

# Ограбление поместья Вольфхартов



**DUNGEONS & DRAGONS**

Приключение создано на конкурс для Пекарни Творцов  
Автор: Елизавета Олейник (Eliza Moore)

## Аннотация

Сумерки сгущаются над пропитанным промышленным дымом и закулисными интригами городом. Этой ночью скромное поместье барона Вольфхарта станет сценой для очередной подковёрной игры аристократии. Героям предстоит выкрасть жемчужное ожерелье графини Хельбрукской по заказу наследника одной из самых влиятельных семей города. Но стоит авантюристам согласиться на эту сделку, как за ними тут же начнёт охоту некая таинственная организация. Чем разрешится драма, разыгравшаяся вокруг этого злополучного ожерелья, зависит от решений игроков.

*Короткое приключение по системе D&D 5e для 1-3 персонажей 3 уровня. Средняя продолжительность приключения – 4-5 часов.*

**Примечание от автора:** Изначально это приключение создавалось в качестве одной из партий для кампании за плута, так что аудитория игроков для этого ваншота может быть весьма ограничена. Так, например, его будет проблематично играть за персонажа, не практикующего навык Скрытности, или персонажа с законным мировоззрением, который и помыслить не может о воровстве и незаконном проникновении на частную территорию. Если подобных проблем в команде игроков не возникает, можно спокойно использовать это приключение в вашей кампании как модульный квест про ограбление дома, опустив все привязки к конкретным городам и личностям.

**Сеттинг:** Забытые королевства (Лунное море).

**Жанры:** Фэнтези с дворцовыми интригами, элементы детектива, загадки.

**Герои приключения:** плуты-наёмники, дорожающие своей репутацией перед заказчиком; агенты Жентарима, чья задача в тайне помешать сопартийцам выполнить поручение; просто отчаянные приключенцы, которые хотят поживиться богатствами поместья.

**Ссылки на внешние источники:** Приключение вдохновлено серией компьютерных игр «Thief». Лор из предыстории отсылается к статье из вики-энциклопедии по D&D – <https://wiki.aerie.ru/wiki/Мелвонт>.

**Ссылка на бусты:** [https://boosty.to/eliza\\_moore/donate](https://boosty.to/eliza_moore/donate)

## Содержание

Предыстория .....	3
Часть 1. Начало приключения .....	5
Загадочное письмо.....	5
Утро на рынке.....	6
Приём в резиденции Нантеров.....	9
Облава Жентарима.....	15
Часть 2. Поиски ожерелья .....	17
Описание локаций и загадок.....	18
Развитие сюжета .....	21
Часть 3. Финал и концовки.....	23
Прил. 1. Характеристики персонажей .....	24
Прил. 2. Карты локаций.....	26
Прил. 3. Раздаточный материал .....	29





## Предыстория

Действия разворачиваются в 1491 году в портовом городе Мелвонте, расположенном на северном побережье Лунного моря. Этот густонаселённый центр торговли и промышленности часто называют «городом мечей» из-за многочисленных кузниц, печи которых не затухают ни днём, ни ночью. По этой причине добрая часть мегаполиса постоянно окутана смогом и зловонными облаками дыма. На улицах практически нет естественной растительности, а цветущие сады и рощи остаются привилегией для местной аристократии, чьи поместья усеяли окраины города. И одна из таких семей уже не первый десяток лет удерживала власть в правящем Совете города.

Династия Нантеров из поколения в поколение занимала руководящие посты в Совете лордов, а также являлась владельцем огромного благосостояния, включающего торговые дома, личные корабли, усадьбы и другие богатства. Благодаря такому влиянию династия могла процветать ещё долгие годы... если бы в один прекрасный день не скончался единоличный владелец семейного состояния Сигбьёрн Нантер. Он держал при себе титул Первого Посланника Совета вплоть до глубокой старости и при этом не удосужился оставить после себя ни одного преемника. Что, впрочем, было воспринято его приближёнными как повод для радости.

Логмэр Виндривер был главным секретарём и правой рукой почившего лорда и лично присутствовал при составлении завещания. Он был доволен тем, что его замысел по передаче наследства лорда во власть Совета вскоре осуществится, и что он не зря обхаживал старика последние несколько лет. Ведь Логмэр по совместительству являлся тайным агентом Чёрной Сети – теневой организации, также известной как Жентарим, имеющей обширные торговые связи во всех городах Лунного моря и уже давно держащей верхушку власти Мелвонта в ежовых рукавицах.

Но каково же было удивление Логмэра, когда во время оглашения завещания он услышал имя некоего Асбьёрна Нантера. Как оказалось, у покойного был приёмный сын, покинувший эти края много лет назад ради обучения за границей и объявившийся в городе как нельзя кстати, еле успев на похороны отца. Логмэр решает хитростью избавиться от наследника, спутавшего ему все карты, объявив того самозванцем и требуя предъявить в качестве доказательства его принадлежности к роду Нантеров одну из их семейных реликвий – жемчужное ожерелье, принадлежавшее когда-то графине Хельбрукской, пра-бабушке его покойного отца. Секретарь знает, что это ожерелье было продано на аукционе пару лет назад, и потому уверен, что искать его – пу-

стая трата времени, и наследничек останется с пустыми руками.

Но Асбьёрн, решив до конца бороться за положенное ему по праву наследство, выясняет, кем был покупатель ожерелья. Расследование вывело его на барона Вольфхарта, который приобрёл данное украшение в подарок своей жене, и теперь оно хранится в её частной коллекции в их поместье. Мужчина лично отправился к семейству барона с визитом, чтобы выкупить драгоценность, но миссис Вольфхарт настоятельно отказалась от сделки.

До последнего срока предъявления доказательства остаётся два дня. Асбьёрн в срочном порядке отправляет письма с приглашениями на приём в резиденции Нантеров первым приглянувшимся наёмникам с «плутовскими наклонностями», надеясь, что хоть кто-то откликнется на его предложение. Задачей этих счастливиц будет пробраться в поместье барона Вольфхарта, отыскать ожерелье и попутно разобраться с неприятностями, которые им подкинет неугомонный агент Жентарима, уже успевший разнюхать про их планы.





## Часть 1. Начало приключения

---

Герои прибыли в Мелвонт пару месяцев назад. Город встретил их впечатляющими морскими пейзажами, мощёнными улицами с толпами народа и пестрящими вывесками, вездесущим запахом раскалённого металла, из-за которого постоянно слезятся глаза, а также беспредельно меркантильными жителями, чьи советы по ориентации в этих каменных лабиринтах в прямом смысле стоили на вес золота. Будучи не в восторге от столь негостеприимного приёма, герои решили, что в этом городе они будут всего лишь проездом, но катастрофическая нехватка денег, которой поспособствовал местный вороватый контингент, вынудила их задержаться здесь на неопределённый срок.

Контрасты в этом городе ощущались абсолютно во всех его аспектах: величественные фрегаты в окружении кучкующихся стаек рыбацких лодок, монументальные здания торговых гильдий с золочёными буквами на фасаде, одним своим видом готовые задавить копошавшихся внизу лавочников, роскошные усадьбы знатных господ, выглядящие на фоне местных районов трущоб донельзя вычурно. И герои в полной мере успели прочувствовать эти «колориты» на собственном опыте. В первые дни пребывания в городе им пришлось довольствоваться выручкой с грязной

работёнки по типу истребления колонии крыс на складах в районе доков, чтобы хватило хотя бы на ночёвку в самых захудалых портовых тавернах... где под боком ошивалась уже другая колония крыс.

Благо молва благодарных заказчиков начала играть им на руку, и постепенно они заработали себе репутацию «на всё готовых», но при этом ответственных наёмников. Череда хорошо оплачиваемых заказов помогла героям перебраться в более презентабельную таверну «Пьяный волк» в районе рыночной площади, где и пиво было менее разбавленным, и кровати были без клопов и с мягкими перинами, и вместо тухлой рыбы пахло жареным мясом и выпечкой. И с того момента, как герои просыпаются утром следующего дня после очередного кутежа и спускаются в главный зал таверны, начинается завязка приключения (в этот момент можно попросить игроков описать своих персонажей).

