

AGE OF
WORMS

by Erik Mona • illustrated by Eva Widemann

Wormfood

SURVIVING THE AGE OF WORMS
ADVENTURE PATH

BAZAARS OF THE BIZARRE: BUYING MAGIC IN THE FREE CITY

Древнее сокровище Шепчущей Пирамиды было разграблено, Бледный труп Безликого лежит в луже собственной крови глубоко под шахтой Сурового Камня. Грязное, вонючее Алмазное озеро находится в трех днях пути к востоку, и группа только что прибыла в сказочный Свободный город, метрополию волшебников и воров, набитую наличными и нагруженную снаряжением их убитых врагов. Естественно, все хотят какие-нибудь новые магические предметы. "Свободный город", центральный узел прохождения Age of Worms, который в настоящее время публикуется в Dungeon, задуман как "универсальный" мегаполис, который можно легко преобразовать в настройки кампании по вашему выбору. В кампаниях Forgotten Realms свободным городом является Уотердип, полностью описанный в City of Splendors: Waterdeep. В книге "Эберрон это Шарн", подробно описанной в одноименной книге в твердом переплете, традиционалисты обнаружат, что Свободный город сильно похож на Свободный город Грейхок, последний раз подробно описанный в "Грейхок: Приключения начинаются". Но поскольку большинство игроков D & D предпочитают использовать свои собственные настройки, Свободный город также является заменой для любого города, которым он должен быть, включая один из собственных дизайнов DM. Более 70 000 душ называют Свободный город своим домом, что дает ему лимит в 100 000 гр, как описано на странице 137 руководства Мастера подземелий. Вы не сможете купить кубические ворота или шлем блеска на городских рынках, но почти все остальное можно приобрести по правильной цене, если вы знаете, где искать.

ВОЛШЕБНЫЙ МАГАЗИН

Самый простой способ справиться с покупками магических предметов в Age of Worms или любой другой кампании D & D - это предоставить "универсальный

магазин" для всех потребностей вечеринки в приключениях. В Свободном городе это дом Мальдина и Элендери, зловещее двухэтажное строение без окон из массивных черных базальтовых блоков, расположенное недалеко от городского Низкого рынка, в районе, заполненном магазинами и прилавками бесчисленных ремесленников. Местная легенда гласит, что оба мужчины средних лет - могущественные волшебники, но у этой пары нет связей с престижной городской гильдией волшебников, и их редко можно увидеть на публике. Большинство покупателей вместо этого сталкиваются со своим главным приспешником, старым чудаком по имени Элбрак (N человек-волшебник мужского пола 10), который каждый день дежурит в выставочном зале от рассвета до заката. Maldin's предлагает специально обработанный пергамент для свитков, чистые книги заклинаний и широкий выбор компонентов заклинаний, включая компоненты силы (см. Dragon #317 и стр. 36 Руководства Мастера подземелий). На эти повседневные товары приходится большая часть бизнеса магазина, но практически каждый мистик и искатель приключений в городе знает, что за правильную цену Мальдин и Элендери могут предоставить практически любой магический предмет, известный в анналах арканы. Такая глубина отбора требует значительных затрат, отчасти из-за особых льгот, выплачиваемых конкурирующим мастерам в Гильдии волшебников. Соответственно, клиенты должны добавлять комиссию в размере 20% к каждой транзакции, и хотя старый Элбрак является убедительной жертвой острого мазазма, он очень проницателен, когда дело доходит до переговоров о ценах. Maldin's никогда не предлагает скидок ни на какие товары. Товары обычно прибывают в течение недели с момента их заказа. Никто, кроме персонала, не знает, откуда берутся запрошенные товары. Озлобленные бывшие покровители шепчутся



о помещении на втором этаже здания с дверями, ведущими на непостижимые рынки Внешних планов, в то время как другие предполагают, что Мальдин и Элендери сами изготавливают предметы, даже не выходя из магазина. Циники даже предположили, что "архимаги" иллюзорны и что сам Элбрак руководит шоу. Мощная магия препятствует прорицанию или телепортации в магазин, и воры вскоре оказываются в руках городской стражи. В то время как старый Элбрак может пасть жертвой жадного ПК, самые настоящие Мальдин и Элендери значительно выносливее и значительно изобретательнее.

