и учителя. И ему это удалось. Вернулся он гораздо сильнее, чем уходил. Он узнал многое и о себе самом, о судьбе своего рода, и принял решение покинуть землю своих предков и полностью изменить свою жизнь. Он не сомневается, что Элгер тоже знает все это и поможет ему. Но его путешествия и свершения потребовали гораздо больше времени, чем он мог предположить. Он думал, что его отсутствие продлится несколько недель, максимум – несколько месяцев. Поэтому, уходя он не отдал никаких особенных распоряжений и вообще никак не обставил свой уход. Его слуги восприняли бы как должное исчезновение хозяина на несколько недель и последующее внезапное появление.

Вернулся на землю Ульрих, воспользовавшись удачно подвернувшимся заклинанием призывания иномирного существа, обращенного в тот мир, в котором он находился. Оказавшись здесь, он с помощью амулета с заклинанием Magic Jar завладел телом первого же подошедшего достаточно близко гуманоида – им оказался юноша из народа холмов – и отправился домой. По дороге Ульрих замыслил и совершил еще одно дело – последнюю, как он думал, в этой стране мечь. Воспользовавшись возможностью заставить своего врага врасплох, он убил мастера вызывания Рудольфа Ренсена. Вражда их была древней и наследственной. Убив своего врага Ульрих совершил над умирающим ритуал отбирания силы. После чего заспешил в свой замок, чтобы передать силу врага своему настоящему телу. Но он не знал, что вражда их не закончилась во смертью Рудольфа. Она была так сильна, чтобы продлиться и в посмертии. Рудольф встал из могилы, чтобы отомстить своему убийце, ненавистному Гриндейву.

Ульрих же, достигнув своих владений, считал свой путь уже почти завершенным. Но тут вмешалась глупая случайность – шайка гоблинов, подстерегшая его на дороге. Конечно же он разметал эту погань, но при этом потерял тело, в котором существовал на земле до сих пор и вынужден был переселиться в одного из гоблинов, столпившихся над трупом эльфа. Отойдя в сторонку, он стащил с себя вонючие гоблинские доспехи и сжег огненным шаром почти всех оставшихся мародеров – благо они толпились кучно, собираясь делить добычу, снятую с тела. Несколько оставшихся в живых гоблинов с визгом разбежались. Ульрих забрал свои вещи, положил тело, которое до этого момента было им, аккуратно прикрыв его плащом, и пошел дальше.

Погойдя к воротам замка, он увидел там свежий труп гоблина. Раны не оставляли сомнения – это работа крылатых каменных стражей. Но труп лежит за пределами стен. Значит, гаргойлы за это время вышли из повиновения и могут по своей воле покидать замок. Наверное, именно поэтому опустела деревушка у стен – замок из защиты превратился в источник опасности. Но сам Ульрих сейчас выглядел как гоблин и, что самое плохое, он прекрасно понимал, что одного удара достаточно, чтобы это мерзкое и хилое тело потеряло жизнь. Ульрих решил не рисковать понапрасну: гаргойлы достаточно сильны и их невозможно обмануть иллюзиями, а если они убьют его теперешнее тело – неизвестно, сколько времени придется ему пролежать во дворе замка, заключенным в рецептакль, ожидая, пока кто-нибудь живой погойдет достаточно близко. В конце концов, он и так уже опоздал на несколько лет, стоит ли рисковать ради нескольких дней? И Ульрих отправляется на поиски какого-либо более приличного вместилища для своей души, чем то, что есть у него сейчас.

Поиски заняли у него несколько дней. Он выследил на окраине графства шайку э... приключенцев, занимающихся разбоем на дорогах, и взял себе тело самого сильного из них. В таком виде он снова вернулся к замку. Но на этот раз он обнаружит там следы визита группы РС и пришедшего за ним ревенанта, ждущего его в кабинете.

Всевидающий Глаз

Всевидающий Глаз - уникальный магический предмет, созданный около 200 лет назад мастером прорицания (divination) Артуром Вийоном. Это хрустальный шар, позволяющий не только видеть то, что находится за много миль отсюда, но и позволяющий творить заклинания через него.

Эффекты заклинаний проявляются так, как если бы маг находился в точке, с которой "смотрит" шар. Всевидающий Глаз пропускает лишь те заклинания, которые не влияют на физическую форму и материю мира, т.е. Divination, Enchant/Charm, Illusion и Necromancy. Так же, по понятным причинам, через Всевидающий Глаз нельзя творить заклинания, требующие прикосновения к цели.

Артур Вийон хорошо понимал, что оказавшись в недостойных руках, Всевидающий Глаз может стать источником многих бед, поэтому он вложил в свое творение еще одно свойство - проклятие, обрекающее на неисцелимое безумие любого, кто попытается использовать этот предмет для причинения смерти живому существу.

Но предательство побеждает даже сильных и мудрых. Ученик Мастера Артура - Говард Гриндейв (один из немногих Гриндейвов, избравший для себя специализацию в магии прорицания) возглавлял силы этого предмета и при помощи своего отца Герберта Гриндейва заточил мастера Артура в камне заклинанием Trap the Soul. Камень же с заточенным в нем создателем Говард вмонтировал в подставку Всевидающего Глаза. Там мастеру Артуру было суждено провести два с лишним столетия; на момент начала модуля он пребывает именно там.

Всевидающий Глаз представляет собой искрящийся и переливающийся всеми цветами хрустальный шар, чуть меньше фута в диаметре. Шар покоится на золотом треугольном основании, украшенном тремя крупными рубинами. Два из них - темные и непрозрачные, а третий яркий и искристый. Один из тусклых рубинов как бы опутан паутиной узоров и надписей явно магического характера. (На успешно кинутой проверке spellcraft'a (DC 17) персонаж может понять значение этих символов: защита, запрещение, заключение, печать, затворяющая выход).

Эти камни и являются компонентами заклинания Trap the Soul. В одном из них заточен Артур Вийон, в другом - демон (greater tanar'ri). Дополнительные печати заключения наложенные на камень не позволяют демону вырваться наружу. В случае повреждения защитных нагписей или рассеивания их магии демон немедленно обретает свободу. В этом случае он попытается убить всех, до кого может дотянуться и через 1 turn проваливается обратно в бездну, из которой когда-то пришел.

Для хранения своего шедевра мастер Артур сделал специальный ларец. Ларец изготовлен из дуба, углы окованы серебром, крышка и бока облицованы пластинками бирюзы и лазурита, ларец украшен серебром, аметистами и мелкими сапфирами. По форме ларец представляет собой почти правильный куб со скругленными углами, чуть больше фута в высоту. На крышке нанесен сложный и тонкий узор, в который вплетены магические руны, обозначающие "Всевидающий глаз" (опознаются на успешной проверке знания рунического письма).

Игромеханическая информация: Ларец закрыт на Wizard lock (по 16 уровню), открываемый по командному слову. На внутренней стороне крышки ларца изображен Symbol of Death. Любой, взглянувший на открытый ларец, кидает спасбросок от магии смерти или умирает на месте. В крышку встроены специальный механизм, прикрывающий Символ металлической шторкой, он активируется нажатием на две выступающие пластинки одновременно с открытием крышки. Обнаружить этот механизм может вор на выкинутом Find trap с -10 / Search DC 26, но понять его предназначение, не зная внутреннего устройства ларца невозможно.

Город Хейл

Хейл - один из самых древних городов на восточной окраине Королевства. Долгое время места эти были беспокойными из-за междоусобных войн и непрекращающихся набегов гоблинов. Могучая цитадель Хейла, возведенная еще в те времена, когда город принадлежал графу Саймону, была единственной защитой горожан и жителей окрестных деревень.

Но те времена давно прошли. В последние лет 100 никакие враги не тревожили покой старого города. Но когда граница с гоблинами существенно продвинулась дальше на восток, торговые пути, соединяющие различные уголки Королевства с Серым Кряжем, проходившие раньше через Хейл, теперь перестали быть самыми короткими. На новом торговом тракте поднялся город Вилейс, бывший еще 150 лет назад всего лишь большим селом на берегу реки. А Хейл не то, чтобы начал хиреть, но постепенно утратил свое положение самого большого и сильного города в этой части страны. Нет, древний Хейл не угас - он все еще считается административным центром региона, в Хейле находится резиденция епископа, гильдии ткачей и ковроделов Хейла по-прежнему славятся на всю страну, но многие купеческие дома уже начали перебазироваться в Вилейс. Гильдия магов, после смерти графа Ургуна Гриндейва, многие годы занимавшего пост главы гильдии, тоже перенесла свою резиденцию туда.

В Хейле сейчас живет где-то около 15 тыс. человек. Город окружен кольцом мощных каменных стен. Но город перерос свои стены - прямо к наружной стене лепятся дома, которым не хватило места в черте города, дальше простираются сады и огороды, принадлежащие горожанам. За садами, где-то в километре от городских стен торчит одинокая башня весьма древнего вида. Двое городских ворот - Восточные и Западные - на ночь закрываются массивными засовами, по стенам ночью ходит стража с факелами.

Город выглядит как обычный средневековый город. Узкие, затейливо петляющие улочки, двух- редко трехэтажные дома, верхними этажами нависающие над улицей, ремесленные кварталы, где каждый дом -

одновременно и жилище и мастерская и лавка, и каждый дом украшен своей собственной, не похожей на соседние вывеской.

В центре города, на холме стоит цитадель - мощное внутреннее укрепление, построенное еще в незапамятные времена. Сложенные из темно-серого камня стены с зубцами и бойницами несколько мрачно возвышаются над домами, в сумерки тень от башен цитадели пересекает весь город и доходит до наружной стены.

Непосредственно у стен цитадели начинается центральная площадь. Напротив ворот цитадели стоит здание городской ратуши. Замыкает площадь здание храма Лоридона - величественное строение, отделанное белым мрамором.

За ратушей начинаются торговые ряды, в которых купцы торгуют привозным товаром, а дальше разбегаются улочки ремесленных кварталов, где днем открыто множество лавок и мастерских местных ремесленников.

В городе есть три больших постоянных двора, где обычно останавливаются проезжие купцы, и множество различных трактиров, кабаков и прочих заведений, где можно утолить голод и приятно провести время в хорошей компании за кружечкой пива или бокалом вина.

Из заметных культовых сооружений в городе, кроме центрального большого храма Лоридона, есть еще храм Аргвальда (покровителя искусств и ремесел) - он стоит, естественно, в ремесленных кварталах, и храм Крейона не遠далеке от Западных ворот.

Еще из примечательных сооружений - Общий Дом гильдии ткачей - место, где проходят собрания (а так же пирушки и гулянки) самой богатой и большой в городе ремесленной гильдии. Это большое кирпичное двухэтажное здание с затейливыми башенками на углах стоит на пересечении двух улочек в квартале ткачей.

Жизнь города течет размеренно и спокойно. Через час после рассвета звон колокола на башне ратуши возвещает об открытии ворот и начале торговли. Одна за другой открываются лавки и мастерские, в город въезжают телеги крестьян, приехавших продавать зерно и другие продукты. Из города пастух выгоняет стадо скота, принадлежащего горожанам, в храме завершается утренние молитвы, в ратуше открываются двери и дежурный клерк готовит перо и бумагу, чтобы записывать жалобы, обращения и прочие дела граждан города, требующие вмешательства администрации.

Хейл вот уже почти 150 лет является вольным городом и управляется градоправителем и магистратом из 6 человек, которых избирают жители города из числа наиболее достойных и уважаемых горожан. Цитадель города принадлежит графу, гарнизон цитадели (в количестве около 30 человек) содержится на деньги горожан и вместе с городской милицией выполняет функции поддержания порядка в городе.

Графство Гриндшир

Территория графства простирается на несколько дней конного пути. В графстве кроме родового замка графов Гриндейвов, есть еще несколько замков и около полутора десятков укрепленных фортов. Часть из них является резиденциями вассалов графа, часть принадлежит лично графу и управляется кастелянами.

В настоящий момент (то бишь уже несколько лет как) парадоксальность ситуации заключается в том, что у графства нет хозяина. Владелец этих земель граф Ульрих Гриндейв ("молодой граф", как часто называют его в городе) исчез. Пропал без вести. Он был последним представителем древнего рода Гриндейвов, семьи у него не было. Согласно древним обычаям, только через 10 лет пропавшего без вести человека признают мертвым и его имущество передается наследникам. В данном случае, поскольку наследников

Гопубоў парец

нет, очевидно, король передаст этот лен кому-то из достойных такой милости благородных людей.

Тема кандидатуры возможного нового владельца графства живо волнует многих людей и часто становится предметом рассуждений и споров горожан. Пока же земли графства находятся под опекой короля, сбором налогов ведают некий королевский чиновник, живущий в Вилейсе, власть на местах осуществляют по своему разумению вассалы графа.

Многих людей ситуация безвластия на земле не радует - ходят слухи о появляющихся то тут то там бандах разбойников, рассказы о произволе местных властей, на который теперь и жаловаться-то особо некому – до короля далеко, и вообще не к добру все это. Городские власти данная ситуация тоже напрягает. В первую очередь потому, что новый властитель может захотеть пересмотреть заключенный когда-то с графами рода Гриндейвов договор о выкупе городских вольностей и вместо сравнительно легкого налога обложить город еще немалым количеством поборов и обязанностей.



Места и события

Завязка

Сюжет начинается с прибытия героев в Хейл. Как и зачем столь беспокойные люди попали в это тихое и сонное место – остается на усмотрение игроков и мастера. Они могут появиться в Хейле либо проездом, с севера на юг, либо возможно, что кто-то из них – местный уроженец, решивший навестить родные места. В этом случае очень желательно, чтобы он отсутствовал не менее семи лет. Предполагается, что персонажи уже хорошо знакомы друг с другом и представляют собой единую команду. (Хотя, Мастер может ввести элемент знакомства партии по ходу модуля, но это лучше вынести в "прелюдию". К Ансельму Вийону приключенцы должны явиться именно как группа.)

Каким образом мотивировать персонажей на вхождение в модуль – зависит от их вводной. Предполагается, что группа с самого начала озабочена поисками работы (достойной работы, имеется в виду). Банальная причина – отсутствие денег. Возможно, у кого-то из персонажей имеется рекомендательное письмо к мэру города от одного из предыдущих нанимателей группы. Мастер волен придумать что-либо более оригинальное. Если это достойные, благородные, известные и т.п. господина – то они могут получить "направление" от самого бургомистра, обратится к которому им подскажет трактирщик, жрец, городской маг и любой другой достойный и респектабельный горожанин. Бургомистр сообщает, что они весьма кстати: Как раз два дня назад господин Ансельм Вийон прислал ему письмо с просьбой направить ему нескольких достойных и храбрых людей для выполнения некоего задания. Щедрая оплата гарантируется. О содержании задания г-н Стейн ничего не знает, а о нанимателе может сказать, что это человек очень богатый и вполне достойный.

Если в группе нет ни одного достаточно приличного человека, чтобы его принял бургомистр, они могут получить информацию из менее официальных источников, например от доверенного лица Вийона. Выглядит это так: Некий ничем не примечательный человек средних лет, одетый достаточно прилично, но неброско, просит уделить ему несколько минут и от имени своего господина предлагает группе взяться за некую работу, возможно сопряженную с риском за щедрое вознаграждение. Никаких подробностей он не сообщает, если приключенцы выказывают заинтересованность – приглашает их в усадьбу Ансельма Вийона для дальнейших переговоров.

Да, надо заметить, что с совсем уж откровенной швалью и отморозками: разбойниками с большой дороги, магами-ренегатами, бандой гоблинских мародеров и пр., Вийон связываться не будет. Это стоит учесть на этапе генерации группы.

Получение задания.

Усадьба Вийона находится в двух часах езды (4-5 часов пешего пути, час бешеной скачки) от города. Как только приключенцы сообщают, по какому делу они хотят видеть г-на Ансельма Вийона, их немедленно проводят в роскошную гостиную и через несколько минут к ним выходит сам хозяин. После знакомства с гостями он сообщает, что хотя задание, которое он собирается поручить, не является противозаконным, тем не менее, он заинтересован в отсутствии огласки и выражает надежду на то, что его гости умеют держать язык за зубами а так же не задавать лишних вопросов.

Если приключенцы соглашаются с этим и обещают хранить тайну, Вийон достаточно быстро переходит к делу.

Ему надо, чтобы его люди проникли в пустующий ныне замок графов Гриндейвов и принесли ему оттуда ларец, в котором находится некоторый магический предмет. Он дает подробное внешнее описание ларца, но любые попытки узнать, что же именно находится в этом ларце вежливо, но твердо отвергаются. Он предостерегает от попыток открыть ларец, говоря, что он запечатан весьма мощными магическими защитами и попытка заглянуть внутрь может очень плохо кончиться для любопытствующего. Вообще, Вийон довольно скуп на дополнительную информацию о своем задании. Он предполагает, что ларец может быть трудно найти – вряд ли он стоит на столике в прихожей; что в замке наверняка есть какие-либо магические защиты, которые следует отключить или же обойти. На большинство остальных вопросов отвечает "не знаю". Вийон подчеркивает, что его задание не вводит исполнителей в конфликт с законом: этот предмет по праву принадлежит ему, о чем он может представить соответствующие документы. Больше того, он говорит, что если бы у замка уже был новый законный владелец, он бы добивался возвращения этого предмета легальным способом. Но, к сожалению, он не может ждать еще несколько лет, поэтому вынужден прибегнуть к помощи авантюристов.

Оплата предлагается действительно весьма щедрая: по 150 золотых каждому участнику*, по желанию некоторую часть этой суммы он может дать авансом (под расписку, разумеется).

Если гости – достойные, приятные или благородные люди, то, поговорив о делах, Вийон приглашает гостей пообедать (или поужинать). Еду подают дорогую и изысканную, а разговор хозяина – воистину светский и обнаруживающий знание многих подробностей столичной жизни, хотя Вийон подчас бывает довольно ядовит. Прощаясь, Вийон напоминает, что предмет ему нужен срочно и он ожидает результатов не позднее чем через неделю, максимум – 10 дней. В случае промедления сумма вознаграждения может быть пересмотрена в сторону уменьшения. Ну и еще раз напоминает об обещании не разглашать суть задания.

В городе перед поездкой

Если только приключенцы не направились в замок Гриндейв прямо от Вийона, то перед тем, как отправляться "на задание", они могут пообщаться с горожанами и попытаться собрать информацию, об интересующих их людях и объектах. Они могут нанести визит любому из поименованных городских NPC, могут просто пообщаться с горожанами и выяснить ситуацию в графстве и в городе, а так же узнать некоторые слухи.

Слухи:

*Слухи - ложь, да в них - намек,
добрым молодцам...*

повод подумать на некоторые темы.

1. Маг, который живет в старой башне за городом – не кто иной, как сам Соломон Мудрый. Он скрывает от людей свое имя, чтобы ему не докучали

* Указанная сумма разумна для того игрового мира, под который писался модуль. Если персонажи (и игроки) привыкли к другому масштабу цен - мастеру следует изменить цифру: оплата должна быть достаточно приличной, хотя и не сногшибательной. Суммарное вознаграждение для группы примерно соответствует цене приличной фермы с землей, скотом и постройками или экипировке рыцаря (доспехи, оружие, боевой конь).

просьбами и притворяется дряхлым и немощным стариком, а на самом деле его сила не имеет границ и по одному его слову небо может упасть на землю, а реки потечь вверх, на горы. *(Соломон Мудрый - легендарный великий цародей согласно историческим сведениям умер лет эдак 800 тому назад.)*

2. В графском замке завелись страшные чудовища, пожирающие каждого, кто осмелится приблизиться к нему. *(Почти правда. Почвой для этих слухов послужили виденные кем-то из местных гаргойлы, летающие ночью над замком.)*

3. Молодой граф на самом деле не пропал, а умер ужасной смертью и теперь его душа не может покинуть землю и скитается по замку. *(Вымысел, от начала до конца.)*

4. В лесу живут гоблинские шаманы-оборотни, которые иногда похищают людей. Но они так хорошо умеют притворяться людьми, что никто не может их вычислить и изловить, поэтому все их преступления остаются безнаказанными. *(Неправда, конечно, но байка довольно популярная, ее можно услышать несколько раз в разных вариациях.)*

5. Старого графа были могущественные враги среди магов Королевства. Но Его Светлость граф Ургин был сильным магом и они боялись его. А когда он умер, они решили отыгаться на его сыне и заколдовали его в паршивую собаку. Так он и ходит по сей день в этом гадком обличье и ищет, кто бы помог ему снова стать человеком. *(Сказочка, однако. С романтическим уклоном.)*

6. Ансельм Вийон - на самом деле страшный некромаг а может и вообще не человек, а чудовище, маскирующееся под человека. А сюда из столицы переехал, потому как от инквизиции скрывается. *(Такая залепуха может быть выдана только сильно спьяну в ответ на настойчивые расспросы про Ансельма Вийона.)*

7. Сейчас никакого житья не стало, а вот когда графы правили - тогда был порядок. И разбойников не терпели - сам помню, изловили их и четвертовали на площади всех. *(Выдается в ответ на расспросы про графов Гриндейвов, а возможно и просто случайно. Чистая правда - четвертовали всех, включая десятилетнего мальчишку-наводчика.)*

Приглашение к Ведонену

Чerez несколько часов после возвращения в город от Вийона, посыльный приносит приключенцам письмо. Оно может быть адресовано групповому магу (если он уже наносил визит Ведонену и они расстались на дружеской ноте) или же официальному лидеру группы. В письме городской маг города Хейла Вармен Ведонен настоятельно просит уважаемого господина (имярек) посетить его для очень важного разговора, "предмет которого непосредственно касается Вас и Ваших друзей".

Дом Ведонена стоит недалеко от главной площади, в купеческом квартале. Гостей встречает привратник весьма необычного вида: это здоровенный лохматый гоблиноид (bigbear), одетый в лакейскую ливрею с огромным тесаком на поясе. Он полностью перегораживает собой дверной проем, а чтобы пройти в дверь ему пришлось бы нагнуться. Говорит он с очень сильным акцентом, так что его с трудом можно понять. На расспросы не отвечает, как только гость называют себя, проводит его в гостиную.

После вежливых и радушных приветствий Ведонен говорит, что ему стало известно о том, что его уважаемые гости подрядились на некую работу для Вийона. Он, естественно, не собирается лезть не в свое дело и убеждать их отказаться от этой работы, хотя, конечно, если бы на вашем месте был его сын, он бы ему безусловно запретил. Но поскольку должность городского мага обязывает его заботиться об отсутствии в городе и окрестностях каких-либо неприятных происшествий, связанных с магией, а так же потому что ему будет искренне жаль, если с такими, судя по всему, неплохими и подающими надежды

молодыми людьми, случится что-нибудь, он счел необходимым предложить свою помощь.

Говорит он много и быстро. Как бы невзначай пытается выведать у гостя как можно больше о задании Вийона, не забывая подчеркивать, что ему это, в сущности, не очень-то и надо и вообще он не большой любитель совать нос в чужие дела, но тут такая ситуация... и т.п. Вне зависимости от того, что и сколько ему рассказали, Ведонен предлагает помощь, мотивируя это тем, что "если, спаси нас от такой беды все боги которые есть на свете, с вами что-нибудь случится – все равно именно я должен буду разбираться, так что я, хе-хе, всего лишь пытаюсь облегчить себе работу".

В качестве помощи он предлагает взять у него на время под расписку два волшебных предмета - амулет и восковую дощечку со стилем. Свойства этих предметов таковы: дощечка имеет к себе парную, и все, что написано или нарисовано на одной из них тут же появляется на второй. Надпись пропадает сама собой через сутки, после этого на дощечке снова можно писать. Это почти идеальное средство связи. Ведонен просит сообщать ему обо всех происшествиях и обещает в случае чего постараться прийти на помощь или, в крайнем случае, помочь советом. Про амулет он говорит, что эта вещь может помочь при столкновении с вызванными магией существами или, сохрани вас боги, с нежитью. Кроме того, она защищает от некоторых видов магии.

В самом крайнем случае он попытается применить к гостю заклинание очарования (*Charm person*) (из соседней комнаты сквозь специальное замаскированное окошко).

После ухода гостя Ведонен связывается с Валиной и направляет ее по следам приключенцев. В зависимости от того, что он узнал из разговора, Ведонен поручает Валине "изъять" у приключенцев либо конкретный предмет - голубой ларец, соответствующий описанию, либо все волшебные предметы с сильной магической аурой.

Дорога к замку

Дорога до замка занимает дня два, если ехать на лошади или дня 3-4 пешком. Сначала путь идет по большой дороге, потом сворачивает в лес. Здесь дорога становится пустынной, ни попутчиков, ни едущих навстречу не попадает. Иногда от основной дороги ответвляются дорожки – натоптанные тропинки или едва заметные колеи, очевидно ведущие к затерянным в лесу деревушкам.

Примерно на 3/4 пути к замку РС натываются на не совсем обычное зрелище: В дорожной пыли видны пятна черно-коричневого цвета, похожие на запекшуюся кровь. Кусты справа от дороги заметно примяты, такое впечатление, что через них кто-то ломился. Осматривая кусты персонажи натываются на торчащие из кустов ноги в грубых сапогах. Дальнейшие изыскания приводят к обнаружению тела хобгоблина. Тело уже закочено, но видимых следов разложения еще не заметно (*труп пролежал 1-2 суток*). Причины смерти неочевидны (*убит заклинанием Magic Missile*).

Возня с вытаскиванием трупа и произведение каких-либо громких звуков вспугивают нескольких воронов, которые с хриплым карканьем поднимаются из кустов в нескольких метрах правее. Если персонажи идут туда – обнаруживают небольшую поляну, буквально усеянную трупами гоблинов. У

* Коротче говоря, он описывает свойства Medalion of PFE . На самом деле амулет является Amulet of inescapable location, с его помощью Ведонен надеется облегчить себе магическую слежку за действиями группы. Истинная магическая аура амулета замаскирована заклинанием Nistul Magic Aura, на Detect Magic амулет определяется как abjuration.

Гобубой парец

правого края поляны - выжженная область почти правильной круглой формы. При осмотре обнаруживается, что все валяющиеся на поляне мертвые гоблины, были убиты магией.

Несколько в стороне, под большим раскидистым буком лежит еще один труп. В отличие от гоблинов, которые явно валяются как упали, этот лежит на спине со сложенными на груди руками, прикрытый с головой плащом. Углы плаща привалены камешками, чтобы плащ не откинуло ветром.

Откинув плащ, РС с удивлением видят перед собой тело эльфа. *(Как уже отмечалось, эльфы в этих краях – большая редкость.)* Осмотрев тело, они могут обнаружить, что эльф умер от многочисленных ран, нанесенных гоблинским оружием. На нем так же есть следы огня. Специалист [healing check c –8 / Heal DC 25] может определить, что повреждения огнем, были нанесены уже посмертно. Ничего, кроме одежды, на трупе эльфа нет. Ни оружия, ни денег, никаких предметов. На трупах гоблинов можно найти гоблинские сабли и дроттики, еду, некое количество денег и предметов из серебра.

Если РС-маг решит использовать заклинание Death Recall [AD&D2], то от гоблинов он узнает те или иные подробности сцены нападения на одиноко бредущего по дороге эльфа. Используя это заклинание на тело эльфа, увидит картину в эльфийском лесу: Ночь, лунный свет, деревья, колонами уходящие на невысшимую высоту, поляна, круг камней, тело какого-то существа в нем, причудливое сияние высеченных на камнях магических рун; реципиент осторожно подходит, склоняется, протягивает руку и внезапно падает лицом на камни. Последний "кадр" – нестерпимо яркий свет и горящая трава перед самым лицом.