### Загадочное письмо

---

В утренние часы таверна выглядит пустой по сравнению с тем, сколько народу бушует в ней по вечерам. За парочкой столов завтракают постояльцы, посреди зала подметает симпатичная племянница трактирщика,

чихая от пыли и сигаретного дыма, а за барной стойкой игроков встречает, собственно, сам трактирщик по имени Глэр. При первом знакомстве у обывателя складывается о нём впечатление как о хмуром, вечно чем-то недовольном мужчине, а его хриплый прокуренный голос и густые нависшие брови только дополняют этот образ. Но если познакомиться с ним поближе, он оказывается вполне себе добродушным и честным человеком, хоть временами и довольно ворчливым.

Глэр лениво наводит ревизию за стойкой, покуривая трубку, когда игроки спускаются на первый этаж. Заметив их, мужчина подзывает их к стойке, чтобы передать почту.

\*Озвучьте или перефразируйте следующий текст.

«О, а вот и вы. Думал уж после вчерашнего до обеда дрыхнуть будете. Ко мне тут этой ночью парнишка забегал, спрашивал, не проживают ли здесь некие \*вставить имена персонажей\*. Просил вам вот эти посылки передать. (Отдаёт каждому персонажу по деревянному тубусу с сургучной печатью) Весь вымотался бедняга, видок был словно море переплыл. Видать срочное что-то».

*В этот момент необходимо раздать каждому игроку письмо и приглашение, не забыв предварительно подписать в них имена персонажей (см. Раздаточный материал).*

В футлярах герои находят письма от некоего барона Асбьёрна Нантера, который предлагает им проверить одно «деликатное дело», способное принести им целое состояние. Вместе с письмом каждый получает приглашение на приём в резиденцию Нантеров, где загадочный заказчик попросил о личной встрече. Также внутри посланий были завернуты на вид серебряные броши в форме розы и обещанные 50 зм на каждого. Проверка Анализа СЛ 10 покажет, что броши и правда серебряные и стоят по 5 зм.

На вопрос о том, кто такой этот барон Нантер, Глэр ответит, что слышал эту фамилию у торгового дома на рыночной площади, и раз уж он барон, то по-любому является там

кем-то важным.

Приём начнётся в полдень этого дня, так что у героев есть достаточно времени (часа четыре) на то, чтобы всё обсудить, собраться и отправиться в резиденцию.

Если герои решат перед приёмом отправиться на рынок или ателье, чтобы принарядиться и собрать слухи о бароне, то им может пригодиться информация из следующего раздела.

## Утро на рынке

Пройдя обрамлённый старыми потертыми деревянными стенами переулок, персонажи выходят к рынку. Крики зазывающих торговцев, бормотание прохожих, лязг металла, брань моряков и масса других неопознанных шумов смешиваются в единую какофонию, путая мысли и мешая сосредоточиться. Утренний аншлаг на рыночной площади в самом разгаре. Большинство магазинов уже давно открыто, а лавочники ещё с рассвета выложили свой ассортимент на прилавки. Товар найдётся на любой вкус и на любой кошелек. Всё, что героям нужно и не нужно, они найдут здесь, в сердце Мелвонта.





Игроки могут некоторое время блуждать по огромному рынку, преследуя какие-либо личные интересы. Но стоит их потарапливать, так как если их персонажи не имеют в личном гардеробе вещи, хоть сколько-нибудь подходящие на парадные костюмы, то им придётся потратить время на поиск нужных магазинов, приценивание, примерку, визит к парикмахеру... да всё, что игроки посчитают необходимым сделать, чтобы подготовиться к визиту в резиденции. А то кто знает, какова будет реакция представителей высшего общества, если недостаточно убедительно замаскироваться.

Далее приведена таблица с общими расценками для возможного списка покупок персонажей.

Товар	Цена
Официальный костюм	20 зм
Модное платье	25 зм
Дворянская обувь	6 зм
Ювелирные украшения	1-20 зм
Причёска/стрижка	6 см
Аренда кареты	5 см

Если игроки решат приобрести более простую и дешёвую одежду, это может возыметь последствия на самом приёме, о которых будет сказано далее. Важными являются только наряд, на который должно быть потрачено не менее 20 зм (скидки не учитываются), и общая опрятность персонажа. На остальных пунктах (обувь, украшения, причёска) можно без риска сэкономить. Рабочим вариантом также является ситуация, когда маскироваться под аристократа будет только один персонаж из команды, а остальные просто прикинутся его слугами.

Из примечательных магазинов, что игроки могут заметить на рынке, можно выделить следующие места.

**Магазин одежды и тканей «Стежки и застёжки».** Это местечко вполне себе может сойти за бутик одежды для богатых господ. Если герои решат приобрести костюмы здесь, на приёме к ним не возникнет никаких претензий и гости примут их за своих (если они, конечно, не будут сильно выделяться). В магазине работает девушка по имени Изабель, очень навязчивая и болтливая продавщица, без умолку рекламирующая наряды их магазина. Как только она заметит персонажей на пороге, то сразу же взвалит на них кучу вариантов костюмов и поведёт в примерочную.

Добро пожаловать в «Стежки и застёжки»! Мы предлагаем широкий ассортимент роскошных и стильных костюмов и платьев, чтобы подчеркнуть вашу важность и изысканный вкус. Вот несколько примеров из нашей новой коллекции «Классика с современным видением». Для тех, кто предпочитает более неформальный стиль, у нас есть модные наряды в богемском стиле. Наши костюмы и платья имеют прекрасные крой и подчеркивают вашу фигуру, и в то же время соответствуют последним модным трендам.

При проверке Внимания СЛ 15, персонаж игрока может заметить на изнаночной стороне платья/костюма торчащие нитки, и при дальнейшей успешной проверке Убеждения СЛ 10, скинуть цену вещи максимум на 5 зм.

Если попытаться расспросить Изабель про Нантеров, она протараторит о том, что в их резиденции постоянно проводятся подобные собрания торгашей и всяких важных шишек. А про барона Нантера она в первый раз слышит.

**Ателье мадам Дюбарри.** Ассортимент готовых костюмов здесь хоть и не такой обширный, как в «Стежках и застёжках», но по уровню роскоши явно их обгоняющий. Благодаря высоким окнам в форме полуарки ателье залито естественным освещением, что придаёт ему очень благородную, но в то же время уютную атмосферу.

Хозяйка заведения, именем которой оно и названо, представляет собой добродушную, слегка пухлую полуэльфийку средних лет в пышном красивом платье с множеством рюш и оборок. Она владеет заклинанием Телекинез и знает секрет того, как поменять цвет ткани или вещи по щелчку пальцев. Эти умения обеспечили ей блестящую карьеру в области моды и звание самого оперативного портного в городе, способного менее чем за час создать парадное платье с двадцатью юбками.

Во время того, как мадам Дюбарри будет снимать мерки, она попросит заказчика в деталях описать наряд его мечты, а также сможет рассказать подробности о бароне.

«Ох, дорогуша, это сложный вопрос. В списке моих постоянных клиентов такая фамилия не числится. Хотя... вспомнила я тут одного приезжего господина. С пару недель заходил сюда весьма обаятельный молодой человек. Представился бароном из Уотердипа и вскользь упомянул, что находится в родстве с нашим Первым Посланником из совета, лордом Нантером. Да вот только поздновато он его навестить приехал. Лорд уже месяц назад как скончался».

Если попросить женщину описать этого человека, она опишет барона в соответствии с его приведённым далее портретом.

Персонажу, решившему пошить одежду на заказ, придётся раскошелиться (35 зм на костюм, 45 зм на платье) и зайти за готовым нарядом примерно через час. В таком случае

на приёме собеседники будут осыпать героя комплиментами, подмечая «качество и изысканность выполненной работы».