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ

Следующий список предоставляет широкий обзор дополнительных источников магического снаряжения в Свободном городе и его окрестностях, DM рекомендуется расширять этот список по своему усмотрению.

НАТУР. ПРЕДМЕТЫ

К северу от Лоу-Маркет город раскинулся по берегам невысокого холма к массивной стене, ограждающей ухоженные дворы клита Свободного города. В западном углу этого так называемого Садового квартала находятся красивые руины, известные как Бродячий дуб, некогда великолепное поместье, ныне заросшее буйно цветущими сорняками и растениями. Группы молодых священнослужителей Элонны стекаются на виллу, к большому огорчению соседей из высшего общества. Жалобы праздных богачей не находят сочувствия у Руководящей городской олигархии, которая не может выступить против Путешествующего дуба из-за страха расстроить его главную обительницу, "принцессу" - дриаду-затворницу, известную как Одинокая невеста (CG женщина-дриада-друид 12). Невеста редко покидает свое поместье, но привлекает в свое жилище значительные толпы из числа обычных людей, которые

не доверяйте приторной городской среде Свободного города. Ходят слухи, что натуральные предметы всех видов (бальзамы, мази, корни, жетоны из перьев Квалла, плащи эльфийского рода и так далее) можно приобрести непосредственно у невесты, но желающие получить аудиенцию должны сначала продемонстрировать достаточное богатство ее сенешалю, похотливому сатиру по имени Мерови (Си-эн-эн самец-сатир-разбойник 6), который навязчиво жует хрящеватые ножки индейки, как алкоголик, тянущий из своей фляжки. Те, кто произведет впечатление на хитрого Мерови, получат доступ к обширному внутреннему двору разрушающегося поместья, поляне радиусом 300 футов, которая кажется одновременно изысканно ухоженной и опасно заросшей. Внутренний двор - это место, где расписываются птицы и резвятся фейри, совершенно не похожие на внешний двор поместья. Яркое солнце или висячая луна высоко над головой имеют мало общего с теми, что видны в остальной части города, и повсюду царит почти тревожащая, чужеродная красота.

ОСНОВНЫЕ ХРАМЫ В СВОБОДНОМ ГОРОДЕ

Местный храм любимого не злого бога - отличное место, чтобы наверстать упущенное в молитвах, запастись святой водой и зельями или воскресить из мертвых друга-неудачника. В следующей таблице перечислены все основные пантеонские религии с храмами в Свободном городе, а также верховный жрец каждого храма, который обычно является священнослужителем самого высокого уровня, связанным с храмом. Десятки храмов, посвященных менее известным (и даже злым) верованиям, существуют на улицах Вольного города и под ними, но эти удивительные места

Deity	High Cleric
Boccob	Ravel Dasinder (N male human cleric 18)
Corellon Larethian	Narcoriel (CG male elf cleric 12)
Ehlonna	Zaola Starbreak (NG female half-elf cleric 8)
Fharlanghn	Adari Farwander (N male gnome cleric 7)
Garl Glittergold	Gurnri Gallaway (N male gnome bard 3/cleric 8)
Heironeous	Jaikor Demien (LG male human fighter 5/cleric 10)
Moradin	Uller Vandagardt (LG male dwarf cleric 7)
Obad-Hai	Gallus Dansk (N male human cleric 10)
Olidammara	Alsi Svenits (CN female human bard 4/cleric 9)
Pelor	High Matriarch Sarana (NG female human cleric 15)
St. Cuthbert	Eritai Kaan-Ipzirel (LN female human cleric 12)
Wee Jas	Alamander (LN male human cleric 9)
Yondalla	Grellis Mayweather (LG female halfling cleric 10)