При изучении следов на месте происшествия выясняется, что кроме следов эльфа и гоблинов, никаких других следов нет. Видны следы засады в кустах, истоптанное поле боя, следы разбегающихся в разные стороны уцелевших гоблинов. Если следопыту повезет [Tracking check c –4 / Wilderness lore DC 20], он может заметить следы одного гоблина, который не убегал, а спокойно ушел с места битвы. При еще одной удаче неподалеку в кустах обнаруживаются гоблинские кожаные доспехи и связка дротиков. Проследить этот след удастся сравнительно недолго, вскоре он просто обрывается.



Замок Гриндейв

Окрестности замка

Замок Гриндейв стоит на небольшом холме, окруженном лесом. Рядом протекает речка. Дорога к замку сильно заросла, явно, что последние несколько лет ей пользовались не слишком часто.

У подножия холма справа от дороги - небольшая дереvушка 5-6 дворов. Дома давно покинуты, поля и огороды заросли травой и кустарником. При более тщательном осмотре персонажи могут понять, что люди из деревни ушли, причем уходили, видимо, без большой спешки, поскольку вывезена вся мало-мальски подъемная утварь, окна и двери домов аккуратно забиты досками.

Замок производит весьма внушительное впечатление. Когда-то он был действительно грозной твердыней. Правда, в последние лет 100, с тех пор как граница Королевства сильно продвинулась на восток, сколько-нибудь значительных войн на этой территории не было. Так что грозные стены и башни теперь служат лишь напоминанием о былых подвигах и сражениях.

Ров вокруг замка зарос тиной, его когда-то отвесные стены местами осыпались. Подъемный мост опущен и, судя по тому, как врос в землю и оброс травой его наружный конец, не поднимался уже несколько лет. Решетка ворот опущена и, похоже, тоже не поднималась уже давно.

На мосту лежит труп гоблина. Лежит он тут, уже не первый день, вороны и другие охотники до падали успели его несколько объесть. При осмотре можно установить, что он умер от многочисленных ран нанесенных режущим оружием небольшого размера [тип повреждений S]. Умелый следопыт [Tracking check с -4 / Wilderness lore DC 20 - твердая земля и прошло несколько дней] может обнаружить вокруг замка многочисленные следы гоблинов, в панике разбежавшихся от замка в лес, а при очень большой удаче [check с -8 / DC 25] — следы еще одного, спокойно обошедшего замок вокруг и ушедшего вдоль по берегу реки на север.

Вход в замок

Снаружи решетка не поднимается никакими усилиями (фиксатор) Можно попытаться раздвинуть прутья решетки и просочиться в образовавшуюся щель или перелезть через стену или воспользоваться еще каким-либо нестандартным способом попадания внутрь. Механизм подъема решетки и подъемник моста находятся в правой надвратной башенке, вход со двора. Дверь в башню разохлаась и плотно засела. Внутри - пыль, мусор, пауки (обыкновенные). Для того чтобы поднять решетку нужно приложить к вороту подъемника суммарную силу 30 / Str DC 25. Одна из шестеренок подъемника совсем проржавела и ломается в процессе использования. В результате нижний край решетки поднимается на 1 м. над землей и все. В таком положении решетку невозможно надежно зафиксировать, так что если PC не озаботились подпереть ее чем-нибудь, она может в один прекрасный момент упасть и тогда поднять ее, не исправив предварительно механизм подъемника, будет невозможно.

Передний двор

Двор весь зарос травой и кустами. Деревянные галереи вдоль внешних стен местами пообвалились, доски прогнили. Остальные деревянные строения тоже имеют не лучший вид. Все здесь говорит о том, что уже несколько лет о содержании замка никто не заботился. При осмотре в конюшне, псарне, амбарах, домиках слуг и других хозяйственных постройках ничего интересного не обнаруживается. Люди отсюда ушли, унеся

все сколько-нибудь ценное, несколько лет назад. Фауна замка – в основном мыши, крысы, ящерики и многочисленные птицы, гнездящиеся на башнях. Единственные существа, могущие представлять опасность – гигантские пауки. При осмотре построек РС кое-где натываются на огромные (до 5-ти метров в диаметре) паутины иногда с попавшими в них крысами или птицами. Если не тревожить паутину и не лезть в гнезда, то пауки первыми на людей не нападают: слишком крупная добыча. Гнезда пауков – в одной из башен и в погребе бывшего дома садовника. В гнездах по 2d4 взрослых особи и 4d8 маленьких паучат. В остальных местах по 1-3 взрослых паука ползают по потолкам и стенам, проверяют паутины, плетут новые и очень не любят, когда им мешают.

В башнях кроме пауков можно найти простую сколоченную из досок мебель: столы, скамьи, сундуки. А так же треноги от тяжелых арбалетов, сами арбалеты (в разобранном виде, разной степени сохранности), арбалетные болты, несколько доспехов из клепаной кожи, старые и местами ржавые мечи и копья. Нижние этажи башен были переоборудованы под жилые помещения, а верхние в последнее время вообще не использовались. В подвалах башен холодно, мокро и грязно. В одном из этих подвалов когда-то очень давно была тюрьма, там остались тяжелые железные двери и вделанные в стены кольца с цепями. Все это изрядно проржавело, запылилось и заросло плесенью. Похоже, это помещение не использовалось по назначению уже лет сто, однако оно до сих пор выглядит довольно зловеще.

Вход в основное здание

Площадка перед входом выложена тщательно отшлифованными каменными плитами. По краям с обеих сторон стоят каменные статуи различных чудовищ. Там есть и минотавр с огромным топором, и раскинувший крылья грифон, и вставший на дыбы мантикор и многие другие чудовища. Среди них есть и три (четыре) статуи гаргойлов, высеченные из черного камня. На Detect magic все статуи определяются как магические (школа alteration, при внимательном осмотре можно заметить, что аура гаргойлов несколько отличается). На самом деле все статуи, кроме гаргойлов, представляют собой результат заклинания Flesh to Stone.

Большая двусторонняя входная дверь сверху донизу украшена искусной резьбой, дверные ручки выполнены в виде голов рогатых демонов, держащих в зубах бронзовые кольца. Окна находятся на изрядном расстоянии от земли, забраны мощными чугунами переплетами и закрыты изнутри ставнями.

Как только кто-либо из приключенцев прикасается к двери, гаргойлы атакуют.

Тактика боя: Гаргойлы продолжают атаковать выбранную жертву, пока та не упадет от ран. Они атакуют сначала наиболее серьезных (на их взгляд) противников. Потеряв больше 2/3 хитов гаргойл отлетает на безопасное расстояние (например, усаживается на конек крыши) и оттуда наблюдает за действиями незваных гостей.

Если после первой стычки с гаргойлами приключенцы отступают и останавливаются на ночлег в непосредственной близости от замка, ночью уцелевшие гаргойлы проводят налет на их лагерь. При этом они могут использовать «бомбардировку» - скидывать на головы врагов тяжелые камни, принесенные от замка.

После первой стычки, когда становится понятно, что приключенцы способны дать серьезный отпор, уцелевшие гаргойлы отнюдь не проявляют чудес героизма. Скорее они наблюдают за каждым шагом приключенцев, стараясь уловить удобную минуту и застать кого-нибудь из них одного и врасплох.

Помещения в замке

Холл.

Входная дверь не заперта, и, открыв ее, приключенцы попадают в просторный холл – прихожую. Направо и налево расходятся два коридора, прямо – широкая пологая лестница, ведущая к дверям в главный зал.

Зал.

Стены затянуты роскошными драпировками, пропылившимися и несколько выцветшими. Пол выложен мозаикой из каменных плиток. У одной стены составлены козлы и столешницы от разобранных столов. У дальней стены зала – несколько тяжелых деревянных резных кресел. Вдоль стен стоят скамьи и шкафы с дорогой и красивой (в т.ч. золотой и серебряной) посудой. Посуда в одном из поставцов отличается особым изяществом отделки, все предметы украшены стилизованным изображением дракона. На DM эта посуда светится аурой divination [Detect poison]

По стенам развешено оружие и головы охотничьих трофеев. Последние представляют немалый интерес – здесь собрана очень приличная коллекция опасных и диковинных чудовищ, начиная от варгов и оулбеаров и кончая черным виверном. Одна из голов особенно привлекает внимание – красно-фиолетовая, трехглазая, с множеством непонятных выступов, рогов и шипов. Такой зверь вряд ли принадлежит фауне этого мира. На DM голова светится довольно сильной аурой conjuration. Среди украшающего стены трофейного оружия можно найти много интересных и странных вещей: огромный двухметровый лабрисс (секира с двумя лезвиями), дубину великана, сделанную из цельного дубового ствола с шипами из клыков каких-то животных, странного вида костяные лезвия (гоблинские метательные серпы).

Сводчатый потолок зала уходит ввысь на 6-7 метров, окна находятся на уровне 2-го этажа. Оконные стекла представляют собой искусно сделанные витражи из цветного стекла и защищены охранной магией. В огромном камине, украшенном резьбой по камню, вместо слоя золы, который был когда-то тщательно вычищен, лежит толстый слой пыли.

Невдалеке от входа в зал, на верхушке невысокой каменной колонны сидит великопная птица. Ее оперение переливается всеми цветами радуги, а ясные блестящие глаза, кажется, внимательно рассматривают вошедших.

Комнаты первого этажа.

Парадные коридоры устланы коврами, стены обтянуты драпировками. Комнаты, явно предназначавшиеся для гостей замка, обставлены с должной роскошью: тяжелая мебель, украшенная резьбой, кровати с бархатными балдахинами, серебряные подсвечники. Комнаты, находящиеся в левом крыле, ближе к хозяйским покоям, обставлены наиболее шикарно. Окна всех комнат первого этажа, кроме покоев графа, закрыты изнутри деревянными ставнями.

Несколько больших, роскошно обставленных комнат имеют явно нежилой вид – мебель закрыта чехлами, балдахины над кроватями сняты – видно, что здесь не жили уже очень давно, даже в те времена, когда замок был обитаем. Ничего хоть сколько-нибудь интересного или необычного здесь нет, только в комнате, которая когда-то служила будуаром хозяйки замка, при тщательном обыске можно обнаружить потайной ящичек в туалетном столике. В нем лежит плоская металлическая шкатулка с пожелтевшими от времени и ломающимися на сгибах бумагами. Это изящные любовные письма к женщине, подписанные инициалами D. L.

Кабинет графа.

Двери в кабинет хозяина заперты изящным врезным замком (гномская работа –15% на OL / Pick lock DC 30). Кроме того, дверь закрыта на Wizard Lock (по 12 уровню).

Обстановка комнаты изыскана и изящна. Мебели сравнительно немного: стол, несколько кресел, этажерка, шкаф-секретер и массивный сундук, украшенный бронзовыми завитушками и резьбой. Одну из стен украшает очень красивый и, по-видимому, очень дорогой гобелен (см. Приложение). На другой стене, над столом в деревянной рамке висят два диплома. Первый из них, выданный Магической гильдией Восточного Рубежа за подписью главы гильдии мастера Ургуна, гласит о принятии в гильдию Ульриха, ученика Ургуна, а второй — диплом Великого Совета Магов о присвоении магу Ульриху из гильдии Восточного Рубежа звания мастера магии.

На столе стоит красивый письменный прибор, украшенный золотом и самоцветами, изящный серебряный подсвечник, лежит лист бумаги, явно представляющий собой письмо (см. Приложение). На этажерке – стопка чистой бумаги, коробка со свечами, огниво, и прочие мелочи. На верхней полке стоит небольшая – с лагерь величинной – стеклянная статуэтка, изображающая человечка, танцующего внутри вихрем закручивающейся спирали. На DM она светится аурой conjuration и предназначена для вызова Unseen Servant'a. Командная фраза написана рунами на основании статуэтки.

Ключ от шкафчика находится в спальне графа. Большую часть содержимого шкафа занимают аккуратно разложенные бумаги. Кроме частной переписки Ульриха Гриндейва и различных деловых и официальных бумаг, там можно найти несколько чернильниц с магическими чернилами разного свойства, волшебное перо [по командному слову Dictation на 2 часа, 24 charges], и пачку с магическими дипломами магов из рода Гриндейвов за последние 300 с лишком лет. Среди них есть и документ о приеме в гильдию прорицателей мага Говарда Гриндейва, ученика Артура Вийона, датированный 721 годом от воцарения Ренграма (за 2 года до начала войны).

У стены стоит массивный, высокий (примерно 2 x 1,5 x 1,2м) сундук, запертый на тяжелый висячий замок. Крышка и передняя стенка сундука украшены небольшими квадратными резными деревянными панелями. На DM сундук светится слабой аурой evocation. Любая попытка сделать что-то с замком активирует ловушку: комната быстро заполняется парализующим газом, со сладковато-приторным запахом. [Спасбросок от яда с –4 / Fort. Save DC 20 если провален – парализация на 1d4 часа. Стоящие в коридоре или соседней комнате недалеко от двери кидают спасбросок без модификатора (DC 16) если дверь открыта и с +6 (DC 10) – если закрыта.] Кроме того, звонит колокол и громкий голос кричит, «Стража, сюда! Воровство в кабинете Его Светлости!» Ловушка может срабатывать до 4 раз подряд. На самом деле замок является ложным и крышка сундука вообще никак не открывается. Ключом являются резные панели на крышке. Они могут двигаться друг относительно друга в специальных пазах, при этом рисунки на них складываются в разные узоры. [Подобрать правильную комбинацию можно на Int check'e с –6 / Int check DC 20, каждая попытка занимает 10 минут, после второй неправильной комбинации также активируется ловушка.] При подборе правильной комбинации передняя стенка сундука откидывается вверх вместе с крышкой, открывая каменные ступени, ведущие вниз, в темноту.

Проход в пирамиду.

Узкая витая лестница делает до низу три с половиной оборота. В конце третьего оборота вдруг [surprise с –4 / Spot DC 22] как бы ниоткуда появляются руки. Просто руки – без тел, костлявые, с коричневой сморщенной кожей и кривыми когтями вместо ногтей. Они кидаются на вошедших и начинают их бить, царапать, хватать за ноги, пытаясь уронить с крутых ступеней,

выхватывать из рук оружие и предметы а, при удаче вцепляться в горло и душисть.

От низа лестницы начинается узкий, облицованный грубо обработанным камнем коридор. Он плавно загибается направо, за поворотом, перегораживая проход на две трети, из стен выступают монолитные каменные блоки. Ширина прохода между блоками – не более 70 см, этого вполне достаточно чтобы пройти человеку обычной комплекции. Толщина самих блоков – чуть меньше метра. Их верхний и нижний края плотно прилегают к полу и потолку коридора, причем глубокие царапины в каменной облицовке пола наглядно свидетельствуют о том, что блоки могут сдвигаться. Еще через полтора десятка метров коридор перегораживает еще одна пара таких же блоков. Вскоре после них коридор еще раз поворачивает и заканчивается входом в пирамиду.

Спальня.

Спальня хозяина обставлена не менее богато и изыскано, но человек, сведущий в магии, может понять, что многие вещи здесь – не просто предметы роскоши. Тяжелый бархатный балдахин над кроватью на ДМ излучает мощную ауру защитной магии, ростовое зеркало в массивной серебряной раме, судя по нанесенным на оной раме рунам, использовалось не только для наведения красоты. Среди одежд в сундуках и шкафах можно найти парадные одеяния магов, так же имеющие некие особые свойства.

Возле кровати стоит небольшой железный сундучок. Он тщательно заперт [OL с –20 / Pick Lock DC 33 + Wizard Lock (постоянный) по 12 уровню]. В нем хранятся графские регалии Гриндейвов – корона и нагрудная золотая цепь. Эти предметы сделаны из чистого золота высочайшей пробы и украшены крупными бриллиантами и рубинами. Минимальная оценочная стоимость их – 10-15 тысяч золотых*. В маленьком боковом отделении того же сундучка – связка ключей и массивное золотое кольцо с черным, по виду не драгоценным камнем (кольцо гаргойла – см. Приложения).

У стены, точно напротив сундука в кабинете, стоит точно такой же огромный деревянный сундук с резными панелями на крышке. (Все его свойства – тоже точно такие же.)

Библиотека.

Изысканная обстановка, устланный коврами пол, розоватый свет, пробивающийся сквозь запыленное цветное стекло окон, придают этой комнате очень уютный вид. Все здесь так и располагает к спокойному отдыху и приятной беседе. Мебель составляют уютные кресла, пюпитры для книг, шахматный столик, и, конечно же, книжные шкафы. В дальнем углу на отдельном, изукрашенном черненым серебром пюпитре лежит большая книга в золотом с изумрудами переплете. Книга прикреплена к пюпитру золотыми цепочками, сделанными в виде гирлянды листьев, переплет тоже составлен из тончайших золотых листочков, сплетающихся причудливым узором. Персонаж, знакомый с народом холмов без труда узнает работу сидов. Эта книга и есть знаменитая Книга Нездешних Песен, о которой знает любой менестрель. Та самая книга, которую дева Андомиэль принесла в приданное своему мужу Руфину Ясноглазому. Так самая книга, которую много лет спустя пра-пра-правнук Руфина, Натаниэль Вальденский подарил Раглену Регравену в благодарность за избавление от преследовавшего его род демона. (Эффекты см. Приложения).

* По меркам этого игрового мира это *очень* много. На самом деле эти предметы практически бесценны в прямом смысле слова – на территории Королевства их просто невозможно продать.

Как ни странно это может показаться приключенцам, в библиотеке замка практически нет книг о магии. Если не считать пятитомной «Энциклопедии Феноменов Трансмутации», Альбрехта Гриндейва (судя по всему, это – первый рукописный экземпляр, написанный самим автором), содержание остальных книг вполне светское. Здесь есть книги по истории, географии, философии, теологии, политике, геральдике и пр., а так же множество стихов и баллад. Стены украшают географические карты: «карта мира», на которой изображен регион от Хребта дракона до Вог у Края Света, подробная карта Королевства с указанием всех графств и областей и карта графства Гриндшир.

Оружейная

.По обеим сторонам двери стоят манекены в полных турнирных доспехах с копьями в руках. Еще одни более легкие, но не менее богато изукрашенные доспехи висят на стене напротив входа. Вдоль стен и на специальных стойках развешено и разложено оружие, щиты, шлемы, детали конских доспехов. Все оружие и доспехи здесь – наилучшего качества, многие предметы украшены серебреннием или позолотой, на большинстве выгравирован герб Гриндейвов полностью или только геральдическая фигура дракона.

При проверке на магию зачарованными оказываются: пластинчатые доспехи, один из мечей, бердыш, арбалет [crossbow of speed +1] и два кинжала. Наиболее сильная магическая аура у одного из кинжалов – серебряного, с рукоятью выполненной в форме стилизованной головы волка*.

Донжон

Центральный донжон – мощное укрепление, предназначенное для того, чтобы держать осаду даже после того, как внутренний двор замка будет захвачен врагом. Единственный вход – узкая и низкая дверь на уровне второго этажа. Узкий наклонный подъемный мостик соединяет донжон с входом на балкон главного зала. Окна, вернее узкие щели-бойницы есть только на втором и третьем этаже. С этажа на этаж ведет крутая винтовая лестница.

Хотя замку давно уже не грозили никакие осады и штурмы, донжон постоянно содержался готовым к осаде. Там устроен небольшой оружейный склад, хранятся запасы продовольствия, кстати, до сих пор пригодного к употреблению. В подвале есть колодец, там же в углу – массивная каменная плита с вделанным железным кольцом, закрытая на мощные стальные засовы. Под ней – спуск в потайной подземный ход, ведущий за пределы замка.

На верхней площадке, откуда открывается великолепный вид на много миль вокруг, стоит высокий флагшток. На пустой перекладине остались лишь небольшие клочки ткани неопределенного цвета, бывшие когда-то гордым боевым штандартом, реявшим над замком.

Помещения прислуги.

Правое крыло явно предназначалось для прислуги. Коридоры здесь узкие, с голыми каменными стенами, комнатки маленькие, обставлены просто и без изысков: кровать, один-два стула, скамья, столик, полки, сундук для одежды. В конце коридора, у лестницы вниз – гораздо более просторные и богатые комнаты, по-видимому, принадлежавшие управляющему замка. Здесь, в конторке лежат учетные книги, из которых можно составить представление о хозяйстве замка. Записи в них кончаются 4 года назад, причем, человек, понимающий в бухгалтерии, может определить, что в последний год хозяйство велось, мягко говоря, странно и записи, скорее всего, делались задним числом для покрытия каких-то довольно больших неучтенных затрат.

В одной из комнаток – единственной, дверь которой закрыта снаружи, – на полу лежит ссохшийся труп. Судя по одежде, это была девушка-служанка.

* Описание кинжала см. Приложения, остальное оружие просто +1 без всяких особых свойств

Установить причину смерти не представляется возможным, однако в комнате заметны следы борьбы: опрокинутый стул, сдвинутая мебель, сдернутое на пол покрывало с кровати.

Служебные помещения, погреба и подвалы.

В этих помещениях приключенцы вряд ли найдут что-либо примечательное. Кухня и кладовые давно и прочно обжиты крысами, все, что там можно было съесть, уже поедено, все, что можно погрызть – погрызено. А вот в винных погребах бочонки с вином и пивом никто не тронул. Пиво, конечно, скисло и заросло плесенью, а вино большей частью только выиграло в качестве от длительного хранения.

Над дверью черного выхода нависает огромный монолитный каменный блок. За деревянной панелью, явно выделяющейся на фоне каменной стены – рычаг. При нажатии рычаг освобождает фиксаторы и каменная глыба со скрежетом опускается, полностью перегораживая собой коридор. Дверь черного хода снаружи не видна. Она столь искусно замаскирована, что полностью сливается со стеной, и даже зная, где примерно она должна находиться, обнаружить ее не так то просто. [Find Traps c – 30% / Search DC 30]

Усыпальница.

Снаружи это здание представляет собой невысокий купол из серого камня. Вход находится ниже уровня земли, к нему ведет крутая и узкая лесенка. Над входом - изображение погасших факелов и орнамент из увядших цветов (символика бога смерти Повурна). Дверь украшена гербом Гриндейвов и закрыта на обычный замок (ключ в кабинете графа, см. описание замка).

Внутри темно, веет холодом. Ровными рядами лежат могильные плиты многих поколений Гриндейвов.

Самое раннее захоронение – Готфрид Гриндейв сын Грэхема – умер 367 лет назад.

Самые поздние – Эрих сын Ургуна – умер 18 лет назад (в возрасте 23 лет) и Ургин сын Альбина – умер 10 лет назад в возрасте 98 лет.*

Когда первый из РС выходит на середину усыпальницы, появляется фантом. Он выглядит как молодой мужчина с короткой бородкой и растрепанными волосами, одетый в длинные, ниспадающие одежды. Фигура полупрозрачная, серовато-белого цвета, отчетливо видны только очертания. Фантом приближается к РС, издавая ужасные, заставляющие холодеть кровь стоны [ST vs fear / Will save DC 20 или убежать в панике 2d4 раунда]. При попытке его атаковать или изгнать – исчезает, медленно растворяясь в воздухе. Если РС ничего не предпринимают, он зависает в воздухе перед стоящим в центре человеком и, простирая к нему руки, что-то беззвучно кричит. Если у персонажа есть умение читать по губам – он может разобрать что-то типа "Отец! Спаси меня! Не оставляй меня!" После этого фантом исчезает.

Фантом появляется только при первом заходе РС в усыпальницу.

В противоположной от входа стене усыпальницы - большая, украшенная резьбой двустворчатая каменная дверь. Она закрыта на магический замок (ключ в кабинете на той же связке). Замок определяется как магический заклинанием Detect Magic, отмычками или заклинанием Кнопк не открывается.

За дверью - место последнего упокоения Грэхема Гриндэйва.

Его гроб охраняет Страж Могил (Crypt Thing).

Выглядит как скелетообразная фигура, облаченная в темно-коричневое ниспадающее одеяние с капюшоном. В глубине пустых глазниц светится

* Подробнее см. "История рода Гриндейвов".

Голубой парец

зловещий красный огонь*. Как только дверь открывается, Страж могил производит teleport attack. Не кинувшие спасбросок приключенцы телепортируются:

1d4	Локация
1-2	На изрядной высоте над двором замка (повреждения при падении AD&D: 3-18 хитов (3d6) / D&D 3e: 4d6)
3	в ров снаружи замка
4	в одну из камер подземной тюрьмы (под башней). Дверь закрыта на засов снаружи, но засов проржавел, поэтому, приложив некие усилия, дверь можно открыть изнутри (AD&D: Bend Bars / D&D 3e: Str check DC 22)

Оставшиеся видят стоящий посреди комнаты резной каменный саркофаг и выходящую из-за него фигуру.

После смерти от Стража Могил остается только одеяние и кучка праха.

Победив стража, приключенцы могут осмотреть могилу Грехема Гриндейва.

На крышке саркофага высечен раскинувший крылья дракон и начертана надпись на старом наречии: "Здесь покоится Грехем Белый Дракон, первый граф Гриндейв, великий воин, не знавший себе равных на поле битвы, полководец, не потерпевший ни единого поражения. Его душа ушла в Царство Вечного Покоя, но слава его дел навсегда останется на земле".

В гробу (если они туда полезут) лежит тело высокого, сильного мужчины 50-55 лет с крупными жесткими чертами лица. Труп выглядит так, как если бы Грехем умер всего несколько часов назад. Никаких следов разложения или запаха тлена нет. Тело облачено в доспехи, в ногах лежит щит с изображением белого дракона, в руки вложен меч. На Detect Magic видно, что тело Грехема окружено очень сильной аурой necromancy, меч, шлем и щит тоже магические**.

Тело Грехема находится под действием заклинания Final Rest, не подвержено тлению, не может быть воскрешено и анимировано никаким образом.

Если приключенцы как-либо осквернили усыпальницу или разграбили могилу Грехема, Ульрих по возвращении сочтет нужным разыскать и покарать их, вне зависимости от всех остальных обстоятельств. (Подробнее см. главу "Варианты развязки".)

Пирамида

Все стены и потолки в этом здании светятся ровным холодным белым светом. Освещение похоже на дневной свет в облачный день, теней нет. Стены, пол и потолок сложены из тщательно отшлифованных каменных блоков черного цвета. Блоки настолько точно пригнаны друг к другу, что щели незаметны. Двери (кроме специально описанных) тяжелые, из толстых дубовых досок, без украшений; не заперты.

Магия пирамиды блокирует любые способы магического наблюдения, магической связи и попытки телепорта, астрального перехода или проникновения эфирных сущностей извне вовнутрь. Кроме того, внутри пирамиды всегда поддерживается постоянная температура и влажность, а на полу и на предметах не оседает пыль.

* Достаточно красочное описание вызывает у приключенцев выступание холодного пота и вопли "Ой, мамочки, ЛМЧ!!!"

** Helm of Free Will, Shield missile protector, Sword Strength Stealer; подробное описание см. Приложения.

* Включая дощечки, полученные группой от Вармена Вегонена.

Первый этаж

1. Вход

Коридор резко расширяется и переходит в небольшой квадратный холл. В противоположной стене — большие двустворчатые ворота, покрытые искусной резьбой. По обе стороны от ворот стоят фигуры в доспехах и шлемах, закрывающих лицо, с огромными двуручными топорами на плечах. Воины и персонажи, знакомые с оружейным ремеслом, могут заметить, что их доспехи — старинной работы. Никаких гербов или отличительных знаков нет.