Если герои захотят узнать больше подробностей о бароне, Нантерах и Совете лордов, обеспечьте им возможность сделать это одним из возможных способов:

- Пожилой продавец из ювелирной лавки «Джаллер и сыновья» расскажет, что почивший лорд владел неслыханных богатством, в том числе самыми крупными торговыми домами в городе, в одном из которых старик пополняет свой ассортимент товаров.
- Купцы и аристократы, ожидающие экипаж у торговых гильдий, могут поделиться информацией с героями при условии, что те уже переоделись в богатые одежды и прошли проверку Убеждения СЛ 12. В таком случае они расскажут, что в Совете лордов сейчас готовятся к выборам нового Первого Посланника и решают вопрос о том, кому достанется наследство покойного лорда Нантера. Также они поделятся своим мнением по этому поводу.

«Не лез бы тот самозванец не в своё дело. Имущество лорда должно перейти во владение Совета, и никакие выскочки из Уотердипа этому не помешают».

- Игроки могут придумать свой способ, как получить эту информацию, и надо будет помочь им обыграть эту ситуацию.

В конце концов герои должны успеть попасть на приём к назначенному времени. Дорога от рынка или таверны до резиденции занимает около сорока минут пешком или пятнадцать минут в экипаже.





## Прием в резиденции Нантеров

Величественное здание из белого камня, обрамлённое резными карнизами, виднеется из окошка экипажа за считанные минуты до того, как герои шагнут на брусчатую дорожку у парадного крыльца, где уже столпились кареты, кони, делегации слуг и общество знатных господ. Перед фасадом поместья раскинулся сквер с низкими чугунными ограждениями, оберегающими ряды цветущих кустарных роз. Высокие входные двери резиденции приглашающе открыты нараспашку, по обе стороны от них стоят два стражника и консьерж, проверяющий приглашения гостей.

Толпа вельмож и их спутницы пестрят богато украшенными костюмами и эффектными пышными платьями с кружевной отделкой и корсетами. Если персонажи одеты в простую одежду (то есть, не настолько роскошную, как у остальных), гости не будут обращать на них никакого внимания, а консьерж у входа косо на них посмотрит, но проверив приглашение, всё-таки пропустит. Приглашения при входе гости оставляют у консьержа.

Если же герои переоделись в парадные костюмы, консьерж с радостью пропустит их

внутри, особо не вчитываясь в приглашение, и вежливо им поклонится. Также одна скупающая леди у входа, спутник которой ведёт светскую беседу со своим деловым партнёром, обернётся в сторону проходящих мимо персонажей, поинтересуется, по какому поводу они прибыли на приём и попросит их рассказать немного о себе.

**Леди:** «Дорогой, может уже зайдём внутрь? А то здесь становится душно.»»

**Её спутник:** «Ещё минутку, дорогая».

**Леди:** (Позёвывает в веер и оборачивается в сторону персонажей) «О, добрый день, господа. Кажется я вас здесь раньше не видела. Позвольте поинтересоваться, с кем имею честь вести беседу? А то эти унылые переговоры моего мужа скоро сведут меня в могилу».

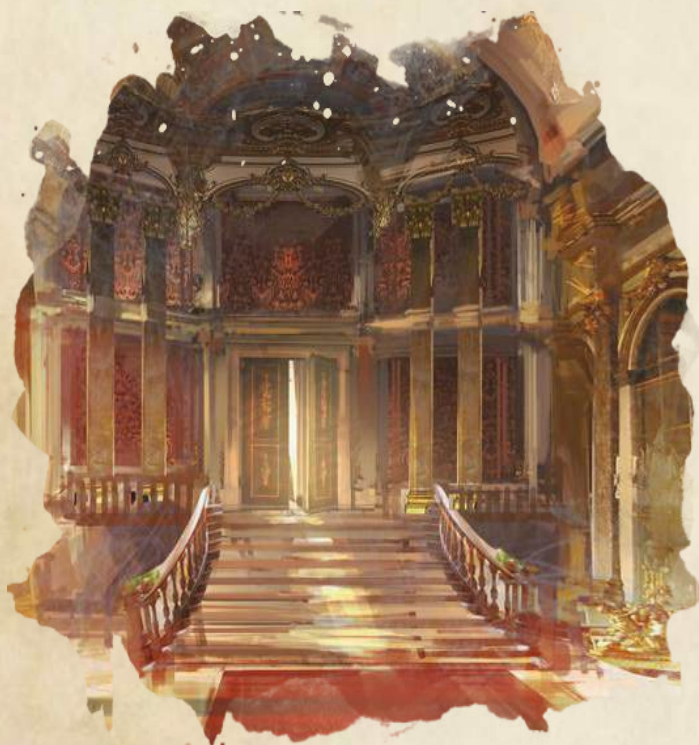
**Её спутник:** «Эй! Я всё слышал, между прочим!»»

Если герои вызовут у этой парочки доверие (убедительно расскажут или сокрут о себе и роде своей деятельности) и сменят тему разговора на обсуждение Нантеров, спутник леди расскажет им о том, что произошло на предыдущем приёме месяц назад.

«Вот уж неожиданно было услышать, что у покойного старины Сигбьёрна был приёмный сын. Мистер Логмэр сразу подметил, что здесь что-то неладно. Когда преемник таки объявился, тот приказал ему предъявить одну из их семейных реликвий. И правильно сделал, я считаю. Чтобы неповадно было всяким самозванцам в очередь за миллионным наследством выстраиваться».

На вопрос о том, кто такой Логмэр, мужчина ответит, что это секретарь почившего лорда, который в последние годы заправлял всеми его делами. Он отметит его образованность и компетентность в финансовых делах, но при этом упомянет и о своих подозрениях, что Логмэр, возможно, что-то скрывает. Что именно, мужчина не знает, но комментирует это так: «в силу его статуса, что-то недоговаривать - это норма».

После того как герои сдадут оружие на хранение консьержу и протиснутся через толпу в парадной прихожей резиденции, они попадут в главный зал.



Вдоль стен стоят резные мраморные колонны, украшенные гобеленами с изображениями исторических событий и живописных пейзажей. Высокие потолки отделаны золочеными витражами, из центра которых

свисают хрустальные люстры. Мероприятие уже в самом разгаре. Кругом суетятся коридорные и консьержи, компании кучкующихся гостей усеяли весь зал, и между ними элегантно лавируют официанты с подносами, предлагая бокалы с дорогими винами. Вокруг импровизированной сцены посреди зала рядом с пустующим роялем играет небольшой симфонический оркестр из скрипок и флейт. На приёме собрались члены Совета Лордов, представители торговых гильдий, именитые купцы и аристократы разной степени важности и с самыми разнообразными титулами.

Спросив у одного из слуг, где можно найти барона Нантера, персонажи получают ответ, что барон сейчас на собрании и явится на приём примерно через час.

Во время ожидания герои могут побродить по залу, поучаствовать в унылых беседах о политике в компании важных господ, или посплетничать со знатными дамами. Можете даже позволить персонажам немного заскучать от бессодержательных светских бесед и нудных монологов об экономике Мелвонта (для антуража можно даже зачитывать статью из ссылки во Внешних источниках со второй страницы). Но как только этот момент наступит, подкиньте игрокам один из следующих ивентов (а ещё лучше несколько).

**Игра «Почта в шляпе».** Внезапно в одной из компаний гостей, мимо которой проходят персонажи, мужчина со смешными усами поднимает свой бокал для привлечения внимания и громким голосом приглашает желающих поиграть вместе с ними в одну забавную игру. Пятеро его собеседников радостно отзываются о его предложении и так же зазывают окружающих присоединиться.

