

Тень Каагота

Advanced Dungeons & Dragons
2nd edition

Оглавление

Предисловие.....	2
Обстановка мира и замечания по составу и экипировке РС.....	3
Часть первая: Поселение.....	7
Приложение 1: Главный гад модуля.....	11
Часть вторая: Визит в замок.....	18
Часть третья: На распутье.....	25
Часть четвертая: Монастырь и каменный круг.....	30
Часть пятая: Возвращение в Тиррич и финальная схватка.....	35
Приложение 2: Список рекомендованных персонажей.....	38
Приложение 3: План замка.....	45
План Тиррича.....	48
Карта.....	48
Приложение 4: Музыка для баллады.....	49

Благодарности

Мы хотели бы выразить благодарность всем, кто помог в создании этого модуля и его бета-тестинге: Мише “Майку” Воронину, Александру “Шену” Зельницкому, Григорию Панченко, Олегу “Jerry Starheaven”, Алексею “Стрелку” Агафонову, Мите Кочетову, Пете “Просту” Макарову, Диме Синицину, Виктору “Вампу” Сухотину, Артёму Полонскому, Пете “ДеКлинье” Калинушкину, Оксане Романовой, Олегу Болотову, Ивану “Aldarin” Тарасову, Neff

© Den The Master и Makkawity, 2000
ecstatica@yandex.ru makkawity1@hotmail.com



Предисловие

Возлюбленные! не всякому духу верьте, но испытывайте духов, от Бога ли они, потому что много лжепророков появилось в мире. Духа Божия (и духа заблуждения) узнавайте так: всякий дух, который исповедует Иисуса Христа, пришедшего во плоти, есть от Бога; а всякий дух, который не исповедует Иисуса Христа, пришедшего во плоти, не есть от Бога, но это дух антихриста, о котором вы слышали, что он придет и теперь есть уже в мире. Дети! вы от Бога, и победили их; ибо Тот, Кто в вас, больше того, кто в мире.

Иоанна 1:4:1-4

Данный модуль писался, как приключение в готическом стиле Европы раннего средневековья. В основу была положена игра **Ecstatica** фирмы **Psygnosis**, хотя связь сюжета игры и модуля весьма относительна.

Главная цель, которую мы преследовали - создать красивый и стильный русскоязычный модуль, для удачного завершения которого партия должна не только шевелить мозгами и удачно кидать кубы, а действовать, опираясь на некие этические принципы, в нашем случае христианские. Предпосылками для его создания были, мелькавшие и у нас, и на Западе, обвинения в адрес AD&D в пропаганде сатанизма и неоязычества. Мы попытались доказать обратное, сделав сюжет завязанным на соблюдение Канона. Следует, однако, заметить, что очень многое в конечном счёте зависит от ДМ'а. Поэтому предупреждаем читателя, что этот модуль рассчитан на опытного мастера, способного провести границу между добром и злом, и правильно понять замысел авторов.

Поскольку модуль как бы "написан на христианскую тему", действие естественно разворачивается в средневековой Европе. Однако мы прекрасно понимаем, что играть по относительно реальному миру в рамках рассчитанной на миры фэнтези системы AD&D достаточно сложно. Сразу встаёт целый ряд вопросов: о двойных стандартах по отношению к иноверцам, соблюдении кучи формальностей, возможности или невозможности в этих условиях магии и т.п. Поэтому конкретное время действия не оговаривается (во избежание упреков со стороны ревнителей истории). Приходится что-то достраивать, делать много оговорок и на многое закрывать глаза. Однако мы взяли от реальной жизни атмосферу и быт, культурную среду, а также христианскую систему ценностей и этических норм.

Возвращаясь к сказанному, хочу сказать, что наш модуль несколько идеалистичен, и это не так плохо. Он рассматривает добро и зло в чистом виде, и получается даже не совсем фэнтези, а некая баллада о борьбе добра и зла. Теперь Ваша очередь её прочесть или даже поучаствовать. Надеемся, мы изложили наш замысел чётко. Удачи...

**Den The Master aka Динг'Кайн
Makkawity**



Обстановка мира и замечания по составу и экипировке РС

Техническая база

Модуль рассчитан на использование исключительно базовой литературы (РНВ&DMG), хотя вероятно использование Complete-ов. Естественно, в случае использования дополнительной литературы равные возможности/способности должны быть предоставлены обеим сторонам, и статистики NPC могут претерпеть некоторые изменения.

Если ДМ знаком с правилами ведения модулей по Ravenloft-у, ему стоит применять некоторые правила оттуда, особенно проблемы с изгнанием нежити в Sinkhole of Evil, принципы Погружения во Тьму или систему Fear/Horror Check-ов.

Важный момент касается описания монстров. ДМ-у следует обратить особое внимание на то, что действие происходит не в мире фэнтези, где магия или нежить на каждом шагу, а в средневековой Европе. Герои модуля привыкли жить в мире меча, а не в мире меча и магии, и потому, хотя суеверный страх перед порождениями ада заставляет приключенцев истово креститься и крепче закутываться в дорожные плащи, в их существование они верят условно. Даже зомби большая часть РС вряд ли видела, не говоря уже о демонах. И именно поэтому ДМ-у категорически не рекомендовано называть монстров по именам, ограничиваясь их словесными описаниями. Ведь никто из персонажей и слов таких не знает, а описывать новое следует в приемлемом для них понятийном словаре.

Кроме того, ДМ-у стоит просмотреть и несколько книг по быту и культуре средневековья, чтобы лучше представлять себе внешний вид и особенности региона. Я рекомендовал хотя бы “Цивилизацию средневекового Запада” Жака Ле Гоффа, “Культуру и общество средневековой Европы” Гуревича или Словарь Инфернальной Демонологии “Сад демонов” для того, чтобы лучше представлять себе некоторые каноны их поведения.

Создание РС

Напомним снова, что модуль стилизован под средневековую Европу, а не под мир фэнтези, где отношение к магии или монстрам все-таки иное. Он может быть проведен в похожем сеттинге иного мира, но в этом случае для него должны быть характерны некоторые моменты, о которых ДМ *обязан оповестить игроков до того, как они начнут создавать своих персонажей.*

- **Магия** – явление редкое, и владеющих этим искусством совсем немного. Относятся к магам с подозрением и опаской. Заметим, что

из-за этого чарники магов вряд ли заполнены более чем наполовину - найти заклинание, особенно в пути, тяжело. ДМ может или просто выдать магу список его заклинаний, или заставить кидать % понимания как шанс того, смог он постичь это знание или нет. При этом шанс наличия в книге чар боевых заклинаний может быть и уменьшен в зависимости от легенды героя. Церковь воспринимает магию как опасное ремесло, но именно как своего рода науку - типа продолжения алхимии. Некромантия и демонология запрещены по понятным причинам.

- Поэтому относительно **боевой магии** ДМ может или полностью запретить ее (в случае активного применения боевых чар мага немедля сожгли бы на костре), или установить, что, по аналогии с арбалетом, она разрешена **только** для применения против неверных или монстров, но не для поражения добрых христиан – нарушение этого запрета карается очень жестко.

- Истинных **Клириков**, получающих за свою веру божественные силы, тоже не так уж много, и высокий церковный ранг не означает высокого уровня.

- Кроме того, отсутствие традиции систематизированной ментальной подготовки делает невозможным наличие в партии **псионика**. На крайний случай ДМ может позволить кинуть %-ный шанс на наличие дикого таланта и самому выделить что-то из числа способностей сенситивного или метаболического плана.

- Не очень желательно и наличие в партии **паладина** – это было бы слишком просто. Кроме того, настоящие Рыцари Веры в описываемое время уже редки. Отчасти поэтому ДМ может разрешить паладина только в том случае, если игрок действительно выкинул необходимые статистики. Затем ДМ должен очень строго следить за соблюдением паладином его кодекса чести, безжалостно лишая его допспособностей за недостойное поведение. Кроме того, именно паладин оказывается главной жертвой искушений...

- Также необязателен **кастующий бард**. Если ДМ знает правила по бардам с Dark Sun-а (имеется в виду момент, когда у барда нет кастовалки, но есть доступ ко всем %-кам), он может применить их – или сделать нечто аналогичное skald-у по сложности изучения магии. Если же бард применяет магию, то наличие в его книге боевых заклинаний совсем маловероятно. Следует помнить и то, что привычных нам бардов в средние века считали слугами дьявола. Исключением являлись только йокуляторы (джокуляторы) -

музыканты и певцы при дворах, исполняющие песни в честь своих господ и святых. Любое "телодвижение" в сторону (танцы, акробатика, жонглерство) жестоко каралось лишением этого звания.

- **Гуманоиды** крайне редки и воспринимаются как нечто странное, персонажи сказок или пережиток легенд. Поэтому желательно, чтобы РС были исключительно людьми. В крайнем случае, в партии могут быть 1-2 полуэльфа, но им нужно дать понять, что отношение к ним - как к меченым, причем непонятно кем, а скорее всего Дьяволом, и на такое отношение они должны наталкиваться постоянно. Кроме того, каждый нелюдь в партии дает -2 к шансу дружелюбной реакции окружающих.

- Примерно такое же отношение и к **друидам**, так как в рамках христианской картины мира концепции Нейтральности как таковой нет - если человек не почитает Бога, он почитает Дьявола. Их побаиваются еще больше, чем магов, не говоря уже об отношении к ним церквы и рыцарства.

- Заметим, что **доспехи** тяжелее кольчуги весьма редки, а полные латы просто еще не появились. Только лидер партии может иметь броню или в виде исключения, нечто, дающее без щита AC 3.

- Отдельный момент касается **арбалета** – ДМ может дать его статистики по **C&T**, учитывая его большой вред, отбрасывающий эффект и бонусы против доспехов, но отметить, что на текущий момент он запрещен Церковью как опасное и антигуманное оружие, неприменимое против истинных христиан (только на неверных, монстров и так далее!). Воин категории “солдат-наемник” может иметь навык владения им, но применение его для стрельбы по людям в не экстраординарных обстоятельствах рассматривается как грех.

Уровень - предполагается, что большинство приключенцев имеют 4-й, 5-ми являются плуты, священники и один из воинов, являющийся лидером партии и своего рода “главным героем”. Впрочем, после визита РС в замок и “победы” над сестрой барона Ванессой особо отличившиеся РС поднимаются на уровень. Во-первых, это придает азарта прохождению модуля, особенно среди тех, кто привык скорее к CRPG, во-вторых, у части РС, особенно у мага, возникает вопрос о заполнении новых навыков или обретении новых чар, что может стать для Каагота хорошей возможностью искушения. Уровнем можно поощрить и игрока, чей персонаж вел правильный РП и трижды устоял перед искушением, причем не направленным на него Кааготом, а сам воздержался от неверного поведения, поступив в рамках канона.

Кстати и о **системе накидки** - поскольку многое построено на том, что РС являются простыми людьми, а не супермонстрами, мы рекомендовали бы способ, набрасывания характеристик, при котором вероятность массового выпадения значений 15+ была бы невелика. К примеру - 12 раз по 3d6 с выбором 6-и лучших или вариант, при котором каждая из статистик имеет значение 8, а РС кидает 7d6, которые он затем распределяет по собственному выбору.

Состав и компоновка партии

Наиболее вероятно, что ее лидером является воин-рыцарь, а прочие РС суть его свита: личный духовник, слуги (в том числе и воры типа “ловкий малый”), воины, составляющие его “копье”, придворный менестрель-джокулятор и, возможно, личный или подобранный на дороге маг.

Менее желательным вариантом является тот, когда среди членов партии нет воина, способного ее вести. В этом случае партию ведет священник типа отца Умберто, и РС либо имеют ориентировку проверить отдаленный регион, где творится что-то не то, или направляются в монастырь и путь их просто лежит через этот регион, или есть необходимость провести церемонию сожжения ведьмы вместо убитого бригадами отца Марка. В любом случае ночевка их в деревне должна выглядеть случайной.

Нежелательно, однако, чтобы в партии было большое количество кастеров. Следует учитывать, что по крайней мере в регионе, в котором разворачивается действие, человек с такими сверх-способностями крайне редок и теоретически кастующие должны занимать в лучшем случае до трети партии.

Alignment и мировоззрение партии вообще. Система, учет и значение грехов.

Модуль ориентирован на первое столкновение РС со ЗЛОМ с большой буквы. Хотя каждый из них, вероятно, сталкивался с проявлениями того, что в этом мире считается злом - бродячими монстрами (в лучшем случае гоблинами), разбойниками, “неверными”, крестовые походы против которых еще продолжаются, черными магами (которые, однако, быстрее накальвались на копье, чем успевали довершить свои заклинания...), но до настоящего зла inferнального происхождения никто из них не доходил. Даже Матиас или иной инквизитор, буде он член партии, пока не видел настоящих ведьм, действительно продавших Душу Дьяволу, а не созавшихся в этом под пытками.

Именно поэтому в партии не должно быть персонажей с приверженностью Злу – ей как бы неоткуда взяться. Даже некромант вроде Захари (см. Приложение 2) является скорее

мистиком или учёным-астрологом, чем человеком, массово поднимающим мёртвых и специалистом по вытягиванию из окружающих жизненной энергии. Напоминаю, что в оригинале слово “некромантия” вообще означало “гадание по трупам”.

NB! В приложении есть персонажи, чье мировоззрение балансирует на грани ухода во зло (Маттас и Глем), но они не для начинающих PC и мы бы рекомендовали их более опытным игрокам, которым был бы интересен их РП.

Зарубите на носу, что большинство из персонажей, как PC так и NPC, люди верующие!! Именно поэтому принципы христианской морали должны являться для них основополагающими, а понятие Греха имеет потому для нас значение, - ибо, если герои нарушают указанные принципы, это накладывает серьезный отпечаток на их дальнейшую судьбу.

Искушения подстерегают везде, и потому стоит трепетным образом следить за соблюдением правил рыцарской чести, субординацией, соблюдением правил религиозной этики священниками и т.п. Для кастеров особенно отметим, что разделение на белую и черную магию есть, и применение магом или клериком “черных” заклинаний типа *Animate Dead* или *Vampiric Touch* расценивается как греховное деяние.

И если герои нарушают сознательно или бессознательно эти принципы, это вскоре сказывается, ибо сила Дьявола (и его прислужников типа демона Каагота) в грехах человеческих. ДМ ведет учет грехов, принимая их число во внимание к моменту финальной битвы.

С другой стороны, следует отмечать и моменты правильного поведения, когда PC не забывает прочесть утреннюю молитву или иным способом продемонстрировать свою веру, обращаясь к богу не только для того, чтобы от него что-то получить.

Как уже было сказано выше, в нашем модуле введена система грехов. ДМ должен отмечать у себя сколько раз тот или иной персонаж не устоял перед искушением, подброшенным ему Демоном, впал во грех или совершил другой не богоугодный поступок. Делать он это должен именно втайне от PC. Каждый такой крестик даёт Кааготу преимущества в сражении с согрешившим (подробнее об этом в описании способностей демона). Эффект греха может снять только чистосердечное раскаяние и исповедь у священника (как партийного, так и прочих). Но раскаяние должно быть именно осмысленным. В принципе, тот факт, что игроки не видят своих крестиков, снижает шанс неискреннего раскаяния и повышает осмысленность данного действия.

Экипировка партии

Так как партия уже давно находится в пути, то предполагается, что она обеспечена всем необходимым для ночлега в поле и средствами передвижения – не владеющие Верховой ездой могут просто сидеть в седле. С другой стороны, партия просто возвращается домой, и не собирается воевать с демонами или легионами нежити – отсюда наличие лошадиных доз горючего масла, серебряных стрел или святой воды маловероятно, хотя сколько-то этого “на всякий случай” может иметься. Допустимо наличие не магического, но высококачественного оружия, дающего +1 к попаданию или вреду, или таких же доспехов, от которых AC становится на пункт меньше.

Некоторые члены партии могут получить и иную “специальную экипировку”. Например, у мага (особенно не боевого, а классического ученого-алхимика) могут быть сделанные им субстанции (зелья или порошки по 3-4 дозы каждого), для применения которых их надо высыпать в открытый огонь. Первая - все, кто смотрел на пламя в этот момент, кидают спасбросок от магии, или ослеплены на 1-2 следующих раунда, а затем из-за огоньков в глазах имеют -2 ТН. Другая дает клуб удушливого дыма, в котором мало что видно (дистанция видимости - 3 фута), а находящиеся в облаке каждый раунд кидают спасбросок от яда или в этом раунде чихают (-2 ТН, Ловкость не в счет). Третья, наоборот, тушит пламя, даже если огонь греческий.

Священник или любой разбирающийся в лечении или травах имеет Лечебную мазь, которая - останавливает кровотечение и дает 1 НР за каждую помазанную рану (7-12 доз), Зелье Лечебного Сна (от которого реципиент засыпает на 6 часов, после чего у него восстанавливается 2d4 НР), или противоядие (дает второй спасбросок с +2). Если он имеет явную небоевую направленность, то у него есть Cloak of Protection +2 как церемониальная одежда священника, которая работает, однако, только на истинном священнике (не канонике) уровня 5+ и не кумулятивна с доспехами.

Плута можно оснастить отмычками высокого качества (+10% OL) и камуфляжным плащом - дает 10% к умению прятаться в тени. У него может быть фонарик сделанный при помощи чары *Continual Light*, какой-то несильный пищевой яд (применение контактного яда или яда, наносимого на оружие, есть безусловный грех!) или, что лучше, бутылка очень крепкого вина - выпивший должен кинуть Con Check или засыпает, или становится очень болтлив в зависимости от спасброска. Другой вариант - сонное зелье (спасбросок против яда с +2 или засыпает по аналогии с магической чарой).

При наличии данного навыка у кого-то из членов партии может быть тренированная

охотничья собака, лютия высокого качества или иная экипировка, которая дает +1 к чекам на соответствующие навыки.

Воину-стрелку можно выдать лук под силу, и стрелы с долотообразными наконечниками, дающие +2 ТН по доспехам, с широкими наконечниками, дающие +1 к вреду, если противник в неметаллических доспехах, или зажигательные стрелы - всего около 12 штук. Плюс примерно столько же серебряных стрел. Воину или плуту - кинжал с клинколомом - эффекты по выбору Мастера, но дает шанс сломать вражеский меч

Что же до магических предметов, то, так как мы играем европейское средневековье, экипированность партии магическими вещами невысока крайне, и ни о каких специфических предметах речи быть не может. Магическое оружие встречается в единственном экземпляре у лидера партии, магические зелья - наиболее вероятно есть, но траченные на треть или половину - Экстра-исцеления, Невидимости, Огненного Дыхания и другие зелья, которые можно пить не в 1 глоток.

Если в партии есть маг или бард, способный читать чары со свитков, то у него может быть набор чар, добытых в разных местах по случаю. На свитках - *Knock, Identify, Mount, Hold Portal, Strength* и *Enchanted weapon*.

Некоторые предметы, как магические, так и нет, ДМ может дать тоже в качестве своеобразного искушения. Например, взятые в качестве трофея (сняли с черного мага) свитки с магией достаточно высоких уровней, но сомнительной направленности (*Magic Jar, Enervation, Summon Shadow*) или не магическая настойка на мухоморах, дающая берсеркин. С этим же назначением у воина может быть

навороченный “двухрядный арбалет” - дает возможность в первом раунде боя стрелять дважды, причем первой стрелой до инициативы; т.е., атаки идут не 1-2-1.. а 2-1-2

Что РС знают о мире?

Как видно из вступления, партия приключенцев (отряд усталых всадников) возвращается с Реконкисты. Двигутся они из Испании в Англию, проездом через Лангедок (провинция на юге Франции). Их путь лежит через малоизвестную горную местность. Всё что они знают, так это то, что двигаться надо по тракту на север. Периодически встречаются мелкие деревушки, а где-то в 3-4 днях пути находится довольно-таки известный и древний монастырь.

Если заглянуть в историю этого края, то известно, что 50 лет назад в Лангедоке была великая смута, получившая название Альбигойской Ереси. Альбигойцев объявили еретиками, и против непокорных был объявлен крестовый поход. Этот эпизод в истории Франции известен как Альбигойские Войны. Одному Богу известно - сколько неупокоенных душ скитается по горным ущельям, в поисках забвения, после того как ересь была жестоко подавлена. Говорят, что ветер до сих пор разносит по горным отрогам стоны раненых и крики сорвавшихся в пропасть.

По желанию ДМ-а, война, с которой возвращаются РС, не обязательно должна быть Реконкистой. Главное для него, - передать ощущения возвращения домой после долгой и тяжелой войны, которая, хотя и называлась святой, в действительности мало, чем отличалась от обыкновенных войн. И не было на ней ни эпических битв, ни больших трофеев.



Часть первая

Поселение

...шла ранняя осень, одного из тех лет, что так любят вспоминать старики, поучая юнцов и рассказывая о делах своей молодости. Надо заметить, что год выдался довольно-таки тёплый, и даже в это время солнце продолжало дарить жителям Лангедока свет и тепло. Но дыхание осени чувствовалось с каждым днём всё сильнее. По ночам туман стоял такой сильный, что в трёх шагах ничего не было видно. В горах гулял ветер, ниспровергая на одиноких путников потоки холодного воздуха и заставляя плотнее закутаться в дорожные плащи.

Солнце уже давно перевалило за точку зенита и неумолимо клонилось к горизонту, когда на пыльной дороге, идущей по каменистому участку горного отрога, появилась группа всадников. Они ехали не спешно, любясь осенними пейзажами, открывающимися перед их взором. По всему было видно, что путники ехали издалека. Их одежда была сильно запылена, а лица покрывала нехарактерный для тех мест загар. Во главе отряда ехал средних лет дворянин, чей щит и одежда были украшены витиеватым гербом. Остальные, по всей видимости, являлись его спутниками в далёком путешествии.

Через некоторое время отряд подъехал к развилке. Каменная стела говорила о том, что далее начинаются владения Тирричей. Справа за холмами виднелась замковая башня.

- Солнце скоро совсем сядет, - произнёс рыцарь, - думаю, эту ночь мы проведём в замке Тирричи. Надеюсь, его владелец не откажет нам в гостеприимстве.

Путники, уставшие от долгой дороги, и мечтающие об ужине и ночлеге, не стали спорить с говорившим. Отряд неспешно повернул в сторону замка...