Как только первый из персонажей входит в холл, стражи атакуют.

В момент смерти первого из стражей он издает страшный вопль, полный боли и отчаяния [*St. vs magical fear / Will save DC 20 или убежать 1d4 раунда*]. В этот момент плиты, перегораживающие коридор, захлопываются. Второй страж умирает с таким же криком, но на этот раз ничего особенного не происходит.

2. Библиотека

Просторная комната, по стенам — книжные шкафы, в центре — стол, несколько кресел, пюпитры, около шкафов — лестница. На левой стене в простенке между шкафами - гобелен, на котором вытканы слова молитвы Крейону (Богу удачи) о даровании удачи в смертельно опасном предприятии. Рядом стоит курительница, так же украшенная символами Крейона. Возжигание благовоний в этой курительнице открывает дверь за гобеленом. Сама курительница на Detect Magic излучает слабые ауры conjuration и abjuration.

Книги на полках — о магии. Здесь можно найти и фундаментальные трактаты, посвященные каким-либо отдельным областям или проблемам магии, и описания процесса создания тех или иных магических предметов, и пособия по разработке новых заклинаний, и, конечно же, книги заклинаний (spellbooks). Правда, книги заклинаний да и многие другие книги защищены от прочтения посторонними людьми (здесь DM может проявить свою фантазию, единственное разумное ограничение — активировавшаяся защита не должна повреждать как сам фолиант, так и рядом стоящие книги, так что никаких Fire Trap'ов). На некоторых книгах (не самых серьезных) пароли, позволяющие их безболезненно открыть, записаны непосредственно на корешках книг с помощью заклинания Wizard Mark или (AD&D2) Moon Rune.

В целом библиотека очень богатая, предел мечтаний любого мага. Из интересных книг, не защищенных магией, можно найти (через 2d4 часа поисков):

- ✧ "Трактат о духах стихий" - книга о проблемах вызова и контроля духов стихий (в тексте этой книги содержатся формулы разнообразных заклинаний вызова элементарей и описание магических предметов, позволяющих вызывать и контролировать духов стихий);
- ✧ "Искусство Изменчивости" - книга Раглена Регравена о превращении себя (содержит формулы заклинаний Alter Self, Polymorph Self, Polymorph any Object и Shape Change);
- ✧ "Ветер, дождь и солнце" - книга о предсказании и контроле погоды (в тексте книги содержатся формулы заклинаний Weather Sense, Gust of Wind, Summon Weather, Wind Breath, Control Weather).

Из явно (или не очень явно) запретных книг (названия и имя авторов этих книг зашифрованы):

- ✧ книга о проблемах контроля нежити (написана так, что формально вроде придраться в ней не к чему, хотя подробность и знание дела, с которыми автор освещает некоторые аспекты...);
- ✧ книга о передаче жизненной силы

Безусловно, запретных книг здесь гораздо больше, но Wizard Lock или Seria snake sigil — это еще самые невинные из защитных заклинаний, наложенных на них. Более серьезные книги защищены заклинаниями, вызывающимиummy rot, bone blight, и тому подобное.

3. Лаборатория

Большая квадратная комната, уставленная столами, тумбочками, полками, шкафами. Справа от двери — стол, на нем — раскрытая книга, несколько исписанных листов, чернильница с пером. Рядом — чуть отодвинутое кресло, к его подлокотнику прислонен посох черного дерева (Черный посох, описание см. Приложения). Все выглядит так, как если бы хозяин минуту назад встал из-за стола. Книга раскрыта на описании неких нюансов создания магических предметов. Исписанные листы содержат наброски исследования о взаимодействии нескольких функций совмещенных в одном предмете. Записки явно не закончены, обрываются на середине листа. Однако чернила в чернильнице давно пересохли, и кончик пера растрескался.

На столах и полках — разнообразное лабораторное оборудование. В шкафах — препараты, материалы и маткомпоненты к заклинаниям. Лаборатория очень богатая. С некой вероятностью здесь можно найти любой экзотический маткомпонент (например, сердце демона или глаз бехолдера). Там же стоят сосуды с готовыми зельями и заготовками для них.

Однако поиски "чего-нибудь полезного" могут быть сопряжены с риском, так как на большинстве коробочек, мешочков и сосудов написаны только какие-то непонятные для непосвященного знаки, буквы или цифры. Вполне можно нарваться на сосуд с ядовитым газом, на что-нибудь взрывающееся или на еще какие-нибудь неприятности (Например, в большой каменной чаше с каменной же крышкой, стоящей рядом с одним из шкафов содержится Green Slime.)

Ближе к центру комнаты стоит небольшой изящный столик, над ним — паутина тонких серебряных проволочек. Поверхность столика покрыта магическими рунами и рисунками. На столике лежат два по виду почти одинаковых золотых кольца с драгоценными камнями. На Detect Magic одно из них излучает достаточно яркую ауру Enchantment'a. (см. Приложения) [На кинутом Spellcraft check'e с -6 / DC 30 можно опознать всю конструкцию как приготовления к совершению ритуала Steal Enchantment.](#)

Под одним из столов слева от входа стоит продолговатый металлический ящик. При осмотре он оказывается очень тяжелым, свинцовым, запаянным. Никакие детекционные заклинания не проникают сквозь него. Если вскрыть ящик — внутри находится искореженный металлический предмет, покрытый зеленовато-бурой плесенью. При некотором усилии можно понять, что раньше это было мечом. (Представьте себе бумажный меч, который помяли и местами нагорвали.) Это — священный меч Защитник Правды (см. Приложения). Если в группе есть паладин — он чувствует природу меча. Плесень, покрывающая меч, при соприкосновении с кожей наносит 1d3 хита повреждений каждый раунд. Соскоблить ее или еще как-нибудь физически удалить не удастся. Она "излечивается" заклинанием Cure Disease или аналогичной способностью паладина. После этого меч становится светлым и сияющим. Он сохраняет все спецсвойства, но, к сожалению, абсолютно непригоден к использованию в качестве оружия.

Если у кого-то из группы в руках Гауриб (см. Приложения), то, как только ящик вскрывают — он чувствует, что там находится, и начинает уговаривать своего владельца немедленно запаять ящик обратно, так как лежащая там вещь представляет для всех страшную опасность. При соприкосновении двух мечей Защитник раскаляется и начинает ослепительно сиять, с клинка Гауриба сочится ядовитый гной, соприкасаясь с поверхностью свяшенного клинка он испаряется, образуя зловонное ядовитое облако. После 6 часов непрерывного

соприкосновения Гауриб дезактивируется (функционирует как простой +1 меч).

4. Кузня

Небольшая великолепно оборудованная кузня или мастерская. Предназначена скорее для мелкой и тонкой работы (в том числе и ювелирной), а не для изготовления оружия или доспехов. Здесь можно найти практически любые кузнечные, слесарные и ювелирные инструменты, за исключением огромных кувалд и ломов. На одном из верстаков стоит небольшой закрытый керамический сосуд с узким носиком. В нем содержится Gray Ooze (использовался для вытравливания узора на металлических поверхностях).

5. Место призывания

Коридор, ведущий из лаборатории, преграждают выступающие из стен каменные блоки — такие же, как в наружном коридоре. Между ними по центру остается лишь узкий проход, около метра шириной. Дальше открывается большая квадратная комната. В отличие от всех остальных помещений, ее стены не светятся и сложены из необтесанных блоков темно-красного камня. На полу, занимая почти всю площадь комнаты — пентаграмма вызова, окруженная защитным кругом. Внутри круга в каменном полу видны глубокие борозды, процарапанные огромными когтями какого-то ужасного существа. На краю пентаграммы лежит огромный меч, сделанный из тусклого металла и покрытый пятнами ржавчины и зеленоватой окиси. Меч по размерам больше двуручника, но со сравнительно короткой рукоятью. По-видимому, он является одноручным оружием для существа ростом около 3 метров. Человек с Силой больше 16 может сражаться этим мечом как двуручным имея -2 на to hit (из-за неудобной рукояти и непривычного баланса). (Меч Гауриб Гнилозуб, см. Приложения.)

Известно, что войти в круг защиты просто, а вот выйти из него без разрешения его создателя — весьма проблематично. Чтобы вынуть зашедшего в круг товарища нужно либо совершить *Dispell vs. 12 lvl*, (извне круга, разумеется) что дезактивирует защиту на 1d4 раунда, либо нарушить целостность круга, физически стерев часть узора с каменных плит пола, либо привести товарища в бессознательное состояние и вытащить его тело, подцепив чем-нибудь снаружи круга. Никакие заклинания изнутри круга не действуют вовне и на сам круг. Меч можно вынести, только дезактивировав круг.

Как только меч возьмет в руки человек, желающий им обладать, жаждущий силы для себя и пр. — меч немедленно вступает с ним в контакт, обещает ему верную службу и преданность, сообщает "все, что знает" о защитном круге и о способах его дезактивации. Он очень заинтересован в том, чтобы выбраться из этой ловушки и приобрести марионетку-"хозяина". Поэтому он расскажет о способах дезактивации круга, но ничего не скажет о возможности вынуть оттуда человека, усыпив, к примеру, заклинанием *Sleep*. Из-за чрезвычайной твердости камня и способа нанесения рисунка на то, чтобы нарушить физическую целостность круга потребуется 1d4+1 часов работы.

Да, *Detect Evil*, естественно, обнаруживает истинную природу меча.

6. Комната для отдыха и изучения заклинаний

Просторная почти пустая комната. Левая ее часть отделена ширмой. Из-за ширмы слышно слабое журчание льющейся воды. Пол, потолок, стены комнаты и ширма украшены причудливым узором. Узор потолка и пола имеет центральную симметрию. В центре комнаты стоит резное деревянное кресло с высокой спинкой, перед ним — подставка для книги. При попытке сдвинуть мебель с места обнаруживается, что кресло и пюпитр намертво прикреплены к полу.

В противоположной от входа стене - почти незаметная дверь.

За ширмой стоит небольшая мягкая кушетка, в углу — тумбочка, в стене рядом с тумбочкой — отверстие, из которого сочится струйка ледяной воды, стекая в серебряную чашу, а из чаши, переливаясь через край, выливается в небольшое отверстие в полу. В тумбочке находятся масляная горелка, большой горшок с маслом к ней, набор маленьких чайничков, изящная фарфоровая посуда и множество коробок и мешочков с разнообразными травами, начиная от разных сортов чая и кончая сильными наркотическими веществами. Там же есть многие лечебные травы и травы, употребляемые для приготовления алхимических и ведьмовских зелий.

На Detect Magic узоры на полу и стенах светятся магией Enchantment средней силы, кушетка за ширмой - Necromantic и Alteration.

Сидя в кресле в центре комнаты, маг тратит не заучивание заклинаний вдвое меньше времени, чем в норме. Жрецу в этой комнате очень трудно сосредоточиться на молитвах, если он решит начать здесь молитвы о даровании силы [pray for spells], он должен успешно кинуть Wisdom check (AD&D2: Wisdom check, D&D3: Wisdom check DC 15) и тратит вдвое больше времени, чем обычно. Если check не кинут – жрец не смог сосредоточиться и не получает заклинаний.

Спящий на кушетке человек просыпается бодрым и выспавшимся через 4 часа. Если ложась спать он имел физические повреждения, то засыпает глубоким сном, во время которого у него восстанавливается по 1 хиту в час. Разбудить персонажа до того, как его повреждения полностью излечатся, можно только предварительно стащив его с кушетки. Болезни, яды, тяжелые увечья и все, что не лечится CLW — за время сна не исцеляется.

7. Темная комната.

Дверь без ручки, открывается внутрь, закрывается сама собой при помощи пружины. Внутри — абсолютно темно и тихо. Темнота начинается прямо за дверью и не рассеивается ни осветительными приборами, ни заклинанием Light, ни даже Continual Light и никакими подобными заклинаниями (перманентный эффект Darkness и Silence). Пол и стены покрыты ворсистым покровом, напоминающим вату или сухой мох. Дверь изнутри никак не определяется и никак не открывается. Открытую дверь на расстоянии вытянутой руки уже не видно. Человек, вошедший туда не обвязавшись веревкой или еще каким-либо образом не позаботившись о том, как он будет выходить, каждый раунд рискует утратить чувство направления. (AD&D2: Wis check / D&D3: Will save DC 15) При провале броска полностью теряет ориентацию и не способен самостоятельно найти выход. (Даже попытка идти в одну сторону, держась рукой за стену, не помогает — человек теряет чувство времени, ему кажется, что он идет так уже несколько часов, может показаться, что он как-то произвольно повернулся в другую сторону и пр.)

8. Комната с книгой.

Небольшая почти пустая квадратная комната. Единственная находящаяся в ней вещь — стоящий в центре высокий пюпитр, на котором лежит закрытая книга в богатом кожаном переплете. На обложке и корешке книги ничего не написано. К книге может прикоснуться руками только человек-маг. Невидимое силовое поле удерживает руки всех остальных персонажей примерно в футе от книги. То же происходит со всеми предметами, которыми они пытаются коснуться книги. Поднять или перевернуть книгу не получается — она кажется прикрепленной. Когда маг открывает книгу, он исчезает, телепортируясь в покои Элдера (см. «По ту сторону телепорта»). Любой другой персонаж, который в этот момент стоял рядом с магом или прикасался к нему, окидывается назад и получает 1d6 хитов повреждений. Книга остается открытой до момента возвращения мага (или его трупа). Дотронуться до открытой книги невозможно даже другому человеку-магу. На открытой

странице великолепным каллиграфическим почерком с буквицами и завитушками написано имя исчезнувшего персонажа-мага.

По ту сторону телепорта

Открыв книгу, маг на несколько мгновений как будто теряет сознание. Очнувшись, он обнаруживает себя стоящим в центре начерченной на каменном полу пентаграммы. Вокруг темно, единственный источник света - пять свечек, горящих по углам пентаграммы. В их свете можно разглядеть только небольшой участок пола, сложенного из тщательно отшлифованных каменных плит.

Как только маг делает шаг за пределы пентаграммы, из темноты раздается очень красивый, глубокий, звучный голос: "Подойди сюда, ученик". В тот же момент луч исходящего непонятно откуда зеленоватого света высвечивает перед магом дорожку, уходящую куда-то вдаль. Если маг идет по этой дорожке, начинается испытание.

Если маг останавливается и начинает задавать голосу какие-то вопросы, тот может ответить на некоторые из них (если они были заданы достаточно вежливо), например, сказать, что его зовут Элдер, что он теперь будет его учителем, потому что так предназначено судьбой и т.п. Если вопросов слишком много, Элдер прерывает мага, говоря, что многоречивость не есть признак мудрости и обещая, что остальное ученик узнает позднее. Если маг отказывается идти по дорожке и остается в пентаграмме, Элдер будет ждать. Ждать он может неограниченно долго. Если маг пытается идти в другую сторону, хамить, качать права, произносить в сторону голоса боевые заклинания и заниматься прочей фигней, Элдер сначала вполне ласково уговаривает его, постепенно тон его голоса становится все более угрожающим, через какое-то время на мага накатывает жуткий страх (*save vs. fear / Will save DC 20, при провале – замереть в ужасе на 2d4 раунда*). Если и эта мера не действует и маг продолжает не подчиняться... то увя.

Если маг отказывается проходить испытание, называет себя недостойным, просит отпустить и действительно испытывает только страх, Элдер может и выпустить его. А может и убить [AD&D: encounter reaction с - 4 / D&D 3e: Diplomacy check DC 20].

Элдер вполне способен оценить мужество и твердость кандидата в ученики. Если маг отказывается принять ученичество, ссылаясь на клятву, данную предыдущему учителю или на другие достойные уважения обстоятельства – Элдер спокойно и даже сочувственно объясняет, что есть вещи, стоящие над волей людей, что нельзя изменить предначертанное судьбой и что маг должен стать его учеником просто потому, что никакого другого выбора у него нет. Если маг упирается до последнего и твердо намерен предпочесть смерть – Элдер либо дает ему умереть, либо сохраняет ему жизнь своей магией, в процессе даруя ему свою кровь и дар не-жизни. [AD&D: encounter reaction с + 4 / D&D 3e: Diplomacy check DC 13].

В последнем случае маг приходит в себя через несколько часов в комнате перед закрытой книгой. На нем нет никаких повреждений, но он постоянно чувствует ледяной холод, разливающийся по жилам. Постепенно (на протяжении последующих дней и недель) ему будет все меньше хотеться есть и спать, сердце бьется все медленнее, кровь холодеет. Он становится неуязвим для магических воздействий на разум, ему не вредят яды и болезни. Вместе с тем он начинает испытывать все нарастающий дискомфорт от пребывания в храмах и святых местах, а так же может обнаружить, что на него действуют заклинания, защищающие от нежити и его как нежить можно изгнать. Элдер рассчитывает, что магу в таком состоянии просто некуда будет деваться, и он вынужден будет вернуться к нему.

Голубой парец

То же происходит если маг, уже пройдя испытание, отказывается приносить клятву послушания и принимать ученичество.

Отыгрывая общение с Элдером нужно учитывать, что все время, пока РС-маг находится здесь, Элдер читает его мысли [ESP / Detect Thoughts].

Испытания

Первое:

Освещенная дорожка приводит мага к краю обрыва. Внизу перед ним в пустоте парят, совершая хаотическое движение, семь полупрозрачных дисков всех цветов радуги. Диаметр дисков - около 3 метров. Разглядывая их, маг замечает, что, концентрируясь на определенном диске, он может управлять его движением. Одновременно контролировать можно только один диск. При переключении внимания на другой диск предыдущий возобновляет броуновское движение. Когда маг осваивается с управлением дисками, высвечивается противоположный край обрыва. Туда выходят трое эльфов, вскидывают свои глинные луки и явно собираются стрелять в мага. У мага есть раунд времени, чтобы как-то защититься. Убежать он явно не успеет, спрятаться негде. Эльфы стреляют по нему пока он тем или иным образом не защитится от их стрел или не упадет смертельно раненным. В этом случае его тело с торчащими в нем стрелами телепортируется обратно, в тот же момент книга в комнате закрывается. Если остальные РС в это время еще находятся в комнате с книгой, они могут успеть оказать помощь тяжелораненому магу. Если маг выжил, после этого он не может дотронуться до книги, как и остальные персонажи.

[Эльфы AD&D2: THAC(0)15, #AT 2, dam 1d8/1d8 / D&D3e: Attack +8/+3 dam 1d8+2/1d8+2].

Правильный ответ: Диски работают как соответствующие слою Prismatic Wall. Поставив перед собой красный диск, маг оказывается полностью защищенным от летящих в него стрел. Мастер может позволить игроку кинуть spellcraft check и дать некоторую подсказку (в зависимости от успешности чека: напоминание о соответствующем заклинании, про порядок слоев, про функции слоев (не по порядку) и др.).

Решение задачи любым другим способом тоже "засчитывается". Например, если так уж повезло, что у мага был с собой свиток с заклинанием защиты от стрел...

Второе:

Противоположный край обрыва скрывается в темноте, диски постепенно исчезают, как бы растворяясь. Внезапно в руках у мага оказывается scrollbook - книга, страницы которой представляют собой готовые к прочтению свитки с заклинаниями. Там есть заклинания:

AD&D2

Passwall
Minor Globe of Invulnerability
Animate Dead
Transmute Mud to Rock
Dispell Magic
Avoidance
Duo-dimension
Stone to flesh
Improved invisibility
Tenser transformation
Fabricate
Move Earth
Hold Monster

D&D3e

Passwall
Minor Globe of Invulnerability
Fabricate
Transmute Mud to Rock
Create Greater Undead
Avoidance
Stone to flesh
Mislead
Shadow Conjuration
Move Earth
Hold Monster
Improved invisibility
Dispell magic

Как только маг ознакомится с содержанием книги, из темноты слышатся размеренные тяжелые шаги и маг видит направляющуюся к нему фигуру.

Больше всего приближающееся существо похоже на ожившую каменную статую в полтора человеческого роста, испещренную с ног до головы какими-то надписями, знаками и иероглифами. Существо направляется прямо к магу, протягивая к нему свои каменные руки. У мага есть раунд времени, чтобы предпринять что-нибудь прежде, чем существо окажется рядом с ним и начнет атаковать.

Если маг не смог ничего предпринять, каменное существо атакует его своими тяжеленными кулаками и продолжает атаки до тех пор, пока не будет уничтожено или пока маг не потеряет сознание от ран. В этом случае тело мага телепортируется обратно (см. первое испытание).

Правильный ответ: Stone to Flesh. Это заклинание немедленно превращает Каменного Стража в бесформенную кучу мяса, которая растекается по каменным плитам пола а затем пропадает. Все остальные заклинания либо не действуют на големов (Shadow monsters, Avoidance), либо дают только временную и ненадежную защиту (Duo-dimension). Еще один возможный вариант – использовать трансформацию Тензера и попытаться победить каменного стража в честном бою. Но здесь исход далеко не так однозначен, как в первом случае.

Третье:

Книга внезапно исчезает из рук. Некоторое время ничего не происходит, потом маг слышит откуда-то издали странные звуки. Быстро приближаясь, звук переходит в страшный рев, почти заглушающий всплески огромных крыльев. На мага с высоты пикирует ужасающих размеров чудовище – черный дракон. Он широко открывает пасть и изрыгает поток дымящейся зеленой кислоты. Все.

Если маг не предпринял нужных действий, в него влетает поток кислоты, он падает без сознания [в этот момент мастер кидает за него Sistem Shock / Fort save DC 12]. В случае неудачи, мертвое тело мага телепортируется обратно в комнату с книгой. Что интересно, никаких повреждений ни на теле, ни на одежде и снаряжении нет. Если магу повезло, он падает в 0 хитов и в таком виде (опять же без видимых повреждений) телепортируется обратно. Второй раз дотронуться до книги он не может.

Правильный ответ: Единственная разумная заявка – disbelief. Кидать ничего не надо, как только маг вместо того чтобы в ужасе бежать или упасть, закрыв голову руками, или пытаться сотворить какое-то жалкое заклинание, начинает вглядываться в дракона в твердой уверенности, что тот не настоящий, дракон действительно становится иллюзорным, его тело приобретает все большую прозрачность, рев затихает и, не долетев до мага, он бесследно пропадает, растворяясь в воздухе.

Голос из темноты произносит: "Хорошо, ученик. Ты справился с испытанием. Иди же сюда и получи заслуженную тобой награду". Откуда-то сверху начинает струиться мягкий золотистый свет. Маг обнаруживает, что он находится в огромном зале, стены которого теряются в полумраке. Невдалеке от себя он видит приближающуюся к нему фигуру. Это человек на вид лет тридцати, высокий, стройный, с небольшой темной бородкой и густыми русыми кудрями, ниспадающими на плечи из-под золотого обруча. Его лицо настолько, почти нечеловечески, красиво, что от него трудно оторвать взгляд, а мелодичный бархатный голос звучит прекрасной музыкой.

Элдер предлагает магу преклонить колени и принести клятву послушания. После этого он предлагает ученику выбрать награду. Здесь ученик может просить практически обо всем. Магическая сила, мудрость, здоровье, богатство – на все такие просьбы Элдер снисходительно кивает и обещает ученику их исполнение, возможно не сразу, но со временем...

Он сообщает ученику, что тот может стать одним из сильнейших магов Королевства, и что все сокровища замка Гриндейвов будут принадлежать ему. Ученик может попросить и о каком-либо конкретном заклинании или магическом предмете – Элдер обещает вскорости исполнить его просьбу (если,

конечно маг просит не о Великом Артефакте Управления Мирами – возможности Элдера не безграничны, и он не будет лгать и давать неисполнимые обещания). Ученик может задать своему новому учителю вопросы, и теперь Элдер будет отвечать на них гораздо охотнее, чем до испытания. Он может рассказать историю рода Гриндейвов, сообщить о судьбе Ульриха – что тот жив и здоров и через некоторое время появится в замке, рассказать обо всех тайнах замка, сообщить командные слова и способы снятия защит от любого заколдованного предмета в замке и т.п.

Единственная просьба, в исполнении которой Элдер откажет – это просьба отпустить ученика и более не вмешиваться в его судьбу.

Закончив разговор, Элдер в благословляющем жесте опускает руки на голову коленапреклоненного ученика. Тот чувствует ледяной холод, пронзающий тело и причиняющий страшную боль, и теряет сознание.

Приходит в себя маг через 4 часа в комнате перед раскрытой книгой. Если он не высказал никаких конкретных пожеланий о награде, то "по умолчанию" он получает в дар от нового учителя улучшение умственных способностей и возрастание магической силы, но при этом чувствует себя несколько разбитым и ослабленным [Con -1, Int +2 (постоянно) и exp до следующего (5-го) уровня]. Если ученик просил о какой-то конкретной вещи, то просимое будет лежать рядом на полу комнаты.

Кроме того, ученик обретает способность чувствовать присутствие нежити и возможность телепатически общаться со своим учителем. Последнее для ученика выглядит как своего рода молитва, обращенная к учителю, на которую он может получить телепатический ответ (а может и не получить – Элдер не любит глупых вопросов).

Второй этаж.

Лестница ведет на небольшую площадку с одной-единственной дверью. За дверью слышатся тяжелые медленно приближающиеся шаги. Если приключенцы не открывают дверь – шаги проходят мимо и удаляются в противоположном направлении, медленно затихая вдаль. Через некоторое время (4-5 минут) снова слышны такие же шаги, приближающиеся с той же стороны.

По кольцевому коридору второго этажа пирамиды ходит каменный голем. Ходит он тут уже давно – приглядевшись, можно увидеть на каменном полу протертую его ногами дорожку. Голем выглядит как грубо высеченная из серого камня фигура человека 4 метров ростом. Из-за низкого (для него) потолка он ходит ссутулившись, низко наклонив голову. Несмотря на кажущуюся медлительность и неуклюжесть, голем способен двигаться достаточно быстро. Он немедленно атакует любого, кого заметит. Голем иммунен к иллюзиям, от него невозможно скрыться с помощью магии, а прятаться в почти пустом коридоре негде. Но, поскольку голем ходит равномерными кругами, персонаж, умеющий тихо ходить, может без особого риска пройти по второму этажу и не попасться ему на глаза.

В углах коридора стоят шкафы, в которых среди прочих бумаг и пергаментов с записями и чертежами можно найти 1-2 свитка с заклинаниями (Dispell magic по 12 уровню и, возможно, еще что-то, по усмотрению мастера) и какие-нибудь магические зелья*.

* Это возможность дать команде некоторый буст или избавиться ее от серьезной проблемы, например если кто-то из них впоролся в одну из магических защит на книгах в библиотеке или еще в какую-то неприятность.

Дальняя часть этажа разделена перегородками на три большие комнаты без дверей. Здесь находилась магическая мастерская Гриндейвов, предназначенная для создания големов и других анимированных существ из камней и минералов. В комнатах стоят очень прочные деревянные верстаки, с потолка свисают цепи с крючьями-держателями и зажимами на концах, закрепленные на сложной системе подвесок и блоков. Вообще-то это вполне невинная система, предназначенная для перемещения тяжелых каменных глыб, но выглядит она довольно зловеще. В одной из комнат на всю стену занимают полки, по которым аккуратно разложены инструменты: долота различной формы, молоты и молоточки, шлифовальные камни, пилки и пр. На полу и верстаках лежат каменные глыбы различных размеров, некоторые из них имеют очень странную форму. В крайней левой комнате стоит разломанная (или недоделанная?) фигура гаргойла. На столах и полках лежат книги и бумаги. В основном это чертежи и инженерные расчеты, а так же описания процессов всевозможной трансформации камня. Среди них можно найти несколько свитков с магическими заклинаниями (Flesh to Stone, Soften Stone, Stone Shape).

