

## На гигантов?

© Makkawity, all rights reserved

Этот модуль для любителей высоких (9-13) уровней и большого числа магшмоток, нацеленный скорее на тактику, имеет весьма любопытную историю. Я хотел оттестировать Combat Set и собирался водить известную серию перво редакционных модулей, но оригинальный текст до меня по ряду причин так и не добрался. Пришлось выкручиваться, но то, что получилось в результате, оказалось неплохой историей самой по себе, хотя и рассчитанной в основном все-таки на решение боевых проблем и тактическое планирование.

Хотя модуль был привязан к миру, по которому я вожу, но в данном тексте я старался по возможности убрать специфические для моего сеттинга (где действует солидный блок Домашних правил) моменты с тем, чтобы этот модуль можно было бы играть в почти любом из миров. В идеале, он играется с применением Combat & Tactics, но достаточно, если у мастера есть некоторые из Complete books по расам и классам. Просто если применяются какие-либо дополнительные источники, задача ДМ-а - обеспечить равные возможности обеим сторонам.

## Заставка

Предполагается, что никто из приключенцев не является уроженцем именно данных мест - или они наняты правителями данного региона, или центральные власти отправили их в этот относительно дальний регион страны, или они добровольно вызвались спасти регион от грозящей опасности. Детали зависят от того, насколько ДМ намерен вплетать сюжет этого модуля в какие-то свои планы, однако каждый из них уже имеет репутацию известного в своем регионе героя. Что важно, так это то, что регион является достаточно отдаленным от центров цивилизации и рассчитывать на помощь ресурсами нельзя.

Модуль начинается по аналогии со стандартным началом серии G - приключенцев ставят в известность о том, что разрозненные племена разнообразных гигантов, издавна обитавшие в горах, начали нападать на людей, разрушая деревни и унося пленных (чего они раньше никогда не делали). Гиганты даже перебили шайку разбойников Хромого Билли, с которым до того никто не мог справиться. Во всяком случае, его изуродованный труп вместе с группой прочих членов шайки не так давно нашли прямо на дороге. В чем причина - по одним слухам, у гигантов появился новый лидер, по другим, в деле замешаны Drow, которые были виновны в прошлом обострении войны (если ДМ в курсе, он может рассказать краткое содержание оригинального модуля). Во всяком случае, попытки выяснить подробности при помощи магии успехом не увенчались. Некая сверхъестественная сущность как бы блокировала сканирование, а известного и уважаемого мага, не уступавшего героям в уровне, нашли мертвым после того, как он попытался определить причины ситуации. Район гор, где свирепствуют гиганты, труднодоступен, и дорога занимает несколько дней пути, а крепость, которую в давним-давно построили для защиты от нападений монстров с гор, давно пришла в негодность, и непонятно, населена ли она вообще. Дело, однако, не терпит отлагательств, - скоро начнется уборка урожая, а если из-за набегов гигантов и общей паники его не удастся собрать, грядущую тяжелую зиму многие просто не переживут. Предыдущие попытки справиться своими силами ничего не дали, более того, много солдат дезертировало, пополнив ряды мародеров и грабителей, которых и так в достатке. Поэтому власти рассудили, что группа приключенцев высокого уровня заменяет армию по эффективности, а обходится дешевле.

Если приключенцы пытаются выяснить *историю вопроса*, то им рассказывают, что в свое время весь этот район принадлежал гигантам, но около 70 лет назад после долгих войн удалось заключить мир. Гигантов оттеснили за горы, но оставшуюся у них территорию объявили неприкосновенной, - даже несмотря на слухи о золоте, что находится в горах. И вот сейчас, когда жизнь только начала налаживаться, снова начались проблемы

*Детали оплаты и экипировки* - героям честно заявляют, что все найденные деньги и магшмотки - их. Священники центрального храма готовы их воскресить, если они будут доставлены в приемлемом виде. В дополнение каждый из героев получает 2 potion-a of Extra-Healing и 1 potion of Healing. Воины могут получить по колчану +1-ых стрел (12 шт.), маги - чернила на то, чтобы заготовить свитки на 14 уровней чар из числа тех, что находятся в их чарниках. По желанию приключенцев их могут прикрыть чарами типа Armor или Stoneskin.

Если герои попросят большего, то им говорят, что дальнейшую помощь они смогут получить в Монастыре Святого Дагоберта, который находится в этом регионе и который гиганты никогда не трогали, так как давним-давно монахи выходили раненого ребенка гиганта и вернули его домой. Даже во время войны там можно было обрести убежище.

Затем приключенцев "высаживают на дороге", на которой находится несколько деревень и Монастырь Святого Дагоберта. Дорога эта упирается в горный перевал, который типа прикрыт крепостью и за которым лежат горы, вулканы и земли гигантов.

## На самом деле..

В действительности все гораздо сложнее. Гиганты абсолютно непричастны ко всем преступлениям. Реальный виновник - злокозненный маг-иллюзионист Сид Марра, каковой в поисках высшей власти заключил союз с неким демоном высокого ранга, - Повелителем Козлов (во всех смыслах) Ньярлатотепом, черпающим свою силу из человеческих страданий и раздора, который

подарил ему магическое кольцо и потребовал в награду, чтобы Марра развязал войну между гигантами и людьми.

И Марра начал действовать. При помощи своей магии он подчинил себе жившее неподалеку племя оров. Затем он прибрал к рукам орудовавшую в регионе шайку разбойников. В этом ему очень помог Мантикора - этого эльфа в свое время с позором выгнали из школы bladesong-а за то, что он о посмел обучать тайному искусству не-эльфов, причем не благородных воинов, а наемных убийц. Часть из них, кстати, сейчас находится в банде. Убив Хромого Билли, Мантикора вынудил остальных разбойников следовать за собой. После этого при помощи предательства сэра Джаррта (последний был готов на все что угодно, чтоб повредить новому коменданту) он обосновался в заброшенной крепости и начал набег своего войска на поселения людей. А когда появился Марра, эльф-рenegат с радостью предложил ему свой меч, так как ненавидел людей не меньше демона.

Кроме Мантикоры, у Марры есть еще несколько союзников, которые, правда, не до конца в курсе его планов. Известному своей нечистоплотностью в делах торговцу Бену Золотой Рот он пообещал, что когда гигантов прогонят, то ему достанется серебряный рудник, находящийся на их землях (который гиганты отказались ему продать), сэру Джарту - лавры героя и власть над регионом после победы над гигантами. Для помощи в демонологических ритуалах он привлек Утзасина, которому помог получить из монастыря священную чашу и обещал построить храм.

Марра предполагает, что рано или поздно против гигантов будут брошены силы приключенцев, и он даже предвосхитил события, дав знать о "бесчинствах гигантов" Броину, зная, что если тот доберется до гигантского поселения, войне - быть. Особенно, если получится так, что приключенцы, нарушив законы гостеприимства, напали на гигантов во время их праздника и перебили женщин и детей - после этого все племена гигантов действительно пойдут на людей, сметая все на своем пути.

Однако собранные Маррой магические артефакты привлекли внимание мага, возможно, гораздо более серьезного и опасного. И сейчас по следу Марры идут не только РС, но и Элиот Спенсер (смотри его описание в конце модуля) собственной персоной и служащая ему команда профессиональных убийц, командир которой давно собирался проверить на мастерство клинка этих так называемых героев.

### Слухи

*В случае, если приключенцы начинают собирать информацию, их можно снабдить любым количеством слухов из списка ниже...*

- В заброшенной крепости обосновался злобный некромант, повелитель рыцарей смерти и вампиров гигантских размеров. Ночью он проводит страшные ритуалы, а днем бродит по округе в поисках подходящих маткомпонентов. (Источником слуха послужил Спенсер, проводивший рекогносцировку на местности, и есть 15% шанс, что его даже правильно опишут)
- В окрестностях находили трупы молодых девушек, ритуально убитых согласно культу, к которому принадлежит Утзасин (после этого слуха ритуальные убийства определяются без каких-либо чеков)
- Гиганты - выдумка друидов, которые просто не хотят, чтобы эти места слишком сильно цивилизовались, особенно после того, как за хребтом нашли золото (имеющие соответствующие навыки, может, и знают, что в районе хребта действительно нашли что-то).
- Вскоре после первых слухов о гигантах были убиты несколько эльфов, странствовавших по региону. Трупы были обобраны, причем брали в основном кольчуги и прочие принадлежности, характерные для этой расы (есть вариант, что кто-то из убитых был знакомым РС, и что затем какие-то его вещи они могут опознать или у бандитов, замаскированных под темных эльфов, или у Бена)..
- Насчет гигантов не знаю, но владелец трактира "Веселый пельмень" точно имеет привычку опаивать одиноких богатых путников сонным зельем и убивать, рационально используя мясо на начинку своих фирменных пирожков. Об этом говорят все, но за руку его никто не поймал.
- Гиганты уничтожили весь гарнизон крепости при помощи злокозненной темной магии - а как же еще объяснить тот факт, что они так спокойно ходят через перевал?
- Слухи про гигантов распускает сами власти, которые не хотят начала в регионе "золотой лихорадки" и специально наняли группу магов-иллюзионистов, чтобы те пугали народ.
- Нанятый маг-дивинер был заколот хвостовым шипом мантикоры. Возможен вариант, что еще несколько лиц, представлявших потенциальную опасность для Марры, были убиты подобным образом. Для усиления РП кто-нибудь из героев может "вспомнить", что в свое время ему приходилось сталкиваться с наемными убийцами, действовавшими в таком ключе.
- Нынешний бардак есть следствие того, что прошлый комендант крепости, сэр Джаррт, был оклеветан и лишен своего поста. А при нем и гоблин не мог проскочить через перевал, не то что гиганты..(да, но что за малейшие проступки там вешали, как-то умалчивают).
- Есть т.н. Пророчество Апофегея об обретении силы путем некоего страшного обряда, для которого требуется "Черный Архимаг при Мантии, Посохе и Жемчужине Власти", каковой может "соединить в себе силы Света и Тьмы если ему удастся наполнить Кровью Девственницы Чашу Исцеления и возложить Меч Святости на Книгу Черепослов". (Правда, Марра не знает о Пророчестве Апофегея, но ему требуется призвать в этот мир Ньярлатотепа, для чего, помимо вызывания войны, требуется почти тот же набор предметов.)

### **Особенности боя с Гигантами**

На уровнях, на которых играет этот модуль, герои могут счесть, что монстр в три раза больше их, - все равно не страшно, ибо у высокого воина часто может быть больше HP. Дабы приключенцы так ощущали, что есть схватка с Гигантом, рекомендую использовать следующее:

- Убитый гигант падает, и часто на героя - используйте Scatter Diagram для определения направления и если падает на приключенца, то наносит 3d6 пунктов вреда. Кроме того, персонаж должен кинуть Dex check чтобы не быть придавленным - выбраться из-под гиганта можно на Open Doors roll, ничем более не занимаясь.
- Обычная для человека доза яда (например нанесенная на стрелу) для них слабее, что дает +4 к спасброскам.
- За счет большей длины их оружия они имеют -4 к инициативе в первый раунд боя, если ситуация позволяет.
- После попадания гиганта приключенец обязан кинуть Strength check на то, чтобы устоять на ногах. Не кинул, значит упал и должен тратить следующий раунд на то, чтобы подняться. 20 на кубе означает, что герой еще и пролетел по воздуху некоторое расстояние и получил дополнительно d6 вреда за каждые 8 хитов, снятых предыдущим ударом.
- Гиганты могут не только бить героев дубьем, но и пытаться хватать или топтать - рекомендовано использовать правила из C&T..
- **И еще.** В тех случаях, когда героям предстоит встреча с настоящими гигантами, обращайтесь внимание на производимый ими шум, сломанные при их прохождении через лес деревья и т.п., - пусть отсутствие этой информации будет косвенным намеком на то, что основной враг приключенцев - не они.

### Timekeeping и Алгоритм модуля

Многое зависит от того, насколько приключенцы тянут или не тянут время. Теоретически приключенцы имеют шанс, разобравшись в истинной подоплеке событий после первой разоренной деревни и повиснув на хвосте банды, добраться до крепости примерно через 2-3 часа после возвращения бандитов и застать их врасплох, после чего Марра и Мантикора удирают к башне Марры, прихватив с собой ингредиенты для вызова. Затем приключенцы движутся к башне, где им предстоит бой с целой армией иллюзий. После чего им предстоит самое неприятное - разборка со Спенсером, который, даже если PC не пытаются его атаковать, фактически подставляет их под Саттон-Дарка...

### Случайные встречи и создание обстановки

"Случайные" встречи кидаются каждые 2 часа передвижения - вероятность 1 на d6, затем кидается d8(+1 если приключенцы идут не по дороге, +2 если уже находятся в горах). Собственно, эти encounter-ы не являются случайными, но могут происходить в относительно произвольном порядке.

1. **Беженцы** Часть из них идут пешком, выбиваясь из последних сил, часть едут на телегах. Многие заранее бросили насиженные земли, даже не успев собрать урожай, и чем они будут кормиться, неясно. Некоторые успели по дешевке продать свою землю Бену в обмен на транспорт (те же лошади или телеги, которые бандиты не увели) или еду. Настроение откровенно паническое, многие (75% шанс) слышали о Пророчестве Апофегея. Следует учесть, что гиганты здесь - страшная угроза, а события недавней войны с ними еще не исчезли из памяти, - ДМ должен постараться создать ощущение надвигающейся беды или паники.
2. **Следы деятельности бандитов** При желании это может быть еще одна разоренная деревня или группа беженцев, перебитая бандитами. Следов присутствия гигантов, даже иллюзорных, в этом случае нет, но присутствует 5% шанс, что Мантикора оставил на трупе свою метку. Можно еще раз обратить внимание на "варварское отношение бандитов к экологии". Существует 30%-ный шанс, что на приключенцев наталкивается Арчи в сопровождении группы бандитов. Если приключенцы не выглядят как представители властей, он сразу наезжает; если они производят опасное впечатление, он притворяется офицером из крепости и тоже старается навести их на стойбище гигантов.
3. **Здесь кто-то был!.....** Это место выглядит совершенно обычным, однако что-то подсказывает опытному герою, что незадолго до того здесь побывала группа людей. Собственно, на этой поляне останавливались Тени, которые, в отличие от бандитов, все за собой убрали. Судя по прикрытым дерном следам палаток, ночевало около полусотни человек, причем лагерь был расположен так, что подойти к ним незамеченным было бы невозможно.
4. **"Гиганты"** d4+2 бандитов, которые после воздействия магии Марры превратились в холмовых гигантов, натыкаются на приключенцев. Несмотря на новый вид, ведут они себя как дорожные грабители, ибо еще не свыклись с новыми способностями. На их ногах - пресловутые (см. ниже) сапоги. Следует отметить, что d3+1 из них превратились в гигантов полностью и не превращаются в людей после смерти.
5. **Дозор перед крепостью.** Деревянная вышка (если дело происходит в горах) или площадка на дереве, на которой находится человек с луком - бандит уровня 2-3. Еще 1-4 рядовых, 0-уровневых бандита находятся внизу и в случае атаки один из них начинает разжигать сигнальный огонь. Существует половинный шанс, что они одеты в трофейные доспехи с гербом крепости и 1 шанс из 4 что кроме них у вышки околачивается огр. Костер разгорается за 1-3 раунда, и столб дыма (ночью - пламя) хорошо видно в крепости. Применение площадных чар, в особенности fireball-ов, также будет прекрасно видно. После этого момента Мантикора устраивает на героев засаду через 1-3 часов.

