

се капитана Блейдмарка о чём-то одном (например, об оружии убийства или возможности его совершення). Если результат проверки 10 или меньше и ПИ сжульничал, его уличают, либо он должен уйти, либо несколько солдат Блейдмарка полезут в драку.

Можно решить исход игр, либо проведя проверку характеристик, как описано выше, либо действительно сыграв в какую-то быструю игру: камень-ножницы-бумага, блошки-виселица-шашки.

**Тоник.** Если Блейдмарка спросить о тонике, который тот приготовил генералу, он скажет, что это «смесь трав и целебных солей — простое успокоительное для хорошего сна и здорового тела». Он не упомянет яд, если не будет улики. Он также станет утверждать, что вчера отдал остатки компонентов тоника Аддерли (ложь; что-то осталось в его комнате).

**Сокровище.** Два игровых набора довольно ценные. Шахматы из слоновой кости стоят 250 зм, а доска для манкалы из чёрного дерева с самоцветами — 125 зм. Дварф или любой герой, чьё происхождение связано с торговлей, заметит их ценность.

## ЧАСТЬ 2

По ходу части 2 Блейдмарк и его солдаты будут в другом месте. Двое бесов зачаровали 4 комплекта брони в этой комнате, превратив их в 4 живых доспеха и приказав им напасть на любого, кто войдет.

## 5. КОМНАТА ДЛЯ ВОЗЛИЯНИЙ

*Эта просторная комната отделана деревом и кожей и пахнет дымом, редкими винами и дорогими крепкими напитками. В центре неё большой камин, открытый спереди и сзади, вокруг него стоят кресла с высокими спинками, а также приставные столики с пустыми стаканами и подставками для трубок. Чучела голов зверей и чудовищ висят над длинной барной стойкой вдоль западной стены.*

## ЧАСТЬ 1

Капитан Ракель и её подчинённые отдыхают здесь, травят байки и дегустируют содержимое разнообразных бутылок. Ракель не желает, чтобы её люди напивались, на случай если другие капитаны прибегнут к насилию, поэтому разрешает своим пить по чуть-чуть.

Если искатели приключений присоединятся к попойке, Ракель предложит им закрытую бутылку. К сожалению, напиток в ней испортился и превратился в отраву сродни яду крови ассасина (выпившее существо получает 6 [1к12] урона от яда и отравлено в течение 24 часов или получает половину урона и не отравлено при успешном испытании Выносливости

со СЛ 10). Персонаж с пассивной Мудростью (Внимание) 14 и выше заметит это прежде, чем выпьет.

Если Ракель обвинить в попытке отравить ПИ, она рассмеётся и скажет, что бутылка была закупорена, так что им просто не повезло.

Чтобы впечатлить Ракель, кто-то из ПИ должен либо рассказать самую большую небылицу дня (нужен успех при проверке Харизмы [Исполнение] со СЛ 15), либо выпить полную кружку знаменитого огрского эля генерала (нужен успех при проверке Выносливости со СЛ 15). И то и другое даёт преимущество в разговоре с Ракель в одной из линий вопроса (про оружие или возможность убийства). Последующие успехи не дают никаких бонусов.

**Сокровище.** Большинство бутылок в баре — обычное вино, но есть 1к12 бутылок редких вин и крепкого алкоголя стоимостью 100 зм каждая. Аристократ или герой, чьё происхождение связано с торговлей, заметит их ценность.

## ЧАСТЬ 2

В части 2 Ракель и её люди занимают оборону в своих комнатах (область 15) и патрулируют Верхний зал (область 13). Головы животных на стенах этой комнаты оживают, бьются в конвульсиях, будто все ещё живы и испытывают невообразимую боль. Кроме того, бесы Аддерли нанесли на пол четыре слабые сторожевые печати (СЛ обнаружения 13; урон молнией 3к8 или половина урона при успехе испытания Ловкости со СЛ 13). Тот, кто ходит по комнате или обыскивает её, активирует руну с вероятностью 50%.