Итак, усталые путники, повернув на развилке в сторону замка, движутся по дороге. Через некоторое время они подъезжают к обрыву, через который ведёт деревянный мост. С виду он довольно-таки крепок, но в тот момент, когда последний персонаж подходит к концу моста, мостик начинает скрипеть и рушиться. В любом случае герой успевает спастись. Крушение моста событие не случайное, т.к. обратная дорога у приключенцев должна быть отрезана до определённого момента

Когда до конца оставалось всего несколько шагов, мост начал скрипеть ещё сильнее, чем прежде. Внезапно налетевший порыв ветра сорвал несколько плохо закреплённых досок и обрушил их вниз. Мост качнулся и стал разваливаться на глазах. Ещё мгновение и... После того, как грохот падающих балок стих, наступила тишина.

Общий вид поселения

Миновав мост, приключенцы подъезжают к небольшому поселению у подножия холма, на котором расположен замок Тирричи. Поселение окружено невысокой каменной оградой около полутора метров высотой (пешему требуется раунд на перелезание). В валу имеется проход, через который дорога и пролегает. От конников без дополнительного укрепления она и не спасает (еще одна задача для РС, буде они решат заняться обороной деревни). Пространство вокруг хорошо видно и слышно, и в дальнейшем при нападении бригадов на деревню ДМ может дать картинку того, как в панике разбегаются

перепуганные крестьяне, заслышав отдаленный цокот копыт (см. далее).

В поселении около 150 человек, в основном крестьяне. Дома каменные одноэтажные. Улицы достаточно широки. Единственным примечательным местом Тиррича является храм, расположенный в центре посёлка, да пожалуй, постоялый двор - сразу при въезде. Кроме церкви на центральной площади есть большой деревянный сарай с соломенной крышей - обычно он пуст, и только осенью туда свозят продукты для уплаты налогов в замок.

На первый взгляд ничего особенного в поселении нет, разве что в глаза бросаются остовы нескольких сгоревших домов при въезде. В некоторых выбиты двери и окна. Среди руин видны 3-4 незахороненных трупа.

По почерку, в общем, видно, что не так давно деревня стала жертвой бригадов. Кстати, ДМ вообще может пометить, что места тут беспокойные, ибо после войн многим слишком понравилось жить мечом, и теперь шайки бригадов часто нападают на деревни или одиноких путников.

Первые впечатления от деревни

Так как приключенцы приходят в Тиррич вечером, сперва им надо решить вопрос ночлега. Есть два пути: переночевать на постоялом дворе или в замке. Для рыцаря вполне естественным будет стремление переночевать в замке, как и полагается благородному дворянину, но кто-то из членов партии может остановиться на постоялом дворе. Впрочем, если рыцарь сразу направится в замок и будет стучаться в

ворота, его сразу могут атаковать обе горгули (см. ниже).

Так как РС не собираются задерживаться в деревне, поутру они, скорее всего, займутся организацией ремонта моста. Для этого нужны усилия примерно дюжины человек, но при попытке озадачить крестьян герои натываются на странноватую пассивность. *Мост сломался? – ну и что, как руки дойдут, починим, все равно по нему проезжают только раза два-три в месяц.*

Кроме того, наступивший день – воскресенье. Однако, когда приходит время мессы, церковных колоколов почему-то не слышно. Священник – РС автоматически замечает эту странность. Выйдя на площадь при свете дня, РС обнаруживают следы погрома и вероятно начинают производить следствие, тем более что на свету обгорелая церковь сразу бросается в глаза...

При этом сами жители деревни ведут себя странно. Странно и отношение к богу. *Церковь сожгли? – ну бывает, зато теперь по воскресеньям можно с утра вдоволь поваляться в постели, а не спешить на скучную проповедь...* Зато они с энтузиазмом складывают костер для ведьмы, предвкушая ее казнь.

Так постепенно становится понятно, что в обитателях деревни есть что-то странное. Крестьянами владеет лень (не забудем, что она один из смертных грехов). Хоронить умерших, реставрировать храм и мост, помогать приключенцам никто не собирается – без непосредственного присутствия кого-то из РС никто не будет ничего делать, а работа идет медленно и как бы из-под палки.

Еще видно безразличие к другим и темные эмоции. Упал старик, и никто ему не помог – все словно не замечают этого, а кто-то возможно даже его пнёт. В отношениях между людьми сквозит нервозность и беспричинная вражда, и ссоры затеваются по самым незначительным поводам. Наиболее четко это видно в бакалейной лавке, но ДМ может дать и иные картинки, связанные с проблемами при строительстве моста. Если в партии есть священник или человек “при исполнении”, то крестьяне осаждают его доносами друг на друга, обвиняя во всех возможных грехах.

При этом все они, однако, считают себя добрыми крестьянами, и при попытке пришлых “чинить самоуправство” (узурпировать полномочия своего сеньора) или нагло наезжать могут оказать сопротивление. Кроме того, благодаря влиянию сил зла у них ярче выражено стремление решать проблему немирным путем. Естественно, на благородного рыцаря они прямо сразу с вилами и кольями не попрут, но рыцарь должен вести себя подобающе достойно, – одного гербового щита в качестве средства

убеждения мало. А то тут много кто может в чужой доспех вырядиться...

Сбор информации

От диалога с РС деревенские стараются увильнуть под любым предлогом, обычно просто ссылаясь на занятость. Впрочем, среди крестьян попадаются и нормальные люди (трактирщик и его семья, менестрель и некоторое количество случайных встречных – см. раздел ниже), но и они не очень хотят говорить о том, что творится в деревне, ограничиваясь общими фразами.

О своем господине они отзываются хорошо, называя его добрым. Он не требует многого, а когда охотится, не топчет без нужды крестьянские поля. А не так давно, два месяца назад, в замок приехала сестра барона, госпожа Ванесса Тирричи, вернувшаяся из дальних странствий после долгого отсутствия. Где она всё это время была – никто не знает. По секрету удаётся выяснить такую интересную деталь – согласно легенде, в роду Тирричей по женской линии передаётся склонность к магии, поэтому смелые языки поговаривают, что сеньора Ванесса ведьма. Деревенские могут показать ее окно, свет в котором по ночам не похож на свет от обычной свечи.

Правда, связь с замком уже несколько недель как прервалась. Лишь раз оттуда приходил обоз за продуктами. Барона Тиррича и его сестру никто не видел. Даже при нападении бригадиров из замка никакой помощи не последовало, никто не пришёл даже осмотреть причинённый ущерб.

Буде РС захотят узнать подробности нападения на деревню, им расскажут, что 4-5 дней назад на поселение напал отряд бригадиров под предводительством здорового парня – Жилия Одноглазого. Мужик этот в этих местах достаточно известен, и репутация у него была как у человека отчаянного, не боящегося ни бога, ни черта, ни королевского наместника. Цель налёта не вполне ясна – никаких запасов они не взяли (всё было в замке), зато убили часть жителей, сожгли несколько домов и осквернили храм. Правда, любой может кинуть чек на Интеллект с +4 на то, чтоб понять, что обычно бригадиров как предавшихся разбою солдат интересует обычно имущество или деньги, а тут, судя по всему, они не столько грабили, сколько убивали, причем сразу кинулись к церкви.

При более подробных расспросах РС могут узнать, что в деревню ворвались более двух дюжин всадников. Те жители деревни, в ком остался боевой дух, пытались встретить их, но быстро были перебиты потому, что из замка никто не вышел – его ворота остались закрыты и мост не спущен. Кроме этого, с бригадами

был странный человек в черном капюшоне, чье лицо никто не разглядел.

Что же до странного поведения людей, то во всех своих неудачах крестьяне винят одну женщину, живущую на окраине деревни. Утверждают, что она ведьма и навела на всех

порчу, потому ее собираются сжигать (костер на площади предназначается для нее). Подробности узнать не удастся - *Да, она меня вылечила, и жене как-то помогла, - но все равно ведьма!*

Достопримечательности деревни и наиболее заметные личности

Постоялый двор

Представляет собой двухэтажное здание (первый этаж каменный, второй - деревянный), в котором можно найти и еду, и ночлег, но, понятное дело, весьма низкого качества. Хозяином заведения является добродушный толстяк Макс и его жена - молодая красавица Хелен. Им помогает малолетний сынишка Жак, который замечает РС одним из первых и сразу же пытается отвести их на ночлег, благо время уже позднее, а смеркается тут очень быстро. Несмотря на то, что Макс и Хелен уже собирались закрываться, они заново разжигают огонь и искренне стремятся накормить и обогреть РС, проявляя максимум радушия и заботы.

Бакалейная лавка

В этом месте РС могут купить необходимые припасы, тем более что скобяные изделия тоже продаются здесь. С половиной вероятностью партия может услышать отголоски ссоры между бакалейщиком и его женой, устроившим ей неоправданную сцену ревности.

Сам бакалейщик, Марсель, высокий грузный человек с большими кулаками, который часто любит почесать их, особенно на пьяную голову. Жена бакалейщика, Луиза, - одна из первых красавиц в деревне, хотя часто ходит поколоченной.

Евреи

Эта семья живет в Тирриче давно, но замкнута и в постоянном страхе. Они содержат небольшую лавку и появляются, когда Сара выходит посмотреть на РС, но Иаков немедленно уводит ее. Обоим за 60. К насмешкам жителей они уже давно привыкли, тем более что те знают, что живут они небогато. Оба не крещены, однако это не следует воспринимать как язычество и т.п. Они не еретики, а просто иноверцы. В данном модуле убить их - это такой же грех, как и убийство христиан.

Деревенский староста

Пожилой человек с благообразными манерами. Деревенские зовут его староста Жак. Более всего его заботит внешний порядок в деревне и отсутствие перемен. Он хорошо

умеет вежливо слушать господ, а потом находить массу обстоятельств, объясняющих, почему приказание не исполняется так быстро. В деревне его уважают, и при явных попытках ему угрожать жители могут и вмешаться.

Ричи

Этот молодой менестрель (ДМ может сделать его бардом 1-го уровня), - основной помощник РС в деревне. Он тоже живет на постоялом дворе и с радостью идет на контакт, и от него которого РС могут узнать большинство информации о том, кто есть кто. В деревню он пришел незадолго до нападения бригадиров, но в бою был ранен и только что оклемался. Ричи хороший певец и с удовольствием споёт приключенцам одну из известных ему баллад, повествующую о славных делах основателя дома Тирричи (текст какой-то смотри в Приложении 1).

Ричи может многое рассказать об истории этих мест вообще. Большая часть информации не имеет отношения к сюжету модуля, но от него можно узнать о наличии относительно неподалеку достаточно большого монастыря.

Дом ведьмы

Находится на краю леса (ведьму держат запертой в сарае и никого к ней не пускают). Он выглядит мрачно, как и положено "жилищу ведьмы". При попытке его осмотреть приключенцы не находят ничего сильно предосудительного, хотя видно, что женщина и впрямь увлекается сбором трав и корешков. Никаких магических предметов в доме нет, т.к. женщина просто знахарка и не более. Естественно, лечит она народными заговорами, и потому всякие камешки-косточки тоже присутствуют. Чтобы понять, что здесь не пахнет демонологией, требуется чек на *Религию*.

Храм

Находится в центре поселения и представляет собой маленькое, серое здание с колоколенкой. Ворота в храм распахнуты и со скрипом качаются на ветру. Если РС заглядывают внутрь, то сразу чувствуется запах гари и непонятный суеверный страх

Внутреннее убранство очень скромное, и состоит в основном из деревянных лавок,

большого деревянного креста, алтаря и нескольких статуэток святых. На текущий момент храм осквернён и находится в запустении. Внутренняя утварь храма изрублена и сломана, везде следы огня, но при этом явных свидетельств проведения тёмных ритуалов (сатанинская символика, перевернутый крест и т.п.) нет. Посреди церкви, почти над алтарем, - тело настоятеля, которое уже начало разлагаться. Его повесили за ноги на потолочной балке. Голова и верхняя часть туловища обгорели, но видно, что горели лишь волосы да слегка одежда. Нательный крест сорван, а в рукава рясы продет обрубок копья - так, чтобы повешенный как бы представлял собой перевернутый крест (этот образ словами не даем, но умные РС должны бы догадаться).

Если тело пытаются расспросить (заметим, что в принципе это поступок не совсем богоугодный, да и чары типа *Death Recall* могут быть только у некроманта типа Захарии), то его глазами мы видим, как его волокут к виселице, и человек в закрывающем лицо черном капюшоне произносит ему в лицо следующий текст:

Человек в капюшоне волок отца Марка по грязи, останавливаясь, для того чтобы ударить. Когда они вошли в храм, незнакомец сорвал с него крест, и, обвязав ноги верёвкой, повесил на потолочной балке.

Спротивляться отец Марк уже не мог, он только продолжал истово молиться.

- Ну, где ж твои божественные силы, поп? Что же твоя вера тебя не спасает? И не спасет, потому что ты червь перед лицом того, кому поклоняюсь я!

В бездонных глазах незнакомца разом отразился весь ужас происходящего, после чего в священника ударила струя пламени, жадно поглотившая его волосы...

Мальчик-звонарь (лет 12, 4 НР), изрядно потрёпанный, но оставшийся в живых, каким-то образом забрался на колокольню, причем стоит не на ступеньках, а на балке стропил, куда человеку больших габаритов пролезть достаточно сложно. Его ряса в крови и грязи, щеки впали, глаза красные от бессонницы и слёз. При попытке к нему подойти, он в ужасе выставляет перед собой распяты и бормоча что-то типа: *"Я знаю! Ты иллюзия, ты порождение ЕГО! Сгинь, сгинь..."* - приближается к краю. В случае слишком активных (включая применение магии полета) или грубых действий приключенцев - падает вниз. В принципе, нормально уговорить его слезть или снять может только священник, по которому видна его принадлежность - человек с крестом поверх кольчуги и моргенштерном в руках этого сделать не сможет. И то для того, чтобы снять его и не упасть, получив 2db НР вреда, надо кинуть чек на Ловкость с -2.

Если его спасли, то он рассказывает некоторые подробности. Когда бандиты ворвались в посёлок, священник пытался их урезонить, взывая к Господу, но бригады не стали его слушать - кто-то ударил отца Марка кистенём, а потом его уволокли в церковь и мучительно убили. Все это время мальчишка прятался под скамейкой и все видел, как человек в черном (один из бригадиров назвал его Лютером) продемонстрировал способность метать огонь. А когда бригады вышли из церкви, Лютер задержался и еще раз подошел к алтарю, чтобы плюнуть на него. В этот момент он заметил звонаря и, схватив его (при этом мальчик почувствовал "нечеловеческую руку"), взлетел с ним на колокольню и поставил на балку, а затем из воздуха появились призрачные чудища, которые вились вокруг, но звонарь был слишком напуган, чтоб дергаться и падать - потому Лютер прервал издевательство и спустился вниз - все равно человек не сможет спуститься без посторонней помощи.



Приложение 1

Главный гад модуля

Неприятности в деревне действительно “дьявольские козни”. В роли представителя Дьявола – мелкий по меркам преисподней, но весьма опасный для РС демон (Красный Абишай) Каагот, - “главный гад” этого модуля.

Экскурс в историю

С незапамятных времен здешние места были заселены мало, и маленькие горные деревеньки являлись единственными населёнными пунктами на многие мили. Жизнь людей этой части Лангедока можно было охарактеризовать одной фразой - Dark Ages, и многие из них поклонялись тогда не Господу, а некоему ужасному Демону по имени Каагот (Ka'agoth).

Не очень ясно, как именно это порождение Преисподней попало туда, да и не очень важно - века тогда были темные, места глухие и истинная вера была отнюдь не крепка. Важно то, что в свое время в этих горах появился Демон и сумел заставить обитателей здешних мест поклоняться себе, заставляя их выполнять зловещие и отвратительные обряды. Дьяволопоклонники устраивали в честь него черные мессы и почитали его как бога.

Власть Демона прекратилась триста лет тому назад, когда благородный паладин Артуро Тирричи (судя по имени, итальянец), предок теперешнего барона Тиррича, однажды поклялся, что победит древнее зло, жившее в этих краях. Перед походом барон Тирричи Первый посетил Рим и, испросив благословение Папы, освятил там свой меч, дав обет обнажать клинок только во имя Господа и лишь в битве со злом. С ним отправился его духовник Клавиус, который служил верой и правдой уже второму поколению Тирричей и немного занимался магией, особенно – демонологией и экзорцизмом.

Через месяц похода отряд натолкнулся в горах на капище демонопоклонников. Вокруг было разбросано множество человеческих костей и черепов, на каменных столбах возвышались изваяния крылатых и рогатых монстров (горгулий), а на алтаре лежала готовая к мучительной смерти жертва. Благородный сеньор Тиррич обнажил меч и ринулся в бой с язычниками. Рубя головы неверным, и прорвавшись сквозь внезапно ожившие каменные статуи, он освободил невинную жертву и поразил своим мечом верховного жреца.

Однако в тот же самый момент на поле брани появился ужасный Демон, которому и предназначалась жертва. Был он страшен и

могуч, и ни обычное оружие, ни магические умения Клавиуса не могли причинить ему вред. Видя его, воины бросали оружие и бежали прочь не оглядываясь, лошади бешено ржали и, сбрасывая седоков, топтали их копытами. Среди всего этого моря хаоса лишь один человек оставался островком спокойствия и хладнокровия - Артуро Тирричи. Опустив забрало и воззвав к Богу о помощи, он вышел на бой. Демон бросался на Тиррича, нанося ему когтистыми лапами страшные раны и обрушивая на него потоки огня. Но вера рыцаря в торжество добра была столь сильна, что Артуро, не замечая ран и опасностей, продолжал рубить Демона своим мечом. Чувствуя близость зла, меч светился ясным белым светом. Демон ревел и рычал, не в силах терпеть боль от наносимых освященным мечом ран, и после очередного удара пал на землю и жалобно взмолился: *"Пощади! Не убивай меня. Я лежу перед тобой безоружный и поверженный, полностью в твоей власти. Ты же не можешь убить слабого, паладин. Где же твоя честь! Ты не можешь!"*.

Артуро уже занёс над Демоном руку с мечом, но от таких слов остановился. Его честь действительно не могла позволить ему убить поверженного демона. Выход предложил верный Клавиус. Он достал кристалл горного хрусталя и предложил Демону заключить себя в этом предмете, и тем самым сохранить себе жизнь. В случае отказа от такого варианта Артуро вправе убить порождение зла. Естественно, Демон предпочёл заточение смерти. Зло было повержено, а остатки горгулий, вызванных к жизни демоном, снова обратились в камень.

После этого, дабы пресечь поползновения зла и привнести в здешние края добро и свет, Артуро Тирричи выстроил на месте капища замок и стал хозяином окрестных земель. За победу над язычниками семья Тиррич получила от короны эти земли во владение и с тех пор управляла ими более трехсот лет. Местные жители приняли христианство и вскоре забыли прежних богов. Кристалл с заключённым в нем злом и семейный меч, с помощью которого это зло удалось победить, стали реликвиями дома Тирричи, а статуи горгулий посадили на ворота замка, дабы устрашали врагов.

После того, как зло было изгнано, в край устремились проповедники, и одним из них был основан монастырь неподалеку. Между монастырем и замком Тирричи всегда было некоторое соперничество, ибо каждая из сторон приписывала христианизацию края

себе, плюс постоянно возникали споры за землю.

Легендарные события борьбы с Демоном нашли свое полное отражение в *“Балладе о славном рыцаре Артуро Тирричи”*, которую сочинил неизвестный менестрель.

Прошло триста лет. Вера вошла в привычку, а история о покорении демона стала рассматриваться просто как семейное предание. Общелангедокское вольнодумство наложило свой отпечаток, и многие части традиции начали восприниматься как отжившие предрассудки. В конце концов, сеньора Ванесса, сестра нынешнего барона, которая отличалась от прочих женщин дома Тирричи более живым умом и более сильными магическими способностями, решила в поисках знания и по собственной недалекости посмотреть, что внутри кристалла.

Ванесса вообще с ранних лет тянулась ко всему запретному и тайному, а когда представилась возможность - отправилась под предлогом посещения святых мест на восток, постигать азы колдовства и искать древнее знание. И когда через несколько лет она вернулась и перечитала все записи, касающиеся основания замка, битвы с Древним Злом и заточением Демона в кристалл, то поняла, как можно снять защиту. Стоило ей начать, и в ее сознании зазвучал голос, который подсказал ей, как полностью освободить заключенную в кристалле силу и обрести древнее знание. Естественно у Ванессы возник большой соблазн подчинить Демона себе и стать великой. Предание, в котором Демон фигурировал как Зло, ее не смутило. После некоторых приготовлений она заключила с узником кристалла устный договор и освободила его.

Девушка жестоко просчиталась. Как только Каагот оказался на свободе, он обрушил на бедную женщину всю мощь своих подчиняющих способностей, под воздействием которых Ванесса, в частности, освободила заключенных в камень горгулий. Сейчас под ментальным контролем Каагота находится и часть замковой стражи, и шайка Жилия Одноглазого. Также он контролирует большинство жителей Тиррича.

Пока планы Каагота не встречали какого-либо сопротивления. Нынешний барон Тиррич, не обладавший крепостью духа своего предшественника, не сумел воспользоваться мечом и, после неоднократных попыток поразить демона, лишился рассудка, забившись ныне в замковую часовню.

Располагая значительной силой, Каагот начал кампанию по дехристианизации края, ибо, чем меньше люди будут думать о Боге и чем больше зла будет твориться на земле, тем более она будет проницаема для помыслов и

слуг Нечистого. Тиррич лишь первый этап, и... и в этот момент в поселок въезжает партия.

Каагот как боевая единица

За основу был взят Красный Абишай, статистики которого приведены в ММ. Но так как существа из ММ сделаны несколько странно и не до конца напоминают канонических бесов, нами было решено дополнить способности Абишай некоторыми способностями Imp-а. И если ДМ считает необходимым, он может воспринимать Демона из этого модуля как новый тип беса, считая слово “каагот” именем нарицательным.

В любом случае Каагот выглядит как абишай-образный демон с козлиными рогами, скорпионьим хвостом, крыльями летучей мыши, птичьими ногами и крючковатым клювом. Собственно, оживающие горгули изображают именно его.