6. **Священное дерево друидов.** Есть вариант, что его тоже пытались осквернить бандиты. Разбирающийся в знаках может указать направление на священную рощу друидов - в этом случае приключенцы могут легко найти ее.
7. **Труп.** Если с партии еще нет Спенсера, то 50% вероятность, что этот человек был убит им. В любом случае бедный крестьянин был убит при помощи некромантии.
8. **НПС - Идущий по дороге Броин, Караван Бена Золотой Рот, едущий навстречу сэр Джаррт или непонятно как обнаруживающаяся Айуна**
9. **Местная живность** - см. соответствующий раздел ММ. Однако надо помнить, что в данном случае зверюга просто вышла на дорогу и не собирается завтракать приключенцами, если они не откроют огонь первыми.
10. **Настоящие гиганты приглашают....** Слышен треск и хруст сучьев, а через некоторое время от 4 до 6 настоящих Холмовых Гигантов останавливают партию и предлагают следовать за ними - вовсе не в качестве пленных, а гостей на празднике. У старейшины наконец-то родился сын, по какому поводу устроено грандиозное пиршество и приглашены гости со всех гигантских племен - но еды все равно наготовлено изрядно, и гиганты усторили охоту на гостей в лучших горских традициях. Правда, делают они это достаточно грубо, и если у приключенцев возникает идея, что на пиршестве они будут украшением стола, то рассеивается она только когда и им наливают...

### **ТТХ на войско Марры**

Поскольку стратегия приключенцев может быть различна, мы не собираемся давать рекомендации на каждый случай, ограничиваясь данными о том, чем располагает их противник. - следует вести учет потерям, и, в случае, если приключенцы теряют инициативу, пытаться атаковать их - первые две попытки мелкими группами, затем с подключением почти всех сил.

*Иллюзии* - Учтем, что полуреальные иллюзии все равно наносят вред, хотя и неспособны наносить тот масштаб структурных повреждений, который бы нанесли настоящие гиганты. Иллюзорные гиганты обычно Морозные или Огненные и имеют 100 хитов если в них поверили. При нападениях на неукрепленные поселения Марра применяет в основном их.

*Бандиты* - с учетом примкнувших мародеров банда насчитывает уже сотню человек, половина из которых является 0-level "бандитами" по ММ. Прочие являются или (60%) воинами с китом Outlaw (Chain mail, 6 hp per die) или (40%) ворами с китом Bandit (Studded leather armor, 4 hp per die) уровня 2-5. Все они вооружены трофейными длинными мечами и короткими луками, воины имеют щиты. Пока рядом с ними присутствует кто-то из лидеров, или они превосходят противника числом вдвое, они сражаются с +2 to hit & +1 to damage. Воины с уровнем больше 3-его имеют специализацию, обычно на меч.

В набегах обычно принимает участие от половины до двух третей банды. Остальные охраняют крепость так, что половина отдыхает и приводится в боевую готовность спустя db+4 раунда, а другая половина находится на стенах. Как правило, перед каждым серьезным набегом Марра превращает часть бандитов в гигантов, предварительно их зачаровав. Следует отметить, что те воины, которые действительно стали Гигантами после превращения, частично сохраняют свои профессиональные навыки, в том числе специализацию на оружие. Участники элитных засад, описанных в тексте или убитые Тенями - не в счет, но если приключенцы медлят и у бандитов есть шанс напасть на их лагерь или устроить засаду, они этим воспользуются.

*Племя Огров* - насчитывает 20 особей мужского пола, почти все из которых участвуют в набегах (в племени присутствуют 2d4 + помощник вождя), 12 женского и 8 единиц молодняка. Все огры имеют силу 18.00, женщины - 18, а 11 из них имеют способности воина 1 уровня, что дает им специализацию на Great Club и большее число хитов (+2 на кость). Кроме этого, есть вождь (7 HD monster, 37 hp, Str 19, specialisation), два его помощника (7 HD monster, 30 hp, specialisation) и шаман (25 hp, 3<sup>rd</sup> - level priest - Curse, Darkness, Chant). Как правило, перед боем Марра увеличивает их вдвое при помощи посоха, благо эта опция не тратит его энергии, или создает на их базе иллюзию гигантов посредством чары Seeming. Марра уверен, что далеко не все сумеют отличить увеличенного в два раза огра от холмового гиганта. Именно поэтому я очень советую избегать терминологии и давать развернутые описания монстров, предоставляя героям самим догадываться, кто именно попался им на пути.

*Мантикора* должен предстать перед приключенцами как существо, которого им есть за что невзлюбить. Он ненавидит все, с чем ранее был связан, и все то, что делают в лесах его бандиты, есть лишний плевок в лицо эльфийскому стилю жизни. По Эльфам он имеет +2 ТН, по полукровкам +1, и при выборе противника атакует их в первую очередь. В бою он очень любит играть со слабыми противниками, да и вообще не следует забывать, с какой легкостью он может обезоруживать или наносить удары по уязвимым местам.. В бою он сражается не мечом, а шипом из хвоста мантикоры. Хотя шип легче сломать и он не имеет магических бонусов, с ним он имеет -2 к инициативе, а в случае критического попадания он ломается в ране, нанося d4 HP вреда каждый раунд, пока его не вынули. Шип можно кидать по аналогии с джавелином, при этом у него остаются бонусы за стиль боя. Кроме того, он отравлен сонным ядом. Таких шипов у него хватает на все схватки, а воткнутый в правый глаз жертвы шип является его меткой убийцы.

*Собственно Марра* вступает в прямой бой, только если его совсем прижали, предпочитая заставлять других умирать за себя. Более подробно его тактика расписана при обороне его башни.

### **Разрушенная деревня**

Не успели приключенцы пройти по дороге и часа, как они наталкиваются на клубы дыма и свежие развалины деревни. Единственное живое существо - девочка 11-и лет, которая успела спрятаться в кадушку и которую просто не нашли.

Внешне все выглядит как последствия классического набега гигантов, и даже чудом спасшийся ребенок подтверждает, что пришли большие страшные дяди и всех убили, однако....

*Скот на месте* - создается впечатление, что задачей было перебить всех жителей, а не уволочь их еду или скот, который вообще не тронули, в свои пещеры. ДМ не должен специально обращать внимание героев на этот факт, если среди них нет специалистов по проблеме, но должен обратить внимание на мычание в хлеву и бегающих по деревне кур.

*Деревню еще и намеренно сожгли* - осмотр сожженных построек обнаруживает заброшенные на крыши факелы, причем бросали их снизу вверх (т.е. не существа гигантского размера)

*Следы сапог на дороге* - часть увеличенных бандитов была одета в сапоги армейского образца, взятые на складах крепости. Как следствие, на песке отпечатались следы гигантских ног, которые через некоторое время, далее по дороге, превращаются в обычные.

*Следы иллюзорных гигантов* также весьма малоразличимы, check сделан с -4 и указывает на то, что для гиганта они весили слишком мало.

## Паладин

Вскоре после разрушенной деревни на дороге появляется всадник. Он приветствует героев по всем правилам чести и осведомляется, не видели ли они злокозненного черного мага и наемного убийцу, который по слухам, бежал сюда.. На вопросы РС он готов пояснить, что ищет Черного Архимага, который собирается произвести некий отвратительный обряд по самоукручиванию. Ради этого он должен истребить некромантией некоторое число людей и осквернить Священную чашу - сейчас он спешит в Храм святого Дагоберта, чтобы предупредить монахов о грозящей им опасности.

На вопрос, что за маг, он рассказывает, что его зовут Спенсер и ранее он был рыцарем, но продал свою душу демонам в обмен на Силу. Известно об этом стало во время большой войны с варварами, когда целая армия воинственных горцев вторглась в пределы государства и угрожала столице. Спенсер со своим батальоном должен был ее задержать на переправе через стратегически важную реку. Задание это было практически самоубийственное (он сам это не говорит, но РС это должно стать ясно), однако о том, что этот отряд был намеренно послан на смерть, он как-то не задумывается. С его стороны, это должен был быть нравственный выбор – или погибнуть, но удержаться от искушения, или поддаться Злу. Спенсер же поддался и применил некую ужасную некромантическую магию, от которой вода в реке покраснела от крови. С точки зрения рыцаря, даже спасение страны от орды варваров не является оправданием той ужасной черной магии, к которой прибег Спенсер чтобы уравнять шансы. Битва была выиграна, варвары истреблены, но “герои” дали понять, что в армии ему не место. Он оставил службу, после чего, как говорят, стал наемным убийцей, создал тайное общество некромантов, занимающихся самыми черными практиками и ритуалами, и вот теперь намеревается захватить власть над миром, исполнив Пророчество Апофегея. Однако ему это не удастся - он и его брат-маг уже два года преследуют его, и черному колдуну не избежать Меча Святости!

Те из РС, кто знает Местную историю, могут высказать, что не все в его рассказе правда - та война, в которой отличился Спенсер, началась с того, что группа временщиков из ближнего окружения малолетнего и подверженного хроническому алкоголизму правителя решила подарить ему на его день рождения “маленькую победоносную войну”, которая так и вошла в историю под названием Birthday Gift War. Под надуманным предлогом войска на шесть месяцев захватили земли равнинных варваров и начали устанавливать свои порядки, но тут началась партизанская война, а с гор спустились дикие и воинственные горные кланы, которые возглавили сопротивление и выбили захватчиков.. Разбив еще одну посланную против них армию, горцы решили не останавливаться, перешли границу и двинулись на столицу которая находилась не так уж далеко, но были остановлены на переправе через реку Ярроу. Подробности “чуда” известны РС мало, но утверждают, что трупы действительно громоздились горами, а вода стала красной от крови своих и чужих. По мнению командования, посланный задержать варваров на переправе отряд безусловно должен был погибнуть, просто остановив варваров на необходимое время, но когда остальная армия наконец соизволила подоспеть, варвары были перебиты все до единого, а от заслона остался тот самый капитан, ушедший после этого случая в отставку, и около дюжины почти сошедших с ума солдат.

Паладин человек очень романтичный и несколько наивный, во многом оттого, что благодаря его фамильному мечу его было очень сложно взять. Кроме того, он вообще очень решительно настроен по отношению к черным магам (kit Inquisitor). Являясь вариантом Holy Avenger-а, Меч Святости дает владельцу способности специалиста в этом виде оружия и наносит двойной вред по существам, обладающим магическими способностями. А если его держит воин, преданный Добру и Закону, он приобретает способности паладина своего уровня.

Он уважает приключенцев, но обещает присоединиться к ним после того, как покончит со Спенсером.

Если приключенцы следуют по дороге дальше, они выходят к **Трактиру “Веселый Пельмень”** и повороту на **Храм св. Дагоберта**; если они пытаются проследить движение врагов по лесу, они выходят к **Поляне № 1**. Если герои не заглядывают в трактир, а сразу же направляются к храму, то считаем, что

они разминутись с бандитами буквально на полчаса. Причем бандиты появились со стороны дороги, но ушли лесом.

### Поляна №1

На поляне видны следы привала, причем создается ощущение, что те, кто стоял там лагерем, словно осознанно стремились побольше нагадить. К большому дереву привязана мертвая девушка, почти девочка, на трупе следы изнасилования и пыток. Перед ней лежит ободранный труп животного, по-видимому лошади. Трудно догадаться, что это был пойманный “на девственницу” единорог, рог которого ныне - навершие копья сэра Джаррта, а шкура - один из ингредиентов при вызове Нъярлатотепа. Девочка из отдаленной деревни, была похищена изрядное число времени тому назад, и в деревнях, через которые проезжают герои, о ней неизвестно, но убита она была по обряду от Утзасина, в результате чего все попытки допросить труп не заканчиваются результатом. Сам Сэр Джаррт появляется через 2-3 часа после того, как поляна будет покинута.

Если приключенцы решат продолжить путь по лесу дальше, то они могут выйти на одну из тропинок, ведущих к священной роще. Через какое-то время они обнаруживают следы множества ног, а через несколько часов - **поляну №2**.

### Сэр Джаррт

“Из-за поворота дороги навстречу приключенцам выезжает рыцарь в полных доспехах:

- Стойте, негодяи! Недостойные мародеры! Что вы делаете на этой древней земле? Готовьтесь к смерти!. Я вызываю на Поединок Чести любого из вас!..”

Выяснив, что ошибся, сэр Джаррт становится отменно куртуазен. Он происходит из древнего рода, которому в древности принадлежали эти земли, в частности крепость, что выясняется check om на Heraldry. Сэр Джаррт считался неплохим командиром, но был излишне жесток, и когда выяснилось, что он поклоняется не совсем тем богам, его изгнали со службы. Он не будет этого отрицать, но заявит, что его оклеветали, и теперь он ведет жизнь странствующего рыцаря с тем чтобы совершить подвиг и восстановить репутацию рода. Тайна его заключается в том, что именно он провел по тайному ходу в крепость бандитов Мантикоры, так что руки его в крови бывших подчиненных.

Он является специалистом в военном деле, но будет стараться намеренно тормозить приключенцев в критических ситуациях, громко вызывая врага на честный бой там, где другие подкрадываются, принимая шуршащих в кустах кабанов за Демонов типа 4 и тп.

Бандиты для него тем не менее - быдло, Арчи - просто обнаглевший хам, и он не будет с ними церемониться, беспощадно их рубя, тем более что есть вероятность того, что кто-то из них проговорится - ведь сэр Джарт встречался с Мантикорой в крепости. Что же касается Спенсера, то сэр Джаррт будет всячески намекать, что он - черный маг, профессиональный убийца, некромант и тп., но лично сам атаковать его не будет - боится.