Внимательно изучив бумаги, лежащие в шкафах и на столе можно найти записи о подчинении гаргойлов с указанием их имен.

Третий этаж.

Лестница, ведущая от площадки дальше вверх, резко сужается и заканчивается люком в потолке. Люк представляет собой сплошную каменную плиту, но при попытке его открыть, поднимается вверх на удивление легко. Весь третий этаж представляет собой одну большую «комнату» правильной квадратной формы. Потолка нет, над головой — небо. Люк при закрытии практически полностью сливается с полом, едва заметны только два углубления по краям, служащие ручками. Сам пол покрыт сетью сложно переплетающихся линий, надписей и символов. Персонаж с соответствующим навыком может опознать их, как имеющие отношение к астрологии. В одном из углов комнаты стоит небольшой столик и легкий складной стул, в противоположном — небольшой шкафчик. У стены — складная подставка-треножник. В шкафу — толстые книги с таблицами расположений звезд и планет и записи астрономических наблюдений и астрологических раскладов. При тщательном изучении (персонажем, разбирающимся в астрологии или астрономии) выясняется, что записи систематических астрологических наблюдений ведутся на протяжении почти 500 последних лет. Сходство почерков людей, писавших эти заметки, тоже хорошо видно.

Потолок комнаты перекрыт невидимой стеной (Wall of Force). Никакого способа разрушить или преодолеть ее у персонажей нет. (Dispell здесь не сработает).

Подземный этаж

Стены и двери здесь — точно такие же, как на первом этаже, по коридорам и комнатам (кроме специально описанных мест) разлит такой же мертвенно-бледный не дающий теней свет.

1. Длинная комната

В центре комнаты стоит длинный металлический стол. По краям стола закреплены прочные ремненные петли. На столешнице, ближе к одному из краев

(как раз там, где будет находиться голова человека, положенного на стол) - выгравированные магические руны. Персонаж, хорошо разбирающийся в арканологии [Arcanology check с -4/ Knowledge (arcana) check DC 22] может понять их общий смысл: «Потерять себя». Эта комната была предназначена для проведения черных ритуалов, которые обращали людей в покорную своему хозяину нежить.

Над столом висят два небольших крюка-держателя, закрепленных на сложной системе блоков и подвесок, позволяющих зафиксировать их на любой высоте и в любом положении. У стены стоит еще один столик с каменной столешницей, стул с высокой спинкой и пюпитр для книг.

2. Камеры

Совершенно одинаковые совершенно пустые маленькие комнатки. Двери в них закрыты снаружи массивными стальными засовами. Если тщательно осматривать камеры, то на стене одной из них можно найти грубо нацарапанную чем-то острым восьмиконечную звезду (священный символ Лоригона)

3. Темный коридор

В коридоре лежит густая, плотная, чернильная тьма. Заклинания света не рассеивают ее, но делают менее плотной, можно видеть общие очертания стен. Свет свечей или факелов здесь мгновенно гаснет. Как только первый из идущих пересекает невидимую границу у начала коридора, в противоположном его конце из темноты слышатся шаги. Это тяжелые, размеренные шаги, сопровождающиеся легким позвякиванием и скрежетом металла. Шаги человека, облаченного в тяжелые доспехи. Шаги постепенно приближаются, через несколько мгновений уже можно рассмотреть фигуру рыцаря с обнаженным двуручным мечом на плече. Он останавливается в нескольких метрах от вошедших, опускает меч острием вниз, опирается на него руками и очень низким тяжелым голосом произносит: "Изреки слово власти!". Если через 2 раунда никто из приключенцев не произносит правильный ответ, и они не уходят из коридора - рыцарь поднимает руку, произносит какое-то слово и в стоящих перед ним летит огненный шар. После этого рыцарь поднимает меч и кидается на пришедших. То же самое происходит, если в это время кто-либо пытается атаковать рыцаря или пройти мимо него. [Рыцарь - Demishadow Monster, подробнее см. Приложения]

Если приключенцы уходят из коридора и возвращаются в него позднее - все повторяется. Преследуя противников "рыцарь" не покидает подземного этажа, когда приключенцы уходят из коридора, он тоже уходит, тьма за его спиной снова сгущается.

4. Комната ритуалов

Небольшая квадратная комната, стены которой испещрены защитными рунами и узорами. Маг, сведущий в арканологии, может понять, что она предназначалась для проведения потенциально опасных (для исполнителя) магических ритуалов. Комната практически пуста, единственная мебель, если можно назвать это мебелью — монолитный каменный блок высотой чуть больше метра, стоящий посередине. На его верхней, до блеска отшлифованной грани — хлопья серого пепла, которые любой маг может опознать, как остатки использованного свитка с заклинанием и несколько буро-черных капель давно застывшей и засохшей крови.

У дальней стены на полу комнаты лежит человек. Это мужчина лет тридцати, хорошо сложенный, с правильными аристократическими чертами лица, небольшой рыжеватой бородкой и длинными русыми волосами. Он абсолютно обнажен, на груди у него лежит каменный диск черного цвета, являющийся центром магического узора, нарисованного свежей кровью на его

груди и животе. Из небольшой ранки на левом запястье, кажется, продолжает сочиться кровь, собираясь в небольшую лужицу на каменных плитах пола. При попытке пошевелиться и дотронуться до тела обнаруживается, что оно окружено невидимой преградой. Лежащий не кажется мертвым: его кожа нормального цвета, выражение лица — абсолютно спокойное. Присмотревшись, можно заметить не только то, что он не дышит, но и то, что лужица крови, текущей из пореза на запястье не увеличивается и кровь не темнеет и не сворачивается, сколько бы времени не прошло.

Те из приключенцев, кто знал в лицо пропавшего графа без труда узнают в лежащем Ульриха Гриндейва.

5. Сокровищница

Небольшая комната, вдоль стен стоят массивные, дубовые, окованные железом сундуки. Некоторые из них пусты, в одном находится искомый лагерь, в остальных — деньги на сумму около 15000 золотых и драгоценности (ювелирные изделия, посуда, украшения). Среди этой груды богатств есть несколько магических предметов незначительной силы (Мастер может накопить их по таблицам или решить своей волей, что именно там находится).

Сокровищницу охраняет йоголот-страж (статистики см. Приложения). Он имеет вид безобразной крылатой и зубастой жабы. Йоголот слышит приближение приключенцев и выбирает удобную позицию для боя. Он либо зависает на потолке, либо прячется за одним из сундуков. Если в сокровищницу входит один человек — йоголот прыгает на него, если сразу несколько — дышит на них огнем, стараясь накрыть всех (кидается surprise roll). Когда хиты йоголота опускаются меньше 0, он проваливается обратно к себе в Геенну, скрываясь в облаках удушливого серного дыма. После первого же ранения полученного от Гауриба, Йоголот кидает morale check / Cha check DC 15, если не выкинут — тут же исчезает в клубах дыма (незаживающие раны — это неприятно даже для демона). В этом бою Гауриб дает своему хозяину magic resistance и может спонтанно активировать любую из своих способностей. Если присутствует паладин с Защитником Правды в руках — йоголот старается держаться от него подальше, не вступать с ним в бой и доставать его дистантными атаками.

6. Выход

За дверью тянется широкий коридор, наполовину перегородженный выступающими из стен каменными блоками (такими же, как и в коридоре, по которому приключенцы пришли в пирамиду). После блоков коридор немного понижается, проход становится уже и упирается в сильно скошенную стенку с круглой дверью-люком. Изнутри люк открывается простым нажатием на один из краев, при этом он поворачивается вокруг своей оси, так что не ожидающий этого персонаж может упасть вниз. Снаружи люк расположен в своде потолка и в закрытом состоянии не виден вообще.

Люк выводит в земляной туннель, поддерживаемый деревянными крепями. Это подземный ход из замка. Одним концом он ведет в подвал центрального донжона, другим — наружу. Если приключенцы идут в сторону наружного конца, то метров через 200-300 туннель начинает идти вверх и заканчивается массивной окованной железом дверью. Дверь, открывающаяся наружу, поддается с огромным трудом [суммарная сила 25 / Str check DC 26], из-за нее начинает сыпаться земля. Открыв дверь и прокопавшись через небольшую осыпь, приключенцы выходят на поверхность земли на склоне холма в нескольких сотнях метров от замка. Выход в донжон оканчивается крутой лестницей вверх, которая упирается в крышку каменного люка.

Обратная дорога

Дорога лесом все так же пустынна. Крестьяне, напуганные слухами о гоблинах, не решаются и нос высунуть в лес. Если приключенцы заходят в деревни - они застают там панические настроения. Говорят о том, что должны прийти войска из города, плачутся на отсутствие "барина-батюшки": "Если бы был жив наш граф, разве он допустил бы, чтобы на его земле хозяйничали поганые гоблины! А королевские чиновники, им понятно дело, лишь бы налоги собрать, а до остального и дела нет".

Когда приключенцы идут лесом, они замечают недалеко от дороги поднимающийся кверху редкий, едва заметный дым. Такое впечатление, что кто-то пытается разжечь бездымный костер, но у него это не очень получается. Если они подходят посмотреть - видят у костра девушку и волка. Волк при приближении приключенцев начинает рычать, девушка хватается за лук. Впрочем, увидев людей, девушка опускает лук и вступает в переговоры. Когда она убеждается в том, что эти люди не желают ей зла, она расслабляется и приглашает их к костру. Про себя она рассказывает, что зовут ее Валина, она путешествовала здесь со своим товарищем - охотником Лорхе (называя его "товарищем" она несколько смущается). Несколько дней назад, когда они пришли в эти леса, Лорхе вдруг начал беспокоиться и сказал, что оставит ее на день-два. Он ушел куда-то в лес, а с ней оставил своего ручного волка Вуффа и сказал ей идти по направлению к городу, пообещав догнать ее в дороге. Но прошло уже три дня, Лорхе все нет, а тут еще эти ужасные гоблины. Она вдела отряд гоблинов, небольшой, штук 15. Ей удалось затаиться в кустах и удержать Вуффа, чтобы тот не бросился на них. И теперь на очень волнуется за Лорхе и не знает, что ей делать: то ли идти в город, то ли ждать в лесу... Рассказывая все это, она чуть не плачет.

Валина готовит вкусную еду на всех. В еду она вкладывает усыпляющий яд [AD&D спасбросок от яда с -4 / D&D Fort save DC 18 или заснуть на 2d4 часа очень крепким сном.] Сама она тоже ест, причем, если приключенцы что-то заподозрили и колеблются принимать ее угощение, демонстративно накладывает себе в тарелку и начинает есть. Но в свою миску она кладет противоядие, нейтрализующее действие яда. Подвергшиеся действию яда через полчаса начинают ощущать нарастающую усталость и сонливость и вскоре засыпают (этот процесс выглядит вполне естественно). Валина предлагает постоять на страже, но если приключенцы против - она не настаивает и тоже ложится спать. Через некоторое время, когда по ее расчетам все заснули, она тихо встает, отходит в кусты, произносит заклинание Detect Magic, осматривает вещи приключенцев и забирает все, на чем лежит магия выше средней силы.

После чего отвязывает лошадей (если приключенцы были верхами) и скрывается в лесу. Если кто-то из не заснувших приключенцев пытается ей в этом помешать - она натравливает на него волка и, пока идет бой, быстро хватается за вещи и пытается смыться. Заснувшие под действием яда от шума не просыпаются, для того, чтобы их разбудить нужно либо их растрясти (действие на раунд) либо нанести хотя бы 1 hp повреждений. Человек, получивший "дар крови" Элдера иммунен к этому яду.

Больше никаких особых событий до возвращения в город с приключенцами не случается.

Возвращение Ульриха Гринейва

Описанные ниже события, скорее всего, происходят «за кадром», но если случится так, что приключенцы окажутся в нужное время в нужном месте, они вполне могут понаблюдать за ними, а возможно и поучаствовать.

К моменту выхода приключенцев из пирамиды, в кабинете графа ждет возвращения хозяина Рудольф Ренсен. Уже мертвый.

Ульрих вяртаецца ўтром наступнага дня. Калі РС па якіх-то прычынах застаюцца каля замка пасля выхаду з падземнага ходу, то ў іх ёсць шанс з ім сустрэцца. На рассвете яны бачаць накіраванага да замка адзінокага палка. Гэта ражый дзіця, косая сажень у плечах, з тварам, не абцяжараным пячаткай інтэлекта, зато сведчальствам аб пристрастии да крэпкім напіткам. Адаг ян доваольна разнаабазно: старыя стоптаныя сапогы, грубыя холцавыя штаны, стары плац, і пры гэтым бархатны кафтан з сярэбраным шывем, правда, рваны і грязны і, кога-то веліколенныя шляпа з перам.

Калі ян не пятаюцца з ім паабацца і ян іх не замечает, то пааодит да замка, з удивленнем расматрывае разломанную рашетку, затым прайзносіт заклянанне (*invisibility*) і ісчезает. Вскоре із замка доносітца шум, потым над главыным зданнем взыметываюцца языкі пламени. Через некотарое врэмя пажа гаснет.

Через двое сутак пасля вяртання Ульрих Грындайв інкогніто прыежае да Хейла. Там ян жывет нескілько дней, выясня последние новости. Выясняв кое-что аб прайсходзящем, ян нааносіт взыт Війону, пасля котарога последний срочно прадае сваю усадьбу і абывае да неісвестном напавленні.

Калі все тыха, нікакіе последствия взыта незваных гостей да яго замок не получілі шырокай огласкі і да дело не вмышалась інквзыцыя – еше через неделю Ульрих Грындайв прыежае да город уже офіцыально і торжественно абъявляе аб сваём вяртання. Калі же начынаецца інквзыцыонное расследованне – Ульрих прядпочытае тыха ісчезнуть. Офіцыально ян так і будет счытацца прапавшым без весты шесть лет назад, замок найдут сільно выгоревшым, а пйраміды не будет ваабыце – толькы огромная яма да земе со свежеосыпавшымся краямі.



НПС

Георг Стейн, бургомистр Хейла,

AD&D 2e:

Human, 0-lvl Commoner, LG, Srt 13 Dex 10 Con 15 Int 13 Wis 14 Cha 15

HP 4, AC 10, Move 12, THAC0 20, #At 1, Dam 1d4.

NWP: Read/Write (Int), Bureaucracy(Int), Etiquette (Cha), Local History (Cha).

D&D 3e:

Human Exp 2, HD 2d6 +4 (10 hp); Init +0; Spd 30 ft.; AC 10; Atk +2 melee (1d4+1), +1 ranged; SA - ; AL LG; ST Fort +2. Ref +0, Will +4; Str 13, Dex 10, Con 14, Int 14, Wis 14, Cha 16.

Skills and Feats: Knowledge (Local) + 7, Diplomacy +12, Knowledge (bureaucracy&law) +7, Gather Information +10, Appraise + 7, Forgery +6, Profession (administration) + 7, Knowledge (nobility) +5, Sense Motive +7, Bluff +6. Skill Focus (Diplomacy), Trustworthy.

Лет 45-50, несколько грузноватый, лысеющий, выглядит усталым, хотя с посетителями обычно любезен и доброжелателен. (Пока эти crazy loonchkin'ы ничего не учудили в его городе)

Он занимает пост градоправителя уже 10 лет, и, по мнению горожан, вполне достоин своего места. Большинство жителей города относятся к нему с искренней симпатией и уважением, хотя некоторые считают его человеком недалеким. Он очень ответственно относится к своим обязанностям и действительно любит свой город, гордится им и заботится о его процветании.

Если приключенцы обращаются к градоправителю с предложением своих услуг, он сообщает, что они весьма кстати. Как раз два дня назад господин Ансельм Вийон прислал ему личное письмо с просьбой направить ему нескольких достойных и храбрых людей для выполнения некоего задания. Щедрая оплата гарантируется. О содержании задания г-н Стейн ничего не знает, а о нанимателе может сказать, что это человек весьма богатый, почтенный и достойный.

Его мнения и сведения об остальных НПС:

Бармен Вегонен:

Сильный и достойный маг. Не каждый городской магистрат может похвастаться столь могущественным магом на службе! Живет здесь уже пятнадцать лет, ни в чем плохом не замечен, свои обязанности выполняет просто образцово.

Бергор:

При упоминании имени Бергора бургомистр просто привстает от почтения. Хвалить Бергора Георг может долго, список исключительных достоинств господина епископа кажется бесконечным.

При вопросе, а есть ли здесь поблизости еще маги, Георг упоминает мастера Себастьяна Кронвилла, и Эрвина, ученика. (О Гриндейвах он первый не вспоминает – для него Ульрих это “Его светлость, господин граф” и никак иначе. Он, конечно, знает, что и Ургин и Ульрих были магами, но эти понятия как-то с трудом совмещаются в его голове).

Себастьян Кронвилл:

О нем бургомистр может сказать, что это человек *очень* преклонных лет, и последние лет 5 не выходит из своего дома. Говорят, он очень могущественный маг. Живет он очень уединенно, ни с кем не общаясь. Кажется, у него есть ученик.

Эрвин

Про него Георг говорит со снисходительной улыбкой, что это наш маг при пожарной команде. Кажется, он так и не доучился на мага, но пожары тушить умеет. На самом деле Георг очень горд, что в его городе даже в пожарной команде есть маг.

Лорды Гриндейвы:

Георг очень сокрушается по поводу исчезновения "молодого графа" и выражает обеспокоенность дальнейшей судьбой графства и города. Он лично знал и Ургуна и Ульриха, может многое рассказать о них много несущественных подробностей, относится к ним с искренним почтением.

Георг Стайн в каком-то смысле является типичным горожанином, (именно потому его мнения и расписаны столь подробно). Его взгляды на жизнь совпадают с мнением подавляющего большинства респектабельных граждан города. Примерно то же самое приключенцы могут услышать от любого почтенного бюргера за кружкой пива.

Ансельм Вийон.

AD&D 2e:

Human, Mage 8, NE, Str 10 Dex 12 Con 11 Int 16 Wis 13 Cha 13
HP 24, AC 3 (spell Invisible Mail), Move 12, THAC0 18, #At 1, Damage 1d2 (unarmed), spells.
NWP: Read/Write (Int), Spellcraft (Int), Ancient History (Int), Apprising (Int), Etiquette (Cha), Ancient language (Int), Herbalism (Int).

D&D 3e:

Human Wiz 8, HD 8d4 +8 (29 hp); Init +1; Spd 30 ft.; AC 17; Atk +4 melee (unarmed), +5 ranged; SA Spells; AL NE; ST Fort +5 Ref +5, Will +11 (ring); Str 10, Dex 12, Con 12, Int 17, Wis 13, Cha 14.
Skills and Feats: Knowledge (Arcana) + 14, Spellcraft +14, Diplomacy +6, Scry + 10, Apprise + 8, Knowledge (nobility) +6, Knowledge (History) + 7, Sense Motive +6. Scribe scroll, Craft wand, Craft Wondrous Item, Extend spell, Persistent spell, Iron Will.
Possession: Ring of protection +2.

Внешне Ансельм Вийон производит весьма респектабельное впечатление. Ему около 50 лет, ростом он выше среднего, русые с проседью волосы, небольшая элегантная бородка. Одет по последней моде. В нем явно чувствуется столичный лоск.

Живет в богатой, даже роскошной загородной усадьбе. Вся обстановка в его доме очень изысканная, дорогая и модная, видно что хозяин явно не стеснен в средствах. В усадьбе множество вышколенных и предупредительных слуг. Кстати, среди них есть несколько человек, служивших ранее в графском замке – Вийон залучил их в свой дом с целью выведать побольше информации о пропавшем графе. Но сам хозяин об этом предпочтет умолчать.

Основной источник богатства Ансельма Вийона – перешедшая к нему по наследству доля в делах торгового дома "Вийон и сыновья". Это один из старейших и богатейших торговых домов юга страны, сделавший свое состояние на морской торговле с Аркеном.

Г-н Ансельм Вийон поселился невдалеке от Хейла (переехав из столицы после скандала в столичной гильдии магов) года 3-4 назад. Выбрал это место жительства он не случайно: судьба Всевидящего Глаза (а заодно и история взаимоотношений его великого предка с Гриндейвами) занимают его уже давно. Он тщательно изучал не только официальную историю рода Гриндейвов, но и все толки, слухи и сплетни, имеющие хоть какое-то отношение к ним. Сейчас он практически уверен, что Гриндейвы употребляли не только разрешенные виды магии, и весьма заинтересован в том, чтобы найти и по возможности прибрать к рукам источник их магической силы. Он уже один раз посылал своих слуг в замок Гриндейв, но те не смогли даже войти в него. Дивинации Ансельма, однако, один раз крупно подвели его: он, безусловно, знает, что душа Ульриха не упокоилась, и однажды исследовал с помощью

магии вопрос, где же находится Ульрих Гриндейв. Ответ был таким: «На Бааторе». Вийон сделал из этого совершенно логичный, однако неверный вывод, что Ульриха постигла участь хуже любой смерти, и его можно впредь не принимать в расчет.

Вийон прекрасно понимает, что задание, которое он дает, на самом деле может оказаться смертельно опасным, но естественно не говорит об этом.

Во время первого визита хозяин безупречно вежлив с гостями, хотя держится несколько высокомерно. Во время разговора пристально смотрит в глаза. Если приключенцы начинают угрожать или еще как-либо давить на него, он ни на секунду не прекращает быть вежливым, но в его голосе и словах появляются угрожающие нотки.

Во время первого разговора Ансельм может незаметно употребить Amulet of ESP / Detect Thoughts если у него возникнут какие-либо сомнения в честности приключенцев.

Его мнения и сведения о других NPC:

Бедонен:

Вийон подозревает, что Бедонен тоже имеет виды на наследство Гриндейвов, и по этому поводу, естественно, очень его не любит. Понятно, что он не сообщает группе истинную причину своего плохого отношения к городскому магу, а просто при упоминании о нем ограничивается несколькими нелестными эпитетами в его адрес. Типа того, что Бедонен - старая лиса, мастер чужими руками жар загребать, и вообще не тот человек, с которым следует общаться приличным людям.

Кронвилл:

"Когда-то он действительно был неплохим магом, а сейчас, боюсь уже совсем выжил из ума." Он не воспринимает Кронвилла всерьез, считая его полумаразматичным дедушкой, тихо доживающим свои дни.

Гриндейвы:

На расспросы о Гриндейвах сообщает только общеизвестную информацию. Утверждает, что о местонахождении интересующего его предмета узнал магическим путем и не знает, как тот оказался в замке Гриндейвов.

Что говорят о нем люди:

Очень богат, очень высокомерен, "столичная штучка". Говорят из столицы вынужден был уехать, потому что всплыли какие-то его темные делишки, но подробностей никто не знает. Живет Ансельм Вийон уединенно (если не считать толпы слуг), почти никуда не выезжает, у себя тоже особых приемов не устраивает, ничего особенного про него не известно.

Купцы вольного города Хейла конечно же слышали о старом и богатом торговом доме "Вийон и сыновья".

Бармен Бедонен, городской маг Хейла.

AD&D 2e:

Human, Mage 7, LE, Str 8 Dex 14 Con 10 Int 15 Wis 12 Cha 12
HP 21, AC 8 (spell Armor), Move 12, THAC0 18, #At 1, Damage 1d6 (quarterstaff), spells.
NWP: Read/Write (Int), Spellcraft (Int), Apprising (Int), Etiquette (Cha), Gather information (Cha), Forgery (Dex) Local History (Cha).

D&D 3e:

Human Rog1/Wis 7, HD 1d6+7d4 (25 hp); Init +2; Spd 30 ft.; AC 15; Atk +2 melee (1d6-1, staff), +5 ranged; SA Spells; AL LE; ST Fort +2 Ref +6, Will +7; Str 8, Dex 14, Con 10, Int 16, Wis 12, Cha 12.

Skills and Feats: Knowledge (Arcana) + 10, Spellcraft +10, Concentration +8, Scry + 10, Diplomacy +5, Apprise + 7, Forgery +7, Bluff +6, Knowledge (local) +7, Sense Motive +6, Decipher Script + 7, Spot +5, Listen +5. Scribe scroll, Brew Potions, Combat Casting, Craft wand, Silence spell, Still Spell.

Possession: Ring of mind shielding.

На вид лет 60, среднего роста, сухошавый, острые черты лица, борода клинышком, немного суетливый. На первый взгляд производит впечатление весьма милого, несколько простоватого провинциального старичка. Только очень проницательный наблюдатель может разглядеть за его слегка бестолковой хлопотливостью внутреннее напряжение почуявшего добычу хищника.

Живет он в хорошем доме в купеческом квартале города. В доме есть несколько слуг, самый примечательный из них – Варх, привратник и телохранитель Вегонена, bigbear.

Вегонен занимает пост городского мага вот уже 15 лет. За это время он успел обзавестись целым штатом "нужных людей", которые извещают его о всех мало-мальски значимых событиях в городе и окрестностях. Есть у него осведомитель и среди слуг Вийона.

Сейчас Вегонен весьма обеспокоен действиями Вийона и считает, что при таких раскладах ему настала пора вмешаться. Он давно уже облизывается на магическое "наследство Гриндейвов", но до сих пор не решался что-либо предпринять. Он достаточно хорошо знал и Ургуна и Ульриха, чтобы понимать, что Гриндейвы такого не прощают. А еще он знает, что *такие* маги просто так без вести не пропадают. Но в данной ситуации Вегонен надеется остаться в выигрыше в любом случае: если Ульрих таки сгинул - присвоить себе его магические сокровища, а если Ульрих вдруг неожиданно появится (не важно, живой или уже не совсем) – торжественно вернуть ему его собственность, которую он, Вегонен, сохранил от посягательств разных столичных прохиндеев.

Что говорят о нем люди:

А ничего не говорят. "Не был, не состоял, не участвовал." Тихий мирный старичок, живет тихой, мирной, размеренной жизнью. Гораздо более интересный предмет для обсуждения – его слуга-гоблиноид, но и к нему в городе уже давно привыкли.

Бергор (фон Эттенбри). Настоятель храма Лоригона в Хейле.

AD&D 2e:

Human, Dual-class Fighter(Knight)7 / Priest7, LG, Str 17 Dex 12 Con 15 Int 13 Wis 17 Cha 16. HP 55, AC 0 (field plate +1, shield), Move 12, THAC0 10, #At 2, Damage 1d8+5/1d12+5 (bastard sword+2, specialist), spells.

NWP: Read/Write (Int), Etiquette (Cha), Spellcraft (Int), Religion (Wis), Heraldry (Int), Riding (Wis), Leadership (Cha), First Aid (Wis), Law(Int) Iron Will(Wis), Hunting (Wis), Tactics (Int).

D&D 3e:

Human Ftr 5/Clr 7, HD 5d10+15 +7d8+21 (100 hp); Init +1; Spd 30 ft.; AC 22(+9 full plate +1, +2 medium shield, +1 Dex), Atk+15/+10 melee (Sword +2, Str +4, Weap. Focus +1, Power Attack – 2), Dam. 1d10 + 10 (sword +2, Str +4, Weap. Spec. +2, Power Att. +2); SA Spells, TU; AL LG; ST Fort 13, Ref 5, Will 10; Str 18, Dex 12, Con 16, Int 13, Wis 18, Cha 16.

