

Брат

Перед вами приключение для игры Подземелья и Драконы 5-ой редакции. Оно рассчитано на одну игровую сессию и выполнено в стиле классического детектива. Игроков ждёт поиск улик, общение с подозреваемыми и неожиданный поворот в конце. Это очень простое по своей структуре приключение, в нем задействованы лёгкие механики и столкновения, и оно отлично подойдёт для начинающих мастеров и игроков. Приключение происходит в городе Врата Балдура на Побережье Мечей, хотя само задание они получают в городе Эльтуреле. Вы можете использовать его в своей компании по Тирании Драконов или Baldur's Gate: Descent Into Avernus, а также чтобы занять персонажей в свободное время или подтянуть уровень отстающих. В любом случае, вносите изменения и распоряжайтесь им, как посчитаете нужным.

Приключение рассчитано на 5-ых персонажей 6-ого уровня (так как я написал его для своей группы), но ты можешь адаптировать его для своих игроков, заменив противников и изменив сложность боевых сцен. Например, если у тебя группа из 5-и персонажей 1-ого уровня, замени *гаута* на обыкновенного *смотрящего*, что будет ещё забавнее, и ослабь его свиту.

Будучи ограниченным в объёме я не привожу здесь описания города и региона, их экономики и достопримечательностей. Чтобы узнать больше о Вратах Балдура и о Побережье Мечей обратитесь к следующим книгам:

- *Sword Coast Adventurers Guide (Путеводитель приключенца по Побережью Меча)*
- *Baldur's Gate: Descent Into Avernus*
- *Murder in Baldur's Gate*

Название заклинаний и монстров выделено в тексте жирным и курсивом – *вот так*.

- Описание заклинаний смотрите в *Книге Игрока (Player's Handbook)*
- Блоки статистики монстров в *Бестиарии (Bestiary)*
- А руководство по созданию и балансировке боевых столкновений в *Руководстве Мастера (Dungeon Master's Guide)*

Этот документ предназначен для глаз Мастера Подземелий. Если ты Мастер, то не показывай его своим игрокам, а если же ты игрок, то сейчас самое время прекратить читать.

Выбранные мной ключевые слова – **учёный, война и утро**, которое является символом новой надежды и вновь обрётённой веры в будущий день

Главные действующие лица:

Брендон Однорукий – кузнец из Эльтурэля, старший брат

Гвардиан Железнодорожный – учёный из Врат Балдура, младший брат

Рудольф – подмастерье и помощник Гвардиана

Гай – капитан Пламенных Кулаков

Николас Хилл – патриар из Верхнего Города

Жебеду – гном-ювелир, конкурент Гвардиана

Герос – человек-мастер, конкурент Гвардиана

Сохалш – гаут, лейтенант Занатара

Лоргар – вождь медвежатников, правая рука Сохалш

Предыстория

Брендон и Гвардиан – братья-дварфы, мечтающие возродить дело своих предков. Брендон искусный кузнец, специализирующийся на обычном оружии, а Гвардиан – учёный, изучающий Плетение и зачаровывающий оружие. Во Вратах Балдура Гвардиан снискал своим мастерством большую славу, что привлекло к нему нежелательно внимание могущественных криминальных личностей. И всё бы ничего, мудрецов, способных зачаровать оружие, не так мало, но у братьев есть одна особенность – они оба одноруки. У Брендона правая рука отсечена по плечо, а у Гвардиана левая по локоть. Странные и абсурдные слухи, что оружие, зачарованное одноруким братом однорукого кузнеца, что выковал его, обладает невероятной мощью и силой, привлекли внимание Занатара и он послал Сохалша чтобы тот завербовал Гвардиана. Естественно, эти слухи абсурдны. Гвардиан гений, но факт наличия всего одной руки тут не причём. Он потерял руку на войне. Полевой врач отсёк её, после того, как в рану от меча попала инфекция и рука начала гнить. Брендону же раздавило руку ещё на родине, из-за несчастного случая во время сноса одной из статуй в Высоком Зале Морадина. По странному стечению обстоятельств, байку про одноруких братьев знает Николас Хилл, один из патриархов Верхнего Города. Он также старался завербовать Гвардиана, но также не преуспел в этом.