Благодаря манерам и тонкому знанию этикета он вполне сойдет за паладина. Он также будет подстрекать героев к внезапному нападению, вразумляя, что на гигантов не распространяются законы чести, раз они сами поступают так. Следуя инструкциям, он будет очень стараться добиться того, чтобы вынудить приключенцев совершать Evil-ные поступки. При этом он будет вполне себе вместе с ними рубить бандитов на дороге, разве что хитро замедляя действия партии или ненароком задев кого-то “в горячке боя”. Он будет отговаривать их идти к крепости, стремясь сразу направить их к поселению гигантов, а если ему это не удастся, атакует их в момент начала битвы. То, из чего сделан наконечник его копья, можно заметить, только специально обратив на него внимание. Если по какой-то причине его разоблачили как носителя зла, он вызывает воинов из числа приключенцев на дуэль, рассчитывая, что они будут соблюдать правила.

Дуэль проводится в конном строю и начинается с взаимного charge-а, причем за счет встречного движения при попадании вред умножается на 4, однако требуется минимум раунд, чтобы противники развернулись и снова съехались. Если кто-то из участников получил более 16 HP вреда в сшибке, он должен сделать LB Riding check с -2 penalty, чтобы не вылететь из седла, - в этом случае он получает еще db вреда и должен подняться на ноги.

### **Сэр Джаррт**

**Human 11<sup>th</sup> level fighter (cavalier)**

<b>STR</b>	<b>17</b>	<b>THACO</b>	<b>10</b>
<b>INT</b>	<b>13</b>	<b>AC</b>	<b>-4</b>
<b>WIS</b>	<b>14</b>	<b># ATT</b>	<b>3\2</b>
<b>DEX</b>	<b>15</b>		
<b>CON</b>	<b>16</b>	<b>AL</b>	<b>LE</b>
<b>CHA</b>	<b>17</b>	<b>HP</b>	<b>101</b>

**Magical Items - Full Plate Armor +3, Shield +3, Bastard Sword +2 of Life stealing -** (при использовании С&Т эффект меча случается при критикале; меч имеет еще одну дополнительную особенность - при попадании по иллюзии автоматически “убивает ее”, сохраняя, однако, внешние проявления наподобие лежащего в луже крови трупа.); **Heavy horse Lance +1 с рогом убитого единорога -** (d12 vs M-sized + charge на тройной вред)

### **Сожженный храм святого Дагоберта**

Означенный храм был посвящен силам (по типу мира - святому или богине) Защиты и Исцеления. Монахи его пользовались неприкосновенностью и уважением, а сам он традиционно был убежищем, и даже местные разбойники или гиганты не трогали его обитателей, не говоря уже о попытке штурмовать. Кроме того, там хранилась некая Священная Чаша, прикосновение к которой исцеляло слепоту, болезни или проклятия, а место, в котором она пребывала, было недоступно демоническим силам.

На этот раз Храм был вынесен подчистую. Сделать это было легко, ибо монахи даже не брали в руки оружие, а ворота были всегда открыты для желающих получить помощь. Разрушение храма было одним из условий, которое Ньярлатотеп поставил Марре, а осквернение Чаши есть часть ритуала, которое собирается провести Утзасин для освящения своего храма.

И снова можно обратить внимание на некоторые странности:

*Нет следов продвижения гигантов* - то ли они появились из воздуха, то ли всех абсолютно застали врасплох. В действительности сперва бандиты вломились в храм, и только потом Марра стал творить иллюзии. Затем большая часть их ушла лесом, хорошо скрывая следы. Очень хорошо организованный поиск выводит РС к Разрушенной укрепленной деревне.

Внутри главного храма, где находилась священная чаша, все разрушено, но *двери и крыша целы*, чего не случилось бы, если б храм громили настоящие гиганты. Требуются два намеренно кинутых Religion check-а с -2, чтобы определить, по какому обряду было проведено осквернение храма, и выяснения того, что данной сущности гиганты обычно не поклоняются. Зато это дело рук Утзасина.

### **Священная Чаша**

Если этот предмет не осквернен, то само ее присутствие на территории не являющейся Sinkhole of Evil создает эффект чары Protection from evil, 50' rad. Кроме того, налитая в нее вода после минуты нахождения в ней становится святой, а прикосновение болящего дает целебный эффект, аналогичный чаре 3-го уровня - Лечение Ран и повреждений (Repair Injury), Слепоты, Проклятия или Болезни.

Преданный Добру и Закону Воин уровня 9+ с Мудростью и Харизмой выше 13 может, испив из нее, обрести все способности паладина своего уровня на период выполнения его квеста. Однако если он в таком состоянии повел себя недостойно, чаша трескается и не может быть восстановлена, а сам он попадает под проклятие.

### **Внимание!**

Существует 65%-ая вероятность, что в ходе осмотра места туда же телепортируется Спенсер, начав свое взаимодействие с героями. Собственно говоря, он тоже пришел за чашей, но Марра его опередил.

..Вы слышите резкий хлопок, характерный для появления мага из ниоткуда. Оборачиваясь, вы видите, что на обрушенной стене сидит человек лет 40-50, с явной военной выправкой, бритой наголо головой и внимательным взглядом. Он по-прежнему носит китель и брюки военного образца, заправленные в высокие сапоги, и легкий доспех из кожи, в которой только человек с Necrology or Leatherworking NWP может опознать человеческую (за счет этого Спенсер может использовать магию в них).

Увидев, что его заметили, он спрыгивает вниз и, обнаружив определенную военную выправку, идет к вам. На нем странный черный или темно-серый плащ, на поясе висит длинный меч, но заметное внимание привлекает другое его оружие, напоминающее мясницкий крюк на длинной цепи. Под плащом - сумка с маткомпонентами, более напоминающая планшетку. Если приключенцы примут его за Черного Архимага - это их проблемы☺

На вопрос, кто он такой, Спенсер называется и спокойно отвечает, что был капитаном, но после сражения на Ярроу (о подробностях он не будет распространяться, отговорившись, что это очень тяжелая тема) оставил военную службу и занялся изучением разных редкостей. Если его спросят, какую магию он практикует, Спенсер честно скажет, что он некромант, но не из тех, кто поднимает кладбища или вызывает демонов (что абсолютная правда). Он занимается более серьезными вещами, а сюда пришел, чтобы получить у священников консультацию по одному важному вопросу, касающемуся этики. Затем он предлагает партии отправиться вместе с ним до трактира или показать туда дорогу, после чего покидает их, если они не собираются туда сейчас.

### **Первая засада Манतिकоры**

Эта стычка происходит после того, как приключенцы повисли на хвосте банды после Храма св. Дагоберта (но до "Четвертой подковы") или были обнаружены первым дозором. Получив первую информацию, что за бандой идут, Мантикора остается на дороге с заградотрядом.

Дорога перегорожена упавшими деревьями, за которыми спрятались 6 воинов из числа мародеров-дезертиров (7<sup>th</sup> level fighters, AC 3 due to Dex & banded mail, specialised in polearm), вооруженных тяжелыми арбалетами, spetum-ами или bill-ми, которыми они будут выставлять против атак или стаскивать приключенцев с седел. Они в армейской форме и грубо требуют сойти с коней, положить оружие на землю и предъявить документы. В 20-и футах от них находится подпиленное дерево, которое еще два воина роняют на партию, стараясь зашибить кого-то из них или отрезать дорогу назад.

Прочие бандиты 5-ого уровня сидят в кустах вдоль дороги и атакуют после применения магии - 8 воров подкрадываются сзади, пытаются ударить в спину ослепленных (оставшихся без прикрытия кастеров) или поджидают тех, кто решит пойти в обход; 12 воинов будут стрелять из луков, а после двух-трех раундов, подключатся к общей драке.

Сам Мантикора, облачившись во всю магическую защиту, включая Невидимость и Недетектируемость, парит над дорогой и, когда приключенцы остановятся, начинает атаку с заклинания Slow. Затем он старается не ввязываться в бой, атакуя в спину, или сбивая кастеров Magic Missile-ми. При удачном для приключенцев исходе боя он не задумываясь бросает своих соратников и улетает или телепортируется или в крепость, или в башню Марры.

#### **Мантикора**

##### **Elf 9/10/10 fighter/mage/thief (bladesinger)**

<b>STR</b>	<b>16</b>	<b>THACO</b>	
<b>INT</b>	<b>15</b>	<b>AC</b>	<b>2</b>
<b>WIS</b>	<b>14</b>	<b># ATT</b>	<b>2+parry</b>
<b>DEX</b>	<b>16</b>		
<b>CON</b>	<b>15</b>		<b>CE</b>
<b>CHA</b>	<b>11</b>	<b>HP</b>	<b>69</b>

##### **Notable NWP or special skills**

- Ambidexterity, Bladesong (2 slots) Two weapon Style

##### **Spells - 4-4-3-2-2**

1<sup>st</sup> level - Magic Missile, Shield, Shocking Grasp, detect Magic

2<sup>nd</sup> level - Strength, Vocalise, Silence 15'rad., Fog Cloud

3<sup>rd</sup> level - Non-detection, Slow, Protection from normal missiles

4<sup>th</sup> level - Improved invisibility, Minor globe of Invulnerability

5<sup>th</sup> level - Cloudkill, Teleport

##### **Magical Items**

- Short sword of backstabbing +2 (allows backstab as thief 4 levels higher); если его описания нет под рукой, то Sword +3
- Ring of free Action
- Elven chain mail +1
- Gauntlets of Specialisation (дают эффект специализации на любое оружие, которое владелец держит в руках)
- Boots of Varied Tracks (Hill Giant)
- Ring of Spell Storing (Dispel Magic, Feather fall, Magic Missile, Strength)

#### **Трактир "Веселый пельмень"**

Представляет собой старое двухэтажное здание, первый этаж которого служит харчевней, а на втором находятся сдаваемые на ночь комнаты. Благодаря репутации трактира посетителей в нем мало, за вычетом группы крестьян, которые при виде приключенцев быстро ретируются.

Трактирщик (8th level thief, вооружен кухонным тесаком, dmg d4+1 и удавкой), производит не очень приятное впечатление. Он не видел никаких гигантов, идущих по дороге. А что до вооруженных людей, так мало ли кого с чем ходит - приключенцы вот тоже явились с оружием... Если приключенцы будут спрашивать про огров, то он укажет им местонахождение их племени, но не будет ничего рассказывать про крепость или Марру без дополнительной оплаты. Если ему заплатят до 100 золотых, он упомянет, что крепость сейчас занята бандитами во главе с верзилкой с огненным мечом и мужиком с косой и шлемом в виде черепа. Если от 101 до 1000, то он упомянет, что там есть еще какой-то мужик, по-видимому, маг, и что втроем они вроде бы строят храм. Однако при таких деньгах он точно будет пытаться их отравить.

У него есть помощник - мальчишка с одутловатым порочным лицом (3<sup>rd</sup> level thief, AC 9, sap) и явными признаками клейптомании, обычно выполняющий функции официанта. Также есть два вышибалы, но они из крестьян и вечером возвращаются домой, так что он не будет прибегать к их помощи в случае ночной атаки.

Если приключенцы не производят внешнего впечатления крутых героев, связываться с которыми опасно, или начинают слишком активно демонстрировать деньги или магические предметы, то он будет настойчиво предлагать им остаться переночевать, угостив их отравленным вином. Яд (кстати, приобретенный у Бена) весьма сильнодействующий - -2 к спасброскам. Эффекты от него начинаются спустя 2-5 часов. При несделанном спасброске жертва погружается в глубокий сон, и даже если ей нанесли вред, требуется 2-5 раундов чтобы придти в себя. Спасбросок приводит к сильной сонливости по аналогии с чарой Slow.

Ночью сонных PC будут пытаться грабить и резать. Двери сделаны так, что трактирщик способен открыть их невзирая на засов изнутри. Навыков трактирщика хватает, чтобы с 80%-ным шансом снять наложенную PC немагическую защиту

Если Спенсер не присоединился к партии в храме или PC решили сначала зайти в трактир, а потом в храм, то вечером первого дня он останавливается в "Веселом Пельмене", сидя за столиком в углу и не привлекая к себе внимания. Ночью трактирщик пытается употребить его на пельмени, в результате чего Спенсер делает из него Восставшего. В любом случае ночью героям не удастся нормально поспать - вопль убиваемого трактирщика им слышен, однако он быстро обрывается. В случае, если герои



выглянули в коридор d4 раунда спустя, они могут обнаружить неестественно открытую дверь в комнату странного постояльца. Спенсер же делает вид, что он сам только встал, а крик был вариантом чары Magic Mouth, рассчитанным на пугание ночных воров. Утром вышибал нет, завтрак задерживается, и в ожидании одного Спенсер заводит разговор о трактире и как бы между делом говорит, что трактирщик пытался его ограбить, но ... - а что до завтрака, так его сейчас принесут. Теперь готовить пельмени им куда удобнее - входит Восставший с подносом, а приключенцы кидают Fear check.

Через некоторое время дорога раздваивается - в одну сторону поворот на **Крепость**, в другую - отворот на **Покинутую деревню**.

### **Смерть паладина**

через некоторое время, когда Спенсер уже вместе с партией, рыцарь нагоняет его с криком : "Стой, недостойный черный маг! Пришло время тебе попрощаться с жизнью! Выходи на честный бой!" . Он будет всячески стремиться сразиться со Спенсером 1 на 1, объясняя что это бой чести и он дал обет убить его своей рукой. Спенсер также просит партию не вмешиваться и говорит, что вполне готов сражаться как рыцарь. Между ними происходит некоторое объяснение - паладин перечисляет ему его вины, тот пытается рассказать ему правду о битве на Ярроу, но рыцарю не до того. Бой достаточно тяжелый, но в конце концов Спенсер одерживает верх. Поначалу Спенсер с трудом отбивает его атаки и даже получает одну рану, однако на каком-то моменте он обезоруживает рыцаря, и хотя тот быстро достает второе оружие, его судьба оказывается решена. После этого Спенсер утверждает, что с телом он разберется сам и стремится задержаться, чтобы сделать из него Восставшего и нагнать партию позже. Меч Святости после схватки Спенсер легко отдаст кому-то из членов партии с условием, что затем, после победы над врагом его отдадут ему обратно и он передаст фамильный клинок семье покойного (может, он и впрямь сделает это - после обряда, когда меч утратит свои способности).

### **Покинутая деревня**

Большая часть ее жителей бежали из нее, и поэтому проходящие бандиты ограничились грабежом. Сюда же собрались уцелевшие с прочих деревень. Именно там бойко торгует Бен Золотой Рот, если он не встретился приключенцам ранее.

Крестьяне очень напуганы и не сообщают никакой полезной информации.