По сравнению с Абишаем основные статистики Каагота не изменились – тот же HIT DICE:6+3 (в нашем случае 40 HP), и соответственные AC 1 и THAC0 13. Скорость Демона – 9, но на крыле она повышается до 18 (класс маневренности В).

Спасается он как воин 7-го уровня, хотя как существо, служащее Нечистому и вероятно получающее способности от него, он может использовать таблицу спасбросков клирика того же уровня там, где результат лучше.

В случае применения партией High-Level Campaigns, а равно в случае применения им смены облика, статистики Каагота - Str 16, Dex 17, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 11.

Натуральным оружием он атакует трижды – два раза когтями по 1-4/1-4 + либо рогами на 2d6 или хвостом с ядовитым жалом на 2-5 (плюс спасбросок от яда или смерть). При атаке с пикирования он имеет +2 ТН, а атака рогами наносит двойной вред. Если в его руках оружие, то он может один раз атаковать им и один раз бить хвостом.

При применении C&T его атаки когтями имеют эффект Punching/Wrestling, но базовым вредом является не d2, а d4, вследствие чего прочие опции также имеют увеличенный вред. К примеру, он может хватать лапами и затем бить хвостом малоподвижную мишень или насадить ее на рога.

С другой стороны, ДМ может ввести опциональное правило относительно действия его яда – жертва падает в ноль, но умирает не сразу, а страшно мучаясь и в течение следующего раунда, и если РС успели выкинуть инициативу, то его воздействие можно замедлить или нейтрализовать (последнее сложнее, ибо можно не успеть). Если яд замедлен, то РС находится в состоянии аналогичном чаре *Slow* - замедление есть замедление.

Баллада о славном рыцаре Артуро Тирричи

Сгустились тучи над краем долин, солнце и звезды затмив,
Артуро Тирричи собирался в поход, фамильный меч освятив,
Доспехи сверкают, и ветер играет, флюгером тихо скрипя,
Трубы поют, и отряд выступает, за веру и короля,
За веру и короля.

Задумал во имя любимой своей сразиться со злом паладин,
- Честью клянусь, что мрак я рассею, - да будет Господь наш святым,
Подобною клятвой не стоит бросаться, их много видала земля,
Утро встает, и отряд выступает, за веру и короля,
За веру и короля.

В далекие горы, в чужие просторы туда, где скрывается мгла,
В края, что укрыты туманом холодным, дорога его привела,
Артуро Тирричи в седле днем и ночью, усталость прогнал он шутя,
- Прибавим же ходу верные други, за веру и короля,
За веру и короля.

И были те земли страшны и печальны, а люди суровы и злы,
Древний ужас был им господином, и жертвами были дары,
Там крики и плач по ночам раздавались, темных жрецов веселя,
Артуро Тирричи отряд направляет, за веру и короля,
За веру и короля.

Закованный в латы, на белом коне скакал по тропе паладин,
За ним попевали отряда бойцы, отважные все как один,
Но тропы в краях тех коварны и лживы, черна и бесплодна земля,
Вот к капищу славный отряд подъезжает, за веру и короля,
За веру и короля.

Холодный прием гостям оказали служители темных богов,
Коль Боги решили крови пролиться, так значит удел наш таков,
Сверкнули клинки, зазвенели тетивы, погибель кому-то суля,
Артуро Тирричи пощады не знает, за веру и короля,
За веру и короля.

Пала на камни, кровью сочась, злого жреца голова,
Криком ужасным наполнился день, пылала сухая трава,
То Древнее Зло из тьмы восставало, чтоб крови напилась земля,
Но витязь прекрасный не ведает страха, за веру и короля,
За веру и короля.

Резала мрак холодная сталь тусклым свеченьем клинка,
Огонь и страданья, раны и боль презрела героя рука,
С именем Господа, с клятвой в устах, злую судьбу не коря,
Артуро разит, смерти не зная, за веру и короля,
За веру и короля.

Поверженный наземь, с клинком у груди, злобой бессильной горя,
Демон пленённый на скалах лежал, лестные речи творя,
- Не можешь меня безоружным убить ты, - шептал о пощаде моля,
- Так будь же, нечистый, ты в камень заключен, за веру и короля,
За веру и короля.

Сгустились тучи над краем долин, где с восточкой ждали гонца,
Артуро Тирричи вернулся домой, свой выполнив долг до конца,
В тавернах и замках не смолкнет баллада, люд честной веселя,
О рыцаре славном Артуро Тирричи, за веру и короля,
За веру и короля.

Как любой житель Ада, Каагот иммунен к любому типу огня, а также яду, холоду, электричеству и немагическому оружию (серебряное или специально благословенное его берет, хотя наносит половинный вред). От кислоты он тоже получает половинный вред. Таким образом, он уязвим только или для запрещенной некромантии, или для чар, построенных на чистой/позитивной энергии, хотя и этим чарам надо пробить его MRE в 30%. Однако Святая вода наносит ему 2-8 HP вреда, а Detect Evil и другие чары такого типа безусловно высвечивают его как активного носителя Зла.

Любой вред, кроме полученного от *святой воды* или *освященного оружия*, Каагот регенерирует на 1 HP/раунд, даже если его свели в глубокий минус.

NB! Специфической особенностью демонов типа Каагота является способность черпать силу из грехов других (см. вступление). Каждый раз при нарушении кем-то из PC в его присутствии или по его наущению одной из заповедей (совершении Греха), следует отмечать это. В битве с демоном каждое такое нарушение догм дает Кааготу кумулятивный эффект чары *Prayer против данного персонажа*. То есть, герой, трижды не устоявший, имеет -3 на попадание по демону, -3 к нанесенному вреду (при получившемся нуле Каагот вообще не получает вреда) и -3 к спасброскам от его чар или яда. Демон же атакует его с +3 к попаданию и вреду.

Кроме этого, не устоявший перед его искушением более трех раз до или хотя бы раз после освящения меча не может использовать Меч Тирричи как святое оружие.

Магические способности Каагота и рекомендации по их использованию

Как известно, бес типа Каагота обладает большим набором способностей, которые он способен применять at will. Неопытный ДМ может не до конца представлять себе размах его возможностей, и поэтому стоит дать несколько рекомендаций.

- *advanced illusion* - правда, охватывает небольшую площадь (100 ft.куб), но воздействует на все 5 чувств, включая обоняние или осязание. Обычно он использует эту способность для создания полностью иллюзорных эффектов ярко выраженных боевых заклинаний (которые, однако, наносят виртуальный вред, если в них поверили) или ужасных демонов (а если герои иллюзию победят, вдруг это пробудит в них гордыню.). Додумавшийся Каагот в состоянии, пока герои отсутствуют, создать их иллюзию, которая грабит и убивает, дабы возбудить против них людей и вынудить их убивать невинных. Те же, кого эти “боевые чары” свели в ноль и

меньше, не умирают, а теряют сознание, возвращаясь к жизни через число раундов, равное числу минусовых HP

- *animate dead* – в один присест можно поднять шестерых зомби, но надо помнить о наличии свежих трупов или их источника. Сойдут и перебитые специально для этого поселяне, и, если Каагот присутствует при драке, убитые героями бригады. Ясно, что свежие трупы встают как зомби, а из могил поднимаются скелеты. В случае, когда те, которых PC только что убили, встают и начинают атаковать их снова, я бы рекомендовал партии кидать *Hold Check*

- *charm person* - при выкинутом спасброске жертва ощущает, что на нее пытались воздействовать. Каагот не будет применять эту способность против приключенцев в открытом бою или, находясь в истинной форме. Зато это хорошо прикрывает его когда PC решат расспросить местных о нем в его любимом образе.

- *infravision* - пустяк, но приятно, тем более что ДМ-у стоит рассматривать его именно как тепловое зрение, от которого немагический камуфляж не защищает.

- *know alignment (always active)* - говорит само за себя. Также он способен *detect good*, *detect magic*, и *become invisible at will*, что повышает уровень его знаний о PC.

- *suggestion* - Заставлять приключенцев делать что-то в этом модуле при помощи данной чары я считаю моветоном, однако она хорошо объясняет действия многих прочих лиц - к тому же это заклинание производит впечатление мысли, возникшей не в результате грубого внушения, - просто жертва подумала и решила, что так-то оно лучше и будет.

- *teleport without error* - до решающего боя мы прибегаем к этому, как только оказываемся в 10 и менее HP. Кроме того, в сочетании с иммунитетом к огню это - идеальный способ борьбы с манчкинами... схватил, телепортироваться на морское дно или в жерло вулкана, разжал лапы и, оставив жертву там, вернулся за следующей... Если же герои ведут себя канонично, то мы считаем, что способности Каагота к беспрепятственному перемещению урезаны, и он может телепортироваться только в ограниченное количество мест наподобие оскверненной церкви или старого кладбища.

- *change self* - основной способ прикрытия, тем более что он не мешает использовать прочие способности. Однако им нельзя имитировать конкретное лицо, поэтому он не может принимать один и тот же облик два раза. Можно становиться очень похожим, но внимательный взгляд без труда замечает различия, к тому же на ощупь когти и т.п. чувствуются. У Каагота есть несколько

любимых обликов. Первый - “благородный старец” почтенного вида для лукавых речей, выдачи “квестов” желающим играть по-компьютерному или стимуляции низменных страстей. Второй - “жалкий нищий” для вызывания жалости и втирания в доверие (именно в этом виде он первый раз появляется перед РС). Третий - “черный клирик” в робе и капюшоне (в каком облике он ходит по замку или общается с Бригандами под именем Лютера), что дает ему возможность применять без лишних вопросов те из своих способностей, которые аналогичны заклинаниям.

- *command* - на этом уровне партии без 13-ого Интеллекта спасбросок не кидается. А если додуматься, можно сначала приказать умереть, а потом, пока жертва лежит, уколоть жалом, что особенно хорошо в сочетании с личной человека в капюшоне.

- *produce flame* - неплохое метательное оружие, особенно для поджигания домов; кроме того, можно и атаковать огненной лапой, нанося оба типа вреда. Кроме того, можно прицельно метать огонь в развернутые свитки с чарами. И не забудем про зажигательный эффект в трехфутовом радиусе и необходимость тратить раунд на самотушение.

- *pyrotechnics* - учитывая предыдущую способность, очень полезное умение, при помощи которого можно или ослеплять врага, или создавать дымовую завесу. Обычно Каагот прибегает к ней перед атакой для дезориентирования противников.

- *scare* - еще одно супероружие против партии 5 уровня, ибо пока спасбросок имеют только священники. До финальной битвы эту способность стоит применять для демонстрации беспомощности партии перед демоном, давая героям шанс подрожать и убежать, не забыв о том, что предметы выпадают из рук.

- Каагот способен *превращаться* или в большого черного ворона (правда, проверка соответствующего навыка укажет на то, что такие птицы здесь не встречаются), или в гигантского паука (последняя форма хорошо отвечает его психотипу). В этой форме он имеет все способности данного животного, но не может применять естественные магические способности, кроме постоянно работающих сканирующих.

- Вызывание себе на помощь других демонов, применяется только если масштаб творимого Зла оказался слишком велик.

- Каагот может “покупать души”, однако для этого договоренность должна быть достигнута без применения магического воздействия на жертву. Каждая добытая таким образом душа прибавляет ему d4 HP & ½ HD.

Человек без души иммунен к чарам, воздействующим на нее, но не может быть оживлен. В обмен Каагот может посулить три Желания, естественно, исполняемые прямо сейчас и по принципу “обезьяньей лапы”.

Тактика Каагота и его поведение на модуле, взаимоотношения с РС

Мастеру стоит разработать два варианта тактики. Если приключенцы ведут себя по-манчкински и плюют на концепцию модуля, то следует помнить, что ресурсов этого не очень-то сильного демона хватит, чтобы жестко и нелицеприятно вынести их на раз, или, преподав пару предметных уроков, вынудить их действовать по канону.

Однако предпочтительнее второй вариант, при котором и герои, и демон, действуют более “канонично”. В этом случае его основная линия выглядит так. Как только герои попадают в деревню и начинают вести активные действия, напрягать крестьян или собирать информацию, Каагот в облике бродяги или птицы затесывается в собравшуюся поглядеть на них толпу и определяет их alignment. Лишние свидетели ему не нужны, и он пытается избавиться от них, направляя их в замок. Если ему не верят сразу, он сначала пытается рассказывать страшные подробности о черных мессах, а потом пытается подкрепить свои аргументы магией, пытаясь очаровать лидера партии и внушить ему мысль, что во всем виновата злобная ведьма... Предполагается, что спасбросок кинется, и приключенцы почувствуют, что на них пытались воздействовать.

Каагот полагает, что, если герои вломятся в замок с криком: “Смерть еретiku и сестре его ведьме!”, то охрана замка, или, в крайнем случае, собственно сеньора Ванесса без труда их уничтожит. Сам он в лучшем случае доведет их до старого подземного хода, ведущего в замок, если у героев нет иных идей. Так что на момент смерти Ванессы Каагота в замке нет, и он так и остается не в курсе того, что выпустившая его магиня успела выйти из-под влияния и, собственно, готовилась биться с ним, когда ее застала партия. Затем он возвращается в деревню и натывается на приключенцев. Если партия сумела найти с Ванессой общий язык и не убила сеньору, то Каагот попытается поквитаться с ней после.

После этого Каагот понимает, что недооценил героев, и начинает пытаться склонить их на путь Зла. Нейтралам можно пытаться делать ясные предложения, добрых - искушать их до того момента, пока у них не сдвинется alignment. Если человек неоднократно нарушал правила, может

последовать и прямое предложение продать душу.

Параллельно он пытается понять, знают ли герои о факте выпуска демона из Кристалла и историю 300-летней давности. Потому он будет продолжать общаться с ними в личине нищего, подойдет, выяснит, что было в замке, попытается провести первую серию искушений, пока кто-нибудь его не разоблачил. Если это происходит, то он взлетает со словами:

- Да, вы лучше, чем я думал! Я не предполагал, что эта пешка, которая по собственной дурости раскрыла кристалл чтобы “набраться знания”, падёт перед вами так легко! Но подумайте над моими словами...

Тем не менее он, сменив личину, продолжает политику искушения - до того времени, пока они не догадаются пойти в монастырь и не освятят меч. Хотя после засады бригадиров или попытки натравить их на деревню он может и появиться перед РС в своем истинном обличье - под капюшоном обнаруживается оскал демона, который взмывает вверх и раздражается речью типа:

- Думаете, что убив этих жалких людишек, вы победили?! Берегитесь! Ибо теперь вы действительно вызвали мой гнев!!! И моя месть будет страшна!!!

Вообще при каждом искушении в случае его провала он будет появиться снова с воплями, что РС все равно никогда не смогут его победить, ибо не откован еще тот меч, который способен снести его (ложь - тоже одно из орудий Дьявола), и сколько они бы не старались, он все равно будет появляться и появляться, пока они не склонятся перед его неземным могуществом.

После того, как меч освящен, Каагот предпринимает последнюю попытку отобрать его у них или заставить их использовать его не по назначению, а затем начинает работать на поражение, мобилизуя все резервы. Последняя попытка перед финалом связана с заложниками. Только после этого, получив первый удар мечом Тирричи, он переходит в непосредственное соприкосновение с партией (в смысле начинает ее когтить).

В последнем бою, когда наступает этап расплаты РС за грехи, он ведет себя совсем похамски, будучи абсолютно уверен в победе и комментируя попытки РС нанести ему вред примерно так (текст условный, но настрой и стиль общения должны быть именно такими):

- Какой удар! Думаете, убили! Святости не хватает! Или вы думаете, что эта штука, которой вы так кичитесь, будет работать в ваших ручках? А, благородный рыцарь? Когда его товарищи с таким трудом побеждали одного волка, он прикрывал тыл. За то какой он был отважный, когда его противник потерял оружие! Как он бил его по голове без шлема! Впрочем, наш достойный вор проявил себя еще лучше. Бесстрашный победитель еврейских старушек, он заработал море опыта и крутое сокровище - 35 серебряных монет, которые она откладывала себе на похороны. А ты что молчишь, святоша? Или кроме ощущения себя как без пяти минут папы римского более в твоих куриных мозгах ничего нет? Ты думал, что тогда в роце ты победил Меня? Демоны так легко не изгоняются!! Кто там у нас остался? А-а, господин маг, да? Охотник за знаниями - видели мы то знание, когда ты украдкой переписывал себе в чарник кое-что с моего свитка или кастовал fireball на деревенской площади - что кроме бандита ты спалил еще три дома и дюжину поселян, тебе в голову не пришло, - а ведь оно именно так и случилось! Так что какое право имеете ВЫ бросать вызов мне?! Лучше покоритесь, пока не поздно, и я сделаю вас любимыми собаками за своим пиришественным столом...

- Что, НЕТ?! Вы сами подписали себе смертный приговор!

Такое продолжается, пока по нему не ударит способный нанести ему вред. Как только он понимает, что его действительно могут убить, он входит в бой не понтуясь, а в критической ситуации может снова попробовать тот же метод, что и 300 лет назад, моля о прощении и валяясь в ногах.

Слабые места Каагота проистекают из его природы. По характеру он – типичный Lawful Evil. Мелкий бес, дорвавшийся до власти и упивающийся ей вместе с ощущением собственной крутизны. Подобно главному гаду индийского кино, он тщеславен и в состоянии, будучи уверен в полной непоколебимости, “поделиться” с героями своими планами. ДМ может использовать это, когда героям надо выиграть инициативу или его успех начал развиваться слишком стремительно. Он труслив, и не намерен атаковать героев сам, предпочитая посылать мертвых или зачарованных. Он сам преисполнен гордыни и пытается привить ее приключенцам. Каагот не упустит возможности поиздеваться над слабым, продемонстрировав ему крутость своего пути, но при этом может не заметить туза в рукаве.

Каагот абсолютно уверен, что каждого человека можно подкупить, если назвать правильную цену (клинические паладины вроде Тирричи Первого суть досадное исключение). Именно поэтому он не будет применять против канонически ведущих себя героев (против манчкинов можно) чары, изменяющие сознание, искушая их немагическим образом - *К ТОМУ ЖЕ, ПО МНЕНИЮ АВТОРОВ МОДУЛЯ, НЕПРАВИЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ ПРИКЛЮЧЕНЦЫ ДОЛЖНЫ ПРИНИМАТЬ САМИ.*

Кроме того, его интеллект невелик (10), и

тактика (как искушений, так и боя) грешит шаблонами. Ему сложно представить себе, что, допустим, вор может и не заинтересоваться предложением украсть большую сумму денег, а маг откажется переписать к себе в чарник укрупненную версию заклинания. Поэтому при применении какого-то совсем хитрого хода стоит проверить, додумался он до такого или нет, кинув за него *INT Check*. Все его персонажи/облики тоже ведут себя достаточно сходно - можно использовать одинаковые фразы или жесты, чтобы все было яснее.



Часть вторая

Визит в замок

Замок находится неподалеку на холме, и у РС не может не возникнуть недоумение по поводу того, куда смотрят его хозяева. Вот тут, как только это мнение будет озвучено, под руку РС подворачивается Каагот с рассказом про ужасы, которые там творятся. На нем личина «нищего» старца, а выдает он себя за бродячего торговца, которого по пути сюда побили и ограбили стражники из замка. Он заводит разговор с РС как с тоже приезжими и обращает их внимание на то, как странно ведут себя жители.

- ...А прежде жители этой деревни были благочестивы и богобоязненны, – сказал старик, глядя себя по длинной бороде, которая сейчас была вся вымазана грязью.

- Поверьте, я бывал здесь раньше и хорошо знал покойного отца Марка, мир его праху. Однако с тех пор, как нынешний барон, тиран и деспот, обратился в альбигойскую ересь, тут творится такое... То, что вы видели, это еще тень того, что творится в самом замке. Особенно с той поры, как в замок приехала его сестра... Ведьма! Говорят, что она ездила в Святую землю, но доподлинно известно, что она училась ворожбе у мавританских колдунов и особенно преуспела в искусстве вызывания зловещих демонов, пьющих кровь младенцев... Это все – ее черная магия...

Разнервничавшись, старик начал трясти руками, гневно грозя кому-то в замке. Затем силы его покинули, и тихо бормоча себе что-то под нос, он пошёл прочь.

Кстати, если РС пошли ночью, а Каагот является их проводником, то он создает иллюзию сеньоры Ванессы, стоящей на башне и проводящей какой-то жуткий обряд.

Дорога к замку

Замок находится так, чтобы теоретически при набеge жители успели б укрыться за его стенами, и потому дорога занимает где-то полчаса. Его стены сложены из необработанного камня и невысоки, что облегчает залезание на них (+10% к вероятности). Есть ров, но он высох, и вода на дне достаёт РС по колено. Через него перекинут подъемный мост.

Независимо от того в какое время суток приключенцы собрались в замок, следует описать окружающую обстановку: погода стремительно портится, на небе грозные тучи, наступило затишье перед бурей, а у горизонта уже сверкают первые молнии.

Т.к. замок находится на холме, то приключенцам приходится взбираться по дороге наверх. При подходе они видят, что мост поднят, а стражу на стенах не видно. Далее происходит следующая сцена:

Замок выглядит покинутым: стены и башни были пусты, а мост поднят. Особенно одиноко смотрелась главная башня на фоне предгрозового неба. Над воротами, практически у надвратных сооружений, примостились две статуи страшных птиц с рожками и когтистыми лапами. Они веками охраняли покой жителей замка, устрашая врагов, а теперь в свете молний казались еще более грозными.

Внезапный порыв ветра поднял пыль, вторя первым раскатам грома. Вдруг, одна из статуй начала двигаться, потянулась и, расправив крылья, устремляется вниз, прямо на вас...

В этом эпизоде приключенцев атакует одна из горгулей, которых в своё время посадили на ворота в виде украшений. Теперь же их вернули к жизни, и они охраняют замок от проникновения чужаков. Следует помнить, что горгуля бьётся только +1 оружием или магией.

Если ДМ-у угодно, он может несколько видоизменить ТТХ на этих “горгулий”, сделав их более стильными с точки зрения модуля. Вред, наносимый ими, аналогичен вреду от атак Каагота, но берет их любое оружие. Правда, немагическое оружие наносит только половинный вред, а колющее или только режущее - четвертной, и при каждом ударе оно кидает спасбросок или оказывается сломано - бить с размаху по каменной статуе есть хороший способ сломать меч.