*Правила игры:* Все участники получают по листку бумаги, на котором нужно написать свой вопрос. После этого записки скручиваются, и на её тыльной стороне пишется соответствующее вопросительное слово (например, «Почему?», «Зачем?», «Что?»). Далее записки складываются в шляпу и тщательно перемешиваются. Затем игроки по очереди вынимают бумажки, но не разворачивают их, а пишут первый пришедший на ум ответ рядом с вопросительным словом. Записки с ответами складываются во вторую шляпу. И так до тех пор, пока вопросы не закончатся. Тогда

записки вынимаются, вслух прочитываются вопросы, а за ними совершенно неожиданные ответы. Из-за возникающих забавных каламбуров участники игры заливаются смехом.

Далее приведена таблица с примерами возможных вопросов и соответствующих ответов.

Вопрос	Ответ
Что самое экзотичное вы пробовали в своей жизни? (Что?)	Письмо от тайного поклонника.
Зачем миссис Ломпадур гоняет своего слугу каждые пять минут? (Зачем?)	Чтобы вызвать на дуэль казначея.
Как секретарь проводит свободное время? (Как?)	Осознавая тщетность бытия.
Кто самый эксцентричный гость на этом мероприятии? (Кто?)	Собачка миссис Роуз.
Почему лорд Нантер так и не женился? (Почему?)	Потому что надо было завести говорящего попугая.

После прочтения записок желательно отыгрывать реакцию участников игры. Например если в вопросе фигурировало какое-то женское имя, после озвучивания забавного

ответа одна из дам в компании играющих смущённо покраснеет.

Для разнообразия персонажи игроков могут отправлять в шляпу несколько записок и соответственно писать несколько ответов. Можете поиграть в эту игру со своими игроками без привязки к отыгрываемым ролям.

**Игра «Двадцать одно очко».** В конце зала на обитых бархатом тахтах цвета слоновой кости компания из трёх добродушных мужчин средних лет играют в кости за кофейным столиком. Некоторые из гостей неодобрительно на них посматривают и отходят в сторону, но самих азартных игроков это ничуть не беспокоит.

Они заливаются громким басистым смехом и по-дружески шутят друг над другом. Если кто-то из персонажей попросит присоединиться к игре, упитанный седой мужчина с пышными усами, одетый в расшитый золотыми вставками мундир, радушно улыбаясь пригласит смельчака за стол. Как в дальнейшем окажется, в этот самый момент герою довелось познакомиться с самим Повелителем Ключей, лордом Освальдом Бруилом. Во время игры он частенько будет шутить про разнузданных стражников, которых постоянно нужно держать в узде.

**Правила игры:** Цель - набрать 21 очко при игре в кости. Каждый игрок должен сделать ставку по 1 зм. Дальше игроки поочередно кидают 1d6, пока не наберут в общей сумме 21



очко или самое приближенное к нему значение. Если игрок набрал больше 21 очка, он выбывает из игры. Игроки продолжают кидать кость до тех пор, пока не вылетят из игры или пока не наберут максимальное количество очков, не превышающее 21. Если у двоих игроков вышла ничья, выигрыш должен быть поделён поровну, либо можно разыграть между ними ещё один раунд.

**Концерт по заявкам.** Вокруг играющего оркестра собралась толпа гостей, увлечённо наблюдающих за певицей, исполняющей оперным голосом какой-то слезливый романс о неразделённой любви. После окончания выступления, собравшиеся выражают ей своё одобрение лёгкими аплодисментами, а некоторые сентиментальные дамы вытирают слёзы платочком. Если персонаж до этого прилюдно упоминал, что умеет играть на каком-либо музыкальном инструменте (на рояле, виоле или флейте. Если инструмент с собой, ограничений нет), один из его собеседников предложит тому сыграть с оркестром. Если персонаж согласится, его пригласят на место сольного музыканта, а оркестр подхватит его мелодию и будет аккомпанировать.

Спросите у игрока, какую музыку будет играть его персонаж. Если он выберет меланхоличную мелодию или что-то из симфонической музыки, попросите его пройти проверку Выступления СЛ 10. При успешной проверке после выступления гости также мерно похлопают игре персонажа, а собеседники выразят ему своё уважение (если результат вышел прям очень удачным, реакция гостей последует более эмоциональная, так как они будут расстроганы). Если же персонаж решил

сыграть что-то более весёлое и танцевальное, при успешной проверке Выступления СЛ 15 большинство гостей повеселеет, а некоторые даже позволят себе пританцовывать. После такого выступления гости будут аплодировать более оживлённо, а собеседники выразят благодарность за то, что тот разрядил обстановку.



**Встреча с Логмэром Виндривером.** Герои могут заметить в одной из компаний важно выглядящих господ, где никто не смеётся и не улыбается, некоего мужчину с особо мрачным видом.



Его тяжёлый, плотно расшитый еле заметной вышивкой кафтан с удушающе зауженным воротником делает своего владельца похожим на чернильную кляксу, угрюмо зияющую на фоне воздушных пастельных платьев и пестрых костюмов.

Если персонажи до этого расспрашивали о нём кого-либо из гостей, то они узнают в этом человеке лорда Логмэра Виндривера, правую руку покойного лорда Нантера.

В какой-то момент мужчина отойдёт от компании, чтобы что-то прошептать своему слуге, который в ту же секунду целенаправленно куда-то удалится. При успешной проверке Внимания СЛ 17 можно будет слышать слова «Проследи за Нантером».

Если персонажи решат завести с ним непринуждённый диалог, он лишь сухо от них отмахнётся и вернётся к своим нынешним собеседникам. Но если подойти к нему с предложением обсудить тех же Нантеров и Совет лордов, либо же подискутировать на тему политики или истории (проверка Проницательности или Истории СЛ 15), то он вполне себе согласится продолжить беседу. Он будет лестно отзываться о покойном лорде и демонизировать самозванца, желающего присвоить себе его состояние. Насчёт приёмного сына из завещания он скажет, что у лорда на старости лет помутнелся рассудок, а так как он всегда мечтал о сыне, велел на смертном одре упомянуть некий его воображаемый образ в своём завещании. Но в реальности никаких детей у него никогда не было. Для исторической дискуссии ранее упомянутая статья из вики-энциклопедии в помощь.

В случае, если кто-то из персонажей является агентом Жентарима, он сможет заметить при встрече с Логмэром больше деталей. При разговоре секретаря с его собеседниками, он может слышать секретные фразы из лексикона жентаримов, которые они используют для тайного общения между собой. И тогда содержание их беседы дополнится новым смыслом: Логмэр уверяет своих собеседников в том, что торговые дома Нантеров перейдут во владение Ардракона во что бы то ни стало, и объявившийся наследник этому не помеха.

Если персонаж при диалоге с Логмэром докажет тому, что он так же является агентом

Жентарима, мужчина хитро ему улыбнётся, расскажет о ситуации с жемчужным ожерельем и попросит помешать остальным членам команды доставить украшение барону. В обмен на эту услугу секретарь обещает замолвить за персонажа словечко по поводу его повышения в иерархии организации.



Можно придумать ещё множество ивентов, в которых будут участвовать персонажи, по типу бальных танцев или какой-нибудь игры в слова. Ориентируйтесь на то, какие игры знают и предпочитают ваши игроки. Будет прекрасно, если кто-то из игроков сыниципирует собственный ивент.

Стоит повториться, что все эти развлечения будут доступны игрокам при условии, что они основательно подготовились к приёму и внешне соответствуют официальному дресс-коду. В противном случае героям придётся время от времени проходить проверку Скрытности СЛ 10, чтобы успешно затеряться в толпе и не быть пойманными главным консьержем со стражниками под боком, который примет их за отлынивающую от работы прислугу. И тут в зависимости от внешнего вида персонажа его могут отправить либо к лакеям, либо к горничным, либо на кухню. Но желательно, конечно, не доводить ситуацию до такого исхода и дать персонажам возможность обхитрить консьержа и ускользнуть от него. Чтобы не играть всё это время в кошки-мышки игроки могут изначально попробовать замаскироваться под слуг, и тогда гости будут гонять их по всяким мелким поручениям.