Завязка

Кузнец из Эльтурэля, Брендон Однорукий, просит расследовать загадочное убийство своего брата Гвардиана Железнукокого из Врат Балдура. Оба они беженцы и жертвы войны, которая оставила в их душах глубокие раны. Тем не менее, благодаря своему мастерству, оба брата со временем встали на ноги. Гвардиан, занимающийся магическими изысканиями, заработал достаточно, чтобы открыть свой магазин и решил освободиться от тяжкого груза прошлого, позвав брата, уже владеющего в другом городе собственной кузницей, работать вместе. Наконец, для стареющего Брендона зажегся лучик надежды – вместе они могли бы возродить великое имя своего клана, изготавливавшего выдающееся магическое оружие. Он согласился, распродал весь свой товар, уладил дела с кузницей, назначив своего подмастерье управляющим, собрал достаточную сумму и собирался выдвигаться, как к нему пришло письмо со страшной новостью – Гвардиан был убит. Письмо написано Рудольфом, помощником Гвардиана. В нём говорится, что Гвардиан был убит поздно ночью, вломившимися в его дом головорезами. Официальные лица занимаются расследованием и поиском преступников, похороны состоятся через 4 дня. Рудольф пишет, что сожалеет об утрате и просит не отчаиваться. Письмо прибыло кораблём, так что к моменту получения до похорон остался один день. Известие выбило землю из под ног Брендона и персонажи находят его подавленным, сжимающим клочок бумаги в руках. Он уже ничего не хочет, но расскажет персонажам о своём горе, если те спросят. Если персонажи проявят сострадание и участие, Брендон решит, что, возможно, надежда ещё есть и, собрав в кулак свои последние душевные силы, попросит их о помощи. В обмен он, конечно же, окажет услугу (на усмотрение мастера). Он просит отправиться во Врата Балдура и найти убийц, но самое главное, он слышал, что существует магия, способная воскресить мёртвого. Если только персонажи смогут найти волшебника, способного на такое, тогда он продаст и кузницу, и свой дом, и всё что у него есть (но всё равно услуга будет ему не по карману, но он этого не знает), лишь бы вернуть к жизни своего брата. Теперь, когда в его жизни появилась надежда, он отчаянно не хочет с ней расставаться. Если персонажи согласятся, он оплатит им место на корабле и через 3 суток они будут во Вратах.

Глава 1: Прибытие

От Брендона персонажи узнают местоположение кузницы Гвардиана, которая находится во внешнем городе. На кузнице нет никаких опознавательных знаков, так как Гвардиан держал магазин во Внутреннем Городе, а к своему рабочему месту не хотел привлекать внимания. Только на воротах видны очертания его фирменной печати, по которой кузницу могут найти друзья или личности, по каким-то причинам осведомлённые об этом месте. Персонажей встречает Рудольф, коллега Гвардиана. Он неприветлив, отказывается пускать персонажей и уж тем более не хочет вести их в пристройку рядом с кузницей, где находится кабинет и произошло убийство, утверждая, что это место опечатано Пламенным Кулаком. Его можно уговорить показать кабинет, совершив успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12 или Харизмы (Запугивание) Сл 15. В кабинете есть три повреждения, явно указывающих на вмешательство Гаута:

- Выжженный круг на полу от огненного луча
- Сожжённая картина, также огненным лучом
- Большая вмятина в досках стены. Сюда отлетел Гвардиан на которого гаут применил отталкивающий луч.

Осмотрев повреждения на полу и стене игроки без проверок могут понять, что такие повреждения не могло оставить обычное оружие. Рудольф утверждает, что это была взрывчатка или алхимический огонь. Он уверяет, с момента преступления в комнате ничего не менялось. Внимательно осмотрев комнату, персонажи могут заметить следующее:

- Осмотрев окно и преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 12 можно определить, что рама и оконная стекло новые – были вставлены недавно.
- Снаружи дома персонажи могут заметить осколки стекла, лежащие в траве под новым окном. Для этого потребуется совершить проверку Мудрости (Внимательность) Сл 17. Внутри дома осколков нет, следовательно, окно было выбито наружу.
- По столу и полу разбросаны бумаги, если спросить о них Рудольфа, то он небрежно скажет, что это рабочие документы Гвардиана, заказы, эскизы и чертежи. Внимательный осмотр бумаг покажет, что тут нет никаких важных документов, лишь листы с личными записями, вырванные, судя по всему, из чьего-то дневника, пару личных писем и какие-то рисунки. Тем не менее, на одном из писем стоит печать, полностью идентичная гербу Гвардиана.
- На полу разлита лужа крови. Это эльфийская кровь, раздобытая Гаем в морге.
- Рядом лежит разбитая бутылка, которой, по словам Рудольфа, оборонялся Гвардиан. Внимательный осмотр бутылки даст персонажам понять, что на ней нет крови

Если спросить у Рудольфа, что будет дальше с кузницей, он неохотно расскажет, что по завещанию Гвардиана, руководство кузницей теперь перейдёт ему.