Есть 45% шанс (увеличивающийся на 5% за каждый проведенный в деревне час), что место подвергнется нападению. На 1-3 это бандиты из крепости во главе с Арчи, приехавшие "собрать налоги"; на 4-5 - 2-8 огров; на 6 - гигант из числа превращенных. Крестьяне разбегаются в панике при виде монстров или безропотно подчиняются бандитам, "защищающим" их от чудовищ. Бен тоже для вида будет лебезить перед ними, пытаясь произвести на героев впечатление, что Арчи во-первых, великий воин, а во-вторых, самый главный в крепости.

Арчи ведет себя крайне нагло, и если приключенцы не пытаются вмешаться, или их попытки не успешны, у Спенсера есть возможность слегка показать себя. Сначала он требует от мародеров прекратить бесчинства, называясь отставным капитаном, а когда Арчи посылает его далеко и надолго, пожимает плечами, отходит в сторону и накрывает бандитов комбинацией из Cloudkill и Animate Dead. Видя такое, Арчи пытается скрыться, но Спенсер достает его "пирожком", а затем душит крюком(бой двух NPC прокидывать не обязательно, но желательно дать красивую картинку). Затем он спокойно отдает образовавшимся зомби приказ грузить на себя имущество партии - "я думаю, до крепости мы идем вместе. Разве не так?"

На вопрос, что дальше по дороге, крестьяне утверждают, что там чудовища. Это верно, ибо затем дорога выходит на Перекресток, ведущий к башне Марры

### **Арчи**

#### **Human 8th level fighter (outlaw)**

Бывшая правая рука хромого Билли. Молод, крепок, силен и нагл. Свой меч он часто использует для устрашения или чтобы подпалить на жертве одежду - для этого ему достаточно коснуться жертвы (доспешная часть АС не в счет) а той - завалить спас-бросок от жезла. Как правило, он недооценивает своих противников, но и его недооценивать не стоит. Он специалист на меч. В довершение всего Утзасин наложил на Арчи Imbue with Spell Ability и на нем лежат Curse, Detect Good, и Draw upon Holy might (что временно повышает его Силу до 21)

<b>STR</b>	<b>18.61</b>	<b>THACO</b>	<b>10 with longsword</b>
<b>INT</b>	<b>13</b>	<b>AC</b>	
<b>WIS</b>	<b>15</b>	<b># ATT</b>	<b>2</b>
<b>DEX</b>	<b>16</b>		
<b>CON</b>	<b>16</b>		
<b>CHA</b>	<b>14</b>	<b>HP</b>	<b>78</b>

- **Magical Items - Long sword +1, Flame Tongue, Field Plate armor +1 и Potion of Super-Heroism (+2 уровня)**

### **Бен Золотой Рот и его караван**

Сам Бен - молодежавый человек лет 45-и. Караван представляет собой серию подвод, груженных разнообразным скарбом под охраной хорошо вооруженных людей. К подводам привязан скот, клетки с курами, и тп. На общем фоне выделяются 4 фургона, разительно отличающихся от крестьянских телег.

Бен и его люди делают бизнес на разлуке, собирая покинутый скарб разрушенных или брошенных деревень и перепродавая его бедствующим. Кроме того, он собирает информацию для Марры.

Если Бена будут расспрашивать о происходящем вокруг, он с радостью будет рассказывать о зверствах гигантов, подогревая гнев героев и подталкивая их к активным действиям против них. В свою очередь, он сам будет расспрашивать героев об их планах и возможностях, дабы затем сообщить об этом Марре. Он будет настоятельно рекомендовать напасть на поселение гигантов как можно быстрее, пока у них идет праздник и согласно законам гостеприимства, вечером туда может зайти любой, или утомленного следующего дня, когда они будут отходить после пьянки. Бен готов поведать и об ужасном демоне, обитающем в лесу (т.е. иллюзионном Ньярлатотеппе). Он будет красочно описывать его спецспособности - в этом случае попытки героев не верить в иллюзию будут делаться с -1. По его словам, именно гигантские шаманы собираются исполнить Пророчество Апофегея.

Среди "особенных" товаров, представленных им на продажу (приключенцам сделают 20%-ую скидку), эльфийские стрелы of quality (Бен рассчитывает, что после их применения гиганты начнут нападать и на эльфийские леса), кислота, святая вода, горючее масло, "противогигантские" капканы или saltrop-ы и даже разборная легкая баллиста, которой могут управлять двое. В случае экипировки приключенцев огнестрельным оружием у него даже есть порох и пули, но при каждом выстреле кидается d6, - на 1 случается взрыв, так как порох очень плохого качества.

Бен старается понравиться приключенцам и устраивает в их честь торжественный ужин в своем шатре, усаживая героев на роскошный ковер и поднося им кубок за кубком хорошего вина. Если дело идет к вечеру, Бен даже готов оставить их ночевать. Ночью его свита не будет грабить героев, но сумеет распознать их шмотки или способности, так что Марра сможет действовать более конкретно. Он пытается их напоить, но действительно хорошим вином (он не дурак, чтобы подсовывать им яд, который такие герои легко обнаружат). "Под большим секретом" Бен рассказывает, что торгует и мелкими "полезными магическими" предметами - немагическими зельями of healing (восстанавливают d6 hp, но только после d4 hours of sleep) и heroism (ravager potion из CNHB или "берсеркин", приводящий в соответствующее состояние 1-3 часа позже или в случае вида пролитой крови). Приключенцам будут также предложены Potions of Delusion (если они попросят иных зелий), магический камень, позволяющий быстро обрести славу победителя множества монстров (Jewel of Attacks), магический амулет для связи с потерявшимися членами партии, одновременно спасающий от враждебной детекции (Amulet of Inescapable Location), шлем, способный сделать благородным рыцарем любого отъявленного негодяя (of the Opposite Alignment), абсорбирующий любую магию камень (соответствующий Ioun Stone, но всего с 2-мя charge-ами), древний магический меч, который нельзя украсть и который сам прыгает в руку в начале боя (-2-ий), а также магические свитки фирмы "Рин Эльтор и ученики" (см. "Глаз Дракона") с чарами Magic Missile, Stinking Cloud, Burning Hands, Fly. Расчувствовавшийся Бен готов даже подарить им Flatbox (не забудем о том, что в случае внесения одного в гиперпространство он взрывается), если они накопили товара более чем на 1000 золотых. Он также будет стараться подсунуть им немагический меч of exceptional quality, который Марра хорошо знает и может искать его по Locate object-y.

Если Бен почувствует, что герои чего-то заподозрили, то, обгоняя приключенцев по дороге, он оставит группу из d6+2 доверенных лиц (5<sup>th</sup> - level fighters) дабы подтвердить версию. Каждый из них снабжен potion-ом of Polymorph Self, после приема которого они нападают на партию, притворившись Огненными гигантами. Не имея иммунитета к огню, они тем не менее сохраняют гигантскую силу, однако вооружены не мечами, а дубинами, на скорую руку сделанными из деревьев неподалеку. Внимательный взгляд определит, что эти гиганты возникли как бы из ниоткуда.

После этого разговора у Марры появляется шанс следить за героями и, если они тянут время, начать терроризировать их чарами типа Nightmare или устраивать нападения на их лагерь

#### Бен Золотой Пот Human 11th level thief

STR	11	THACO	15
INT	16	AC	3
WIS	15	# ATT	1
DEX	16		
CON	14		
CHA	17	HP	41

- **Magical Items** - **Rug of Welcome** - обычно он сидит на нем, чтобы быстро смыться или придушить особо дорогих гостей. У него есть **Studded Leather Armor +2** и **Ring of Mind Shielding**. Как оружие он использует **Dagger of Venom +3** и **Necklace of Striation**, которое он пытается надеть на голову противнику, что требует успешного Called shot-а в голову, хотя и без учета доспешной части AC. Перед разговором с героями он использует **Philter of Glibness**, а для связи и дезориентации у него есть **Scrolls with Whispering Wind\*5**, **Polymorph Self\*4**,

#### Персонал Каравана

Большая часть охраны состоит из 4-тых воров числом по 5 на двух членов партии, + 6<sup>th</sup> level fighter (weapon specialisation with dart, two weapon style), в раунд он кидает как минимум 5 отравленных (30/2d6) дартов или дерется двумя короткими мечами. У него есть набор в 10 Darts of Homing

6<sup>th</sup> level mage (spells - Charm Person, Identify, Cantrip, Magic missile, Forget, Stinking Cloud, Suggestion, Slow; Magical items - bracers of defense AC 8), который будет стараться в первую очередь повлиять на мозги героев в ходе беседы

5<sup>th</sup> level priest (Wis 15, spells - Bless, Curse, CLW, Command, Aid, Chant, Hold Person, Silence, 15'rad., Prayer). Он не принимает участия в бою, только произносит заклинания, повышающие боевую мощь своих или их лечащие. Если он будет атакован, он будет защищаться, не нанося прямого вреда.

### **Трактир “Четвертая Подкова”**

Последняя остановка почти прямо перед Крепостью - в двух часах пути от нее. Бандиты часто отправляются туда за выпивкой, и поэтому он до сих пор цел. Есть 1 шанс из 6, что там среди посетителей находятся 2-8 рядовых бандитов, кто-то из которых немедленно отправляется в крепость предупредить о чужаках..

Сам трактир достаточно укреплен, чтобы служить прибежищем в случае нападения. Это бревенчатое здание с одним этажом и узкими окнами-бойницами, вследствие чего большинство народа сидят под открытым небом на чем-то типа веранды, ограда которой является четырехфутовой кирпичной стеной. Сейчас, конечно, там мало посетителей, однако среди них могут оказаться Бен, Айуна или сэр Джаррт, если они до сих пор не сталкивались с приключенцами. В этом же трактире остановился промочить горло Броин, до которого также дошли слухи о гигантах (если ранее он не попался героям по дороге).

Трактирщик не задает лишних вопросов, но лоялен к властям, и если среди приключенцев есть их явные представители, то расскажет им, что крепость занята мародерами и даже тихо укажет на них, если они присутствуют. Если приключенцы “висят на хвосте”, он расскажет, что большая группа мародеров не так давно проехала мимо. Он знает, что бандиты часто делают вылазки, но не разбирается в деталях и не может отметить Утасина, Марру или Мантикору. Главой банды он считает Арчи, но знает, что среди “его помощников” есть эльф с татуировкой мантикоры на лбу, суровый мужик в полных доспехах с изображением черепа и какой-то относительно незаметный старичок в мантии и с посохом (1 из 3 шанса, что он вообще вспомнит про него).

Если Спенсер находится вместе с партией, то когда приключенцы собираются обедать, они видят, как человек, похожий лицом на убитого рыцаря, выбегает на площадь перед трактиром и, вскидывая руку с магическим жезлом. Прежде чем маг успевает выговорить кодовое слово, Спенсер кидает в его сторону тарелку с остатками пищи, которая попадает в огненный шарик, только отделившийся от жезла. Взрыв накрывает мага, но в следующем раунде он еще жив и пытается сбить пламя. А Спенсер хладнокровно подходит к нему, кладет ему руку на лоб, после чего молодой человек падает как подкошенный, возвращается к столу, достает золотой в качестве платы за разбитую посуду...

Впрочем, это не единственный странный факт. Незадолго до того в трактир заходит человек лет 35-40, несущий на руках девочку лет 8-9 с очень странным и глубоким взглядом. Это очень странная пара - по нему видно, что с девочкой он разговаривает очень нежно и мягко, хотя сложно найти человека с большим количеством стали в зрачках. Если Спенсер с партией, то при выкинутом чеке на наблюдательность можно заметить, как они обмениваются понимающими улыбками. За его спиной висит палаш несколько странной формы. Он спрашивает, есть ли в трактире сладкие медовые пряники и, выяснив, что есть, покупает целый ящик. Затем он делает знак рукой, и вслед за ним появляется высокий мужик в рогатом шлеме (Кангшао в личине), который абсолютно без проблем укладывает его на плечо. После этого они выходят и исчезают.

Если Арчи не появился в деревне, то через час после начала разговора он и его свита появляется в “Четвертой Подкове”. Арчи сразу же начинает прижимать трактирщика, грубо пытаясь выяснить, что такого он сказал РС, и намеревается отправить его в крепость “на суд”, а все его имущество реквизирует. Трактирщик молит о помощи, сэр Джарт, если он есть, громко выражает свое возмущение, после чего Арчи не менее грубо наезжает и на РС

Это - единственное место, где герои могут спокойно останавливаться на ночлег без риска быть потревоженными, хотя при второй попытке там переночевать бандиты атакуют его на рассвете - с тем, чтобы кастеры не успели приготовиться.

Через полчаса на дороге последняя развилка. Направо - **Крепость**, налево, - **укрепленная деревня**, разрушенная достаточно давно.

### **Броин the Slayer**

Безусловно великий и действительно легендарный герой гномского(дварфовского) народа, совершивший не один подвиг в борьбе с гигантообразными. Любой гном или охотник на монстров его сразу узнает. Двести лет назад накануне его свадьбы на его клан напали гиганты и его невеста была убита. После чего он оставил спокойную жизнь, дав клятву не успокаиваться пока не перебьет весь

гигантский род. С тех пор гигантов он убивает всех, в том числе женщин и детей, и в любом случае - с особой жестокостью.

Он производит впечатление - черный ошипованный доспех, ирокез и борода ярко-красного цвета, серьга в ухе - вставленные как признак принадлежности к Slayer-ам.

При всех его воинских талантах он - существо совершенно безбашенное. Он абсолютно индифферентен к человеческим чувствам, даже к собственной жизни. Единственные страсти, бурлящие в его душе, - ненависть к гигантам (и пиво). За счет такой сдвинутой он имеет +1 per level к вреду по ним, +4 к спасброскам против их заклинаний и ментальной магии вообще, иммунитет к ужасу и право перекинуть кубик в случае промаха в первом раунде схватки с новым врагом.

В трактире он уже слишком пьян, чтобы принимать участие в драке, если она не касается лично его. К героям он поначалу настроен благодушно и может предложить им состязание в борьбе, плевкам на дальность или кто кого перепьет. При предоставлении возможности выпить (стессно, если рядом некого убивать) он кидает Wisdom check или поглощен этим на 2-5 часов, после чего требуется спасбросок от яда для того, чтобы выяснить не отрубился ли он.

Будучи рядом с партией, он заметно ограничивает ее степень свободы, поскольку разговоры о том, что гиганты не при чем, воспринимаются как предательство. Если приключенцы не показывают немедленного желания пойти с ним бить гигантов, Броин презрительно заявляет, что справится и сам, прекращая всякое желание с ними разговаривать.