Во время боя приключенцы могут заметить, что на стенах появились стражники, которые удивлённо показывают на горгулю и что-то кричат. При этом помощь в битве со статуей они не оказывают, т.к. крайне удивлены и растеряны: *надо же, ожила! Она же каменная! Ну прямо как в балладе про предка нашего барона!*

После победы над горгулей один из стражников интересуется со стены кто это там пожаловал в замок. После нескольких вопросов мост опускается, и приключенцы видят, что в воротах стоят несколько солдат и высокий человек в кольчуге и сером плаще. Это капитан замковой стражи Бернар.



Бернар не захочет пропускать приключенцев к монсеньору Тирричу, мотивируя это тем, что он сейчас плохо себя чувствует, молится и его не следует отвлекать. Но если настаивать на своём, то он соглашается пропустить партию за ворота и просит подождать.

Общие ощущения от замка на первый взгляд те же, что и от деревни - некое странное запустение. Такое ощущение, что все работы или выполняли совсем спустя рукава, или не прилагались вообще. Тяжелый запах, странная манера общения слуг, никому не до чего нет дела, отсутствие пения птиц и повсюду трупные мухи. Ещё одной важной деталью является отсутствие собак.

План замка и гарнизон

Замок строился постепенно, начиная с донжона и заканчивая сооружениями во дворе, что хорошо заметно. Донжон был явно построен еще при Тирриче I и тогда представлял собой просто 3-4-этажную башню. Затем башня была окружена стеной, к которой с внутренней стороны были пристроены конюшни, арсенал и т.п. (см. рисунок).

Внутренний двор замка довольно-таки широк и грязен. Там располагаются конюшни, кузница, колодец и ещё несколько домиков для солдат и слуг. Рядом находится пристройка, выполняющая функции амбара.

Главная башня (донжон) представляет из себя массивное здание с башней и пристроенной часовней. Он является крепостью в крепости, и способен при необходимости выдержать осаду.

В подвале находятся тюрьма, склады (теперь там обитают зомби) и фамильный склеп. На первом этаже – холл, уборная, колодец, караулка, на втором этаже располагается каминный зал, кухня и иные хозблоки, а также проход в часовню, которая находится в пристройке, построенной позднее и соединенной с главной башней только этим проходом, контролируемым зомби из числа убитых стражников. На третьем - библиотека, где теперь рабочая комната сеньоры Ванессы, и оружейная комната хозяина замка. На четвертом личные апартаменты монсеньора и его сестры. Пятый этаж есть крыша башни, заметно возвышающейся над линией замковых стен. Возвышается над всем главная замковая башня.

Ловушками замок не страдает, так как создавался как место для жилья, а не неприступная крепость начиненная ловушками или хитрыми ходами. Не от кого им тут было настолько серьезно обороняться.

Гарнизон замка включает в себя человек 20-30 стражников и еще примерно столько же слуг, большая часть которых уже является

зомби (это прислуга из донжона, убитая Демоном и поднятая по команде). Половина стражников просто солдаты, половина - воины 1-го уровня. Еще есть четверо сержантов, имеющих - 2-й уровень + специализацию, и один начальник стражи, у которого 4-й. За вычетом самого барона, бойцов, равных РС, в замке нет, и относительно легкая победа над его гарнизоном тоже своего рода искушение.

С другой стороны, так как стража тоже во власти лени, то РС принявших меры к маскировке не обнаруживают до тех пор пока те не атакуют их или не начинают явно лезть через стены - тогда стража оказывает сопротивление! Кроме того, они начинают атаковать при явном применении РС магии или попытке навязать свою власть. С другой стороны, умирать им неохота, и при первой серьезной ране, потеряв более 6 НР, они стремятся выйти из боя – гоняться за ними и добивать раненых – грех.

Что же касается зомби, то они обитают в подвале, или блокируют в часовне сеньора Тирричи. Первый момент знакомства РС с ними важен. Поначалу они видят только, как в арочном проеме одна за другой проявляются мрачные фигуры - издали видна только неестественная походка. То, что они умерли, становится видно вблизи, причем непонятно: есть ли на трупах видимые раны - вероятнее всего Каагот убил их ядовитым жалом, след от которого скорее всего на спине. Зомби из числа стражников имеют лучший АС, так как на них остались доспехи.

Тревожная тишина повисла в воздухе словно незримая паутина. Она делала его практически осязаемым, вязким.

Топ, топ, топ – негромким гулким эхом разносились по мрачным коридорам чьи-то шаги. Топ, топ, топ – разлетались и прятались по углам, как пугливые мыши. ОНИ приближались. ОНИ были рядом...

Сперва в полумраке арочного прохода появились неясные фигуры. Своим видом они напоминали скорее оголодавших и грязных слуг, изувеченных до хромоты жестоким хозяином. Тяжёлый, смрадный запах, исходящий от них, казалось, лип к коже, отдаваясь во рту отвратительным вкусом.

В их пустых глазницах когда-то были глаза, в их груди когда-то стучало сердце, в них когда-то теплилась жизнь. Сейчас же осталось лишь одно – желание эту жизнь растоптать.

Общение с гарнизоном и исследование замка

Поначалу стража настроена к РС недоброжелательно, особенно если приключенцы пытаются говорить со слов Каагота. Молодой оруженосец сеньора (воин

1-го уровня, 7 НР, специализация) вообще будет пытаться вызывать лидера партии на дуэль, если тот оскорбит его господина подозрением в ереси или небрежении служебного долга. РС следует найти способ нейтрализовать его, соблюдая при этом принципы чести и не прибегая к магии.

Если же РС установили с ними контакт, то у тех, кто не находится под чарами, настроение все равно плохое - баронесса затворилась в библиотеке и не выходит, барон в часовне, просил к нему не подниматься, но его горестные вопли слышны по всему замку, как и чей-то вой из подвалов. Те из стражников, кто пытался проверить в чем дело, так и не вернулись. Поэтому никто из стражи не бывал в башне последние несколько дней.

Тем не менее Бернар начинает стучаться в дверь и пытаться вызвать кого-то из башни, тем более что начинается дождь. Наконец дверь донжона приоткрывается, оттуда высовывается пожилой дворецкий и предлагает пройти внутрь. Он говорит, что барон болен, но сейчас спустится к ним. Приключенцы проходят внутрь, а заинтригованный и обеспокоенный Бернар пытается увидеть в приоткрытую дверь, что же происходит в башне. Героев проводят в пустой и холодный каминный зал и закрывают двери.

Проходит уже около часа, а барона все нет. Единственным украшением зала являются два гобелена вдоль стен. На одном изображена сцена псовой охоты, на другом – победа рыцаря над невообразимо ужасным демоном, отчасти похожим на горгулью на воротах. Если герои пробуют искать засаду или ловушки, они быстро понимают, что никакой засады нет, но их просто заперли. Посидев в зале некоторое время и поняв, что никто к ним спускаться не собирается, приключенцы попытаются выйти. Дверь, через которую они вошли, выломать практически нельзя, но если им удалось ее открыть, то в коридоре героям преграждают дорогу двое зачарованных стражников с копьями, которым велено их “не пущать”. Вторая дверь, через которую удалился привратник, выносится легко и ведёт к главной лестнице, по которой герои могут спокойно бродить по замку.

Если РС не отпускают дворецкого или пытаются ему угрожать, то он, находясь под властью Демона, готов провести их к сеньору, но заманивает партию в подвалы, где их атакуют зомби из числа прислуги.

Исследовать замок приключенцы могут в любой последовательности. В этом тексте мы опишем только ключевые места в замке, посетив которые, приключенцы получают много информации к размышлению. Преграды на их пути в виде зомби и зачарованных стражников ДМ может расставить по своему усмотрению,

однако следует помнить, что зомби должны быть в основном сосредоточены в подземельях или у входа в часовню, а стражники на этажах. Зомби атакуют РС сразу, стражники реагируют на них как на вероятных воров или напавшего на замок врага.

Битва с сеньорой Ванессой безусловно привлечет внимание стражи снаружи, т.к. в условиях отсутствия стёкол в окнах сильные шумы и всполохи пламени на улице заметят. Возможно стража даже попытается сломать дверь в донжон и разобраться что же там происходит. В случае если баронесса убита, а барон не показался, она вступает в бой и готова биться до конца или смерти Бернара, после чего от безысходности сдаётся и воспринимает рыцаря - РС просто как человека, захватившего замок и воспользовавшегося ситуацией. Правильное поведение партии может переломить это отношение.

NB! *Водя приключенцев по донжону, позаботьтесь о создании правильной атмосферы готического замка. Опишите полумрак комнат, сырость и ветхость гобеленов на стенах, эхо шагов и пустые глазницы окон. Ни один из каминов не горит и поэтому в замке довольно таки прохладно. Создание атмосферы страха является важным психологическим моментом, поэтому позаботьтесь об этом заблаговременно...*

Комната барона

Попав туда РС видят большой беспорядок: лежащие тут и там детали доспеха, которые тот не успел надеть, часть мебели порублена в тщетных попытках достать Каагота... Чек на *Интеллект* позволит понять, что судя по характеру следов от оружия, противник барона перемещался по воздуху.

Комната сеньоры Ванессы

Рядом с комнатой барона - комната сеньоры Ванессы, которая заметно отличается чистотой и прибранностью. Чек на наблюдательность указывает на лежащее рядом с кроватью Евангелие, которое явно читали. Книга открыта на *Иоанна 1:4:1-4*.

Возлюбленные! не всякому духу верьте, но испытывайте духов, от Бога ли они, потому что много лжепророков появилось в мире. Духа Божия (и духа заблуждения) узнавайте так: всякий дух, который исповедует Иисуса Христа, пришедшего во плоти, есть от Бога; а всякий дух, который не исповедует Иисуса Христа, пришедшего во плоти, не есть от Бога, но это дух антихриста, о котором вы слышали, что он придет и теперь есть уже в мире. Дети! вы от Бога, и победили их; ибо Тот, Кто в вас, больше того, кто в мире.

Иоанна 1:4:1-4

Данный фрагмент ДМ-у следует прочесть вслух, т.к. он несёт в себе вполне конкретный смысл.

РС, разбирающийся в *Религии* может, кинув чек с -2, понять, что одержимый демоном или предавшийся злу и хаосу вряд ли будет держать на столе эту священную книгу. Также в комнате на кровати Ванессы сидит её фамилляр - чёрная кошка. Животное атакует приключенцев при попытке что-либо трогать или брать из вещей хозяйки.

Оружейная

Эта комната заперта. Находится рядом с кабинетом сеньоры Ванессы. В ней кроме прочего оружия на постаменте лежит +1 короткий меч красивой работы, бросающийся в глаза.

Свет факелов отразился на множестве отточенных поверхностей мечей, топоров и прочего оружия. Здесь были колчаны полные стрел, турнирные и боевые копья, щиты с гербами, несколько шлемов и доспехи. Большинство предметов были украшены символикой семьи Тирричей.

У противоположной от входа стены стояли два постаменты, один из которых был пуст. На втором же, сверкая отделанной золотом ручкой, лежал короткий меч. Казалось, что его клинок слегка светился в полумраке комнаты.

На пустом постаменте обычно лежит фамильный меч. ДМ должен помнить, что любая вещь взятая без разрешения хозяина является украденной, а кража - это смертный грех. Исключение можно сделать пожалуй лишь для свитков и магических вещей покойной сеньоры. Позарившийся на красивый меч монсеньора Тиррича считается вором, со всеми вытекающими из этого последствиями.

Склеп

Находится примерно под часовней и содержит саркофаги с телами предков хозяина замка начиная от Артуро Тирричи. Сейчас там достаточно неприбрано. Естественно, что попытка открывать саркофаги и тревожить мертвых, особенно в поисках шмоток, является грехом!!

Потайной ход

Именно к нему ведет партию Каагот, если РС решили попасть в замок тайно. Начинается в роще неподалеку и заканчивается как лестница меж двумя слоями стены, выходящая в один из замковых подвалов. Поскольку им давно никто не пользовался, то там грязно и сыро, всё забито паутиной. Понятно, что при

появлении в замке РС из ниоткуда стражники сразу хватаются за оружие.

Замковая часовня

Находится на втором этаже. Небольшое помещение для молитвы или отправления обрядов. Сейчас там укрывается от Демона сам хозяин замка, сэр Мартин Тиррич, так как ни сам демон, ни его порождения не могут туда проникнуть.

При первой встрече он выглядит как скорченная перед алтарём человеческая фигура в одной рубашке и остатках оплейтовки. Видно, что он много времени провел без сна. Когда-то роскошные усы и борода в беспорядке и встрепаны. Выставив меч перед собой и держа его за лезвие знаком креста, он воспринимает РС как очередную провокацию. Для того, чтобы завоевать его доверие, герои должны продемонстрировать свою верность церкви, хотя бы войдя в святое место с молитвой.

Темноту часовни нарушал только свет лампы над алтарём. В этом свете на полу угадывались очертания деталей доспеха. По углам маленькой комнаты в своём бесконечном танце металась причудливые тени. Всё это создавало какую-то зловещую и загадочную атмосферу. Именно поэтому скрюченная фигура у алтаря не казалась такой чужеродной в этом святом месте.

На незнакомце был надет доспех поверх нижней рубахи. Волосы его были всклокочены, также как и борода. В руках он сжимал меч, держа его подобно кресту. При виде неожиданных гостей он прижался к алтарю, что-то бессвязно бормоча себе под нос.

Разум его повредился, и сам он без применения лечебных чар (*Cure Disease* или *Remove Curse*) не в состоянии что-то кому-то объяснить. Мысли его заняты только одним – Кааготом, и он повторяет: "...я убил его, а он появился снова и снова. Он смеялся надо мной...". Речь его бессвязна и неразборчива, барон Тиррич пугается каждой тени и постоянно бормочет что-то себе под нос. По **S&P** он имеет тяжелую фобию демонов или магии и при каждом ее применении кидает *Ногг* либо *Madness Check*. Вообще-то он достойный рыцарь, но на текущий момент его боевые способности сильно подрезаны психическим состоянием, а воля практически сломлена. И если РС не берут его с собой, то все время он так продолжает отсиживаться в часовне как в единственном святом месте. Если же его доставляют в монастырь, то он остается там под присмотром.

Имя: *Барон Мартин Тирричи*
Класс и уровень: 8th level fighter
Alignment: LG
Рекомендованный kit: Cavalier
Stats: Str 17
Hit points: 12 (из 43)
WP: Specialist in Long Sword, Two-handed Weapon Style

Меч в руках барона - это фамильный меч Тирричей, тот самый которым в своё время был повержен Демон. Он производит впечатление очень древней вещи. Уговорить барона отдать его “для победы над демоном” должно быть непросто, а при попытке его отобрать он вступает в бой.

Уговоренный сеньор без труда приказывает страже прекратить сопротивление. В любом случае, пока мэтр сопровождает РС (вернее, пока они его ведут), стражники не атакуют партию, хотя находящийся под влиянием демона дворецкий может заорать, что РС захватили господина в заложники и именно они свели его с ума, и тут героям надо самим суметь объяснить правду.

Меч барона Тирричи

Длинный меч +2, в навершие которого, как говорят, вделана какая-то христианская реликвия. В руках рыцаря либо представителя дома Тиррич, преданного добру и закону, он становится +3 и наносит двойной вред по нежити и демонам. Будучи в руке, при наличии в радиусе 30 футов сильного зла демонической природы, он начинает светиться белым светом с эффективностью чары Light.

В случае его торжественного освящения меч обретает способности Святого – в руках паладина или достойного воина, приверженного Добру и Закону, он аналогичен Holy Avenger-у по способности распылять враждебную магию, а его владелец турнает

нежить как священник половины своего уровня. Кроме того, демон, с которым сражаются этим мечом, “не может избежать боя”, став невидимым или телепортироваться – он вынужден сражаться насмерть. Вред, нанесенный этим мечом, снимает у демонов типа Каагота НР с максимума – этот вред они не регенерируют.

Если Меч Тиррич встречается в бою с *Кровотийцей*, владелец последнего не может использовать все способности проклятого клинка, а при критическом промахе попадает по себе на максимальный вред.

Библиотека и сражение с сеньорой Ванессой

С 90%-м шансом сеньора Ванесса находится там (если нет, то она у себя в комнате или занимается замковыми делами) Партия находит её стоящей перед большим столом, заполненным раскрытыми книгами и бурлящими на спиртовках растворами, в окружении свитков и фиалов с непонятными порошками и жидкостями. На куске парчи лежат осколки кристалла и оправы, а сама она, распустив волосы и размахивая явно магическим жезлом, громко читает какое-то заклинание и проводит магические пассы, время от времени поглядывая на две раскрытые перед ней книги, одна из которых выглядит очень старой (это, собственно, книга, написанная Клавиусом). Вокруг нее описывает круги светящийся камень.

Имя: *Ванесса Тирричи*
Класс и уровень: 10th-level Wizard (Summoner)
Alignment: CN
Рекомендованный kit: Witch
Stats: Int 16, Con 14, Cha 17, Dex 15, Wiz 9
Hit points: 33
АС (с учетом наложенной чары, Ловкости и Кольца Защиты +2) - 3
WP: Dagger

Прочие способности:

- Cast Magical spells - 4-3-3-2-2 (доп. Чары за специализацию выделены *курсивом*). Примерный список выглядит так:
 1. Armor (precasted), Shocking Grasp*2, Light, Color Spray, PFE, *Unseen Servant* (опрокидывающий на врага ведро с кислотой или горючей смесью)
 2. Detect Evil, Glitterdust, Mirror Image, *Acid Arrow*
 3. PFNM, Sephia's Snake Sigil (on spellbook), Slow, Dispel Magic, *Flame Arrow*
 4. Stoneskin (precasted, 8 charges), Fire Trap (on spellbook) Fire Shield (chill), Minor Globe of Invulnerability, *Monster Summoning II* (вызываем d6 Stirges) или *Evard's Black Tentacles*
 5. Dismissal, Hold Monster, *Monster Summoning III* (вызываем d4 Death Dogs) или *Summon Shadow*

Специальная экипировка:

- Wand of Magic Missiles с 11-ю зарядами
- Ring of Protection +2
- Dagger +1
- Ioun Stone +1 level

Конечно, на момент встречи с РС Ванесса производит впечатление классической “ведьмы за работой”. Чего не знают РС, так это того, что к моменту встречи с ними она уже освободилась от чар Каагота и глубоко раскаялась. Теперь Ванесса пытается подготовиться к тому, чтоб изгнать Каагота обратно. И именно в этот момент на нее наталкиваются РС.

Дверь комнаты была преоткрыта, так что полоска света, поминутно вздрагивающая от разноцветных всполохов, расчерчивала каменный пол мрачного зала. В образовавшуюся щель было видно, что в комнате творится что-то загадочное и необъяснимое, по крайней мере для рационального сознания.

В потоке голубых искр стояла длинноволосая женщина в лёгком платье. Запрокинув голову, она смотрела вверх – туда где бесследно исчезали голубые огоньки. Её руки застыли в непонятном жесте, а с уст срывались тихие бормотания на неизвестном языке.

Комната, в которой она находилась, была уставлена стеллажами с книгами и свитками. В стеклянных и глиняных чашечках пестрели разноцветицей порошки, в сосудах – масла и жидкости. В дальнем конце комнаты стоял большой стол, заваленный бумагами, различной посудой и инструментами. Посреди комнаты была установлена жаровня, над которой курился лёгкий ароматный дымок.

На момент столкновения с РС кроме чар, рассчитанных непосредственно на бой с демоном, у нее запомнен *Fire Shield*, защищающий от огня, и уже примененные *Stoneskin* и *Armor*. Поскольку она готовилась совсем к другому, вся ее заучка направлена на бой с Демоном и не включает тех боевых чар, которые пригодились бы ей в бою с РС. Поэтому она пытается просто напугать их:

– *"Что вам здесь нужно? Знайте, что вы потревожили покой могущественной волшебницы! Тотчас подите прочь, иначе я поражу вас силой своей магии!"*

Если в течение 2-х раундов РС не уходят или пытаются вести себя агрессивно, она начинает тратить на них вызывающие монстров чары, продолжая пытаться закончить обряд. Непосредственно применять магию или

заряды жезла .против них она начинает только когда ее начнут бить оружием или магией.

Учтем, что поначалу она принимает РС за миньонов Каагота, посланных ей помешать и успевает отпустить пару реплик типа:

- *"Вы не понимаете, кому в действительности служите! Вы пешки. Он использует вас, а потом выпьет ваши души как выпил мою..."*

Но когда она понимает истинные намерения РС, а случается это уже когда битва идет, а необходимый запас пригодных для боя с Кааготом чар растрачен, она смиряется со своей участью, воспринимая ее как наказание за свои грехи, и фактически дает себя убить, если РС не сделали этого раньше или не попытались решить проблему иным путём.

С точки зрения эстетики модуля, она должна бы погибнуть в огне, как бы искупив такой смертью свою вину за выпущенного демона. Поэтому если бой происходит в лаборатории или ее комнате, где много старых гобеленов, то есть вероятность, что от применяемой магии что-то загорелось; либо в ходе драки кто-то смахнул со стола колбу с воспламеняющейся жидкостью. Кроме этого, при использовании Ванессой или РС площадных чар может начаться пожар, от которого длинное платье Ванессы или ее роскошные волосы загораются..

При этом буде таковое случится, она воспримет это как знак и если РС попробуют ее спасти, она сама будет против:

- *Я вызвала его и нарушила запрет! Мне действительно нет прощения... А вы, если вы действительно преданы Господу... Остановите его, пока он не... Не успев договорить, Ванесса упала объятая пламенем, даже не пытаясь его тушить. Из её груди не вырвалось ни слова, ни крика боли.*

Однако решить дело миром относительно легко, и имеется несколько вариантов развития событий, при которых Ванесса остаётся жива:

- Увидев обряд, РС кидают чек на Spellcraft и понимают его смысл.
- РС входят с крестным знаменем и начинают не с рубки, а с фразы типа - *Если ты добрая христианка, то сотвори крестное знамение (возьми в руки евангелие) и докажи, что ты не ведьма!*

Конечно, она может поупрямиться (*Кто вы такие, чтобы указывать мне!*), но в такой ситуации ей будет естественно в продолжение раскаяния повиниться и просить о помощи.