В любом случае, через час после начала приёма барон Нантер будет возвращаться с совещания по поводу кандидатов на до сих пор пустующую должность Первого Посланника, после чего явится на приём и примется искать наёмников, которым он отправлял письма.

Если герои постоянно высматривали его, они сами заметят его ещё на лестнице. Иначе он вскоре сам найдёт героев в толпе (если они, конечно, не забыли надеть броши). Его порадует, если персонажи сразу узнают в нём своего заказчика. Первое впечатление о бароне складывается как об обаятельном мужчине с благородной внешностью и манерами.



«Прошу простить меня за задержку, господа. Сегодня важный день для меня, надо всё успеть, приходится суетиться то тут, то там. Я рад, что моё предложение вас заинтересовало. Пройдёмте за мной, нам стоит обсудить подробности дела в более спокойной обстановке».

Асбьёрн является состоятельным бароном провинциальных земель Уотердипа. Он прибыл в Мелвонт месяц назад и впервые

предстал перед светским обществом на похоронах Сигбьёрна Нантера, а затем явился на собрание по поводу оглашения завещания лорда, чтобы вступить в наследство. Также он подал свою кандидатуру на вступление в Совет Лордов. Если герои поинтересуются его прошлым, он расскажет историю о том, как лорд Нантер забрал его из детского дома в Мелвонте ещё малышом, дал ему новое имя и стал растить как родного сына. В шестнадцатилетнем возрасте Асбьёрн покинул Мелвонт, начал странствовать, а затем поступил в воинскую академию в Уотердипе. За заслуги перед городом его удостоили титула и наградили землями. Но пару месяцев назад он получил от отца письмо, где тот писал, что предчувствует свою скорую кончину и просит сына вернуться в родной город. На вопрос о том, зачем ему наследство, раз он итак богат, Асбьёрн ответит, что не желает, чтобы династия Нантеров вместе со своим нажитым десятилетиями достоянием канула в лету. Но при успешной проверке Проницательности СЛ 15, он также добавит, что во время странствий он присоединился к организации Арфистов, известных своей ненавистью к Жентариму. А потому для него это вопрос чести, не позволить им обогатиться ещё и за счёт имущества отца.

Вопрос о том, является ли Асбьёрн реальным сыном покойного лорда, остаётся открытым, и мастер может решить его на своё усмотрение.

Как бы то ни было, барон провожает героев на второй этаж резиденции, и приводит их в картинную галерею.

Сотни лиц глядят на героев сверху вниз сквозь десятилетия и даже века, увековеченные маслянными красками на холсте и обрамлённые рамами из красного дерева. То предки нынешних графов и баронов, что в это самое время беззаботно проводят время этажом ниже. Барон мерно прогуливается вдоль стены с вывешенными на ней рядами картин и меланхолично рассказывает героям о том, зачем, собственно, он их сюда пригласил. Он делится с ними рассказом о ситуации с наследством, о том что ему нужно предоставить доказательство того, что он принадлежит роду Нантеров, что он потратил много сил и времени на поиски ожерелья, и что мирным путём его вернуть не удалось. В какой-то мо-



мент барон замедляет шаг и обращает внимание персонажей на картину, напротив которой они остановились. На ней изображена аристократичного вида женщина с ожерельем из множества наиредчайших каплевидных жемчужин. Асбьёрн поясняет, что это портрет графини Хельбрукской, пра-бабушки его отца, и что ожерелье когда-то принадлежало ей, но, как выяснилось, было продано на аукционе два года назад.



Далее он рассказывает про семью барона Вольфхарта и про их поместье, где нынче и хранится утерянная реликвия. Он говорит героям адрес поместья и подмечает, что его хозяева сейчас в отъезде, но в доме остались охрана, прислуга и домоправительница. Так же он может подробно описать планировку поместья, если герои об этом спросят, и дать им свиток с заклинанием Открывание на крайний случай (можете позволить персона-

жам воспользоваться этим свитком, даже если они не входят в список требуемых заклинательных классов).

Барон потребует доставить ему ожерелье к завтрашнему дню, желательно как можно скорее, и накажет провернуть всю эту операцию как можно тише и незаметнее, чтобы вся эта ситуация была похожа на рядовое ограбление домушниками. Также барону всё равно, если герои обнесут весь дом и оставят всё награбленное себе, ему нужно только ожерелье. В конце концов Асбьёрн обещает персонажам щедрую награду, просит их быть осторожными и отпускает на все четыре стороны.

Игроки могут ещё какое-то время побыть на приёме, но день уже неуклонно начинает переходить в вечер, и им стоит поторапливаться. Герои могут сходить на рынок, запастись инструментами, зельями и другим снаряжением, сходить на разведку к поместью, или же просто отдохнуть в таверне.

## Облава Жентарима

Под покровом ночи, когда жители уже видят десятый сон и лишь в нескольких окошках ещё горят одинокие свечи, герои отправляются выполнять свою работу. На пол пути к поместью, в одном из жилых кварталов, где уже редко можно было встретить подвыпивших гуляк и случайных прохожих, героев поджидают в засаде головорезы Жентарима.

Лунный свет освещает узкие улочки как только может, пробиваясь сквозь смог и тени высоких домов. Опишите героям относительно спокойную ночь в городе, а затем киньте проверку Скрытности для прячущихся агентов, общую для всех. Если их значение больше,

чем Пассивная Внимательность персонажа, то последний был застигнут врасплох. Но если игроки постоянно оглядывались по сторонам, они совершают проверку Внимания вместо Пассивной Внимательности.

Количество агентов равно количеству игроков. Против одного персонажа выступит убийца с двумя клинками, против двух персонажей к нему присоединится громила с булавой, против трёх добавится арбалетчик.

Ассасин и громила набрасываются на героев из за угла. Они не особо стоворчивы, но не прочь разбрасываться оскорблениями в адрес игроков, по типу «Скули о пощаде, щенок!». Арбалетчик сидит в засаде на крыше и может не сразу вступить в бой. Если его товарищи за три раунда пострадали больше, чем герои, он начинает атаковать тех с крыши.

Громила будет биться до конца, ассасин попытается сбежать при четверти ПЗ или если падёт громила. Арбалетчик будет помогать, пока кто-то из его товарищей бьётся внизу, а иначе скроется и сбежит по крышам.

После десятого раунда персонажи услышат за поворотом засуетившуюся стражу, ещё через три раунда, стража вмешается в бой.

Если персонажи успеют разобраться с головорезами, на теле ассасина они обнаружат записку со следующим содержанием.



«Разберитесь с прихвостнями самозванца. Они не должны добраться до поместья.» (Далее следует подробное описание персонажей игроков).

Подобрать с тел можно только оружие и броню. Или же можете добавить лут на своё усмотрение.







## Часть 2. Поиски ожерелья

Хозяином поместья является барон Иоган Вольфхарт, владелец нескольких постоянных дворов на окраине города и популярной таверны «Пьяный Волк», в которой, к слову, и остановились герои. Его супругой является миссис Жанна Вольфхарт, добродушная, наивная и слегка глуповатая женщина. Также у них имеется восьмилетний сын Мирош, энергичный, в силу своего происхождения слегка высокомерный и старающийся во всём подражать своему отцу парнишка. Всё семейство уехало на неделю в Хальбург. Насчёт этой поездки настаивала Миссис Вольфхарт, дабы по её словам «укрепить отношения в семье».

У барона тяжёлая зависимость от эссенции Харрады – наркотика, который производят из листьев одноимённого экзотического растения. Он умудряется уже полгода держать это в секрете от своей семьи, при этом тратя кучу денег на наркотик. Потерю семейного бюджета перед своей женой он успешно оправдывает сложностями в ведении бизнеса и сорвавшимися сделками. Дело дошло до того, что он начал воровать украшения у собственной жены, а их пропажу оправдывать произволом домушников.

