

Принц Красной Руки

"Я - душа этого места. Когда я впервые ступил на эту землю, там не было ничего, кроме трясины, вереска и пустоты. Это моя работа вырастила этого ребенка, мои поступки привели к тому, что этот город поднялся, Ее корни отравлены моей нежностью, а ее народ почернел от того, что лежит под ними, - пятна, которое я взрастил. Это место - мое детище, и моя мертвая кровь течет по его венам. Это мой дар Кюссу, что этой землей должен править бог, и я, Лашонна, буду его невестой".

"Принц Красной руки" - это приключение Dungeons Dragons, рассчитанное на четырех персонажей 15-го уровня. Это также восьмая часть приключенческого пути Age of Worms, полная кампания, состоящая из 12 приключений, нескольких "фоновых" статей, помогающих мастерам подземелий управлять серией, и нескольких постерных карт ключевых локаций. К концу этого приключения ваши компьютеры должны подняться до 16-го уровня. Для дополнительной помощи в выполнении этого кампания, ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dragon о "червивой пище", серией, которая предоставляет дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить эту кампанию. "Принц Красной руки" - уникальное приключение в том смысле, что оно включает в себя относительно небольшое количество боевых столкновений. Кульминация приключения включает в себя банкет, на котором персонажи должны произвести впечатление на декадентского правителя города бандитов своими социальными навыками, а не боевой доблестью. Персонажи, которые появятся на этом мероприятии в окровавленных, потрепанных доспехах, будут выставлены за дверь, поэтому в какой-то момент во время этого приключения ПК, возможно, потребуется купить новую одежду. В выпуске № 340 Dragon представлены рекомендации о том, что могут сделать ПК, чтобы одеться так, чтобы произвести впечатление, и, возможно, получить несколько драгоценных бонусов за свои дипломатические проверки. Конечно, вы также можете запустить "Принца Красной руки" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну.

Предыстория приключений

В месяцы, предшествовавшие его исчезновению, волшебник Балакард стал одержим Кюссом и Эпохой червей. По мере того, как он узнавал больше о древних пророчествах, он также становился все более параноидальным, до такой степени, что перестал доверять близким друзьям, таким как архимаг Манзориан. Он никому не рассказал о своем открытии зловещей связи между Эбонитовой Тριάдой и культом Кюсса, равно как и о своей теории о том, что сама Эбонитовая Триада, по-видимому, была основана в городе Алхастер. Его исследования привели его туда, где он попытался связаться с женщиной по имени Лашонна, одним из самых доверенных советников принца Зича и главным авторитетом в оккультных делах города. Не сумев добиться аудиенции у Лашонны, когда он впервые прибыл, Балакард начал свое собственное расследование культа, расследование, которое привело его к убеждению, что скрытое святилище Эбеновой Триады (возможно, первоначальное такое святилище) существовало где-то под городом Алхастер. То, что он обнаружил, было нечто гораздо большее, чем простое святилище - он обнаружил Колодец Знаний Триптиха, место, где древние приспешники Кюсса, известные как аволакия, впервые создали Эбеновую Триаду как своего рода "культ прикрытия" для своих собственных гнусных целей. Балакард не смог полностью исследовать комплекс, прежде чем он столкнулся с могущественным магическим существом, которое аволакия взрастила, чтобы служить "имитационным аспектом" Сверхбога, которого так отчаянно стремилась создать Эбеновая Триада. Когда он бежал, Балакард приказал своему собственному стражу оставаться в комнате у входа в Колодец, в надежда на то, что если Триада обнаружит колодец, они будут уничтожены тем, что он оставил позади, вместо того, чтобы сохранить доступ к такому могущественному и опасному союзнику. Будь у Балакарда еще несколько месяцев или даже недель, он наверняка обнаружил бы тот факт, что сама Лашонна была гораздо большим, чем просто советником принца Красной Руки. На самом деле она - вампирический серебряный дракон, чья преданность Кюссу насчитывает более 1500 лет. Когда-то в союзе с сектой друидов-затворников, которые сражались против Кюсса, Лашонна была

захвачен и превращен в вампирского приспешника Бога-червя Драготой, драконом-нежитью, который служил голосом и доверенным лицом Кюсса. В течение следующих нескольких столетий Лашонна поддался злему влиянию Бога-Червя и стал самым могущественным жрецом Кюсса. И по мере того, как росла ее преданность Кюссу, росла и ее ненависть и ревность к Драготе. В то время как она выполняла большую часть работы по организации мероприятий для Эры Червей (включая основание Эбеновой триады с помощью аволакии из Трещины Червеобразного отростка), Драгоша был доволен тем, что оставался в своем логове. Теперь, когда Эпоха Червей неизбежна, один из последних шагов Лашонны - убрать Драгошу из уравнения, чтобы она могла занять его место рядом с Кюссом. Когда она вернулась в Алхастер и узнала об открытии Балакардом Источника Знаний Триптиха, она сразу поняла, что он был идеальным козлом отпущения для проверки силы Драгоши. Она согласилась встретиться с ним и предоставила ему достаточно информации о связи Драгоши с Кюссом, чтобы Балакард с нетерпением отправился в Трещину Червоточины. Его дальнейшая судьба подробно описана в приключении "Эра червей" "В трещину червоточины". Тем временем Лашонна многое узнала о своем враге, наблюдая за Балакардом во время его последнего приключения. Теперь она чувствует, что может победить Драгошу, отправив должным образом вооруженный отряд приключений в его логово. В последующие годы Лашонна использовала свою пешку Зих, чтобы проследить за строительством огромного зиккурата. Ее использование заклинаний сновидений и тонкое манипулирование их разговорами убедили Зича в том, что строительство такого монолита гарантировало бы ему достойное место рядом с Хекстором, хотя на самом деле это просто служит основой для проявления нового Шпиля Длинных Теней, последнего компонента, необходимого для привлечения Кюсса. возвращайтесь в мир и начинайте Эру червей.

Краткий обзор приключений

Герои возвращаются в Крепость неизвестных глубин, чтобы сообщить Манзориану о своих находках в Кулут-Маре. Позже архимаг сообщает, что он и его союзники обнаружили, где находится Балакард отправился после своего пребывания в джунглях. Он отправился в город Алхастер, чтобы обратиться за советом к женщине по имени Лашонна. Насколько может судить Манзорян, она была последним человеком, который видел Балакарда живым. Вполне вероятно, что Лашонна помнит встречу с Балакардом десять лет назад и, возможно, знает больше о его судьбе (или, по крайней мере, о судьбе его заметок о Кюссе и Эпохе червей). У ПК есть несколько дней, чтобы исследовать Алхастер и познакомиться с его обитателями и опасностями. Они обнаруживают, что Лашонна недоступна, но также быстро узнают, что через несколько дней принц Зих намерен устроить вечеринку только по приглашениям в своем дворце, чтобы отметить двадцатую годовщину своего правления над Алхастером. Из того, что узнали ПК, Лашонна, безусловно, будет на этом мероприятии, и, похоже, это единственный момент, когда кто-либо за пределами ее ближайшего круга союзников мог бы получить шанс поговорить с ней. Получение приглашений на фестиваль в конечном итоге становится одной из нескольких вещей, которые ПК могут сделать в первой половине этого приключения. Они также могут исследовать присутствие Черной триады в Алхастере, обнаружить логово черного дракона, ответственного за нападение на Алмазное озеро, и даже могут раскрыть секреты, скрытые в Колодце знаний Триптиха. В последней части этого приключения подробно рассказывается о гала-концерте и банкете Зича, на котором персонажи встречаются с влиятельными лицами этой провинции Бандитских королевств и, наконец, получают шанс приблизиться к таинственной Лашонне. "Принц Красной руки" - необычное приключение в том смысле, что от ПК не ожидается победы над врагом. Скорее, цель этого приключения состоит в том, чтобы познакомить игроков с городом Алхастер, поскольку он играет важную роль в кульминации кампании. Если ПК в конечном счете преуспеют в предотвращении Эры Червей, они могут даже завершить кампанию как наследники короны принца Зича, став законными правителями Алхастера и всей провинции Красная Рука. Таким образом, "Принц Красной руки" - это экскурсия по будущему дому ПК еще до того, как они узнают, что находятся на рынке жилья. На протяжении всего этого приключения выбор, который делают ПК, и союзы, которые они создают, приносят им авторитет

Точки. Следите за этими очками, так как количество очков, которые они набирают сейчас, может существенно повлиять на их шансы на успех в финальном приключении "Рассвет Новой эры".

Приключенческие крючки

Главной целью для ПК в "Принце Красной руки" должно быть выяснение того, что случилось с Балакардом. Пока они исследовали руины Кулут-Мара в "Шпиле длинных теней", Манзориан и его союзники Агат, Селеста и Элигос проводили время, исследуя Эбонитовую триаду, Кюсса и причину исчезновения Балакарда. После того, как полицейские сообщают о своем опыте в Кулут-Маре, Манзориан раскрывает им результаты своих исследований. Хотя они мало что узнали о самом Кюссе (конечно, ничего такого, что ПК не узнали бы более подробно из своих исследований Кулут-Мара), им удалось раскопать некоторую информацию о Эбонитовой триаде. В нескольких свитках и книгах в обширной библиотеке Манзориана они нашли упоминания о деятельности Эбеновой Триады, большинство из которых содержали короткие заметки, написанные Балакардом на полях - заметки, в которых снова и снова повторялись его подозрения, что Эбеновая Триада была не более чем прикрытием для культа Кюсса. Что еще более любопытно, в каждой книге и свитке, где упоминается деятельность Эбеновой триады, Балакард подчеркивает слово "Алхастер". Из прочтения этих заметок может показаться, что удивительное количество лидеров Эбеновой триады родом из этого города в Бандитском королевстве Редхэнд. Повинуясь интуиции, Селеста поискала в библиотеке Манзориана книги о городе Алхастер и нашла только одну - Историю Алхастера. Устаревшая книга об истории города, она была написана священнослужителем Святого Катберта по имени Рорк всего за несколько месяцев до того, как деспотический правитель по имени принц Зих отделился от Земель Щита. В одном разделе "Истории Алхастера" рассказывается о появлении и влиянии клики еретиков-гексторианцев, которые пытались основать подпольный культ где-то в городе, культ, посвященный вознесению их бога во что-то большее. Этот культ особенно использовал то, что они называли "Корчащимися мертвецами". Культ был побежден с помощью одного из величайших заклинателей Алхастера, эльфийского дворянина по имени Лашонна, но его лидеры избежали преследования. На полях этого отчета Балакард сделал довольно обширную заметку, копию которой Манзориан передает ПК для изучения. Лучший маршрут, по мнению Манзоряна, - это проверить зацепки, указанные Балакардом в его записях. Если вы не запускаете "Принца Красной руки" в рамках Age of Worms, цель этого приключения может кардинально измениться. При использовании в сочетании с фоном этого выпуска, посвященным городу Алхастер, вы можете установить цели ПК в городе на любое количество целей. Некоторые возможные примеры включают:

- До ПК дошли слухи, что где-то в Алхастере можно найти мощные и уникальные эликсиры, и они приходят за ними для себя или для покровителя.
- ПК могут обнаружить, что одна из злых организаций, с которыми они боролись на протяжении всей кампании, была основана в секретной комнате под городом Алхастер. Если они смогут найти это палата, они, надеюсь, смогут выяснить, как победить эту группу.
- Сделав себе имя в другом месте, ПК неожиданно оказываются приглашенными на празднование принца Зича. Зич слышал об их подвигах и хочет, чтобы они присутствовали просто для того, чтобы показать своим союзникам, какие у него хорошие связи. Когда ПК прибудут в Алхастер, они обнаружат, что до фестиваля они не смогут поговорить с Зихом, и им придется провести неделю, пытаясь держаться подальше от неприятностей.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: АЛХАСТЕР - ГОРОД НЕГОДЯЕВ

Город Алхастер подробно представлен на раскладной карте, прилагаемой к этому выпуску, и в справочной статье, которая начинается на странице 78. Способ, которым полицейские прибывают в Алхастер, не имеет значения - если они попросят Манзориана о помощи, он сможет привести их к картине в своем кабинете, на которой изображен горизонт Алхастера, если смотреть с дороги, известной как Тойлвей, которая проходит к востоку от главных ворот. Персонажи, которые концентрируются на этой картине, рассматривают врата Алхастера как тщательно изученные с целью-

позы телепортации (Алхастер находится всего в чуть более чем 300 милях от крепости Манзориана, так что он находится в пределах досягаемости телепорта) и может использовать этот маршрут для путешествия в город. Возможны и другие методы, такие как плавание под парусом по озеру неизвестных глубин или долгое путешествие верхом; какой бы метод ни выбрали ПК, единственным ограничением по времени является дата, когда должен состояться гала-концерт Зича, который, если вы сможете это организовать, должен состояться через неделю после компьютеры прибывают в город (независимо от того, в какой день года они прибывают). По мере того, как ПК исследуют Алхастер, стараясь представить атмосферу города как атмосферу отчаянного праздника, везде, где ПК оказываются в Нижнем Алхастере, они будут сталкиваться с висящими баннерами с символом Хекстора и рабочими, отчаянно готовящимися к предстоящим фестивалям. Эта часть приключения организована в виде подборки событий, которые ПК переживают в течение своей первой недели в городе, пока они ждут возможности поговорить с Лашонной на праздновании годовщины Zeech. Не стесняйтесь опускать или добавлять любые встречи, как подходит вашему стилю игры, но помните, что основная цель "Принца Красной руки" - не победить монстра или вернуть магический предмет, а познакомить игроков с новой базой операций, которая в конечном итоге может стать их новым домом. Наконец, если персонажи попытаются выследить Балакарда, они обнаружат, что его след остыл за годы, прошедшие с тех пор, как он посетил Алхастер. Проверка сбора информации наталкивается на непонимающие взгляды, но использование магии, такой как общение или гадание, может получить некоторую информацию. Если ПК попытаются выследить Балакарда с помощью магии, вы можете использовать следующие сведения о его визите в Алхастер, чтобы ответить на их заклинания. Когда Балакард прибыл в Алхастер, он попросил о встрече с Лашонной, и в итоге ему пришлось ждать неделю. Он потратил это время на расследование присутствия Эбеновой триады в городе, а также сумел разыскать останки священника Святого Катберта Рорска, автора книги об истории Алхастера. Его исследования привели его к Источнику знаний Триптиха, и там он нашел доказательство того, что культ Кюсса изобрел Эбеновая триада. Он также нашел могущественное существо, созданное культом Кюсса, чтобы служить своего рода оракулом для Эбеновой Триады, и после того, как он был вынужден бежать от этого существа, он оставил одно из своих собственных творений в комплексе, чтобы помешать другим членам Эбеновой Триады использовать его. Затем у него состоялась встреча с Лашонной, и она отправила его дальше в Расщелину Червоточины, чтобы получить больше информации о Кюссе. Определить местоположение Балакарда не удастся, так как в настоящее время он мертв, а его душа разделена на трех враждующих призраков, ни один из которых не сохраняет достаточно целого, чтобы больше считаться Балакардом. Пока его душа сохраняется в этом состоянии, даже желание и чудо бессильны найти его. Лучшее, что ПК могут сделать на данный момент, - это собрать воедино его след. В конце концов, у них будет шанс спасти его во время "В трещину червоточины".

Авторитетные точки

По мере развития этого приключения у ПК появляется множество возможностей произвести впечатление на жителей Алхастера. Новости распространяются быстро, и появление таких могущественных персонажей, как ПК, заставляет город сесть и обратить на это внимание. Репутация персонажей в Алхастере может быть измерена количеством набранных ими очков авторитета. В следующих событиях и встречах вам будет сообщено, когда награждать (или удалять) Очки авторитета для группы По мере того, как они набирают очки авторитета, партия становится более известной. Как правило, вы должны присуждать всем в группе одинаковое количество очков авторитета, но в некоторых случаях определенные персонажи могут получать больше в результате своих конкретных действий. Не существует максимального количества очков авторитета, которые может получить персонаж. В любой момент времени персонаж имеет оценку авторитета, равную количеству набранных им очков плюс его модификатор харизмы. Позже в этой кампании персонажам нужно будет выполнить проверку полномочий, это бросок d20, измененный в зависимости от оценки полномочий персонажа. Эти проверки занимают видное место в "Заре новой эры", где они используются для определения выхода из нескольких ситуаций, когда

ПК вынуждены принимать командование во время гибели, которая приходит в Алхастер. Слухи в Алхастере Персонажи, которые слушают пустую болтовню в тавернах, расспрашивают местных торговцев о текущих событиях или иным образом расспрашивают по городу, наверняка узнают что-то интересное, даже если то, что они узнают, не всегда соответствует действительности. Используйте следующую таблицу, чтобы случайным образом определить слух, который могут услышать компьютеры.

Слухи об Алхастере

d8 Слух

- 1 "Принц Зих не пригласил верховного жреца Хекстора на свой пир, потому что он хочет заменить старика! Интересно, кого принц Зих имеет в виду на его место? Конечно, это кто-то, кого он **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** пригласил на банкет!" (Ложь; Зих не приглашал первосвященника просто потому, что он считает себя первосвященником. Священнослужитель, носящий этот титул в церкви, является не более чем его рупором.)
- 2 "Пара моих глупых друзей услышали, что дракон, который живет под могилами Предателей, был убит. Они отправились туда, чтобы разграбить ее логово, и с тех пор я о них ничего не слышал. Я упоминал, что они были глупыми?" (Верно; на самом деле этим драконом была Илтан, но ее логово далеко не беззащитно.)
- 3 "Есть что-то странное в Церкви Благословенного освобождения. Однажды мой двоюродный брат услышал, как кто-то плачет в часовне, но у него не хватило смелости заглянуть внутрь. Я думаю, что это место населено привидениями." (Верно; немертвый священнослужитель, некогда священник церкви, скрывается в ее частично разрушенном подвале.)
- 4 "Леди Лашонна жила в Алхастере десятилетиями, еще до того, как наш любимый принц получил власть. Она единственная, перед кем он, кажется, преклоняется. Некоторые люди думают, что они любовники. Лично я считаю принца замечательным человеком, который просто вежлив с одним из своих самых известных подданных". (Правда, хотя, как бы Зич ни хотел этого по-другому, он и Лашонна не любовники)
- 5 "Патруль Благословенных Ангелов захватил полный ящик последнего экземпляра отчета Синчайзера и взял книготорговца, который неделю назад хранил ящик в своем магазине, в их убежище. С тех пор о нем никто ничего не слышал. Скатертью дорога, говорю я!" (Ложь, хотя Благословенные Ангелы часто распространяют подобные слухи, чтобы держать в напряжении неизвестных авторов этого бюллетеня против установления.)
- 6 "Нужно что-то сделать с этим верховным жрецом Корда. Он всегда косится на людей и распространяет инакомыслие. Я слышал, он планирует организовать бунт с помощью магии, и планирует использовать ее, чтобы сорвать банкет принца Зича!" (Ложь.)
- 7 "Эбеновая триада, возможно, уже не так активна в городе, как раньше. Это, безусловно, связано с умением принца Зича искоренять этих еретиков. Я слышал, что в какой-то момент на них работал дракон, но недавно он был убит группой героев на дальней стороне Нир Див". (Правда; этим драконом был Илтан.)
- 8 "Я не уверен, что предоставление Алому Шпилю такой автономии в избавлении от мертвых - отличная идея. Я слышал, что они создают армию нежити в камерах под кладбищем и планируют использовать этих монстров для организации переворота. Я уверен, что принц Зих знает, что он делает, позволяя им распоряжаться захоронением мертвых, но все же..." (Ложь.)

Событие 1: Прибытие в Алхастер

Однако, когда ПК прибывают в Алхастер, они обнаруживают, что город кипит деятельностью. Местные жители уже несколько месяцев предвкушают празднование годовщины Зича, даже те, кого не пригласили на само торжество, с нетерпением ждут многочисленных других мероприятий (парадов, распродаж, уличных представлений и так далее), которые Зич пообещал населению. Атмосфера наполнена весельем и возбуждением, но чем дольше полицейские остаются в городе, тем больше они должны понимать, что большая часть этой радости притворна. Обещанные парады в конечном итоге оказываются не более чем бесстыдными пропагандистскими маршами в поддержку Зиха или демонстрациями

богатство знати. Распродажи заканчиваются незначительными скидками на специально импортируемые товары сомнительного качества, и даже с учетом этих скидок большинство людей не могут позволить себе много тратить. Уличные представления, как правило, являются заезженными делами и бледными имитациями событий, которые ПК, возможно, уже видели в Свободном городе. И над всем этим нависает ощущение, что на самом деле веселятся только самые богатые жители Алхастера - для всех остальных празднества означают только больше работы. Однако жаловаться - значит приглашать в гости жестоких Наблюдателей или зловещих Благословенных Ангелов, поэтому население редко жалуется. Ожидается, что посетители Алхастера войдут в город через доки или через одни из трех ворот вдоль восточной стены. Когда они это делают, пассивно незаинтересованный охранник-хобгоблин (член Наблюдателей) бросает на группу беглый взгляд, чтобы проверить, нет ли чего-нибудь, что могло бы пометить посетителя как подстрекателя толпы (открытая демонстрация благонамеренности, опасные животные и большое количество вооруженных солдат - три отличных способа получить нежелательный внимание на данном этапе). Они спрашивают, чем занимается посетитель в городе, но по большей части никого на самом деле не волнует, зачем кто-то приехал в Алхастер. В месте, где пираты, бандиты, контрабандисты и кое-кто похуже без страха разгуливают по открытым улицам, охранники действительно мало заинтересованы в том, чтобы останавливать людей у ворот, чтобы преследовать их. Зич гордится тем, что не взимает с посетителей налоги на стыковку или выход на посадку, поскольку ему не нужно собирать деньги, когда все, что ему нужно сделать, это наложить арест на собственность одного из своих граждан, когда ему нужно немного больше наличных. Когда ПК входят в город, персонаж с наивысшим дипломатическим навыком должен сделать проверку дипломатии DC 15. Все остальные в группе могут помочь броску этого персонажа с помощью собственных проверок дипломатии DC 10. Основной DC увеличивается на +5 за каждого персонажа, который может поразить стражу как "бродяга" (например, паладин или добрый священнослужитель, открыто демонстрирующий свою веру, друид или рейнджер, который хочет привести в город большое животное, или тихий заклинатель в плаще, который носит посох, сделанный из костей и черепа). Если проверка дипломатии не пройдена, охранник требует уплаты налога в размере из 100 гр. Неуплата этого налога приводит к тому, что охрана отказывает группе во въезде в город. Если ПК все равно затевают драку или пытаются проникнуть в город, Наблюдатель (боец хобгоблинов 6-го уровня) пытается остановить их (если только они не будут успешно запуганы). ПК не стоит бояться одиночного Наблюдателя или даже патруля из полудюжины человек, но если они продолжают устраивать из себя зрелища, им придется столкнуться с группой из четырех Благословенных Ангелов, которые попытаются поймать или убить нарушителей спокойствия. В конце концов, персонажи, которые больше заинтересованы в том, чтобы пробиться через Алхастер, далеко не уйдут, поэтому предполагается, что в оставшейся части этого приключения они, по крайней мере, попытаются избежать слишком многих столкновений. Алхастер открыто терпим к любой расе персонажей, но некоторым классам может быть сложнее добиться успеха в этом городе. Потребности и опасения, касающиеся конкретных классов, рассматриваются ниже.

Варвар, воин: Никто и глазом не моргнет на того, кто выглядит варваром или бойцом - на самом деле, социальный климат Алхастера "сила делает правильно" означает, что тем, кто носит много доспехов или носит много оружия, легче получить то, что они хотят. Эти персонажи получают бонус +2 ко всей дипломатии, собирают информацию и запугивают проверки, проводимые в городе против низшего класса и городской стражи (как Наблюдателей, так и Благословенных Ангелов). Персонаж, который не является варваром или бойцом, может замаскироваться под них (и получить этот бонус) с помощью проверки маскировки DC 20.

Бард, плут: из всех классов персонажей барды и разбойники должны чувствовать себя в Алхастере как дома, потому что этот город действительно тот, где их навыки могут блистать. Большинство купцов и дворян в городе чувствуют особое родство с персонажами, которые кажутся артистами, лихачами или преступниками. Эти персонажи получают бонус +2 ко всей дипломатии, собирают информацию и запугивают проверки, проводимые в городе против владельцев бизнеса, знати и преступников. Персонаж, который не является бардом или разбойником, может замаскироваться под одного из них (и получить этот бонус) с помощью проверки маскировки DC 25

Жрец, паладин: Клерики Хекстора, Ви Джаса и Корда не поднимают брови, если они

открыто демонстрируйте свою веру, поскольку у этих божеств есть действующие церкви в городе. Хексторианские клерики получают бонус +2 к дипломатии, сбору информации и запугиванию низших классов, в то время как клерики Ви Джас получают то же самое против знати. Священнослужители Корда не получают особых бонусов, и их часто встречают ухмылками и жестокими шутками, поскольку церковь Корда в городе вряд ли внушает благоговейный трепет. Жрецы большинства других божеств обычно проходят незамеченными. Любого жреца доброго божества, публично заявляющего о своей принадлежности, избегают почти во всех уголках города - стражники более подозрительны, местные жители боятся, что их увидят разговаривающими с ними, а дворяне находят их странными, но глупыми. Такие священнослужители получают штраф -4 за все проверки навыков харизмы, сделанные против граждан Алхастера. Клерики Иеронимуса и паладины особенно поносились в этом городе, и вместо этого они получают штраф -8 за эти проверки. Зих постановил, что в его городе приветствуются все религии (даже иеронимская), но реакция города на хороших священнослужителей не подтверждает это заявление.