Во время разговора, Рудольф указывает персонажам на трёх подозреваемых:

- Николас Хилл, настойчиво убеждал кузнеца работать лично на него. Гвардиан неоднократно отказывал ему, но тот был неумолим, в последнюю свою встречу они не на шутку разгорячились, а через неделю Гвардиана убили.
- Гном Жебеду, который специализируется на оружие из драгоценных металлов и был одним из конкурентов Гвардиана.
- Человек Герос, который занимается в основном гардами, ножнами и декоративными элементами, но он мерзкая личность и ненавидел дварфа.

Если спросить Рудольфа, где Гвардиан продавал своё оружие, тот расскажет им про магазин во Внутреннем Городе. Он предупредит их, что сейчас магазин закрыт и по приказу Рудольфа хорошо охраняется, так что персонажам там точно нечего делать.

Глава 2: Знакомство с Гаем

На выходе с кузницы персонажей встречает Гай – капитан Пламенного Кулака. Вокруг кузницы он установил круглосуточный караул из 4-х человек, которые скрываются в соседних домах и меняются ночью в 02:00. Когда персонажи пришли, Рудольф забеспокоился и послал весточку лично Гаю. Капитан приходит в окружении 12 стражников и просит персонажей пройти с ним на один из постов Кулака. По дороге он угрюмо молчит. Они с Гвардианом приятели и именно Гвардиан зачаровал его великолепный полоторный меч и арбалет. Если персонажи приглядятся к капитану Гаю, то они заметят, что его оружие явно не соответствует представлениям об оружии обычного стражника. Если они смогут внимательно рассмотреть само его оружие и преуспеют в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 10, то заметят, что на арбалете стоит печать Гвардиана. Чтобы разглядеть печать на мече, нужно чтобы Гай вынул его из ножен. Это возможно, только если персонажи будут угрожать ему или постараются спровоцировать драку. В таком случае, сначала он чуть обнажит меч, так, что клеймо можно будет разглядеть. Если персонажи будут продолжать, то он обнажит сталь и прикажет стражникам нападать.

На посту он будет пристрастно допрашивать персонажей. Он хочет узнать их имена, фамилии, места рождения, цель визита во Врата Балдура. Если они будут вести себя строптиво, то он пригрозит им высылкой из города и немного расскажет о том, что Пламенный Кулак, по сути, армия города, а его должность позволяет во многом решать судьбу новоприбывших. Нет, персонажей не убьют, но вход во Врата Балдура будет закрыт навсегда. После расспросов он отпускает их, напутствуя не совать нос не в свои дела и держаться подальше от кузницы Гвардиана. Он иронично советует им не гулять по городу ночью и вести себя хорошо.

Глава 3: Разговор с подозреваемыми и расследование

Если персонажи пойдут к Жебеду, гному-кузнецу, специализирующемуся на оружии из драгоценных металлов, тот откажется сначала их принимать. Его можно склонить к разговору успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 12 или Харизмы (Запугивание) Сл 15. По ходу разговора, он расскажет персонажам следующее:

- Почему у Гвардиана так много неприятелей? Дело не в Гвардиане, а в экономике Врат Балдура. Огромный портовый город подразумевает огромную конкуренцию, но успех Гвардиана просто поразителен. Он разорил не одного даровитого мастера. Неудивительно, что тот нажил множество врагов.
- Сам Жебеду вообще никак не относится к дварфу-учёному. У них абсолютно разные профили, Жебеду делает оружие из драгоценных металлов, церемониальное, очень дорогое, но не магическое. Они никак не конкурируют.
- Он отказывался пускать их, потому что думает, что ублюдок Рудольф распускает слухи, будто Жебеду как-то причастен к убийству, но это не так.

Герос принимает гостей в своём поместье во внешнем городе. Он богат и это бросается в глаза. Принимая гостей, он рассказывает им следующее:

- Гвардиан всегда завидовал ему. Лишь он делает такие великолепные и искусные ножны, рукоятки и гарды, пускай и не наделённые магией.
- Бывали случаи, когда у Гвардиана покупали лишь лезвие, а за рукоятку и ножнами шли к нему, Геросу.
- Сам он не изготавливает оружие для убийства и не завидовал никогда однорукому дварфу. Он делает великолепные вещи, а уж что вкладывают внутрь их – не его дело.

Он лжёт и завидовал Гвардиану. Известие о смерти конкурента его обрадовало. Увидеть ложь можно с помощью успешной проверки Мудрости (Проницательность) Сл 15, а вывести кузнеца на чистую воду с

помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 12. В случае если попробовать его запугать, он зовёт стражу. Тем не менее, он не убивал Гвардиана.