### **Броин**

**Dwarf 15<sup>th</sup> level fighter (Battlerager)**

**STR 18.9 THACO (с учетом топора, пояса и рукавиц), -9**

**7**

**INT 8 AC -3**

**WIS 9 # ATT 5/2 +**

**DEX 12**

**CON 19**

**CHA 10 HP 135**

#### **Notable NWP or special skills**

- (grand) Mastery in Two-handed Axe ( базовый вред - d10/2d8)

- Nwp - blindfighting, Wild Fighting

- Immune to Fear & Mind-affecting spells (any Mind to affect??)

#### **Magical Items**

- Axe of Dwarfmight – древнее артефактное оружие, врученное ему посланцами гномских богов для исполнения своей миссии – одновременно имеет способности *Holy Avenger sword*, with +10 bonus applied vs. Giant-class creatures, и Hammer of Thunderbolts в смысле соединения бонусов от оружия, пояса и рукавиц cumulatively with Girdle & Gauntlets bonuses; back is used as a footman's military pick; может быть кинут как метательный молот

- Магическая серьга в ухе, что работает как Ring of Warmth

- Gauntlets of Ogre Power - тоже ошипованы и наносят d6 HP вреда в ближнем бою и Girdle of Fire Giant Strength

- Dwarven Spiked (body spikes) Plate Mail + 5

- Boots of the North

### **Вторая засада Манतिकоры**

После того, как герои прошли “Четвертую Подкову”, бандиты снова пытаются их остановить. На сей раз в ней принимают участие 5 увеличенных огров и 3 холмовых гиганта из числа превратившихся, вооруженных самодельными дубинками. Один из них вооружен легкой баллистой из запасов Бена, которую он использует как арбалет (чек на Интеллект чтобы определить фирменное клеймо и понять, что другого способа добыть этот предмет у них не было). Они старательно привлекают к себе внимание, ведя себя как гиганты. Мантикора находится в отдалении и создает иллюзию Огненного Гиганта при помощи написанного Маррой свитка.

Перед ними по дороге натянуты преграды струна - на высоте горла всадника и канат на уровне ног лошади (замаскирован, но его поднимают когда кто-то уже понесся в и преодолел струну). Струна наносит 2d6 пунктов вреда минус AC доспехов, реально прикрывающих тело (вдвое больше если имел место charge) + Dex check на то, чтобы удержаться; Канат требует LB Riding check с -2 для сохранения равновесия и сносит d6 хитов с лошади, ломающей ногу при заваленном save vs death с +4.

10 обыкновенных бандитов, как обычно, ждут в кустах и будут бить в спину или стрелять по кастерам, не высываясь без нужды.

### **Разрушенная укрепленная деревня**

Многие из поселений, примыкающих к горам, представляли собой укрепленные форты, один из которых попытался оказать сопротивление настолько, что его пришлось подавить магией..

Под стенами лежат убитые стрелами и копьями 3 убитых ора и 1 гигант в армейских сапогах. Среди убитых жителей эльф и эльфийка, убитые с особой жестокостью - один распят на стене, прибитый шипами манतिकоры, другая посажена на кол особо извращенным образом и принесена в жертву согласно

культу Утзасина. Трупы остальных тоже принесены в жертву согласно утзасинскому обряду, в следствие чего у Спенсера не получается их оживить - ясно, что он делает это тайно, но при случае отметит.

Стены (деревянный частокол) повреждены /сожжены большим количеством Огненных стрел (первая опция чары), на надвратной башне группа убитых с признаками удушения (последствия Cloudkill-a). Если Спенсер с партией, то он, как стратег, сразу обращает на это внимание и помогает восстановить картину боя.

От деревни отходит тропинка, которая через некоторое время раздваивается - один путь ведет к **горам**, другой - к проему в стене **Крепости**

### **Третья засада Мантикоры**

На этот раз Мантикора использовал все свои резервы - группу его учеников. Они - воры 4-го уровня с китом Thug (AC 4 благодаря ловкости и эльфийской кольчуге, 22 хита, +2 ТН за счет кита и меча of quality) . Противников они стараются атаковать по двое, так чтобы один парировал атаки врага, а другой атаковал, применяя атакующий вариант этого стиля. Еще четверо из них находятся под воздействием Dust of Disappearance и стараются атаковать занятых, нанося по одной атаке и метя в конечности. Все они загрированы под Drow, но на 1-10 на в20 их попытки видны. Болты их ручных арбалетов смазаны сонным ядом, чтобы усилить аналогию, но сам яд несколько иной - он слаб, что дает +2 к спасброскам, но даже успешный спасбросок снижает эффективную ловкость на 2 в течение трех следующих раундов. Сам Мантикора тоже принимает участие в бою, и приключенцы должны оценить его воинское мастерство.

Они нападают на группу героев, если кто-либо из них решил оторваться от группы или пойти в разведку.

### **Заброшенная крепость**

Крепость была построена на случай вторжения, а не как место постоянного большого гарнизона. Однако постепенно, в ходе 70-летнего мира, она утратила свое боевое значение, и солдаты комплектовались из числа местных уроженцев. В результате, хотя там хранились большие запасы оружия и снаряжения, солдат было крайне мало, а когда прошел первый слух о гигантах, то те, кто всерьез относился к своей миссии, отправились их искать и легко были уничтожены бандитами. Затем сэр Джаррт предательски провел туда Мантикору, а некоторые солдаты из числа приверженцев сэра Джарта практически превратились в мародеров и слились с бандитами. Теперь здесь находится основная база бандитов и храм, который собирается строить Утзасин

Крепость располагается полукольцом, как бы прикрывая конец дороги и вход на перевал, за которым располагаются земли гигантов. Со стороны дороги видны ворота, две башни рядом с ними и идущая по горам стена, за которой горят огни. В 40 ярдах от ворот в стене имеется пролом, достаточный для того чтобы через него прошли двое.

Ворота - деревянные, двустворчатые, с калиткой, открываются полностью за 2-5 раундов, выдерживают 45 хитов структурного вреда. Кнопк открывает только калитку, так как ворота закрыты на засов, однако человек в полных доспехах или Сложением 17+ должен раунд через нее протискиваться, теряя инициативу и рассматриваясь как оглушенный. около ворот постоянно дежурят 2-3 бандита. Еще столько же с метательным оружием на надвратной башне.

Стены сделаны из камня и присыпаны с внутренней стороны земляным валом. Они достаточно старые (+15% на попытку перелезть). С парашюта защитники имеют 75% cover против стрельбы и 50% в ближнем бою, пока РС не перелезли через стену. В случае, если приключенцы идут не по дороге и применяют минимальный камуфляж, их не замечают пока они не атакуют.

Ров полузасыпан и лишен воды, однако переход через него занимает 2-3 раунда, и пока РС карабкается туда-сюда он не имеет бонусов за ловкость. Его можно попытаться перепрыгнуть, но чек делается с -4.

Башни - сохранились три. Одна в стороне и служит местом отдыха для Марры, две другие прикрывают ворота и на них стоят две поворотные баллисты, нацеленные поначалу в сторону гор (требуется 2d4 раундов чтобы их развернуть на каждые 90°. Эти башни имеют по три этажа, но перемещение осуществляется по приставленным сбоку деревянным лестницам.

Внутри крепости находится несколько построек - казармы, конюшни, арсенал, и тп. Все они примыкают к стенам, ветхи и имеют -2 к спасброскам. Единственное каменное строение - бывшая церковь, в которой теперь строится новый темный **храм**. Двор вымощен булыжником.

Если приключенцы атакуют с ходу, не делая привал, то большая часть бандитов будет оскорпужена на 2-5 раундов, за которые РС свободны в своих действиях. При отсутствии четких команд или лидеров они не стремятся атаковать РС, и если партия заходит в храм, остаются ждать исхода событий.

Если Спенсер с партией, то не доходя до крепости, он отправляет зомби строить осадные орудия, так как намерен брать крепость по всем правилам. Он отправляется на разведку, но существует вероятность, что он почувствовал себя обнаруженным и стал атаковать. В этом случае РС могут его поддержать, но в принципе его может хватить на то, чтобы перебить большинство рядовых бандитов и вынудить Марру отступить. Не забудем и то, что в этом случае он оказывается куда ближе к достижению своей цели.

### Восстанавливаемый Храм (имени Утзасина)

Находится в бывшем здании церкви. Колокольня и боковые постройки по-прежнему разрушены, однако вход во внутрь уже переделан и напоминает вход в склеп. Пройдя по узкому коридору, герои попадают в Главный зал.

Таковой представляет собой зал полукруглой формы, в конце которого находится алтарь, более похожий на пыточный стол с бороздками для стока крови жертв к подножию статуи.. Пол также имеет вогнутую форму. По периметру зала находятся массивные колонны, за которыми находятся ниши, в каковых обычно находятся клирики. Между ними - железные бочки, в которых горит масло, освящая жуткое изображение злого бога (в случае конкретного мира это может быть Iuz, Bane, или Cyric), и 8 мрачных фигур в полных доспехах, стоящих вокруг алтаря. Сквозь щели шлемов видно алое сияние, похожее на адский огонь. Их двуручные мечи светятся слабым мертвенным светом. Увидев Героев, 8 из них в полном молчании воздевают свои мечи и движутся к ним, а стоящий в центре начинает мелодраматически замогильным голосом произносить что-то типа: "Жалкие смер-ртные! Вы потревожили обиталище Смер-рти! Так Умр-рите же !!!" .

Скелеты в доспехах идут раунд, за который фигура в центре, то есть Утзасин, роняет на героев Ледяную стену, продолжая создавать впечатление рыцарей Смерти. Правда, они таковыми не являются - Для отпугивания врага и поддержания слухов Утзасин оживил некоторое количество обычных скелетов, обрядил их в доспехи, а Марра наложил внутрь черепов Continual Light, а на всю нежить Nystil's Magical Aura с тем, чтобы их приняли за Death Knight-ов и вначале отстрелялись по ним из всех спеллов главного калибра. Теоретически никто из 8-и не должен дойти, но если оно случилось, то дерутся они как обыкновенные скелеты, за вычетом AC 2 из-за доспехов.

Пока приключенцы разбираются с нежитью, их атакуют *младшие клирики* (10) - уровень 4, Wis 16+, spells - Bless/Curse, Darkness, Magic stone, Command, C/Cause LW, Hold Person, Produce Flame, Aid, Silence, 15' rad.; AC - 3 (plate mail), THAC0 18, armed with morning stars. Благодаря архитектуре храма они прячутся в нишах не видны за колоннами, а в шуме драки их не слышно. Как правило, они начинают бой с того, что часть из них выливает под ноги врагам чан с маслом, которое затем поджигается при помощи Produce Flame. Учтем, что, согласно S&M, чара Produce Flame игнорирует доспехи. Затем они накладывают на себя Aid, после чего атакуют дистанционными чарами - Hold Person в акцентированном варианте (-2 к спасброскам) или кидают Magic Stone-ы. Часть Кастеров, особенно священников, пытаются вывести из строя тишиной или ослепить при помощи чары Darkness. Утзасин, как правило, уже имеет наложенные на себя защитные заклинания, и в начале битвы будет произносить чары, повышающие уязвимость противников типа Prayer, Heat Metal, Chant, . После того, как кто-то из младших клириков будет убит или среди приключенцев обнаружится паладин, он будет бить по нему или ведущему доброму священнику боевыми чарами. В случае если у него остается меньше 10% хитов, он будет применять Талисман Чистого Зла.

Кстати о масле - оно горит на полу в центре зала, образуя лужу. Каждый стоящий в ней или рядом получает 2d6 огненного вреда и должен кинуть спасбросок чтобы огонь не перекинулся на него. Кроме того, из-за чада и дыма требуется кинуть спасбросок против смерти с +4 или человек временно дезориентирован, словно ослеплен. При попытке бегать, прыгать есть шанс поскользнуться - заваливший спасбросок от жезла автоматически падает, получает d4 пунктов вреда и сползает в лужу с пылающим маслом, получая двойной вред.

За статуей есть проход в маленькую комнату с бойницей, в которой может находиться Марра, если его не застали врасплох. Если у него есть время, то он будет создавать иллюзии разных типов бесплотных undead-ов (дабы стрелы и прочие метательные предметы проникали сквозь них, не провоцируя лишних вопросов. Затем он уходит через секретную дверь по подземному ходу, ведущему в окрестности башни, в район Перекрестка.

Утзасин будет проводить ритуал освящения Храма на рассвете второго дня, принеся в жертву пленных. Если это ему удастся, то территория крепости в течение нескольких дней будет под Protection from Good и Prayer, а оперативный уровень заклинаний злых клириков на этой территории будет на 1 больше.

Если после этого храм пытаются ограбить или осквернить, не производя чар типа Remove Curse или Dispel Evil, то сделавшие это попадают под проклятие - при следующей схватке с приверженцами Нъярлатотепа, включая его иллюзию, они будут иметь -4 на попадание и к спасброскам, вид любого рогатого существа будет вызывать непреодолимый ужас, а их голос навечно приобретает противный блеющий тон.

### Утзасин Самосмерть Human 10th level cleric

Ветвь, к которой принадлежит он, даже свои считают слишком повернутой на нежить или демонологию. Особой приметой ее является "похищение душ" - жертва темного ритуала теряет не только тело, но и душу, которую пожирает злой бог. Кроме того, благодаря особой преданности силам Зла он и его последователи имеют -2 к AC и +2 к спасброскам и могут применять извращенные варианты некоторых чар, рассчитанных на борьбу с нежитью - чары типа Magic Stone наносят улучшенный вред не по нежити, а по активно исповедующим добро - священникам, паладинам, рейнджерам и тп. В случае его смерти он кидает спасбросок от петрификации или через 12 часов встает как revenant и начинает охоту за убийцами.