Кто находится в доме:

- Мадам Матильда – домохозяйка. Строгая и мнительная старушка, следящая за порядком в доме. С прислугой общается властным тоном, постоянно держит ровную осанку.
- Катрин – повариха. Тихая, робкая женщина с уставшим выражением лица. Во время работы слегка горбится.
- Джоанна – рабыня служанка. Работает прислугой в поместье Вольфхартов с прошлого года. Является дочерью графа, которого казнили за измену пол года назад, из-за чего её мать умерла от горя, а саму девушку отдали в рабство. В её поведении заметны напряжение и нервозность. Голос дрожит во время стрессовых ситуаций.
- Филипп, Дэвид и Густав - трое стражников. Первые двое дежурят на улице, третий - в доме на втором этаже.
- Берта - воровка, в спешке нанятая Логмэром, чтобы та выкрала ожерелье раньше героев. Производит впечатление дерзкой плутовки, любительницы съязвить в

адрес оппонента и продемонстрировать своё щегольство и самоуверенность. Появляется в поместье чуть позже героев.

Поместье окружено деревянным забором (проверка Анализа или Внимания СЛ 13 может выявить в заборе брешь в виде шатающейся доски), перед фасадом поместья забор чугунный. Весь участок вдоль забора засажен деревьями и кустарниками.

У дома два основных входа, не считая окон, которые на первом этаже закрыты изнутри на засовы (кроме окна кухни). На втором этаже окна не заперты. У парадного входа поместья на крыльце постоянно караулит Дэвид. Заднюю дверь, которая закрыта на замок, периодически проверяет дежурящий по периметру поместья Филипп.

Так как в этой части приключения героям придётся постоянно красться и прятаться, периодически будет возникать потребность в проверке на Скрытность или Ловкость рук. Но не стоит злоупотреблять этими проверками, особенно проверкой Скрытности. Лучше дать персонажам 5-6 секунд на возможность обдумать их дальнейшие действия и спокойно позволить им спрятаться, и требовать проверку только в том случае, если укрытие вышло сомнительным.

У всех замков в доме сложность взлома 15 (у ошейника Джоанны СЛ 18, у криптекса СЛ 20), но если взлом не удался, ко всем важным замкам в доме есть ключи.

## Описание локаций и загадок

**В прихожей.** В скромной, но опрятной прихожей со второго этажа свисает латунная люстра с канделябрами. По обе стороны комнаты расположены лестницы, ведущие на второй этаж. Кроме золочёных рамок у двух картин с портретами и ковров нет ничего интересного.

**В гостиной.** На кофейном столике стоят три позолоченные кубка с кувшином для вина, наполовину полным. Кругом раскиданы книги в качественных красивых переплётах, в основном романы и книги о путешествиях с картинками. На столике рядом с тахтой у стены лежит подарочное издание романа «Цветущая Магнолия». В камине можно заметить сгоревшие ошметки от картонных коробочек. Во рту медвежьего ковра находится один из ключей от детского тайничка. Ключ от тайного кабинета барона в корешке одной из книг на книжной полке с бухгалтерией постоялых дворов (пятая полка от пола в книжном шкафу, что ближе всего к двери). Если персонажи захотят найти какую-либо интересную для них книгу, они смогут отыскать на книжных шкафах множество художественной и исторической литературы, научные труды и инструкции по работе с различными инструментами, но книг с заклинаниями здесь нет.



**В столовой.** На обеденном столе лежат хлеб и фрукты. Из ценного в серванте и на столах с винными бочонками можно найти серебряные кубки и столовые приборы. Кубки стоят по 3 зм, приборы по 5 см. Можете попросить игроков кинуть 1d20 на удачу. Выпавшее значение и будет количеством найденных кубков, а количество приборов будет равно их удвоенному значению.

**На кухне.** Первые пол часа здесь постоянно ошивается повариха. Она уже клюёт носом и особо ничего не замечает, так что все проверки против неё будут совершаться с преимуществом. В кармане своего фартука она носит ключ от погреба (вход под столом на кухне), где можно раздобыть бутылки дорогого вина Гранд-Лерой, о котором героям, возможно, довелось услышать на сегодняшнем приёме. В погребе будет два тяжёлых ящика, в каждом по двадцать бутылок с вином. Каждая бутылка стоит 6 зм. Сразу весь ящик можно поднять при успешной проверке Атлетики СЛ 13, иначе не все бутылки могут уцелеть. В кладовке можно разве что наесться яблоками и виноградом или удачно спрятаться от поварихи. На самой кухне также можно разжиться столовой утварью или какими-нибудь редкими специями.



**В тайном кабинете.** В крошечном кабинете стоит затхлый запах бумаги и каких-то медикаментов. В воздухе витают частички пыли, из-за чего можно предположить, что сюда не позволяют заходить даже прислуге, чтобы прибраться. Стол завален бухгалтерскими выписками и личными заметками, среди которых можно откопать записную книжку барона. Над столом висит картина, на которой

изображено семейство барона, отдыхающее солнечным летним днём на пикнике. Под столом валяются пустые коробочки от эссенции и скомканные письма от личного врача барона, который беспокоится о состоянии его здоровья.

В запертом нижнем ящике письменного стола барон хранит небольшую часть своего капитала в размере пяти слитков золота и кошель с золотыми монетами. Можете регулировать стоимость этой находки по своему усмотрению. Ключ от ящика спрятан за картиной над столом.

На верхней полке книжного стеллажа стоит **шкатулка с хитрым механизмом**, где нужно ввести дату рождения Мироша (18.04.1483). Замков на ней нет, но можно попытаться оторвать крышку, при этом сломав механизм. Проверки будут зависеть от того, каким образом герои попытаются оторвать крышку. В случае неудачи содержимое может быть повреждено. В шкатулке хранятся сургучные печати, договоры о собственности на недвижимость барона, готовящаяся купчая о продаже таверны «Пьяный волк» и письмо с угрозами от Логмэра, который, как оказалось, шантажом заставил Вольфхарта выкрасть «жемчужину коллекции» его жены и передать её лично в руки агента.

*Покажите игрокам письмо Логмэра из раздела с раздаточным материалом.*

В ящиках письменного стола, помимо чернильниц и писчих перьев, можно отыскать парочку тех самых пресловутых коробочек с наркотиком. Если персонаж решит его попробовать, описание эффекта от него остаётся на волю фантазии мастера.

Полистав записную книжку барона, можно также узнать, что он, не желая расстраивать жену потерей её любимого украшения, решил заказать у ювелира копию этого ожерелья и незаметно подложить жене подделку. При этом он также упоминает, что надёжно спрятал оригинал на какое-то время, чтобы в целости и сохранности передать его помощнику лорда-канцлера (Логмэру).

Сам же оригинал ожерелья хранится в **цилиндрической шкатулке (криптексе)**, где необходимо ввести кодовое слово из 11-ти букв. В шкатулке нет ни одной лазейки, через



которую можно подобраться к её содержанию, но можно попытаться взломать её на удачу. Успех проверки в этом случае составляет СЛ 20 без добавления каких-либо модификаторов.

Кодовое слово - «КАЛЕЙДОСКОП», на которое также можно получить намёк из записной книжки.

**Текст заметки:** «...надо придумать такой пароль, чтобы я точно его не забыл. Чтобы он с чем-то у меня ассоциировался... Точно. Недавно купил Мирошу подарок, так он в таком восторге был, что я аж прослезился. Надо будет ещё раз отблагодарить того изобретателя за такую занятную безделушку.»

Далее приведено описание второго этажа.

**В сторожке.** Большую часть времени здесь за столом перед пустой бутылкой вина спит Густав. Из важного в этой комнате можно раздобыть ключ от ошейника Джоанны.