- Решив брать ее живой (для последующего допроса или суда), РС начинают с *Web* или *Hold*, отчего Ванесса оказывается в их плену без сильных повреждений обстановки. Причём затем они снова могут осмотреть лабораторию и понять, что черная магия не практиковалась.

Если Ванесса остаётся жива, а это как видно возможно при нескольких вариантах, то она остаётся в замке ухаживать за братом. В виде награды приключенцы могут узнать от Ванессы о слабых сторонах Демона (получив относительно подробный рассказ о его ТТХ), а также что-то из истории Тиррича. При виде больного брата она плачет и бросается ему помогать, тем более замок теперь чист. Ей просто хочется остаться дома. У демона же появляется другая головная боль (РС), и Ванессу он временно оставляет.

Но только временно. Демоны очень мстительны, поэтому при первой возможности он с ней поквитается. Итог всегда один – Каагот появляется внезапно, убивает сеньору Ванессу и исчезает. Скорее всего это происходит в отсутствие РС, которые узнают это только тогда, когда на лесной дороге демон сбросит им под ноги ее голову, глумясь и утверждая, что уж если столь могущественная волшебница была убита им в мгновение ока, то что же говорить о таких жалких тварях, как РС.

Существует и вариант, что, узнав о сути обряда, РС будут просить Ванессу повторить

его в их присутствии, дабы сладить с Демоном совместно. В этом случае демон призывается, но несколько раньше ожидаемого, и атакует Ванессу раньше, чем она успевает полностью подготовиться.

Если ДМ хочет несколько помочь партии, дав ей предметный урок, то в ходе боя он может показать, как из-за тяжести грехов (перечисляемых демоном) Ванесса ничего не может с ним сделать, и что побеждается зло крепостью духа, а не простор мечом или магией. Кроме того, в финальном бою с РС Каагот с тактической точки зрения будет сражаться похоже.

Трофеи

Если в ходе боя удалось избежать разрушений, то (после долгих и серьезных поисков) в библиотеке сеньоры Ванессы можно найти книгу, посвященную различным методам изгнания демонов. В этой книге имеется описание демона того типа, к которому принадлежит Каагот, (мелкого демона, главным образом искусителя) и способа окончательного убийства его (т.е. освящённым оружием или святой водой).

Значительно проще обнаружить рукопись Клавиуса по истории дома Тирричи, содержащей развернутое описание событий, описанных в исторической части Приложения 1.

Также на полках лежат разнообразные свитки, в том числе с чарами *Fly*, *Fireball*2*, *Stoneskin*, *Wall of Fire*, *Dispel Magic*2* и *Monster Summoning V*. На столе среди алхимических зелий - *Potion of Healing*2*.



Часть третья

На распутьи

Предполагается, что даже если РС не разобрались в роли демона, им требуется еще некоторое время пробыть в деревне, пока не достроят мост. На этом этапе они должны понять, что же в общем-то произошло в Тирриче и как бороться с древним злом. На этом этапе начинается не столько групповая игра, сколько серия индивидуальных искушений, когда ДМ-у следует работать с каждым РС по отдельности (ведь Каагот будет выбирать время для своих лукавых речей тогда, когда персонаж будет один). Все Encounter-ы на этом этапе есть проявление искушений, за вычетом вероятной засады бригаднов на дороге в монастырь или их нападения на деревню. Теоретически рано или поздно Каагот будет раскрыт, а РС придут к пониманию того, что для победы над ним им требуется добраться до монастыря и освятить специальным образом Меч Тирричи.

По возвращении из замка РС могут застать крестьян в несколько лучшем состоянии. Они могут продолжить работы по починке моста или даже почти закончить его. С другой стороны, народ напуган, так как кто-то видел неподалеку бригаднов, которые могут напасть на Тиррич снова.

Бригадны и их тактика

Число бригаднов – на усмотрение ДМ-а, поскольку его задача – не убить ими РС, а создать проблему и ощущение тяжелой, заслуженно добытой победы. Принятый расклад – по 3-4 бригадны на члена партии, Жиль и некоторое число (1 на 10 рядовых) его помощников, воинов 3-го уровня со специализацией на оружие ближнего боя.

Обычно Каагот напускает их на партию, когда герои путешествуют по лесу, но если они, допустим, заново освятили деревенскую церковь, или начали излишне активно задействовать внешние ресурсы, он напускает их на деревню, чтобы те окончательно сожгли храм и запугали народ. С другой стороны, нападение бригаднов может послужить катализатором действий РС, если они засидятся в деревне и зайдут в своих действиях в логический тупик.

Вооружены бригадны достаточно разнообразно, но в среднем имеют и от 4 до 6 НР и АС 6 (или кожанка + щит, или очень потрепанная кольчуга). Сражаются они кто чем – дубинами, копьями, короткими мечами – тип оружия м.б. различен, но вред в любом случае d6. Один из пяти вооружен коротким луком.

Имя: Жиль Одноглазый

Класс и уровень: 7th level Fighter

Alignment: NE

Рекомендованный kit: Outlaw

Stats: Str 16, Dex 17, Con 16, Int 9

Hit points: 62

WP: Long Sword(specialist), Footman's Flail, Short Bow,

NWP: Blind Fighting, Iron will, Wild Fighting

Специальная экипировка:

- Chain mail
- Long Sword +1

Благодаря высокой ловкости он может биться двумя руками, имея две атаки мечом с правой и одну кистенем (footman's flail) с левой. Среди полезных гражданских навыков вероятны Blind fighting, Iron will, Wild Fighting. У него есть кольчуга высокого качества, дающая АС 4 и меч высокого качества (+1 к вреду), но в критической для Каагота ситуации он вооружается Кровопийцей (если до того на него не купился никто из РС).

Засада в лесу относительно проста – сначала залп из луков, а потом на видное место выходит Жиль, который уверен, что РС про него знают и потому испугаются. Прочие бригадны делятся на две группы и отрезают

дорогу к отступлению. Получив более половины НР вреда, Жиль дает команду уходить.

Если Каагот с ними, то он ведет вторую группу и, стоя в отдалении, использует магию, приемлемую для личины темного клирика. Жиль в этом случае будет стоять насмерть.

В случае нападения бригаднов на деревню они просто пытаются взять ее с налету. ДМ может описать, как конные бригадны на полной скорости влетают в деревню, рубя бегущих и кидая на крыши домов горящие факелы. На этот раз их

Саундтрек
Rammstein
"Tier"

цель - действительно убить побольше народа (чтоб потом Кааготу было кого поднимать), особенно кастеров из числа РС, и снова осквернить храм. Впрочем, до появления их в деревне у РС есть 10-15 раундов на подготовку к бою. В этом случае Жиль также отступает, получив первую серьезную рану или потеряв более половины бойцов, а Лютер скачет вместе с ними, но, получив первую рану, поворачивает обратно или притворяется мертвым, чтоб потом проявиться в истинном облике демона.

***NB!** Если в ходе этого сражения РС умудрились перебить всех бригадов, то на момент финальной битвы Каагот обходится только армией живых мертвецов, которой вполне достаточно чтобы сломить сопротивление жителей.*

Искушения

Конечно, методика искушений - конкретна и зависит от состава партии, конкретного игрока и его персонажа. Но у Каагота есть набор стандартных типов искушения, и он лишен гибкости, поэтому при применении иных, неописанных тут вариантов, ДМ-у стоит проверить, додумался ли он до них. Здесь же приводятся своего рода “базовые варианты”

“Кровь невинных”

По пути следования партии Каагот устраивает так, что РС видят группу людей, собирающихся казнить “невинную жертву” в лице его. Жертва сопротивляется и молит о помощи, стремясь спровоцировать героев на убийство казнящих, после чего Каагот принимает свой истинный вид и, глумясь над РС, улетает.

У этого искушения может быть несколько вариантов. Например, “маленький мальчик”, которого по обвинению в колдовстве собирается повесить группа местных жителей под руководством монахов из монастыря. При этом, как только РС их атакуют, часть народу разбегается, но при этом направляется в монастырь сообщить о беззаконии (финального превращения они, стало быть, не видели). А Каагот в финале может издевательски “поблагодарить” за помощь в сатанугодном деле убивания святош.

Другой вариант того же искушения - группа стражников, которые вешают бродягу. Занятно, что в этом случае, если в этом облике его не разоблачили, Каагот сохраняет известную РС личину нищего, а стража действительно схватила его по собственному усмотрению, вероятно выполняя какой-то приказ насчет ловли беглых альбигойцев. На вопросы, что происходит, стражники честно отвечают, что выполняют указ. В этом случае РС могут вынужденно пойти против королевской воли.

“Бейте меня, бейте!”

Священнику он будет указывать на его святость, дабы побудить его впасть в прелесть или возбудить в нем гордыню.

Для этого в определенный момент перед ним появляется иллюзия демона, которую святой отец должен относительно легко победить. Это может быть как сам Каагот, если РС уже видели его истинный облик, или хоть сам Вельзевул. Если Каагот додумался, то в качестве фокуса для иллюзии может служить оставшаяся горгуля, которая наносит настоящий вред, а затем рассыпается. В этом случае Каагот просто подкрепляет ее действия магией, как бы метая полностью иллюзорные боевые чары.

А вскоре после этого к святому отцу является не кто иной, как “папский легат” - при всех регалиях с личным письмом от Его Святейшества. Дескать, папа, услышав о его подвигах святости, награждает его званием кардинала и вызывает его в Рим, прельщая высоким постом и подталкивая к мысли, что здесь ему уже нечего делать, освящать меч уже нет необходимости и т.п.

В принципе это искушение можно подложить не только священнику, но и тому, кто больше всего жаждет решительной победы над демоном.

“Ангел?”

Как вариант, он может явиться священнику и в образе благовествующего ангела: но поскольку такое он точно не может имитировать полностью, то у этого “создания света” петушиные ноги и нечеловеческие следы, что можно заметить при выкинутом чеке или нагнувшись. Впрочем, ангел будет требовать, чтоб священник ему поклонился, тогда-то он точно видит ноги, но, кажется, уже поздно...

«Ты крут! Ты почти бог!»

Это искушение для любого кастера связано с тем, что крестьяне никогда не видели применения магии. Ведь сеньора Ванесса, естественно, понимала общее отношение к магам и ничего при третьих лицах не делала. И поэтому первая заметная попытка кастования, наподобие исцеления или ярко заметного боевого spell-а вызывает громкие крики “Чудо!”, и соответствующее преклонённое отношение к кастеру. Не забывайте, что гордыня один из смертных грехов.

Вот тут-то Каагот и появляется, начиная активно подначивать кастовать больше и одновременно внушая мысли об исключительности - и сложно суметь удержаться от применения магии там, где проблему можно решить без сверхъестественного вмешательства или не использовать ее для того, чтобы изменить в

свою пользу естественный ход событий. Допустим, внимание мага обратила на себя жена бакалейщика, и Каагот может посоветовать использовать магию очарования, чтобы завоевать ее благосклонность. Ведь маг должен использовать свою Силу, и вообще с определенной точки зрения они – высшая раса, деяния которых не должны быть судимы по законам обычных смертных.

“Неправедный приговор”

Другая тема (рассчитанная как на священника, так и на любого представителя власти) связана с местной “ведьмой”, хотя, как мы помним, это просто деревенская девушка, которая умела лечить скот и людей или варить всякие травяные зелья. Заметим, что это – не проявление охоты на ведьм, организованное церковью, а относительно стихийная расправа над якобы виновницей всех бед, что в истории случилось неоднократно.

Под воздействием чар Каагота деревенские жители собираются ее сжигать, но для проформы требуется участие священника или представителя властей. Святой отец, допустим, должен торжественно поджечь костер, прочитав молитву, или публично вынести приговор. Можно сделать и так, чтобы невинную девочку начали судить в его присутствии и предложили б ему место судьи. Обвинения стандартны – приворот, порча, держание дома черного кота и вызывание грозы путем снятия чулок. Естественно, девушка бьется и кричит, что невинна, и если РС не сумеет убедить жаждущую шоу толпу, ее сжигают, а допустивший это берет грех на душу.

Более тонким вариантом будет параллельно кинуть suggestion (тут в голову пришла крамольная мысль...) – а не было бы целесообразно устроить сожжение для того, чтобы поднять свой рейтинг среди крестьян и таким образом лучше ими управлять?

“Пять старушек - золотой”

Так как Каагот воспринимает вора именно как вора, основная специальность которого добывание денег нечестным путем, то, не выходя из личины нищего, он будет предлагать ему ограбить еврея-ростовщика как человека, который все равно не сможет добиться справедливости (на это он будет специально нажимать). А денег у него понятно, сколько – бедных евреев не бывает. Краденое, кстати, можно будет потом сбить через него (а вероятнее, использовать для шантажа РС потом). Все будет тихо, и никому из прочих РС об этом знать не надо – просто у нас будет маленький бизнес

Дальше, если вор забирается в дом, он делает так, чтобы в критический момент вошла бы жена еврея - Каагот рассчитывает, что вор

убьет ее, дабы та не подняла крик, и возьмет грех на душу.

Если первая попытка удалась, то следующей кражей может быть серебряная посуда из церкви или пожертвования из ящика для бедных, который стоит в монастыре.

Может статься, что в некоторых ситуациях ДМ'у будет трудно провести грань между кражей и простым сбором предметов, тем более, что охота за шмоткам в традициях классического AD&D. В таких ситуациях следует быть осторожным и руководствоваться здравым смыслом. Например, для этого в замке введены запертые двери. Забрать оружие хозяина замка из запертой оружейки – это кража. Брать книги из библиотеки без позволения хозяев тоже нельзя, т.к. в то время книги стоили едва ли не дороже самого замка. Т.о. кража – момент очень ситуационный, тут ДМ'у главное не переусердствовать.

“Убей их всех!!”

Воина он будет пытаться провоцировать на решение всех проблем посредством меча, желательно с убийством. Он даже может порассуждать о пути приключенца, пропагандируя “компьютерный стиль жизни” (получили квест - пошли и всех убили - собрали шмотки - пришли в деревню - продали ненужное - получили новый квест) - чем больше ты убил врагов, набрал денег или накастовал чар - тем больше опыт, слава, и т.п. Тут можно даже употребить ДД-шный жаргон - у правильного игрока это должно вызвать чувство диссонанса.

Еще можно напиться (точнее, напоить его) и устроить драку в трактире – какой же модуль обходится без драки в кабаке (скорее всего с бакалейщиком)! Только если речь идет о применении оружия, а РС не заявил специально, что бьет на нелетальный вред, то вред является смертельным. Если бой идет без оружия, то в ходе потасовки один из смертных после удара РС случайно ударяется затылком об угол стола со смертельным исходом.

“Хочу быть Кровопийцей!”

Если кто-то из воинов или проговорился про меч Тирричи, или высказал желание крутого магического клинка, то под большим секретом и только ради великого дела он может открыть достойному воителю местонахождение меча, по сравнению с которым реликвия Тирричи - ржавая железка. При дальнейших расспросах Каагот может под большим секретом поведать древнюю легенду, Согласно ей еще до рождения Христа (**NB!** вообще это намек! - шмотка, значит, не христианская) великий эльфийский герой создал этот клинок и закалил его в крови убитого дракона. (Правда, умирающий зверь проклял его вместе с мечом, но кому надо

знать эту часть легенды). Таким образом человека приводят к месту, где закопан **Кровопийца** и торжественно откапывают древний меч, лезвие которого имеет темно-красный оттенок. Он имеет пламевидный клинок, что дает +1 ТН по кожаным доспехам или +1 к вреду по незащищенным противникам.

Как и большинство проклятых клинков, его нельзя выбросить, в начале боя или чреватой им ситуации он сам автоматически прыгает в руку, давая возможность атаковать до инициативы. Хотя на тестах он будет демонстрировать прекрасные качества, по базе он -1-ый, но в руках преданного Добру или Закону — -2-й. Минус этот имеет значение и при критическом промахе, и при 1-2 на кубе вместо противника владелец меча попадает по себе.

При каждом случае, когда меч пробует крови, его владелец кидает спасбросок от магии (злые с -4) или впадает в “кровавую ярость”. Во-первых, это аналогично берсеркерству в том виде, в каком ДМ его придерживается. Во-вторых, пока меч находится в руке, *Сила* и *Сложение* владельца повышаются на 2 (Жиль в этом случае обретает силу 18.50 и сложение 17). Наконец, при попадании в этом случае он работает как Ring of Vampiric Regeneration, передавая владельцу половину снятых им HP. Каждый раз при выпадении из этого состояния жертва кидает спасбросок от магии или его Приверженность сдвигается на шаг в сторону SE.

Постоянное ношение этого меча наполняет мозг желанием решить все проблемы мечом, желательно с пролитием крови, и в определенной ситуации требуется чек на Мудрость, чтобы с ним в руке не затеять боя.

“Магия из первых рук”

Мага он будет стараться соблазнить запретным знанием, предложив переписать себе “крутое” заклинание. В зависимости от подхода мага это может быть как классическая “черная магия”, так и нечто площадное и боевое. Скорее всего, он будет делать это в личине старца, который знает, что скоро РС предстоит великая битва, а потому он хочет снабдить их достойным оружием. В таком качестве он будет набиваться к магу в Учителя, тайно встречаясь с ним и капая на мозги.

Есть мнение, что чары от Каагота могут работать несколько отлично от классических. Некромантия действует как в Ravenloft-е, а боевые чары обладают большей разрушительной силой, но при этом сложнее контролируемы. С точки зрения механики это можно решить несколькими способами - при применении чары маг использует ее как если

он был бы двумя уровнями выше, но если при этом он не кинул спасбросок от магии, заклинание бьет по своим или имеет обратный эффект.

Если маг очень хочет продолжения, Каагот может порекомендовать ему забраться в библиотеку монастыря (и может быть украсть там кое-что и для него).

“Не прелюбодействуй”

Барду или иному персонажу, зарекомендовавшему себя как бабнику, следует подсунуть молодую жену бакалейщика (до того следует показать пару, дабы приключенец знал, что она замужем и в принципе счастлива в браке).

В этот день у нее вышла пустяковая ссора с мужем, и отчасти в пику ему она начинает активно кадрить РС (я понимаю, что ничего особого нет, но канон включает в себя пуританскую мораль). Она любит пофлиртовать, но не более, и в постель с РС она ляжет только если тот предпримет определенные действия, - или “ударив ее харизмой по голове”, или предложив деньги, или применив магию, под воздействием каковой она может оказаться более податливой.

И если герой не удержался, пусть он окажется свидетелем рухнувшей семьи, вымазанных дегтем ворот (“добрые люди” подсмотрели и разнесли слух), и ее опозоренного бегства из деревни (а в пути ее волки съедят - вот и еще один грех на душу).

“Слово не воробей”

Если человек любит сочинять песни или прикалываться, то его могут упрощать сочинить “песнь поношения” про кого-то из жителей, высмеивающую в очень резкой форме его вид или привычки. Но человек этот достаточно пожилой, и от общих насмешек, особенно с участием резвящихся РС, его сердце может и не выдержать. Особенно это актуально для барда, т.к. за это его ещё и лишат высокого звания йокулятора.

“Моя жизнь – моя честь?”

Рыцаря он будет пытаться ловить на несоблюдении принципов чести. Тут идеален эпизод со странствующим рыцарем, с которым РС сталкиваются по пути.

Сей рыцарь дал обет вызывать на поединок каждого встречного рыцаря, если тот не согласится с мыслью о том, что его дама сердца есть первая красавица в целом мире, а его магический меч есть первый из клинков. При помощи чары suggestion Каагот внушил ему мысль о том, что он должен ожидать противника именно тут. По характеристикам он превосходит лидера партии, имея 6-й уровень, Силу 18.11, специализацию на меч и

54 НР. И в начале схватки ДМ должен произвести впечатление, что этот противник куда сильнее, вероятно спровоцировав РС на ведение боя нечестными методами. На четвертом или пятом раунде боя он, однако, теряет оружие (меч +1, +3 против гоблиноидов или злых гигантов), и если РС атакуют его в это время, им засчитывается.

Есть и другие варианты – пытаться убедить его, что время благородства на войне прошло с тех пор как придумали арбалеты, что многие части традиции – смешные или отжившие предрассудки, на которые настоящий тактик или стратег должен плевать. После этого он будет провоцировать на применение нерыцарских приемов боя, типа стрельбы из арбалета или, для совсем чайников, применения яда. Если Каагот совсем завалил чек на Интеллект, то он даже может предлагать брать заложников или описывать приемы, которые будет потом применять против РС сам.

“Сила Равновесия?”

Нейтральному персонажу (или рейнджеру как отчасти завязанному на друидическую традицию) он явится втайне как друидического вида старец и посланник сил Равновесия (слово “друид” не произносим). В этом качестве он будет говорить о том, что меч Тирричи - угроза разрушения гармонии, что

герои не понимают, какие силы пришли в движение после того, как они получили меч, результаты скажутся не сейчас, но будут ужасны. Поэтому силу меча надо нейтрализовать и не дать ему проявиться. Он может или грузить нейтрала абсолютно неканонической для данного мира/менталитета идеей равновесия двух сил, или спровоцировать на невмешательство в борьбу добра и зла.

Если объект не нейтрал, но интересуется историей или производит впечатление вольнодумца, то в дело идут рассказы об ужасах Альбигойских войн, которые должны бы подвести к идее о том, что церковь, способная истребить такое число людей из-за пустяшных разногласий в вопросах веры, не может быть праведной, и такому богу поклоняться нельзя.

«Свобода или?»

Если в партии есть РС, играющий слугу, он будет пытаться настроить его против господина, и вообще может завести разговор о свободе с РС, приверженным Хаосу. Естественно, это понятие он воспринимает как вседозволенность и право делать все, что придет в голову. Разговор с ним будет провоцировать собеседника на неповиновение или поступки в крейзилунийском духе.



Часть Четвёртая

Монастырь и каменный круг

Итак, когда приключенцы осознают, какой враг им противостоит, а так же роль освящённого оружия в борьбе с ним, они должны озаботиться тем как освятить фамильный меч Тирричей. Поскольку сами они этого сделать не могут (не поможет им не *Bless*, не что-то другое), а ближайший религиозный центр - это монастырь, то выбора у них, в общем-то, не остаётся. Надо идти к монахам.