## 6. БИБЛИОТЕКА

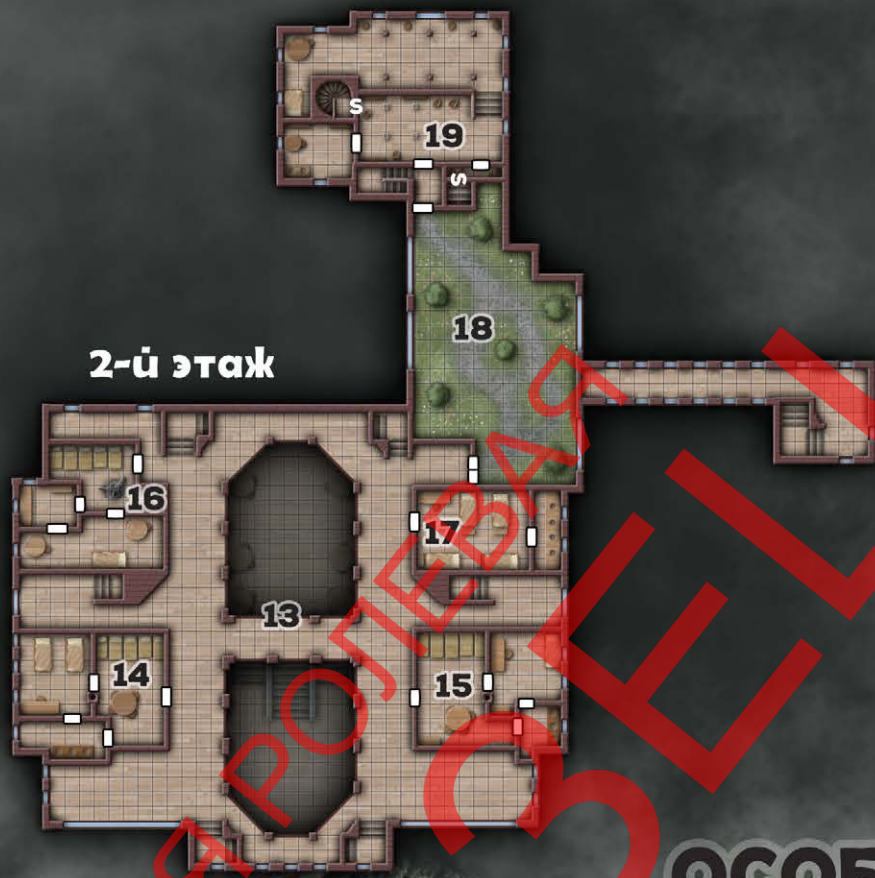
*Комната заставлена рядами книжных шкафов до потолка, а воздух наполнен запахом старой кожи, дерева, чернил и бумаги. Удобные кресла стоят в конце каждого ряда шкафов. Комната безукоризненно прибрана. На вывеске написана просьба для гостей не выносить книги из библиотеки.*

Большинство книг на полках посвящено военному делу (тактика, военная теория и история, анализ сражений и энциклопедии оружия). Также есть немного книг на другие темы. Здесь нет книг заклинаний, но вторичных материалов достаточно, чтобы разучить слабое заклинание.

## ЧАСТЬ 1

Когда Аддерли не занят своими обычными обязанностями, он читает в этой библиотеке (примерно половину времени).

У героев, которые осматривают полки, возникает странное чувство, что книги меняются местами сами



2-й этаж



1-й этаж

# ОСОБНЯК ЛЕГОРЫ



1 квадрат = 5 футов (1,5 м)

собой, когда никто не смотрит. Нельзя проследить за этим или доказать, что это происходит.

Один раз в день ПИ, впечатливший мажордома знаниями (нужна успешная проверка Интеллекта со СЛ 15 [Магия или История]), может получить преимущество, когда говорит с Аддерли об одной линии допроса (орудие или возможность убийства). Последующие попытки этого или других ПИ не дадут бонусов.

**Сокровище.** Среди книг есть два очень редких тома: «Клинка Юга» (100 зм) и «Вопрос морали» (25 зм). Персонажи, умелые в навыке История или связанные с наукой по происхождению, найдут книги автоматически. Если их забрать, Аддерли заметит их отсутствие через 1к6 часов.

## ЧАСТЬ 2

В части 2 по секретной лестнице в области 19 Аддерли спустится под особняк и оставит 2 чернильных дьявола, для защиты своих любимых книг. Можно заменить их на игольчатых дьяволов.