STR	17	THACO	13
INT	11	AC	-1

<b>WIS</b>	<b>17</b>	<b># ATT</b>	<b>1</b>
<b>DEX</b>	<b>10</b>		
<b>CON</b>	<b>15</b>	<b>AL</b>	<b>CE</b>
<b>CHA</b>	<b>12</b>	<b>HP</b>	<b>76</b>

#### Spells - 6-6-4-4-2

1<sup>st</sup> level - Bless, Protection from Good, Curse, Command, Darkness, Call Upon Faith

2<sup>nd</sup> level - Hold Person, Silence 15'rad., Produce Flame, Aid, Heat Metal, Draw Upon Holy might

3<sup>rd</sup> level - Protection from Fire, Prayer, Dispel Magic, Bestow Curse

4<sup>th</sup> level - Cause Serious Wounds, Free Action, Protection from Lightning, Poison

5<sup>th</sup> level - Flame Strike, Slay Living

#### Magical Items

- Full Plate Armor +2. Оно не только очень точно имитирует тип доспеха Рыцаря Смерти и в сочетании со шлемом, но и дает носителю иммунитет к оружию или магии, имеющиеся у скелета.
- Morning Star +4 ( можно заменить на косу, two-handed или long sword, если возможно по ограничениям на оружие данной веры), убитый которой в следующем раунде встает как зомби под контролем владельца.
- Talisman of pure Evil - 2 charges (до тех пор пока Утзасин не осквернил Чашу, атакуемый талисманом священник имеет спасбросок, хотя и с -6)
- Ring of spell Storing (Vampiring touch, Wall of Ice\*2)

#### Священная роща друидов

Священников критичного уровня в роще нет, и самый высокий имеет 8-ой. Друиды мало выходят за пределы лесов. Но могут сказать, что лично не видели ни одного гиганта в лесной глуши, хотя следы абсолютно варварских, по их мнению (даже гоблины и то лучше!) повреждений леса им приходится восстанавливать часто. Их беспокоит серебрянный рудник и происки разных недостойных людей (имя Бена не упоминается, но..), которые готовы сломать хрупкий мир, чтобы получить доступ к мифрилу. К тому же их более заботит то, что кто-то систематически уничтожает лесных woodland beings, уничтожая не только тела, но и души. А сегодня куда-то пропал их единорог, что считается очень плохим знаменем. Если герои пришли не в день начала модуля, то они могут сообщить о том, что заглядывал Ан Скеллах, о котором они отзываются с подозрением. Друида такого уровня они уважают, но его склонность к некромантии и связи с людьми, безусловно являющимися профессиональными убийцами, вызывает у них беспокойство. Хотя они не могут не отметить, что пришедшие с Ан Скеллахом вели себя в лесу отменно, и после их ночлега на поляне, где они остановились, не осталось ни следа.

Пока приключенцы находятся в роще, они невидимы и недостижимы для Марры, однако если они задерживаются там надолго, то считаем, что за это время Броин сумел проникнуть в и убить новорожденного сына вождя, после чего удалился пьянствовать. И если герои придут к гигантам с миром, то они попадут на военный совет, где их будут пытаться допросить. Если они проявят стойкость, то их могут отпустить с условием принести в течение суток голову Броина. При этом кто-то может быть оставлен заложником.

Из рощи РС выводят или на тропу, которая ведет к Разрушенной укрепленной деревне, попутно минуя **поляну #2**, или к **Стойбищу Гигантов**

#### Поляна№2

Группа бандитов, отправившаяся после смерти единорога напасть на Священную рощу, на привале попала в засаду Теней и была полностью уничтожена.

Вначале РС натываются на несколько трупов у дороги. По расположению части трупов видно, что они поджидали кого-то в засаде, но часть бандитов даже не успела подняться со своих мест - в засаде они дремали. Ясно, что перебившие бандитов шли со стороны леса и двигались параллельно дороге настолько бесшумно, что часовые были сняты даже не пикнув. После чего они хладнокровно перебили спящих, нанеся каждому контрольную смертельную рану.

От дороги ведет тропа к дороге постоянному лагерю бандитов в лесу, отмеченному их обычным стилем - забитый олень, деревья, которые служили мишенью для втыкания ножей или топоров и тп. И здесь, судя по трупам, мало кто оказал сопротивление. То, что они делали с природой, настолько возмутило Ан Скеллаха, что те, кто попытался сдаться, были распяты на собственных крестах (каковые видимо берегли для друидов), а убитые - повешены. На трупах - написанные их кровью таблички с текстами типа "они не любили цветы и бабочек" или "он ходил по газону"

Среди убитых как люди, так и несколько огров. Головы некоторых, в том числе двух огров, разможены чем-то очень тяжелым - работа Кангшао. На большей половине тел вырезан логотип, по которому кто-то из РС может опознать, что тут прошли *Тени* - по боевым качествам и жестокости при выполнении поставленных задач (от политических убийств до штурмов ранее неприступных крепостей или засад на не в меру окрутевшие партии приключенцев) эта группа наемных командос не знает равных. Стоит это очень дорого, но вырезанное лого дракона в круге, выписанное одним взмахом клинка (до того как стать командо, Саттон-Дарк был бардом клинка в Моункам), всегда венчает дело.

Если РС натолкнулись на поляну в темное время суток, то часть убитых лично Саттон-Дарком, которые благодаря клинку превратились в Shadow, бродят тут и могут атаковать РС.

### Стойбище Холмовых Гигантов

Длинный дом скандинавского типа. За вычетом нескольких женщин на кухне, большая часть гигантов находится в пиршественном зале. где накрыт большой П-образный стол. Если приключенцы входят, не проявляя явной враждебности, их появление сопровождается радостными воплями - пришли еще гости! Им немедленно предлагают выпить за будущего вождя. Гиганты настроены доброжелательно, и даже король огненных гигантов может отпустить реплику, что вот если бы мы встретились в другом месте, никому из героев не сносить головы, но здесь все под защитой законов гостеприимства. Один из subchief-ов холмовых гигантов - тот самый спасенный ребенок, который будет расспрашивать, как там дела, особенно в Храме, - весть о его разграблении вызывает недоумение.

Оглядевшись, героям становится видно, что гиганты присутствуют почти всех видов и мастей, но сборище не выглядит как военный совет. Нет также никаких следов пленных людей. Если герои начинают расспросы, то гиганты по меньшей мере удивлены. Однако могут сообщить следующее:

- От одного из племен огров, которые ранее служили гигантам, давно нет вестей (собственно, того самого, подчиненного Маррой)
- Никто в последнее время в набеги на людей не ходил - это могут засвидетельствовать хоть торжественной клятвой.
- Приходил эльф Drow, который предлагал союз в борьбе с людьми и настаивал на срочных действиях - эта торопливость и полное отсутствие негативной реакции на свет насторожило гигантов, и они обещали подумать, когда представители всех окрестных племен соберутся на совет. Сейчас совет идет, но эльфа вроде бы нету
- В крепости последнее время какое-то шевеление, много новых людей.. Гиганты сперва думали, что люди собираются начать войну, но потом увидели, что в сторону гор никто не смотрит, и успокоились.

### ТТХ на гигантов

Если у Мастера есть оригинальный модуль (**G1**), он может воспользоваться планом и данными о присутствующих оттуда, произведя необходимые из менения в статистиках. Если нет, то каждый из нормальных гигантов имеет 5 хитов на кость, шаманы или младшие вожди -6, вожди - 7.

Вечером они почти все пьяны, имея +2 к АС и -2 ТН; утром они спят и отходят после пьянки, а ближе к вечеру все начинается снова

Гости

- *Каменные* - старейшина (способен раз в день как маг-5 использовать *stone shape, stone tell, and transmute rock to mud (or mud to rock)*; имеет способности мага 3-го уровня и специалиста в магии Земли, - вероятные чары включают Friends, Feather fall, Maximilian's Earthen grasp)
- *Морозные* - ярл (специалист в двуручном топоре и вооружен его +2-й версией) и его witch doctor (Wis 13, 7<sup>th</sup> level priest/3<sup>rd</sup> mage, специалист в магии Воды/Льда; spells - priest: Cause LW, Faerie Fire, Cause Fear, Sanctuary, Detect Good, Obscurement, Hold Person, Augury, Call Lighting, PFF, Free Action // wizard - Ventriloquism, Shocking Grasp, Invisibility)
- *Огненные* - король (специалист в двуручном мече и вооружен его +3-й версией, которая работает как ring of Cold resistance и дает двойной вред по гномам) и его witch doctor (6 HP per Die, Wis 15 7<sup>th</sup> level priest/3<sup>rd</sup> mage специалист в магии Огня; spells - priest: Bless, Curse, Magical Stone, CLW, Detect Magic, Detect Poison, Chant, Restst Cold, Spiritual Hammer, Heat Metal, Flame Blade, Prayer, Dispel Magic, Produce Fire // wizard - Fire burst, Affect Normal Fires, Pyrotechnics)
- *Облачные* - двое старейшин; один - 4<sup>th</sup> level Wizard специалист в магии Воздуха; spells - Charm person, Detect invisibility, Stinking Cloud; дрыгой - 4<sup>th</sup> level Priest, Wis 14, spells - Faerie fire, CLW. Оба могут *levitate their own weight plus 2,000 pounds three times a day, create a fog cloud three times a day, and create a wall of fog once a day as a 6th level wizard.*
- *Горные* - старейшина-шаманка (4<sup>th</sup> level Priest, Wis 16, spells - CLW, Magical stone, Detect Evil/Good, Charm Person or Mammal, Trip, Chant)
- *Verbeeg* -\_вождь (Str 18/00, weapon mastery in spear - 3 attacks/round) и его главный шаман (7th level - Wis 14)

### Побоище топором

Если Броин не с партией, то в это время он, выпив купленное у Бена зелье невидимости, пробирается в пиршественный зал и...

В самый разгар праздника приходит время для очередного благодарственного обряда. Жена старейшины поднимает ребенка над головой и начинает произносить благодарственные слова богам, когда вдруг раздается громкий смех, и голова ребенка оказывается расколотой. Шок. Все гиганты осюрприжены, а вышедший из невидимости Броин подбегает к его матери и размаху подсекает своим огромным топором ей ноги - та падает, опрокинув праздничный стол, а гном, весело распевая национальную застольную песню, продолжает рубить ее, обращаясь к героям с криком: "Что же вы стоите - БЕЙТЕ ИХ ВСЕХ"

У приключенцев есть 1 раунд, чтобы действовать быстро, иначе гнев гигантов оборачивается и на них. В случае, если они начинают атаковать Броина, гиганты не предпринимают ничего в течение трех раундов, после чего пытаются забросать Броина камнями (не забудем о риске стрельбы в гущу, но ..)

Если Спенсера убедили идти в стойбище, то он пользуется полутьмой зала, чтобы сразу стать невидимым. Когда Броин начинает, вначале он сохраняет спокойствие, но после того, как безумный гном



убивает еще кого-то, кроме ребенка и его матери, он выходит из тени, всаживая в Броина свой улучшенный вариант

В конце концов, безумного гнома должны убить. Умирая, Броин проклинает “предателей” СТРАШНЫМ ГНОМСКИМ ПРОКЛЯТЫЕМ - они никогда не войдут в состояние алкогольного опьянения! Они никогда не найдут сокровищ! Они никогда не смогут сделать руками даже стамески!

### **Иллюзия на перекрестке**

На перекрестке дороги, ведущей к его башне, Марра поставил сложную иллюзию, автоматически срабатывающую, когда по нему проезжает группа больше 5-и человек в доспехах. Во-первых, Летящего Козла из башни хорошо видно и у Марры есть время подготовиться к приему гостей, а во -вторых, он рассчитывает, что увидев такое, герои или убегут, или потратят часть ресурсов на бой с иллюзорным козлом.

...Вы видите, как из-за старого расщепленного дуба выходит человек в черной робе, опирающийся на посох. Увидев вас, он вздыхает ркуи к небу и замогильным голосом начинает читать странный текст:

- Нъярлатотеп грядет прыжками через горы, скользит по холмам. Он подобен многоному Коз-злу! Он стоит у дверей ваших, взирает на окна ваши, проникает сквозь жалюзи и запоры, Рогами Славы увенчан. Нъярлатотеп отверз уста и рек: “Восстаньте, темные слуги мои, и выходите! Ибо чу!! - грядет зима, и льют холодные дожди. Цветы на земле почили, и песни птиц допеты. Черепаха лежит, зарублена. Фиговое дерево увядает, и также лоза виноградная. О, восстаньте, темные слуги мои, ибо пришел час. Нъярлатотеп стоит на страже зубов ваших. Его Нечестивое Блеяние подобно грому десяти тысяч байков, спускающихся с гор. Его Рога Славы увенчают достойных. Он Козел над козлами, он Мастер над мастерами...

После первой фразы в небе над головами приключенцев открывается Gate, из которого просачивается темное сияние, каковое, клубясь, складывается в очертания гигантского, размером с осадную башню, призрачного козла со светящимися болотным огнем рогами. На его лбу горит огненная пентаграмма, крылья, 12 копыт на конечностях, напоминающих щупальца

Вид Козла достаточно страшен, и попытка не поверить делается с -3. Если в него поверили, то вид его вызывает ужас, а все кто находится от нее в 10 метрах в довершение имеют -2 ТН. В бою же иллюзия или атакует рогами как 16 HD monster на 2d6+6, нанося тройной вред с налету, или проходится 12-ю копытами по 2d4+2 каждым, причем если она “выиграла инициативу”, то козел улетает раньше чем по нему успевают ударить. MV -24, FI 36 (C) В следующем раунде он разворачивается и одновременно “нечестиво блеет” , производя на поверивших одновременный эффект чар Shout и Scare, или испускает из пентаграммы на лбу луч темной энергии, аналогичный по эффекту чаре Enevation, однако спасбросок делается на половинное число потерянных уровней. AC летающего козла – 0.

### **Башня Сида Марры**

Башня представляет собой сооружение без видимых окон и дверей (Illusionary wall) , стоящее на опушке леса и охраняемое 7-ю охранниками из числа бандитов, которые могут спокойно стрелять по героям из тяжелых арбалетов, используя их дальнбойность и оставаясь для них невидимыми, не говоря уже 90% прикрытия (-10 к AC). Учтем то, что их арбалетные болты имеют особые зазубренные наконечники, которые имеют +2 на пробивание доспехов. Если болт воткнулся на 5 и более хитов, то пока его не вынули из раны (Healing/Anatomy check to avoid damage), он наносит 1 хит вреда в раунд и дает -1 ТН и к Dex-based спасброскам. В Башне есть некоторый запас заряженных арбалетов, поэтому каждый из стражников может стрелять d3+1раундов, не тратя время на перезарядку, что дает удвоенный темп стрельбы.

При башне в загоне - 8 медведей гризли (bear, brown). На них Марра накладывает сперва Animal Growth, а затем - Haste (при его уровне этого хватает и на медведей, и на охрану. Затем, если у него есть время, он снова начинает творить иллюзии Морозных и Огненных гигантов, “приходящих на помощь”, оставив часть заклинаний на то, чтобы ослабить приключенцев. Сначала замедлив их Fumble-ом, а в следующем раунде наведя на них Chaos (при этом вспомним, что спасброски от него имеют только чистые воины, а не иные подклассы). Если Мантикора рядом, то одновременно с этим он кастует перед приключенцами Fog Cloud в варианте иллюзорной тучки-убийцы, а затем - настоящий Cloudkill. Если приключенцев видно с дистанции, Марра использует относительную дальнбойность Flame Arrows по сравнению с большинством чар. Пока Герои прорываются к башне, он выводит их из строя чарами типа Hold Person или Polymorph Other , принимая во внимание -4 к спасброскам за Робу Черного Архимага.

Внутри башни наложен Guards and Wards, который Марра постоянно подновляет. Охранники уже научились ориентироваться несмотря на магические препоны, и даже внутри башни сражаются без помех.