Николас Хилл, патриар из Верхнего Города живёт в богатом и хорошо охраняемом поместье. Чтобы попасть к нему на приём, персонажи должны для начала пройти во внешний город. Для этого им нужно назвать достаточно правдоподобную причину посещения внешнего города стражникам, несущим дозор у Врат Балдура. Потом, найдя поместье Хилла, они должны уговорить стражу позвать дворецкого. После того, как их пригласят во внутренний двор, они должны придумать для дворецкого достаточно правдоподобную историю, чтобы тот организовал им встречу с патриаром Николасом. Пусть диалоги будут импровизированы, а в случае заминок разрешаются простыми проверками Убеждения или Обмана.

На счастье, Николас находится у себя, но узнав о причине посещения, он очень разочарован и велит персонажам разьясниться быстрее. Вот что он рассказывает:

- Да, он много раз пытался завербовать Гвардиана и сделать того своим придворным учёным. Он сулил ему огромные деньги, но тот всё отказывался из-за каких-то своих дурацких убеждений.
- Если бы Гвардиан служил только ему, это неимоверно возвысило его над остальными патриарами. Ну что же, теперь он мёртв, туда и дорога.
- Люди, подобные Гвардиану и Брендону рождаются раз в тысячелетие, это просто невероятно!

Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательности) Сл 15 понимают, что он, похоже, расстроен из-за смерти кузнеца. Если указать ему на абсурдность истории про одноруких кузнецов, в которую он искренне верит, он придёт в ярость и велит персонажам убираться.

Глава 4: Битва с Лортаром

Также как и Гай, Лортар постоянно следит за кузницей Гвардиана. Он увидел персонажей и подумал, что Гай нанял Искателей Приключений, которым поручено выследить его хозяина. Будучи медвежатником, он мыслит прямо и не отличается особой проницательностью, поэтому, сделав соответствующий вывод, он решил как можно скорее избавиться от потенциальной опасности.

Куда бы персонажи теперь ни отправились, через пару кварталов они попадают на безлюдную улицу, где слышат зов о помощи и отчаянный детский крик. Если они последуют на крик, то вскоре попадут в засаду медвежатников в одном из переулков. Медвежатники и кенку делают групповую проверку скрытности. Если никто из персонажей не вглядывается в темноту, совершая проверку Мудрости (Внимательность), то монстрам нужно всего лишь преуспеть против Пассивной Мудрости (Внимательность) персонажей. Лортар нападает не сразу, задавая персонажам несколько вопросов, намереваясь разузнать о них побольше, но если они не скажут ничего интересного в первые пару предложений, то его терпение быстро заканчивается и он атакует. И он, и его союзники скрывают свои личности за масками и походными плащами. Лортар **вождь медвежатников**, с ним ещё шесть **медвежатников** и два **кенку**. Именно кенку имитировали крики.

Помимо оружия, у них с собой 42 золотые монеты в сумме. После победы персонажи могут сдёрнуть с поверженных противников маски и увидеть их истинную сущность. Захваченный Лортар не будет ничего рассказывать персонажам. Его можно убедить поделиться информацией с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 17. Он не реагирует на запугивания и лишь смеётся в лицо от таких попыток. Остальные медвежатники и кенку не так сильны духом и рассказывают всё, что знают, если персонажи преуспеют в проверке Харизмы (Запугивание, Обман или Убеждение) Сл 13.

Вот что расскажет Лортар:

- Хозяин поручил им следить за кузницей.
- Хозяин не знает был ли убит Гвардиан на самом деле.
- Сохалш несколько раз посылал Лортара поговорить с Гвардианом, но ни разу у него, Лортара не получалось договориться.

- Хозяин решил навестить кузнеца сам и, как и подобает жестокой абберации, во время разговора впал ярость и ударил Гвардиана толкающим лучом. Гвардиан не шевелился и Сохалш, расстроенный убийством кузнеца и провалом миссии, удалился.
- Позже, в мозг Хозяина забрались сомнения – а мёртв ли Гвардиан на самом деле. Он поручил Лортару следить за кузницей и остался в городе.
- Они не знают, где теперь скрывается кузнец, но заметили, что Гай взял дом под свой контроль и возможно Рудольф тут тоже как-то замешан.

Он не называет имён капитана Пламенных Кулаков и компаньона Гвардиана, так как не знает их. Если спросить, почему они хотят захватить кузнеца, медвежатник расскажет, что кузнец без одной руки волшебник или волшебный (он не очень хорошо понимает что это такое) поэтому особенно ценен. Лортар всячески избегает говорить на кого он работает, называя того исключительно могущественной личностью и утверждая персонажам, что его хозяин их уничтожит. Остальные медвежатники могут рассказать тоже самое, но они на самом деле не знают на кого работают и ни разу не встречались с Сохалшем, так что, сколько их не допрашивай – не смогут ничего о нём рассказать.