## 7. СТОЛОВАЯ

*В большой столовой множество золотых люстр и деревянных настенных вставок. В середине стоят три длинных дубовых стола. Вокруг них стоят стулья с высокими спинками, украшенными резными виноградными лозами и цветами. Аппетитный запах готовящегося мяса и специй идёт от восточной двери.*

Здесь гости поместья едят. Три стола можно сдвинуть вместе, чтобы сделать один длинный стол для официальных приёмов, но в обычные дни столы стоят отдельно. Дверь в южной стене ведёт в кладовую, где полно столовых приборов и посуды.

## ЧАСТЬ 1

На стол накрывают трижды в день. В нерабочее время к гостям, которые входят в столовую и ведут себя не особенно тихо, в течение минуты подходит слуга. Между приёмами пищи на кухне (область 10) можно заказать простые блюда.

Когда по прибытии ПИ приходят сюда с Аддерли, их ждут три капитана: Хакар, Люсия и Блейдмарк. Все они в чёрной униформе с эмблемами роты «Распутье». Хакар, не скрываясь, носит амулет роты. Опишите капитанов в соответствии с их досье подозреваемых (см. стр. 21 «Помощь Мастеру»).

Аддерли всех знакомит, затем предлагает героям присесть за стол и быстро подаёт горячие напитки (или выполняет любые другие разумные просьбы о закусках). Затем отходит и встаёт у двери.

Как только персонажи рассядутся, капитан Ракель обратится к ним:

*«Рады, что вы добрались к нам, — говорит капитан-полуэльфийка. — Вчера поздно вечером тело генерала было найдено в его покоях. Он был убит! Учитывая ненастную погоду, ясно, что никто из-за пределов поместья не мог совершить этот подлый поступок. Значит, приходится думать, что его убил кто-то из членов роты. Мы тут же собрали всех в большом зале и провели там ночь. Мы все можем подтвердить, что до этого утра никто не выходил из зала, кроме посыльного, отправленного к вам. Вы здесь единственные, кого не было во время убийства, а значит, только вы вне подозрений. Генерал был о вас очень высокого мнения, и мы надеемся, что он не ошибся. Вы возьмётесь за раскрытие убийства?»*

Предположительно, персонажи соглашаются помочь. Довольная ответом, Ракель садится, и гном Блейдмарк продолжает:

*«Давайте вернёмся к солдатам, пока гости начнут расследование. Как того требует обычай, завещание Генерала будет прочитано сегодня днём. Если вы так умны, как думал генерал, к тому времени мы уже узнаем, кто убийца.»*

Все капитаны хотят вернуться к своим солдатам. Если персонажи будут настаивать на допросе, им советуют сначала осмотреть тело.

После того как Аддерли проводит героев в их комнаты (область 17) или в хозяйские покои (область 19), он вернётся к своим обязанностям. Мажордом может ответить на общие вопросы, пока ведёт персонажей по поместью. В разделе «Помощь Мастеру» (см. стр. 21) указано, что знает и скажет Аддерли.

**Сокровище.** Комплект столового серебра отличного качества в кладовой стоит почти 500 зм. Однако слуги заметят кражу через 1к8 часов и сообщат об этом Аддерли.

## ЧАСТЬ 2

Эта комната пуста, но персонажи слышат шум на кухне (область 10).

## 8. КОМНАТА МАЖОРДОМА

*Эти спартанские покои слишком просторны для слуги. Большая кровать занимает южную часть комнаты, а письменный стол стоит под окном у северной стены. Вдоль других стен стоят книжные шкафы, полные книг и свитков.*

Аддерли десятилетиями томился в мире смертных под личиной человека, и его единственным спасением была страсть к книгам на любые темы. В отличие от книг в главной библиотеке поместья (область 6), эти принадлежат лично Аддерли.

## ЧАСТЬ 1

Книжный шкаф у северо-западной стены скрывает потайную дверь. Если герои при обыске помещения проходят проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 10, то находят эту дверь. Она заперта. Чтобы вскрыть её, нужны инструменты вора и успешная проверка Ловкости со СЛ 10; чтобы выломать — проверка Силы со СЛ 13. За дверью узкий коридор к лестнице, ведущей в покои генерала (область 19).