- Первый этаж башни занимают помещения типа жилой комнаты стрелков
- Второй - здесь находится лаборатория Марры, где на специальной подставке установлено Mirror of Mental Prowess, что объясняет его всезнание относительно планов героев
- Третий - жилые апартаменты Марры, где вместо самовара на видном месте стоит целый Beaker of plentiful potions (Vitality, Extra-healing, Elixir of Health) - благодаря воздействию первого Марра мог запоминать чары без предварительного сна
- Чердак - здесь надобится боевое помещение для стрелков (собственно, огонь ведется оттуда) и склад маткомпонентов. Люк на крышу защищен чарой Fire trap

- Подвал - находится пентаграмма и, на специальной подставке. Книга Черепослов, которую заметно по рисункам черепов. Если кто из РС вздумает изучить эту книгу на досуге, Исповедующий *Добро* должен кинуть спасбросок от смерти или получает 14д6 вреда + эффекты чар Feeblemind и Ray of Enfeeblement, причем паладины спасбросок не кидают, а священники кидают с -4 – Черепослов был специально сделан для выведения их из строя. Если персонаж был убит, то он мгновенно превращается в аналог Death Knight-а по своим способностям и иммунитетам (при сохранении способностей класса, часто реверсивных) и атакует остальных членов партии. При удачном спасброске он всего лишь имеет 4д6 вреда, confused на 2d4 раунда+ эффект чары Bestow Curse до той поры пока проклятие не будет снято священником уровня выше 14-ого. Исповедующий *Нейтральность* должен кинуть спасбросок от смерти или начать поклоняться Злу, а если у него приемлемая Мудрость, то он начинает поиск ближайшего культа на предмет присоединения к нему. При удачном спасброске он Stunned на 2d6 turns. Исповедующий *Зло* должен кинуть спасбросок от смерти или обрести Dark Gift с прилагающимися неприятностями. При удачном спасброске Dark Gift приходит по его выбору

### Сид Марра

**Human 13th level Illusionist** особо злобный ДМ может сделать его gnome-ом с китом imagemaker

<b>STR</b>	<b>9</b>	<b>THACO</b>	<b>17</b>
<b>INT</b>	<b>16</b>	<b>AC</b>	<b>0</b>
<b>WIS</b>	<b>14</b>	<b># ATT</b>	<b>1</b>
<b>DEX</b>	<b>16</b>		
<b>CON</b>	<b>15</b>	<b>AL</b>	<b>CE</b>
<b>CHA</b>	<b>15</b>	<b>HP</b>	<b>36</b>

### Notable NWP or special skills

**Spells** - с учетом бонусов специалиста, quasit-а и подаренного кольца - 6-6-6-6-6-4

1<sup>st</sup> level - Spook, Change self, Audible Glamer, Grease, Enlarge, Charm Person

2<sup>nd</sup> level - Blindness, Mirror Image, Misdirection, Strength, Whispering Wind

3<sup>rd</sup> level - Spectral Force, Wraithform, Hold person, Flame Arrow, Haste

4<sup>th</sup> level - Shadow Monsters, Illusionary wall, Phantasmal Killer, Fumble, Dimension Door, Polymorph Other

5<sup>th</sup> level - Demi-shadow Monsters, Nightmare, Seeming, Chaos, Feeblemind, Animal Growth

6<sup>th</sup> level - Shades, Project image, Programmed Illusion, Mislead, Eyebite, True Seeing

7<sup>th</sup> level - Mass Invisibility, Shadow walk, Prismatic Spray, Reverse Gravity

### Special powers (optional)

Его иллюзии обладают повышенной живучестью и держатся 2д6 раундов спустя потери концентрации. Кроме того, их реалистичность дает -3 к спасброскам.

### Magical Items

- Robe of Black Archimagi, Staff of the Magi (8 charges) - прижатый к стенке он будет угрожать сломать его. Не забудем о +2 к спасброскам от магии. Учтем и его 30% (в сумме) MRE и способность регенерировать на хит в раунд. Квазит не будет вмешиваться в драку до тех пор пока кто-то не атакует конкретно его, что сложно - для передачи MR ему не надо быть в прямом контакте! Одако если этот демоненок убит, то кроме потери уровней Марра должен кинуть System Shock или он погибает.
- That Very Ring, подаренное ему Ньярлатотепом, работает как Talisman of Memorisation, Ring of Protection +3 и усиленный вариант Ring-a of Wizardry - добавляет уровень кастовалки и удваивает число чар на двух наивысших уровнях. Кроме того, усиливает на 20% параметры заклинания - Shadow Monsters реальны на 25% вместо 20% (Demi-shadow и Shades, соответственно, 50 и 75%), Flame arrow наносит 5д6 огненного вреда вместо 4д6, чары с посоха имеют 10-ый оперативный уровень и так далее.

### Финал -Апофегей!

Спенсер в этой битве не будет лезть вперед, но сшибет магическую защиту, если РС уж слишком застряли и провели в Тучке-убийце более 7-и раундов. Затем он будет ловить и убивать Квазита, на что уходит d3 раунда.

После этого он уверен в смерти Марры и спокойно поднимается в башню на предмет собрать необходимые компоненты и, если РС его не отвлекают, выходит на опушку с ними в руках. По завершении боя он помогает РС исцелиться при помощи Чаши или предостерегает, если в его присутствии кто-либо вздумает подойти к Книге-Черепослов. Однако затем он просит разрешения задержаться со всеми этими предметами, “чтобы заняться их более детальным исследованием”:

- А теперь, господа, я попросил бы передать мне обратно Чашу и меч. Они мне сейчас понадобятся для некоего обряда. Я помог вам. Теперь я просто хочу чтобы никто из вас не попытался помешать мне. Если вы очень хотите, вы можете поприсутствовать.

Если РС пытаются его остановить, то Тени, уже окружившие поляну, частично проявляются (а в случае открытых попыток открывают огонь), и последняя схватка этого модуля происходит прямо после боя с Маррой. Тут же могут появиться и Восставшие.

### Битва с Тенями

Если приключенцы благополучно победили Марру, и не довели дело до драки со Спенсером, то на обратном пути к “Четвертой Подкове” они обнаруживают, что дорога снова перегорожена, однако сбоку

видна узкая тропа, ведущая куда-то вбок. На завале нет никого за вычетом уже знакомой вам девочки, которая молча стоит, указывая рукой в сторону тропы.

По тропе приключенцы выходят к странному сооружению на большой поляне, напоминающему фундамент для большого здания, которое так и не было построено. То, что от него осталось, представляет собой нечто вроде постаментов, отчасти напоминающего арену для поединков. По деревьям понятно, что скорее всего где-то там находятся снайперы, и только небольшая роща поодаль выглядит мирно.

У противоположного входа стоит человек с палашом, который покупал сладости для девочки. За его спиной в качестве телохранителя – непонятное существо с рогами и крыльями (Кангшао благодаря наложенному заклинанию *Alter Self*).

Если Спенсер с РС, он предлагает РС пройти чуть далее, так, чтобы они все взошли на постамент, после чего обменивается с Саттон-Дарком рукопожатием и становится за его спиной.

- Мой товарищ хочет вам кое-что сказать. Со своей стороны, я не буду препятствовать никому из вас. Если б это имело смысл, я бы поблагодарил вас, но это все, что я могу для вас сделать. Где-нибудь увидимся! (телепорт!)

Между тем Саттон-Дарк делает жест рукой, как бы приглашая РС занять место на арене, и когда те повинуются, произносит:

-- Я был нанят ликвидировать одного наемного убийцу, который считался хорошим фехтовальщиком. Настолько хорошим, что с ним мог, как говорят, совладать только я. Однако вы убили его раньше. Между тем, когда у наемного убийцы перехватывают цель, это воспринимается как оскорбление. В этом случае по тому кодексу чести, который у нас принят, для очистки совести я обязан убить вас. , к тому же я давно искал этой схватки. Однако среди вас есть немало достойных противников, схватка с которыми также была моей мечтой. Надеюсь, никто не откажется от дуэли?

Условия дуэли просты - РС по очереди сражаются с Саттон-Дарком до тех пор пока он сможет продолжать бой. Применение магии допустимо на его условиях, но если РС без этого не может (например, будучи воином-магом), то и он будет применять укастовку. С другой стороны, если стороны договорились о поединке, то после того, как Спенсер покинул сцену, Саттон-Дарк даст партии отлучиться. Тем временем Скеллах в невидимости сидит со стрелками и концентрируется на сгущающейся грозе.

Если дуэли нет, то Тени открывают огонь. Сидя в кронах деревьев, они имеют 75% concealment (-3 к AC) и плюсы TH за стрельбу вниз или сбоку/сзади. Расстояние между ними - 20 футов (с тем, чтобы площадная чара не накрыла бы более одного) Место пристреляно, и стрелки имеют эффект опции Cover. Кроме того, стараниями Ан Скеллаха они автоматически сюрпризят партию и выигрывают инициативу в следующем раунде. На то, чтобы спрыгнуть вниз и приготовиться к бою, им требуется раунд. Их трофейные арбалеты позволяют стрелять дважды в раунд, и первая атака имеет эффект *backstab* .

Одновременно в постамент приходит *Call Lightning* от Скеллаха. После вызова молнии он использует *Rock to Mud*, накрывая стоящих на постаменте, дабы они в нем утопли, а затем окружает постамент Стеной Силы с кольца. После этого Скеллах поднимается вверх и начинает метать в образовавшийся "стакан" молнии из жезла, отвлекая таким образом внимание от стрелков, которые снова начинают выцеливать тех, кто пытается выбраться.

Кангшао в первом раунде кидает с кольца *Fireball* , а потом стоит наготове. В случае прорыва он кидается в ближний бой, используя *Rod of Flailing*, *Haste* с кольца и одновременно атакуя рогами. Благодаря своим размерам он держит пехотный цеп одной рукой, имея им в сумме 8, если не 10 атак в раунд. Как вариант, он может взлететь и атаковать РС сверху. В этом же раунде Саттон-Дарк бросает туда же *Ice Storm*, сбивая градом *Stone skin*-ы и вынуждая кинуть дополнительный спасбросок *vs crushing blow*. После этого он действует по обстановке. Все трое, а также те Тени, которые будут вести с РС ближний бой под *Stoneskin*-ом.

Роща рядом только кажется спасением - Саттон-Дарк намеренно оставил "Золотой мост", и вбегающие туда приключенцы не оказываются ошурпуженными только на 9-10, почти автоматически ловя атаки второй группы Теней.

## **Ян Саттон-Дарк**

### **Human dual-class 10th level bard (blade), then 13th level fighter (assassin)**

Саттон-Дарк известен не только как профессиональный убийца и создатель команды наемных убийц, больше похожих на спецназ типа коммандо, но и как один из самых известных фехтовальщиков. Ранее он был бардом клинка, и в нем осталась деталь бардовского шика, в том числе своеобразное хобби - сражаться насмерть в индивидуальном бою с теми противниками, которых он считает Достойными. Таковыми, с его точки зрения, являются в первую очередь воины, чье мастерство проистекает не из магии меча или большой силы (впрочем, такие могут сразиться с Кангшао), а мастерства клинка.

Обратил на себя внимание Темных Сил желанием выполнить Ритуал Тысячи Душ и сумел его исполнить не без помощи Спенсера, создавшего для него Меч-из-тени. Теперь всякий раз, когда надо кидать кубы, Саттон-Дарк кидает дважды и выбирает лучший вариант, в то время как все (и свои, и чужие) вокруг - хучший. Из-за этого он предпочитает действовать в одиночку. Проклятие в том, что пока он так и не может найти того, кто мог бы стать для него достойным противником.

Человеческое ему при этом не чуждо – и он, и вся его команда, очень любят Айуну. Эта подобранная ими аутичная и глухонемая девочка - все ее необычайные дополнительные способности есть следствие этого.

Телепатические способности заменяют ей разговор, а к телепортации она прибегает когда устали ножи. Саттон-Дарк очень к ней привязан и считает ее своего рода талисманом - даже профессиональные убийцы наподобие него все-таки имеют сердце. У нее всего 8 HP, но 256 PSP + доступ ко всем дисциплинам, кроме некоторой метаболики. Попытка залезть ей в мозги вызывает madness check. Между ними есть эмпатическая связь, и когда она рядом, Саттон-Дарка невозможно осюрпризить.

Что же касается Теней вообще, то группа прошла специальную подготовку, примерно аналогичную рейнджерской. Они сохранили умения искать следы, бой двумя руками и воровские способности. Однако у них нет доступа к заклинаниям и прочим способностям этого класса, хотя взамен у них нет проблем со специализацией (приходит на 6-м уровне), а вместо избранного врага у них backstab, какой они способны наносить и метательным оружием, если противник находится на заранее пристрелянном месте. PC противостоят 20 бойцов 5-го уровня и 12 бойцов 7-го. Все они имеют AC 5 (studded leather + Ловкость), и по 6-7 HP на кость.