Друид, рейнджер: Друиды и рейнджеры (и любой класс, который, кажется, чувствует себя более мирно в мире природы или за которым повсюду следует верный компаньон-животное) имеют клеймо "деревенского жителя". Алхастер - это во многом городская среда, и местные жители обычно относятся к этим занятиям со смесью веселья и любопытства.

Монах: Монахи редки в Алхастере, и те, кто здесь, повсеместно считаются агентами печально известного Алого братства далеко на юге. Однако этих слухов достаточно, чтобы очевидные монахи могли пользоваться теми же преимуществами, что и варвар или воин (см. выше).

Колдун, Волшебник: Тайные заклинатели довольно редки в Алхастере, но их не особенно ненавидят. И никто их особенно не любит. Персонажи, которые явно являются арканистами, не получают никакой особой выгоды или помехи в городе.

Событие 2: Ищу Лашонну

Одна из первых вещей, на которые должны обратить внимание ПК в Алхастере, - это попытаться связись с Лашонной. Найти ее дом несложно. Проверка информации о сборе в округе Колумбия 10 - это все, что требуется, чтобы узнать, что ее поместье известно как поместье Мистуолл (зона 28). Записаться к ней на прием - это совсем другое дело. Подъезд к поместью Мистуолл защищен каменной стеной высотой 12 футов. Вход на территорию поместья представляет собой небольшую сторожку, которую постоянно охраняет хорошо одетый охранник (LE human male rogue 4), который вежливо сообщает всем потенциальным посетителям, что Лашонна в настоящее время нездорова и будет таковой в течение некоторого времени. Если констебли желают назначить встречу с дамой, охранник бодро сообщает им, что самое ближайшее время, когда Лашонна сможет встретиться с посетителями, - это через два месяца. Проверив дипломатию DC 15, охранник предполагает, что если ПК действительно так сильно нужно поговорить с ней, они должны посмотреть, смогут ли они получить приглашения на юбилейный банкет Зича - Лашонна должна присутствовать там.

Мероприятие 3: Только по приглашению

Персонажам не потребуется много времени, чтобы понять, что в Алхастере грядет большое событие. Знамена с гербом Алхастера (разновидность символа Хекстора) развеваются на бесчисленных крышах. Улицы заполнены уличными артистами и торговцами, предлагающими 10% скидки на свои товары. Проверка сбора информации DC10 - это все, что требуется, чтобы узнать, что будет дальше Принц Зих объявил о праздновании по всему городу в ознаменование первого года своего правления. В то время как запланированы десятки парадов, представлений и других мероприятий, самым впечатляющим, несомненно, будет Грандиозный банкет, гала-концерт только по приглашению, организованный во дворце принца. Все, кто есть кто в Алхастере, будут на этом престижном мероприятии - если ПК спросят конкретно о Лашонне, всеобщее мнение таково, что она будет там, поскольку она самый доверенный советник Зича. Некоторые люди даже шепчутся, что эти двое - любовники. Получить приглашения на грандиозный банкет легче сказать, чем сделать. Зич позаботился о том, чтобы на мероприятии присутствовала только очень избранная группа людей, а приглашений просто не так много.

Проверки сбора информации DC 15 достаточно, чтобы определить, что определенное количество дворян (в основном из других провинций в Бандитских королевствах), которые были приглашены, не будут присутствовать, и что вместо того, чтобы рисковать пустыми местами за своим банкетным столом (скандал!), Зич передал эти отклоненные приглашения Армину. Лорацио, владелец Deluxury (зона 21), доверяет ему найти подходящих людей, чтобы заполнить свободные места. Многие обращались к Армину с просьбой принять участие в приглашениях, но до сих пор он отвергал всех претендентов. В Deluxury доступно достаточно приглашений, чтобы охватить все компьютеры, но им нужно будет сделать больше, чем просто прийти, чтобы их получить. Зич попросил Армина поискать "героические типы", поскольку он считает, что присутствие героев за его столом может только повысить его популярность. Армин требует лично встретиться со всеми членами группы, которые хотят получить приглашение, и задает каждому ПК ряд связанных вопросов об их именах, достижениях и будущих целях. Попросите каждого игрока сделать дипломатическую проверку во время разговора с Армином (или проверку на блеф, если они пытаются обмануть его ложными рассказами). Запишите результаты этих проверок в тайне, но независимо от того, что выкинут компьютеры, всем им будут выданы приглашения. После того, как приглашения разданы, Армин отводит персонажа, у которого был самый высокий уровень дипломатии или блефа, в сторону и доверяет ему, что он единственный, кого Армин действительно считает подходящим, и что поведение других персонажей лежит на плечах этого ПК. Если другие вызовут какие-либо проблемы, этот персонаж будет тем, кто заплатит за это. По большей части, эти проверки навыков и угрозы - не более чем дым и зеркала, призванные внушить ПК важность события. Как только компьютеры получают свои приглашения, они смогут узнать немного больше о том, чего от них ожидают на вечеринке, с помощью проверки собранной информации. Проверки DC 20 им достаточно, чтобы узнать, что они должны хорошо одеваться по этому случаю и что оружие, конечно же, запрещено (хотя броня, если ее хорошо почистить, разрешена). Чека на 30 долларов США достаточно, чтобы узнать, что Зич часто ожидает подарков на своих вечеринках, как способ для тех немногих счастливиц, которые приглашены чтобы поблагодарить его за великодушие. Эти подарки должны быть значительными, стоимостью не менее 2000 gp за штуку.

Награда за очки авторитета: Предоставьте каждому персонажу очко авторитета, когда они получают приглашения на вечеринку Зича.

Событие 4: Голодный священник (EL 10)

Еще одна зацепка, полученная ПК, - это имя Рорска, автора Истории Алхастера. Персонажи, которые спрашивают о нем в городе, не узнают ничего полезного, поскольку его никто не знает. Если полицейские раскрывают, что он был священнослужителем Святого Катберта, вместо этого их вопросы встречают насмешки и издевательства, и им говорят: "Никто из них не может все еще жить здесь, несмотря на то, что Зих постановил, что их церковь должна быть оставлена нетронутой. Это место приходит в упадок, ежедневное напоминание о том, что Катберту нет места в Алхастере. Знаешь, некоторые люди говорят, что это место населено привидениями!" Бывшая церковь Св. Катберт известен как церковь Благословенного избавления (район 23). и она действительно все еще стоит, хотя и с трудом. Здание было частично сожжено 20 лет назад, и теперь на его покосившихся, почерневших стенах висят многочисленные таблички с надписью: "Осуждено Приказом и Невыразимой Мудростью Всемогущего принца Зиха, вход воспрещен!" Вход в руины действительно запрещен, и если ПК не предпримут никаких мер предосторожности, чтобы скрыть или замаскировать свое исследование руин, через 1d4 + 4 раунда им противостоит Благословенный Ангел, который телепортируется в область, чтобы потребовать, чтобы они покинули этот "памятник прошлым неудачам". Erinyes не ожидает сопротивления (если только ПК уже не известны как нарушители спокойствия); в случае нападения она телепортируется обратно в Ангельское гнездо, собирает трех других Благословенных Ангелов, а затем все они телепортируются обратно сюда в 1d4 раундах, чтобы попытаться арестовать ПК. Если ПК входят в церковь скрытно (требуется только сносно хороший план и скрытие DC 10, проверьте, находится ли церковь к нему можно подойти с переулка), они смогут осмотреть интерьер на досуге. Осталось мало интересного, но поисковая проверка DC 15 выявила частично скрытый дверной проем, который когда-то был погребен под обломками. Персонаж с треком может определить с помощью проверки на выживание DC 30, что завалы были расчищены несколько лет назад, примерно в то время, когда Балакард должен был быть в городе. Дверь сделана из тяжелого камня, но не заперта. За ней находится короткая, но очень крутая винтовая лестница, ведущая вниз, в небольшой склеп под церковью. Местами потолок зловеще провисает. Несмотря на внешний вид, склеп довольно добротный, с точки зрения конструкции. Кости разбросаны в беспорядочных кучах по всему полу, а двенадцать гробниц, окружающих центральную камеру-

бер были нарушены. Облицованные кирпичом стены склепа были снесены, и в каменной земле были прорыты узкие, вызывающие клаустрофобию туннели. Проверка заклинаний DC 23 показывает, что эти туннели были созданы путем многократного применения формы камня. Туннели создают извилистую сеть тесных проходов, которые в конечном итоге открываются в столь же тесные коллекторы и запутанные туннели контрабандистов под Алхастером.

Существо: Склеп служил домом жалкому существу по имени Рорк в течение последних двадцати лет. Когда-то он был священнослужителем святого Катберта, но оказался в ловушке в этом подвале после того, как бандиты подожгли церковь наверху и забаррикадировали дверь, ведущую сюда. Он прожил дольше, чем следовало бы, только потому, что съел несколько "более свежих" тел, которые были похоронены здесь вместе с ним. В конце концов голод забрал его обезумевшую душу. Он воскрес на следующую ночь как неживой монстр. Степень его безумия и грехов против своих предков была такова, что он стал вурдалаком, более могущественным типом вурдалака, который сохраняет фрагменты своих способностей и индивидуальности от жизни. Рорк создал туннели, ведущие в канализацию, и использует их, чтобы добывать пищу. Он избегает Кладбища Алхастера из-за обоснованного страха перед маленькими жрецами Джаса, которые патрулируют это место, вместо этого заявляя, что гниющие мертвецы гавани Алхастера - его пир. Его ночные скребки и вопли отчаяния породили слухи о том, что в церкви водятся привидения. Когда прибывают ПК, Рорк тихо стонет про себя - если он слышит, как кто-то входит в его склеп, он взбирается на самую большую кучу костей и немедленно начинает кричать на тарабарщине на любого, кто входит в его дом. Рорк - трусливое существо и не начинает атак, если злоумышленники не приблизятся на расстояние 10 футов или он сам не подвергнется нападению. Он предстает как извращенный, дикий, серокожий мужчина с большими неровными ногтями, острыми зубами, красными глазами и гноящейся кожей. Его тело кажется хрупким и истощенным, если не считать живота, который тревожно круглый и полный. Поверх своей волшебной кольчуги он носит изодранные остатки некогда прекрасных одежд Святого Катберта - единственное, что у него осталось от жизни. Рорк не осознает течения времени после своей смерти, в своем безумии он верит, что он все еще из плоти и крови и что выбранные им блюда - это не тела умерших, а на самом деле дары святого Катберта, чтобы сохранить ему жизнь, пока он не сможет восстановить церковь наверху. Доказательство обратного наполняет его ужасом и заставляет атаковать. Рорк по-прежнему получает заклинания священнослужителей, но, несмотря на его веру в то, что он служит святому Катберту, его заклинания на самом деле происходят из совершенно другого источника - они дарованы неизвестным божеством-упырем, которое проявило насмешливый интерес к грехопадению Рорска.

Тактика: Рорк должен представлять небольшую угрозу для ПК; он делает все, что в его силах, если побег невозможен, открываясь одним или двумя заклинаниями, но прибегая к своей дикой природе после нескольких раундов, кусая и царапая жертвы, пока он не будет уничтожен.

Развитие: первоначальное отношение Рорска враждебно - чтобы заставить его говорить, ПК должны будут сделать его по крайней мере дружелюбным с помощью проверки дипломатии DC 40. Он не заговорит, если его обратят или упрекнут, но если им командует священнослужитель, который направляет негативную энергию, он станет полезным. Аналогично, такие заклинания, как контроль над нежитью и командование нежитью, могут обеспечить его сотрудничество. Убийство Рорска, а затем его воскрешение излечивает его от безумия, а также делает его полезным. Если Рорска спрашивают о книге, которую он написал при жизни, он становится задумчивым и тоскливым. Если его спросят о его рассказе о культе еретиков Хекстора, он на самом деле немного волнуется и признает, что в этой истории есть немного больше, чем он записал. По правде говоря, все еретики были схвачены и казнены, но, допрашивая их тела позже с помощью "разговора с мертвыми", он

обнаружили, что на самом деле их наставил на путь истинный таинственный контакт, известный им только как Мать-Личинка. Эта таинственная фигура дала культистам изъеденную червями нежить, которая раньше доставляла столько неприятностей, и, по-видимому, пообещала больше поддержки, если они добьются успеха в своем крестовом походе против Алхастера. Рорк так и не узнал, каковы были истинные цели Матери Мэггот в Алхастере, но он обнаружил, что еретики встретились с Матерью Мэггот в подземной комнате под домом в юго-восточной части города. Рорк следил за регионом в течение нескольких месяцев после этого, но поскольку ничего нового не произошло, он предположил, что Матушка Мэггот переключилась на другие проекты. Он может сообщить ПК точный адрес дома (следуя его указаниям, ПК попадают в Святилище грешника - область 10). Если Рорска спросят о Балакарде, он может подтвердить, что странный человек посетил его "совсем недавно" (для Рорска промежуток в несколько лет мало чем отличается от нескольких дней). Он также задавал вопросы о Эбеновой триаде и, казалось, особенно интересовался тем, что Рорск знал о Матери-Личинке. Если его контролировать или сделать полезным, Рорк может даже направить ПК именно к тому дому, под которым были спрятаны покои матери-личинки. Он также может предложить залечить раны отряда, но в своем безумии он не осознает, что меняет заклинания местами, чтобы наносить раны тем, кому, как он думает, он помогает.

Специальная награда за опыт: Если ПК удастся успешно допросить Рорска и узнать местоположение Источника знаний Триптиха, наградите их очками опыта, как если бы они победили существо CR15 в бою. Не присуждайте им этот бонус, если они уже обнаружили колодец другими способами.

Событие 5: Героическое соревнование

ПК - не единственные "герои", которых Зич хочет видеть на своем празднике. Он уже пригласил лидера группы наемников-хобгоблинов, которые много раз служили ему в прошлом. Этот хобгоблин - громкий и напыщенный боец по имени Б'Красс. Его постоянно сопровождает его когорта, удивительно чистоплотный хобгоблин колдун по имени В'Джусс. Хриплый ворон, кажется, всегда садится на плечо Б'кусса. Это Гарг, фамильяр В'Юсса. Б'Красс называет свою банду разбойников рыцарями Красной Руки, и их достижения в Красной Руке (и соседних провинциях) принесли им дурную славу в регионе. Рыцари Красной Руки остановились в Убежище Людоеда (зона 13), но Б'красс и В'Джусс проводят значительную часть своего времени в дни перед банкетом, бродя по улицам и ища неприятностей. Им не требуется много времени, чтобы узнать, что группе героев с юга удалось пробиться в список приглашенных, после чего они ищут ПК. Представьте Б'Кусса в какой-то момент после того, как ПК получают свои приглашения, пока они будут передвигаться по улицам Алхастера. Когда хобгоблины находят ПК, Б'красс кланяется им и приветствует их как гостей. Его улыбка широка, но проверки мотивов DC 15 достаточно, чтобы понять, что его вежливость - это фасад. Б'Красс спрашивает ПК, откуда они родом, и замечает, что их дом - это место, которое, как он слышал, является жестоким и незаконным, в отличие от Редхэнда. Б'Крусс немедленно продолжает свои вопросы, спрашивая, что такого впечатляющего сделали герои, что их пригласили на вечеринку Зича. Независимо от того, как отвечают ПК, Б'Красс делает все возможное, чтобы принизить их претензии, отмечая, что он и его ребята выполнили еще более важные задачи здесь, в Redhand. Эта встреча должна разыграться как состязание в мастерстве, и в конце концов Б'Красс просит одного из ПК выйти вперед, чтобы доказать ему свои навыки. Б'Красс не ищет драки - он хобгоблин, но у него мало желания привлекать внимание Благословенных Ангелов. Вместо этого он предлагает дружеское соревнование между собой и одним из персонажей. Если группа отказывается принять его вызов, хобгоблины уходят, смеясь, и обязательно поднимут этот инцидент во время застолья. Конечно, Б'Красс предлагает конкурсы, в которых он преуспевает; примеры заданий включают следующее.

- "Хобгоблины - величайшие наездники из всех. Это хорошо известный факт. Держу пари, я смогу

обогнать любого из вас!" В этом соревновании Б'Крусс бросает вызов одному из персонажей на конную гонку по городу, лошадь Б'Крусса зовут Хрящегрив, огромный страшный кабан, обитающий в убежище людоеда. ПК разрешается использовать любого своего маунта в этой гонке, до тех пор, пока маунт не вылетит. Б'Крусс предлагает начать забег у статуи Зича на рыночной площади (зона 2), пробежать по Кроу-роуд, повернуть на Арена-стрит до самой арены, петлять по переулкам на север до Тойлуэй, а затем вернуться к статуе на рыночной площади. В этой гонке главное не столько скорость, сколько умение обходить многочисленные препятствия, попадающиеся на пути (пешеходы, другие скакуны, кучи щебня, торговые прилавки). Вы можете смоделировать гонку, попросив Б'kruss и ПК выполнить семь противоположных проверок хода. Первый, кто выиграет по крайней мере четыре из этих проверок, выигрывает гонку.

- "Однажды мне пришлось перепрыгнуть через пропасть шириной в тридцать футов, заполненную лавой, чтобы добраться до трусливого дракона. Я думаю, ты бы разбился насмерть." Для этого пари Б'Красс ведет игроков в ближайший переулок и выбирает два трехэтажных здания на противоположных сторонах боковой улицы. Два здания находятся на расстоянии тридцати футов друг от друга. Он и испытуемый ПК должны подняться на крышу, а затем совершить 30-футовый прыжок с одной крыши на другую. Б'Красс тратит время на то, чтобы снять свой нагрудник, чтобы увеличить контроль над прыжком. Там достаточно места, чтобы начать разбег, но для совершения прыжка все равно требуется проверка прыжка DC 30. Чтобы имитировать опасность лавы, союзники Б'кусса загромаждают улицу внизу своим оружием, стрелами, зазубренными бревнами и другими заостренными обломками, которые они собирают с окружающих переулки. Падение наносит 3d6 урона от падения и наносит 1d4+1 атаку импровизированными шипами (+10 в ближнем бою, 1d4+4 урона). Более высокий прыжок, достигнутый DC, является победителем (при условии, что чек также был достаточно высоким, чтобы преодолеть разрыв).

- "У нас, хобгоблинов, есть особый способ решать такого рода проблемы. Мы называем это Бездумной отвагой Ужасного Истязания!" Это соревнование представляет собой соревнование по времени, в котором один участник (Б'kruss) пытается схватить и пригвоздить своего ужасного вепря минимум в течение трех раундов. Хобгоблины соорудили импровизированный загон, используя реквизированные фургоны, чтобы образовать круг радиусом сорок футов. Б'красс идет первым, и испытуемый ПК должен превзойти Б'крас в схватке с ужасным кабаном и удержании его прижатым. В этом матче Б'Красс использует своего ужасного скакуна-кабана и быстро указывает, что если скакун вообще пострадает, матч будет проигран. Хрящеголовый вепрь уже много раз участвовал в этом состязании и принимает его с радостным визгом, Б'Крусс не более защищен от случайного забодания клыками своего собственного скакуна, чем ПК. Если ПК выигрывают одно из этих состязаний, Б'Красс и его союзники становятся угрюмыми и тихий. Они знают лучше, чем поднимать свою конфронтацию на ступеньку выше, но питают личную ненависть к ПК, которая может иметь последствия позже в приключении.

Существа: Б'Крусс - коварный капитан хобгоблинов, который отвечает за северные границы, регион, постоянно подвергающийся нападениям орков Рейху. Он использует этих жестоких врагов, чтобы гарантировать, что его собственная повестка дня соблюдается на земле. Его методы жестоки, а правосудие долгим и жестоким. Его соратник В'Джусс тих и наблюдателен и хорошо играет роль послушного приспешника, несмотря на его глубоко скрытое желание убить Б'Крусса и захватить командование рыцарями Красной Руки для себя.

Хрящеголовый, ужасный кабан: hp 52; Руководство монстра 63.

Специальная награда за опыт: Если ПК справятся с задачей Б'крас, наградите их опытом, как если бы они победили существо CR 15 в бою.

Событие 6: Правосудие Зича

Проведите это мероприятие при первом посещении ПК торговой площадки Alhaster Marketplace - это мероприятие должно дать новичкам в городе хорошее представление о вкусе Alhaster и

странное чувство закона и быстрое решение, которыми печально известен Зич.

В западной части рынка собралась большая толпа. Из толпы доносятся сердитые крики, и кажется, что их ненависть направлена на три фигуры, которые стоят на виселице, петли обвисают вокруг их закрытых лиц. Рядом стоит высокий мужчина, символом которого является рука в перчатке, сжимающая шесть направленных вниз стрел, украшенных спереди его черной мантией; он поднимает руку, и толпа быстро замолкает. Когда мужчина говорит, его голос пронзителен, но полон убежденности. "Милостью его Прекраснейшего Величества принца Зиха я обрекаю этих нечестивых язычников на их участь. Им повезло, что принц Зих милосерден, ибо, будь у меня власть, их смерть длилась бы две недели. И поэтому, по Его Указу, пусть эти еретики отправятся к своему создателю!" Крики "смерть Эбонитовой триаде!" раздаются из толпы, когда фигура в мантии поворачивается влево и нажимает на рычаг. Люки в полу виселицы распахиваются, и три фигуры в капюшонах падают, несколько мгновений брыкаясь, прежде чем повиснуть неподвижно.

Полицейские мало что могут сделать, чтобы прервать эту публичную казнь, не устроив сцены и не привлекая внимания Благословенных Ангелов. Трое казненных мужчин действительно являются членами Эбеновой триады - культистов низкого ранга, которые провалили операцию в Свободном городе и сумели сбежать обратно в Алхастер только для того, чтобы быть переданными Зичу Лашонной, которая жаждала увидеть их наказанными и продолжать создавать у Зича ложное впечатление, что он все еще жив. полностью контролирующий город. Сам палач - прислужник Гекстора, который на самом деле знает немногим больше, чем тот факт, что ему была оказана честь нажать на рычаг над этими тремя еретиками. Что должно заинтриговать персонажей еще больше, так это тот факт, что Эбеновая триада, похоже, присутствует здесь, в городе. Если они спрашивают окружающих о Эбонитовой триаде, ПК быстро узнают, что никто в городе вообще не хочет говорить о них, кроме проклятий и плевков. Принц Зих почти объявил войну Эбонитовой триаде, и в результате никто из граждан Алхастера хотят иметь что-либо общее с группой и прилагают все усилия, чтобы очернить их имя при каждом удобном случае. К сожалению, на самом деле, похоже, никто многого о них не знает. Как только тела казнены, их выносят к могилам предателей и вешают на шесты. Это стандартная практика утилизации тел Эбеновой Триады, чего жители Алхастера не понимают, так это того, что это эффективно просто возвращает их тела Триаде, поскольку в течение многих лет под этими могилами скрывался могущественный союзник Триады - дракон.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: КЛАДЕЗЬ ЗНАНИЙ ТРИПТИХА

Два места в Алхастере, вероятно, привлекут особое внимание ПК: Колодец знаний Триптиха и логово Илтана под могилами предателей. ПК могут узнать об этих местах множеством способов: по слухам, поговорив с Рорском, с помощью магии предсказания или даже в одном из двух самих мест. Возможно, они не узнают об их существовании до конца кампании и могут вернуться сюда для расследования и позже. Исследование этих двух мест не требуется для успешного прохождения приключенческого пути Age of Worms, хотя их изучение завершает некоторые из более ранних сюжетных линий для ПК и должно дать им дополнительные ресурсы для использования в будущих битвах. Колодец знаний Триптиха - это место, где Лашонна, работая с посланником аволакии из Трещины Червоточины по имени Махудрил, основал стойкий культ, известный ПК как Эбеновая триада. В основе их махинаций лежит уникальный аутсайдер, выведенный и сформированный Махудрилом и Лашонной, чтобы служить средоточием неверной веры и преданной энергии еретиков, которых они завербовали из церквей Хекстора, Эритнула и Векны, чтобы заселить культ. Как только была создана Эбеновая триада, ее агенты распространились по всему миру, работая неосознанно, чтобы продвинуть планы Лашонны и освободить место для Эры Червей. По мере роста Эбеновой триады Лашонна вышла из проекта, оставив повседневную организацию действий и целей культа Махуудрилу, которого еретики

известна только как таинственная фигура в плаще по имени Матушка Мэггот. Сегодня деятельность Эбеновой триады сворачивается. Эпоха Червей близка, и те культовые ячейки Эбеновой Триады, которые все еще действуют, терпеливо ждут проявления своего Сверхбога. Аспект этого Сверхбога ждет в Колодце Знаний Триптиха - физическое проявление их ошибочной веры и преданной энергии, подобной той, с которой сражались ПК в конце "Трех ликов зла", только гораздо более могущественной и опасной, поскольку этот эбеновый аспект был взращен не одним единственным Культ Эбеновой триады, но всеми ими. Как только начнется Эпоха Червей, Махудрил намеревается передать контроль над Эбеновой Триадой эбеновому аспекту, в то время как она сама сохраняет контроль над ним. Обнаружив и уничтожив это проявление, ПК могут разрушить культ Черной Триады раз и навсегда. Комплекс подземелий, известный как Колодец знаний Триптиха, находится непосредственно под больничным домом, известным как Святилище грешника (зона 10). Это приземистое здание было построено чуть менее 10 лет назад по приказу Зиха божественного (тайно по просьбе Лашонны) и имеет единственную тяжелую деревянную дверь. Внутри пропитанный благовониями воздух не в состоянии заглушить безошибочно узнаваемый запах болезни. За дюжиной несчастных душ, все на поздних стадиях болезни, ухаживает одинокая женщина по имени Фурпотия (LN female human expert 2), эксцентричная и полубезумная женщина, выбранная Лашонной для ухода за больными именно из-за ее безумия. Те, кто приходит в Святилище грешника, приходят не для того, чтобы выздороветь. Они приходят, чтобы умереть. Угрозы болезни и слухов о сумасшедшей старухе, которая ухаживает здесь за больными, достаточно, чтобы удержать кого-либо от слишком пристального взгляда на здание, чего и желает Лашонна, поскольку вход в Колодец Знаний Триптиха скрыт в этом здании за потайной дверью-ловушкой. Фурпотия фанатично предана принцу Зиху и полностью ожидает, что он пришлет здоровый запас зелий от болезней, как только сможет позволить себе такие расходы. Она ждала уже почти десять лет, но она знает, что Зич не забудет своего обещания. Она не допускает посетителей в Святилище, если они явно не больны, и в этом случае она пытается заставить беднягу лечь и ждать, пока прибудет лекарство Зича. Единственным исключением является то, что она позволяет послушнику Ви Джас заходить каждые несколько дней, чтобы забрать мертвых. К здоровым Фурпотия изначально относится недружелюбно - она должна быть дружелюбной, прежде чем впускать кого-либо в свой дом для больных. Если на нее или ее подопечных нападают, она начинает визжать и выбегает на улицу под крики "УБИЙСТВО!" Группа из четырех Благословенных Ангелов прибывает в течение 1d4 +6 раундов для расследования. Если персонаж предлагает использовать магию, чтобы исцелить своих подопечных от их болезней, Фурпотия, естественно, подозрительна. Если с ней сначала не подружатся, она интерпретирует попытку ПК помочь как атаку и реагирует так, как описано выше. Если ПК удастся подружиться с сумасшедшей женщиной, она благодарит их за помощь, но отказывается покидать лечебницу, даже если все текущие подопечные вылечены. "Впереди еще много болезней, дорогие. Мое место здесь." Фурпотия - пожилая женщина с растрепанными волосами и почти диким взглядом. Она одевается в лохмотья и целыми днями готовит "зелья и мази" для своих подопечных. К сожалению, эти зелья представляют собой не более чем прогорклую воду и пасту, приготовленную из случайных растений, которые не обладают лечебными свойствами (и действительно, часто ускоряют уход тех, кто их принимает). Единственное ценное имущество Фурпотии - это амулет здоровья, подаренный ей самим принцем Зихом (на самом деле Лашонна волшебным образом замаскировалась под Зича) в знак его благодарности за заботу о больных Алхастера. Фурпотия думает, что периапт - это просто знак благодарности от принца, и по иронии судьбы не знает о его магических свойствах. Она интерпретирует свое продолжающееся здоровье как доказательство того, что она была "выбрана" для своей работы. Вход в Колодец знаний Триптиха - это потайной люк в задней части дома. Его можно найти с помощью поисковой проверки DC 25. Теперь, когда Эбонитовая триада прочно утвердилась в мире, ее члены не вернулись к этому

область. Когда культ был в зачаточном состоянии, они использовали заклинания сна на больных и на Фурпотии, чтобы они могли приходить и уходить незамеченными. (Балакард использовал аналогичную тактику, чтобы проникнуть в это место и обыскать его на досуге.) Если показать люк, Фурпотия будет искренне шокирована, но она отказывается спускаться по железной лестнице. "Эта дыра просто кажется неправильной, дорогуша. Там не может быть никаких дел старого Фурпотии." Шахта ведет вниз на 100 футов в куполообразную камеру (зона 1).