Аддерли можно найти в его комнате, если он не следит за прислугой и не читает в библиотеке.

**Сокровище.** Четыре магических свитка спрятаны в книжных шкафах. Чтобы найти каждый, нужна отдельная успешная проверка Мудрости (Внимание) со СЛ 15. Свитки: иной облик, обнаружение магии, паралич гуманоида, ведьмовской разряд.

## ЧАСТЬ 2

Комната не меняется, но одежда и личные вещи подходят по размеру скорее дьяволу, чем человеку.

## 9. КОМНАТЫ ПРИСЛУГИ

В каждой из этих комнат стоят три кровати, сундуки, а также стол, стулья и другая основная мебель.

## ЧАСТЬ 1

Слуги проводят своё свободное время в этих комнатах. Они в целом верны Легоре и Аддерли, но не слепо им преданны. Они стараются не мешать гостям, поэтому и не заметили того, что произошло ночью, и искренне ошеломлены смертью генерала.

Если вы хотите усложнить расследование, можете использовать прислугу, чтобы ввести персонажей в заблуждение необоснованными слухами, обвинениями и наблюдениями. Только не переусердствуйте; игроки и так обычно сами сбивают себя с толку в ходе расследования, без дополнительной помощи.

## ЧАСТЬ 2

Дьяволы утащили слуг под особняк, оставив в комнатах кровавый бардак.

## 10. КУХНЯ

Слабый огонь в двух больших печах на обоих концах этой длинной каменной кухни наполняет комнату приятным теплом. В трёх больших кладовках хранятся припасы поместья, а остеклённая дверь в южной стене ведёт в небольшую пристроенную теплицу.

Кухня поместья, вотчина шеф-повара Адельмара (**простолюдин**), благоухает травами, готовым мясом и сгоревшей древесиной.

## ЧАСТЬ 1

Адельмар руководит четырьмя помощниками. От рассвета до заката на кухне кипит работа.

Если расспросить прислугу, она расскажет, что последнюю пару дней масло портится, молоко скисает, а тесто для хлеба не поднимается как следует. Если спросить о вечернем вине для Легоры, Адельмар скажет, что напиток готовит Аддерли. Обычно он приносит кубок на кухню утром, но сегодня его не вернул. Адельмар не знает, где кубок, но его ни с чем не спутать — он из хрусталя, а на боку выгравирован символ роты.

## ЧАСТЬ 2

Пятеро **дретчей** убили Адельмара, расчленили его тело и сейчас жарят на обеих печах, распевая мерзкие песни на дьявольском языке.

**Сокровище.** Под незакрепленной каменной плитой в центральной кладовке спрятан запас зелий Адельмара. Его можно найти, потратив 10 минут на поиски или быстро обшарив кладовку и успешно выполнив проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. В тайнике 2 зелья исцеления, зелье улучшенного исцеления и зелье устойчивости к яду.

## 11. КОЛОННАДА

Эта крытая веранда частично свисает с крутой скалы. С неё открывается величественный вид на долину. Но сейчас колонны и черепичная крыша почти не защищают от пронизывающего ветра и снега.

## ЧАСТЬ 1

Лёд и снег на колоннаде превращают веранду в пересечённую местность.

## ЧАСТЬ 2

Открывающиеся адские врата отправляют дьяволов (в данном случае **ледяных мифитов**) в самые разные места, теперь 5 этих тварей патрулируют колоннаду. Они считают, что перекидывать через перила всех, кто окажется на их новой игровой площадке, это очень весело. Любой герой, поражённый ледяным дыханием мифита, должен пройти испытание на Ловкость, иначе будет прижат и приморожен к перилам колоннады. СЛ испытания 5 + урон от ледяного дыхания. ПИ, примёрзший к перилам, схвачен (СЛ побега 10). Если такой герой снова поражён морозным дыханием и проваливает испытание, то перелетает перила и падает на 80 футов (26,5 м) вниз на скалистый выступ над ещё большей пропастью. Если герой переживёт падение, его возвращение в поместье станет следующей задачей для персонажей.