<b>STR</b>	<b>17</b>	<b>THACO</b>	<b>8, 4 with broadsword</b>
<b>INT</b>	<b>15</b>	<b>AC</b>	<b>2</b>
<b>WIS</b>	<b>16</b>	<b># ATT</b>	<b>5/2+block+left hand</b>
<b>DEX</b>	<b>18</b>		
<b>CON</b>	<b>16</b>	<b>AL</b>	<b>LE</b>
<b>CHA</b>	<b>15</b>	<b>HP</b>	<b>68</b>

**Notable WP** - (high) Mastery in Broadsword, Martial Art Style D, Weapon Display, Ambidexterity, Blindfighting, Military Tactics, Missile Deflection, Leap, Defensive/Offensive Spin, Stroke of Precision (CCHB) Special Maneuvers, блэйдовское +3 bonus to called shots

#### **Spells 3-3-3-2**

1<sup>st</sup> level - Chill Touch, Jump, Chromatic Orb  
 2<sup>nd</sup> level - Mirror Image, Strength, Protection from Paralysis  
 3<sup>rd</sup> level - PFNM, Dispel Magic, Slow  
 4<sup>th</sup> level - Ice Storm, Stoneskin

#### **Magical Items**

- Кожаные доспехи, сделанные из шкуры Displacer Beast-а, что дает им AC 6 (4 против метательного оружия) и избегание первой атаки в раунде, если их владелец выиграл инициативу.
- Ring of Shocking Grasp, Gem of Retaliation, Amulet of 25% Magic Resistance
- Меч-из-тени - Broadsword of Speed, в который Спенсер засунул shadow. Во-первых, каждое его касание влечет за собой сбросок или дополнительный базовый вред от оружия (2d4) и потерю пункта Силы. Половина этого вреда + бонусы к вреду за воинское мастерство (а не за силу или магию оружия) переходит владельцу, а убитый им встает как shadow под контролем владельца клинка. Во-вторых, в радиусе руки с клинком он работает как wand of enemy detection, а при выполнении атаки по конкретному месту действует как Sharpness

#### **Ан Скеллах**

##### **Human 7<sup>th</sup> level ranger (justifier), than 11<sup>th</sup> level druid (fighting monk)**

От обычного друида его отличает серая, фактически белая выцветшая роба и соломенная шляпа вьетнамского типа. Ранее был рейнджером, но переехался на защите окружающей Среды и состоит в тайном обществе друидов-(экологов-террористов)-убийц - убийц тех, кто обидел природу-мать-вашу... После этого его крыша окончательно уехала, и на каком-то этапе он прибился к Теням, выполняя при них функции священника. С его точки зрения деятельность Теней есть проявление естественного отбора, который он из соображений баланса обязан поддерживать. Распятый труп с надписью: "Он ходил по газону" или "Так будет с каждым, кто не любит цветы и бабочек!", типичный пример его деятельности. Замечен в тщательном срезании дерна перед применением на указанной площади огненной или иной магии, способной повредить экологию (потому и выбрал постамент как площадку для битвы). Любит разговаривать притчами и вообще отчасти напоминает Райдэна из МК

<b>STR</b>	<b>15</b>	<b>THACO</b>	<b>14</b>
<b>INT</b>	<b>11</b>	<b>AC</b>	
<b>WIS</b>	<b>18</b>	<b># ATT</b>	
<b>DEX</b>	<b>15</b>		
<b>CON</b>	<b>14</b>	<b>AL</b>	<b>N</b>
<b>CHA</b>	<b>17</b>	<b>HP</b>	<b>74</b>

#### **Notable NWP or special skills**

- **Weapon specialisation in staff and Martial Art Style D**

#### **Spells 7-6-5-4-2-1**

1<sup>st</sup> level - CLW, Detect Magic, Bless, Animal Friendship, Entangle, Faerie Fire, Pass without Trace  
 2<sup>nd</sup> level - Charm Person or Mammal, Heat Metal, Fire Trap, Warp Wood, Trip, Obscurement  
 3<sup>rd</sup> level - Call Lightning, Spike Growth, PFF, Dispel Magic, Snare  
 4<sup>th</sup> level - CSW, Sticks to snakes, Produce fire, PFL  
 5<sup>th</sup> level - Air walk, Rock to Mud  
 6<sup>th</sup> level - Heal // Shooting Stars

#### **Magical Items**

- Girdle of Dwarvenkind (+4 bonus) & Padded Armor - собственно говоря, это скорее свитер, связанный из гномских бород, поэтому понявший это гном кидается на него в Ярости.
- Staff of Thunder and Lightning, Ring of Air Elemental command, Scrolls with Control Weather, CSW, Его праща снаряжена 24-мя глиняными шариками с наложенной чарой Fire trap - срабатывает если при попадании шарик раскололся.

### Кангшао

#### Minotaur 11 fighter (gladiator)

Минотавр, телохранитель Саттон-Дарка.

**STR 20 THACO 6, 5 with flail**  
**INT 14 AC**  
**WIS 11 # ATT**  
**DEX 15**  
**CON 20 AL LE**  
**CHA 10 HP 128**

**Notable NWP or special skills** - Natural Fighting, Wild fighting, Weapon specialisation in flail, +2 to damage by flails, Including a rod version -

**Magical Items** - Rod of Flailing (22 charges), Oil of impact (2 flasks) , которыми он намазал жезл (что дает ЕЩЕ +3/+6) и Ring of Spell Storing (Haste, Mislend, Fireball, Tenser's transformation, Alter Self )

### Специальное приложение - Элиот Спенсер

Human 8<sup>th</sup> level fighter (myrmidon), than 13 level Necromancer/Shadow Mage (archetype)

Имя этого героя есть tribute to "Hellraiser", хотя гвозди в голове и классический вид Pinhead-а проявляется или в момент его конфронтации с РС, или по выполнении обряда.

В принципе он не просто воин, а Рыцарь, если у ДМ-а есть подобный подкласс. Ведь Элиот происходил из древнего дворянского рода, члены которого занимали высокое положение при дворе, но в молодости был романтиком (Киплинга начитался, сказали б мы сейчас) и пошел служить не в гвардию, а в пехоту. Там он сделал достаточно быструю военную карьеру, но рано познакомился с изнанкой войны. Так наступил период отрезвления, и война стала казаться просто грязным делом, лишенным романтики. Сбрасывая стресс и утратив разницу между ценностью человеческой жизни (вьетнамский синдром, сказали б мы опять), он пытался успокоить душу и перепробовал все доступные способы, но кровь есть наркотик пьянящий больше, чем любое вино, и в конце концов он пришел к наиболее запретному увлечению познанию - Черной магии. Ему нравилось балансировать на грани, хотя несколько раз он был отмечен печатью темной стороны. И вот однажды в далекой стране он натолкнулся на лотке на странный предмет, похожий на головоломку, но являвшимся чем-то наподобие карманного Портала.

Постепенно о странных увлечениях талантливого офицера стало известно, и командование начало думать, что с ним делать. Эллиот происходил из слишком известного и аристократического рода, чтобы сжигать его как еретика и тайного некроманта - дело получило бы крайне нежелательную огласку. Потому и было решено, что офицер со странностями героически погибнет, обороняя переправу против армии варваров, а за это время остальные войска успеют сгруппироваться и подойти. Что было дальше, известно – Спенсер оборонялся изо всех сил, но когда всем окончательно стало ясно, что подкреплений не будет и их просто послали умирать, потомок древнего рода решил сделать это с честью и напоследок хлопнуть дверью, доведя до конца то, что ранее остерегался делать.

После этой победы он ушел в отставку сам, вскорости покинув пределы этой страны. И так как он собственно знал только военное дело и некромантию, его таланты были быстро востребованы в качестве наемного убийцы профиля более широкого, чем обычный ассассин.

**STR 15 THACO 13, 12**  
**INT 18 AC**  
**WIS 17 # ATT 2+1**  
**DEX 15**  
**CON 16 alignment LE**  
**CHA 14 HP 76**

**Notable WP: Weapon specialisation in Long sword and Chain-hook, One-handed weapon style, Two weapon Style, Local fighting style - allows a free unarmed attack, которой он атакует с наложенным заклинанием**

**Notable NWP or special skills: Rope use(+2 to hit with chain-hook), Spellcraft, Disguise, Tracking, Trailing, Blingfighting, Tactics, Neitherworld Knowledge**

### Спенсер как член группы

С точки зрения Приверженности, в его действиях часто больше закона, чем зла - второй компонент отражает скорее выбор методов. Обычно он ходит не в мантии, а в армейском кителе и брюках, заправленных в высокие сапоги армейского образца, не стремясь соответствовать каноническому образу мага. Ему так удобнее и потому, что ощущает он себя все-таки скорее пехотным капитаном.

Находясь вместе с РС, он обычно не старается обращать на себя внимание. Но если его спрашивают, он с охотой делится своими наблюдениями или советами по тактике, хотя многие его идеи

PC могут счесть неприемлемыми. Использование мертвых как носильщиков или для разведки боем, равно как допрос предварительно убитых при помощи некромантии, для него абсолютно нормальная вещь. Во первых, он привык к стратегии крупной битвы, во-вторых, он абсолютно спокойно относится к смерти.

Спенсер не ночует вместе с партией в одном лагере - отчасти из-за своих табу, отчасти потому, что с его точки зрения, такой лагерь слишком заметен. Кроме того, есть 15% шанс, что ночью Спенсер натолкнется на очередную жертву, из которой он сделает Восставшего, или отправится на встречу с Тенями, неслышно сопровождающими его и PC.

В бою он обычно старается исчезнуть и оказаться вне досягаемости противника, чтобы потом внезапно атаковать. Как правило, он или накрывает "пирожком" отдельную цель, или без колебаний использует чары типа Death Spell или Cloudkill. Если положение партии тяжело, он может отчасти выполнить функцию "папы" - обнаружить засаду, отdispel-ить магию, или, пока герои разбираются с основной силой, вырезать сидящих в кустах.

Сейчас любимое оружие Спенсера - его крюк, который может быть использован в нескольких вариантах. Лезвием можно пырять по аналогии с ножом в ближнем бою, собственно цепью можно душить как гароттой, а раскрутив, можно атаковать и захлестывать - +2 TH против щитов. Наконец, им можно драться двумя концами с минусами за ловкость - критический промах означает что они запутались и требуется 1-3 раунда на распутывание.

DM-у также рекомендовано считать, сколько HD народу было убито им - лично или при помощи некромантии. Если ко времени, когда в руках Спенсера оказываются книга и чаша, он уже погубил 334 HD начиная с его появления на модуле, то он получает новую Ступень прямо у них на глазах. =

### Спенсер как Некромант со спецэффектами

#### Spells - 6-6-6-5-5-3

1<sup>st</sup> level - Chill Touch\*, Shocking Grasp, Spook, Fist of Stone, PFG, Exterminate\*

2<sup>nd</sup> level - Spectral Hand, Choke\*, Scare, Strength, Fist of Adder, Rain of Blood

3<sup>rd</sup> level - Vampiric Touch\*, Fly, PFM, Nondetection, Spirit Armor, *Black Bolt*

4<sup>th</sup> level - Enervation\*, Evard's Black Tentacles\*, Stoneskin, Polymorph Self, Rary's Mnemonic Enhancer

5<sup>th</sup> level - Throbbing Bones, Cloudkill, Animate Dead, Teleport; Summon Shadow,

6<sup>th</sup> level - Reincarnation, Repulsion, Death Spell

Помимо стандартной Некромантии, в его профессиональную сферу входит Shadowmagic, однако в обмен на это он не имеет доступа к чарам, построенным на свете, позитивной энергии, огне, а также видимых молниях или иных световых эффектах типа Color Spray, Globe of Invulnerability или. Более того, он имеет -1 к спасброскам от них, -2 после обретения новой Ступени.

Некоторые чары черной некромантии имеют в его исполнении значительно улучшенный эффект (см. ниже), однако из-за этого стандартное магическое лечение всегда имеет эффект минимальный. Кроме того, чтобы его способности продолжали работать, он обязан раз в неделю убить при помощи некромантии человека.

Напомним, что его touch spells, особенно некромантические, требуют лишь касания - бонус к AC за доспех не работает, однако если чара не коснулась плоти, попав по нормальному AC, она имеет стандартные, а не улучшенные характеристики

#### Измененные чары

- *Chill Touch* - стандартный вред наносится при сделанном спасброске! Проваленный снимет 2d4 hp + не только пункт силы, но и пункт Конституции.
- *Spectral Hand* - невидима постороннему глазу, и само ее касание требует спасброска от смерти с +4 или сносит d2 хита некромантического вреда.
- *Choke* - руки невидимы глазу
- *Vampiric Touch* - наносит вред с +1 per die, + спасбросок против смерти чтобы эти 5 хитов не ушли бы с максимума. В случае, если жертва убита (сведена в -10) именно этой чарой, она встает как подконтрольный Ju-ju зомби. Вариантом его является чара, при которой каждое живое существо вокруг Спенсера, вне зависимости от того, свой он или чужой, теряет 2d4 на 4 полных уровня. Этот вариант чары кастуется два раунда.
- *Enervation* - при сделанном спасброске жертва имеет -1 TH и к спасброскам
- *Evard's Black Tentacles* - кастуется 1 сегмент и создает вместо цупалец цепи с шипами на кольцах и зазубренными лезвиями, практически аналогичные той, которой он пользуется. Если Спенсер не контролирует действия крюков, они атакуют ближайшие цели по аналогии с оригинальным spellom, однако Чара длится раунд на уровень
- *Black Bolt* - переводчасти своихжизненныхсил тратит некоторое число HP (максимум 2 HP + 1 на уровень) и за каждый сносит d6 В отличие от , луч сторго начинаетсяот рук мага = на более дальней дистанции требуется попасть
- *Exterminate* - оно действует на существ до 2го HD или уровня, уничтожая 2d4 +1 за три полных уровня HD противников. Каждая жертва имеет право на спасбросок.

#### Dark Gifts

- Enhanced Vision - обычный взгляд при некоторой концентрации дает эффект чар Detect Invisibility и Wizard Sight, а после получения 12<sup>th</sup> level - Clairaudience. Поддерживая его, он может драться или применять магию, но с -3 к инициативе. Может видеть в любой темноте как на свету, в магически наведенной - как в сумерках однако его магия имеет различную силу по аналогии со Shadow mage

- Hide in Shadows 5% per level
- High Stamina - может не спать и находится под постоянным эффектом Ring of sustenance
- Иммунен к fear & fatigue, а попытки воздействовать на его сознание или применять Detect Evil или Know Alignment вынуждают кастера сделать Horror check.
- После выполнения своей цели и получения новой Ступени его способности возрастают - Eye contact как взгляд глаза в глаза вынуждает сделать Horror check. Однако Спенсер опускается еще на один шаг Вниз, что дает ему -4 к Харизме и классический вид Pinhead-а, в том числе голову в гвоздях.
- Путем особого ритуала Спенсер также может производить Восставших - Ju-ju Zombie с улучшенными характеристиками. В отличие от обычных, они сохраняют некоторые способности своих классов и имеют HD, равный их уровню. Огонь и кислота наносят им половинный вред. Их внешний вид может указывать на их происхождение. Например, Восставший, сделанный из Трактирщика "Пельменя" и его подмастерья, может четыре руки (с тесаком, сковородой, лопаткой для переворачивания и стопкой тарелок) и круговое зрение из-за частичной двухголовости, юный паладин раз в день регенерирует на 15 хитов, а сожженный маг - полный иммунитет к огню и эффект чар Fire Aura и Produce flame

#### Magical Items

- **Chain-Hook (Soulcatcher)** При попадании в кастера работает как Claw of the Magic Stealing - вытягивая у него знание какого-то заклинания. Процесс этот очень болезненный, и маг должен кинуть дополнительный спасбросок против смерти (не маги с +2) или потерять хит на уровень чары. В случае нанесения им 5 и более пунктов вреда он впивается в кожу и наносит вред автоматически - требуется Open doors roll, чтобы оторвать его
- **Shadowcloak** - несколько отличная от приведенной в СТНВ. Вместо чар, построенных на тьме, она дает эффект improved invisibility, но только в тенях или сумерках - на свету, в том числе на свету от молнии или огненной магии он становится виден.
- **Ring of Safety - (6 charges)** - при его использовании он автоматически не заваливает спасбросок