Прибытие в монастырь

После недолгой, но полной бесовских искушений дороги (путешествие от Тирричи до монастыря занимает 3-4 дня) РС добираются до цели. Монастырь представляет собой несколько зданий, окруженных стеной с башнями. Их хорошо видно с окружающих гор, а звон колоколов, которыми монахи по праву гордятся, слышен на мили. Обитающих там монахов десятка два-три (глушь, все-таки), и далеко не все они являются Клириками. Большая их часть являются послушниками, не имеющими доступа к божественной силе, а настоятель является священником 7-го уровня.

Не пускать внутрь героев будут, только если удалась провокация Каагота относительно «сжигаемого». Так как те, скорее всего, будут упорствовать (да и авторитет рыцаря или священника может оказать влияние), настоятель сам поднимется на надвратную башню и примет решение впустить их внутрь, дабы распросить поподробнее и с вероятным применением магии определения лжи.

В обычной ситуации героям оказывается радушный прием (благо день сегодня не постный) и за достойной трапезой настоятель готов выслушать их рассказ о дальних странствиях, успехах в войне с неверными и собственно том, что привело приключенцев к ним. Естественно, монахи не представляют себе размаха событий и убедить их в том, что во всем виноват демон, а не бриганды, погибшая ведьма или чье-то большое воображение, может быть сложно.

Героям предлагают переночевать в одной из свободных келий, а после заутрени монахи сообщают членам партии, что освятить меч возможно, но это займет некоторое время, за которое столь отважные герои безусловно справятся с одной локальной проблемой. Неподалеку от монастыря в лесах есть очень странное место в виде круга валунов, где по

слухам, когда-то был храм нечестивых друидов. Если в партии присутствует Захария, то для него это хороший повод доказать своё стремление принять христианскую веру.

В последнее время там стали пропадать люди и монахи беспокоятся, в чем дело. В лесах подскочила активность диких зверей, а по ночам постоянно слышен тоскливый волчий вой. Даже охотники перестали уходить на охоту далеко от поселения. Некоторые, возвращаясь рассказывают даже о живых мёртвых, бродящих в лесах, жутких криках в горах и прочих таинственных вещах. Так что не могли бы герои помочь разобраться, что там происходит? Естественно, пока Герои идут на задание, меч Тирричи остается в монастыре, так как процесс его освящения начнется в их отсутствие, ибо требует долгой подготовки.

Отправка партии в каменный круг вызвана рядом причин. Во-первых, сами монахи (они несколько лукавят – проблема возникла давно) не могут справиться с волками-оборотнями и действительно не очень понимают, что именно там творится. Во-вторых, для РС это способ доказать свою преданность вере, особенно если их взаимоотношения с монастырем были омрачены убийством монахов в ходе одного из искушений. В третьих - это отчасти и способ избавиться от непонятных и назойливых гостей.

Каменный круг и его обитатели

Действительно, Круг представляет собой старый друидический храм типа Стоунхенджа, в котором сейчас уже изрядное время обитает семья оборотней – волк и волчица. До укуса они не были людьми, и до сего времени имеют внешний вид эльфов, сохраняя частично их способности даже в смешанной форме.

На территории каменного круга, внутри которого находится служащий им жильем “полюй холм”, они предпочитают биться в смешанной шерстисто-волкоголовой форме – хотя основная атака (согласно описанию монстра) делается зубами, ДМ может использовать правила, по которым они могут сперва пытаться хватать руками, а потом кусать на 2-8 НР с +2 ТН. В этой форме Сила обоих оборотней поднимается до 19, а базовый АС становится 5. При переходе из звериной формы в человеческую от 10% до 60% (1d6>010) полученного вреда исцеляется.

Не забудем, что вне зависимости от внешнего вида их берет только серебряное или магическое оружие.

“Человеческая” часть их статистик приведена ниже.

Саундтрек
Католические
хоры

Имя: Волк

Класс и уровень: 6th level Fighter

Alignment: CE

Рекомендованный kit: Elven Archer по Справочнику по Эльфам, буде ДМ его применяет

Stats: Str 15, Dex 19

Hit points: 34

WP: Long Bow (specialised), Short Sword

Прочие способности:

- Если волчицу атакуют, бьется с +2 ТН и наносит максимальный вред каждой атакой, хотя в этом состоянии он не может находиться в человеческой форме
- В смешанной форме дополнение к атаке пастью может бить мечом или хватать лапами - атаки не наносят вреда, но зубами он атакует с +1 ТН за каждую такую успешную атаку в данном раунде
- Не забудем, что с учетом ловкости, специализации и расовых бонусов у него +5 к попаданию при стрельбе из лука и еще+1 за счет магического оружия - +1го короткого лука

Имя: Волчица

Класс и уровень: 4th level wizard/5th level thief (тем не менее ее базовое ТНАС0 в смешанной форме – 15), хотя любит выдавать себя за друидессу.

Alignment: NE

Рекомендованный kit: Elven Minstrel

Stats: Dex 16, Int 16, Wis 10, Cha 18

Hit points: 20

WP: Long Sword, Staff, Short Bow

Прочие способности:

- Thief Abilities
- Magical Spells 3-2. Запомнены *Burning Hands*2, CharmPerson, Blindness, Mirror Image*. Кроме того, она находится под влиянием чары *Agmog*.
- Из магических предметов у нее есть Наручи Защиты АС 8 и в качестве серьги в ухе - последняя подвеска из давным-давно захваченного *Necklace of Missiles - 4Hit Die Fireball*.

По пути к Каменному кругу

Дорога до каменного круга занимает полтора-два дня в зависимости от скорости передвижения приключенцев. Она проходит по лесу и в основном по достаточно широким тропинкам, хотя постепенно лес становится все более дремучим и тропы сужаются. Намеченных схваток нет, но почти каждые 6 часов случается нечто – кидается d6+1 на второй день:

1. Труп, поеденный волками – с 10% это не дикое животное или скот из стада, а мальчишка-пастух.
2. Резкий и громкий волчий вой. Если это происходит в ночи, то воеет несколько. Как вариант, на подступах к кругу это может быть звук флейты, на которой играет Волчица
3. Странное чувство – РС кажется, что за ними наблюдают. С невысокой вероятностью у них есть шанс увидеть Волка в облике зверя, который осматривает их с безопасного расстояния.
4. Следы волчьей стаи, численностью примерно в 7-8 особей. По следам можно выяснить, что один из волков значительно крупнее остальных.
5. Вышеозначенная стая, которая следует за партией в течение часа-двух. Они не

нападают на всю группу, но могут атаковать раненого или отставшего...

6. Ловушка – поставленный на дороге или тропе капкан на не очень крупного зверя (волк), волчья яма или дерево, самопадающее на того, кто случайно задел спуск. Вне зависимости от типа она причиняет d8 HP вреда и требует кинуть спасбросок от жезла – успех означает, что герой вовремя увернулся.
7. Странные и непонятные знаки на деревьях, имеющие форму или вырезанных рун, или странных талисманов типа «Ведьмы из Блэра», которые специалист определит как «друидические».

РС встречается только один запланированный encounter, - лесная избушка с распахнутой дверью, где лежат трупы двух женщин. Под кровать засунута и как бы спрятана старушка с перегрызенным горлом, а около кровати – маленькая девочка, разорванная по самое не могу. Ее белая шапочка от крови стала красной, Рядом с ней опрокинутая корзинка, пирожки из которой веером рассыпаны на полу. Неподалеку от избушки в лесу – трупы трех мужчин (судя по внешнему виду, охотников), убитых стрелами в спину.

Ближе к вечеру РС обязательно попадаетея ловушка из числа описанных выше. Персонаж,

разбирающийся в ловушках, может сказать, что она относится к разряду охотничьих ловушек на крупного зверя, но если чек был кинут с -4, то становится понятно, что насторожена она была не на волка, а на человека.

Ночлег тоже проходит беспокойно – еще до того, как партия начинает ложиться спать, вокруг лагеря начинает появляться стая в 7-8 крупных волков (минимум 5 НР на кость), привлеченная запахом ужина. Ночью волки постоянно бродят вокруг, приближаясь относительно близко в зависимости от того, насколько ярок костер.

Тактика оборотней и второй день похода

После того, как Волк и Волчица выяснили, что РС направляются к ним, их стратегия заключается в том, чтобы сперва напугать РС воем, стрелами и тп, затем прощупать их ночной атакой или погоней, а когда это не выходит – заманить их внутрь круга и расправиться с ними там.

Утром второго дня, когда РС сворачивают лагерь, Волк обстреливает партию. Вначале он просто всаживает стрелу так, чтобы было понятно, что мог бы и убить, но пощадил (к примеру, сбив головной убор или попав в землю прямо перед носом передового приключенца). Если после такой демонстрации РС не поворачивают назад, то он открывает огонь на поражение. В густом лесу его не видно (он даже может стрелять со средней дистанции), а благодаря эльфийскому умению стрелять на бегу он постоянно меняет место дислокации, двигаясь достаточно бесшумно.

Расстреляв колчан и не желая втягиваться в ближний бой, Волк уходит, перекидываясь только в случае крайней необходимости и используя бег волка опять-таки скорее для того, чтобы покинуть место боя. Анализ стрел при выкинутом с -2 чеке говорит не только о высоком мастерстве их изготовления, но и о несколько необычном облике/технологии, которую человек со знанием *Древней Истории* может определить как эльфийскую.

Кроме этого, та стая, которая мешала РС спать, в течение второго дня не отстает и как бы ведет приключенцев, загоняя их в сторону каменного круга. Волки то появляются, то исчезают из поля зрения, но исправно мозолят глаза.

Первое сражение с оборотнями

Если герои были вынуждены остаться в лесу на вторую ночевку (каковая скорее всего будет уже совсем недалеко от каменного круга), то ближе к полуночи контролируемые оборотнями волки нападают на их лагерь. Делают они это достаточно заметно – сначала вой, потом блеск глаз в темноте вокруг костра, потом атака, хотя если их начинают отстреливать, они кидаются раньше.

Одновременно Волк в образе эльфа находится неподалеку и стреляет по РС из лука до тех пор, пока он не расстреляет все свои 12 стрел, его не заметят или от волков останется меньше трети (учтем что он находится в темноте и почти невидим). После этого он перекидывается в волка и принимает участие в сражении до тех пор, пока не получит первую рану или не потеряет более двух третей НР, после чего стремится скрыться в лесу. В этом случае он выглядит как огромный волк, размером с медведя, глаза которого светятся в ночи красным светом.

Если же РС двигались достаточно быстро и во второй ночевке необходимости нет, то Волк и его подопечные атакуют партию около круга, как бы вынуждая их вступить внутрь каменного круга, куда волки явно не могут войти. В этом случае Волк не стреляет, а сразу принимает участие в бою в облике зверя. Будучи тяжело ранен, он испускает особый вой, являющийся сигналом для Волчицы – по нему она должна появиться на поле боя и действовать по плану.

У цели

Круг стоит на опушке достаточно густого леса – и пока герои не подошли к нему вплотную, его не видно через деревья. Он действительно представляет собой заброшенное святилище, похожее по своей архитектуре на стоунхендж. Камни поставлены неплотно, и многие уже повалились, поэтому никакой святости или следов отправления обрядов давно уже нет.

Неожиданно могучие деревья старого леса расступились, открывая вид на поляну, посреди которой возвышался холм. На его вершине среди высокой травы и кустарника подобно крошащимся зубам в чьей-то огромной пасти одиноко стояли замшелые валуны.

Веками обточенные водой и ветром, поросшие пушистым мхом, они казались естественным порождением суровой и неприхотливой природы здешнего леса.

Внутри Круга находится спуск в “полюй холм” - он достаточно узок и рассчитан на волка, поэтому РС должны спускаться осторожно и тратить целый раунд на то, чтобы забраться внутрь или выбраться наверх.

Внутренность холма представляет собой смесь друидической землянки с волчьей норой и разбита на две комнаты – большую, где принимают гостей, и меньшую, проход куда закрыт плетеной из травы занавеской и где находится спальня и «друидический алтарь».

Если РС уже перебили всех обычных волков, то Волчица находится наверху, сидит

Саундтрек
Rammstein
“*Sehnsucht*”

на поваленном камне у чуть горящего костерка и играет на деревянной «флейте пана». Ее игру следует рассматривать как способность менестреля управлять реакцией людей, поэтому ДМ-у стоит описать ее как чудесную и завораживающую музыку, от которой на душе становится легко и приятно.

Если партия выходит к кругу, будучи преследуемой волками, то Волчица выходит навстречу, выдавая себя за друидессу и «отгоняя» волков, которые послушно скрываются в чащобе.

Естественно, затем она предлагает РС спуститься вниз и разделить ее скромный ужин. Ведет она себя как классическая эльфийка по Толкину, с грустью говоря о том, что прошли времена, когда люди и эльфы жили в мире. Теперь они вынуждены скрываться от тех, кто считает любого нечеловека порождением Дьявола (и так далее в подобном духе).

ДМ должен внимательно следить за реакцией РС - ведь дело происходит НЕ в мире фэнтези, и «толкинское» взаимоотношение с «эльфами» есть вещь неканоничная, - следует в лучшем случае ориентироваться на взаимоотношения людей и faerie у Пола Андерсена. Тем неприятнее, однако, может быть последующий сюрприз, когда монстры показывают зубы.

Тем более что внимательный взгляд может обнаружить, что ужин друидессы, которая вроде бы не ждала гостей, достаточно велик по объему и представляет собой исключительно мясо.

Через некоторое время в облике эльфа появляется Волк. В случае, если он был ранен приключениями то за счет регенерации при смене облика Волк может вернуться в круг уже относительно здоровым, хотя РС могут кинуть чек на Интеллект на предмет тождества мест ранения. Волчица опять сетует на то, что вот, ее брат опять ходил охотиться на волков, а в результате только получил раны от тех, кого так хотел защитить.

После возвращения Волка оборотни переходят к активным действиям, - если среди РС есть раненые, Волчица говорит, что готова оказать помощь и может удалиться с раненым в отдельную комнату. Если раненых нет, можно поискать иной предлог отделить наиболее опасного для них противника от остальной группы. Там она будет или очаровывать его, если он один, или пытаться провести backstab. Если рядом есть кто-то из членов партии, она пробует вместо лечебного заклинания сказать Burning Hands, стремясь пожечь не только его, но и стоящих рядом товарищей.

В это же время Волк перекидывается обратно и атакует остальных, стараясь прикрыть волчицу и давать ей возможность применять магию. Он будет сражаться насмерть, в отличие от Волчицы, которая,

оставшись в четверти НР, будет пытаться превратиться обратно в эльфийку и молить о прощении, ссылаясь на проклятье. Однако при первой возможности она вновь постарается или сбежать, или нанести РС удар в спину.

Следует помнить, что помещения внутри холма невелики, и потому длинномерное оружие, требующее большого размаха, имеет -1 к попаданию и вреду.

Плоды охоты

Сокровищ среди добытых в Каменном круге трофеев нет. Есть только мелкие деньги, то, что было на оборотнях, и (внимание!!) «друидические» свитки с лечебной магией, достаточной, чтобы привести РС в полные хиты. То, что они не христианские, определяется чеком на религию с +4, поскольку это молитвы и содержат обращение к силам природы (вероятно, даже персонифицированным), так что использование их является Грехом - ведь священник обращается за помощью к иным силам, нежели Господу. И хотя чары со свитков действуют, с использованием собственных заклинаний у священника (ведь только он мог бы их прочитать) начинаются проблемы - его *Мудрость* падает на пункт и он может применять только чары 1-2 уровня до тех пор, пока не отмолит этот грех.

Возвращение и освящение

По возвращении партии (особенно если она представит вещественные доказательства наличия оборотней) монахи окончательно преисполняются веры в ее правоту и желания помочь. По желанию они даже могут снабдить РС свитком с чарами *Detect Lie, Cure Light Wounds*3, Prayer, Remove Curse*2, Flame Strike*. Если в партии всего один священник, ему торжественно вручат монастырскую реликвию - Necklace of Prayer Beads (2 Bead of *Curing*, 2 Beads of *Blessing*, 1 Bead of *Karma*), - не каждый раз выпадает случай посрамить нечистого. В случае отсутствия у партии своего священника с этой реликвией вместе с ними пойдет один из наиболее ревностных монахов (с 3-м уровнем и Мудростью 15), который будет благословлять их перед боем и лечить раны, не принимая участия в собственно схватке без крайней необходимости.

Если ДМ в этом разбирается, ему стоит красиво описать происходящее на следующий день торжественное освящение меча, на котором вероятно принесение приключениями торжественной клятвы. Монахи поясняют, что обряд освящения рассчитан на одну схватку (поэтому Каагот и будет пытаться направить на РС странствующего рыцаря именно на обратном пути - с тем, чтобы меч был использован в этом бою и потерял бы способности к моменту боя с ним), но не под

конкретного хозяина. Если текущий владелец выбыл из боя или утратил святость, клинок может подхватить другой РС.

Кроме того, если на этом этапе РС набрали достаточно XP чтобы снова подняться на уровень, это происходит - так что достигшие 6-го становятся иммунны к ряду атак Каагота.



Часть пятая

Возвращение в Тиррич и финальная схватка

Обратная дорога происходит без приключений, за вычетом искушения с рыцарем-поединщиком, если ДМ решил провести его на этом этапе.

Но перед последней битвой РС надо очень неприятно подстегнуть. Первый знак суть поднимающийся над деревней дым, который видно издалека. Затем РС видят картину почти полного разрушения деревни, а навстречу им по отстроенному мосту выбегает окровавленный мальчишка (один из деревенских детей или сын трактирщика) со словами:

- *Что же вы наделали! пока вас не было, снова пришли разбойники во главе с этим в черном, убили всех мужчин, а женщин и детей загнали в сарай и собираются сжигать живьем!! до вас все было хорошо, и никто нас не трогал! Подумаешь, сожгли церковь... мы б сами ее потом отстроили, но пришли вы и (захлебывается слезами)... это все из-за вас!!! Будьте вы прокляты!!*

Когда они едут дальше, они обнаруживают раскопанное кладбище, и проезжают до площади в странноватой тишине – звуки разносятся только оттуда. Видны лужи крови, сожженные дома, выбитые окна и двери – пострадали почти все дома, и можно понять, что людей вытаскивали из домов для того, чтобы куда-то согнать. На улицах попадаются трупы, в том числе и бригаднов– на сей раз жители деревни все-таки нашли в себе больше мужества, но потери среди своих только раздражили бандитов.

Описанная картина должна быть действительно

Саундтрек
Rammstein
"Spiel Mit Mir"

страшной. Кажется, что на площадь специально стащили трупы со всего поселка. Земля вся в крови, причем перед глазами РС - серия колеб, на которых насажены еще живые люди, помочь которым в общем нельзя уже ничем. Стоит сделать так, чтобы среди этих мертвых оказались бы максимально близкие РС жители деревни.

Самых бригаднов тоже немного, и некоторое количество их трупов тоже лежит на площади. Большая их часть стоит с факелами наготове вокруг сарая, из которого раздаются женский визг, детский плач и вопли ужаса. Перед сараем на импровизированном помосте стоит человек в черном капюшоне, то есть Каагот в образе темного священника, но при первом попадании в него он немедленно принимает свой истинный вид и взлетает, паря

над помостом. На помосте находятся также несколько (4-5) человек из числа простых обитателей Тирричи (именно простых и не знакомых партии, чтобы их спасение не вызывало б у РС дополнительного чувства). Они привязаны к кольям, а рядом с ними стоят бриганды - каждый с ножом у горла жертвы. Если Жиль жив, то он среди них.

NB! Если партия разделилась и кто-то остался в деревне, то нападение бригаднов можно отыграть. Местные жители ведут себя в зависимости от мер РС, хотя Ричи и трактирщик точно будут помогать при обороне. Поначалу бриганды рассчитывают ворваться в деревню по дороге и взять ее с нахрапа, затем спешиваются и пытаются атаковать с двух направлений - по дороге и через стену. Если не помогает и это, то Каагот начинает применять магию, от которой не члены партии в страхе разбегаются, и враги прорываются внутрь. РС могут героически порубить какое-то число разбойников, после чего их будут пытаться брать в плен, навалившись толпой путем *overbearing-a*. Затем Каагот может предложить им службу Сатане, а в случае отказа они тоже оказываются среди заложников.

Первое слово за Жилем - он требует отдать меч, иначе он будет по очереди убивать заложников. Переговоры ни к чему не приведут, хотя его можно вызвать на поединок, и в случае боя один на один бриганды не вмешиваются. Однако после этого боя вне зависимости от его исхода Каагот делает знак и заложников начинают резать – по одному в раунд.

Одновременно Каагот начинает:

- *Жалкие смертные! Ужели вы думали, что вашими стараниями эта воплящая толпа (жест в сторону сарая и вырывающийся из его руки огонь туда) попадет в рай? О нет - они все равно попадут к моему господину, и будут долго, очень долго гореть в адских котлах. Так что пусть готовятся... (смех) Но у вас есть еще шанс сделать так, чтобы они умерли быстро. Отдайте мне меч, и ваша смерть будет такой же легкой, как и их!*

Вероятнее всего РС не согласятся на эти условия, и начинается бой - пока силами остатков бригаднов. Если РС спасают заложников, то им потребуется d2 раунда на то, чтобы добежать, и 1 раунд на то, чтоб забраться на помост. Сарай загорается за d4+1

раундов, хотя крыша может быть потушена как водой, так и чарами типа *Affect Normal Fires*. После этого Каагот будет, конечно, пытаться его подпалить, кидая *Produce Flame* вместо РС в крышу сарая, но для этого он должен быть уверен, что его никто не атакует. Вероятнее всего он будет продолжать куражиться, указывая на тела убитых друзей РС или погибших при осаде деревни членов партии.

- Они пытались помочь вам! глупцы, теперь даже их души не будут знать покоя, а тела.. тела их будут вечно служить МНЕ!!! Да-а, скоро мне будут прислуживать все, - и живые, и мертвые!!

После этой тирады трупы убитых встанут, а из ворот церкви (на этот раз она осквернена) высыпают скелеты. Начинается второй этап боя, на котором нежить играет функции своего рода массовки, отвлекающей внимание части РС. Вероятность того, что они убьют кого-то из РС выдержавших искушение, не должна быть высока.