Skills and Feats: Diplomacy (Cha) +13, Knowledge (religion) +10, Knowledge (law) +10, Knowledge (nobility) +9, Ride + 9, Heal + 5, Sense Motive +18, Spellcraft +5, Concentration +7. Power attack, Cleave, Great cleave, Exotic weapon prof. (bastard sword), Weapon focus (bastard sword), Weapon specialization(bastard sword), Mounted combat, Trample, Scribe scroll.

Possession: Bastard sword +2 (+4 to overcome damage reduction), Full Plate +1. (AD&D2 – Field plate +1) Heavy war horse, 8 HD.

Средних лет (около 40), высокий, широкоплечий, с очевидной военной выправкой, черные, очень коротко остриженные волосы, серо-стальные глаза, через все лицо - тонкий, едва заметный шрам. К его облику гораздо лучше подходили бы тяжелые доспехи, чем белая шелковая мантия жреца.

Бергор привык повелевать и привык, что ему беспрекословно повинуются. Это даже не высокомерие - он не пытается казаться важным и не носит со своим достоинством. Для него такое положение дел представляется естественным и само собой разумеющимся. И надо сказать, что таким же оно представляется большинству тех, кому приходилось с ним общаться. Его манеры очень просты, речь лаконична и лишена красотостей. Его "да" - это "да", и ничто не может заставить его отказаться от своего обещания. Но и его "нет" - это тоже окончательное "нет". В разговоре Бергор всегда больше слушает, чем говорит. Он всегда безупречно тактичен и соблюдает этикет вплоть до малейших деталей.

Бергор был старшим сыном и наследником графа Эттенбри. Но после случившегося с ним чуда оставил все: родовое имя, титул, богатство, рагу службы Господину Лоригону. В Хейле служит уже 5 лет. Здесь он является не только настоятелем центрального городского храма, но и епископом области.

В ситуации фактического беззвастия в графстве, церковь Лоригона и лично Бергор оказался практически единственной институцией, осуществляющей централизованную власть. Именно к нему обращаются за разрешением своих споров вассалы графа, ему же простые люди приносят жалобы на действия местных властей. Хотя вся власть Бергора держится исключительно на авторитете церкви (и его собственном), его слово в большинстве ситуаций оказывается решающим. Поскольку, согласно обычаям, верховная судебная власть так же принадлежит епископу, то можно смело сказать, что, в отсутствие графа, Бергор является самым влиятельным лицом в Гриндшире.

Обычно Бергора можно застать в центральном большом храме. Посетителей он принимает в небольшом, скромно обставленном и заваленном бумагами кабинете в задней части здания. Если приключенцы возжелают видеть его в неурочное время - его дом непосредственно примыкает к заднему двору храма. Жилище Бергора более чем скромно: две небольшие комнатки, простая деревянная мебель, деревянные стены без драпировок, глиняная посуда на полках. Этот дом казался бы просто бедным, если бы не великолепное оружие, развешенное по стенам и не прекрасные, отменной работы и украшенные гравировкой полные латные доспехи (field plate), стоящие на манекене у дверей. Боевой конь господина Бергора тоже заслуживает всяческих похвал (и стоит больше, чем хороший дом в центре города).

Мнения и сведения о других NPC:

Ансельм Вийон.

"Живет здесь уже несколько лет, и ни разу не появился в храме. Конечно, это не является преступлением, но и ничего хорошего об этом тоже не скажешь. Я слышал о нем несколько историй, в которых он предстает не в лучшем свете, но не буду об этом распространяться. Я с ним не знаком, личного мнения о нем составить не могу."

Бармен Вегонен.

При упоминании о нем Бергор морщится: "Это не тот человек, с которым я пошел бы на опасное дело. Хотя это не более, чем мое личное мнение".

Гриндейвы.

"Я мало что знаю о них. В свое время я встречал Ургуна при дворе, но никогда не был с ним близко знаком. Ульрих пропал без вести за год до того, как я был назначен сюда. О нем я слышал скорее хорошие отзывы. Оба они были магами, причем Ургин был очень сильным магом".

Георг Стайн.

"Это человек на своем месте. Он вполне достойный бургомистр."

Себастьян Кронвилл.

"С ним я не знаком, хотя слышал, что он весьма достойный человек. Он уже очень стар, ему далеко за 90, и, знаете ли, у пожилых людей бывают свои странности." Бергор знает о причинах нелюбви Кронвилла к Церкви Лоридона, (см. описание Себастьяна Кронвилла). Он понимает, что такого старого человека как Кронвилл бесполезно в чем-либо переубеждать, сочувствует ему и предпочитает его не тревожить.

Что говорят о нем люди:

Господин епископ – весьма примечательная фигура и в городе ходит о нем немало историй. Например, рассказывают, что когда один из местных рыцарей вздумал проигнорировать попытки Бергора урегулировать миром какой-то спор, Бергор пригрозил вызвать его на поединок. На боевом оружии. Конфликт был улажен на диво быстро и легко.

Отношение к Бергору среди простых людей – своеобразная смесь уважения, любви и страха. Кто-то считает его святым, кто-то – мрачным фанатиком. Ни у кого не вызывает сомнений, что сан епископа Бергор получил по праву и по заслугам, но немало людей опасаются лишней раз попадаться ему на глаза.

Сэр Винсент Тейриш. Главный инквизитор области.

AD&D 2e:

Human, Paladin(Inquisitor)4, LG, Str 14 Dex 12 Con 13 Int 15 Wis 14 Cha 16.
HP 24, AC 2 (Platemail, shield), Move 12, THAC0 17, #At 1, Damage 1d8+3/1d12+3 (Long sword+3).
NWP: Read/Write (Int), Etiquette (Cha), Spellcraft (Int), Religion (Wis), Law(Int), Ancient History (Int), Ancient language(int).

D&D 3e:

Human Ftr 1/Pal2/Inquisitor2, HD 5: 1d10+2d10+2d8+10 (38 hp); Init +5; Spd 30 ft.; AC 21(+5 breastplate, +2 medium shield, +1 Dex, +2 ring), Atk+10 melee (+4 base, +3 sword, +2 Str, +1 Weap. Focus), +5 ranged; Dam. 1d8 + 5 (+3 sword, +2 Str); SA Spells, TU. SQ: Detect evil, Divine grace, Lay on hands, Divine health, Aura of courage, Smite evil, Charm immunity, Illusion resistance 16; AL LG; ST Fort 12, Ref 9, Will 9; Str 14, Dex 12, Con 14, Int 16, Wis 14, Cha 16.
Skills and Feats: Knowledge (religion) +10, Knowledge (law) +9, Knowledge (arcane) +6, Knowledge (Planes) +4, Diplomacy +7, Knowledge (nobility) +7, Ride + 5, Intimidation +10, Sense Motive +10, Spellcraft +5. Weapon focus (long sword), Expertise, Imp. Disarm, Imp. Initiative.
Possession: Long sword +3, Ring of protection +2.

Винсенту 28 лет, он был назначен главным инквизитором области полтора года назад, после того как его предшественник на этом посту ушел в отставку по старости. Винсент довольно молод для столь ответственного поста и еще не успел привыкнуть к своей почти безграничной власти. Он изо всех сил старается быть абсолютно идеальным Воином Лоридона и этот перфекционизм часто заставляет его быть беспощадным – как к себе, так и к другим.

Винсент рано осиротел и с тех пор, как его, 13-летнего мальчишку, взял в оруженосцы Бергор, тогда еще рыцарь и будущий граф Эттенбри, считает его своим вторым отцом. По совету Бергора он стал инквизитором, потом попросился на службу в то же графство, куда был назначен Бергор. Даже теперь, когда по официальному статусу он фактически сравнялся со своим бывшим господином, в большинстве случаев слово Бергора для него – закон.

Резиденция инквизитора расположена в непосредственной близости от храма. Это мрачный тяжеловесный двухэтажный дом из серого камня с

маленькими поослеповатыми окошками. На первом этаже расположен офис и жилые помещения для слуг и сержантов. В офисе постоянно дежурит секретарь (жрец младшего посвящения). На втором этаже - вполне фешенебельные апартаменты, в которых живет сам Винсент. Подвал дома перекрыт мощными ограждающими заклинаниями, и большая его часть постоянно находится под воздействием Зоны Антимагии.

Себастьян Кронвилл, Мастер магии.

AD&D 2e:

Human, Mage 12, NG, Str 5 Dex 8 Con 6 Int 19 Wis 18 Cha 14
HP 22, AC 10, Move 9, THAC0 18, #At 1, Damage 1d6 (staff), spells.
NWP: Read/Write (Int), Spellcraft (Int), Ancient History (Int), Astrology (Int), Ancient language (Int), Herbalism (Int) Arcanology (Int) Etiquette (Cha), Religion (Wis) .

D&D 3e:

Human Wiz 12, HD 12d4 -24 (12 hp); Init -1; Spd 20 ft.; AC 8; Atk +5/+0 melee (staff), +5 ranged; SA Spells; AL NG; ST Fort +4 Ref +3, Will +12; Str 6, Dex 8, Con 6, Int 22, Wis 18, Cha 14.
Skills and Feats: Knowledge (Arcana) + 20, Spellcraft +15, Diplomacy +6, Concentration + 15, Knowledge (History) + 8, Knowledge (Religion) +6, Knowledge (Planes) + 12, Profession (scribe) + 12, Sense Motive +8, Scry + 18. Scribe scroll, Craft wand, Forge ring, Craft wondrous item, Extend spell, Empower spell, Enlarge spell, Persistent spell, Energy admixture, Energy substitution.
Possession: Staff "Master of winds".

Старейший, и один из самых могущественных магов гильдии Восточного Рубежа. После смерти Ургуна, бывшего главой гильдии на протяжении 20 с лишним лет, Себастьяну предлагали занять этот почетный пост, но он отказался, ссылаясь на возраст и слабое здоровье. Еще одной причиной отказа от этого поста (о которой, однако, он не говорил никому, кроме самых близких и доверенных людей) была его нелюбовь к гильдейским интригам. Себастьян здраво оценивал свою неспособность держать гильдию в стальном кулаке, как это делал Ургин, и прекрасно понимал, что человеку мягкому и снисходительному будет трудно поддерживать мир и порядок в гильдии, и очень многие будут пользоваться его добротой и попустительством не в лучших целях. Сейчас он практически удалился от общества, особенно общества коллег — настолько тошно ему смотреть на все эти интриги, взаимное подсиживание, и подкованную борьбу за власть и влияние, которой заполнены все заседания гильдии.

Для Себастьяна Магия, именно так, с большой буквы – это величайшая ценность, единственная любовь, сердце и смысл всей его жизни. Познание великих тайн магического искусства для него несравненно важнее любых жизненных благ, власти, богатства, чего угодно другого. Он с крайним неодобрением относится к тем, для кого магическое искусство – не более чем средство сделать карьеру, выбиться в люди и т.д. Напортив, если он видит в человеке любовь к магии самой по себе — он готов оказать ему всяческую поддержку, как это было с Эрвином. Себастьян с горечью понимает, что он безнадежно старомоден в своих взглядах, поэтому он редко высказывает их публично.

Мастер Себастьян живет в старой башне в получасе ходьбы от города. Вокруг башни большой и красивый, хотя и несколько запущенный сад, обнесенный высокой оградой. Ворота закрыты, но не заперты. Единственный слуга — старик-садовник — встретит группу, если те будут долго и настойчиво колотиться в ворота. На стук в закрытую дверь самой башни встречать гостей выходит Рейнольд.

Мастер Себастьян — очень глубокий старик (ему около 100 лет), абсолютно седой, сгорбленный, с длинной белой бородой и чуть

подрагивающими руками. Он с трудом ходит, опираясь на хрустальный посох и плечо ученика, почти не выходит из дому. Но, несмотря на физическую немощь, он сохранил ясный ум и трезвость суждений. Гостей Себастьян принимает сидя в кресле-качалке в своем кабинете.

Поскольку Кронвиллу, в отличие от всех остальных местных магов, от РС ничего не надо, его отношение к ним практически полностью зависит от их поведения. Если РС сумеют расположить его к себе, будут говорить с ним вежливо и уважительно, попросят совета — он будет готов щедро поделиться с ними своими богатыми знаниями и опытом. Если же РС попытаются давить на него, агрессивно демонстрировать свою "крутизну" или просто недостаточно вежливо обращаться со старым человеком — он постарается максимально корректно, но при этом максимально быстро от них отделаться. Если же (чего только в модулях не бывает), дело дойдет до "вооруженного конфликта" или достаточно явных провокаций - Себастьян вызывает Aerial Servant'a и отдает ему приказ "вышвырнуть этих людей из моего дома". Приказ выполняется буквально: воздушный слуга хватая двоих ближайших к Себастьяну приключенцев [атака на захват по 10 AC + магические бонуса и бонуса за Ловкость], выносит их через окно и выкидывает в канаву за оградой башни. Грязная вода и жидкая грязь смягчают падение [повреждения всего 1d6], но на внешнем виде это сказывается сильно. [На то, чтобы оттащить двоих первых в канаву и вернуться воздушному слуге требуется 1 раунд, соответственно, в 3-м раунде он повторяет то же самое со следующими двумя, а в 5-м — с оставшимися (если приключенцев было больше четырех)].

Если такое произошло - в тот же день Рейнольд приносит бургомистру жалобу на недостойное поведение РС'ей. Этот инцидент может серьезно подпортить им репутацию - к Себастьяну в городе относятся с большим почтением.

Его мнения о других NPC и сведения, которыми он располагает:

О Ведонене:

"Он погряз в суетных хлопотах и мелких интригах, недостойных мага". На более подробные расспросы морщится и говорит, что дела гильдии ему в последние тридцать лет не интересны. (На самом деле они ему глубоко противны, но он не считает нужным обсуждать это со случайными гостями). Он искренне считает Ведонена неспособным ни на что серьезное, в том числе и на серьезную подлость.

О Бергоре:

"Спросите у него самого, он вам честно расскажет."

(Единственный сын мастера Себастьяна вопреки воле отца стал паладином и погиб, не дожив до 20. Хотя прошло уже больше полувека, Себастьяну все еще больно вспоминать об этом. Он старательно избегает любых разговоров про церковь Лоридона и явно не обрадуется, если среди его гостей будет паладин или клирик Лоридона.)

О Вийоне:

"Его гордыня доведет его до беды". На более подробные расспросы говорит в основном общие фразы о величии магического искусства и ничтожности по сравнению с ним всяких людских распрей. Но он поминает великих предков Вийона и может рассказать многое про мастера Артура Вийона (если будет в настроении). Он знает о том, что Артур Вийон предсказал Северную Войну, а потом пропал буквально накануне начала войны и никто так и не знает, что с ним случилось. Себастьян так же слышал, что последние годы жизни Мастер Артур работал над созданием некоей удивительной магической вещи, но к сожалению ему не известно что это за вещь, успел ли он ее сделать и какова ее дальнейшая судьба.

Лорды Гриндейвы.

На расспросы о Гриндейве мастер Себастьян реагирует гораздо более живо. Он хорошо знал мастера Ургуна, много лет общался с ним по делам магии. Хотя он никогда не питал особо теплых чувств к Ургину, он уважал его как сильного мага и признавал, что политика "железного кулака", которую проводил мастер Ургин в гильдии, к сожалению, являлась суровой необходимостью.

Ульриха он характеризует как очень умного, честолюбивого и подающего большие надежды юношу. Он сообщает, что и Ульрих и Ургин были очень сильными магами: "Ургин точно сильнее меня, он владел седьмым кругом, а может быть и восьмым, Ульрих еще молод, но скорее всего, со временем он тоже достигнет изрядных высот". Себастьян рассказывает, что Ургин был лет на десять старше него (это уже может навести игроков на размышления - ведь его сыну Ульриху еще и сорока нет!)

Кровилл знает, что в роду Гриндейвов очень много, сверхъестественно много сильных магов; и Ульрих и его отец стали мастерами очень рано. Он весьма подозревает, что у Гриндейвов есть какой-то способ увеличивать свою магическую силу. Причем они тщательно скрывают этот способ.

Если РС спрашивают *совета* - Себастьян говорит им, что Ульрих вполне возможно жив, хоть и пропал шесть с лишним лет назад; переходить его дорогу может быть очень опрометчиво. Кроме того, возможно, что между родами Гриндейвов и Вийонов есть какая-то старая вражда. Он рекомендует им быть очень осторожными и (если приключения произвели на него хорошее впечатление) обещает им помощь в любой сложной ситуации.

Что говорят о нем люди:

Для горожан Мастер Себастьян и его башня давно уже стали чем-то вроде местной достопримечательности. Его возраст обычно преувеличивается в несколько раз, а некоторые утверждают, что он живет здесь с момента основания города. В городе он давно уже не появлялся, что весьма способствует распространению всяких таинственных слухов о нем (в основном, "сказочного" характера). Можно сказать, что Себастьян Кронвилл при жизни стал героем местного фольклора.

Рейнольд, ученик Себастьяна

AD&D 2e:

Human, Mage 3, NG, Str 11 Dex 13 Con 12 Int 16 Wis 14 Cha 13
HP 9, AC 10, Move 12, THAC0 19, #At 1, Damage 1d6 (staff), spells.
NWP: Read/Write (Int), Spellcraft (Int), Astrology (Int), Ancient language (Int).

D&D 3e:

Human Wiz 3, HD 3d4 +3 (12 hp); Init +1; Spd 30 ft.; AC 11; Atk +1 melee (staff), +2 ranged;
SA Spells; AL NG; ST Fort +2 Ref +2, Will +5; Str 11, Dex 13, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 13.
Skills and Feats: Knowledge (Arcana) + 9, Spellcraft +9, Concentration + 6, Knowledge (Planes) + 6, Profession (scribe) + 8, Profession (bookkeeper) + 8, Spot (Wis) +3, Scry + 6.
Scribe scroll, Craft wand, Extend spell, Spell mastery.

Юноша романтической внешности: красивый, стройный, с длинными светлыми локонами и большими голубыми глазами, чем-то похожий на А. Блока. Искренне любит и уважает своего учителя, трогательно о нем заботится. Судя по всему, именно ему Мастер Себастьян завещал все свое имущество и книги заклинаний.

Альфред фон Хольп, командир гарнизона городской цитадели.

AD&D 2e:

Human, Fighter 6, LN, Str 16 Dex 11 Con 16 Int 10 Wis 12 Cha 11.
HP 38, AC 2 (Platemail, shield), Move 12, THAC0 15, #At 3/2, Damage 1d8+3/1d12+3 (long sword, specialization).
NWP: Read/Write (Int), Etiquette (Cha), Law(Int), Heraldry (Int), Riding (Wis), Leadership (Cha).

D&D 3e:

Human Ftr 6, HD 6d10+18 (52 hp); Init +0; Spd 30 ft.; AC 21(+7 half-plate, +4 medium shield), Atk+11/+6 melee (+6/+1 base, +1 sword, +3 Str, +1 Weap. Focus), +6/+1 ranged; Dam. 1d8 + 6 (+1 sword, +3 Str, +2 Weap. Specialization); AL LN; ST Fort 8, Ref 2, Will 2; Str 17 Dex 11 Con 16 Int 10 Wis 12 Cha 11.
Skills and Feats: Diplomacy +4, Knowledge (nobility) +4, Profession (Administration) +9, Ride + 10, Swim +4, Weapon focus (long sword), Weapon specialization (Long Sword), Mounted combat, Ride-by Attack, Trample, Power attack, Spirited Charge, Leadership
Possession: Long sword +1. medium shield +2

Рыцарь, вассал графа Гриндейва. Весьма влиятельное лицо в городе, фактически исполняет обязанности командира городской стражи.

(Городская стража Хейла состоит из двух частей - гарнизона цитадели (20-30 человек, F 2-4)- профессиональных воинов, которые формально подчиняются графу и городской милиции (150-200 человек, 0 lvl) -горожан в возрасте от 17 до 45 лет, которые согласно закону города должны по пол-года отслужить в городской страже.)

Альфреду фон Хольпу 45 лет, он среднего роста, крепкого телосложения, в волосах пробивается ранняя седина, обычное выражение лица - серьезно-суровое. Живет в городе уже лет 20, у него здесь семья, четверо детей.

Он очень аккуратен, пунктуален, местами просто зануда. Службу свою выполняет образцово. Несмотря на то, что последние серьезные военные действия под стенами города ведутся лет 50 назад, гарнизон цитадели находится в состоянии постоянной боеготовности. В цитадели всегда имеется регулярно обновляемый запас продовольствия и боеприпасов, воины постоянно тренируются в отработке боевых навыков. Что касается городской милиции, то хотя называет он их не иначе как "гни безрукие", "обормоты" и "свинские дети" - он делает все возможное, чтобы сделать из "этого" хоть сколько-нибудь боеспособных солдат.

Вассал Гриндейвов в 5-м поколении, фон Хольп очень щепетильно относится к выполнению своих обязанностей и *абсолютно* лоялен графу. Он служил еще "старому графу" Ургину, потом Ульриху, хорошо знал их обоих, но вытянуть из него какую-либо информацию, мягко говоря, непросто. Если среди приключенцев нет ни одного рыцаря или другого достойного человека - он скорее всего просто откажется с ними общаться.

Если ему станет известно, что группа собирается направиться в родовую замок Гриндейвов с целью украсть оттуда нечто – он постарается этому воспрепятствовать. Группу арестуют и препровождают в казематы цитадели. Во время заключения каждого из приключенцев допрашивает лично фон Хольп, а потом по его просьбе Ведонен (с применением ESP/Detect Thoughts).

Поскольку на момент начала приключения ничего серьезного группе инкриминировать нельзя (если это действительно так), то через пару недель их выпустят, с указанием немедленно покинуть территорию графства и не появляться здесь более никогда. На этой точке модуль можно считать законченным, поскольку Ансельм Вийон, который за это время вынужден был иметь весьма неприятные объяснения с Фон Хольпом, Бергором и королевскими чиновниками, более никаких дел с *этими* приключенцами иметь не пожелает.

Тибальд, старший сын Альфреда фон Хольна

AD&D 2e:

Human, Fighter 2, LN, Str 14 Dex 13 Con 14 Int 12 Wis 9 Cha 14.
HP 12, AC 4 (Chain mail, shield), Move 12, THAC0 19, #At 1, Damage 1d8+2/1d12+2 (long sword, specialization).
NWP: Read/Write (Int), Etiquette (Cha), Heraldry (Int), Riding (Wis).

D&D 3e:

Human Ftr 2, HD 2d10+4 (19 hp); Init +1; Spd 30 ft.; AC 18(+5 chainmail, +2 medium shield, +1 Dex), Atk +6 melee (+2 base, +2 Str, +1 Weap. Focus, +1 masterwork sword), +3 ranged; Dam. 1d8 +2 (+2 Str); AL LN; ST Fort 4, Ref 1, Will 0; Str 14 Dex 13 Con 14 Int 12 Wis 9 Cha 14.
Skills and Feats: Diplomacy +5, Knowledge (nobility) +5, Ride + 5, Swim +6, Animal handling +4; Weapon focus (long sword), Mounted combat, Impr. Initiative, Point Blank Shoot.

Юноша лет 18. Был пажом, потом оруженосцем при Ульрихе, несколько лет прожил в замке Гриндейв. Ульриха считает своим идеалом, совершенно замечательным человеком, может долго рассказывать о его всевозможных достоинствах. Когда Ульрих исчез - это было для парня настоящей трагедией, но он верит, что его господин жив и обязательно когда-нибудь появится. Не может же такой великий человек, такой благородный рыцарь и такой могучий маг просто так исчезнуть навсегда. О перспективе служить кому-то другому и думать не хочет. Поэтому-то он до сих пор не рыцарь - он не хочет принимать рыцарский меч от кого-либо, кроме своего законного сюзерена. Вообще мальчик несколько наивно-романтический, особенно в том, что касается рыцарских идеалов и пр.

Если его разговорить - у него можно кое-что разузнать о графском замке и о самом графе Ульрихе. Но при всей своей романтичности Тибальд совсем не глуп. В разговоре он попытается обиняком выведать, а почему это заезжие господа так интересуются пропавшим графом и его замком. И если до него дойдет, что они собираются сделать - он выскажет им все, что думает о такого рода поступках, после чего сообщит обо всем отцу.

Из полезной приключенцам информации может описать план замка, рассказать кое-что о магии замка и различных магических предметах, находящихся в нем. Естественно, он не знает точных функций и ключевых слов, но мог видеть эффекты действия магии. Например, он знает, что скульптуры у входа - магические, правда как они действуют - ни разу не видел. Про двери в кабинет и опочивальню графа знает, что они заперты колдовским образом, так что только сам хозяин может их открыть. Про лабораторию и прочее ничего сказать не может - он и не знает, как выглядит магическая лаборатория. Для занятий магией Ульрих уединялся в своем кабинете, иногда проводил там дни и даже недели, не выходя наружу. О пирамиде знает, что она магическая, что ее поставил кто-то из предков господина графа, для чего она нужна и как в нее входить - не знает. Как-то слышал, что Ульрих говорил в связи с пирамидой что-то об астрономических наблюдениях.

Подробности исчезновения Ульриха ему тоже не известны. Накануне граф сказал ему и прочим своим людям, что собирается некоторое время посвятить магическим занятиям и, возможно, покинет замок на несколько недель. Такие его отлучки были обычным явлением, никто не удивился. А потом прошел месяц, другой...

Тибальд знает, что замок сейчас пустует, он сам ездил к замку в прошлом году, но уткнулся в закрытую решетку. Большинство слуг разъехалось, куда делся кастелян - неизвестно.

Эрвин, маг при пожарной команде Хейла.

AD&D 2e:

Human, Mage(Transmuter) 2, CG, Str 9 Dex 16 Con 12 Int 16 Wis 10 Cha 12
HP 5, AC 10, Move 12, THAC0 20, #At 1, Damage 1d4 (dagger), spells.
NWP: Read/Write (Int), Spellcraft (Int), Engineering (Int), Ancient language (Int).

D&D 3e:

Human Wiz 2, HD 2d4 +2 (7 hp); Init +3; Spd 30 ft.; AC 13; Atk +0 melee (staff), +3 ranged; SA
Spells; AL CG; ST Fort +1 Ref +3, Will +2; Str 9, Dex 16, Con 12, Int 16, Wis 10, Cha 12.
Skills and Feats: Alchemy +8, Knowledge (Arcana) +8, Spellcraft +8, Concentration + 6,
Knowledge (Engineering) +8. Scribe scroll, Extend Spell, School Specialization
(transmutation).

19 лет, добродушное конопатое лицо, всегда веселый и неунывающий. Живет он очень бедно (для мага) так как после смерти отца содержит семью: мать и троих младших братьев/сестер. Именно поэтому он не смог закончить обучение и вынужден был взяться хоть за какую работу. Но он не отчаивается, продолжает учиться заочно по книгам, ведет переписку со своим учителем и надеется через пару лет получить-таки диплом гильдии.

Эрвин - единственный из жителей города, кто регулярно навещается в башню к мастеру Себастьяну. Себастьян покровительствует ему, охотно беседует с ним о магии, помогает учиться, позволяет пользоваться своей библиотекой.

Если РС предложат ему некую долю вознаграждения - он охотно согласится пойти с ними. (Это возможность для DM'а включить в группу игрока, опоздавшего к началу модуля).

Балина, искательница приключений.

AD&D 2e:

Human, Bard 5, CN, Str 12 Dex 17 Con 13 Int 15 Wis 12 Cha 16
HP 19, AC 4 (Leather armor, 18 Dex), Move 12, THAC0 17, #At 1, Damage 1d6 (rapier),
spells.
NWP: Read/Write (Int), Apprising (Int), Disguise (Cha), Etiquette (Cha), Gather information
(Cha), Local History (Cha), Musical instrument (Cha), Tumbling (Dex).