1. Зал собраний (EL 13)

Стены этой куполообразной камеры сделаны из красного кирпича и облицованы каменными балками, которые выгибаются дугой прямо над головой, где шахта ведет обратно в лазарет. Железная лестница спускается из этой шахты в середину пола комнаты. Сама камера пуста, если не считать нескольких гниющих молитвенных ковриков, разбросанных повсюду. На каждом из этих ковриков изображен простой черный треугольник. Коридор шириной в пять футов ведет на восток, и у входа в него лежит большая куча спутанной веревки.

В этом зале архитекторы Эбеновой Триады беседовали с теми, кого они выбрали в качестве лидеров и жрецов культа. Этих еретиков обучили верованиям Эбонитовой триады и дали экземпляры книги под названием "Путь Эбонитовой триады", которая послужит им руководством, когда они окажутся в мире, возглавляя свои собственные культы. Лашонна и Махудрил превзошли свои ожидания в создании культа, и сегодня Эбеновая Триада - это самоподдерживающаяся организация, которая искренне верит в свою цель объединить Хекстора, Эритнула и Векну в верховного сверхбога. Теперь их вера настолько сильна, что их священнослужители получают заклинания от молитвы не от Кюсса, а от силы своей собственной преданности.

Существо: Балакард полностью намеревался вернуться в это подземелье после того, как он закончит исследовать трещину Червотчины, и планировал привести нескольких союзников, чтобы победить эбенового аспекта, обитающего в зоне 4. Чтобы замедлить или помешать другим членам Эбеновой Триады использовать Колодец до тех пор, он оставил одного из своих самые могущественные слуги здесь, чтобы охранять это место. К сожалению для ПК, этот голем-палач на самом деле не может отличить авантюристов от культистов. Голем-палач может превратиться в кучу веревок. В результате полномасштабного действия он складывается в форму гуманоида ростом 10 футов. Голем атакует, как только кто-либо входит в эту область. Он не преследует персонажей за пределами подземелья.

2. Ниши хранителей

Эти ниши когда-то служили сторожевыми постами для могущественных приспешников нежити культа Кюсса. Эта нежить была возвращена в Трещину Червотчины теперь, когда Колодец выполнил свою задачу. Обыскав эти ниши за 20 минут, вы обнаружите в углах пару давно мертвых сушеных зеленых червей.

3. Кладезь знаний Триптиха

В конце короткого прохода зияет яма шириной в пятнадцать футов. Стены выложены кирпичом и покрыты плесенью и малозаметными наростами, а в тех местах, где эти наросты не слишком толстые, видны странные фигуры и руны, вырезанные на кирпичах.

Глубина колодца составляет 300 футов, его стены покрыты рунами и пиктограммами, написанными на аволакском языке. Проверка знаний DC 20 (dungeoneering) идентифицирует надпись и ее источник (аволакии - кошмарные разумные черви, способные принимать гуманоидную форму), но не расшифровывает ее значение. Письменность Аволакии использует свой собственный алфавит - комбинацию иероглифов и изогнутых переплетений, которая не похожа ни на один другой известный язык. Если перевести их кем-то, свободно владеющим этим непонятным языком (или с помощью магии), то обнаружится, что резьба представляет собой чудовищно мерзкие молитвы Кюссу. Эти молитвы можно изучить, потратив на это час работы, и они содержат множество сведений о Кюссе и его приспешниках аволакии. Повторяющейся темой в молитвах является упоминание о церемонии, известной как Голодное пробуждение. Этот ритуал включает в себя оживление огромного количества нежити

которых затем ведут, как скот, в огромные банкетные залы, где они представляются пирующим для употребления. Дальнейшее изучение показывает, что, хотя аволакии поклоняются Кюссу превыше всего, они также верят, что его сила растет. Отрывки предполагают, что сам Кюсс находится в ловушке в какой-то форме большого каменного монолита. Однажды ему удалось частично сбежать из этой тюрьмы, 1500 лет назад, но он не смог сохранить свою свободу дольше, чем на несколько коротких месяцев, прежде чем поражение его армий от силы, которую аволакия называет только Врагом, заставило его вернуться в его монолитную тюрьму. Более неясные упоминания включают ссылку на место (фонетически переведенное как М'тескусс), называемое Извивающейся скинией, место, которое аволакии, по-видимому, считают самым святым местом Кюсса. Упоминается также их великий союзник и Голос Кюсса, супруга Пятиликого, вечного дракона Драготы. М'Тескусс и Драгота подробно описаны далее в "В расщелине червоточины".

Специальная награда за опыт: Если игроки расшифруют эти руны, начислите им очки опыта, как если бы они победили существо CR 15.

4. Суд Всевышнего (глава 17)

Колодец выходит через потолок огромной камеры, его куполообразная крыша на целых пятьдесят футов возвышается над черным полом, гладким от прохода бесчисленных существ. В нишах на северной и южной стене находятся жалкие статуи червеобразных монстров, обвинившихся вокруг колонн из черепов и костей. Восточную половину комнаты занимает единственный предмет - огромная статуя трехглавого шестирукого монстра. Он возвышается на тридцать футов в высоту, мощно сложенное существо, у которого не хватает двух левых рук и одной правой. Фигура, кажется, сделана из какого-то странного камня, который местами выглядит почти как кожа, а единственный здоровый глаз на ее изможденном, похожем на скелет лице кажется влажным, мягким и почти живым.

Статуи червей в нишах являются изображениями аволакий и представляют собой не более чем нездорово выглядящие статуи. "Статуя" в центре комнаты это нечто большее. Проверка знаний DC 20 (религия) выявляет аспекты Хекстора (шесть рук), Эритнула (звериная форма и лицо) и Векны (отсутствующие глаз и руки) в статуе. Персонажи, сыгравшие в "Трех лицах зла", несомненно, узнают в статуе изображение Сверхбога, с аспектом которого они сражались и убили в конце этого приключения.

Существо: Статуя сверхбога - это вовсе не статуя, а первичное проявление веры и преданности всей Черной Триады, терпеливо ожидающей здесь, в глубинах Колодца Знаний Триптиха, наступления Эры Червей и назначенного ей времени, чтобы появиться в мире наверху. Как только эбеновый аспект видит незваных гостей в своем храме, он погружается в ненавистную жизнь и делает все возможное, чтобы уничтожить незваных гостей.

4. Хранилище

Стена, отделяющая эту камеру от зоны 4, внешне ничем не отличается от любой другой стены. Поисковой проверки DC 30 достаточно, чтобы выявить, что сама стена полая. Его можно разрушить с помощью магии или силы. Камера за этой комнатой - одно из нескольких хранилищ, хранящихся Лашонной по всему миру. Это хранилище используется для хранения сокровищ и средств для финансирования Эбеновой триады. Она также стала хранить магические предметы, которые когда-нибудь могут помочь ей в битве против ее заклятого врага, Драготы. Воздух в этом хранилище давно затхлый и без кислорода, поэтому персонажи, которые входят в камеру, не преодолевая стену между ней и зоной 4, должны задержать дыхание или задохнуться.

Кирпичная стена: толщина 2 фута; Твердость 8; hp 180; Разрыв DC 37.

Сокровища: Четыре сундука размером с сундуки парохода содержат основную часть сокровищ в этой комнате; каждый тайно заперт на 13-м уровне заклинателя, но ни один из них не заперт. Содержимое этих четырех сундуков заключается в следующем.

Сундук 1: 20 кожаных мешков, в каждом из которых содержится 1000 золотых монет.

Сундук 2: Кожаная сумка, содержащая 1000 пм, 9 кожаных мешочков, каждый из которых содержит 2000 зм в различных драгоценных камнях.

Сундук 3: Несколько стеллажей с зельями и другими магическими эликсирами. В

всего в этом сундуке содержится 10 зелий для лечения ран средней тяжести, 10 зелий для незаметного выравнивания, 10 зелий для неразличения и 10 эликсиров истины.

Сундук 4: В этом сундуке содержится несколько магических предметов, большинство из которых Лашонна недавно получила от других жертв своего вампирского голода. Она знает, чем они все занимаются, и может идентифицировать их в лицо, но еще не решила, кто из членов Эбеновой триады понравился ей настолько, чтобы заслужить эти награды. Предметы включают кольцо уклонения, жезл тушения пламени, жезл молнии (23 заряда, 8-й уровень заклинателя), жезл быстроты (19 зарядов), пояс варваров, плащ арахниды, арфу очарования и маленький шелковый мешочек, содержащий четыре бусины силы. Также здесь хранится большая бухгалтерская книга в кожаном переплете без названия. Содержимое защищено заклинанием секретной страницы (13-й уровень заклинателя), из-за которого гроссбух кажется не более чем устаревшим списком содержимого хранилища. Фактически, гроссбух представляет собой исчерпывающий список членов Эбеновой триады, включая ее многочисленных союзников и места, в которых живут эти люди. Персонажи, которые изучают эти секреты, несомненно, узнают некоторые имена, через которые были проведены линии: "Телдрик", "Лорис Ракнян", "Безликий". В бухгалтерской книге есть только одна запись для Алхастера: "Могила ильтанских предателей". Другие записи в бухгалтерской книге могут позволить в будущем нанести удар по Эбонитовой триаде, как вы сочтете нужным. Компьютеры могут фактически использовать эту книгу в качестве контрольного списка для всех оставшихся в мире ячеек эбонитовой триады. Единственные члены, которые не упоминаются в тексте, - это архитекторы культа, Лашонна и Махудрил. Лашонна немедленно распознает любой из предметов из этой камеры, если ПК открыто демонстрируют их в ее присутствии. Она должна пойти на блеф, чтобы сохранить самообладание и не допустить, чтобы успешный чувственный мотив определил ее искусно скрытую испуганную реакцию. Она отрицает, что узнала предмет в любом случае, и считает, что, позволив ПК сохранить владение этими сокровищами, у них будет больше шансов победить Драгошу. Она планирует забрать предметы из их тел, как только начнется Эра червей.

Специальная награда за опыт: Раскрытие истинной природы гроссбуха эффективно дает ПК инструмент, необходимый им (или кому-либо еще), чтобы уничтожить Черную триаду, и стоит очков опыта, как если бы ПК победили существо CR 18 в бою.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ЛОГОВО ИЛТАНА

Второе место, которое, вероятно, вызовет расследование ПК, - это логово Илтана. Они могут узнать, что черный дракон, которого они победили в "Собрании ветров", жил под могилами Предателей несколькими способами. Они могли бы сложить два и два вместе, услышав слухи на улицах, они могли бы обнаружить его местоположение, прочитав гроссбух в хранилище Колодца знаний Триптиха, или они могли бы даже угадать его местоположение с помощью магии. Вполне возможно, что ПК не обнаружат местонахождение логова Илтана до конца кампании. Манзориан может даже использовать посылающее заклинание, чтобы предупредить их о близости логова после того, как он или один из его агентов обнаружит информацию, пока они продолжают исследовать Эбеновую триаду дома. Конечно, есть также вероятность, что ПК могут случайно наткнуться на логово. В своих расследованиях Эбонитовой триады они наверняка узнают, что захваченные и казненные члены культа выставляются напоказ на могилах Предателей. Если ПК захотят допросить одно из самых последних тел с помощью "поговори с мертвецом" или аналогичных методов, им нужно будет найти тело на самом лоуленде, и в этот момент на них вполне может напасть выводок Илтана.

Могила предателей (EL 14)

Этот низкий, пропитанный влагой холмик из грязи и каменистой почвы возвышается всего на несколько футов над темно-коричневыми водами медленно текущей реки. Тут и там растут спутанные участки жесткого подлеска, перемежающиеся грязными лужами воды. Деревянные рамы в форме буквы Y торчат из острова тут и там, и на некоторых из них до сих пор висят разлагающиеся тела предателей, казненных за чудовищные преступления. Поразительное количество ворон садится на эти рамки или прыгает по земле, где они охотятся на жуков и червей.

Могилы предателей упоминаются на фоне Алхастера (область 39). До этого низкого острова на реке Угорь можно добраться во время отлива по заболоченной полосе суши, соединяющей его с материком (хотя, возможно, все же потребуется перейти вброд по пояс в воде). Во время прилива сам остров окружен мутными водами реки Угорь. Наблюдатели, которые привозят сюда тела для демонстрации, обычно прибывают на лодке. Сам остров испещрен грязными лужами воды, в которых корчатся тысячи и тысячи личинок комаров. Воздух кишит этими вредителями до такой степени, что все, что бродит по острову, должно каждую минуту экономить силу духа DC 10, чтобы не заболеть от густых гудящих облаков. Кроме того, посещение могил предателей сопряжено с угрозой заражения разнообразностью коклюшной лихорадки, распространяемой при укусах комаров. Сохранения стойкости DC 16 достаточно, чтобы избежать заражения лихорадкой. Это сохранение должно быть сделано один раз за посещение могил. Любое существо, имеющее по крайней мере +1 к естественной броне или любую форму уменьшения урона, невосприимчиво как к угрозе тошноты, так и к болезни. Наблюдатели, которые отправляются сюда с телами, носят амулеты естественной брони +1 для защиты от комаров. Преступники, которых считали предателями Алхастера (включая всех членов Эбеновой триады), традиционно выставлялись здесь на всеобщее обозрение, их тела были привязаны к каркасу в форме сердца, чтобы путешественники вдоль Угря могли смотреть на них и насмехаться над их судьбами. Трое культистов Эбеновой триады, недавно казненных (см. событие 6 выше), также должны были быть выставлены здесь на всеобщее обозрение, но Наблюдатели, которых послали организовать это, не совсем успели. До недавнего времени большая скрытая пещера под этим островом служила логовом коварного черного дракона по имени Илтан. Пешка Драготы, целью Илтана здесь было присматривать за Лашонной и Эбеновой Триадой, и эту работу она выполняла с удивительным мастерством. Недавно с ней даже связалась Эбеновая триада, чтобы решить проблему на юге с несколькими авантюристами и надоедливым волшебником - к несчастью для Илтан, эти авантюристы стали бы ее судьбой. Обыск острова DC 15 (вероятно, после того, как ПК разберутся с Существами) обнаруживает лодку, выброшенную на берег в камышах вдоль западной стороны острова. Это был ялик, на котором Наблюдатели добрались до острова. Три тела казненных культистов Эбеновой Триады все еще лежат грудой на носу лодки. Если задать правильные вопросы с помощью speak with dead, любое из этих тел может намекнуть на местонахождение Источника знаний Триптиха. Никто из этих культистов на самом деле не был на этом месте, но до них доходили слухи о его существовании в юго-восточном Алхастере. Вход в логово Илтана представляет собой искусно спрятанный люк, покрытый грязью и жестким подлеском. Поисковая проверка DC 25 обнаруживает его, но он весит около 1000 фунтов, что достаточно легко для такого дракона, как Илтан, чтобы поднять его, но у ПК могут возникнуть небольшие проблемы, если у них не будет четырех черных драконов, которые помогут им поднять тяжелую дверь. Под дверью шахта шириной в десять футов спускается на 50 футов в пещеру под островом.

Существа: После поражения дракона у Шепчущей пирамиды в "Собрании ветров" Логово Илтана до недавнего времени оставалось пустым. Услышав о кончине своей матери, четверо детенышей Илтан вернулись в ее логово, чтобы попытаться присвоить ее сокровища как свои собственные. Эти четыре дракона ссорились и сражались за главный приз - сказочную алхимическую лабораторию, в которую вселился дух водяного джина, известного как марида. Этот заключенный марида знал много алхимических секретов, и именно под его руководством Илтана смогла создать странные эликсиры, которые она использовала для усиления себя, своего потомства и своих приспешников. К сожалению, четыре дракона разнесли лабораторию на части, и дух марида смог сбежать в окрестности.

Взаимодействие души джина с большими запасами редких и экзотических алхимических припасов породило чудовищную смесь жидкости, грязи, магических соединений и некромантической ярости. Получившееся в результате существо, кислотный призрак, изгнало четырех драконов из логова и с тех пор скрывается в нем. С тех пор четыре дракона образовали непрочный союз и дважды пытались победить кислотного призрака самостоятельно - безуспешно. Их текущий план состоит в том, чтобы обманом заставить других существ проникнуть в логово и победить кислотного призрака за них, после чего драконы намереваются напасть и прикончить своих вероятных пешек. Увы, четыре юных черных дракона так и не придумали хорошего способа заманить сюда кого-нибудь. Когда недавно прибыл патруль Наблюдателей, драконы загнали их в логово, но были разочарованы, увидев, что кислотный дух с легкостью победил их. Теперь, когда ПК прибывают на остров, драконы пытаются снова. Выводок Илтан несколько более опасен, чем типичные молодые черные драконы, поскольку она провела над ними несколько алхимических экспериментов, когда они были детенышами. Один из побочных эффектов этих экспериментов привел к тому, что их глаза теперь дымятся светящимся зеленым паром.

Тактика: Когда ПК прибывают на остров, четыре дракона выползают из воды поблизости и требуют аудиенции у персонажей. Они сообщают ПК, что в их логово вторглось огромное существо, и если они смогут убить монстра, драконы готовы щедро вознаградить их. Драконы плохие дипломаты и еще худшие лжецы, поэтому, когда они отказываются договариваться о точных условиях до того, как монстр в их логове будет убит, или когда ПК видит один из их блефовых чеков, когда они обещают не предавать их, драконы вместо этого пытаются физически заставить ПК войти в логово. Драконы сражаются вместе, но не будут рисковать своими жизнями ради своих сородичей. При уменьшении до менее чем 30 очков жизни дракон убегает на север и не возвращается.

Логово Илтана (EL 16)

Эта пещера с земляными стенами пахнет резкими, горькими химикатами, достаточно сильными, чтобы слезились глаза и перехватывало дыхание. Стены пещеры представляют собой запутанное месиво из корней, грязи и камня. Вода постоянно капает со стен, собирается в лужи на полу и собирается в дымящуюся лужу на восток. К северу от входа в пещеру когда-то стояли четыре большие стеклянные канистры, хотя они были разбиты, а их содержимое смыто водой. На северо-востоке уступ завален разбитыми контейнерами, ящиками и другими неузнаваемыми руинами. На востоке второй выступ так же загроможден, только на этот раз алхимическим оборудованием и большими разрушенными столами из камня и дерева.

Именно здесь жила драконица Ильтан, хранила свои сокровища и коротала часы со своим поработанным джинном марином, создавая и совершенствуя алхимические смеси и сказочные эликсиры. Многие из этих изобретений были довольно мощными, с возможностью постоянного повышения показателей способностей, улучшения дыхательного оружия, предоставления иммунитета к кислоте и других впечатляющих эффектов. К сожалению, когда прибыл выводок Илтана, их ссора привела к случайному высвобождению души марида и созданию отвратительного монстра-нежити, который уничтожил большинство этих созданий. Химические вещества, содержащиеся в воздухе этой комнаты, обжигают и раздражают. Любое существо в этой пещере должно сохранять стойкость в каждом раунде, чтобы избежать тошноты от едкого запаха. Существа, обладающие какой-либо устойчивостью к кислоте, невосприимчивы к этому эффекту. Большая лужа зараженной жидкости на востоке на самом деле является лужей токсичных химических отходов, образовавшихся в результате разлива стеклянных емкостей с жидкостью на западе. Вещество наносит 1d6 единиц кислотного урона за раунд воздействия, за исключением случая полного погружения, которое наносит 10d6 единиц кислотного урона за раунд. Те, кто пьет жидкость или вдыхает пары вокруг нее (которые простираются на пять футов от поверхности бассейна), становятся отравленными (Сила духа DC 15. начальный и вторичный урон 1d4 Con).

Существо: Кислотный дух обитает в большом бассейне с ядовитой жидкостью. То ужасное существо-нежить обезумело от ярости, со временем оно может собраться с мыслями настолько, чтобы сосредоточить свой гнев, и в этот момент оно может стать опасной региональной угрозой. На данный момент тварь знает только ненависть, и все, что она видит входящим в ее логово, становится средоточием ее гнева.

Acidwraith: hp 143; см. Приложение.