Пока РС разбираются с нежитью, Каагот продолжает витать и витийствовать, указывая РС на их грехи. Он может держаться в воздухе до тех пор, пока он находится в более половины текущих НР. Затем он старается приземлиться на конек крыши церкви, вынуждая РС подниматься к нему (с вероятностью за это время регенерировать часть вреда и, когда к нему добегут, взлететь и пытаться столкнуть РС вниз).

Помним, что для того, чтобы демон умер конечной смертью, нужно, чтобы его свело в – 10 Мечом Тирричи или святой водой. Если текущий владелец меча оказывается убит в ходе схватки с демоном, меч выпадает из его руки и как бы случайно оказывается в раунде досягаемости от ближайшего способного пользоваться им.

Естественно, после смерти Каагота все его чары рушатся. Нежить рассыпается, очарованные бригады или разбегаются, или, пораженные масштабом Зла и победой РС, каются и сдаются в плен. Одновременно плохая погода наконец-то прекращается – за облаками показывается солнце. Естественно, никаких божественных знамений или наград в этом нет - РС просто сделали то, что должны были сделать, увидев Зло и сумев противостоять ему.

Вопреки ожиданиям, смерть Демона не ознаменовалась чудесами или божественными знаменами. Всё просто вернулось на круги своя. Тела усопших перестали тревожить покой жителей Тиррича, поражённые увиденным стояли прозревшие бригады, а потоки дождя смывали с камней следы недавно пролитой крови.

Когда дождь прекратился, и из-за туч робко выглянуло холодное осеннее солнышко, солнечный зайчик, казалось чудом оказавшийся в этом мрачном месте, запрыгал по стенам храма. Это событие так и осталось бы незамеченным, на фоне всего произошедшего – но для одного человека оно оказалось куда как более важным: для маленького мальчика, стоявшего у развалин своего дома. Может быть впервые за долгое время на его чумазом лице выражение страха сменилось простой детской улыбкой.

Дорогой тёмною...

Может возникнуть вопрос – что делать, если приключенцы попали во все или практически все ловушки Демона, в результате чего меч Тирричи утратил свою святость, их иммунитет к чарам Каагота сильно снижен, а наносимый ему вред ничтожно мал.

Убить такую партию Кааготу не составит труда, но делать это он не будет, - вместо этого он будет подчеркнута не реагировать на их атаки, демонстрируя с одной стороны, свою неуязвимость, а с другой - беспомощность и бессмысленность сопротивления.

- Я смеюсь над вами! Вы что, еще ничего не поняли? Думаете что продолжаете служить своему распятому кумиру? Неужели неясно, что после всего, что вы совершили, ВЫ УЖЕ ДАВНО МОИ !! Что бы вы при этом не говорили! Так что снимайте ваши нательные железки и честно скажите: «Здравствуй, учитель!»...

Такой жесткий прессинг должен стать для игроков последним ушатом холодной воды, и затем, ДМ должен действовать сообразно их реакции. Если РС продолжают его рубить и слова демона только прибавили им ярости, их ждет быстрая смерть. Однако если это спровоцировало их персонажей на глубокое и истинное раскаяние, он может счесть, что, так как господу угодны раскаявшиеся грешники, такое поведение как бы снимает с них тяжесть совершенных грехов, и РС получают второй шанс...

Конечно, есть шанс, что приключенцы, трезво оценив свои силы и не пожелав раскаяться, таки скажут: “Здравствуй учитель!”. Ну что ж, тогда прочитайте им это...

Над Тирричем поднимались клубы чёрного дыма, но не в силах устремиться к небу они окутывали деревню, прижатые нисходящими потоками воздуха. Подобно туману они расплзался всё шире и шире, проникая в самые укромные уголки, разъедая глаза и нос.

Из группы одиноких путников, случайно остановившихся в Тирриче на ночь некоторое время назад, больше не видели никого. Об их судьбе также ничего неизвестно, но несколькими столетиями позже Джон Мильтон напишет строки, которые уместны и в этой истории:

*Здесь мы свободны. Здесь не создал Он
Завидный край; Он не изгонит нас
Из этих мест. Здесь наша власть прочна,
И мне сдаётся, даже в бездне власть –
Достойная награда. Лучше быть
Владыкой Ада, чем слугою Неба!*

*Джон Мильтон.
Потерянный рай.*

Что потом? Если ДМ хочет кампанию, то после этого модуля они могут с подачи монахов монастыря обрести репутацию победителей демонов, что может перенести их в следующий модуль из этой серии, находящийся в стадии разработки.



Приложение 2

Список рекомендованных персонажей

Предлагаемые pregolled-ы сделаны так, чтобы игроки имели возможность модифицировать их под себя, оставляя при этом неизменными те параметры, которые авторы модуля считают важными. Непрописанная часть формируется следующим образом

- Те статистики, которые не указаны, накидываются на 3d6. При этом 1 заменяется на 3 а 6 – на 4.
- NWP указаны только за класс и уровень. В случае выдачи их за высокий Интеллект их число увеличивается. Там, где интеллект указан, а не накидывается, часть этих слотов использована.
- В некоторых случаях вместо одного оружия, навыка или предмета можно выбрать другой, - в этом случае указано “ или ... или ...”
- Способности, отсутствующие в РНВ указаны курсивом - при наличии соответствующих книг они могут быть добавлены: при отсутствии – на что-либо заменены.
- ТНАС0 указано без учета возможных бонусов за кит

Имя: *Сэр Деррик из Глазго*

Класс: Fighter

Alignment: LG

Рекомендованный kit: Cavalier

Личность: Благородный рыцарь возвращается домой с долгой и изнурительной войны. Наиболее вероятный лидер партии, поскольку ставить в ее главе паладина в данном модуле было бы слишком просто. К тому же не всякий благородный рыцарь обязательно должен быть паладином с точки зрения механики игры. А здесь мы имеем небогатого рыцаря, чья жизнь прошла в походах и который не привык много думать. Он честен и благороден, хотя и недалек. Не расстается с семейной реликвией – длинным мечом +1.

Stats: Str 15, Wis 16, Con 16, Cha 15

WP: Специализация на Long Sword, Heavy Horse Lance, Footman’s Mace или Dagger, *Two-handed weapon Style*

NWP: LB Riding, Read/Write, Etiquette, Heraldry, *Jousting* или Hunting

HP: 41

АС: 2 (латная броня высокого качества и щит)

ТНАС0: 16, с мечом 14 (специализация + магия),

Имя: *Кайл Серебряный Щит*

Класс: Fighter

Alignment: CG

Рекомендованный kit: Barbarian

Личность: Типаж для желающих поиграть конанообразный “партийный танк” или дикого шотландца или скандинава... Героические пропорции, широкая натура, склонность видеть все в черно-белом свете и привычка решать проблемы ударом меча. Телохранитель и побратим главы партии. Недолголюбивает кастеров в любой форме.

Stats: Str 18.57, Int 9, Dex 11, Con 17

Hit points:44

WP: Специализация на Bastard Sword либо Battle Axe, Short Sword or Hand Axe, *Two-handed weapon Style, Weapon&Shield Style*

NWP: Blingfighting, Endurance, Mountaneering, *Wild Fighting, Drinking*

АС: 3 (кольчуга и щит высокого качества с серебрянной оковкой)

ТНАС0: 17, 15 в ближнем бою, 14 с профессиональным оружием

Имя: *Ульрих Торн*

Класс: Fighter

Alignment: LN

Рекомендованный kit: Murgmidon

Личность: Профессиональный солдат, знающий свое дело и именно поэтому не ищущий дополнительных приключений. Наемник, не сильно озабоченный мировыми проблемами, но уважающий воинскую честь и умеющий держать слово. Неплохо разбирается в тактике и технике.

Stats: Str 16, Int 14, Dex 17, Con 16

HP: 36

WP: Long Sword, Специализация на Light X-bow, Spear или древковое оружие по выбору, Dagger или Short Sword

NWP: Blindfighting, Weaponsmithing, Engeneering, Local History, Endurance, *Tactics*

АС: 4 (клепаная кожанка и ловкость)

ТНАС0: 17, с арбалетом 14

Имя: *Морис "Волкодав"*

Класс: Ranger

Alignment: NG

Рекомендованный kit: Explorer / Pathfinder

Личность: Охотник и проводник. Местный житель (уроженец этого региона, но НЕ конкретно этих мест, хотя ДМ может сделать его родственником или другом кого-то из погибших при первом налете бригаднов на Тиррич), относительно неплохо знающий историю этих мест. Относительно суверен, а потому и в Господа верит, и домовому на ночь молоко ставит. Носит на шапке хвост убитого им огромного волка-людоеда.

Stats: Str 17, Wis 14, Dex 16, Con 14

HP: 26

WP: Long Sword, Long Bow, Dagger or Hand Axe

NWP: Tracking, Forest Survival, Bowyer/Fletcher, Local History, Animal Training или *Danger Sense*

АС: 6 (кожанка + ловкость)

ТНАС0: 17, 16 метательным оружием

Прочие способности:

- MS 40%, HS 31%
- +4 на попадание по волкам, включая соотв. werereatures
- Animal Empathy

Имя: *Отец Умберто Ика*

Класс: Priest

Alignment: NG

Рекомендованный kit: Scholar Priest

Личность: Пожилой священник, прошедший немало времени в постах и молитве и имеющий репутацию "святого человека" в этих местах. Очень благочестив, хотя, конечно, иногда мечтает о подвиге святости – ему уже шестой десяток, а что он сделал кроме простой и безупречной службы? Достаточно долго изучал демонологию и проблемы противостояния искушению, но пока исключительно в теории. Возможно, присоединился к партии в качестве случайного компаньона или едет в монастырь на новое назначение. В случае, если ни один из воинов не годится на роль лидера, то партию ведет он.

Stats: Str 10, Int 16, Wis 17, Cha 16

Hit points: 22

WP: Staff, Horseman's Mace, Footman's Mace

NWP: Healing, Read/Write, Spellcraft, Religion, *Neitherworld Knowledge*,

АС: 10 (обычно не носит доспехов, полагаясь на защиту Господа)

ТНАС0: 18

Spells – 5-5-2

Имя: *Брат Таккер*

Класс: Priest (ДМ может сделать его Crusader-ом по S&M)

Alignment: CG

Рекомендованный kit: Peasant Priest

Личность: Не столько священник, сколько каноник, прошедший войну при господине в основном в качестве лекаря или исповедника. Весьма крепкий мужик, привыкший вразумлять недругов скорее при помощи кулака и никогда не вникавший в тонкости веры.

Stats: Str 17, Wis 14, Con 16, Cha 13

Hit points: 31

WP: Footman's Mace, Morning Star, *Two-Handed Weapon Style or Weapon&Shield Style*

NWP: Healing, Herbalism, Brewing or LB Riding

АС: 5 (кольчуга)

ТНАС0: 17

Spells – 5-3-1

Имя: *Бланиш*

Класс: Thief

Alignment: CG

Рекомендованный kit: Fence

Личность: Не столько классический вор-кродун, сколько опытный слуга типа “ловкий малый”, предназначенный для решения тех проблем, которые благородному господину решать несподручно. Разбитной паренёк, легко находящий общий язык с людьми.

Stats: Wis 15, Dex 16, Con 10, Cha 13

Hit points: 24

WP: Club or Short sword, Dagger, Sling

NWP: Appraising, Disguise, Running, Rope use or *Alertness*

АС: 6 (кожанка и ловкость)

THAC0: 18, 17 метательным

Прочие способности:

- PP 50%, OL 50%, FRT 40%, MS 40%, HS 35%, HN 20%, CW 90%, RL 25%
- Backstab *3

Имя: *Ариэль Смит*

Класс: Fighter/Thief (half-elf) 4/4

Alignment: TN

Рекомендованный kit: Adventurer

Личность: Старый слуга главы партии, хотя и не очень старый с виду. Служил трем поколениям в качестве телохранителя или порученца, преданного и лояльного. Замкнут и неразговорчив, ибо уже привык к статусу Меченого.

Stats: Str 13, Int 14, Wis14, Dex 15,

Hit points: 26

WP: Long Sword, Dagger, Short Bow, *Ambidexterity*, *Two Weapon Style*

NWP: LB Riding, Healing, Disguise, *Observation*, *Danger sense*

АС: 4 (ловкость + эльфийская кольчуга под одеждой)

THAC0: 17

Прочие способности:

- Infravision, 60'
- 30% MRE vs Sleep/Charm
- Backstab*2
- PP 55%, OL 40%, FRT 35%, MS 30%, HS 25%, HN 15%, CW 85%, RL 20%

Имя: *Поль*

Класс и уровень: Thief

Alignment: LN

Рекомендованный kit: Cutpurse

Личность: Мальчишка-карманник, подобранный по случаю. Очень наблюдателен и сметлив. Любопытен почти как кендер. К тому же на мальчишку обычно не обращают внимания.

Stats: Int 13, Dex 17, Cha 15, Wis 14

Hit points: 14

WP: Club, Sling, Dagger

NWP: Running, Local History, *Observation*, *Fast-talking*, *Begging*

АС: 7 (с ловкостью)

THAC0: 18

Прочие способности:

- PP 75%, OL 40%, FRT 10%, MS 20%, HS 20%, HN 35%, CW 70%, RL 10%
- Backstab*3

Имя: *Пьеро Грюньер*

Класс: Bard

Alignment: NG

Рекомендованный kit: True Bard

Личность: Менестрель при господине, имеющий высокое звание джокулатора и составляющий песни о его подвигах. Если верить его рассказу, незаконнорожденный сын какой-то очень влиятельной особы, предпочивший личную свободу свету. Поэт, приключенец, бабник и классический трубадур по своим привычкам.

Stats: Int 14, Wis 13, Dex 15, Cha 15

Hit points: 20

WP: Long Sword, Short Bow, *One-Handed Weapon Style*

NWP: Read/Write, Singing, Musical Instrument, Local History, Tumbling

АС: 5 (ловкость и клепаная кожанка высокого качества)

ТНАС0: 18

Прочие способности:

- Legend Lore 25%
- Rally Allies, Influence reactions, Counter Song
- PP 30%, HN 40%, CW 60%, RL 40%
- Книга заклинаний включает в себя следующее :

1 st level - 3	2 nd level - 1
Charm Person	ESP
Sleep	Invisibility
Spook	Improved Phantasmal force
Light	Whispering Wind
Change Self	Know Alignment
Cantrip	Mirror Image
Detect Magic	
Read Magic	

Имя: Дуайт Тремере

Класс: Wizard. По желанию ДМ-а может быть специалистом в Invocation или магии огня.

Alignment: LN

Рекомендованный kit: Militant Wizard

Личность: Маг, давно приданный отряду как военный учёный алхимик. Любит возиться с маткомпонентами и ставить опыты. Отличается рассудком и скрытностью, отчего и смог дожить до сего момента. Магию изучал, правда, только в ее военно-прикладном аспекте и старается соблюдать ограничения, налагаемые церковью на ее применение. Тем более что занятие химией, является для него хорошей маскировкой.

Stats: Str 13, Int 15, Dex 15, Con 14,

Hit points: 15

WP: Dagger или армейское оружие по выбору в случае поддержки данного кита

NWP: Read\Write, Spellcraft, LB Riding, Engineering, *Tactics, Tactics of magic*

АС: 9 (ловкость)

ТНАС0: 19

Прочие способности:

- Книга заклинаний включает в себя следующее:

1 st level - 3	2 nd level - 2	3 rd level
Shield	Detect Invisibility	Fireball
Charm Person	Invisibility	Invisibility, 10' rad.
Burning Hands	Knock	Lightning Bolt
Enlarge	Stinking Cloud	Protection from Normal Missiles
Protection from Evil	Continual Light	Protection from Evil, 10' rad.
Sleep	Web	Haste
Magic Missile	Mirror Image	Slow
Alarm	Pyrotechnics	Fly
Read Magic	Flaming Sphere	Flame Arrow
Detect Magic		
Feather Fall	Strength	Dispel Magic

Имя: Захария

Класс и уровень: Wizard (Necromancer или Conjurer)

Alignment: TN

Рекомендованный kit: Witch or Philosopher

Личность: Еврей, точнее моррон – испанский выкрест. Сер Деррик подобрал его по пути (вариант – спас от толпы, которая хотела его растерзать) и сопровождает в ближайший церковный центр, где Захария сможет пройти полный обряд крещения. Считает себя крутым магом-каббалистом, практикующим Запретное Знание, - в его чарнике по этому поводу может быть некоторое число малоизвестных чар (небоевых и находящихся на грани некромантики и дивинации), например *Death Recall, Living Link* или *Embalm*. В отличие от прочих магов, имеет 5-ый уровень. Однако стоит помнить, что пока его не окрестили полностью, в глазах окружающих он человек второго сорта

Stats: Int 13, Wis 16, Con 16, Cha 10

Hit points: 22

WP: Dagger

NWP: Religion, Read/Write, Spellcraft, Appraising, Ancient Languages, Astrology, *Necrology*, *Neitherworld knowledge*

AC: 10

THAC0:19

Прочие способности:

- Книга заклинаний включает в себя следующее:

1 st level	2 nd level	3 rd level
Armor	Spectral Hand	Hold Person\Undead
Unseen Servant	Invisibility	Clairaudience
Chill Touch	Misdirection	Phantom steed
Alarm	Deeppockets	
PFE	Magic Mouth	Feign Death
Identify	Ray of Enfeeblement	Monster Summoning I
Read Magic	Forget	
Detect Magic	Detect Evil	

Имя: *Брат Доменикус*

Класс: Wizard

Alignment: NG

Рекомендованный kit: Academician

Личность: Не столько маг, сколько типичный средневековый ученый, никогда не думавший о карьере приключенца, о чем говорит и его чарник. Имеет сан каноника и ходит в рясе, ибо магией занимался в стенах университета при монастыре. Немного не от мира сего, как и все маги, и очень старается, чтобы его не приняли за “черного”. Кроме магии, также интересуется историей.

Stats: Str 9, Int 17, Wis 15, Con 11,

Hit points: 11

WP: Staff

NWP: Read\Write, Spellcraft, Herbalism, *Alchemy*, Ancient History, Ancient Languages, Religion,

AC: 10

THAC0:19

Прочие способности:

- Книга заклинаний включает в себя следующее:

1 st level	2 nd level	3 rd level
Armor	Glitterdust	Hold Person
Unseen Servant	Invisibility	Item
Affect Normal Fires	Knock	Gust of Wind
Enlarge	Stinking Cloud	Protection from Normal Missiles
Find Familiar	Magic Mouth	Feign Death
Identify	Ray of Enfeeblement	Monster Summoning I
Read Magic	Forget	
Detect Magic	Irritation	
Protection from Evil	Continual Light	Protection from Evil, 10' rad.
Sleep	Web	Spectral Force
Mending	Mirror Image	Slow
Alarm	Pyrotechnics	Fly
Feather Fall	Strength	Dispel Magic

Имя: *Отец Матиас*

Класс и уровень: Полуэльф, клирик/вор 4/4

Alignment: LN/E

Рекомендованный kit: Bounty Hunter

Личность: Кто может больше ненавидеть “черных магов” и эльфов, чем принявший Истинную Веру выкрест (пардон, полуэльф), особенно если это помогает избавиться от негативного отношения окружающих и является хорошим способом сделать карьеру? Несмотря на относительную молодость, он заслужил репутацию хорошего инквизитора, благо с поправкой на магичность мира, это учреждение занимается именно охотой на черных магов, некромантов, демонологов и злокозненных ведьм. Конечно, многие сожженные им ведьмы таковыми не были, но кого это волнует...

Stats: Dex 18, Int 15, Wis 16, Con 15

Hit points:23

WP: Hand X-bow, Horseman's Mace, Dagger

NWP: Tracking, Herbalism, Religion, Read/Write, LB Riding or Animal Training

АС: 4 (кожанка и ловкость)

ТНАС0: 18, 16 на арбалет

Прочие способности:

- PP 35%, OL 35%, FRT 40%, MS 50%, HS 50%, HN 25%, CW 60%, RL 5%
- Backstab*2
- Infravision, 60'
- 30% MRE vs Sleep/Charm
- **Spells – 5-4**

***NB!** Игра этим персонажем очень интересна с точки зрения РП. Циничный карьерист, человек, лучше других знающий, как делаются “продавшие душу дьяволу” и привыкший к тому, что демонов нет, наталкивается на настоящего демона и вынужден продемонстрировать свои способности и сразиться с ним - репутация обязывает! В процессе этого он как бы самоочищается.*

Имя: Глем

Класс и уровень: Fighter 3, затем Wizard 4

Alignment: LN /E

Рекомендованный kit: Noble

Личность: Человек достаточно сложной судьбы, сейчас находящийся на распутье. Юным рыцарем он отправился на войну, но с той поры рыцарские иллюзии развеялись как дым. На полях сражений он видел только кровь и грязь, а не благородных героев или благочестивых священников. Поэтому он оставил карьеру воина и обратился к магии, особенно к тем аспектам, которые традиционно считаются темными. К партии скорее всего присоединился по случаю.

Stats: Str 15, Int 17, Con 15, Wis 16

Hit points: 24

WP: Специализация на Long Sword, Medium Lance, Dagger, Dart, Two Weapon Style, Hand Axe

NWP: Read/Write, Etiquette, LB Riding, Spellcraft, Blind Fighting, Disguise

АС: 10 (хотя часто носит кольчугу там, где не приходится кастовать)

ТНАС0:18, с мечом 17

- Книга заклинаний включает в себя следующее :

1 st level	2 nd level	3 rd level
Charm Person	ESP	Dispel Magic
Sleep	Invisibility	Nondetection
Spook	Darkness, 15' rad	Phantom Steed
Chill Touch	Blur	PFNM
PFE	Scare	Wraithform
Armor	Misdirection	
Detect Magic	Ray of the enfeeblement	
Read Magic	Acid arrow	
Shocking Grasp		

***NB!** Замечания с точки зрения РП - хотя он перестал быть рыцарем и тайно занялся магией, это произошло от того, что он не видел ни настоящего Добра, ни настоящего Зла. Он хотел большого и светлого, но в Крестовом походе не оказалось настоящих крестоносцев - романтика перешла в иное («нигилистское») русло, и здесь знакомство с истинным Злом может как бы отрезвить его и вернуть к добру.*

Имя: сэр Гедеон

Класс и уровень: Paladin (в опале)

Alignment: LG

Рекомендованный kit: True Paladin

Личность: Несмотря на крест на одежде, сейчас он не паладин. Собственно, он практически не успел применить свои способности, тк по пути следования на реконкисту он встретился с пожилым рыцарем, который стал насмехаться над его юношеской наивностью. Вне себя от гнева, он применил определение Зла – и оно указало! Гедеон зарубил врага с именем Господа на устах прежде, чем тот успел подняться и его атака была фактически ударом в спину. И теперь он все ищет настоящего подвига, способного перечеркнуть содеянное и вернуть ему доступ к обладанию божественной силой.