D&D 3e:

Human Rog2/Bard3, HD 2d6+3d6+5 (24 hp); Init +8; Spd 30 ft.; AC 16; Atk +5 melee (1d6+1,
masterwork rapier), +8 ranged (1d6, masterwork composite shortbow); Dam. 1d6+1, SA:
Spells, bardic music; AL CN; ST Fort +2 Ref +6, Will +4 (+6); Str 12, Dex 18, Con 13, Int 15,
Wis 12, Cha 16.
Skills and Feats: Apprise + 8, Bluff +13, Diplomacy +12, Disguise +13, Escape Artist + 11,
Gather Information +10, Hide +10, Move silently +11, Perform +11, Pick Pockets +11, Sense
Motive +9, Spot +9, Listen +9; Improved initiative, Alluring, Charlatan.
Possession: Ring of mind shielding, Potion of Fly (D&D3: Potion of invisibility).
Spells: (1) Sleep, Spook, Phantasmal Force, (2) Invisibility

Эта 25-летняя девушка - авантюристка до мозга костей. За свою не такую уж долгую жизнь она успела два раза побывать замужем и один раз овдоветь, перепробовала множество различных профессий - от маркитантки до помощницы аптекаря, и не считанное количество раз, гм, вступить в конфликт с законом. Она обладает удивительной способностью выпутываться из самых неприятных ситуаций и выходить сухой из воды - в основном благодаря своему женскому обаянию.

Это миловидная девушка со слегка вьющимися каштановыми волосами и загорными зелеными глазами. Она выглядит несколько младше своих лет и обычно производит впечатление гораздо более слабой и беспомощной, чем есть на самом деле.

Валина поджигает приключенцев на обратной дороге из замка. Если они пройдут мимо ее костерка - она забегает вперед и просто встречается с ними на дороге или подходит к их походному костру, когда они встанут на ночевку.

При встрече с приключенцами она, в зависимости от того, что уместнее с такими людьми, будет либо изображать несчастную жертву обстоятельств и бить на жалость, благородство и прочие высокие чувства, либо играть "своего парня" и почти сразу начинать флиртовать. Вообще-то она девушка *совсем* без комплексов, но секс - это все-таки "тяжелая артиллерия" и будет применяться как средство воздействия только в самом крайнем случае.

С Вегоном она знакома давно и у них сложились прочные деловые отношения. "Закладывать" его она не будет практически ни в каком случае. Если ей не повезет, и она попадется - она сначала будет запереться, потом расплатится и расскажет жалостливую историю про то, как злой и нехороший НЕКТО ее обманул, завлек, запутал а теперь шантажирует и заставляет работать на него. Конкретное исполнение может быть любым, например: НЕКТО коварно ее соблазнил, она ради него пошла на все, потом она родила ему ребенка, но тут выяснилось что у него есть другая, она хотела от него уйти, а он забрал ребенка, и вот она вынуждена делать для него всякие грязные дела, а он угрожает, что если что - ребенка она больше не увидит... и т.д. и т.п. Детали истории могут варьироваться в зависимости от слушателей - Валина очень хорошо умеет чувствовать людей и вычислять, что произведет на них более сильное впечатление. В рассказе может фигурировать наложенное на нее против воли магическое заклятие, которое заставляет ее исполнять волю "хозяина", проклятие, наложенное существом из иного мира и многое, многое другое.

Она делает все возможное чтобы разжалобить приключенцев и уговорить их отпустить ее. Имя таинственного НЕКТА она отказывается называть до последнего, мотивируя это тем, что если он узнает, то для нее все будет совсем плохо. Только под очень сильным нажимом она соглашается его назвать, с условием, что приключенцы поклянутся никогда и никому не говорить, что узнали это от нее. Если такая клятва дана - Валина шепотом поизносит имя "Ансельм Вийон".

Граф Ульрих Гриндейв, Мастер магии, последний из Гриндейвов.

AD&D 2e:

Human, Mage 14, LE, Str 12(17) Dex 12 Con 14 Int 17 Wis 15 Cha 16
HP 35, AC 3 (Spell Invisible mail), Move 12, THAC0 15, #At 1, Damage 1d8+4 (+3 long sword), spells.
NWP: Read/Write (Int), Spellcraft (Int), Ancient History (Int), Astrology (Int), Ancient language (Int), Etiquette (Cha), Heraldry (Int), Riding (Wis).

D&D 3e:

Human Fighter 1 / Wizard 13, HD 14 (1d10 +13d4+), 99 hp; Init +6; Spd 30 ft.; AC 8; Atk +14/+9 melee (sword+3, +1 Weap.Focus, +3 Str), +7/+2 ranged; Dam. 1d8 + 6 (+3 sword, +3 Str); AL LE, SA: Spells; ST Fort +8 Ref +6, Will +11; Str 12(17), Dex 12, Con 14(19), Int 19, Wis 16, Cha 16.
Skills and Feats: Knowledge (Arcana) + 18, Knowledge (Planes) +21, Spellcraft +15, Diplomacy +6, Concentration + 15, Knowledge (History) + 8, Knowledge (nobility) +8, Diplomacy +8, Sense Motive +8, Scry + 18. Mounted combat, Weapon Focus (longsword), Imp. Initiative, Scribe scroll, Craft Wand, Forge Rings, Empowered Spells, Extend Spell, Persistent spell, Combat casting.

На момент исчезновения, а точнее сказать, ухода, Ульриху было 32 года, и с тех пор его тело не постарело ни на день. Те, кто видел "молодого графа" незадолго до исчезновения, запомнили его как высокого, стройного мужчину в полном расцвете сил, с длинными выщипанными русыми волосами и аккуратной бородкой. Слегка удлиненное лицо с почти безукоризненно правильными чертами притягивало взоры многих прекрасных дам. Одевался Ульрих

элегантно, с роскошью, походящей его положению, одеяние мага не носил практически никогда, разве что на официальных мероприятиях гильдии. Его манеры всегда были безупречными, а голос – ровным и спокойным

Ульрих был младшим из братьев. Старший, Эрих, делал куда большие успехи в магии, поэтому Ульрих воспитывался скорее рыцарем, а не магом. Но Эрих погиб во время испытания, и наследником и учеником Элдера стал Ульрих. Ульрих тяжело переживал смерть брата, он любил Эриха и всегда восхищался им. Уже тогда он возненавидел в душе и своего отца и своего предка, да и многие традиции древнего рода Гриндейвов.

В 28 лет Ульрих унаследовал титул графа, в 30 получил звание мастера магии, став одним из самых молодых мастеров магии в стране.

Все это время Ульрих напряженно искал способы вырваться из-под власти Элдера. Шесть с половиной лет назад он ушел в иные миры, искать ответы на вопросы, которые, как ему казалось, он правильно сформулировал. Ему было 32.

Бряд ли Ульрих когда-нибудь расскажет где он был, с кем встречался, и сколько времени прошло для его души за те годы, что его тело лежало неподвижно в подвале пирамиды, хотя, несомненно, такой рассказ заинтересовал бы многих знающих. Теперь он вернулся, полный решимостью покинуть своего предка, покинуть эту землю, оставить занятия магией и начать новую жизнь с чистого листа. Начать свою *собственную* жизнь.

Не нужно представлять Ульриха как "стандартного мага" и уж тем более как "стандартного злого мага". Несмотря на свои успехи в магии, Ульрих в первую очередь рыцарь, noble, граф, потомок древнего и благородного рода. Он искренне уважает многие рыцарские идеалы и во многом соответствует им. Но при этом Ульрих *совсем* не романтик. Он трезво оценивает окружающую действительность и не склонен идеализировать других людей. Да и себя тоже. Наряду с храбростью, благородством, верностью своему слову и прочими достойными качествами он законченный эгоист. Ради достижения своих целей Ульрих готов перешагнуть через чью угодно жизнь. Он жесток и беспощаден к врагам, никогда не прощает обид и не оставляет мести. Ульрих храбр, как подобает воину, но никогда не бывает безрассудным, он умеет ждать и способен трезво оценивать ситуацию и рассчитывать силы. Он считает ниже своего достоинства совершать подлости и нарушать данные обещания и поэтому очень редко связывает себя словами и клятвами.

На момент возвращения основное желание Ульриха – как можно быстрее закончить все свои дела в Королевстве и исчезнуть отсюда. Задержать его может только Элдер, потребовав, чтобы Ульрих позаботился о своем преемнике. Если же к моменту возвращения новый ученик не будет найден – Ульрих попросится с Элдером, уберет из замка все возможные следы применения хоть сколько-нибудь сомнительной магии (в первую очередь всю пирамиду целиком) и тихо уедет в заморские края. Возможно, он сочтет нужным перед отъездом разыскать и наказать дерзких грабителей (если они осквернили могилы или похитили что-то из фамильных сокровищ) и вернуть себе Всевидящий Глаз (если тот находится не в руках господ инквизиторов или мастера Артура). В этом случае официально он так и будет считаться пропавшим без вести, графство через три с половиной года передадут новому владельцу, и вся история постепенно забудется или изменится до полной неузнаваемости в устах бродячих менестрелей.

Elder (Дэвид Гриндейв)

AD&D 2e:

Lich Mage 24, CE, Str 14 Dex 14 Con n/r Int 22 Wis 19 Cha 20

HP 40, AC 0, Move 12, THAC0 15, #At 1, Damage 1d10 (touch), spells.

NWP: Read/Write (Int), Spellcraft (Int), Ancient History (Int), Astrology (Int), Ancient language (Int), Religion (Wis), Gem Culling (Dex), Herbalism (Wis), Engineering (Int).

D&D 3e:

Human Lich Wizard 24, HD 24d12, 170hp; Init +6; Spd 30 ft.; AC 20, Atk +14/+9/+4 melee, Dam. Touch 1d8+5 Will save DC 28 half; AL LE, SA: Fear Aura, Spells; SQ: Undead, Turn Resistance, Damage Reduction 15/+1; ST Fort - Ref +10, Will +22; Str14, Dex 14, Con -, Int 26, Wis 22, Cha 24.

Skills and Feats: Alchemy 25, Apprise 15, Concentration 30, Craft (goldsmith) 25, Diplomacy 12, Disguise 12, Knowledge (arcana) 35 Knowledge (planes) 25, Hide 9, Listen 14, Move Silently 9, Search 16, Sense Motive 26, Scry 35, Spellcraft 35, Spot 18; Improved Initiative, Scribe scrolls, Brew Potion, Forge Ring, Craft staff, Craft Wand, Craft Wondrous Item, Extend Spell, Quicken spell, Persistent spell, Twin Spell, Spell Penetration, Greater Spell Penetration, Improved Metamagic, Improved Spellcasting

Spells: все, какие DM сочтет нужными.

С момента его рождения прошло более 500 лет, а с той ночи, когда он умер, чтобы никогда не умирать - 433. Каков его настоящий облик – не знает никто. Те, кто встречался с ним, всегда видели его как человека в полном расцвете сил, сияющего ослепительной, до ужаса совершенной красотой физических форм. Возможно, он действительно был таким при жизни и с помощью магии сохранил свой облик и после смерти. По крайней мере, человеку, который видел Ургуна или Ульриха, очевидно фамильное сходство.

Ни в коем случае не нужно представлять Элдера как стандартного "Самого Главного Гада" и приписывать ему тягу к типовым пакостям вроде захватить власть в королевстве или уничтожить вообще все к чертовой матери. У него нет и не может быть мотиваций типа: "сделал гадость - сердцу радость".

Элдер жаждет власти. Но не феодальной власти над кучкой людей – это слишком мелко для него. Он стремится к истинной власти, власти над миром, над Стихиями и Причинами. Его цель - самому стать Силой, Power'ом, одним из тех, кто направляет движение Сущего.

Элдер прекрасно понимает, что и в этом мире, и за его пределами найдется немало личностей и сущностей, готовых воспрепятствовать ему в достижении желаемого. Поэтому, памятуя о том, что "Осторожность - лучшая часть доблести", он пока что старается не напоминать лишний раз о своем существовании кому не надо. Все, что ему нужно от мира, он добывает руками своих потомков.

Ему свойственны даже - нет, не чувства, но понимание человеческих чувств. Он понимает Ульриха в его стремлении обрести свободу и стать собой. Ульрих, последний из его потомков так похож на Грехема, первенца и любимца. Так же как Грехем, он скорее воин, чем маг, и он так же готов отвернуться от магии, когда пришло его время. Жаль, он мог бы быть лучшим из учеников. Но такова его судьба, и Элдер поможет своему сыну – нет, не сыну, далекому-далекому потомку, но все равно сыну – исполнить предназначенное. Времена приходят и круг замыкается. А он, Элдер, вышел из этого круга. Он стоит вне. И скоро станет одним из тех, кто поддерживает вращение и создает новые фигуры в Узоре Судьбы.

Элдер знает, что дни рода Гриндейвов истекли. Ульрих - последний в роду. И поэтому Элдеру нужен новый ученик. Человек, который будет его руками, глазами, ушами, тот, кто будет действовать для него в мире людей. Из гаданий и предсказаний он узнал, что тот, кому суждено стать его учеником, должен объявиться сам. И сейчас Элдер ждет.

Если пришедший окажется достоин - Элдер примет его в ученичество. От Ульриха он потребует, чтобы тот перед уходом "легализовал" своего преемника в глазах людей. И все продолжится почти по-старому. Еще 60-70 лет. После чего Элдер покинет этот мир, чтобы встать над ним.

Артур Вийон, Мастер прорицания

AD&D 2e:

Human, Mage (Diviner)16, LG, Str 9 Dex 11 Con 10 Int 19 Wis 18 Cha 14
HP 41, AC 10, Move 12, THAC0 16, #At 1, Damage 1d6 (staff), spells.
NWP: Read/Write (Int), Spellcraft (Int), Ancient History (Int), Astrology (Int), Ancient language (Int), Herbalism (Int) Arcanology (Int), Etiquette (Cha), Omen Reading (Wis).

D&D 3e:

Human Wiz 16, HD 16d4 (41 hp); Init +0; Spd 30 ft.; AC 14; Atk +8/+3 melee (staff), +8/+3 ranged; SA Spells; AL LG; ST Fort +5 Ref +5, Will +14; Str 10, Dex 11, Con 10, Int 22, Wis 18, Cha 14.
Skills and Feats: Alchemy + 20, Knowledge (Arcana) + 20, Spellcraft +20, Diplomacy +6, Concentration + 15, Knowledge (History) + 8, Knowledge (Religion) +6, Knowledge (Planes) + 12, Sense Motive +8, Scry + 24. Scribe scroll, Brew Potions, Craft rod, Forge ring, Craft wondrous item, School specialization (Divination), Extend spell, Empower spell, Enlarge spell, Persistent spell, Spell Penetration.

Хотя с момента его рождения прошло более 250 лет, для Артура Вийона время, проведенное в магической ловушке, как бы не существовало, и сейчас ему все так же 63 года.

Выглядит он так: среднего роста, сухошавый, седые волосы, небольшая тщательно подстриженная борода, уверенные движения, молодые глаза. Одет по моде 200-летней давности.

После вызволения из камня он достаточно быстро оправляется от шока и тут же вникает в ситуацию. Он представляется, выражает глубокую признательность своим спасителям и обещает достойно их отблагодарить как только ему представится для этого возможность. Интересуется событиями в стране, происшедшими за последние пару веков, и прежде всего – исходом войны, которую он когда-то предсказал. Осведомляется о положении дел в магических гильдиях и в первую очередь - в гильдии Прорицателей, которую он в свое время возглавлял. Узнав, по чьему заданию приключенцы добыли Всевидящий Глаз, решает немедленно отправиться к своему потомку и познакомиться с ним. Он даже находит некий юмор в такой ситуации: "Многие интересовались историей своих семей на столетия назад, а у меня есть возможность поинтересоваться ей на два столетия вперед."

Всевидящий Глаз мастер Артур забирает с собой. Приключенцы могут последовать за ним и стать свидетелями сцены встречи предка и потомка. Мастер Артур указывает Ансельму, что тому следует заплатить приключенцам причитающееся им вознаграждение – ведь они выполнили условия и добыли Всевидящий глаз.

На следующий день он отправляется в столицу (телепортом, естественно), добивается признания его живым и восстановления в гильдии (где ему сразу предлагают почетный пост заместителя главы гильдии). В его лице приключенцы приобретают влиятельного покровителя на всю оставшуюся жизнь.

Мастер Артур не собирается никому мстить за события двухсотлетней давности и с Ульрихом (если тот объявился) у него будут вполне нормальные, хотя нельзя сказать, чтобы теплые, отношения.



Варианты развязки.

После нескольких попыток перечислить все возможные развязки модуля, авторы пришли к выводу, что лучший способ изложения развязки событий - матричный. Мы перечисляем несколько факторов, о которых надо помнить, приводим несколько вариантов возможной развязки, и предоставляем каждому ДМ'у возможность самому решить, как именно пойдут события в том уникальном прохождении модуля, которое он ведет.

1. Мечь Ульриха и судьба Всевидящего Глаза.

Господа приключенцы за время своего визита в замок умудрились сделать что-либо такое, что вызвало у Ульриха Гриндейва гнев и желание покарать преступников. Например: осквернение и разграбление могилы Грэхема или похищение графской короны Гриндейвов. Более мелкие кражи Ульриха не волнуют - сейчас ему не до того.

С помощью магии Ульрих узнает, где и у кого находятся похищенные предметы. После чего телепортируется к вору и убивает его (если это не ученик Элдера). *Finita la comedia.*

Корону графства Гриндейв совершенно невозможно продать на землях Королевства. Даже те ювелиры, которые обычно не брезгают скупкой краденного не будут связываться с такой вещью. Честные же ювелиры при попытке продать им графскую корону **быстро** проинформируют стражу.

Что же до Всевидящего глаза, то если он находится в руках приключенцев, и среди них нет ученика Элдера, то их жизнь может быть очень недолгой. Впрочем, если приключенцы будут ползать перед ним на коленях, Ульрих может и пощадить их. Особенно если он по тем или иным причинам может быть уверен, что они никогда никому ничего лишнего не скажут.

Ансельму Вийону тоже не суждено долго наслаждаться Всевидящим Глазом: в один вечер к нему придет Ульрих, после чего Ансельм объявит о продаже своего поместья и своем отъезде. То же самое относится и к Вармену Ведонену: правда, после беседы с Ульрихом он не будет удирать из Хейла и так и останется городским магом, но он пролежит в лихорадке несколько дней и всю оставшуюся жизнь будет страдать нервным тиком. Впрочем, ДМ может поменять это так, как считает нужным, из соображений логичности мира или красоты модуля.

Но если Ульрих узнает, что Всевидящий Глаз находится в инквизиции или же у Артура Вийона, то он оставит все как есть.

2. Ученик Элдера

Еще при первом разговоре (после принятия ученичества) Элдер дает своему ученику несколько полезных советов. В частности, что спутники, с которыми тот пришел в замок Гриндейв в будущем могут создать немалые проблемы. А так же, что один из лучших способов решения проблем - профилактика их возникновения. Элдер ни в коем случае не настаивает на немедленной кровавой расправе. Но...

Ульрих, выполняя последнее (для него) повеление Элдера, находит нового ученика и вызывает его на беседу с глазу на глаз. Во время этой беседы он обговаривает детали "превращения" этого человека в следующего владыку графства и повторяет предупреждение относительно спутников мага - они слишком много знают. Их не следует выпускать из виду. Нужно либо сделать их

* В дополнение к этому, в Приложении 4 приводится оценка событий, которые могли произойти в модуле с точки зрения права Королевства

доваренными людьми и держать при себе, либо заставить замолчать навсегда, по возможности тихо и незаметно.

Дальнейшее развитие событий скорее всего выглядит так: Ульрих официально возвращается, наскоро приводит в порядок дела графства, затем объявляет нового ученика Элдера своим незаконнорожденный братом или сыном (в зависимости от возраста последнего), и добивается, чтобы король признал его законным наследником. Вскоре после этого Ульрих "умирает", и, после торжественных похорон, покидает землю Королевства навсегда.

Судьбу Всевидящего Глаза и короны графства Ульрих в этом случае оставляет на усмотрение нового ученика. Осквернения могил в усыпальнице Гриндейвов Ульрих не простит ни в каком случае, и в очень жесткой форме потребует от ученика Элдера содействия в наказании виновных.

3. Дар Крови.

Модуль, строго говоря, не может считаться законченным, пока человек с Даром Крови Элдера либо не согласится стать его учеником, либо не избавится от этого дара.

Избавиться от Дара Крови можно тремя способами: Ритуал Очищения от Скверны, самые мощные заклинания, такие как Limited Wish, Wish или Miracle и полное уничтожение тела. Смерть не является выходом. У человека с Даром Крови есть около трех недель на размышление, далее то, что происходит с ним, становится необратимым, он умирает и становится нежитью под властью Элдера. (Впрочем, ДМ может изменить это по своему усмотрению.)

Ритуал, освобождающий от Дара Крови, могут произвести жрецы Лоригона, Повурна, и, возможно, Мириана. Впрочем, никто не гарантирует, что ритуал закончится благополучно - кидается System Shock, и в случае провала человек умирает. Кроме того, не все эти жрецы сразу согласятся провести этот ритуал - жрецы Повурна признают лишь один способ обхождения с любыми проявлениями не-жизни: немедленное и полное уничтожение.

Limited Wish, Wish или Miracle снимает Дар Крови без риска смерти, но в Королевстве вряд ли есть хотя бы 10 человек владеющих этими заклинанием и никто из них не будет произносить их просто так по просьбе первого встречного.

Если человек с Даром Крови не принял ученичества, то Ульрих, проклиная еще одну задержку в выполнении своих планов, появляется в городе инкогнито и встречается с кандидатом в ученики, выбрав удобное место и время и используя Medallion of ESP. Ульрих может посоветовать ему идти к Элдеру, или наоборот, рассказать способ быстрого и безболезненного самоуничтожения. Если кандидат в ученики решил принять помощь жрецов Лоригона, но не поспешил привести это решение в жизнь, то Ульрих скорее всего сочтет нужным убить его, во избежание дальнейших проблем для себя и для Элдера.

4. Возможные действия Ансельма Вийона.

Главная цель Ансельма Вийона - получить Всевидящий Глаз. Ради этой цели он может потратить почти любое количество денег. Его нельзя запугать даже оглаской всего (после того, как ларец попадет к нему в руки, разумеется!). Хотя, конечно, он постарается сохранить все в секрете. Для этого он тоже готов пожертвовать некоторой суммой денег. При этом Ансельм Вийон не знает о том, что Ульрих вернулся и не допускает для себя такой возможности - непростительный просчет!

Итак, если приключенцы появятся у Ансельма Вийона с голубым ларцом, то Ансельм пообещает немедленно выплатить заработанное вознаграждение и пригласит их к себе для получения подробного отчета обо всем произошедшем.

Он внимательно выслушивает рассказ о посещении замка, интересуется всеми подробностями относительно встреченных там магических эффектов,

предметов и существ, а равно и действий приключенцев. Сам он отказывается давать какие-либо объяснения, отделиваясь общими фразами типа "Да, очень интересно. К сожалению, только по рассказам, не имея возможности даже осмотреть этот предмет и уж тем более произвести над ним некоторые эксперименты и изыскания, я затрудняюсь сказать что-нибудь определенное о его природе и свойствах."

Если приключенцы действовали более-менее по планам Ансельма, то он немедленно выплатит им награду, вежливо поблагодарит их и в конце разговора намекнет, что хорошо бы им уехать отсюда куда-нибудь подальше - мало ли где еще приключения ждут таких замечательных ребят... После чего, разумеется, пригласит их отобедать у себя, и более говорить о делах не пожелает.

Если же во время визита к Вийону выясняется, что приключенцы позаимствовали из замка не только ларец, но и много других ценных предметов - Ансельм становится в позу, заявляя, что он не желает иметь ничего общего с ворами с Большой дороги. Он раздражается патетической речью о том, что он-то думал, что имеет дело с порядочными людьми, а они оказались... Он не потерпит, чтобы такая мразь прикрывала свои грязные делишки его честным именем... И далее в том же духе. Но если приключенцы ведут себя разумно, то он быстро смягчается. Он предлагает им написать чистосердечное признание в своих грехах, обещая, естественно, сохранить его в тайне и воспользоваться им только в случае каких-то проблем со стороны приключенцев. Если они ищут такое признание, Вийон как ни в чем ни бывало, расплачивается с ними и мило прощается. Однако, если приключенцы пытаются возражать, то Вийон быстро переходит к угрозам. Он говорит, что как честный человек, преданный Его Величеству королю, не может терпеть воров, и должен немедленно сдать их в городскую стражу на предмет повешения за воровство.

Если приключенцы пытаются затеять драку - он с помощью Dimension Door оказывается в безопасном месте, затем зовет слуг и приказывает схватить разбойников. Сам он с безопасного расстояния употребляет "нехитоснимающие" заклинания типа Web, Hold Person, Hypnotic Pattern, Stony Gras. Боевые заклинания, такие как Lighting он будет употреблять только в самом крайнем случае, если возникнет непосредственная угроза его жизни.

Если группа сумеет смотаться - их счастье. Если нет - их связывают, отбирают оружие и магические предметы (включая книги заклинаний и священные символы) и запирают в подвале под присмотром двоих караульных. Далее действия Вийона зависят от Background'a группы и от того, что они рассказали ему о посещении замка. У Вийона есть несколько вариантов:

Никому не известных бродяг он попросту тихо прикончит. При этом всем своим слугам он покажет иллюзию того, как их пинками гонят из поместья, а они уходят, сыпя проклятиями.

С людей, чье исчезновение вызовет вопросы (например, с благородных), он продолжает требовать расписки с признанием в краже, угрожая при этом сдачей в суд, немедленной смертью, медленной смертью, и вообще всем, что только в голову придет. При этом Ансельм обещает, что никогда не пустит эту расписку в ход, если они сами не подадут ему повода, и даже что заплатит несколько больше, чем предлагал раньше.

Если у Ансельма не остается другого выхода, он честно передает дело в суд, предъявляет свои документы на Всевидящий Глаз, платит штраф за самоуправство, и предъявляет приключенцам обвинение в воровстве. Далее он планирует потребовать, чтобы дело о его праве собственности на Всевидящий Глаз было передано суду Великого Совета магов, и по закону ему нельзя в этом отказать. А уж когда дело передадут в Совет, то Вийон отлично знает, на какие рычаги там можно нажимать, кому кланяться и сколько нести. В этом случае Вийон старается, чтобы Гриндейвов обвинили инквизиторы. К сожалению, все эти далеко идущие планы Ансельма Вийона скорее всего будут сорваны появлением Ульриха.

Если приключенцы идут к Вийону с сообщением, что их обокрала Валина, Ансельм говорит, что у них еще есть шанс заработать обещанную награду, если они быстро найдут эту авантюристку и вернут похищенный ларец. Сам Вийон обращается к магическим способам получения информации, и через сутки выясняет, что искомый ларец находится в городе. Он немедленно передает эту информацию приключенцам. Здесь с него даже несколько слетает обычная аристократическая невозмутимость. Он реально взволнован, разозлен и почти шипит на приключенцев: «Ищите быстрее, болваны!». Ларца они скорее всего не найдут – Ульрих заберет его раньше (если, конечно, мастер не решит по другому) но при некоей удаче приключенцы могут выйти на Ведонена. Если знать, где спрашивать, у кого спрашивать, что спрашивать и сколько за это платить – в городе найдутся люди, знающие кто такая Валина, и на кого она здесь работает.