Сокровище: Большая часть сокровищ Илтана была уничтожена разъедающим присутствием кислотного гнева. Тысячи проржавевших и бесполезных монет и ювелирных изделий разбросаны по всей пещере. Тем не менее, уцелело несколько ценных предметов. Требуется поисковая проверка DC 25 и полчаса работы, чтобы обнаружить это сокровище. Мелкие безделушки (монеты, сохранившиеся украшения и мифриловый щит) в общей сложности стоят 4000 gp, но настоящие сокровища, которые можно найти здесь, состоят из трех мощных эликсиров. Каждый флакон сделан из адамантина, и каждый эликсир дарит пьющему постоянное благо. Один эликсир дает +1 врожденный бонус к конституции и неотъемлемый бонус +1 к силе. Второй дает врожденный бонус +2 к харизме. Последний эликсир дает постоянное увеличение +3 к классу естественной брони пьющего и при этом покрывает его плечи, лоб, руки, ноги и живот толстой черной чешуей. Каждый из этих эликсиров стоит 55 000 gp и действует на 17-м уровне заклинателя.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ДЕНЬ ВЕЛИКОЙ РАДОСТИ

На рассвете седьмого дня визита ПК в Алхастер персонажи, вероятно, просыпаются от оглушительного шума. По всему городу звучат трубы, каждый барабан, рожок и колокол в каждом месте поклонения призывают (согласно инструкциям), возвещая, что настал День Великой радости. Улицы заполнены счастливыми, улыбающимися лицами, местные жители ликуют, младенцев держат на руках, а патриотические песни о божественном милосердии Зиха поют на каждом углу. Те, кто внимательно слушает или вглядывается в глаза радостного населения

можно увидеть безошибочные следы печали и отчаяния. Принц Зих правил Алхастером на протяжении двух десятилетий угнетения и разврата, и для большинства жителей города этот фестиваль - не более чем празднование еще двух грядущих. Прежде чем произойдет это событие, ПК должны потратить время на то, чтобы убедиться, что они будут одеты соответствующим образом. Ношение окровавленных доспехов на мероприятии - верный способ гарантировать, что никто не воспримет их всерьез. Проверка сбора информации DC 20 достаточно хороша, чтобы узнать, что ожидается, а чего нет. Доспехи не запрещены на гала-концерте Зича, хотя они должны быть в хорошем состоянии, чистыми и не сильно выходить из моды. К оружию относятся неодобрительно - любому, кто наденет на торжество очевидное оружие, говорят, что "у принца Зича на сегодня не запланировано гладиаторских боев, оставьте свое оружие дома". Аксессуары и платье должны быть, как минимум, наравне с нарядом придворного (30 гр.), с украшениями или другими аксессуарами не менее 50 гр. Такого наряда достаточно, чтобы позволить ПК функционировать без штрафных санкций во время гала-концерта; персонажи, которые сопротивляются одеванию, чтобы произвести впечатление, страдают -4 штрафа за все проверки навыков на основе харизмы во время гала-концерта. Хуже того, всякий раз, когда начисляются очки авторитета, у таких неряшливых ПК есть 50%-ная вероятность вообще не заработать никаких очков. Для этого мероприятия невозможно переодеться. Если у вас есть игроки, которые хотят сделать все возможное для внешнего вида своего персонажа, обратитесь к выпуску № 340 Dragon о многочисленных дополнительных способах, которыми ПК могут дополнить свое снаряжение аксессуарами и произвести впечатление на принца. Предполагая, что ПК получили приглашения на банкет Зича (и что они открыли и прочитали их), они знают, что за несколько часов до захода солнца официальная банкетная карета прибудет к их зарегистрированному месту жительства, чтобы доставить их во дворец Зича (зона 33). Когда он прибывает, экипаж почти шокирует своим декадансом - позолоченное транспортное средство невероятных размеров и кричащей декоративности ждет, когда пассажиры сядут в него. Группа из четырех троллей служит "лошадьми" для этого показного чудовища, каждый из которых одет в плохо сидящие костюмы, призванные еще больше подчеркнуть их отвратительные физиономии. Самой каретой управляет долговязый мужчина с широким ртом в черной мантии и высоком черном топе шляпа. Собирается значительная толпа и глазеет, как ПК садятся на борт. Интерьер кареты невероятно роскошен. Кожаные сиденья набиты пухом, а в золотых фонарях горит масло с приятным ароматом. На подносе несколько хрустальных графинов с вином и серебряные тарелки со сладким мясом (эти предметы стоят в общей сложности 350 зм, если кто-то захочет прикарманить их). Водитель никогда не произносит ни слова, и как только ПК оказываются на борту, доставляет их прямо во дворец Зича.

Дворец

Краткое описание дворца Зиха приведено на странице 89 этого выпуска. По мере того, как гала-концерт разворачивается, гостей ведут из одной комнаты дворца в другую - события, описанные ниже, дают более подробное описание этих областей. Хотя целью этой части приключения не является сражение или мародерство, игрокам следует принять к сведению, что дворец Зича далеко не легкая добыча для воров. Подробности об охранниках Зича (включая четырех дьяволов эриний, которые служат ему телохранителями) приведены в описании его дворца на заднем плане в этом выпуске.

ПК, обнаруженные блуждающими в одиночестве по дворцу, незаметно, но твердо направляются дворцовой охраной обратно на торжества, и если это происходит более чем в два раза, ПК и все его сообщники выбрасываются обратно на улицу.

Хозяева и гости

Помимо ПК, Зич пригласил на этот гала-концерт еще 13 важных гостей. Эти гости подробно описаны в этом разделе. Обратите внимание, что в дополнение к этим 13 знатым людям есть много телохранителей, личных слуг, герольдов и другой наемной прислуги. Эти слуги обычно остаются незамеченными, но их массу, безусловно, нельзя игнорировать, и они помогают придать вес и важность, поскольку они приветствуют (по мере необходимости) события дня, ПК могут взаимодействовать с этими гостями любым способом, который они пожелают; каждому из них представлено описание их внешнего вида, личности и целей, чтобы вы могли определить, как они реагируют на ПК. Дружба с этими важными гостями может привести к получению очков авторитета или других преимуществ, но учтите, что некоторые из гостей Зича не являются союзниками ПК, и персонажи могут выдать слишком много информации о том, что они знают об Age of Worms, если они не будут осторожны. Каждый гость указан с указанием его расы, класса и уровня, выравнивания и любых модификаторов проверки навыков, которые могут быть важны во время приключения; вся остальная статистика опущена, поскольку бой не является целью этого раздела приключения. Полная статистика по некоторым гостям появляется в другом месте этого приключения или в других частях приключенческого пути Age of Worms; в этих случаях приводятся источники полной статистики. В конце описания каждого гостя указано первоначальное отношение этого человека к ПК, а также последствия успешного изменения этого отношения на что-то другое.

Принц Зих

Человек-мужчина, падший паладин 8/ негодяй 8 ("Рассвет новой эры", подземелье № 135)

Навыки: Блеф +17, Дипломатия +28, Запугивание +15, Чувство мотива +22

Внешность: принц Зих - красивый мужчина лет сорока с небольшим, но жизнь из-за упадка и больших трат у него стало выражение лица человека намного моложе. Он носит распущенные волосы чуть ниже плеч и одевается по последнему слову современного стиля.

Личность: Зич находится в мрачном настроении на протяжении большей части фестиваля, несмотря на яростные попытки знати и его слуг подбодрить его. Его великая задача (строительство зиккурата и башни) еще не завершена, и его прошлое тревожит его мечты. Он остается довольно тихим во время гала-концерта, оставаясь наблюдательным и позволяя своему дураку Зловещему Баснописцу вести большую часть разговоров от его имени, внимательно прислушиваясь к шепчущим словам своего хозяина и объявляя их в своей собственной уникальной манере. Любой, кто близко общается с Зиком, может сделать чек на разумный мотив, которому противостоит его блеф-чек. Успех позволяет персонажу заметить ужасную печаль, скрытую под его фасадом. Обсуждение скрытой печали принца в любой момент в пределах слышимости Зича немедленно оскорбляет его (см. ниже).

Цели: Первоначальная цель Зича двоякая: он хочет выяснить, кто из его гостей поддерживает строительство его проекта, и он хочет укрепить свой имидж самого могущественного и самого "культурного" гражданина Алхастера. Если каждый из его гостей оставит союзника и более сильного сторонника, чем когда они пришли, он будет считать гала-концерт успешным. Утром в день фестиваля он узнает, что ПК получили приглашения, и спешно консультируется со своими советниками по поводу них, узнав об их участии в Играх Чемпиона в Свободном городе и их связях с Даймонд Лейк, но не более того. Он отлично разбирается в людях и, встретив ПК, понимает, что они предназначены для великих свершений. Пока продолжается гала-концерт, он уделяет им особое внимание, надеясь узнать о них все, что сможет, до конца вечера.

Оскорбление принца: В разные моменты вечеринки можно лично оскорбить принца Зича. Если это происходит, компьютер-нарушитель должен немедленно выполнить проверку дипломатии, которой противостоит проверка дипломатии Zeesch. Успех указывает на то, что Зич воспринимает оскорбление как добродушное подшучивание и отмечает его со смехом. Неудача показывает

этот Зич делает то же самое, но при первой возможности он посылает секретное сообщение поварам на своих кухнях и во время застолья приправляет порцию еды этого персонажа специальным ядом, который он разрабатывал годами, - токсином, выделяемым из морских ежей. Зич называет это вещество Икрус Красной руки. Вещество безвкусное, и его невозможно обнаружить без магии. Поскольку действие этого яда замедляется, вам не следует просить сохранения силы духа во время еды персонажа - просто отметьте, в скольких блюдах ПК принимает участие во время застолья. Через шесть часов после пира персонаж должен сделать столько же сейвов DC 18 Fortitude, поскольку его тело внезапно скручивается в болезненных спазмах и начинает гнить. Каждое неудачное сохранение приводит к потере 1d6 очков конституции. Существа, убитые Красноруким Икрусом, быстро тают, превращаясь в ядовитые зеленые пятна, кости и все остальное.

Первоначальное отношение: Недружелюбный.

Враждебный: Зих изгоняет персонажей с гала-концерта и посылает четырех Благословенных Ангелов убить их позже вечером.

Дружелюбный: Зич просит этого персонажа сесть на его конец стола во время застолья.

Полезно: Зич настолько впечатлен персонажами, что не только приглашает их сесть за свой конец стола во время застолья, но и указывает на их качества, к которым должны стремиться другие гости. Это дает участнику награду в 1 очко авторитета, но ревность создает штраф -2 за все другие дипломатические проверки, сделанные против других гостей в течение оставшейся части вечера.

Зловещий баснописец, Дурак Зича

CN мужчина-разбойник спригган 12/бард 2 ("Короли разлома", подземелье № 133)

Навыки: Блеф +20, Дипломатия +10, Запугивание +17, Исполнение (комедия) +15, Исполнение (ораторское искусство) +12, Исполнение (духовые инструменты) +5, Чувство мотива +15

Внешний вид: Зловещий Фаблер выглядит как зловещий маленький человечек ростом всего два с половиной фута. Он постоянно прижимает к груди мумифицированного ворона и всегда выглядит нервным. Он одет в малиновые кожаные доспехи и носит странную трехконечную, но гибкую шляпу, завернутую в черно-белую ленту и усыпанную драгоценными камнями.

Личность: Зловещий Баснописец следует за принцем повсюду, куда бы он ни пошел, используя свои немалые таланты в оскорблениях и сарказме, чтобы как можно больше высмеивать и принижать гостей. Зич притворяется шокированным этими комментариями и бьет дурака чем попало, но проверки мотивов DC 20 Sense достаточно, чтобы понять, что маленький извращенец говорит то, что Зич хочет, чтобы он сказал.

Цели: У Зловещего Фаблера есть тайная цель в Алхастере; он находится в городе, исследуя природу Эры Червей по просьбе своего истинного покровителя, короля-гиганта по имени Гранитные кости.

Первоначальное отношение: Безразличие.

Полезно: Зловещий Фаблер обращает внимание на ПК, когда они снова встретятся с ним в "Королях разлома", он может оказать им некоторую помощь.

История Фаблера

Почти год назад вождю каменных гигантов по имени Тан Колвант Гранитные Кости приснился ужасающий сон - он увидел, как почерневший монолит поднимается из земли и выплевывает в воздух яд, из-за которого мертвецы встают из могил, а землю пожирают черви. Тан Колвант посоветовался со своим советником и дураком, спригганом, известным как Зловещий Баснописец, который посоветовал своему хозяину искать смысл сна, посоветовавшись с оракулом по имени Гризз. Она дала тану Колванту страшное пророчество, которое предсказывало гибель его племени, и тан отреагировал паникой. Когда он планировал собрать гигантов Рифтового каньона вместе, чтобы защитить себя от грядущей гибели, он послал Зловещего Фаблера в мир, чтобы узнать истинное значение пророчеств. Зловещий Баснописец, будучи весьма умен и осведомлен, быстро определил, что город Алхастер сыграет заметную роль в грядущем темном веке. Он приехал в Красную Руку, чтобы провести расследование, и нашел Алхастера. Ища работу во дворце, сприггану не повезло настолько, что его поймали на воровстве на кухне. В последовавшей погоне охранники загнали его в угол на Головокружительной террасе, когда принц Зих находился внутри. Как раз в тот момент, когда его собирались убить, спригган умолял принца дать ему один шанс произвести на него впечатление, прежде чем он будет брошен на камни вниз. Зичу стало скучно, и он удовлетворил просьбу странного маленького человечка, а Фаблер рассказал особенно жестокую историю о банде злобных воронов, которые собирали человеческие глаза, чтобы создать волшебного стража, называемого Наблюдающим деревом. Конечно, принц Зих нашел эту историю довольно забавной и немедленно повысил Зловещего Баснописца до худшего положения, которое только можно вообразить в королевстве, развлекая принца (предыдущие заниматели этого положения были по-разному сварены, съедены и сожжены заживо после какого-то случайного замечания или неудачно выбранной фразы перед безумным принцем). Конечно, все это соответствует плану Фаблера, который теперь использует свое положение во дворце, чтобы собрать всю возможную информацию о грядущей Эпохе Червей.

Прислуга

LN люди-простолюдины 1-3

Навыки: Ничего примечательного.

Внешний вид: Эти перегруженные работой мужчины и женщины почти полностью состоят из фриков, которых Зич недавно нанял у Монтею Марата. Персонажи, посетившие торговый центр в Даймонд-Лейк, могут узнать некоторых из них - толстые дамы, булабочные головки, мужчины без ног, женщины без глаз, и все виды уродств выставлены на всеобщее обозрение. Зич уволил своих постоянных слуг, сохранив только поваров и охранников, а остальных заменил этими людьми, с которыми у него странная одержимость. Во время празднования героям должен подавать вино Афус, Человек без головы (чье лицо у него на груди), сопровождаемый мадам Хог, Женщиной-свиньей (чье лицо больше похоже на свинью, чем на человека), и отведенный к их стульям Экестрой, Половиной- Мужчины (который ходит на руках, так как у него нет нижней части тела).

Личность: Эти мужчины и женщины, возможно, перегружены работой, но это первый раз в их жизни, когда им платят справедливую зарплату и дают какое-то уединение; каждому выделили отдельную комнату во дворце. В результате они стали вполне лояльны к Зичу и не имеют ничего плохого, чтобы говорить о нем.

Цели: Оставайтесь на хорошей стороне Зича.

Первоначальное отношение: Безразличие.

Враждебный: Слуга жалуется Зичу, который обижается. Полезно: Слуга испытывает симпатию к ПК и тихо предупреждает его, если он оскорбляет принца.

Б'крусс

ЛЕ самец-боец-хобгоблин 14

Навыки: Блеф +1, Дипломатия +1, Запугивание +1, Чувство мотива -1

Внешность: Б'крусс - высокий, ухоженный хобгоблин с вороном на плече.

Личность: ПК, вероятно, встречались с Б'Крассом раньше и знают, что его видимость вежливости и комплиментов - это просто так. На самом деле хобгоблин - это мелкий головорез, который сделает все, чтобы достичь своих целей.

Цели: Б'Крусс хочет произвести впечатление на Зича на вечеринке и, надеюсь, получить какое-нибудь поручение в качестве телохранителя или убийцы. Его попытки выслужиться перед Зихом в какой-то момент во время вечеринки приводят к обратным результатам, и он оскорбляет принца, который отравляет его во время пира.

Первоначальное отношение: Переменная, если он унизил ПК ранее в событии 5, его первоначальное отношение безразлично (он рассматривает ПК как глупых наемников, едва заслуживающих его внимания). Если ПК унизили его, его первоначальное отношение враждебно, и если он не стал по крайней мере равнодушным до события 11, он вызывает одного из ПК на дуэль перед Зичом в какой-то момент перед праздником в попытке завоевать расположение Зича, победив одного из них. Проверки знаний DC 15 (благородство и королевская власть) достаточно, чтобы ПК понял, что он может с честью отказаться от вызова, поскольку сражаться на вечеринке несколько неприлично. Если ПК принимает вызов, принц Зич приводит своих гостей в один из садов, которые он использует для дуэлей. Правила дуэли решает ПК (как вызываемый). Если ПК не удастся выиграть дуэль, он оскорбляет принца. Независимо от того, чем закончится эта дуэль, Б'крусс автоматически оскорбляет принца - его отравление гарантировано в тот момент, когда он бросит вызов.

Хемрисс

Женщина-полудемон-человек-изгой 8/убийца 10 ("Рассвет новой эры", подземелье № 135)

Навыки: Блеф +25, Маскировка +25, Дипломатия +29, Чувство мотива +24

Внешний вид: Хемрисс представляет собой странное сочетание прекрасного и гротескного. Она наполовину демон-человек, ее мать была эринийским дьяволом, и ходят слухи, что ее отец - принц Зих. Она определенно разделяет пронзительные голубые глаза Зича. Ее красота омрачена двумя досадными физическими уродствами. Во-первых, ее лицо смещено; правая половина ее лица примерно на полдюйма выше левой, что придает ее носу уродливый изгиб, а рту вечную вздернутую усмешку. Во-вторых, у нее сгорбленная спина с деформированными крыльями; Сломанные перья торчат кое-где из этих насмешек, и она пытается прикрыть их прекрасным плащом, но не всегда успешно. Выражение ее лица - выражение горькой жестокости.

Личность: Хемрисс - мерзкий лидер бродячей банды воинов-цыган, которые бродят с поличным, исполняя тайную волю принца Зича. Есть подозрение, что уродливая женщина - дочь Зича, но ни одна из них никогда публично не подтверждала это родство. Конечно, ее внешность лежит в основе Зича увлечение уродством всегда на задворках его сознания - это надежда, что если он сможет понять, что вызывает эти состояния, он сможет предложить своей дочери лекарство от ее деформированной формы. Хемрисс тиха и непритязательна во время вечеринки и никогда не отходит далеко от своего отца.

Цели: цель Хемрисс на вечеринке проста: она там, чтобы наблюдать за своим отцом, определить, есть ли у кого-либо из его гостей скрытые мотивы, и защитить его, если возникнет необходимость.

Первоначальное отношение: Недружелюбное.

Любой дипломатический чек, направленный на то, чтобы выслужиться перед Хемрисс, который включает комплименты по поводу ее внешности (из лучших побуждений или иным образом), наказывается штрафом в размере -10 к чеку.

Враждебность: Хемрисс указывает своему отцу, что ПК могут доставить неприятности, и он немедленно отдает секретный приказ отравить их еду.

Полезно: Хемрисс спокойно доверяет одному из других ПК свои подозрения о том, что у Мисзен есть какие-то зловещие мотивы на вечеринке, и просит ПК помочь попытаться определить, каковы ее истинные цели.

Хофф

Не мужчина-боец-карлик 11

Навыки: Блеф-1, Дипломатия-1, Запугивание +14, Чувство мотива +0; Проверка силы +5

Внешность: Хоффи - почти невероятно толстый карлик с розово-красным носом и поросычьими глазками, одетый в коричневое и красное.

Личность: Хофф невоспитан и слегка безумен, но на этой вечеринке он ведет себя наилучшим образом и позволяет себе лишь несколько незначительных ругательств тут и там. Его часто можно встретить рядом с едой, так как он обильно ест и пьет.

Цели: Цели Хоффа на вечеринке просты. Он здесь, чтобы получить бесплатную еду, бесплатный алкоголь и, возможно, немного повеселиться на стороне.

Первоначальное отношение: Недружелюбное

Дружелюбный: Хофф бросает вызов самому сильному на вид ПК на армрестлинг. Решите этот поединок как "лучшие два из трех" против проверки силы. Если Хофф терпит поражение, он становится недружелюбным, но если он побеждает, он сразу же становится полезным.

Полезно: Хофф приглашает ПК присоединиться к его группе наемников. Последствия этого выбора выходят за рамки данного приключения, но излишне говорить, что хороший персонаж, работающий на Хоффа, может ожидать, что его мораль будет проверена раньше, чем позже. Если Хофф окажется полезным, присудите ПК одно очко авторитета.

Лорд Малавен Килравен

LN мужчина-человек-аристократ 5/боец 8

Навыки: Блеф +11, Дипломатия+13, Запугивание +18, Чувство мотива +7

Внешность: Лорд Килрейвен - железноволосый, обветренный мужчина с крюком вместо правой руки. Он держится с гордостью и говорит сильным, ясным голосом.

Личность: Килрейвен - надежный капитан Западной пограничной стражи, благородный человек, который служил под руководством трех поколений лидеров Красной Руки. Хотя он предан королевству, он исполнительен и никогда не хотел бы, чтобы его называли предателем. Он следует указаниям принца приказывает так, как он должен. Он предполагает, что ПК - это наемники, которым Зич приглянулся за какую-то отвратительную черту характера, и это предположение выставляет его первоначальную оценку их в невыгодном свете.

Цели: Килрейвен присутствовал на гала-концерте только потому, что истолковал приглашение как прямой приказ своего принца. Во время фестиваля он в совершенстве играет роль ошеломленного дворянина.

Первоначальное отношение: Недружелюбное

Дружелюбный: Килрейвен понимает, что ПК не являются агентами Зича, и принимает к сведению их действия и слова.

Полезно: Килрейвен стремится подружиться с ПК и, получив некоторое уединение, признается им, что надеется дожить до освобождения Алхастера от правления Зича. Он считает, что большинство его граждан - честные люди, и, будь у них такая возможность, они бы свергли правление Зича. Он не совсем просит ПК помочь в организации переворота, поскольку чувствует, что время еще не пришло, но он попросит их поддерживать с ним контакт по мере развития событий. Если Килрейвен окажется полезным, присудите ПК одно очко авторитета.

Лашонна

ЛЕ очень старый вампирский серебряный дракон ("Рассвет новой эры", подземелье №135)

Навыки: Блеф +17, Дипломатия+28, Запугивание +15, Чувство мотива +22

Внешность: Публичная фигура Лашонны - невероятно красивая эльфийская женщина с длинными серебристыми волосами. Ее никогда не видели на публике в одном и том же наряде больше одного раза, а ее голос почти сверхъестественно очарователен и успокаивает.

Личность: шелковистый язык и грация Лашонны известны по всему Алхастеру. С ней удивительно легко ладить, но, как известно, о ней трудно чему-либо научиться. Тихий и веселый, одного ее неодобрительного взгляда в прошлом было достаточно, чтобы заставить тех, на кого она обиделась, покончить с собой.

Цели: цели Лашонны на вечеринке просто видны; она приходит поздно и уходит рано, оставляя всех остальных на вечеринке благодарными и гордыми за то, что они были на том же собрании, что и она. Единственное, чего она не ожидает на вечеринке, - это ПК, и у них будет редкая возможность

поговорите с таинственной женщиной в начале следующего приключения.

Первоначальное отношение: Услужливый.

Махуудрил

СЕ женщина-колдун аволакии 14 ("В трещину Вормераула", Дунглон #134)

Навыки: Блеф +36, Дипломатия +42, Запугивание +38, Чувство мотива +18

Внешность: Для жителей Алхастера мастер торгового флота Махуудрил - экзотическая и загадочная человеческая женщина лет пятидесяти с тонким лицом, которое сильно постарело. Она заплетает свои шокирующие рыжие волосы в косы, сплетенные вокруг замысловатого головного убора. Ее одежда богатая и королевская, и она носит слишком много драгоценностей, выражение ее лица озорное и подлое, как у молодой бабушки, которая придумывает лучший способ стащить немного конфет внуку. По правде говоря, Махуудрил - одна из червеобразных аволакий - она использует свою способность, подобную заклинанию полиморфа, чтобы поддерживать свой человеческий облик. Если ПК распознают ее истинную форму (например, с помощью истинного зрения) и поднимут тревогу, она телепортируется в безопасное место. Принуждение ее к бегству наносит небольшой ущерб вечеринке, но Зич быстро делает все возможное, чтобы сгладить ситуацию. Если ПК разоблачат истинную форму Махуудрила, возникший в результате хаос приведет партию к внезапному концу. В любом случае, ПК оскорбляют принца. В случае, если вечеринка заканчивается до того, как у ПК появится шанс связаться с Лашонной, она сама свяжется с ними под предлогом того, что хочет поговорить с ними о событиях, которые привели к внезапному завершению вечеринки.

Личность: Махуудрил - загадка, не многие люди в городе знают о ней много, и ей это нравится. Из-за ее остроумия и чувства юмора ее легко любить или ненавидеть.

Цели: Цель Махуудрила на вечеринке - оценить, чем занимались другие деятели Алхастера. Когда она понимает, что ПК находятся на вечеринке, она начинает интересоваться ими, но не хочет казаться настолько заинтересованной, чтобы они, в свою очередь, заинтересовались ею. Она слышала слухи о героях, которые причинили Эбонитовой Триаде столько неприятностей и которые остановили планы Лориса Ракняна относительно Игры чемпиона, и хотя она отмечает их как опасных противников, в настоящее время она не предпринимает никаких действий против них.

Первоначальное отношение: Враждебное.

Махуудрил нельзя заставить изменить свое мнение о ПК дипломатией, но она не позволяет своей ненависти проявиться к ним. На самом деле, если ей приходит в голову, что ПК действительно обратили на нее внимание, она симулирует болезнь и покидает вечеринку, как только сможет сделать это изящно и не привлекая лишнего внимания.

Профессор Монтегю Марат

М мужчина-человек-аристократ 9

Навыки: Блеф +14, Дипломатия +18, Запугивание +4, Чувство мотива +14.

Внешность: Этому широколицему человеческому мужчине под пятьдесят. У него розовые щеки и очки в проволочной оправе, он одет в вызывающее буйство ярких одежд и странную остроконечную шляпу. Выражение его лица - это выражение живой энергии и ликования.

Личность: Монтегю Марат - бывший "партнер" Заламандры (хозяйки торгового центра в Даймонд-Лейк), хотя он оставил свою должность несколько лет назад, чтобы искать счастья в другом месте. Он приехал в Алхастер и обнаружил, что это место вполне соответствует его темпераменту. Когда он услышал о нападении Илтана на Даймонд Озеро, он послал лодку, чтобы пригласить своих бывших сотрудников присоединиться к нему в Алхастере. На самом деле, он знал о любопытном увлечении принца Зича уродами, и когда прибыли его "друзья", он нанял их принцу за приличную прибыль.

Цели: Главная забота Монтегю - усилить свое присутствие в качестве одного из новейших аристократов Алхастера. Он делает все возможное, чтобы подружиться со всеми на вечеринке, и если ПК будут тепло приняты другими, он будет там, чтобы оседлать их фалды.

Первоначальное отношение: Дружелюбное (если только ПК уже не установили другие отношения с профессором).