**В комнатах прислуги.** Под матрасами слуги прячут свои скромные записки в размере 20 см и 35 см. Под одной из кроватей за отодвигающейся половицей можно найти парочку дорогих колец и дневник Джоанны, где она жалуется на жизнь и пишет про планирующий побег. Она надеется накопить необхо-

димую сумму денег за счёт кражи украшений жены барона и на эти деньги убраться подальше из этого города. В эту комнату будет сложно пробраться после того, как Матильда уйдёт в свою комнату (комнату гувернантки).

**В чулане.** Здесь хранятся всякие бытовые принадлежности и практичные вещи, по типу лома, верёвок, масла для ламп, корзин и прочего. А ещё там удобно можно прятаться от стражника.

**В ванной комнате.** В ванной комнате на протяжении всего времени, что герои проводят в поместье, прячется Берта. Она как ни в чём не бывало плескается в роскошной ванне и даже не особо пытается вести себя тихо. Она заперлась в комнате изнутри на щеколду, и если кто-то постучится в дверь, она симитирует голос Матильды, выкрикнув возмущённую фразу. Сложность проверки того, что этот голос является имитацией, составляет СЛ 18.

**В детской.** Повсюду раскиданы игрушки, на полу стоит солидный глобус, скорее всего ростом с самого мальчика, и множество макетов кораблей. На столе учебные тетрадки и магнетик с прилипшими пуговицами и булавками. В ящичке стола лежит дневник Мироша.

Если персонажи просто захотят его полистать без конкретных заявок, то их позабавит картинка с одной из страниц (показать игрокам страницу из дневника Мироша №2).

## Развитие сюжета

Во время пребывания персонажей в поместье необходимо будет описать следующие сцены.

1. Как только герои проникают на территорию поместья, они наблюдают на крыльце у парадного входа сцену того, как из дверей выходит Матильда, даёт пощёчину задремавшему Филиппу и кричит ему в лицо нравоучения.

Матильда



«Филипп, безмозглый ты болван! Ещё раз увижу, как ты спишь на посту, и ты вылетишь отсюда со скоростью ошпаренной свиньи! Всё ж не на пустом месте сетовал господин на клятых домушников. Да мимо вас и стадо слонов пробежит незамеченным!»

После чего взбодрившийся стражник начинает исправно чуть-ли не маршировать вокруг поместья.

2. Во время того, как персонажи будут обшаривать гостиную, пусть мадам Матильда зайдёт туда с целью забрать свою книжку со столика у тахты перед тем, как она уйдёт спать в свою комнату. Не забудьте упомянуть приближающиеся шаги за стеной, чтобы герои успели спрятаться.

Если герои будут искать информацию о том, когда у мальчика день рождения, покажите им страницу №1. Если они будут искать запись о ключах от детского тайничка, покажите им страницу №3.

На *тайничке* три замка, и для каждого нужен своя ключ. Один спрятан в пасти ковра из медведя, второй привязан к лапе плюшевой игрушки в виде зайца с надорванным ухом, которую можно найти в куче сломанных игрушек под кроватью. А третий спрятан в корешке книги про пиратов «Кругосветные мореплавания капитана Сильвера» на книжной полке.

В тайничке хранятся богатства необычайной ценности: искусно сделанная заводная лягушка, потемневшие серебрянные карманные часы, разноцветные стекляшки и бусины, деревянные солдатики и самое главное - калейдоскоп, внешне похожий на подзорную трубу, который является подсказкой к кодовому слову криптокса.

**В спальне.** Это как раз то место, ради которого стоило пробираться в это поместье. В сундуке за ширмой хранится куча дорогих платьев, а в комодке - украшений, духов и прочих дорогих безделушек. В дневнике жены барона, лежащем на столе, можно прочитать про подарок мужу на годовщину свадьбы, который она заказала у лучшего кузнеца в городе, и в сундуке под кроватью как раз таки будет храниться этот подарок (роскошная рапира с позолоченной рукоятью). Ключ от этого сундука спрятан в одной из многочисленных сувенирных шкатулочек на книжной полке (в бронзовой шкатулке с узором в виде мечей и щитов).

Также в этой самой комнате, за потаённой стенкой книжного шкафа находится обитая красным бархатом витрина с драгоценными колье и ожерельями, где в центре будет висеть **подделка жемчужного ожерелья**. О том, что в этом шкафу есть потайная витрина, можно узнать при успешной проверке Анализа СЛ 15. Или же об этой витрине героям расскажет Джоанна и даже отдаст им ключ от неё, если те ей помогут. Количество и стоимость остальных украшений на витрине остаётся на усмотрение мастера.

3. Как только один из персонажей проберётся в столовую, предоставьте ему возможность подслушать разговор между Матильдой и поварихой.

**Матильда:** «Катрин, дорогая, у нас ещё остались бутылочки Гранд-Лероя? Всё-таки хозяйева завтра возвращаются, не хотелось бы наводить ревизию в последний момент.»

**Повариха:** «Да, мадам. В погребе ещё два ящичка припасено.»

**Матильда:** «Вот и славно. Не задерживайся здесь допоздна. Не люблю, когда ты крадёшься мимо меня, когда я уже на пол пути в царство Орфея.»

4. Когда герои попадут на второй этаж (или если они уже там, но будут проходить мимо холла на втором этаже), опишите им сцену, как Густав, выходя из сторожки, услышал звук падающего ведра в ванной, подошёл к двери, чтобы проверить, кто там, постучался в неё и услышал в ответ недовольный голос Матильды в исполнении Берты.

«Уже и ванную спокойно не дают принять пожилой женщине. А ну брысь!»



5. Когда герои направятся в спальню, Джоанна, которая в это время искала там ключ от ошейника, испугается и ринется в укрытие за занавеской сзади кровати, оставив после себя бардак в комодке и зажжённую свечу на столе.

Когда герои её обнаружат (если нет, то пусть она чихнёт), Джоанна попытается убежать из спальни. Но если персонажи её остановят, и она увидит, что они готовы пойти на переговоры, она попросит их снять рабский ошейник с её шеи и упомянет, что ключ от него скорее всего хранится в сторожке. А взамен она расскажет, где жена барона прячет ожерелье.

После того, как её ошейник будет снят, она укажет героям на книжный шкаф с выдвинутой витриной и отдаст им ключ от неё. Затем она сбежит из поместья, прихватив свои пожитки из комнаты прислуги.

6. В то время, как вся прислуга уже будет спать на втором этаже, а герои уже отыщут ожерелья, Берта распылит по всему дому усыпляющий газ (эффект схож с зельем сна). Все второстепенные персонажи тут же засыпают, а персонажам придётся преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 12. Если заснули все игровые персонажи, то через пару минут они проснутся и обнаружат, что найденное ожерелье пропало. Берта не знает, что у ожерелья есть копия, и может забрать как оригинал, так и подделку, если оба варианта уже есть на руках персонажей (пусть бросок на удачу определит, какое из них она забрала).

Если персонажи остались стоять на ногах, она зайдёт в комнату, где будет находиться большинство героев, немножко посмеётся над всей абсурдностью ситуации и будет требовать отдать ей ожерелье. Можно вручить ей подделку, и тогда Берта, игриво попрощавшись со всеми, эффектно покинет поместье через окно, спустившись по стене с помощью скального крюка.

Если же герои откажутся отдавать ожерелье, с девушкой завяжется драка. Она будет подраивать персонажей во время битвы и пытаться атаковать их сверху, предварительно запрыгивая на мебель. Когда у неё останется треть ПЗ, она обиженно отступит. А в случае своей победы никого убивать не станет, а только заберёт ожерелье.



## Часть 3. Финал и концовки

Если герои принесли барону оригинал ожерелья, тот благополучно станет членом Совета Лордов, поселится в Мелвонте, и династия Нантеров продолжится, что больно, но не критично, ударит по влиянию Жентаримов.