Если приключенцы купились на рассказ Валины о том, что ее подослал Ансельм Вийон – то мы даже и не знаем, что вам посоветовать, уважаемый мастер. Придумайте сами, что должно быть с такими бакланами.

Если приключенцы приходят в Хейл и не появляются у Вийона в течение суток, то к ним приходит в гости представитель Вийона, вежливо предлагающий поторопиться с визитом к Вийону. Это предложение - из тех, от которых лучше не отказываться. В случае, если игроки попробуют оставаясь в городе не идти к Вийону, то их по обвинению в краже арестовывают люди фон Хольпа. Дальше Вийон планирует получить ларец по официальным каналам, доказав свое право на этот предмет в суде. Если приключенцы попытаются смяться с ларцом, Вийон будет разыскивать их с помощью магии и пошлет по их следам погоню. Но скорее всего они не успеют – группу раньше найдет Ульрих..

5. Действия Вармена Ведонена.

Ведонен тоже желает получить Всевидящий Глаз, но его положение еще более шекотливое, поскольку он-то не имеет никаких прав на эту вещь, и любой суд может попросту повесить его, как обычного вора-домушника.

По большому счету, Ведонен не может сделать практически ничего. Если Глаз попадет в его руки, то он попытается его медленно и планомерно изучать, но этим планам вряд ли суждено сбыться. Кроме всего, Ведонен – трус. Огни только слухи о нежити, о появлении Серых (служителей Повурна) и т.п. могут вызвать у него пароксизмы страха. У мастера есть интересная возможность сыграть превращение почтенного городского мага в мелкую дрожащую тварь.

6. Варианты действий Кронвилла, Артура Вийона, властей и инквизиции

Совершенно очевидно, что Кронвилл не будет вмешиваться ни во что происходящее по своей инициативе. При этом только он может освободить Артура Вийона (не считая очень маловероятных случайностей).

Итак, если группа появляется у Кронвилла, договорившись ли с ним заранее, или просто прося о помощи в тяжелой ситуации, то старый маг не отказывает им. Он читает над ларцом Detect magic, и, возможно, Detect Evil, после чего просит оставить ему ларец на сутки для исследования. Кронвилл может даже согласиться, чтобы кто-нибудь из приключенцев остался у него в гостях, особенно если это будет маг, честно ищущий знаний.

Если приключенцы соглашаются, то через сутки они получают такой результат: Кронвиллу удается открыть ларец, он извлекает оттуда Всевидящий Глаз и два камня, узнает свойства Всевидящего Глаза, и на глазах у приключенцев освобождает мастера Артура. Действия мастера Артура смотри в его описании в главе NPC. Отметим, что в его лице приключенцы находят влиятельного покровителя на всю жизнь, Артур обеспечивает отсутствие у

приключенцев неприятностей с Ансельмом и минимум неприятностей с инквизицией. (Мастер Артур не советует обращаться в инквизицию: в его времена, перед Северной Войной, инквизиция была хуже, чем теперь, они более заботились о наказании виновных, чем о восстановлении справедливости.)

Инквизиция вмешивается в это дело далеко не сразу. Когда в город придут вести о пожаре в замке Гриндейв, и Винсент поймет, что приключенцы были именно там примерно в это время, он безусловно пригласит их к себе для разговора. Вряд ли это случится раньше, чем через 3-4 дня после того, как они вернутся в Хейл. Если слова приключенцев покажутся ему хоть в малой мере подозрительными, он постарается их проверить, в том числе с помощью сил Господина Правды. Далее он будет действовать по обстоятельствам - воров он тоже не любит.

Если приключенцы идут в храм Лоридона или в инквизицию и выкладывают все начистоту, то во-первых им задают много неприятных вопросов. Возможно, их на некоторое время задерживают. Безусловно, Бергор предлагает всякую помощь тому, кто опасается преследования Элдера или его приспешников. В целом, отношение Бергора зависит от честности и мужества приключенцев. Если среди приключенцев есть ученик Элдера, отказывающийся от ученичества, то Бергор предлагает провести ритуал, избавляющий от «Дара Крови», честно предупредив о последствиях. Маг, который мужественно идет на риск смерти, чтобы избавиться от худшей участи, вызывает у Бергора уважение, а трус – нескрываемое презрение.

Инквизиционное расследование против Гриндейвов может начаться только на основании показаний приключенцев. Но если никаких других доказательств не обнаружится (а Ульрих позаботится, чтобы это так и было) – дело будет вскоре приостановлено. Единственное исключение – наличие более-менее достоверной информации об Элдере. В этом случае дело, разумеется, будет продолжено и к нему подключаться слугами Господина Покоя. А эти люди *никогда* не отступают от намеченной цели и не оставляют в покое тех, кого считают достойными кары.

7. Меч Гауриб.

Из всех действующих лиц модуля Гауриб Гнилозуб больше всего похож на "главного злодея". Демону, заключенному в меч доставляет удовольствие созерцать человеческие страдания, предавать, насыпать чуму и проказу на города и земли людей. Однако просто уничтожить несколько человек для него явно недостаточно. Поэтому он до поры скрывает свою сущность. Взаимодействие меча и его «хозяина» явно выходит за рамки модуля, на этом можно построить целый кампейн, некоторые идеи по этому поводу изложены в приложении.

8. Меч Защитник Правды

Судьба и очищение меча "Защитник Правды" - это сюжет для следующего модуля или даже кампейна. Говорят, что дыхание Великого Золотого Дракона, живущего в Драконьих Горах на краю света, может смыть всю скверну с меча. Говорят, что если спуститься к двергам в самую глубину их заповедных пещер, то там, в Древней Кузнице, в которой горит огонь земных недр, этот меч может быть перекован. (Правда, очень сомнительно, чтобы дверги пустили туда чужаков, или чтобы эта перековка оказалась удачной без жреца Лоридона). Говорят также, что маги-цари Зен-Рабаля могут силой своей магии разрушить совершенно любую другую человеческую магию, полностью или частично, не повредив сам волшебный предмет. (Впрочем, зная их самомнение, и то, как они ценят свою магию, можно предположить, сколь высокую цену они запросят - и дверги и дракон в сравнении с ними - просто цыплята).

А что есть на самом деле — решать мастеру. Безусловно одно - если игроки не захотят брать на себя такое задание - то церковь Лоригона сама найдет способ справиться. Служители церкви будут благодарны за возвращение меча даже в том виде, в котором он есть. Умеренно благодарны.

9 Ушлые приключенцы.

. Если ваши «герои» слегка пограбили замок, не полезли вглубь, не взяли ничего существенного и смылись, то, как ни странно это может выглядеть, это можно считать одним из вариантов успешного прохождения модуля (если цель приключенцев – только деньги). Приключенцы могут унести из замка столько всего, что их безбедная жизнь будет обеспечена, причем их кража вполне может быть списана на пожар. Ансельм Вийон не будет лично преследовать их, чтобы вернуть выплаченный аванс, хотя конечно, постарается максимально испортить приключенцам репутацию, пользуясь своими обширными связями как в магических гильдиях, так и в светских кругах. Расписки приключенцев в получении аванса будут переданы в торговый дом «Вийон и сыновья», который по всем своим каналам постарается эти расписки предъявить к оплате. Впрочем, при грамотной организации воровства из замка, уплата этой суммы не должна сильно отразиться на материальном состоянии приключенцев. Harry end. А героика... это так несовременно...



Приложения

Описание волшебных предметов.

Хрустальный посох "Владыка ветров"

Принадлежит мастеру Себастьяну Кронвиллу, Командные слова знают Себастьян и Рейнольд

Внешний вид:

Посох сделан из тщательно отшлифованного прозрачного хрусталя, навершие украшено светло-голубым сапфиром сложной огранки.

Обладает следующими свойствами:

- ✧ Замедленное падение и левитация (только на владельца) - постоянно;
- ✧ Gust of Wind - 1 заряд;
- ✧ Wind Wall - 1 заряд;
- ✧ Wind Walk - 3 заряда, возможно 1 раз в день;
- ✧ вызов воздушного слуги - 4 заряда, возможен 1 раз в неделю;

На данный момент посох содержит 22 заряда, возможна перезарядка.

В последние годы Себастьян практически никогда не расстается с этим посохом, потому что без помощи левитации ему трудно подниматься по лестницам своей башни, но все прочие свойства посоха он использует крайне редко.

Гобелен с пещерой дракона.

Висит на стене кабинета Ульриха Гриндейва в замке.

Внешний вид:

Шелковый гобелен размером около 1,6 х 2 м. Изображает суровый горный пейзаж, в центре которого - огромная мрачная пещера. Выступающие острые края камней придают ей сходство с гигантской оскаленной пастью. Издали к пещере скачет рыцарь в белоснежном развевающемся плаще. Рыцарь гордо трубит в рог, рука его сжимает боевое копьё, доспехи блещут на солнце, но по сравнению с огромным отверстием зевом пещеры он кажется совсем крохотным, ничтожным и беспомощным. Несмотря на яркость и свежесть красок, на завораживающую красоту, картина производит очень мрачное, напряженное, тревожное впечатление.

Свойства:

Изображенная на гобелене пещера является дырой в никуда (Portable Hole).

Письмо

Лежит на столе в кабинете Ульриха Гриндейва.

Свойства:

Надпись представляет собой несколько улучшенный вариант Illusionary Script'a. Любой персонаж, попытавшийся прочесть письмо, должен кинуть спасбросок с -2 / Will save DC 18, в случае провала спасброска получает

внушение (Suggestion) немедленно уничтожить письмо. В случае удачного спасброска персонаж видит просто непонятные каракули. Прочитать текст можно только с помощью заклинания Read Magic. В письме сказано следующее:

Уважаемый коллега!

Мне трудно предположить, что цель, приведшая Вас в мои покои в отсутствие хозяина, была достойной. Тем не менее, даже если это так – вам лучше сейчас покинуть мой дом во избежание неприятных недоразумений. Вы можете оставить здесь письмо с изложением вашего дела ко мне. Если вы заинтересованы в личной встрече – на очередном собрании Гильдии Восточного Рубежа у меня найдется время побеседовать с вами.

*Искренне ваш,
Мастер Ульрих.*

Каменный попугай.

Попугай сидит на жердочке в центральном зале замка Гриндейв. На первый взгляд он может показаться настоящим - так искусно он сделан. Яркие разноцветные перья с величайшим тщанием вырезаны из бирюзы, яшмы, агата и других самоцветов. Глаза птицы - отшлифованные алмазы. Несмотря на небольшой размер (около полуметра в высоту) статуэтка очень тяжелая.

Свойства:

Если назвать попугая по имени и задать ему вопрос - он расскажет о том, что видел. Попугай может дать сколь угодно подробное описание – вплоть до расположения родинок или числа пуговиц на одежде – любого существа, которое когда-либо появлялось перед его глазами. Он способен описать события любого дня, ответить на любые разумно поставленные вопросы относительно виденного. Естественно, что он не способен проникнуть в суть происходящего и не может интерпретировать события. Он знает лишь то, что видел. Например, попугай может рассказать, что человек, одетый так-то и так-то стоял в таком-то месте и совершал руками такие-то жесты, но он не способен сообщить, было ли это сотворением заклинания или нет.

Попугай хорошо видит сквозь нормальную и магическую тьму, он видит невидимых и эфирных существ, но его взгляд не способен проникать сквозь преграды и естественные факторы, блокирующие видимость (например густой дым или облако пыли) мешают ему видеть.

Каменное тело попугая имеет hardness 20, 55 хитов, получает только половинные повреждения от колющего и режущего оружия. При попытке приблизиться к нему, не называя его имени, попугай взлетает и, тяжело взмахивая каменными крыльями, перелетает на балки потолка.

Книга нездешних песен.

Лежит на специальном пюпитре в библиотеке замка. Кожаная обложка покрыта тончайшим золотым кружевом и украшена мелкими изумрудами.

Свойства:

При открытии в воздухе начинает звучать дивная музыка и хрустально-чистые голоса запевают песню. Эта музыка настолько прекрасна, что

Голубой парец

заставляет слушающих забыть обо всем на свете. Если песня звучит дольше 1 минуты — эффект entrall на всех слушающих (AD&D2: спасбросок от паралича с-4 / D&D3e: Will Save DC 20) или человек будет стоять и заморожено слушать до конца песни, не обращая внимания ни на что вокруг. Средняя продолжительность одной песни – 20-50 мин ((1d4+1) x 10 мин).

Нож Wolfsbane

Находится в оружейной замка.

Это тяжелый кинжал, его клинок изготовлен из чистого серебра, навершие рукоятки выполнено в виде стилизованной головы волка.

Свойства:

+2, утроенные повреждения против волков-оборотней, 50% шанс рассеивания любой магии, наложенной жрецом Гохаура (бога волков).

Кольцо гаргойла.

Массивное золотое кольцо с вправленным куском необработанного черного мрамора. На внутренней поверхности кольца – надпись рунами. Персонаж, умеющий читать руны [проверка умения Рунического письма с -2 / Knowledge(arcana) DC 18], может прочесть: «Золотые оковы живого камня».

Свойства:

Кольцо обеспечивает контроль над гаргойлами, охраняющими вход в замок. Персонаж, надевший кольцо, получает непосредственное знание о том, где в данный момент находится каждый из трех гаргойлов (если они живы, конечно). Для того, чтобы приказывать гаргойла, владелец кольца должен назвать его по имени. Имя гаргойла написано на тонком золотом обруче, опоясывающем у основания рога. Правда, вряд ли гаргойлы позволят просто так рассматривать их рога...

В данный момент гаргойлы «одичали», вышли из-под контроля. Они больше не подчиняются старым приказам, отданным им много лет назад, а новых за последние 6 с половиной лет не поступало.

Шлем героя.

Стальной шлем, с забралом, полностью закрывающим лицо. Украшен гравировкой с изображением рыкающего льва. Находится в могиле Грэхема Гриндейва.

Свойства:

Шлем +1, защищает владельца от любого сверхъестественного страха (AD&D – включая страх, наводимый драконами).

Меч Похищающий Силу

Находится в усыпальнице, вложен в руки мертвого Грэхема Гриндейва. Тяжелый полуторный меч старинной работы, рукоять и ножны украшены серебром, вдоль клинка идет магический узор, в котором маг может без труда разглядеть несколько раз повторяющуюся руну со значением "отнять, взять".

Свойства:

Полуторный меч +3, если нанесен удар, противник кидает спасбросок от магии смерти / Fort. Save DC 17 или временно теряет 1 пункт Силы. Похищенная Сила передается владельцу меча на 10 rounds (AD&D: max 23 Str, D&D: max 26 Str). Чувство неестественной силы является очень притягательным, пьянящим. Раз испытав его, человек будет стремиться пережить его

вновь и вновь. В пределе - любой ценой. (Wis check при каждом искушении бросится в бой.)

Черный посох

Стоит, прислоненный к спинке стула, в лаборатории. Посох сделан из черного дерева, его поверхность отполирована до зеркальной гладкости. Навершие украшено хитроумным узором, в который вплетены магические руны.

Свойства:

- ✧ Vampiric Touch (25 hp) - 1 заряд;
- ✧ Energy Drain - 2 заряда;
- ✧ Finger of Death - 2 заряда;

Кроме того, посох обеспечивает владельцу возможность подчинять нежить (control undead) как клирик 12 уровня.

Командные слова знают Элдер и Ульрих. Можно выяснить заклинанием Legend Lore.

Кольцо магии (Ring of wizardry) (cursed):

Изящное золотое кольцо с крупным сапфиром. Находится на специальном столике в лаборатории.

Свойства:

Это кольцо удваивает количество заклинаний 2-го, и 4-го уровня, которые может сотворить маг, но при произнесении каждого заклинания маг теряет по 2 хита за круг заклинания.

Меч Защитник Правды.

Находится в запаянном свинцовом ящике в лаборатории.

Свойства:

Священный меч, в руках обычного человека не проявляет полностью своих свойств, действуя как просто длинный меч +2. В руках паладина +4, +8 к повреждениям по демонам и нежити, дает носителю 40% устойчивость к магии / spell resistance 20, проецирует круг защиты радиусом 10ft. (3 метра), в этом круге все союзники паладина имеют +4 на спасброски и получают защиту от energy drain, ageing, life drain и soul drain атак.

Меч Гауриб Гнилозуб (lesser baatezu)

Находится внутри пентаграммы и защитного круга в комнате призывания.

Меч выглядит грязным, ржавым, клинок местами зазубрен, покрыт чем-то вроде засохшей почерневшей крови и пятнами плесени. Но это впечатление обманчиво – меч на самом деле настолько великолепно отточен, что способен разрубить падающий шелковый платок. Гарда и рукоять украшены странным узором из резких ломаных линий и острых углов. Вдоль клинка, с трудом видимая через грязь, идет надпись на неизвестном никому языке ("Поражу врагов твоих язвой и мором")

Свойства:

Двуручный меч +3, эго 23. Раны, нанесенные им живым существам, не заживают сами собой, гноятся и кровоточат и, при длительном отсутствии

магического лечения, превращаются в незаживающие язвы. D&D3 – vile damage.

- ✧ Putrify water – автоматически. При любом контакте клинка с водой вода становится тухлой;
- ✧ Contagion – 3 раза в день; (St. vs rod / Fort save DC 20)
- ✧ Mummy Rot – 1 раз в день. (St. vs rod –3 / Fort save DC 22)

Сам Гауриб имеет 25% устойчивость к магии / spell resistance 15 (существенно при попытке dispell'a), иммунен к иллюзиям, не повреждается ни обычным, ни магическим огнем и кислотой.

Отыгрыш:

При первом контакте Гауриб всеми правдами и неправдами пытается втереться в доверие взявшему его в руки человеку и добиться того, чтобы его вытащили из пентаграммы. Он обещает своему новому хозяину верную службу, победы, славу, богатство – короче все, о чем этот человек мечтает. Если “хозяин” боится демонов – Гауриб уклончиво называет себя “могущественным духом”. В ответ на вопросы о создателе, о прошлом хозяине, о том, как оказался здесь – сочиняет какую-то историю, максимально подстраиваясь под ожидания хозяина.

В процессе похождения внутри пирамиды Гауриб реально заботится о сохранении жизни своего “хозяина”. Он предостерегает его от опасностей, дает разумные советы (например, может подсказать, что рыцарь-страж в темном коридоре – не вполне настоящий). Гауриб побаивается местных магов (ведь это кто-то из них так нехорошо обошелся с его предыдущим хозяином), и стремиться поскорее убраться отсюда.

После выхода из замка Гауриб начинает потихоньку “натягивать вожжи” и направлять своего хозяина по желаемому пути. Можно конечно просто в некий момент перевести персонажа в NPC и управлять им от имени Гауриба, но, по мнению авторов модуля, гораздо интереснее отыграть взаимоотношения меча и хозяина. Все “руководящие указания” Гауриба даются как бы невзначай, он исподволь проводит свою линию, прикрываясь заботой о благе хозяина и прочими благовидными предложениями. В идеале персонаж (и игрок) максимально поздно должен понять, что же на самом деле происходит и раскусить истинную природу меча.

Монстры.

Crawling Claw

AD&D 2e

Intelligence:	Non- (0)
Alignment:	Neutral
Armor Class:	7
Movement:	9
Hit Dice:	1 (5 hp)
Thac(0):	20
No. Of Attacks:	1
Damage/Attack:	1-4 (armored foes), 1-6 (unarmored foes)
Special Attacks:	Strangulation
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	Nil
Size:	T (human hand)
Morale:	Fearless (19-20)
XP Value:	35

D&D 3e

Type and Size:	Diminutive construct
Hit Dice:	1d12 (8 hp)
Initiative:	+0
Speed:	20 ft. (leap 15 ft)
AC:	18 (+4 size, +4 natural)
Attacks:	1 slam/claw +5 melee
Damage:	Slam 1d4+1, claw 1d6+1
Face/Reach:	1 ft. by 1 ft./0 ft.
Special Attacks:	Strangulation
Special Qualities:	See below
Saves:	Fort -, Ref +0, Will +2
Abilities:	Str 12, Dex 10, Con -, Int 0, Wis 10, Cha 1
Skills:	+8 Jump, +8 Hide
Challenge Rating:	1/3
Alignment:	Neutral

Эти существа представляют собой ссохшиеся когтистые руки – просто руки, отсеченные чуть выше запястья. Они передвигаются, бегая на пальцах, как огромные отвратительные насекомые, и способны к прыжкам до 15ft в длину и до 7ft в высоту. При рассмотрении останков, можно понять, что когда-то эти руки принадлежали гоблиноидам среднего размера.

Бой. Руки неожиданно выпрыгивают из темноты и атакуют пришельцев. Противникам в металлических доспехах руки наносят удары (1d4 hp повреждений, тип B). В противников без доспехов или в кожаных/стеганных доспехах руки вцепляются и рвут плоть своими когтями (1d6 hp повреждений, тип S). На натуральном 20 на AR рука вцепляется в горло и начинает душить (2d4 hp каждый раунд на автомате). Вцепившуюся в горло руку пострадавший может атаковать оружием маленького размера с -4 на AR.

Особые свойства: Являясь по сути flash construct'ами, эти существа имеют все соответствующие иммунитеты [Immune to poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects add mind-influencing effects, are not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, or energy drain.]. Атаки холодом [Cold-based spells] делают руки хрупкими, так что все последующие повреждения по ним возрастают на 1 hp per die. Режущее оружие наносит им только половинные повреждения и любое магическое оружие наносит повреждения без учета всяких бонусов за магию (хотя бонусы к броску атаки сохраняются).

Crypt Thing

AD&D 2e

Intelligence:	Very (11-12)
Alignment:	Neutral
Armor Class:	3
Movement:	12
Hit Dice:	6 (32 hp)
Thac(0):	15
No. Of Attacks:	1
Damage/Attack:	1-8
Special Attacks:	Teleportation
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	Nil
Size:	M (6' tall)
Morale:	Fanatic (17-18)
XP Value:	975

D&D 3e

Type and Size:	Medium-size undead
Hit Dice:	6d12 (38 hp)
Initiative:	+0
Speed:	30 ft.
AC:	20 (+10 natural)
Attacks:	2 claw +5 melee
Damage:	Claws 1d8+2/1d8+2
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Attacks:	Teleportation; Con damage
Special Qualities:	Damage reduction 20/+1; Undead, turning immunity.
Saves:	Fort -, Ref +2, Will +6
Abilities:	Str 14, Dex 10, Con -, Int 12, Wis 12, Cha 12
Skills:	
Challenge Rating:	4
Alignment:	Neutral

Стражи могил – очень редкий вид нежити, известный только знатокам древней магии [AD&D: check Undead Lore или Arcanology / D&D 3e: Knowlege(arcana) DC 25]. Единственной целью существования стража могил является охрана захоронения от любых попыток вторжения. Детали ритуала создания такой нежити давно утеряны, однако известно, что необходимым условием его проведения является добровольное согласие живого человека стать неупокоенным и вечно стоять на страже. Обычно эту роль принимает на себя один из рода, отказывающийся от вечного покоя, чтобы стеречь могилы своих предков и потомков или верный слуга, продолжающий службу своему господину и в посмертии.

Страж могил выглядит как скелет, облаченный в темные, ниспадающие одежды. Единственное бросающееся в глаза отличие от простого анимированного скелета – темный огонь, горящий в глубине пустых глазниц.

При вторжении в гробницу, Страж активирует свою способность телепортировать незваных гостей куда подальше. Если не выкинут спасбросок [AD&D: save vs Spell / D&D 3e: Will save DC 20], пришелец исчезает, и появляется совсем в другом месте (см. таблицу в тексте модуля). После этого Страж атакует оставшихся. Его костяные руки разрывают плоть противников [D&D 3e: и каждая успешная атака наносит 2 пункта Con damage если не кинут Fort. Save vs. DC 16].

Страж могил обладает всеми иммунитетами нежити [AD&D2e: Immune to sleep, charm, hold, death magic, poisons, and cold-based spells. / D&D3: Immune to poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects and mind-influencing effects. Undead are not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, or energy drain.] Пока страж находится на охраняемой им территории, он не может быть изгнан или законтролен жрецом. Страж могил получает повреждения от святой воды и соприкосновения со священными символами, немагическое оружие (практически) не вредит ему.

Death Knight

AD&D 2e

Intelligence:	Genius (17-18)
Alignment:	LE
Armor Class:	0 (6)
Movement:	12
Hit Dice:	9 (10-sided dice) 52 hp
Thac(0):	11
No. Of Attacks:	1 with +3 bonus
Damage/Attack:	2-12 +6
Special Attacks:	See below
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	75% (see below)
Size:	M (6' - 7' tall)
Morale:	Fanatic (17-18)
XP Value:	6,000

D&D 3e

Type and Size:	Medium-size undead
Hit Dice:	10d12 (65 hp)
Initiative:	+1
Speed:	20 ft.
AC:	29 (16) (+10 natural, +8 full plate, +1 Dex)
Attacks:	+18/+13
Damage:	2d6+12, Greatsword +3
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Attacks:	Spells
Special Qualities:	Damage reduction 10/+3; Undead; Spell resistance, Spell turning, Fear aura
Saves:	Fort -, Ref +4, Will +9
Abilities:	Str 20, Dex 12, Con -, Int 12, Wis 14, Cha 16
Skills:	Intimidation +16, Concentration +15
Feats:	Power attack, Cleave, Great cleave, Weapon Focus, Weap. Specialization (Greatsword), Imp. initiative, Imp. critical, Expertise, Imp. Trip, Knockdown.
Challenge Rating:	10 (3)
Alignment:	LE (Neutral)

Согласно легендам Рыцарь Смерти – ужасный кошмар, одно из самых страшных и отвратительных порождений тьмы. Данный конкретный монстр является всего лишь плодом магического мастерства, искусно сотканным из теней призрачным образом [AD&D: Demishadow monster / D&D 3e: Shadow conjuration]. Если прокнут disbelief, его AC становится всего 6 / 16, его хиты и повреждения, наносимые его оружием и заклинаниями, уменьшаются в 3 раза. В таком виде его не так уж сложно победить. Конечно, если приключенцы вовремя не разуверились в его реальности, это может стоить им жизни.

Рыцарь смерти выглядит как высокий (около 2 метров) человек в абсолютно черных полных доспехах с опущенным забралом. В руках его – огромный двуручный меч.

Рыцарь Смерти начинает бой, кидая в своих противников огненный шар (10d6). Затем он поднимает меч и бросается на противников. Он не преследует убегающих врагов и ни при каких обстоятельствах не покидает подземного этажа пирамиды.

Если приключенцы ушли и вернулись позже – все повторяется точь-в-точь так же, как и в первый раз.

Рыцарь смерти обладает всеми иммунитетами нежити [AD&D2e: Immune to sleep, charm, hold, death magic, poisons, and cold-based spells. / D&D3: Immune to poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects and mind-influencing effects, are not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, or energy drain.] его окружает аура страха (DC 20), его нельзя обмануть иллюзиями. Призрачный Рыцарь Смерти не может быть изгнан или законтолен жрецом, святая вода и священные символы не наносят ему повреждений. Рыцарь смерти имеет magic resistance 75% / spell resistance

25, и в 10% случаев заклинание, от которого был прокнут magic resistance отражается обратно в сотворившего.