Полезно: Монтегю чувствует родство с другими выжившими на Даймонд-Лейк и предлагает приютить их за свой счет в Делуксури на несколько недель, пока они не устроятся в Алхастере.

Мисзен Митчвиллоу

Не женщина-колдун-халфлинг 15

Навыки: Блеф +24, Дипломатия +8, Запугивание +8, Чувство мотива +1

Внешний вид: Хотя и немного полноват и выглядит немного нервно,

Мисзен остается довольно милой внешне. У нее светло-каштановые волосы, она носит амулет, сделанный из змеиной чешуи и зубов, и одевается в черный плащ и одежду знатной дамы темных оттенков синего и зеленого.

Личность: Мисзен - тихая, наблюдательная женщина, обладающая сверхъестественной способностью растворяться в толпе. Очень уважаемый торговец в регионе, ходят слухи о ее мощных способностях к колдовству. Зич пригласил ее на вечеринку в попытке выслужиться перед ней, чтобы, возможно, приобрести дорогие импортные товары, которые ему нравятся, по более низкой цене.

Цели: Мисзен на самом деле шпион из Доракаа в Империи Юз. Ее цели в Бандитских королевствах - следить за политикой и давать соответствующие советы своему лидеру, если он когда-нибудь захочет выступить против одной из провинций. Ее роль торговли полностью сфабрикована, что свидетельствует о нескольких месяцах подготовки ее фальшивой личности и ее мастерстве во лжи. Любой, кто долго беседует с ней о ее бизнесе или истории, может почувствовать мотив против ее проверки на блеф; успех указывает на то, что персонаж понимает, что Мисзен что-то скрывает. В то же время, если она сможет найти разумный мотив, которому противостоит проверка персонажа на блеф, она может узнать, что персонаж ее раскусил. Она зашла так далеко не для того, чтобы рисковать своим прикрытием, поэтому, если ей приходится в голову, что ее прикрытия под угрозой, она вежливо извиняется и телепортируется в безопасное место, как только за ней никто не наблюдает. Мисзен больше не будет играть никакой роли в Age of Worms, поэтому вы можете развивать ее конкретную роль в своей кампании так, как считаете нужным.

Первоначальное отношение: Безразличие.

Полезно: Мисзен может быть влюблена в мужчину-халфлинга на вечеринке, хотя она тщательно отделяет бизнес от удовольствия и, конечно же, не раскроет свой секрет, если не поверит, что ее возлюбленный станет союзником в ее деле.

Марисс Кемп

CN мужчина-полуорк-варвар 4/боец 8

Навыки: Блеф +1, Дипломатия +1, Запугивание +13, Чувство мотива +0

Внешность: Марисс - полуорк, хотя, как и положено полуоркам, он на самом деле довольно красив, а его оружие наследие почти незаметно. Ухоженный и всегда одетый в лучшую одежду, его высокая фигура по-прежнему выглядит так, как будто в бою он чувствовал бы себя как дома, а не на вечеринке.

Личность: Марисс - исправившийся варвар. Он сохраняет громкий, заразительный смех своей юности и столь же громкий голос, но он отказался от своих грубых и непристойных манер ради культурного образа жизни аристократа. Он довольно популярен среди других дворян, которые не могут насытиться его жестокими историями и непристойными шутками.

Цели: Марисс устал от своих нынешних двух жен и надеется найти кого-нибудь нового, чтобы привести домой в поместье Кемп на этой вечеринке.

Первоначальное отношение: Безразличие.

Дружелюбный: Марисс может влюбиться в женщину-ПК и обещает ей богатство и вечное счастье, если она согласится стать его невестой. Если персонаж соглашается, он требует, чтобы церемония состоялась на следующий день в соборе Хекстора. То, что у Марисс уже есть две жены, для него не имеет значения, хотя он и не утруждает себя упоминанием этого факта, пока он и его новая невеста не пожениются. Если Марисс окажется полезной, присудите ПК одно очко авторитета.

Шэг Соломон

N самец квагготского аристократа 6

Навыки: Блеф +7, Дипломатия +11, Запугивание +3, Чувство мотива +7.

Внешний вид: Шэг Соломон - настоящая диковинка. Известный как культурный "дикий человек" из северных сосновых лесов, он на самом деле кроткий кваггот, гуманоидное существо, вид которого обычно известен своей звериной яростью. Злобные зубы и зазубренные когти Соломона контрастируют с его джентльменской одеждой и культурным поведением.

Личность: Шэг Соломон, обычно спокойный и собранный, обнаружил, что переезд в Алхастер ему не подходит. Он думал, что его старый друг Монтегю нашел ему законное место в обществе Алхастера, но когда он попытался нанять его в Зич, Шэг отказался. Зич, довольный приобретением более дюжины других уродов, позволил отказу остаться в силе, и с тех пор Шэг проводил время в "Делуксури", дуясь и погружаясь в опиумный туман. В попытке возродить его дружбу Монтегю добился приглашения Шэга на вечеринку.

Цели: Шэг изначально не хотел идти на вечеринку, но как только он приходит, он находит внимание, которое другие оказывают ему, довольно освежающим, и быстро возвращается к роли рассказчика и джентльменского хвастуна. Его скрытое желание состоит в том, чтобы заменить Монтегю в аристократии Алхастера, и, получив шанс, он консультируется с другими аристократами, чтобы определить, как лучше всего это можно сделать.

Первоначальное отношение: Безразличие.

Полезно: Шэг Соломон узнает одного из ПК со времен их пребывания на Алмазном озере и обещает ему богатство и славу, если он поможет Шэгу стать принятым в аристократии Алхастера.

Торис

НГ мужчина гном аристократ 11

Навыки: Блеф +3, Дипломатия +17, Запугивание +3, Чувство мотива +0

Внешность: Торис - необычайно длинноносый гном с великолепными усами в виде руля.

Личность: Из гостей на вечеринке Торис самый наивный. Он также единственный дворянин из отдаленной провинции в Бандитских королевствах, который принял приглашение Зича.

Цели: Торис неудовлетворен и подавлен жадностью, жестокостью и ненавистью, которые царят в его собственной провинции, и надеется, что в Алхастере может быть общество, более соответствующее его вкусам. По мере того, как гала-концерт продолжается, он все больше и больше понимает, что в Алхастере гораздо хуже, чем дома; вид его побледневшего лица и разинутого рта на некоторых наиболее декадентских мероприятиях во время фестиваля вызывает много веселья у других гостей, в частности у Зича.

Первоначальное отношение: Дружелюбное

Полезно: Торис становится чрезвычайно дружелюбным с ПК и повсюду следует за ними, даже после окончания гала-концерта, надеясь узнать о них больше. Если в группе есть женщина-гном, Торис пытается завоевать ее любовь дорогими подарками (общей стоимостью до 5000 gp) и обещаниями вечного счастья, если она только выйдет за него замуж. Если Toris окажется полезным, присудите ПК одно очко авторитета.

В'юсс

СЕ мужчина-хобгоблин-колдун 10

Навыки: Блеф +16, Дипломатия +5, Запугивание +5, Чувство мотива +0

Внешность: Высокий, долговязый хобгоблин, В'Джусс носит длинные, ниспадающие одежды и слишком много духов для хобгоблина мужского пола.

Личность: В'Юсс тихий и наблюдательный, и ему почти нечего сказать во время гала-концерта.

Цели: Как когорте Б'Кусса, В'Юссу было нечего сказать, когда ему сказали, что он собирается на это мероприятие. У него есть ощущение, что Б'Красс может откусить больше, чем он сможет прожевать, и он готов освободить его в нужное время, чтобы он мог принять командование Рыцарями Красной Руки.

Первоначальное отношение: Безразличие.

Находясь рядом с Б'Куссом, В'Джусс изо всех сил старается поддержать мнение своего босса, но сам не имеет его относительно ПК.

Капитан Вулрас

СГ человек-мужчина рейнджер 9/изгой 7

Навыки: Блефовать +15, Запугивать +18, Чувствовать мотив +9.

Внешность: Вулрас - темнокожий мужчина с небольшой аккуратной козлиной бородкой. Он одет в яркие и очень дорогие одежды.

Личность: Вулрас командует отрядом рейнджеров на севере, которые хладнокровно эффективны, а иногда и жестоки в своей работе против орков Рейху, которые наводняют северные пределы Красной Руки. Тем не менее, несмотря на всю их жестокость, Вулрас сумел сохранить сильную сердцевину доброты по отношению к своим собратьям.

Цели: Вулрас не одобряет правление Зича и втайне надеется помочь в его свержении в какой-то момент. Его цель на этой вечеринке - оценить оборону дворца и города и поискать слабые места в характере Зича, которые он мог бы использовать в будущем.

Первоначальное отношение: Безразличное

Полезно: Вулрас делится с ПК своим недовольством Зичем и намекает, что если ПК когда-нибудь выступят против него, они найдут поддержку у Вулраса и его рейнджеров. Если Вулрас окажется полезным, присудите ПК балл авторитета

События во дворце

Гала-концерт Зича продлится двенадцать долгих часов пиршества, игр и развлечений. Сам гала-концерт - это

представлено в виде нескольких мероприятий, каждое из которых предоставляет игрокам свои собственные возможности узнать немного о своем хозяине или поработать над своей репутацией среди знати города. Большинство наград за очки авторитета в приключении можно заработать во время этих событий, поскольку то, как персонажи представляют себя дворянам и самому Зичу, оказывает наибольшее влияние на город. Если дворяне одобряют ПК, граждане, безусловно, тоже одобряют (по крайней мере, публично). Проводя эти мероприятия, не забудьте предоставить компьютерам достаточно времени для взаимодействия с другими гостями, помимо того, что может произойти во время самих мероприятий.

Событие 7. Празднование начинается

За воротами дворца Зича находится круто поднимающаяся тропинка, по бокам которой стоят отполированные скелеты на виселицах. Тропинка вьется вверх по скалистому мысу, на котором построен дворец и его территория. Когда экипаж полицейских достигает вершины, их просят выйти из экипажа, а затем ведут на головокружительную террасу - лужайку, с которой открывается вид на 200-футовый спуск в Нир-Див. Другие гости уже прибыли, и они слоняются небольшими группами, тихо разговаривая. Несколько гостей несут завернутые подарки для Зича, и если ПК решат спросить, они могут выбежать и найти подарок для принца, если они не понимали, что этого ожидали. Примерно через 20 минут под громкие фанфары прибывает Зич со своим дураком, Зловещим Баснописцем. Окруженный своими деформированными слугами, Зич спокойно стоит, в то время как его шут выходит вперед, сжимая своего мумифицированного ворона, и дует в странный рог, чтобы привлечь всеобщее внимание (ненужный ход, поскольку к этому моменту всеобщее внимание уже сосредоточено на принце). Зловещий Баснописец прочищает горло, а затем говорит удивительно сильным и глубоким голосом.

"Мои лорды, леди и другие почетные гости! Принц Зих приветствует вас, и я надеюсь, что вы насладитесь гостеприимством его скромного дома!" Странный маленький человечек оглядывается по сторонам, косится на некоторых гостей, затем взмахивает свободной рукой и поднимает мумифицированного ворона к себе на плечо. Используя мертвую птицу в качестве Манекен чревоушателя, он щебечет скрипучим голосом: "Теперь вы можете преподнести свои подарки в честь принца!", а затем отступает назад, тихо хихикая, когда другие гости лезут в складки плащей и карманы.

Ничто в приглашении не указывало на то, что гости должны были принести подарки для Zeech, и если ПК не поняли этого до вечеринки и не обеспечили подарки, им нужно будет либо раздобыть подарок из своих вещей, либо сделать несколько быстрых разговоров. Любой подарок стоимостью менее 2000 gr может оскорбить принца, как и отсутствие подарка вообще (если только ПК не сможет успешно обмануть Зича, сказав, что его подарок "в пути" и прибудет на следующий день). Развернутый подарок стоимостью не менее 2000 gr - это нормально, если ПК дарит его с дипломатическим чеком DC 20 (в противном случае у него есть шанс оскорбить принца). Подарки от других участников включают ювелирные украшения, бутылки редкого вина, экзотических животных в клетках, а в случае с Махудрилом - дьявольскую лошадь с подковами из зефира. Примечательна в ее отсутствие Лашонна. Прежде чем вечеринка начнется всерьез, Зич объявляет, что он получил известие от Лашонны, и с сожалением сообщает завсегдатаям вечеринки, что дела не позволят ей присутствовать на мероприятиях дня, но что она планирует прибыть вовремя на праздник этим вечером.

Награда за очки авторитета: +1, если хотя бы один ПК подарит Зичу что-то мало ценное, но это сойдет ему с рук. -1, если хотя бы один ПК одарит его подарками на сумму более 10 000 gr.

Событие 8. Умерщвление Арлекинады

Первое настоящее событие дня происходит сразу после вручения подарка. Появляются слуги с мягкими стульями для каждого гостя и просят их сесть.

Дурак появляется снова и трубит в свой странный рог. "Мои хозяева! Мы просим вас насладиться нашей маленькой сказкой - это маленькая вещь, которую я сочинил сам, сказка об угрозе, мести, похоти и смерти, которую я назвал "Арлекинада Мортификация". "Шут отступает, и пока он это делает, слуги устраивают небольшую сцену с задником из город

улица ночью. Деревянная луна парит над сценой, и внезапно на сцену выходит множество анимированных скелетов, одетых как клоуны.

Спектакль разыгрывается в тишине, если не считать аплодисментов гостей, когда клоуны-скелеты выполняют особенно нелепые трюки, такие как распитие вина, поскольку весь актерский состав состоит из актеров, чьи предыдущие выступления раздражали Зича. Каждый из них попал в аварию и впоследствии был оживлен в виде скелета Зловещим Фаблером, использующим палочку оживших мертвецов и его умение использовать магическое устройство. Вся пьеса - любопытное дело, и вскоре становится очевидным, что весь сюжет рассказывает о том, как каждый из скелетов разыгрывает свою собственную смерть, всегда при подозрительных обстоятельствах, которые не совсем случайны. Во время спектакля (который длится в течение часа) слуги снуют с вином и подносами со слегка обжаренным миндальным печеньем изысканного вкуса. В конце пьесы любопытные актеры кланяются, и все аплодируют. Появляется Зловещий Фаблер, теперь одетый как пугало на ходулях и с черепом зайца вместо головы. Он ведет гостей через территорию к следующему мероприятию, по пути напевая песню о вареных воробьях.

Событие 9. Красивая резня любопытных птиц

В конце концов гости прибывают на Балкон Отхаркивания, широкую палубу, выступающую из скалы примерно в двадцати футах от дворца. Балкон защищен от ветра, и вид на побережье Редхэнд еще более великолепный, чем с головокружительной террасы.

Дурак взбирается на перила балкона, каким-то образом умудряясь балансировать там на ходулях, когда обращается к гостям. "А теперь, друзья мои, добро пожаловать на Балкон Отхаркивания и на прекрасную Резню Любопытных птиц!" - выходят двое деформированных слуг, неся между собой большую стойку с повторяющимися арбалетами. Другая группа гостей выкатывает несколько клеток, наполненных ярко раскрашенными красными птицами. "Пожалуйста, выберите свое оружие и приготовьтесь к..." Принц Зих перебивает его с пренебрежительным шлепком, когда он делает шаг вперед. Дурак шатается, но ему удается удержать равновесие и спуститься с уступа, в то время как принц выбирает великолепный на вид арбалет и говорит: "Сегодня мне особенно повезло. Если кто-нибудь сможет сбить больше, чем я, я дам счастливчику тысячу золотых монет."

Все арбалеты - шедевральная работа, за исключением Зича (который является легким арбалетом с повторяемостью +3). Как только каждый выберет свой арбалет, гости по очереди наблюдают, как Фаблер выпускает в воздух десять ярко раскрашенных венчиков (ярко-красных экзотических птиц, способных генерировать цветные брызги). Венчики немедленно рассеиваются и начинают вспыхивать разноцветными брызгами, кружась в воздухе. У каждого гостя есть три раунда, чтобы выстрелить и сбить как можно больше венчиков, прежде чем птицы скроются за скалами. Зич идет первым и умудряется уложить шестерых; остальные гости стараются изо всех сил (или в некоторых случаях намеренно делают хуже, чем принц), но никто не побеждает Зича. ПК могут свободно пытаться победить Зича, если пожелают. По ходу съемок слуги раздают гостям жареный венчик, глазированный медом, и глинтвейн со специями. **Награда за очки авторитета:** +1, если ПК выиграют, но сумеют успокоить Зича дипломатическим чеком DC 25. -1, если ПК выигрывают и злорадствуют.

Событие 10. Немного оживленных видов спорта и травли

После убийства любопытных птиц фаблер ведет группу обратно в дом, через лабиринт дверей и коридоров, и в конце концов спускается в обширные подвалы. Он делает это, идя на руках всю поездку, и в конце концов ведет группу на одну из подземных миниатюрных арен Зича. Гостям предлагается сесть на изогнутые скамейки, окружающие затонувшую бойцовскую яму (в которой находятся две птичьи клетки площадью четыре квадратных фута, обернутые темными шелками), в то время как ведущий объясняет суть мероприятия.

Уродливый гном достает маленькую дубовую шкатулку из запертого сундука и открывает ее, вытаскивая пару серебряных колец. "И

теперь, друзья мои, мы переходим к оживленным видам спорта и травле! Эти кольца околдованы магией, так что те, кто их носит, могут направлять действия и движения того, кто был... специально подготовлен в качестве получателя". Он ковыляет к принцу и протягивает ему одно из колец. "Принц хотел бы вызвать одного из вас на честный бой, используя тех, кто живет на другом конце этих колец, в качестве доверенных лиц. Есть ли среди вас кто-нибудь достаточно храбрый, чтобы встретиться с защитником принца на поле битвы?"

Никто из других гостей сразу не подходит к этому случаю, давая ПК возможность бросить вызов Зичу. Если ни один из игроков не хочет принять вызов, Марисс Кемп в конце концов принимает ринг и быстро проигрывает Зичу. Как только ПК выходит на ринг, он должен сделать сейв стойкости DC 15, чтобы не поддаться дезориентирующему ощущению видения, осязания и слуха через тело какаду в одной из крытых клеток на арене внизу. Фаблер дергает за шелковый шнур и выпускает на арену дюжину диких кошек, которые немедленно начинают бегать кругами, драться и выть от гнева. Сказочник возвышает свой голос над остальной толпой и объявляет: "Если вы сможете создать больше украшений, чем принц, и если вы сможете пережить гнев его чемпиона, вы выиграете действительно самый сказочный приз!" С этими словами он дергает за второй шнур, и клетки в яме внизу открываются, позволяя двум какаду внутри вырваться на арену. Бойцовская яма площадью тридцать квадратных футов, и цель состоит в том, чтобы контролировать своего какаду и окаменеть больше кошек, чем другой какаду. Как только все кошки окаменеют, двум какаду предстоит сразиться друг с другом за победу. Позвольте персонажу, взявшему кольцо, контролировать своего какаду; он атакует и защищается, используя статистику монстра. Если ПК не смог сохранить силу духа, чтобы противостоять поражению, он получает штраф -2 за все броски атаки, которые он делает с помощью какаду, а также получает штраф -2 к классу брони. Если ПК выигрывает, его призом становится золотое яйцо большого размера (стоимостью 1000 gr). Во время боя подаются блюда из яиц - вареные, необычного размера, яичницы омлет с прекрасным мясом и даже странный коктейль из яиц, смешанных с ромом.

Какаду (2): hp 27 у каждого; Руководство монстра 37.

Дикие кошки(12): hp по 2 у каждого; Руководство монстра 270.

Награда за очки авторитета: +1, если ПК выигрывает битву.

Событие 11. Кегельбан с хитрыми головами

После боя с василисками Сказочник ведет гостей обратно наверх и выводит в длинный узкий сад на северной стороне дворца. К этому времени опустились сумерки, и сад был освещен многочисленными разноцветными непрерывными огнями, отбрасываемыми внутри черепов, свисающих с изящных серебряных и золотых цепочек. Здесь была подготовлена любопытная игра. В одном конце сада была устроена насыпь из разноцветных человеческих черепов, и Фаблер прилагает все усилия, чтобы гости расположились полукругом вокруг этой насыпи черепов.

"А теперь, мои прекрасные друзья, мы подходим к финальной игре вечера. Я представляю моему чудесному принцу несчастного преступника по имени Джек", - объявляет Фаблер, вручая принцу человеческий череп, выкрашенный в черный цвет. "А остальным из вас я представляю эти нежные сокровища!" Фаблер указывает на стопку черепов разного цвета. "Принц должен бросить Джека в дальний конец сада, а остальные из вас должны бросить своего собственного парня. Метатель, который окажется ближе всех к Джеку, будет объявлен победителем!"

Зич делает свой бросок, и Джек приземляется в дальнем конце сада, примерно в 50 футах от посетителей вечеринки. Каждый гость выбирает один из цветных черепов из кучи, а затем делает бросок дальней атаки, чтобы попытаться подойти как можно ближе к черепу. Каждый гость делает снимок вместе с каждым из игроков, которые желают поиграть. Запишите результаты их дальних атак персонаж, который бросает больше всех, становится ближе всего к Джеку (возможно, отбивая другие черепа с пути). Расстояние и неуклюжий баланс черепа работают вместе, чтобы обеспечить штраф -14 за бросок атаки. Для удобства вы можете просто свернуть 1d20

и предположим, что полученное число является конечным результатом бросков атаки каждого из гостей, но вы должны сделать бросок ПК по-настоящему. Победитель этого конкурса получает ожерелье с маленьким серебряным черепом с рубиновыми глазами общей стоимостью 2500 gp. Во время игры слуги передают по кругу пряничных человечков без голов. Вечер становится поздним, когда игра заканчивается, и солнце опускается за горизонт

Очки авторитета: +1, если один из ПК выигрывает соревнование.

Событие 12: Сервировка стола

После того, как кегельбан хитрых голов подходит к концу, звон невидимого гонга подает сигнал к ужину - пир готов! Рассказчик ведет гостей обратно во дворец, а оттуда в Большой банкетный зал.

Массивная цилиндрическая камера возвышается в самом сердце дворца Зича. Огромный круглый стол из полированного красного дерева доминирует в комнате, стены которой украшены портретами и пейзажами отличное качество. На многих из них изображен сам Зич, хотя загадочная Лашонна, седовласая, бледная, удивительно красивая женщина, доминирует на одном портрете, расположенном на видном месте рядом с местом Зича за столом. Огромный купол из цветного стекла, изображающий, по-видимому, играющих ангелов, изящно выгибается дугой, его периметр украшает кольцо из отрубленных голов, укрепленных на железных шипах примерно в двадцати футах над полированным мраморным полом.

Выборочной проверки DC 20 достаточно, чтобы понять, что "ангелы" в окне на самом деле являются дьяволами Эринии, и их "игра" совсем не похожа на то, что обычно ассоциируется с ангелами. Установленные головы - это не просто отрубленные головы смертных, они были оживлены и наделены способностью говорить. Все двадцать голов подбадривают и поощряют все, что говорит Зич, странными и звучными голосами, наполненными магией. Рассказчик предлагает гостям сесть. Каждый сервиз имеет название на карточке и великолепный набор столовых приборов, включая десять различных ложек. Проверка дипломатии DC 20 достаточно хороша для персонаж, который знает, какую посуду использовать и когда ее использовать. Персонаж, имеющий по крайней мере 5 рангов знаний (благородство и королевская власть), автоматически знает, какие из них использовать. Персонаж, который не пользуется своей посудой должным образом, рискует обидеть принца. Вы можете расставить места для застолья так, как считаете нужным. ПК, возможно, заслужили место рядом с Зичом, или одному из персонажей может оказаться, что ему придется сидеть рядом с гостем, которого они особенно презирают. Один стул, тот, что прямо напротив Зича, остается странно пустым - по крайней мере, до тех пор, пока все не рассядутся. В этот момент один из слуг Зича объявляет о прибытии последнего гостя.

Событие 13: Прибытие Лашонны

Когда Лашонна входит в Большой банкетный зал, все встают со своих мест. Женщина ослепительно красива, с алебастровой кожей и длинными серебристыми волосами, убранными назад тиарой из черных бриллиантов. Все в комнатах чувствуют, как ее взгляд останавливается на них. Лашонна приветствует Зича кивком

но ничего не говорит и грациозно занимает свое место на противоположном конце стола от принца. Лашонна принимает участие в праздных разговорах во время застолья, но особенно интересуется компьютерами. Она следила за их прогрессом по отчетам своих агентов с тех пор, как некоторое время назад узнала об их действиях против Эбеновой триады во время "Трех ликов зла", но никогда не рисковала раскрыть свои карты, используя более прямые методы, такие как гадание. Она знает, что они представляют ее лучший шанс уничтожить Драгошу, а также знает, что они представляют наибольшую угрозу для Эры Червей. Она пытается замаскировать свой интерес к ПК своим навыком блефа, но проверка чувства мотива показывает ее интерес ко всему, что они говорят или делают на пиру. Если принц Зич замечает внимание, которое она уделяет ПК с его собственной проверкой чувства мотива, он раздражается, но не настолько, чтобы обидеться и заказать отравление более позднего блюда. Если один из персонажей достаточно смел, чтобы спросить Лашонну о Балакарде, Эбонитовой триаде или о чем-либо еще, она закатывает глаза в притворном нетерпении, а затем шепчет этому персонажу: "Я знаю о вашей потребности в знаниях, и у меня есть что дать. Нам следует подождать, пока закончится этот причудливый маленький ужин, чтобы поговорить."