Посторонним, равнодушным к миру природы, предлагается остаться и насладиться гостеприимством их любезного хозяина, чье связующее дерево, одинокий старый дуб, стоит на небольшой поляне в центре двора. Несмотря на дружелюбие, невеста ведет себя отстраненно, как будто ее постоянно одолевает глубокая депрессия, которую невозможно полностью замаскировать улыбками и добротой. Никто на самом деле не понимает, зачем ей нужны деньги, которые она взимает за свои услуги по искусству и магии, но политическая элита Свободного города предполагает, что она является дипломатическим агентом лесных интересов великого лиственного леса в нескольких днях пути к юго-западу. Самые проницательные знают, что "Двор одинокой невесты" на самом деле является карманным демипланом и что посланница рискует заболеть и умереть каждый раз, когда уезжает по делам в город в целом.

ЯД
В самом сердце Нижнего рынка, между шумным рыбным магазином и популярным кукольным театром, находится красочный деревянный фургон Вассаго Маркозиаса

(LE male human rogue 7), цыган-речник, который возглавляет труппу из шести женщин-акробатов. Женские движения привлекают внимание к буйному, ярко одетому усатому парню, который любит потчевать зрителей воображаемыми историями о дальних путешествиях группы, конфузах в спальнях иностранных монархов и всем остальном, что может убедить зрителей расстаться со своими кровно заработанными монетами. Слухи в самых отвратительных закоулках Свободного города наводят на мысль, что в караване Вассаго есть нечто большее, чем щекочущие зрелища и похабные истории. "Спросите старого Вассаго о его путешествиях в далекий Ратик, - говорят трюмные крысы, - и он покажет вам, что он на самом деле продает". Такая просьба немедленно влечет за собой приглашение в яркий фургон, где Маркозиас и его помощники демонстрируют ошеломляющий ассортимент токсинов со всего континента. В дополнение к ядам, описанным на странице 297 Руководства Мастера подземелий, Маркозиас может предложить экзотические вещества, описанные в Книге мерзкой тьмы (страницы 41-44)

Заклинания, зелья и свитки

Большинство зелий и свитков 5-го уровня и ниже, как правило, может найти любой, кто захочет порыться в хаотичных прилавках Нижнего рынка города. Конкуренция на рынке удерживает цены на уровне, описанном в Руководстве Мастера подземелий, но разумные покупатели часто берут с собой магию обнаружения, чтобы не попасться на удочку шарлатанов, которых почти больше, чем законных торговцев. Для поиска конкретного магического предмета одноразового использования требуется проверка информации о сборе DC15 и около 30 минут поиска выгодной сделки.

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Лучшие оружейные рынки расположены рядом с ареной Свободного города и ведут большую часть своей торговли с гладиаторами и искателями приключений, которые приходят посмотреть, как они умирают. Действуют стандартные цены, и почти все предметы и качества из Руководства Мастера подземелий легко доступны.

ВОЛШЕБНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Свободный город имеет заслуженную репутацию места пребывания одних из лучших волшебников и колдуний в мире, в немалой степени благодаря знаменитой городской Гильдии волшебников, где собираются адепты со всего континента, чтобы узнать тайные секреты и древние оккультные традиции. Членство составляет 100 гр в год и открыто для арканистов любого уровня, расы или национальности. Участники получают доступ практически к любому тайному заклинанию, одобренному ДМ, и получают скидку 10% на стоимость свитков и компонентов заклинаний. Ожидается, что члены гильдии, не участвующие в приключениях, будут платить гильдии десятину в размере 10% от всех доходов от "коммерческого" колдовства в городских стенах. Участники могут приобрести практически любой магический предмет с тайными предпосылками у "Мага обмена", отважного прорицателя по имени Патерис (14-летний волшебник-полуэльф), который доставляет заказанные товары примерно через неделю после их запроса, обычно с причудливой историей происхождения предмета.