Aerial Servant

AD&D 2e

Intelligence:	Low (5)
Alignment:	Neutral
Armor Class:	2
Movement:	Fl 24 (A)
Hit Dice:	16
Thac(0):	5
No. Of Attacks:	1
Damage/Attack:	8-32 (8d4)
Special Attacks:	See below
Special Defenses:	+1 or better weapon to hit
Magic Resistance:	Nil
Size:	L (9' tall)
Morale:	Elite (14)
XP Value:	9,000

D&D 3e

Type and Size:	Large elemental (Air)
Hit Dice:	16d8+64 (142 hp)
Initiative:	+9 (+5 Dex, +4 Imp. Initiative)
Speed:	45 ft., fly 75 ft. (perfect)
AC:	22 (-1 size, +5 Dex, +8 natural)
Attacks:	Slam +19/+14/+9 melee
Damage:	Slam 2d8+5 или strangle 4d8+5
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./10 ft.
Special Qualities:	Elemental, damage reduction 10/+1
Saves:	Fort +9, Ref +17, Will +5
Abilities:	Str 25, Dex 20, Con 18, Int 6, Wis 11, Cha 7
Skills:	Listen +16, Spot +16
Feats:	Dodge, Flyby Attack, Improved Initiative, Mobility, Improved Grab
Challenge Rating:	8
Alignment:	Neutral

Воздушный слуга – это могущественный дух из стихийного плана воздуха. Обычно, вызов элементарного создания такой силы сопряжен со значительным риском для вызывающего, потому что духи стихий непокорны и при первой же возможности выходят из под контроля чародея и нападают на него. Неведомый древний создатель «Владыки Ветров» вложил в посох особую магию, заставляющую воздушного слугу беспрекословно выполнять команды владельца посоха и всеми силами защищать его жизнь. Возможно, он был одним из тех загадочных волшебников из южных земель, которые, по слухам, заключили договор с джинами.

Воздушный слуга невидим, его передвижение сопровождается легким шорохом и явственно ощутимыми порывами ветра. В бою он атакует ударами как бы сжатого воздуха или захватывает противника и сжимает и душит его, нанося значительные повреждения. Вырваться из его захвата можно на **bend bars roll / Str check DC 21**.

Как и другие стихийные существа, воздушный слуга иммунен к эффектам усыпления, паралича и оглушения [Immune to poison, sleep, paralysis, and stunning. Not subject to critical hits]

Gargoyle

AD&D 2e

Intelligence:	Low (5-7)
Alignment:	Chaotic evil
Armor Class:	4
Movement:	9, Fl 15 (C)
Hit Dice:	4+4
Thac(0):	15
No. Of Attacks:	4 (когти/когти/рог/хвост)
Damage/Attack:	1-3/1-3/1-6/1-4
Special Attacks:	Nil
Special Defenses:	+1 or better weapon to hit
Magic Resistance:	Nil
Size:	M (6' tall)
Morale:	Steady (11)
XP Value:	420

D&D 3e

Type and Size:	Medium-Size Magical Beast (Earth)
Hit Dice:	4d10+16 (38 hp)
Initiative:	+2 (Dex)
Speed:	45 ft., fly 75 ft. (average)
AC:	16 (+2 Dex, +4 natural)
Attacks:	2 claws +6 melee, bite +4 melee, gore +4 melee
Damage:	Claw 1d4, bite 1d6, gore 1d6
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Qualities:	Damage reduction 15/+1; Freeze
Saves:	Fort +8, Ref +6, Will +1
Abilities:	Str 11, Dex 14, Con 18, Int 6, Wis 11, Cha 7
Skills:	Hide +9*, Listen +4, Spot +4
Feats:	Multiattack, Weapon Finesse (claw, bite, gore)
Challenge Rating:	3
Alignment:	CE

Гаргойлы – волшебные существа из камня. Они сидят на постаментах около парадной двери и на первый взгляд ничем не отличаются от других стоящих здесь же статуй. По идее, они должны подчиняться приказам владельца кольца (См. волшебные предметы). Последний отданный приказ повелевал им сидеть неподвижно, притворяясь статуями и атаковать только пытающихся войти в замок без приглашения незнакомцев. Но поскольку кольцо уже очень давно никто не надевал, связывающая гаргойлов магия ослабла, и они обрели относительную самостоятельность. Сейчас они могут по своей воле покидать свои «посты», вылетать за пределы замка и пр. В принципе, при случае (т.е. в случае появления непрошенных незнакомцев) они будут пытаться выполнять хозяйский приказ, но не будут слишком усердствовать в следовании инструкциям, предпочитая действовать по своему разумению.

Бой. Гаргойлы попытаются застать незваных гостей врасплох и атаковать неожиданно в момент, когда первый из пришедших притронется к двери. Они сосредотачивают атаки на том противнике, который кажется им наиболее опасным. Стоя на земле, они атакуют врагов лапами, пастью и рогом. Пикируя на противника с высоты – только лапами. Еще одна возможная тактика: схватить противника, поднять его в воздух, а затем уронить с изрядной высоты.

Тела гаргойлов сделаны из камня, поэтому, когда они неподвижны, их практически невозможно отличить от каменных скульптур и заметить, что они на самом деле живые.

Stone Golem

AD&D 2e

Intelligence:	Non- (0)
Alignment:	Neutral
Armor Class:	3
Movement:	12
Hit Dice:	14 (60 hp)
Thac(0):	7
No. Of Attacks:	1
Damage/Attack:	3-24 (3d8)
Special Attacks:	Slow
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	Nil
Size:	L (91/2' tall)
Morale:	Fearless (20)
XP Value:	8,000

D&D 3e

Type and Size:	Large Construct
Hit Dice:	14d10 (77 hp)
Initiative:	-1 (Dex)
Speed:	30 ft. (can't run)
AC:	26 (-1 size, -1 Dex, +18 natural)
Attacks:	2 slams +18 melee
Damage:	Slam 2d10+9
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./10 ft.
Special Attacks:	Slow
Special Qualities:	Construct, magic immunity, damage reduction 30/+2
Saves:	Fort -, Ref +3, Will +4
Abilities:	Str 29, Dex 9, Con -, Int -, Wis 11, Cha 1
Challenge Rating:	11
Alignment:	Neutral

Каменный голем – легенда магического искусства, свидетельство мощи и умения создателя, предмет гордости и демонстрация силы. Выглядит он как грубо высеченная из монолитного блока гранита статуя человека почти 4 метров ростом. Вес этого существа – более полутора тонн.

Этот голем следует последней инструкции своего хозяина: «ходи и охраняй». Голем ходит кругами по кольцевому коридору и попытается убить любое замеченное им существо, кроме хозяина.

Бой. Каменный голем иммунен ко всем заклинаниям, магическим эффектам и волшебным способностям за исключением следующих: Заклинание *Transmute rock to mud* замедляет его движения (действует как *Slow*, без спасброска, действует 2d6 раундов). *Transmute mud to rock* исцеляет все имеющиеся у голема повреждения. Заклинание *Stone to flesh* делает его в течение следующего раунда восприимчивым к любым атакам, включая не зачарованное оружие и наносящие повреждения заклинания.

Как и все конструкторы, каменный голем невосприимчив к яду, заклинаниям сна, параличу, оглушению, болезням, некроантическим и воздействующим на разум эффектам. [Immune to poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects add mind-influencing effects, are not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, or energy drain.]

Каждый второй раунд боя на всех оппонентов в радиусе 10 футов от голема воздействует эффект заклинания *Slow*, [AD&D: save vs Spell / D&D 3e: Will save DC 15], продолжительность эффекта 7 раундов.

Голему можно нанести повреждения только зачарованным оружием +2 или лучше.

Stone Guardian

AD&D 2e

Intelligence:	Non- (0)
Alignment:	Neutral
Armor Class:	2
Movement:	9
Hit Dice:	4+4 (24 hp)
Thac(0):	15
No. Of Attacks:	2
Damage/Attack:	2-9/2-9 (1d8+1)
Special Attacks:	None
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	Nil
Size:	M (7' tall)
Morale:	Fearless (20)
XP Value:	420

D&D 3e

Type and Size:	Medium-size Construct
Hit Dice:	6d10 (36 hp)
Initiative:	+0
Speed:	30 ft.
AC:	28 (+18 natural)
Attacks:	2 slams +9 melee
Damage:	Slam 1d8+6
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./10 ft.
Special Qualities:	Construct, magic immunity, Energy resistant, Spell vulnerability
Saves:	Fort -, Ref +3, Will +3
Abilities:	Str 20, Dex 9, Con -, Int -, Wis 11, Cha 1
Challenge Rating:	6
Alignment:	Neutral

Каменный страж – более изящная и простая для создания разновидность каменных големов. Надо сказать, что в отличие от настоящего каменного голема, каменный страж гораздо слабее.

Он выглядит как вырезанная из камня статуя человека и с ног до головы покрыт рунами и магическими письменами.

Бой. В бою каменный страж атакует кулаками, нанося сокрушительные дробящие повреждения. Он никогда не прекращает атак и не переключается на другого оппонента, пока тот, с кем он начал сражаться не упадет мертвым. Каменный страж получает только 1/4 повреждений от режущего оружия и 1/2 повреждений от колющего оружия, огня, холода или электричества. Заклинания *Stone to flesh*, *Transmute rock to mud*, *Stone shape*, или *Dig* немедленно уничтожают каменного стража (без спасброска).

Revenant

AD&D 2e

Intelligence:	See below
Alignment:	NE
Armor Class:	10
Movement:	12
Hit Dice:	15
Thac(0):	13 (base)
No. Of Attacks:	1
Damage/Attack:	2-16 (2d8)
Special Attacks:	Paralyzation
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	See below
Size:	M (5'-6')
Morale:	See below
XP Value:	3000

D&D 3e

Type and Size:	Medium-size undead
Hit Dice:	15d12+24 (95 hp)
Initiative:	+0
Speed:	30 ft.
AC:	10
Attacks:	1 weapon +10 melee
Damage:	Greataxe 1d12+4, crit x3
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Qualities:	Undead, Dam. Reduction 10/+1; See below
Saves:	Fort -, Ref +5, Will +10
Abilities:	Str 18, Dex 10, Con -, Int 18, Wis 14, Cha 10
Challenge Rating:	8
Alignment:	NE

Ревенант – это дух человека, погибшего насильственной смертью и восставший из могилы чтобы отомстить своему убийце. Он выглядит таким же, как в момент смерти, вне зависимости от того, сколько времени прошло с тех пор. Больше того, некоторые мудрецы утверждают, что в случае уничтожения тела в момент смерти, мстительный дух может вселиться в любое тело недавно умершего существа и изменить это тело, придав ему свой облик.

Единственная цель существования ревенанта – отомстить своему убийце. Ревенант обычно не нападает на посторонних людей без провокации с их стороны, и отказывается общаться с кем бы то ни было, кроме ситуаций, когда ему надо получить информацию о своем убийце.

Ревенант сохраняет разум и все способности, бывшие у него при жизни, но душа его необратимо изменяется случившимся с ним трагическим превращением и все прежние привязанности, принципы, чувства и стремления теперь не волнуют его. Он идет к своей цели и готов уничтожить любое препятствие, вставшее у него на пути.

Бой. В рукопашном бою ревенант атакует, вцепляясь руками в горло врага и душит его. В посмертии ревенант, бывший при жизни магом или колдуном сохраняет способность творить заклинания и, естественно, использует свои магические возможности с максимальной эффективностью.

Против своего убийцы ревенант может использовать особую атаку: его взгляд заставляет противника замереть в неподвижности на 2d4 раунда если не выкинут спасбросок от заклинания / will save DC 20.

Ревенант регенерит 3 хита каждый раунд за исключением повреждений, нанесенных огнем. Все повреждения кроме огненных считаются временными (subdual) и не приводят к смерти ревенанта. Отрубленные части его тела могут двигаться отдельно от него, управляемые его волей и могут прирасти на место в любой момент по его желанию. Кроме всех обычных иммунитетов нежити, ревенант не получает повреждений от кислоты и газов, его нельзя изгнать или законтролировать, ему не вредит святая вода и священные символы. Чтобы уничтожить ревенанта, его тело должно быть полностью сожжено и прах развеян.

Тот ревенант, которого приключенцы могут встретить в покоях Ульриха Гриндейва при жизни был магом 15 уровня, у него сохранились наготове те заклинания, которые были заучены на момент смерти.

Spider

AD&D 2e

Intelligence:	Animal (1)
Alignment:	Neutral
Armor Class:	7
Movement:	9 Wb 15
Hit Dice:	2+2(11 hp)
Thac(0):	20
No. Of Attacks:	1
Damage/Attack:	1-4
Special Attacks:	Poison
Special Defenses:	Nil
Magic Resistance:	Nil
Size:	S (3' diameter)
Morale:	Average (8)
XP Value:	175

D&D 3e

Type and Size:	Medium-Size Vermin
Hit Dice:	2d8+2 (11 hp)
Initiative:	+3 (Dex)
Speed:	(40 ft., climb 20 ft.)
AC:	14 (+3 Dex, +1 natural)
Attacks:	Bite +4 melee
Damage:	Bite 1d6 and poison
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Attacks:	Poison, web
Special Qualities:	Vermin
Saves:	Fort +4, Ref +3, Will +0
Abilities:	Str 11, Dex 17, Con 12; Int -, Wis 10, Cha 2
Skills:	Climb +12, Hide +10, Jump +0*, Spot +7*
Feats:	Weapon Finesse (bite)
Challenge Rating:	1
Alignment:	Always neutral

Гигантские пауки – довольно распространенный вид лесной фауны. Обычно они не нападают на людей, если люди не сильно нарушают а нападение.

Выглядят эти твари как обычный паук-крестовик, увеличенный в несколько десятков раз. Туловище его имеет около 30-40 см. в диаметре, а размах лапок – более метра. Их огромные сети настолько прочны, что могут удержать человека. (AD&D: Чтобы вырваться из сети, нужно затратить столько раундов, насколько Сила персонажа меньше 19 / D&D 3e: Escape DC 20, Break DC 26, hp6). Запутавшийся в сети персонаж теряет все бонусы к AC от ловкости и получает еще дополнительно –4 на AC и спасброски по рефлексам.

Укус паука ядовит (AD&D2: Type A, onset 15 min. 15 hp / none; D&D 3e: Save DC 15, 1d4 Str damage)

Yugoloth, Guardian

AD&D 2e

Intelligence:	Very (11-12)
Alignment:	NE
Armor Class:	1
Movement:	12
Hit Dice:	6 (25 hp)
Thac(0):	15
No. Of Attacks:	3
Damage/Attack:	1-6/1-10/1-10
Special Attacks:	See below
Special Defenses:	Spell immunity, only +1 or better magical weapons to harm.
Magic Resistance:	Nil
Size:	M (5')
Morale:	Elite (14)
XP Value:	2000

D&D 3e

Type and Size:	Medium-size outsider
Hit Dice:	6d8+18 (54 hp)
Initiative:	+7 (+3 Dex, +4 Imp. initiative)
Speed:	30 ft.
AC:	20 (+8 natural, +2 Dex,)
Attacks:	Claws+8 melee, tail +5 melee
Damage:	Claws 1d8+4/1d8+4, tail 1d4+2
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Attacks:	Fire breath
Special Qualities:	Dam. reduction 15/+1; spell immunity, cold immunity
Saves:	Fort +8, Ref +8, Will +7
Abilities:	Str 18, Dex 16, Con 16, Int 14, Wis 14, Cha 12
Skills:	+12 Hide, +11 Listen, +11 Spot, +11 Bluff
Feats:	Imp. initiative, combat reflexes, power attack
Challenge Rating:	6
Alignment:	NE

Сторожевой юголот – создание преисподней, вызванное магическим ритуалом в этот мир, чтобы сторожить какое-либо место или вещь. В течение срока службы юголот ни на секунду не покидает охраняемый объект и защищает его с максимально возможной эффективностью от любых посягательств.

Это существо с виду похоже на огромную безобразную жабу с рогами на голове и кожистыми крыльями за спиной. Широкая пасть полна острых, как пила зубов. Юголот великоленно видит в темноте [darkvision 60 feet].

Сторожевой юголот иммунен к ряду магических эффектов [charm, hold, sleep, polymorph, and fear] и к атакам электричеством. Его нельзя поразить незащитованным оружием. 3 раза в день сторожевой юголот может использовать атаку дыханием: 30-футовый конус огня, наносит 5d6 хитов поврежденной, сбросок на половину (DC 17)

Бой. Услышав приближение непрошенных гостей, юголот занимает позицию для неожиданной атаки (зависает на потолке, полускрытый перекрытием свода, или прячется за одним из сундуков). Он старается с максимальной эффективностью использовать свое огненное дыхание, по возможности атакует в первую очередь магов или клириков.

Голубой парец

Стражи (Ю-Ю зомби)

AD&D 2e

Intelligence:	Low (5-7)
Alignment:	NE
Armor Class:	2 (plate mail armor)
Movement:	12
Hit Dice:	3+12 (28 hp)
Thac(0):	15
No. Of Attacks:	1
Damage/Attack:	3-12 (1d10+2)
Special Attacks:	See below
Special Defenses:	Spell immunity, only +1 or better magical weapons to harm.
Magic Resistance:	See below
Size:	M (6')
Morale:	Fearless (19-20)
XP Value:	975

D&D 3e

Type and Size:	Medium-size undead
Hit Dice:	6d12 (32 hp)
Initiative:	+2
Speed:	30 ft.
AC:	21 (+5 Breastplate, +2 Dex, +4 natural)
Attacks:	1 weapon +10 melee
Damage:	Greataxe 1d12+4, crit x3
Face/Reach:	5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Qualities:	Undead, Dam. Reduction 10/+1; See below
Saves:	Fort -, Ref +3, Will +4
Abilities:	Str 18, Dex 16, Con -, Int 8, Wis 14, Cha 10
Skills:	+12 Climb, +4 Listen, +4 Spot
Feats:	Power Attack, Cleave, Great Cleave.
Challenge Rating:	4
Alignment:	NE

Стражи, стоящие у подземных ворот пирамиды когда-то были могучими воинами, а теперь стали послушными рабами своего победителя. Забыв в результате страшного ритуала, кто они, потеряв свою волю, они сохранили большую часть своих боевых навыков.

Кожа их сухая и сморщенная, на лицах навечно застыло выражение ненависти и отчаяния, глаза горят темным огнем, вселяющим страх во врагов.

Бой. Стражи атакуют вторгшихся, используя простейшие тактики боя. В первую очередь они постараются атаковать магов и клириков (если их можно распознать по внешнему виду), потом вдвоем набрасываются на самого сильного из воинов, по возможности окружая его.

Особые свойства. Как и любая нежить, стражи иммунны ко многим видам воздействий. [AD&D2e:Immune to sleep, charm, hold, death magic, poisons, and cold-based spells. D&D3: Immune to poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects add mind-influencing effects. Undead are not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, or energy drain.]. Стражи не могут быть изгнаны или законтролены жрецом [turn/command immunity]. Они получают стандартные повреждения от святой воды. Кроме того, для того, чтобы нанести им повреждения нужно зачарованное оружие и, вне зависимости от магии, тупое и колющее оружие наносит лишь половинные повреждения. Так же стражи иммунны к псионическим эффектам, иллюзиям, магическим стрелам и повреждениям электричеством. Огонь наносит им половинные повреждения. [Immune to mind affecting spells and psionics, illusions, and to electricity and magic missiles. Fire causes only half damage.]

О законах королевства применительно к событиям могоуля.

Правосудие Королевства четко различает благородных и всех прочих. Благородный человек имеет право на суд равных, он не может быть подвергнут телесному наказанию и каторжным работам. Впрочем, потеря репутации - это одна из самых худших вещей, которая может случиться с благородным. Маги также имеют право на суд равных, то есть на суд гильдии магов (или даже Великого Совета Магов). Правда, гильдия может исключить любого из своих членов, и передать его общему суду.

Главным городским судьей Хейла является его мэр Стайн, еще двое судей - советники магистрата. Наиболее сложные дела они судят втроем коллегиально.

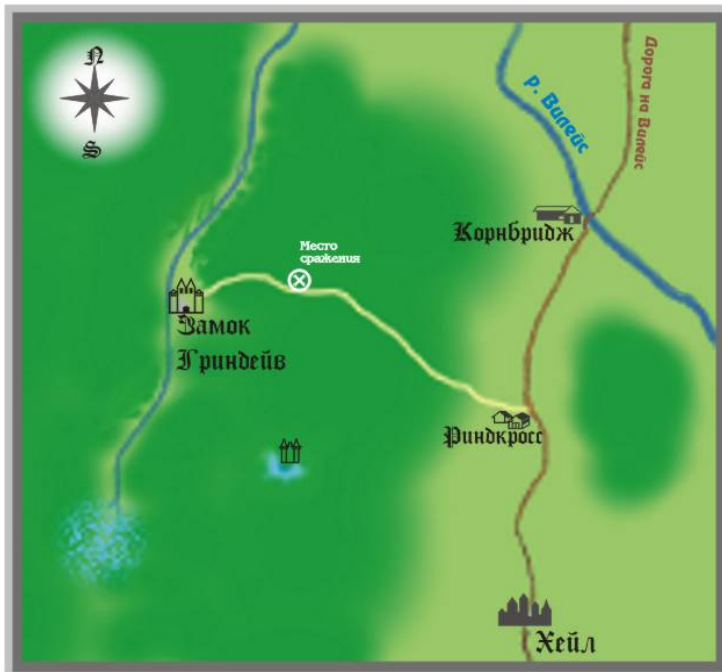
Ансельм Вийон перед правосудием почти чист. У него действительно есть бумаги, подтверждающие его право на Всевидящий Глаз, и он действительно имеет право на рассмотрения его тяжбы с Гриндейвами в Совете - все по закону. За самоуправство ему полагается заплатить довольно большой штраф, но это для него не проблема.

Если приключенцы что-либо украли из замка Гриндейв, то их дела значительно хуже. Благородный за кражу со взломом из графского замка, должен будет уплатить в 4 раза больше украденного, и подобное разбирательство ложится пятном позора не только на самого вора, но и на весь его род. До внесения штрафа он должен пребывать в тюрьме, если не сможет найти за себя семерых достойных поручителей. Неблагородный будет отправлен на галеры или на рудники лет на 10. Судьями по этому делу будут Стайн и двое советников, но предварительное следствие будет вести фон Хольп. И излишней добротой к подсудимым он не страдает. пытки в судах Королевства запрещены, но все остальные радости жизни, как-то сырые камеры-одиночки, еда один раз в день, и то хлеб с водой, им обеспечены. Допрашивать подсудимых будет Ведонен с ESP/Detect thoughts. Если кто-нибудь благородный будет требовать суда равных, то Бергор тщательно поинтересуется, действительно ли он хочет, чтобы все благородные люди в Королевстве узнали о том, что он вор непосредственно от королевского глашатая. Если да, то его в цепях доставляют в столицу - далее на усмотрение мастера. Если нет, то фон Хольп собирает еще шестерых рыцарей из вассалов Гриндейва и они подтверждают решение суда магистрата. Если маг потребует суда гильдии, то гильдия, скорее всего, примет решение об его исключении. Гильдия может либо передать его затем общему суду, либо решить, что исключение из магов - достаточно тяжкое наказание, и ограничиться только этим.

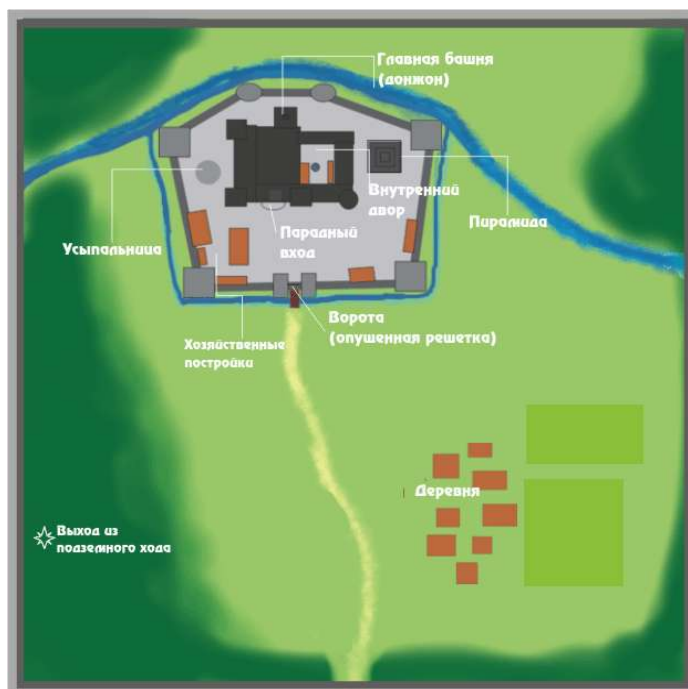
Вердикты инквизиции в отношении Ульриха Гриндейва (если бы он попал в руки инквизиции) были бы таковы: если выяснено, что он держал у себя в замке нежить, то его приговорят к изгнанию. Если же будет доказано, что он учился магии у лича, то он будет осужден на смерть. Единственная уступка, которую инквизиция сделает королю, щадя честь рода Гриндейвов, это проведение процесса без излишней огласки. Ульриху эти законы отлично известны - это еще одна из причин, по которой он больше не будет появляться на землях Королевства.

Голубой парк

Карта местности

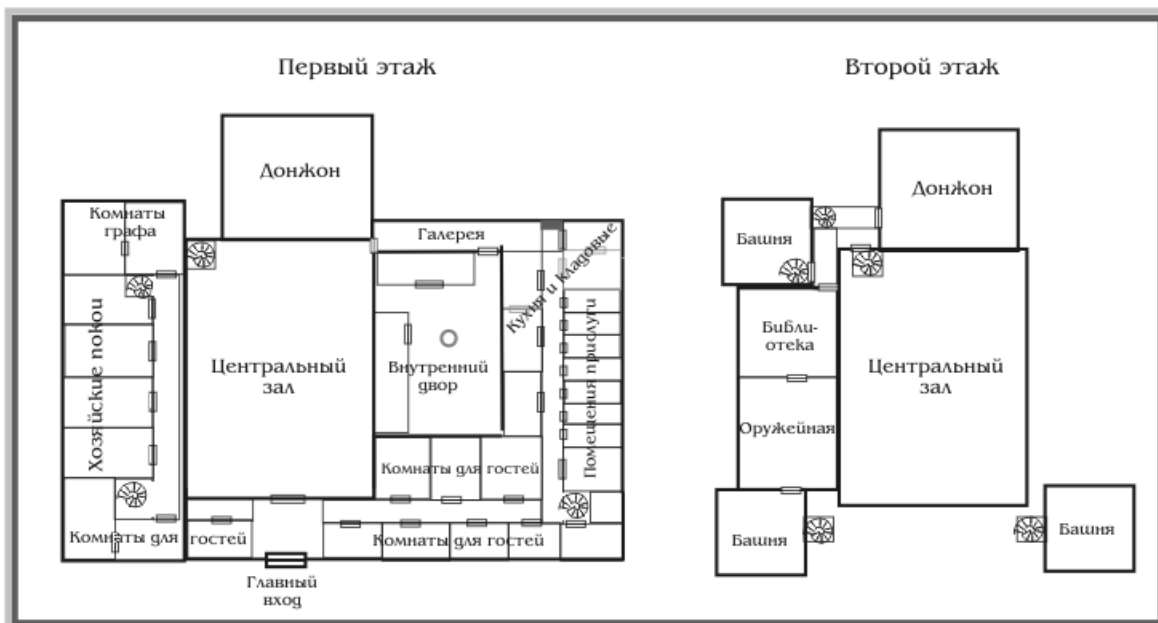


Замок и окрестности



Голубой парк

Замок



Пирамида