Первое блюдо: Пир червей

Зич встает, и в банкетном зале воцаряется тишина. "Мои дорогие друзья", - начинает он, и пока он это делает, отрубленные головы наверху повторяют слово "друзья" омерзительным тоном. "Я предлагаю вам насладиться этим пиршеством, есть и пить досыта в моей скромной обители". Он хлопает в ладоши один раз. Мгновение спустя огромные двери на кухню распахиваются, и три мантикоры входят под омерзительные крики голов. И все же это не дикие монстры, огонь исчез из их глаз, а крылья были жестоко отрублены. Даже некогда свирепые зазубрины на их длинных хвостах были удалены хирургическим путем. Каждая мантикора несет на спине большие блюда, а за ними следует множество искаженных слуг, жаждущих начать подавать еду.

Каждому гостю выдается маленький серебряный кубок, покрытый крышкой. ПК могут заметить проблески отвращения и трепета, мелькающие на лицах других гостей с проверками DC 20 Sense Motive. Когда все подано, Фаблер встает и рассказывает гостям о гордой традиции Алхастера. Одним из основателей Алхастера был отчаявшийся паломник, которого выбросило на берег гавани. Он не ел много недель и упал на вересковые пустоши, чтобы умереть. Когда он это сделал, он увидел, как из земли вылез червь, и он понял, что червь был даром богов, что он должен жить, и поэтому он съел его. В Редхэнде всегда было традицией начинать застолье с такой благодарственной речи. Фаблер предлагает, чтобы гости теперь сделали то же самое. Внутри серебряного кубка корчится жирный червяк, его блестящая плоть неприятного зеленого оттенка. Проверка знаний DC 15 (природа) идентифицирует червя как относительно безвредный зеленый скребок. Персонажи, у которых была возможность рассмотреть червя Кюсса вблизи, могут сразу сказать, что эта личинка, хотя и похожа внешне, не относится к этим паразитам. Сам по себе червь удивительно вкусен и после употребления не вызывает никаких побочных эффектов. Отказ съесть червяка оскорбляет принца. После первого блюда принц Зих приказывает Сказочнику рассказать сказку. Баснописец прочищает горло, встает на стул и рассказывает забавную историю о дриаде, чье дерево по незнанию пересадили в сад озлобленного дворянина, и о восхитительно ироничной судьбе, которую она придумывает для этого человека. Когда рассказ окончен, Рассказчик кланяется и занимает свое место, после чего принц предоставляет слово всем другим гостям, которым, возможно, есть что рассказать. Никто из гостей этого не делает, но если кто-то из ПК захочет рассказать историю, они могут. Предложите игроку рассказать всю историю группе, и в конце своего рассказа он должен сделать проверку исполнения (ораторского искусства), в отличие от предыдущей проверки исполнения (ораторского искусства) Фаблера.

Награда за очки авторитета: Каждый ПК, который проходит проверку на исполнение (ораторское искусство) Фейблера, получает +1 очко авторитета.

Второе блюдо: Двадцать четыре черных дроздика

На второе блюдо подается одна одомашненная мантикора. Он несет огромный пирог на серебряном блюде огромных размеров, привязанном к его спине. Птичьи клювы из теста покрывают пирог, и на глазах у всех корочка раскрывается, и появляются 24 черных дроздика, которые в ужасе летают по комнате. Эти черные дрозды - запрограммированная иллюзия, но птицы, запеченные в пироге, - нет. Пирог с черным дроздом имеет нежную засахаренную миндальную корочку, которая на удивление приятна на вкус. Когда пирог подается, слуги приносят огромные супницы с овощами, а также обильные запасы белого вина с пряностями местного производства под названием Redhand Resinwint. Это вино особенно крепкое, и любой, кто пьет из него, должен сохранить силу духа DC 13, чтобы избежать штрафа -2 за все проверки навыков, основанные на Мудрости, до конца вечера. После того, как второе блюдо закончено, Зич просит Фаблера спеть песню. Спригган кланяется и снова встает на свой стул (возможно, насмехаясь над любым человеком, который превзошел его рассказ после первого блюда) и продолжает исполнять запоминающуюся мелодию на своих свирелях. И снова, после своего выступления, Зич спрашивает, есть ли у кого-нибудь еще за столом песня, которой можно поделиться. Разрешите ПК выполнять проверки исполнения, если они хотят сыграть или спеть песню, в отличие от результата проверки исполнения Фаблера (духовые инструменты). Никаких инструментов в наличии нет (и Фаблер, конечно же, не одолжит свои свирели), поэтому, если ПК не привезли свои собственные инструменты, они будут ограничены исполнением (песней) для проверки.

Награда за очки авторитета: Каждый ПК, который проходит проверку на исполнение басни (духовые инструменты), получает +1 очко авторитета.

Третье блюдо: Тоджбасарридж

Фаблер объявляет, что третье блюдо приготовлено самим принцем - восхитительный тоджбасарридж для всех! Тоджбасаррирге - это любопытное блюдо, в состав которого входит целая тоджанида, фаршированная многочисленными стейками из василиска, которые, в свою очередь, фаршируются острыми грудками ястреба-стрелозуба. которые, наконец, в свою очередь, начиняются целая стерлядь без костей с тремя оливками, насаженными на хоботок. Тоджбасарридж подают на огромном блюде, подвешенном между двумя мантикорами, на котором лежит большой панцирь тоджаниды, разрезанный пополам и наполненный мясной массой. Принц сам изобрел этот рецепт (с помощью своих поваров), и, к сожалению, все это отвратительно. Когда начинается это блюдо, гости должны блефовать, чтобы скрыть свое отвращение к блюду, которому противостоит здравый смысл принца. К счастью, принц сам понимает, что еда отвратительная, и, откусив всего несколько кусочков, внезапно объявляет третье блюдо законченным и приказывает слугам немедленно убрать со стола для четвертого. Они убирают остатки неудавшегося блюда, бросая его со скалы в море.

Награда в очках авторитета: Если ПК удастся проглотить несколько кусочков тоджбасарриджа так, чтобы принц не раскусил его блеф, этот ПК получает +1 очко авторитета.

Четвертое блюдо: Заливное из пурпурного червя

Когда начинается четвертое блюдо, выносят огромные супницы с крышками. Внутри содрогается странное фиолетовое желе. Фаблер отмечает, что пурпурные черви являются печально известной угрозой в определенных районах мира, и их склонность есть все, что движется, известна искателям приключений повсюду. В древности племена знали способ приготовления ядовитых хвостовых частей пурпура таким образом, чтобы яд был нейтрализован, но рецепт должен быть точным при его приготовлении. Когда перед каждым из гостей ставят миски с дрожащей пурпурной кашей, Фаблер задается вопросом, хватит ли у кого-нибудь из гостей за столом смелости попробовать блюдо, прежде чем принц подвергнет риску свое здоровье из-за изысканности. Естественно, никто из других гостей не вызвался добровольно. На самом деле, все взгляды обращаются к ПК, чтобы посмотреть, попробует ли кто-нибудь из них первым. Если никто не пробует еду, Килрейвен в конце концов устраивает шумиху вокруг тестирования блюда. Мясо на самом деле довольно вкусное и совершенно безопасно для употребления. Подается с К'рошей со льдом, крепким местным спиртом

приготовлено из ежевики и экзотических специй. К'Рош еще более алкоголик, чем Краснорукий Резинвент, и персонажи, которые принимают участие в спасении стойкости DC 16 и терпят неудачу, получают 1d10 единиц урона от Мудрости, но получают +4 алхимических бонуса к проверкам навыков на основе харизмы в течение 1 часа. Во время этого курса Килрейвен рассказывает истории о том, как он расправился с десятками орков Рейху от имени принца. Другие присоединяются (в частности, Б'Красс), и начинается импровизированное соревнование по хвастовству. Каждый NPC, принимающий участие в конкурсе хвастовства, должен пройти проверку на запугивание; персонаж, набравший наибольшее количество бросков, объявляется победителем принцем Зихом.

Награда за очки авторитета: +1 очко авторитета, если один из игроков первым попробует заливное из пурпурного червя. +1 Очко авторитета персонажу, выигравшему конкурс хвастовства.

Пятое блюдо: Сладкое завершение

Наконец, когда убираются последние тарелки с заливным из пурпурных червей, доносится запах гвоздики, меда и корицы, когда входит мантикора с пирогом высотой почти восемь футов. Сам торт имеет форму зиккурата, но увенчан марципановой фигуркой Зиха, окруженной светом и с крыльями ангела. Все громко аплодируют, когда торт водружают на стол, но как только они это делают, торт начинает разваливаться. Сбоку появляются большие арендные платы, и марципановый Зих начинает перечислять. Торт просто выводит из равновесия, но ироничный символизм не ускользает от внимания гостей. Внезапно марципановый Зик опрокидывается, сползая по тарту лавиной восхитительной глазури и падая на стол достаточно сильно, чтобы голова оторвалась и покатила по столу, приземлившись кому-то на колени. Если одному из ПК удалось особенно разозлить Зича, голова должна оказаться у него на коленях, в противном случае она должна упасть на случайно определенный ПК. Ирония вызывает несколько сдвинутых смешков, но по большей части гости превосходно скрывают свое веселье. Каждый ПК должен сделать проверку на блеф противостоит проверке чувства мотива Зича, чтобы скрыть свои реакции. Ненависть в глазах Зича ощутима, но как раз перед тем, как он приказывает казнить весь свой кулинарный персонал, Фаблер вмешивается, чтобы спасти положение, не обращая внимания на падение, замечая, что "пирог сделан не из камня и железа, и что он съест его весь, если никто не иначе получится." Шутка проходит хорошо, и гостям есть над чем посмеяться, кроме очевидной иронии, и пока все, конечно, едят торт, Зич делает это в задумчивом молчании. С другой стороны, ПК может спасти ситуацию перед Фаблером, придумав собственную шутку с проверкой DC 20 Perform (комедия).

Награда за очки авторитета: +1 очко авторитета, если одному из ПК удастся спасти ситуацию до того, как Фаблер прибегнет к своей шутке.

Специальная награда за опыт: Если персонажи пройдут весь путь до конца праздника, не вызвав его преждевременного завершения, присудите им награду за историю в очках опыта, как если бы они победили существо CR 20 в бою. Не все битвы в Эпоху червей выигрываются с помощью стали и заклинаний...

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По окончании великого праздника Баснописец призывает к танцу мертвых, традиционному Алхастру, близкому к важным церемониям. Обычно танец исполняют танцоры, одетые как мертвые отцы-основатели города, но на этот раз Фаблер приказывает своим скелетообразным приспешникам выполнить свой долг. Пока некоторые из помощников быстро и эффективно убирают со стола, Фаблер ведет гостей в бальный зал дворца. Он просит всех других персонажей, проявивших талант к игре на музыкальных инструментах или к песне, присоединиться к нему и нескольким другим членам персонала, когда зазвучит странная, немного не в тональности, но тем не менее буйная песня. Используйте этот танец, чтобы завершить события, партнеры меняются местами, и наступает время для откровенных разговоров под перекрывающий шум музыкантов. Зич, все еще сердитый из-за провала пятого блюда, не принимает участия, а вместо этого молча наблюдает с трона. Этот танец может продолжаться сколь угодно долго

как пожелаете - это прекрасная возможность для ПК взаимодействовать с любым другим NPC, с которым они хотят поговорить, хотя на данный момент сам Зич мало заинтересован в болтовне. В конце концов, принцу Зичу надоедает, и он молча уходит, аплодируемый (конечно) другими гостями, направляясь в свои покои. Гостей отводят обратно к экипажам и развозят по домам. В какой-то момент перед тем, как вечеринка разойдется, Лашонна соглашается снова встретиться с ПК через несколько ночей - они вызвали ее интерес своими выходками на пиру, и она соглашается ответить на их вопросы. Если ПК спрашивают ее о Балакарде, Эпохе червей или подобных темах, она просто кивает и предупреждает их: "Оставьте вопросы на потом. В этом месте слишком много ушей." Интервью с Лашонной подробно описано в следующем приключении "Библиотека последней надежды". Обязательно следите за тем, сколько очков авторитета зарабатывают ПК. Эти итоги станут весьма важными, как только начнется финальное приключение "Рассвет новой эры".

Приложение

Кислотный дух

Мерзкая, ядовитая жидкость пузырится и вспыхивает ядовитой жизнью, скользя вверх по себе и быстро заполняясь в форме неуклюжего драконьего зверя. Тело существа полупрозрачное и студенистое, и струйки жидкости стекают с его боков, шипя на земле - некоторые из этих нитей извиваются и трескаются, как плети. Его длинная шея заканчивается тревожным переплетением черепов, частью человеческих, частью драконьих, а частью чего-то среднего.

Приключение рассчитано на группу из четырех персонажей 15 уровня.

Альхастер

Изрезанный северный берег озера неизвестных глубин поднимается из ледяных вод. Торговые корабли когда-то курсировали между оживленными портами вдоль береговой линии, но теперь владения Земель Щита лежат в руинах, а их жители рассеяны дьявольскими армиями Юза. То тут, то там остовы городов возвышаются на приморских утесах или гноятся вдоль темных рек, теперь населенных только теми отчаявшимися душами, которым посчастливилось избежать пленения (или чего похуже) ордой орков и демонов, которые служат Iuz. Тем временем рабы, захваченные торговцами орками, некромантами и демонами, используют разрушенные города в качестве перевалочных пунктов для поставок зерна и товаров обратно в Старый город. Однако далеко на востоке пустые дороги и гниющие города наконец уступают место. Здесь стоит огромное поселение - огромный город, примостившийся на скалистом выступе. Город расположен вокруг естественной гавани, в которой укрываются многочисленные корабли, от гордых парусников до маленьких шатких рыбацких шлюпов. Здания были втиснуты на скалистый мыс с таким скоплением людей, что они, кажется, почти боятся серых, невыразительных земель за его пределами - гниющих холмов из коричневых, черных и серых камней и обширных грязных приливных равнин, усеянных разрушенными строениями и низкорослыми деревьями. Сам город представляет собой смесь различных архитектурных стилей, дизайнов и культур, черные башни зловеще возвышаются вдоль стен и утесов, окружающих город, в то время как устрашающие храмы и пагоды с золотыми крышами отбрасывают тени на огромные деревянные и каменные особняки, достигающие высоты собора. Перемежаются с ними бесконечные ряды лачуг, сделанных из кусков дерева, бочек, бортов лодок и мусора. Лачуги, раскинувшиеся на у подножия города, как обломки, выброшенные на берег моря. В течение многих лет два сооружения доминировали на горизонте Алхастера. В центре города возвышается зловещий собор Хекстора, а на самом высоком утесе стоит дворец Зиха. Дворец, представляющий собой смесь разных стилей и вкусов, окружен садами и ненадежно возвышается на склоне утеса. Сегодня дворец затмевает новое сооружение. Массивный зиккурат из красного камня близится к завершению в юго-западной части города, где многочисленные виллы и здания были снесены, чтобы освободить место для его грандиозного строительства. А над городом кружат тысячи и тысячи ворон - как черные грозовые тучи. Город, раскинувшийся внизу, называется Алхастер, и именно здесь начнется Эпоха Червей.

Алхастер вкратце

Алхастер - это разделенный дом - в богатых районах есть каменные здания, некоторые из которых имеют значительный возраст. Они соседствуют фронтонами с огромными деревянными храмами и усадьбами. Эти улицы регулярно патрулируются и содержатся в безукоризненной чистоте армией одетых в серое рабочих (которым самим не рекомендуется разговаривать с посетителями). Хотя божеством-покровителем Алхастера является Гекстор, принц Зих терпимо относится к другим религиям здесь в интересах коммерции, в том числе к тем, кто поклоняется Хиронусу (при условии, что они проявляют должное почтение и не создают проблем). Разительный контраст с западной третью города представляет собой истинное убожество Алхастера: лачуги из мусора, сваленные в беспорядочные кучи, каждая из которых использует другую лачугу в качестве опоры не меньше, чем сырую землю внизу. Несмотря на низкое качество зданий и плачевное состояние жителей, Нижний Алхастер во многих отношениях более важен для дальнейшего процветания города, чем Верхний Алхастер, поскольку именно здесь правят коррумпированные торговцы и пираты. Алхастер - единственный порт в Бандитских королевствах. Большая часть торговли, проходящей через город, была бы незаконной в более законном климате, но здесь закон меньше заботится о морали, чем о поддержании статус-кво. Пока разбойничьи королевства во внутренних районах нуждаются в импортных лекарствах, еде, рабах и оружии, Алхастер будет продолжать процветать.

Алхастер (Крупный город): Обычный; АЛЬ ЛЕ; Население 4700; Лимит 3 000 gr*; Активы 705 000 gr; Смешанный (80% людей, 8% полуорков, 4% хобгоблинов, 4% халфлингов, 4% других рас). Авторитетная фигура: принц Зих (мужчина-человек-паладин 8/негодяй 8). * Хотя стандартный лимит в 3000 gr применяется к большинству мест в Алхастере, распространенность контрабанды и пиратства в городе значительно повышает этот лимит в некоторых местах.

Правители Алхастера

Нынешний правитель Алхастера - падший паладин, называющий себя принцем Зихом. Его двадцатилетнее правление ("Дни радости", как он любит говорить обратитесь к ним) было пятном на истории страны, уже погрязшей в конфликтах, войнах и мелких лордах. Зич - высокий, худой мужчина с бледной кожей и длинными темными волосами. Он пышно одевается в шелка и платья, и от него веет женственностью. Его голос тих и обдуман, пока он не разозлится, и в этот момент его ярость сравнима с яростью худшего варвара. О его жестокости ходят легенды, и многие из его подданных были казнены всего лишь за неуместный взгляд. За двадцать лет своего правления Зих дистанцировался от тех, кто помог ему взойти на трон, от союзников, которым он никогда не доверял и которые ему не нравились, и от друзей, над которыми он чувствовал себя намного выше. Сегодня Зич - тиран худшего сорта, деспот, который верит, что в глубине души он стремится к большему благу. Он чувствует, что его правление справедливо, но твердо, но в то же время ему трудно противостоять искушениям декаданса и порока. Какая-то часть разума Зича понимает, что Алхастер тонет в своих собственных грехах, но остальная часть его упивается своей властью. Его последний проект является примером его безумия. По его приказу большая часть города была стерта с лица земли. Те, кому не повезло иметь там дома, переехали в другие районы города. К счастью, некоторые расходы были субсидированы принцем, но большинство из этих перемещенных граждан были вынуждены заботиться о себе сами. На расчищенной территории Зич начал строительство Великого проекта - огромного зиккурата, который, как он надеется, обеспечит ему вход в рай. Впервые он увидел это сооружение в своих снах - огромную башню, возвышающуюся в сердце шторма, но вскоре эти сны стали приходить к нему наяву. Со временем эти видения убедили его в том, что он сын Хекстора и что его вход в рай рядом с Хекстором зависит от строительства зиккурата. Увы, видения и сны Зича - это нечто большее, чем просто фантазия, это лживый шепот очень опасного и склонного к манипуляциям агента Кюсса по имени Лашонна. Как и Зич, Лашонна формально была образцом добродетели, могучим серебряным драконом, который однажды сражался с группой герметических друидов, базирующихся в Рифтовом каньоне. Лашонна была захвачена в бою на ключ великим драколичом Драготой и превращена в вампира. С тех пор она полностью поддалась своему злу

природа, но все еще питает ужасающую ненависть к своему хозяину и замышляет узурпировать его роль главного агента Кюсса в мире. Сегодня Лашонна служит верховным жрецом Эбеновой Триады, но, несмотря на всю свою власть, она все еще недовольна тем, что занимает место ниже Драгоши в церкви Кюсса. Если бы только существовал способ вытеснить его... Лашонна проводит большую часть своего времени в облике удивительно красивой эльфийской женщины с алебастровой кожей и длинными серебристыми волосами. Она сохраняет сильное присутствие в себе, тиха, невозмутима и проникательна в разговоре. У нее удивительно успокаивающий голос и она обладает невероятными знаниями истории. Временами кажется, что эти знания получены почти из первых рук. Лашонна была истинной правительницей Красной Руки на протяжении веков и тихо и тайно манипулировала длинной чередой правителей. Зич - всего лишь последняя незнающая пешка. В Зиче Лашонна наконец-то нашла приспешника, способного проследить за созданием зиккурата, необходимого для возвращения Кюсса с края пропасти. Но падший паладин также обладает тем, чего Лашонна очень боится: совестью. Это может быть задушено глубоко под его изнеженной и деспотической внешностью, но все же это остается слабостью, которую вампирический дракон надеется держать подавленной, скованной амбициями и идеологией. На протяжении десятилетий Лашонна также служила невидимой направляющей рукой Эбеновой триады. Она - жестокий и манипулятивный гений, намеревающийся призвать Кюсса к себе, чтобы она могла стать его невестой, и в этом плане Эбеновая Триада - не более чем инструмент. Ее планам и целям суждено затронуть самих ПК, как станет ясно из последних четырех частей приключенческого пути Age of Worms.

Граждане Алхастера

Странная атмосфера радости пронизывает жителей Алхастера по одной всепроникающей причине: среднестатистический житель этого угнетенного города боится выглядеть иначе. Они знают, что агенты принца быстро подавляют любое инакомыслие или организованных нарушителей спокойствия. Граждане Алхастера приветствуют всех незнакомцев вымученными улыбками и приветствиями, такими как: "Радости тебе в этот день, незнакомец!" или "Благословение на спасибо, что посетили нашу скромную землю". Возможно, вы захотите использовать этот фасад в разной степени - будьте осторожны с тем фактом, что некоторым игрокам будет трудно выносить бесконечное счастье, и у них может возникнуть соблазн наброситься на неподходящие цели. Другим игрокам может понравиться напоминание об отчаянии, которое разъедает сердце Алхастера. Обветренные местные жители обычно одеваются в поношенную одежду высшего класса, которую продают попрошайки на рынке. Растительность на лице распространена среди мужчин, в то время как женщины предпочитают носить длинные волосы. Типичный простолюдин в Алхастере живет тяжелой жизнью, едва зарабатывает на еду и пансион и каждый день благодарит судьбу за то, что его не ограбили, не избили или что-то похуже. Это странное отношение порождает иронично-оптимистичный взгляд на вещи. Для развлечения простые жители Алхастера посещают многочисленные таверны города, арену Алхастер (район 17) и театр Миомай (район 12). Рассказывание историй - любимое занятие для тех, кто не может позволить себе эти занятия. Герои простого народа - это те, кто действует исподтишка или хитростью, поскольку любому, кто вырос в Алхастере, трудно представить себе прямую физическую конфронтацию, приводящую к чему-то меньшему, чем тюремное заключение или публичное унижение от нежных рук тайной полиции Зича. Одна известная история под названием "История волчьей шкуры" рассказывает о воре, который потерял свою любовь из-за волчьей стаи. Вор поймал и освежевал волка и надел его шкуру, чтобы присоединиться к стае, и со временем он оказался один на дикой пустоши с вожаком стаи, которого он убил. Когда вожак стаи умер, она извергла тела своих невинных жертв, которые затем восстали из мертвых, одна из которых была возлюбленной вора, и с тех пор они жили долго и счастливо в вересковых пустошах Красной Руки. Простые люди используют дикие травы, собранные на окрестных приливных равнинах, для ароматизации мяса (они любят свинину, когда ее можно достать, но угорь и морская рыба - их основные блюда), а также используют много клецок в качестве дешевого и эффективного способа завершить трапезу. В большинстве таверн варят густой травяной ром, который смешивают с горячей водой и маслом, чтобы приготовить местное варево под названием Гролг (которое, хотя и немного солоноватое, очень вкусное).

Принц Зих любит устраивать фестивали, парады и публичные демонстрации своего богатства и власти. Как правило, два похожих события происходят в одно и то же время. Само мероприятие проходит в Верхнем Алхастере и проводится только по приглашениям, в то время как основная масса населения принимает участие в празднествах в других местах, как правило, на рыночной площади или арене Алхастера. Малиновые и черные молитвенные флаги Хекстору покрывают улицы во время этих праздников, развеваясь на ветру. Простолюдины обнаруживают, что их переполняет любовь к Зичу, и встают, вознося хвалу своему правителю. Некоторых настолько переполняет ложная радость, что они бросаются с мостов или высотных зданий. Другие направляют свое отчаяние на более продуктивные (но и более опасные) занятия. Некоторые из этих душ рискуют навлечь на себя гнев городской стражи и тайной полиции, формируя группы кукловодов или игроков, которые разыгрывают сатирические сценарии на углах улиц, изображающие правителя империи зла, съедаемого заживо его собственными последователями. Другие руководят подпольным движением под названием Sinchasers, группой организованных радикалов, которые нерегулярно выпускают листовку под названием the Sinchaser Report, в которой сообщается об истинных зверствах принца Зича. Наблюдатели и Благословенные Ангелы делают все возможное, чтобы собрать и уничтожить отчеты Sinchaser по мере их появления, но им так и не удалось захватить все копии. С каждым изданием все больше и больше простых людей Алхастера становятся тайными коллекционерами и новообращенными. Sinchasers на самом деле являются детищем барда по имени Миомей, а сами листовки производятся в секретных помещениях под ее игровым домом (см. область 12). Десятилетия войны и тяжелого труда превратили местных жителей в очень способную группу контрабандистов, лжецов и обманщиков. Большинство горожан обладают навыком фокусировки (блефа), талантом, который хорошо служит в городе, где правду редко видят. Величайшим примером этого является всеобщая любовь к принцу Зиху. Compliments его величию обычны, часто используются в качестве междометий в разговорах. Эта ложная гордость за своего декадентского лидера в первую очередь является результатом вездесущей угрозы со стороны Благословенных Ангелов (тайная полиция Алхастера, см. зону 31), которые эффективно захватывают, мучают и публичная казнь подстрекателей черни и предателей. Гордые местные жители отличаются друг от друга в частном порядке. Услужливые местные жители рассказывают истории о лагерях рабов, известных как "Слава", или о безумии принца Зича и его бессмысленной одержимости Великим проектом (который уже стоил сотен жизней). ПК не должно занять много времени, чтобы понять, что большинство населения Алхастера состоит из прилежных, гордых и трудолюбивых душ, которые были вынуждены прийти к своему нынешнему состоянию из-за страха и угнетения. Открытое восстание пока не обсуждается (хотя местные жители гордые, они не вооружены и не особенно храбры), но они помогают ПК, которых они воспринимают как возможных героев. Приключение "Принц Красной руки" описывает, как ПК могут получать "Очки авторитета" за свои действия в городе. Чем больше очков авторитета они наберут, тем значительнее может стать их присутствие в Алхастере.