Stats: Str 13, Cha 17, Con 15, Wis 14

Hit points:33

WP: Long Sword, Heavy Lance, Mace, Dagger, *Weapon&Shield Style*

NWP: Religion, Etiquette, LB Riding, Read/Write,

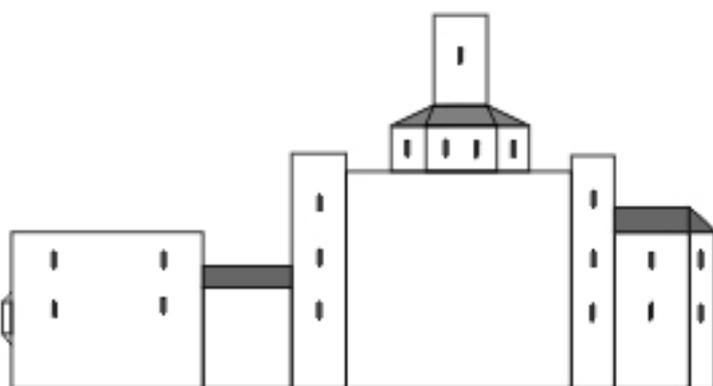
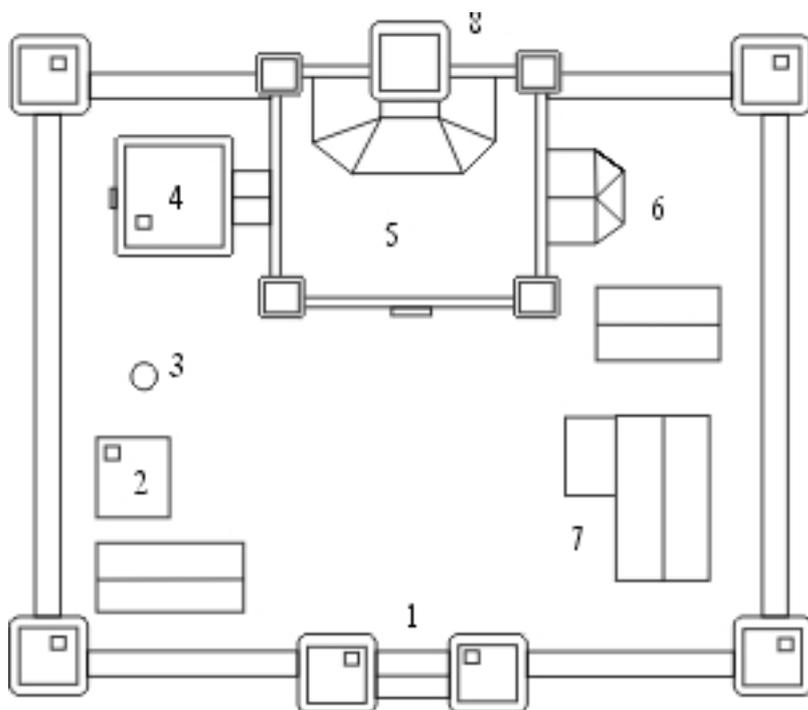
АС: 4 (кольчуга и щит)

ТНАС0: 16

***NB!** Способности **паладина 5-го** уровня могут постепенно возвращаться к герою в зависимости от его поведения, что дает очень интересный вариант РП и понимание того, каким должен быть Рыцарь Веры.*



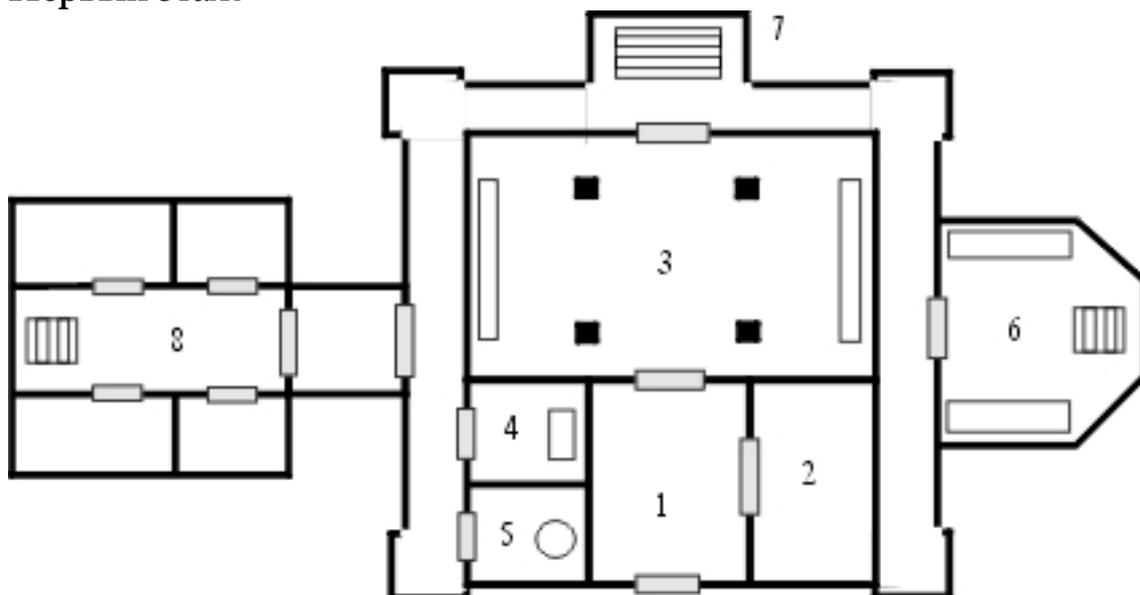
Приложение 3 План замка



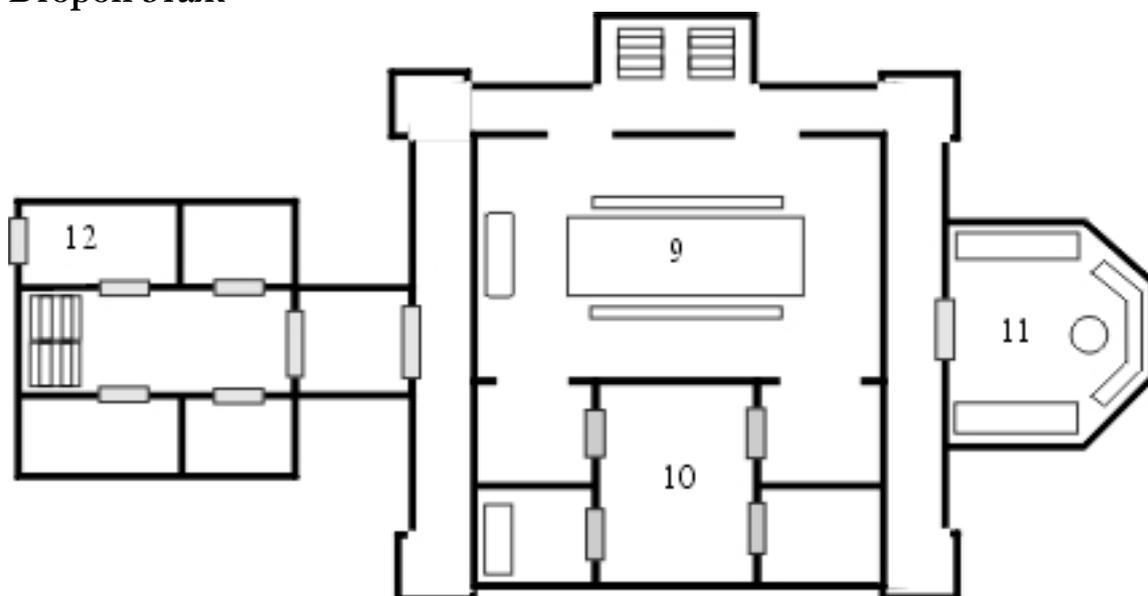
Подземелья



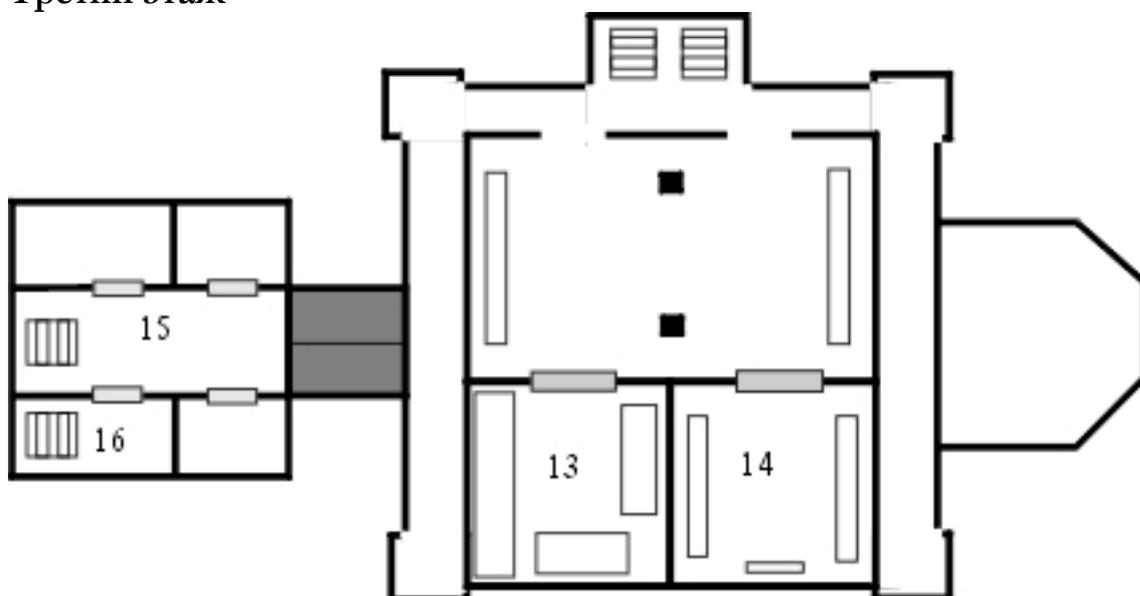
Первый этаж



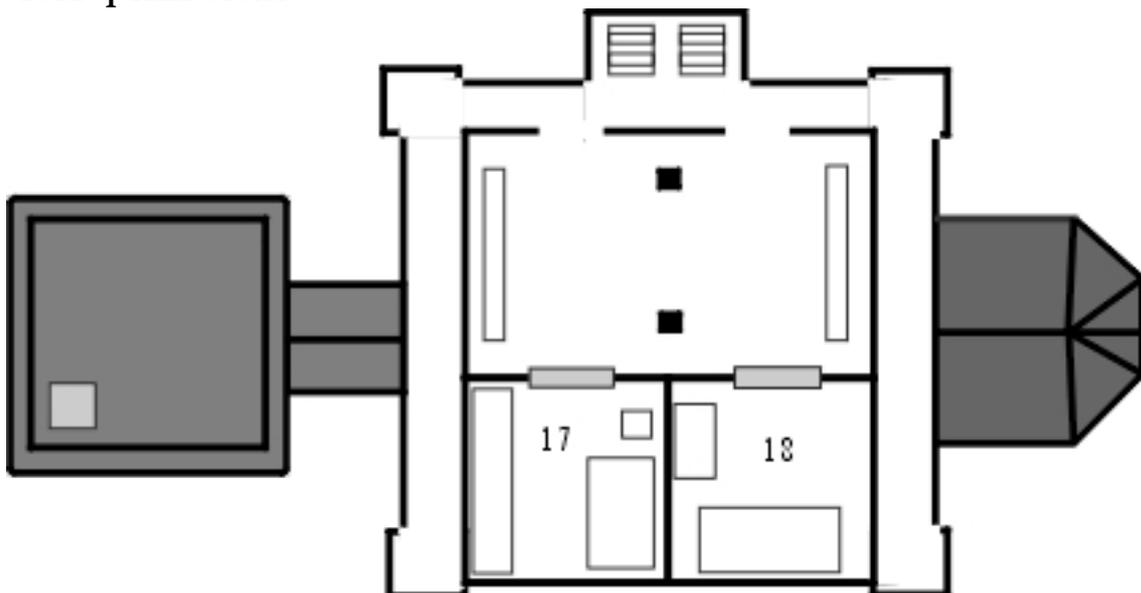
Второй этаж



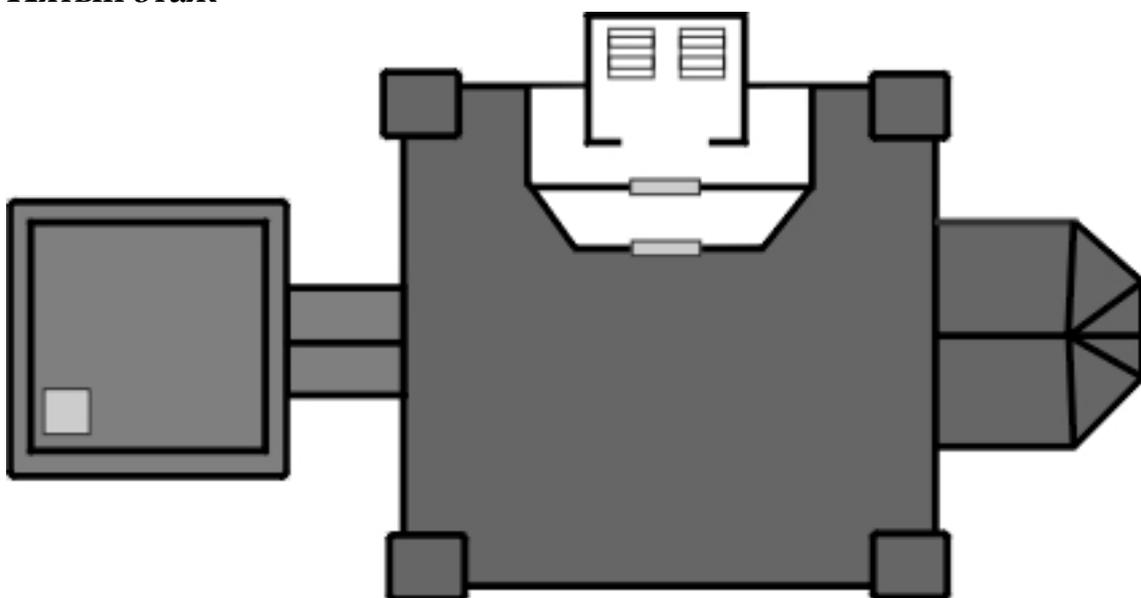
Третий этаж



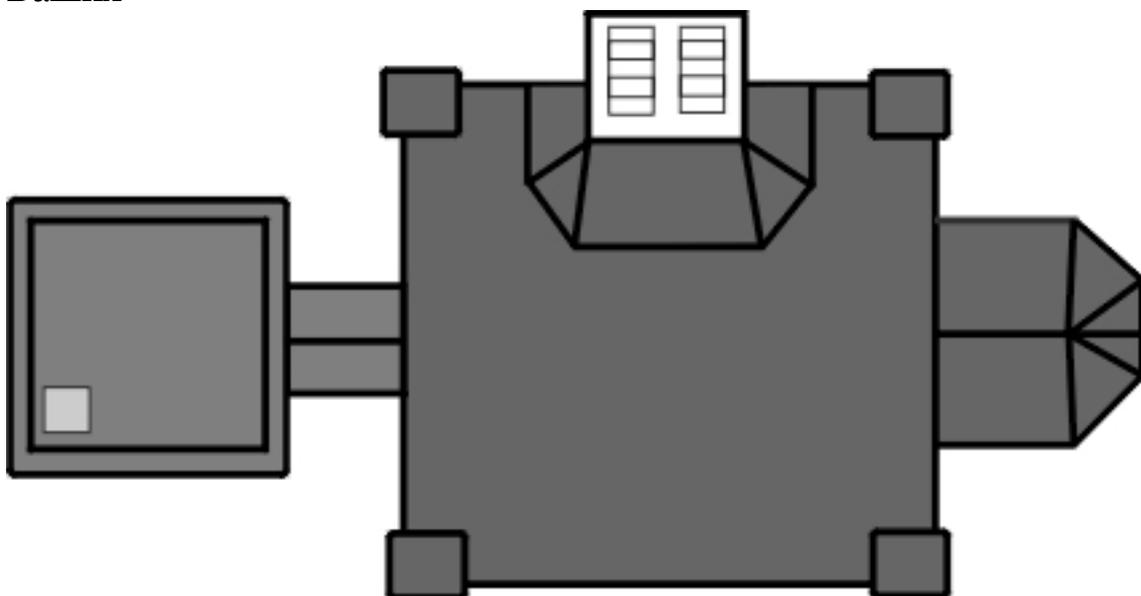
Четвёртый этаж



Пятый этаж



Башня



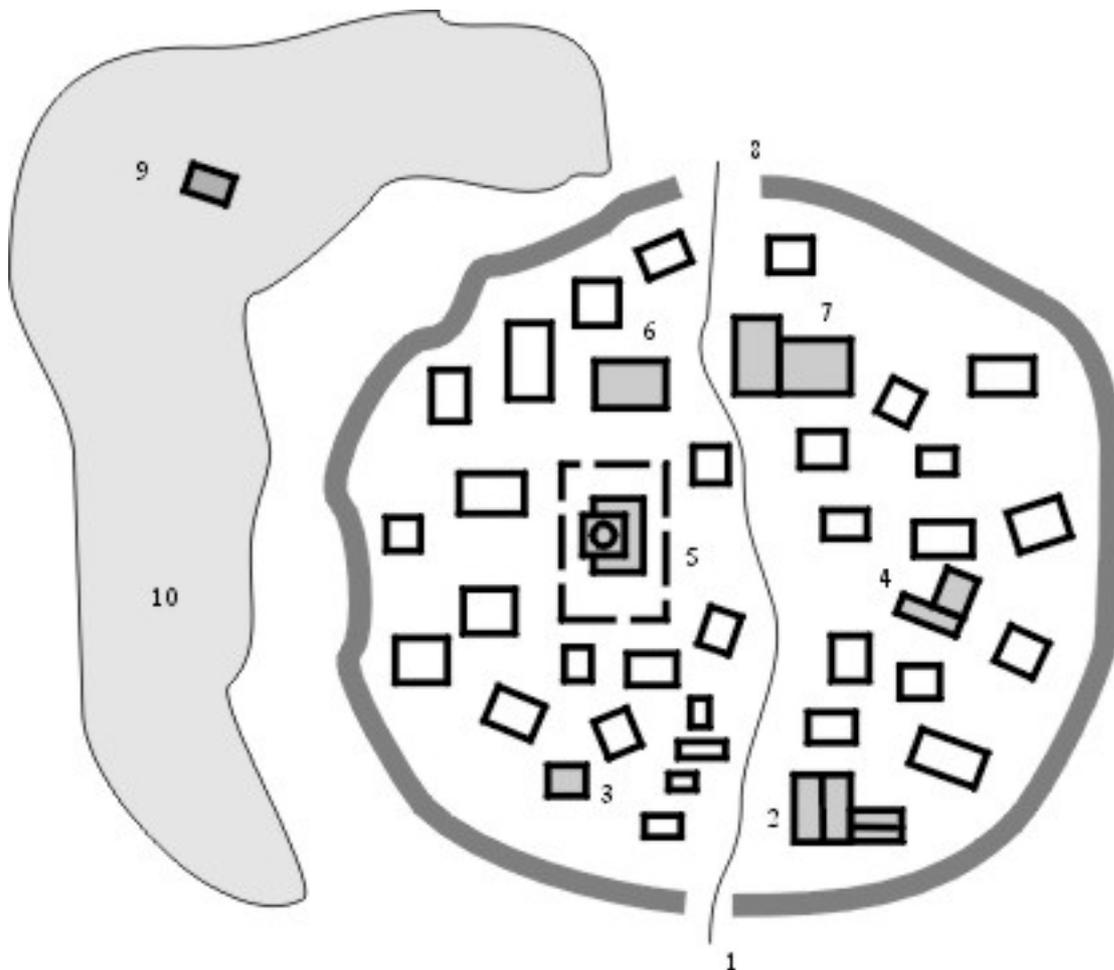
План замка

1. Ворота и надвратные укрепления
2. Кузница
3. Колодец
4. Хозяйственная часть
5. Донжон
6. Часовня
7. Конюшня
8. Главная башня
8. Комнаты прислуги
9. Каминный зал
10. Кухня и прочие комнаты
11. Часовня
12. Складские комнаты и дверь для приёма провизии (снаружи перед ней деревянный помост)
13. Библиотека
14. Оружейная комната
15. Хозяйственные комнаты
16. Лестница на крышу
17. Комната Ванессы
18. Комната Барона
19. Вход в склеп и решётка
20. Склеп
21. Колодец
22. Сток уборной
23. Потайной ход

Планировка этажей

1. Прихожая
2. Караулка
3. Зал со скамьями и гобеленами на стенах
4. Колодец
5. Уборная
6. Спуск в подземелья
7. Главная лестница

План Тиррича



1. Въезд
2. Постоялый двор Макса
3. Дом евреев Иакова и Сары
4. Бакалейная лавка Марселя
5. Храм и кладбище
6. Дом старосты Жака
7. Амбар
8. К замку
9. Дом ведьмы
10. Лес

Приложение 4

Музыка для баллады

Предложенные ниже аккорды являются основой для импровизации и предоставляют исполнителю полную свободу как в плане аранжировки, так и в плане мелодии. Данная аккордная цепочка хорошо подходит для жанра баллады, проста в исполнении и довольно таки классична.

Am	C	G	Am
Сгустились тучи над краем долин, солнце и звезды затмив,			
Am	C	G	Am
Артуго Тирричи собрался в поход, фамильный меч освятив,			
C	G	F	Em
Доспехи сверкают, и ветер играет, флюгером тихо скрипя,			
Am	C	G	Am
Трубы поют, и отряд выступает, за веру и короля,			
	G	Am	
За веру и короля.			