Если после битвы персонажи решат отвести медвежатника Гаю– пусть так и будет. Если они решат направиться куда-нибудь в другое место, Гай появится практически сразу после окончания битвы. Тяжело вздохнув, он с сомнением смотрит на персонажей, после чего жестом приглашает следовать за ним.

Глава 5: Встреча с братом

После того, как персонажи проведут своё собственное расследование, они снова встретятся с Гаем. Либо они сами придут к нему, либо он найдёт их. Гай отводит персонажей в крепость Пылающего Кулака и под конвоем приказывает следовать за ним. Проведя их узкими и сырыми коридорами в тюремное подземелье, персонажи неожиданно попадают в довольно комфортно обставленную залу, разделённой надвое металлической решёткой. Здесь они видят однорукого кузнеца, сидящего за дубовым столом. Это и есть Гвардиан.

После того, как персонажи победили Лортара и провели собственное расследование, Гай больше не мог игнорировать их присутствие. Он решает раскрыть перед ними все карты. Сейчас он должен оценить чего стоят персонажи и решить их судьбу.

Гай и Гвардиан рассказывают персонажам, что же произошло на самом деле. Две декады назад к кузнецу пришёл медвежатник Лортар и предложил ему работать на некоего Занатара, которого описывал не иначе как самого могущественного человека на всём Побережье Мечей. Гвардиану было достаточно упоминания преступной деятельности Занатара чтобы отказаться. Лортар ушёл, но вернулся через 2 дня, но снова получил отказ. Лортар был в ярости, но не решался применить силу. На третий раз Гвардиана посетил отвратительный монстр – шарообразное мясистое тело с множеством глаз. Шокированный Гвардиан тем не менее, настаивал на своём и существо впало в ярость. Оно начал метать лучи из глаз и отбросило Гвардиана отталкивающим лучом в стену. Ударившись о стену, тот потерял сознание, а гаут решил, что кузнец мёртв. Зашедший на шум Рудольф был вынужден выпрыгнуть в окно, чтобы не попасться под огненный луч.

Гвардиан попросил Рудольфа связаться с Гаем и вместе они придумали инсценировку смерти. Они сыграли фальшивые похороны, а в комнате устроили беспорядок, на случай, если туда наведается городская стража, а не Гай и его коллеги. После смерти Гвардиана гаут должен был покинуть город, но он остался и стал наблюдать. Судя по всему, он умён и не поверил в смерть кузнеца. Недавно, к Рудольфу прибежало маленькое птицеподобное существо и передало следующее сообщение – «Утром на рассвете, будь готов к сделке, птенчик. Отказа я не приму». Очевидно, что Сохалш собирается навеститься к Рудольфу и Гай хочет устроить ему засаду. Теперь, когда персонажи здесь, они могут стать главными действующими лицами этой миссии. Если персонажи совершали правонарушения, то Гай прямо говорит им, что они будут участвовать в миссии, если не хотят нажить себе проблем. Если персонажи чисты перед законом и отказываются, Гвардиан предложит им свои знания в качестве оплаты за услуги и посулит в подарок магическое оружие.

Глава 6: Битва с Сохалшем

В назначенный день улица, на которой находится кузница Гвардиана удивительно безлюдна. Ни одной живой души не видно на разбитой дороге, которую только коснулись первые лучи солнца. *Гаут* Сохалш прибывает на встречу в сопровождении двух *смотрящих*, *орка красного клыка Шаргааса* и *орога*. Орк и орог тащат паланкин, в котором лежит Сохалш. Рядом с паланкином летят два смотрящих, на которых накинута вуали, но абберации выдают себя рычанием и сквернословием.

В случае если разговор заходит в тупик, Сохалш начинает выходить из себя. Он обещает вынести магазин волшебника под чисто и атакует Рудольфа, который зовёт на помощь и старается скрыться в доме.

Послесловие

Если персонажи победят гаута и вернут Гвардиана в этот мир, он сердечно благодарит их и говорит, что персонажи всегда могут рассчитывать на скидку в его магазине. Он собирается оповестить брата о том, что произошло.

Прежде, чем расстаться с персонажами он хочет дать им одно задание, за которое вознаградит их сверх всякой меры. Он просит их найти Занатара и рассказать о случившемся. Он хочет, чтобы персонажи объяснили как неадекватно повёл себя гаут и завязали с Занатаром партнёрские отношения. Больше никто не должен об этом знать.