Закон Алхастера

Алхастер - город, известный тем, что укрывает пиратов, бандитов, воров и кое-кого похуже, но сам город на удивление свободен от вопиющих преступлений. Низкий уровень преступности - одно из главных преимуществ, привлекающих в город так много людей, поскольку за его стенами выживает сильнейший. Конечно, это не значит, что в Алхастере совсем нет преступности - отнюдь. Криминальный элемент города очевиден повсюду, с открытой продажей рабов, опасных наркотиков и магии, а также контрабандных товаров. Тем не менее, поскольку эти занятия регулируются и принимаются, они могут осуществляться без насилия, с которым они ассоциируются в более нетерпимых регионах. Насильственные преступления все еще происходят в Алхастере (обычно за счет бедных), но их быстро замалчивают, если всплывает слух о таком событии. Может показаться шокирующим, что в Алхастере нет большой организованной гильдии воров, такие гильдии появлялись в прошлом, но агенты Зича довольно хорошо справились с тем, чтобы помешать им стать слишком большими и могущественными. В некотором смысле, большая часть самого города представляет собой огромную гильдию воров, главой которой является принц Зих. Посетители Нижнего Алхастера тяготеют к грубому, неотесанному и brutальному, и они

порождает большинство жестоких преступлений в городе. К счастью для жителей города, эти преступления пресекаются присутствием Наблюдателей (наемников, которые служат городской стражей Алхастера, см. зону 30) и скрытой угрозой Благословенных Ангелов. Конечно, эти два агентства так же часто используются принцем в качестве инструментов для запугивания населения Алхастера, чтобы заставить его успокоиться. Часто угрозы визита одного из Благословенных Ангелов достаточно, чтобы убедить отчаявшегося человека согласиться с тем, что новые налоги на его бизнес в конце концов вполне разумны. Патрули наблюдателей - обычное явление на городских улицах. Эти наемные охранники патрулируют группами по четыре человека и являются основными правоохранительными органами в городе. Патрулю обычно требуется 2d6+6 раундов, чтобы прибыть на место происшествия после поднятия тревоги. Наблюдатели не имеют полномочий выносить приговоры и, как ожидается, будут тащить любого, кого они арестуют, в подземелья под казармами (зона 32), хотя тех, кто сопротивляется, обычно избивают или даже убивают в процессе сопротивления аресту. Благословенные Ангелы встречаются реже, но едва ли проходит день без того, чтобы один из них не парил в небесах над городом с какой-нибудь миссией. Эти эринии не застенчивы; они не прикрывают свои истинные формы магией. Тем не менее, они также вполне упорядочены и хорошо себя ведут. Они сосредотачивают свое внимание исключительно на особых случаях, с которыми Наблюдатели не способны справиться. Если ПК вызовут какие-либо проблемы в Алхастере, Благословенные Ангелы, скорее всего, отреагируют.

Религия в Алхастере

До падения Земель Щита Алхастер славился разнообразием вероисповеданий. Соборы Иеронимуса, Корда, Святого Катберта и Ви Джаса образовали центр религии, окруженный меньшими святилищами, посвященными множеству других божеств. После падения Алхастера и последующей ассимиляции в Бандитских королевствах все изменилось к худшему. Принц Зих возомнил себя сыном Хекстора, и по его приказу собор Иеронимуса был освящен и преобразован в собор Хекстора. Он поставил марионеточного священника на кафедру, но сохраняет фактическую власть церковь относительно низка, так что ему не нужно беспокоиться о конкуренции в глазах Бича битвы. На первый взгляд, поклонение Гекстору кажется наиболее распространенным, но на самом деле большинство граждан Алхастера поклоняются ему только на словах и либо почитают других богов в частном порядке, либо вообще утратили свою веру. Другие соборы также переживали трудные времена. Собор Корда обветшал и находится на грани разрушения; только постоянная работа его сокращающихся верующих удерживает его в вертикальном положении. Церковь Хекстора терпит их как источник шутовства, но сторонники жесткой линии держатся до того дня, когда их численность станет достаточно сильной, чтобы узурпировать власть в городе. Жречество Ви Джаса изменило фокус своего почитания с магии на тщеславие и получает кругленькую прибыль, удовлетворяя потребности городской знати. Собор Святого Катберта в настоящее время заброшен и известен только как церковь Благословенного избавления; его последователей сегодня в городе немного, хотя одна из них, полусумасшедшая женщина по имени Фурпотия, все еще открыто исповедует свою веру в лачуге, известной как Святилище грешника (район 10). Посетители, которые поклоняются божествам, отличным от Хекстора, как правило, не подвергаются преследованиям со стороны Наблюдателей, пока они хранят свое поклонение в тайне и вне поля зрения общественности. Тех, кто пытается распространять свою веру в общественных местах, быстро арестовывают и запирают в подземельях под гарнизоном. Последователи Иеронима особенно презираемы многими из тех, кто находится у власти, и те, кто проявляет свою веру, могут ожидать преследований со стороны патрулей Наблюдателей на каждом шагу. Однако до тех пор, пока приезжий иерониманец сопротивляется желанию совершить крестовый поход против городской стражи и церкви Хекстора, открытое проявление своей веры не является достаточно серьезным преступлением для ареста.

Красная рука

Алхастер - столица провинции Королевства бандитов Красная Рука. Хотя приключенческий путь Age of Worms имеет мало общего с другими локациями Redhand, вы можете использовать эти краткие заметки, чтобы расширить свою игру, если ПК ищут приключений за стенами Алхастера. Краснорукий был отравлен битвами, голодом и кровопролитием, дарами многих лет войны и предательства. Бесконечный цикл ненависти лишил провинцию ее драгоценных ресурсов. Равнины теперь в основном бесплодны, каменистые места, заросшие шиповником и остовами разрушенных мечтаний и безнадёжного труда. Под измученной землей можно увидеть тени мертвого королевства, линии некогда прекрасных дорог, руины раскинувшихся поместий, очертания могучих крепостей, и все это ждет, когда кто-нибудь снова вдохнет в них жизнь. Одна из основных дорог проходит через Редхэнд, удивительно ухоженную трассу, которая служит торговой артерией между портом и городами внутренних районов. Вдоль этой дороги, известной в местных краях как Тойлвей, расположены многочисленные деревни, известные под общим названием Глорис. Немногим больше, чем лагеря для рабов, в каждом из "Глорис" работает около 500 рабов, за которыми наблюдает племя из 50 хобгоблинов. Слава - это деревянные частоколы, окружающие грубые длинные дома с соломенной крышей, в которых трудятся рабы, и, несмотря на ужасную жестокость, причиняемую им, они остаются неукротимыми. В каждом лагере либо есть карьер, либо производится грубый сорт цемента. Для создания вещества требуются огромные печи с мельницами, приводимыми в действие человеческими беговыми дорожками. Днем и ночью многочисленные повозки, запряженные вспыльчивыми волами, доставляют камень из Глорис в Алхастер, чтобы гарантировать своевременное завершение Великого проекта. Фургоны время от времени подвергаются нападению племен орков, распространенных в более дикой северной части Редхэнда. Соседнее бандитское королевство Рейху переполнено орками, и они могут стать серьезной проблемой для будущего Красной Руки.

Ключ к карте Алхаслера

Алхастер можно грубо разделить на два ключевых района: Высокий Алхастер и Низкий Алхастер. Нижний Алхастер занимает большую часть города и включает в себя районы 1-18. Верхний Алхастер состоит из западной трети города и охватывает районы 19-39. Районы 35-39, лачуги, и город Угрей находятся за пределами городских стен, но все еще считаются частью самого города. К юго-востоку от города раскинулась обширная приливная равнина, на которой были построены ряды ветхих домов. Этот регион известен как Лачуги. Дороги, которые вьются через этот регион, представляют собой плохо мощеные дорожки, которые проходят по вершинам низких хребтов; во время прилива участки между этими дорогами (и под самими зданиями, которые опираются на сырые деревянные сваи) превращаются во вспенивающиеся бассейны прилива. Во время самых высоких приливов или во время штормов сами дороги часто оказываются под водой, и многие из небольших зданий смывает только для того, чтобы в последующие месяцы их заменили новыми лачугами. Те, кто живет в лачугах, являются самыми низшими из низших в Алхастере - ни Наблюдатели, ни Благословенные Ангелы не обращают особого внимания на эти забытые трущобы, что делает их отличным местом для укрытия преступников, скрывающихся от закона. Второй регион за пределами городских стен Алхастера находится на севере: город Угрей, небольшое скопление магазинов, рыбацких лачуг и верфей. Именно здесь происходит большая часть судостроения Алхастера. Статуи принца Зиха украшают все части города. Их сотни - Зич прикрывает глаза, героически глядя на восток, Зич верхом на черном коне убивает дракона копьем, Зича держит в воздухе армия благодарных работников - позы у каждой статуи разные, и каждая поддерживается в безупречной форме. Даже тысячи ворон, наводнивших город, кажется, понимают это и избегают статуй. Наконец, скалы под Алхастером пронизаны морскими пещерами. Некоторые из этих пещер уходят достаточно далеко, чтобы соединиться с грубой городской канализационной системой, образуя

удобное шоссе для здоровой городской сети контрабандистов. Следующие краткие описания охватывают ключевые локации, найденные на плакатной карте Алхастера, прилагаемой к этому выпуску Dungeon. Обратите внимание, что большинство зданий не имеют номеров и могут легко заменять любые местоположения, не перечисленные на этом фоне.

1. Сторожевые башни

Шесть сторожевых башен, окружающих Алхастер, когда-то служили важной защитой от пиратов и бандитов. После падения Алхастера этими бывшими врагами стали многие жители и гости города. В результате сторожевые башни пришли в упадок. Их разрушенные интерьеры находятся в опасном состоянии и являются излюбленными местами, где находят убежище бродяги и скваттеры.

2. Рынок Алхастер

На этом большом рынке кипит жизнь с восхода солнца и до позднего заката, когда собираются торговцы, работоторговцы, контрабандисты, воры, проститутки, пираты и наемники. Рынок также является местом, куда большинство жителей Алхастера ходят за продуктами, и многие из них скудно зарабатывают на жизнь, работая носильщиками или покупателями у городской знати. Патрули наблюдателей постоянно перемещаются по этому прибрежному рынку, и нередко можно увидеть, как один из Благословенных Ангелов спускается вниз, чтобы противостоять людям, которых они подозревают в разжигании недовольства. Персонажи, которые посещают рынок между восходом солнца и полуночью, могут найти на продажу все, что стоит менее 3000 gr, обычно по ценам на 10% ниже, чем те, которые указаны в основных книгах, поскольку торговцы снижают свои цены, чтобы конкурировать с близлежащими киосками. Некоторые предметы, которые запрещены в других местах (например, яд, наркотики и рабы), более доступны здесь. Лимит на такие предметы составляет 6000 gr. Персонажи, ищущие что-то более дорогое, могут поспрашивать у десятков агентов черного рынка, которые прячутся на рынке - проверка сбора информации DC 30 организует встречу с кем-то, кто может предоставить то, что ищет персонаж. Таким образом можно приобрести товары стоимостью до 100 000 gr, хотя для доставки таких товаров требуется 2-4 дня, поскольку они должны быть импортированы из Свободного города. За дополнительные 1000 gr импортер может использовать заклинания телепортации, чтобы сократить время доставки до 2-4 часов.

3. Таверна Злого Рифтера

Таверна Angry Rifter - это заведение, излюбленное посетителями Алхастера. Расположение таверны рядом с главными воротами в город гарантирует, что это одно из первых мест, на которое натываются посетители, и поскольку большинство из них испытывают жажду к тому времени, когда они добираются до города, the Angry Rifter ведет оживленный бизнес. На вывеске перед зданием изображен разъяренный бандит, спускающийся по веревке по фасаду здания. Те, кто входит в шумную, буйную таверну, быстро узнают в бармене того же человека - это Телгрит Ванерат (CN male human fighter 3 /rogue 3), бандит на пенсии, который

заработал достаточно денег в Рифт-Каньоне на севере, чтобы открыть эту таверну. Телгрит осознает тот факт, что большинство местных жителей избегают его заведения, но бизнес, который он ведет с посетителями, означает, что ему на самом деле все равно, примет его Алхастер или нет.

4. Любопытный Совиный медведь

Запах, окружающий эту большую мясную лавку, раскрывает ее назначение гораздо лучше, чем вывеска, висящая перед входом (на которой изображен соенок, высовывающийся через дыру в стене, чтобы выглянуть на другую сторону, не подозревая о том, что над дырой висит лезвие гильотины). Что отличает "Любопытный совиный медведь" от других мясных лавок, так это тот факт, что его владелец, тучный и тревожно жизнерадостный халфлинг по имени Чоск Андерпейт (LE male halfling expert 6), специализируется на экзотическом мясе. Его предложения постоянно меняются: в один прекрасный день у него могут быть стейки булетт на продажу, а на следующий он может предложить колбасу нага или ребрышки минотавра. Местные жители до сих пор рассказывают истории о банкете зомби, который он организовал для принца Зича, - банкете, на котором три зомби-кентавра подавали мясо, вырезанное из их собственных деликатесно приправленных тел. Чоск принимает заявки на экзотическое мясо, но обычно на выполнение заказов уходит несколько недель. Вывеска возле его прилавка объявляет, что он постоянно ищет новое мясо для покупки. Местные искатели приключений время от времени снабжают его кусками мяса, вырезанными из убитых ими монстров. Чоск покупает только свежее мясо (большинство искателей приключений используют заклинания мягкого покоя, чтобы сохранить свой товар), и его цены сильно варьируются. За самых обычных монстров он платит всего 50 gr, но за по-настоящему экзотических существ он, как известно, платит 500 gr или больше за образец. В городе ходят слухи о том, что Чоск - каннибал. Чоск громко опровергает эти слухи, с гордостью указывая, что он никогда не пробовал мяса халфлинга.

5. Изысканные товары Ильсана

В Алхастере мало магазинов товаров широкого потребления, поскольку большинство товаров, которые можно купить в таком заведении, обычно можно приобрести на рынке. Этот магазин, принадлежащий Ильсану Грекалану (N мужчина-эксперт по человеческим ресурсам 4) является исключением. Ильсан открыл этот магазин 30 лет назад, еще до того, как Алхастер присоединился к Бандитским королевствам. Сочетание его политической амбивалентности и потребности в надежном магазине в первые дни правления Зича привело к тому, что это здание стало одним из немногих, которое уцелело во время разрушения Алхастера в те жестокие дни.

6. Торговый консорциум "Красные клинки"

Красные клинки были основаны 18 лет назад группой наемников, которые устали от опасностей и дискомфорта наемнического образа жизни. Первоначально предназначенный служить местом встречи торговцев Алхастера на общих основаниях, Консорциум рано пал жертвой взяточничества и коррупции. Теперь его члены состоят из тех, кто либо может позволить себе заплатить возмутительные вступительные взносы, либо уже состоит в союзе с нынешними членами. Тем, кому не разрешили присоединиться, трудно, если не невозможно, зарабатывать на жизнь в Алхастере в качестве торговца. В последнее время контроль над Красными клинками перешел к пожилой женщине по имени Махудрил. Похоже, никто не знает, откуда она родом (она, конечно, не местная), но ее сказочное богатство в сочетании с тем фактом, что у нее, похоже, есть материалы для шантажа половины Алхастера, сделало ее приход к власти в Консорциуме быстрым и решительным процессом. Она относится к Консорциуму и его ресурсам как к своим личным средствам, и по мере того, как другие члены начинают понимать, что они были ограничены лишь прославленными домашними слугами, недовольство начало распространяться. На самом деле, Махуудрил (SE женщина-колдун аволакии 14) - червеобразный монстр, известный как аволакия. Ее родня обитает в Расщелине Червоточины, где они поклоняются Кюссу и готовятся к Эпохе Червей Махудрил служит тайным "послом" аволакии в Алхастере и является одним из немногих жителей города, который знает правду о целях Лашонны. Махудрил играет небольшую роль в "Принце Красной руки", но персонажи не будут напрямую сталкиваться с ней до одиннадцатой части: "В расщелине червоточины".

7. Судоходный концерн "Алхастер"

Некогда центр импортно-экспортной деятельности в Алхастере, название этого здания сохранилось только по пустой, ироничной прихоти его новых обитателей. Судоходный концерн "Алхастер" теперь превратился в грубую, шумную и опасную таверну, часто посещаемую пиратами, бандитами и другими бродячими головорезами. Зданием управляет один из региональных пиратских капитанов, назначенный всенародным голосованием. После назначения капитан выступает в качестве владельца (и отвечает за то, чтобы в заведении было много выпивки и проституток) в течение года, прежде чем будет выбран новый капитан. Нынешний владелец - седой хобгоблин с отсутствующим носом и вечно гнилыми зубами - это печально известный пират Грязнозуб (не мужчина-хобгоблин-истребитель 5/rogue 5). Клиентура судоходного концерна "Алхастер" тесно связана, и они не очень хорошо относятся к посетителям. Любог, кто хочет выпить или попутешествовать здесь, должен сделать чек на запутывание DC 30, чтобы произвести впечатление на местных жителей, в противном случае Mudmouth тайно подливает в свои напитки масло таггита (Форт DC 15, о / бессознательность). Любог, кто вырубается от выпивки, грабят вслепую и бросают в гавань.

8. Пивоварня "Подвыпившая нимфа"

Это единственная таверна в Алхастере, которая не использует импортный или краденый алкоголь. Он был основан несколько лет назад предприимчивым бандитом по имени Краген Вачус (LE male human fighter 6/expert 3). Краген усовершенствовал метод дистилляции довольно ароматного эля из спор нескольких грибов, которые он выращивает в подвале пивоварни. Сам эль темно-фиолетового цвета и имеет насыщенный, землистый вкус. Краген держит источник своего рецепта в секрете не только потому, что боится конкуренции, но и потому, что он украл оригинальный рецепт с аванпоста дроу еще в своей авантюрной юности, и он предпочел бы не беспокоиться о том, что темные эльфы придут за ним.

9. Гильдия ремесленников

В отличие от многих городов, где различные гильдии управляют отдельным залом гильдий, Алхастер имеет единую большую структуру, которая служит общим залом гильдий для множества небольших, но необходимых гильдий. Пекари, кузнецы, сапожники, писцы, плотники и многие другие толпятся в этом шатком здании, где они постоянно препираются и дерутся за пространство и жилые помещения. Ни у кого из них нет политического влияния или физического присутствия, чтобы получить преимущество над своими собратьями или бандитами, которые управляют городом, так что на данный момент плачевному состоянию ремесленников Алхастера, похоже, суждено сохраниться.

10. Святилище грешника

Эта полуразрушенная лачуга ничем не отличается от любого другого гниющего дома по-настоящему отчаявшегося и бедного Алхастера. Изнутри природа этого места очевидна - это приют для бедных. Многочисленные шаткие кровати и раскладушки стоят вдоль стен одностенной комнаты здания, а кровать и письменный стол в одном углу используются санитаром приюта, пожилой и полубезумной женщиной по имени Фурпотия (LN female human expert 2). Большинство жителей Алхастера считают, что Святилище грешника - это дом для прокаженных, и они избегают этого места и прилегающих улиц. Эта репутация также служит целям Эбеновой Триады, которая поддерживает секретное святилище Верховного Бога в небольшом комплексе под Святилищем. Фурпотия не знает об этом скрытом святилище и предполагает, что звуки, которые она слышала снизу, были проявлениями ее безумия. Святилище грешника и святилище Эбеновой триады ниже подробно описаны в "Принце Красной руки".

11. Таверна "Смеющийся рассвет"

Эта таверна представляет собой немногим больше, чем сарай с низкой стойкой у одной стены. Дамск (LN male human fighter 2/ expert 3) - толстый лысый мужчина значительных размеров, который тихо напевает себе под нос старые песни, ухаживая за своим баром. Еще год назад Дамск был одним из самых одаренных палачей Алхастера. Многие местные жители считают, что когда он вышел на пенсию, чтобы купить это старое здание и превратить его в таверну, он сделал это потому, что у него сдали нервы перед казнями. По правде говоря, Дамск обнаружил, что несколько заключенных, которых он казнил по приказу Зича, были невиновны, и скорее

Вместо того чтобы самому подвергнуться казни, открыто выступив против Зича, он тихо ушел со своего поста. Таверна "Смеющийся рассвет" (названная в честь ныне покойной жены Дамска), возможно, и не слишком привлекательна, но в ней всегда много народу. Его близость к театру Миомай гарантирует, что после шоу здесь всегда будет много посетителей. Это, пожалуй, любимая таверна большинства простолюдинов Алхастера.

12. Игровой домик Миомей

Этот театр, принадлежащий и управляемый красивой женщиной по имени Миомей (CN female half-elfbard 7), представляет собой одно из немногих мест, куда простые жители Алхастера могут пойти для публичных зрелищ и развлечений (другим подобным заведением является Арена Алхастер). Перестроенный из еще более грандиозного оперного театра, который сгорел дотла во время наследования Алхастером Земель Щита 20 лет назад, этот театр не такой грандиозный и впечатляющий. Однако ему удалось найти равновесие между обычной вульгарностью и изысканностью высокого класса. Спектакли, разыгрываемые здесь, позволяют простому народу почувствовать себя дворянином, и в то же время дают дворянам шанс познать более низменную сторону жизни. Конечно, места для двух элементов остаются отдельными: дешевые места (стоимостью 1 см за выступление) представляют собой не более чем камни, разложенные на открытом земляном полу, а места на балконе (стоимостью 10 см за выступление) затенены от солнца, заставлены удобными стульями и предлагают вкусные закуски. Театр выполняет две дополнительные функции, которые несколько скрыты от большинства случайных посетителей. Во-первых, большинство актеров и актрис Миомай нанимают персонал полусекретного борделя, предназначенного только для приглашенных. Миомей и ее сотрудники используют контакты, которые они заводят среди знати Алхастера, в первую очередь для увеличения своих доходов, но также и для того, чтобы черпать вдохновение для будущих пьес. Вторая цель еще более неясна. Только Миомей и пять ее высокопоставленных сотрудников знают, что полурегулярный информационный бюллетень против истеблишмента под названием the Sinchaser Report выпускается в серия потайных комнат под подвалом Playhouse.

13. Убежище людоеда

По всему Алхастеру разбросано несколько постоянных дворов - типичный пример - Убежище людоеда. Как и другие гостиницы, "Убежище огра" обслуживает в основном приезжих бандитов, пиратов и искателей приключений; в заведении царит грубая и опасная атмосфера, а на втором этаже есть хорошо укомплектованный, но в значительной степени лишенный воображения пивной зал и бар. Убежище огра примечательно тем, что это излюбленная гостиница для нескольких наемников-хобгоблинов, в настоящее время посещающих Алхастер. Эти хобгоблины планируют принять участие в предстоящих празднествах по случаю 20-летия правления Зича. Лидер этой группы (подробно описанный в "Принце Красной руки") арендовал все комнаты на самом верхнем этаже, и его ночные выходы не давали другим посетителям спать по ночам. Хозяин гостиницы, нервный мужчина по имени Фрилл Бескеред (LN male human expert 3), слишком труслив, чтобы что-то с этим поделать.

14. Виселица

Закон в Алхастере суров, а судебные процессы короткие, жестокие и коррумпированные. Те, у кого есть деньги или социальные контакты, обычно могут избежать наказания, даже если их поймают с кровью на руках, но лучшее, на что могут надеяться другие, - это чистая смерть на общественной виселице Алхастера. Несмотря на свое название, этот набор платформ под открытым небом подходит для большого количества методов исполнения, чем подвешивание. Плаха палача, многочисленные позорные столбы и колодки, а также множество крестов для распятия зловеще вырисовываются на краю рыночной площади в дополнение к большой виселице. Способ казни зависит как от характера преступления, так и от прихоти Зича, но когда они происходят, они всегда являются хорошо организованным публичным зрелищем.

15. Достижения Галга

Ресем Галг (урожденный мужчина-человек-изгой 4) - стареющий, частично слепой мужчина, который прожил в Алхастере всю свою жизнь. Смена правления двадцать лет назад пришлась ему по душе, так как теперь он может продавать свои любимые яды без

страх наказания (до тех пор, пока он продолжает выплачивать свои ежемесячные платежи Зичу). Его магазин - это масса разноцветных банок, горы тщательно смешанных специй и трав, мумифицированные трупы животных и алхимические приборы. Все яды, перечисленные в Руководстве Мастера подземелий, можно приобрести здесь (включая те, которые превышают 3000 gr за дозу), обычно в Gulg есть 2d10 доз определенного яда для продажи в любой момент времени. Если он находит конкретного покупателя особенно оскорбительным или раздражающим, Галг не гнушается продавать свои яды в дефектных флаконах, что удваивает вероятность случайного отравления во время использования.

16. Скаттергут

Эта шумная таверна, принадлежащая и управляемая бывшим гладиатором по имени Рактус (LE male hobgoblin fighter 6), является излюбленным местом наемников и бывших солдат, которые обратились к Арене Алхастер в качестве источника дохода. Таверна всегда полна шумных и жаждущих посетителей после боя на арене.

17. Алхастер Арена

Дизайн Алхастер Арены может напоминать арену Свободного города, но это поле битвы меньше по размеру и масштабу. Директором арены является один из бывших командиров Зича, одноглазый орк по имени Мандубулис (урожденный мужчина, варвар 4/рейнджер 3/боец 4), которого Зич завербовал из северных племен рейху. Хотя Мандубулис не склонен к светской грации, он, безусловно, знает, как организовать захватывающие бои на арене, и еженедельные поединки всегда собирают толпы, превышающие тысячу душ, заполняя арену до отказа. Персонажи, ставшие жертвами законов Алхастера, вполне могут оказаться здесь борющимися за свою свободу.

18. Решения Хоффа

Компании наемников - обычное дело в Алхастере. Банда наемников обычно состоит из дюжины седых бывших солдат или бандитов, которые следуют примеру ветерана. Лишь у немногих есть штаб-квартиры, и когда они не на местах, то проводят свое время, разбросанные по различным гостиницам и борделям в городе. Одним из немногих исключений является это приземистое, уродливое деревянное здание. Хофф (урожденный мужчина-дварф-боец 11) - сквернословящий и слегка безумный бандит на пенсии, которому удалось собрать вместе не менее 14 различных банд наемников. Лидерам этих групп разрешено оставаться в этой казарме, и любой, кто желает нанять группу, может сделать это, поговорив с помощником Хоффа в передней комнате, покрытым ужасными шрамами гномом по имени Скабфейс (LE male gnome rogue 2). Хофф заработал значительную сумму денег на своем бизнесе, и, если бы ему дали еще несколько лет, он мог бы даже достичь своей цели - приобщиться к знати Алхастера.

19. Посольство свободного Лорда

Бандитскими королевствами свободно управляет совет мужчин и женщин, известный как Объединение свободных лордов. В Алхастере принц Зих - единственный член этого совета, хотя это здание отведено для ночлега, встреч или отдыха приезжих свободных лордов. В настоящее время единственным резидентом посольства является Мисзен Митчвиллоу (урожденная колдунья-халфлинг 15), женщина, которой предстоит сыграть небольшую роль в "Принце Красной руки".

20. Чудеса Иоманди

Это каменное здание построено почти как бункер. В нем нет окон, единственная железная дверь и небольшой пост охраны наверху, на котором всегда дежурят один или два подкупленных наблюдателя. Тесный интерьер здания представляет собой захламленный и плохо освещенный антикварный магазин, который также служит самым хорошо укомплектованным магическим магазином Алхастера. Владелица - вечно сердитая женщина по имени Иоманди (LE female human wizard 11 /expert 2), которая ушла из авантюрной жизни, когда поняла, что покупать и продавать магические предметы и украшения безопаснее, ее магазин сильно защищен от воровства, до такой степени, что большинство воров Алхастера пришли в рассматривайте это место как не стоящее риска. Большая часть изделий Иоманди была переработана благодаря ее собственному немалому мастерству, чтобы сделать их более модными или безвкусными. Здесь можно приобрести магические предметы стоимостью до 6000 gr, но цены на 10% выше обычных.

21. Делюксурри

Это впечатляющее здание из камня и дерева является самой престижной гостиницей, игорным домом и борделем во всем Алхастере и, как говорят, одним из немногих заведений, которые посещает сам принц Зих. В штат Deluxury входят экзотические исполнители с такого далекого юга, как Алое братство, и с такого далекого запада, как Кет. Это место охраняется бандой немых, но постоянно маячащих евнухов-хобгоблинов (мужчина-боец хобгоблинов 6), укомплектованных несколькими привлекательными мужчинами и женщинами (человек и полуэльфэксперт 4). Им владеет и управляет симпатичный мужчина по имени Армин Лорацио (не мужчина-человек-разбойник 4 /колдун6 / тайный обманщик 2) который, кажется, всегда имеет в глубине души наилучшие намерения по отношению к своим платежеспособным клиентам. Те, кто хорошо его знает, знают правду - он жадный садист, который хорошо относится к своим клиентам только до тех пор, пока у них есть деньги. Армин владел и управлял Deluxury с тех пор, как Зич был у власти. На самом деле, это был щедрый грант от Зича (который хотел "дом вдали от дома"), который привел это место в порядок.Целью Армина с the Deluxury было создать "рай на земле", куда богатые могли приходиться и играть в азартные игры, пить, есть и наслаждаться более плотскими удовольствиями в обстановке, которая не задавала вопросов и не рассказывала сказок. Обычный обед в Deluxury стоит 50 gr; ночь проживания (включая питание и дружеское общение) может стоить от 100 до 1000 gr. Заведение предлагает места, где можно поиграть в азартные игры, искупаться, получить массаж и в других случаях сбежать из города Алхастер на столько, на сколько хватит кошелька. Персонажи, которые помнят торговый центр из Даймонд-Лейк, увидят много параллелей между этими двумя предприятиями, хотя Deluxury, по всем параметрам, является заведением гораздо более высокого класса. В этом месте также находятся двое недавно прибывших в Алхастер - беженцы после недавнего нападения дракона на Алмазное озеро. Это профессор Монтегю Марат (N мужчина-аристократ-человек 9) и Шаг Соломон (N мужчина-аристократ-кваггот 6). Среди других важных гостей - капитан наемников по имени Вулрас (CG мужчина-человек-рейнджер 9/изгой 7) и приезжий дворянин-гном Торис (NG мужчина-гном-аристократ 11). Все четыре из этих NPC более подробно описаны в "Принце Красной Руки".

22. Церковь Корда

Некогда один из самых гордых соборов в Алхастере, церковь Корда переживает трудные времена. Его немногие оставшиеся священники потеряли свою гордость за два десятилетия жизни под властью Зича и проводят большую часть своего времени, ремонтируя свою собственную церковь, которая медленно приходит в упадок. Верховный жрец - стареющий воин по имени Лантис Чакс (CG male human cleric 6/fighter 2), единственная надежда которого - прожить достаточно долго, чтобы увидеть свержение Зича. Под началом Лантиса всего четыре священнослужителя 2-го уровня, и если они понимают, что ПК могут быть потенциальными союзниками (сменив свое первоначальное безразличное отношение на полезное), они отбрасывают осторожность на ветер и предлагают свою церковь в качестве места для пребывания ПК, при необходимости скрывая свое присутствие. В этом случае священники не будут взимать плату за произнесенные заклинания.

23. Церковь Благословенного избавления

В то время как церковь Корда находится в плохом состоянии, церковь Святого Катберта в Алхастере мертва. Частично сожженный во время отделения города 20 лет назад, Зих распорядился, чтобы полустоячие руины были оставлены в покое как свидетельство его победы. Сегодня церковь представляет собой почерневшую громаду, памятник утрате и разорению. Расплавленные витражи с изображениями ангелов, спасенные от вандализма только по указу Зича, кажется, корчатся в черном поцелуе огня на тех немногих стенах, которые все еще стоят. Единственными посетителями этого места сейчас являются несколько тайных почитателей святого Катберта, которые все еще живут в городе. Иногда они приходят в это место, чтобы вознести тайные, отчаянные молитвы. Единственный оставшийся в живых Кутбертин со времен до Зича - это Фурпотия (зона 10), но второй член ордена все еще "существует", а также сумасшедший вурдалак Рорк (CE мужчина вурдалак-клирик 7), когда-то поклонявшийся Святому Катберту, но теперь преданный своему собственному нечестивому голоду.. Рорк обитает в частично разрушенном подвале внизу, и его жеманство и царапанье в одиночку породили слухи о том, что церковь находится

часто посещаемый. Рорк играет ключевую роль в "Принце Красной руки".

24. Кафедральный собор Хекстора

Самой большой церковью в Алхастере является собор Хекстора. Это возвышающееся сооружение первоначально было собором, посвященным Иеронимусу, но теперь оно служит официальным религиозным центром города. Опекаемый бесхребетным подхалимом по имени Виериас Спатлепейт (мужчина-человек-клирик 7) и легионом клириков 1-го и 2-го уровней, принц Зих позаботился о том, чтобы сама церковь была не более чем оболочкой того, чем она могла бы стать. Зич считает себя избранным инструментом Хекстора в Алхастере и не терпит конкуренции в этом заведении. Сама церковь открыта для публики, и Зих постановил, что даже явные поклонники добрых божеств (включая почитателей Иеронима) должны быть допущены внутрь в качестве демонстрации его власти и убежденности в его абсолютном господстве над городом. У Виериаса была выбита вся его оппозиция этим почти еретическим верованиям, и его жеманная поспешность угодить всем, кто посещает собор, должна удивить посетителей, которые привыкли считать верующих Хекстора волевыми. Небольшие группы набожных последователей Хекстора пытались в прошлом свергнуть Зича и устранить это издевательство над их верой, но на сегодняшний день ни одна из них даже близко не приблизилась к успеху. Эти неудачи, по иронии судьбы, еще больше подтвердили присутствие и действия Зича в глазах многих других поклонников Хекстора.

25. Алый шпиль

Этот величественный храм, посвященный Крошке Джас, изменился меньше всех церквей Алхастера во времена правления Зича. Это место продолжает выполнять обязанности по уходу за кладбищем Алхастер (зона 29), и его священникам, по большей части, оставили свободу продолжать свое богослужение так, как они считают нужным, до тех пор, пока они не нарушат правление Зича. Духовенству действительно удалось обратить ситуацию в свою пользу, и их священники специализировались в области поддержания тщеславия и красоты. Их услуги продаются богатым Алхастера, и большинство городской знати еженедельно посещают Шпиль для регулярных косметических процедур или для того, чтобы сшить и подогнать новые наряды и аксессуары. То верховным жрецом шпиля является Альмера Косен (женщина-человек-аристократ 3/клирик 10), пронзительная стареющая женщина, которой невозможно угодить, и десятки ее послушников одновременно ненавидят и восхищаются ею.

26. Поместье Кемп

Из дворян Алхастера Марисс Кемп (полуорк-варвар 4/боец 8), пожалуй, самый необычный. "Исправившийся" варвар, сыгравший ключевую роль в отделении Алхастера, Зих наградил Кемпа собственным поместьем в самом престижном районе города. Марисс Кемп обнаружил, что городская жизнь вполне устраивает его, и передал командование своими варварскими наемниками горстке жестоких подчиненных, которые патрулируют земли к востоку от города. Поместье Кемп-мэнор - самое маленькое из трех крупных поместий, но Кемп обходится своими владениями и превратил дворец в праздник насилия. Статуи седых воинов, картины с изображением полей сражений и слуги, одетые как варвары, задают тон этому месту, в центре которого есть собственная миниатюрная арена, где Кемп устраивает частные сражения для своего развлечения.

27. Поместье Килравен

Лорд Малавен Килрейвен (LN мужчина-человек-аристократ 5/боец 8) - капитан стражи Западной границы, благородный человек, который служил принцу Зичу последние 19 лет после того, как его отец умер от Красной Смерти. Мнение Килрейвена о Зиче с годами испортилось; он стал думать об этом человеке не более чем как о мелком тиране, больше заинтересованном в собственном упадке, чем в благе провинции, но пока Зич у власти, Килрейвен намерен оставаться верным ему и делать все, что в его силах. чтобы улучшить условия жизни горожан, умеряя прихоти своего господина советами. К сожалению, это проигранная битва, и Килрейвен начал отчаиваться, что Алхастер рухнет под властью Зича прежде, чем его удастся спасти.

28. Поместье Мистволл

Самым большим поместьем (не считая самого дворца Зича) в Алхастере является таинственное и внушительное поместье Туманной стены.

Это великолепное поместье пережило падение Алхастера частично благодаря удаче, но в основном благодаря вмешательству загадочной и красивой женщины по имени Лашонна. По правде говоря, Лашонна, очень старый серебряный дракон-вампир, была ключевым архитектором нынешнего состояния города Алхастер, и ее совет Зичу (который ценит ее как надежного друга и советчицу, но, к его бесконечному разочарованию, никогда не делает ничего большего) является основной причиной разрушения города. текущие проблемы. Лашонна на самом деле одна из величайших приспешниц Кюсса, уступающая только Драготе, и последние 20 лет она работала над тем, чтобы все в Алхастере было готово к возвращению Червебога. Лашонна - один из главных злодеев в последних четырех частях приключенческого пути Age of Worms.

29. Алхастерское кладбище костей

Утилизация мертвых Алхастера является исключительной прерогативой и ответственностью жрецов Алого Шпиля. Церковь вербует граждан самого Алхастера, чтобы помочь в этом отношении, и платит плату за труп в размере 5 сп (плата достаточно высокая, чтобы оправдать поездку для большинства жителей города, но недостаточно высокая, чтобы поощрять убийство) любому, кто приносит тело в Шпиль для утилизации.. Большинство из этих тел кремируются, но те, у кого остались родственники или друзья, достаточно богатые, чтобы позволить себе участок на кладбище, похоронены здесь, на освященной территории, которую регулярно патрулируют послушники. Ходят слухи, что на кладбище водятся привидения, но на самом деле это место, по иронии судьбы, одно из самых безопасных в городе благодаря усердию этих канцелярских патрулей.

30. Убежище наблюдателя

Этот укрепленный комплекс служит тренировочным центром для городской стражи Алхастера: Наблюдателей, состоящих в основном из людей и хобгоблинов. Процедура обучения, чтобы стать Наблюдателем, столь же интенсивна, сколь и жестока - целых 30% тех, кто входит в эти ворота для прохождения годовой программы, в какой-то момент умирают. Те, кто выживет, становятся бойцами 6-го уровня и могут рассчитывать на жизнь, полную взятки и издевательств над слабыми, награда, которая для большинства хобгоблинов и наемников вполне стоит риска обучения. До тех пор, пока тренировка поскольку новая группа наблюдателей находится на сессии (как это происходит прямо сейчас), комплекс остается закрытым, и все контакты с Алхастером прерваны, за исключением директоров и сержантов-инструкторов.Нынешний директор комплекса - тихий хобгоблин по имени Джегрешис (LE male hobgoblin fighter 12), тихий убийца, который разговаривает с новобранцами только в том случае, если он намерен убить их сам.

31. Ангельское гнездо

Это мрачное, готическое, многобашенное сооружение из темного камня расположено на вершине зубчатого утеса, возвышающегося над входом в гавань Алхастер. Это штаб-квартира истинной полиции в Алхастере Благословенных Ангелов. Также известные как Черные монахини Хекстора (или даже Невесты Хекстора), эти двенадцать эриний выполняют множество функций в охране правопорядка Алхастера. Там, где Наблюдатели сами занимаются повседневным обеспечением правопорядка, Благословенные Ангелы расследуют громкие преступления, выступают посредниками в важных делах между влиятельными посетителями или служат самому Зичу в качестве личной охраны или убийц. Их цели и замыслы обычно секретны, известны только им самим и Зичу, и ходят слухи, что даже сам Зич не посвящен во все их планы. Эринии открыто говорят о своей внешности, и их часто можно увидеть в окрестностях города или парящими в небесах над головой. Их постоянное присутствие делает для соблюдения закона больше, чем, возможно, что-либо еще. Местные жители совершенно окаменели от них. Ходят слухи о семьях, которые осмелились оскорбить принца, разоблаченного Ангелами под видом любимых, или о парах, шепчущихся друг с другом только для того, чтобы быть подслушанными и разоблаченными невидимыми ангелами. У местных жителей есть поговорка: "Говори неправду, мой друг". Другими словами, "слушайте противоположное тому, что вы слышите", поскольку друзья часто используют этот метод для свободного общения. Для большинства жителей Алхастера Благословенные Ангелы рассматриваются как спасители, они следят за городом и не дают внешним влияниям исказить истинный путь принца. Что неизвестно, так это то, как Зичу удалось заручиться лояльностью опасных дьяволов, сколько именно Благословенных Ангелов обитает в Аэри или кто служит их непосредственным командиром. Один распространенный слух гласит

что именно Благословенные Ангелы на самом деле управляют Алхастером, и что Зич, знать и Наблюдатели - не более чем заколдованные пешки. Истина на самом деле довольно проста. Вскоре после того, как он стал правителем Алхастера, Зич понял, что ему нужна могущественная и таинственная сила, чтобы не только решать реальные проблемы в городе, но и держать диссидентов и криминальный элемент слишком напуганными, чтобы предпринять что-то действительно разрушительное. Именно Лашона рекомендовала использовать *erinyes*, и, по правде говоря, именно ей Благословенные Ангелы обязаны своей преданностью. На данный момент, однако, они довольны тем, что следуют приказам Зича. ПК, вероятно, столкнутся с некоторыми из Благословенных Ангелов, если они замешаны в преступлениях в Алхастере или подозреваются в попытке подорвать авторитет принца Зича. Благословенные Ангелы не глупы; они не противостоят своим целям в одиночку. Скорее, они наблюдают издалека, изучая слабости и привычки, которые они могут использовать. Когда ангелы переходят к нанесению удара, они делают это группой из четырех человек. Это столкновение EL 16, но если у Благословенных Ангелов есть шанс адаптировать свою тактику против ПК, это может быть особенно разрушительным.

32. Казармы Алхастера

Наблюдатели Алхастера ютятся в этих одноэтажных зданиях и используют большой внутренний двор для тренировок и в качестве плацдарма для испытаний. Самое южное крыло казарм включает в себя более удобные помещения для адвокатов и судей (все которые находятся в кармане Зича). Алхастер наказывает своих преступников одним из четырех способов - изгнанием, казнью, штрафом и тюремным заключением. Подземелья под этими казармами заполнены сотнями тех, кто был приговорен к тюремному заключению, многие из которых были забыты внешним миром. Некоторые из них были заключены в тюрьму с тех пор, как Зич вывел Красную Руку из Земель Щита 20 лет назад; вполне возможно, что некоторые из предыдущих правителей этого некогда гордого города все еще томятся в этих подземельях.

33. Дворец Зича

Стена из красного камня, окружающая дворец Зича, поддерживает десятки статуй, все из которых принадлежат Зичу. На территории отеля разбито множество садов с прекрасными орхидеями, деревьями-головоломками, а также небольшими водопадами и прудами. Каждый сад имеет причудливое название (например, "Головокружительная терраса"), и Зич часто включает их в свои дикие и декадентские гала-концерты. Сам дворец представляет собой причудливую мешанину различных стилей, но в нем есть центральное ядро, в котором находится Великий Банкетный зал, а также личный зверинец и жилые помещения Зича. Всего во дворце насчитывается около двухсот пятидесяти комнат. Зич постоянно заказывает строительство новых крыльев и пристроек в попытке запечатлеть коллизию из бронзы и стекла, видимые в его мечтах, и многие из этих помещений явно недостроены. Зича постоянно сопровождают его личные охранники - четыре невидимых Благословенных Ангела, которые носят кольца невидимости (которые сами по себе не являются частью контингента в зоне 31), которые обычно находятся в пределах 30 футов от него. Примерно пятьдесят дворцовых стражников (все воины-люди 1-го уровня) во главе с дюжиной сержантов-бойцов-людей 5-го уровня охраняют дворец, все вооружены арбалетами и короткими мечами. Если на дворец нападут или Зич окажется в опасности, одна из эриний немедленно телепортируется в Эйри, чтобы предупредить других Благословенных Ангелов, которые, в свою очередь, быстро телепортируются во дворец, чтобы помочь принцу. До недавнего времени дворцовый персонал состоял из простых людей, но когда корабль, полный уродов, ищущих новый дом после своего старого, был

уничтоженный прибывшим в город драконом, Зич был немедленно захвачен их причудливыми формами и уволил свой персонал, наняв уродов в качестве замены. Зич, при всем своем заблуждающемся эго, чувствует, что, окружая себя уродством, он более точно приближается к истинной красоте человеческого облика. Помимо Зича (и кем бы ни была его нынешняя возлюбленная), единственным постоянным обитателем дворца является его дочь, затворница-полудемон по имени Хемрисс, которой предстоит сыграть второстепенную роль в "Принце Красной руки" и более важную в "Рассвете новой эры".

34. Великий проект

Одержимость Зича - его "Великий проект", массивный каменный зиккурат. Он приказал разрушить несколько домов (в том числе несколько дворянских усадеб) к югу от своего дворца, вынудив тех, кто жил внутри, переселиться в другое место (все выселенные дворяне покинули Алхастер в знак протеста и поселились в других провинциях Бандитских королевств). Сейчас этот район представляет собой огромное скопление лачуг, расположенных вокруг Великого проекта, дома для ремесленников и рабов, которые Зич использует для строительства этого нелепого сооружения. Смерти и ужасные травмы - обычное дело, поскольку Зих заставляет рабочих работать быстрее. Он постоянно вынужден заменять рабочих отчаявшимися чернорабочими или рабами, купленными в других бандитских королевствах. Место патрулируют наблюдатели-хобгоблины, и каждого пятого сопровождает ворг. Известно, что эти скучающие охранники "случайно" позволили воргам разгуляться во дворах палаток. Рабочие встают на рассвете, скудно питаются, а затем трудятся до темноты над проектом, который сейчас поднимается на двести футов (и, по общему мнению, почти завершен). Снаружи от большого здания поднимается узкая дорога, постоянно заполненная волами, которые тащат вверх по склону увесистые камни и огромные бревна. Плохо сконструированные краны поднимают другие предметы на высоту, однако управление всем участком настолько плохо, что проект значительно отстает от графика. Посетители не допускаются на территорию, но охрана настолько слаба, что проникнуть на территорию и исследовать ее относительно легко. Само сооружение построено из местного красного камня. Его стены построены на серии арок, которые поддерживают возвышающиеся над ними стены - верхняя часть сооружения скрыта под бамбуковыми лесами и бревнами. Любой, кто проверяет знания DC 20 (архитектура и инженерное дело), может увидеть, что башня очень близка к завершению - через несколько месяцев работы она будет завершена. Персонажи, игравшие в "Шпиль длинных теней", могут отметить сходство между проектом Зича и зиккуратом и шпилем, которые они нашли в Кулутмарте. Это сделано намеренно. Вдохновение для проекта Зич черпает непосредственно у Лашонны, которая намерена использовать сайт, как только он будет закончен, для инсценировки возвращения Кюсса и начала Эры червей.

35. Начальник порта Алхастер

Это здание когда-то служило домом и офисом начальника порта Алхастер, но при правлении Зича в гавани мало что регулировалось. Это здание пришло в упадок и служит вспомогательным пунктом для речного транспорта Угря. Обычно есть-

присоединяйтесь к нескольким мужчинам, бездельничающим здесь, готовым переправить посетителей через реку Угорь за плату в 2 ср.

36. Речной транспорт угря

Это большое здание принадлежит и управляется "предприимчивым" хобгоблином по имени Готтур (LE male hobgoblin expert 5), который заявил о праве собственности на это здание вскоре после того, как Зич занял его. Он сделал это, убив предыдущих жителей и захватив их транспортную службу. Поначалу Готтура захватила новизна игры в жизнь как человека, но с годами он обнаружил, что у него действительно есть вкус к управлению транспортным бизнесом. Проезд вверх по реке Угорь во внутренние провинции Бандитских королевств довольно дешевый, цены варьируются от 2 ср до 1 гр, в зависимости от пункта назначения.

37. Верфь Алхаслер

В комплексе зданий к северу от Алхастера когда-то жили рыбаки и судостроители, и в этом большом здании происходило большинство судостроительных работ. Во время правления Зича эти здания пришли в упадок. Сегодня в этих зданиях обитают бродяги, пираты, не имеющие выхода к морю, и другие отчаявшиеся души.

38. Сожаление Радалара

Королевства Бандитов обладают особым талантом к разведению сумасшедших, и Краснорукий не исключение. Одним из самых напыщенных и публичных сумасшедших последних лет был эксцентричный аристократ Радалар. Когда он объявил, что недоволен правлением Зича и намерен построить новый город, который мог бы соперничать с Алхастером, другие дворяне посмеялись над ним. Когда он объявил о своем плане основать этот город (который он назвал Радалар Сити) всего в нескольких сотнях футов к востоку от Алхастера, они смеялись еще больше. К несчастью для Радалара, он только наполовину закончил с первым зданием Радалар-Сити, прежде чем однажды ночью внезапно исчез. Слухи о его исчезновении основываются на очевидном - что он был похищен ночью и убит Благословенными Ангелами по приказу Зича. Какова бы ни была причина, его наполовину достроенный дворец остается здесь, на берегах Угря. Его близость к логову Илтана (район 39) сделала его идеальным местом для встречи дракона с посетителями, что породило новые слухи о том, что поблизости живет дракон.

39. Могилы предателей

После того, как безумие Зича овладело им, он распял рыцарей Священного щита Алхастера на этом низком острове в реке Угорь, чтобы все, кто путешествовал по реке, могли слышать их крики боли, когда они умирали. Несколько лет спустя черный дракон по имени Илтан прибыл в этот район и устроил логово под этим островом. Лашонна приняла к сведению прибытие дракона и подстроила события так, что Эбеновая Триада связалась с драконом и заключила с ней союз. Илэйн, скорее всего, сейчас мертва, убита ПК в начале "Сбора ветров", но ее наследие продолжает жить в пещере под могилами Предателей.