Героям он преподнесёт свои благодарности, возможно даже своё покровительство в будущем, а также денежную награду, размер которой будет зависеть от того, какое впечатление персонажи произвели на барона как наёмники. Далее приведена таблица того, какие действия произведут положительные впечатления на барона и сколько баллов за это получают персонажи.

Действия	Баллы
Герои надели броши.	1 балл
Герои сразу же узнали в нём своего заказчика при первой встрече.	2 балла
Герои были с ним вежливы.	1 балл
Герои принесли ему из поместья барона письмо с угрозой от Л. В.	2 балла

Далее приведены соответствующие баллам награды на каждого персонажа:

- 0-1 балл: 100 зм.
- 2-3 балла: 200 зм.
- 4 балла и больше: 300 зм.

Если герои принесли Асбьёрну подделку, денежной награды не последует, а Асбьёрну придётся совершить проверку своего Убеждения (СЛ 12), Выступления (СЛ 12) и Обмана (СЛ 14), а также спасбросок Харизмы (СЛ 13), Интеллекта (СЛ 12) и Мудрости (СЛ 13). Если более чем в половине из проверок был успех, Асбьёрну удаётся замять всю эту ситуацию с наследством и вступить в Совет лордов, откуда он будет пытаться бороться с влиянием Жентаримов. Иначе он покидает город ни с чем и возвращается в Уотердип. С героями он в дальнейшем никак не будет пересекаться, забыв о них как об очередных наёмниках, которые его подвели.

Но если в команде героев был агент Жентарима, и он принял задание от Логмэра, то тот получит своё обещанное повышение в иерархии организации (1 ранг. Клык -> 2 ранг. Волк -> 3 ранг. Аспид -> 4 ранг. Ардракон -> 5 ранг. Повелитель Ужаса).

Можете описать в конце приключения сцену того, как на следующий день общество зевак-аристократов собралось вокруг оценщика-ювелира, проверяющего принесённое Асбьёрном ожерелье, чтобы доказать его подлинность. И в зависимости от того, подделка это или оригинал, описать реакцию окружающих и соответствующую реакцию Логмэра, который либо ехидно улыбнётся, глядя на назревающий скандал вокруг «обманщика самозванца», либо начнёт возмущаться.

# Приложение 1. Характеристики персонажей

## Головорез Жентарима

*Средний гуманоид (человек), нейтральный*

**Класс Доспеха** 13 (кожаная броня)

**Хиты** 32 (5к8 + 10)

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Навыки:** Запугивание +2, Скрытность +3, Атлетика +2, Акробатика +2

**Чувства:** пассивная Внимательность 12

**Языки:** Общий

**Опасность:** 1/2 (100 опыта)

**Тактика стаи.** Головорез имеет преимущество на броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников головореза находится в пределах 5 футов от существа и союзник не выведен из строя.

**Мультиатака:** Головорез совершает две рукопашные атаки:

**Кинжалы.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2).

**Булава.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (1к6 + 2).

**Тяжелый арбалет.** Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дальность 100/400 фт., Одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к10).

## Стражник

*Средний гуманоид (человек), нейтральный*

**Класс Доспеха** 12 (кожаная броня)

**Хиты** 18 (2к8 + 10)

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Навыки:** Запугивание +1, Атлетика +2

**Чувства:** пассивная Внимательность 10

**Языки:** Общий

**Опасность:** 1/8 (25 опыта)

**Короткий меч.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

**Лёгкий арбалет.** Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80 футов/320 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

## Джоанна

*Средний гуманоид (человек), нейтральный*

**Класс Доспеха** 10

**Хиты** 10 (2к8)

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

**Навыки:** Обман +1, Проницательность +1, Убеждение +2

**Чувства:** пассивная Внимательность 10

**Языки:** Общий, Эльфийский, Дварфский, Полуросликов

**Опасность:** 1/8 (25 опыта)

**Кинжал.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) колющий урон.

**В укрытие (реакция).** Добавляет 2 к её КД против одной атаки, которая должна попасть по ней.





## Берта

Средний гуманоид (человек), нейтральный

**Класс Доспеха** 14 (кожаная броня)

**Хиты** 48 (8к8 + 12)

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

**Навыки:** Расследование +3, Восприятие +5, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +3

**Чувства:** пассивная Внимательность 15

**Языки:** Общий

**Опасность:** 1 (200 опыта)

**Хитрое действие.** Может в каждом своём ходу бонусным действием совершать Засаду, Отход или Рывок.

**Скрытая атака (1/ход).** Наносит дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника шпиона, и шпион совершал бросок атаки без помехи.

**Рапира.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

**Искусная острота.** Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда видимое вами в пределах 60 футов от вас существо преуспевает в броске атаки, проверке характеристики или спасброске

Берта отвлекает спровоцировавшее реакцию существо и превращает его секундное замешательство в ободрение для себя. Спровоцировавшее её существо должно повторно совершить бросок к20 и использовать меньшее значение.

Девушка совершит с преимуществом следующий бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, который она совершит в течение 1 минуты.

## Асбьерн Нантер

Средний гуманоид (человек), нейтральный

**Класс Доспеха** 12 (клёпанная кожаная броня)

**Хиты** 52 (8к8 + 16)

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

**Навыки:** Расследование +5, Восприятие +3, Убеждение +5, Атлетика +2, Выступление +3, Обман +2, История +3

**Спасброски:** Хар +4, Мдр +2

**Чувства:** пассивная Внимательность 13

**Языки:** Общий, Эльфийский, Дварфский, Полуросликов, Дамарский.

**Опасность:** 3 (700 опыта)

**Мультиатака.** Совершает две рукопашные атаки.

**Двуручный меч.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 10 (2к6 + 3).

**Лидерство.** В течение 1 минуты может производить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать команду и понимает её. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно.

**Парирование (реакция).** Добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого он должен видеть атакующего и должен использовать рукопашное оружие.



## Приложение 2. Карты локаций

Карта для битвы с жентаримами (масштаб 44x32)



Карта первого этажа поместья (масштаб 32x17)



Карта второго этажа поместья (масштаб 32x17)



# Приложение 3. Раздаточный материал

## Письмо барона

Уважаемый \_\_\_\_\_,

Наслышан в вашей компетентности в делах, требующих деликатного и наискорейшего исполнения.

И потому обращаюсь к вам с целью предложить заказ, цена которого будет соизмерима с богатством, достойным состоятельнейших титулованных вельмож.

Чтобы не быть голословным, выслагаю в качестве предоплаты пятьдесят золотых.

Подробности обговорим на приёме в резиденции, так как у меня привычка обсуждать подобные вопросы лично. Прилагаю к письму приглашение на приём, а также маленькую безделницу, по виду которой я смогу определить вас в толпе гостей.

P.S. Не смею сомневаться в вашем профессионализме, но всё же напоминаю, что костюм для грядущего мероприятия должен быть соответствующим.

# Приглашение на приём



**NANTER**

Барон Асбьёрн Нантер

просит \_\_\_\_\_

пожаловать на приём в резиденцию Нантеров

по случаю собрания представителей объединения независимых  
торговых домов Мелвонпа для решения организационных вопросов

в полдень 28.04.1491 DR.

## Письмо от Логмэра

Уважаемый Уоган Вольфхарт,  
От лица главного помощника лорда канцлера  
вынужден предупредить вас о том, что недоплаты  
налогов в городскую казну с вашей стороны начинают  
выходить из под контроля. Если ваш долг продолжит  
возрастать в том же духе, лорд рано или поздно  
прознает об этом в одном из последующих финансовых  
отчётов. Я уважаю вас как человека и знаю о вашей  
тайной слабости. И поэтому предлагаю заменить  
ваш долг в замен на одну услугу.

Лорд Бруин желает приобрести семейную  
реликвию династии Нантеров, которая, судя по  
записям с аукциона двухлетней давности, ныне  
хранится у вас. Я говорю о жемчужном ожерелье  
графини Хельбрукской. Прошу вас передать мне  
это ожерелье при следующей нашей личной встрече.



Л. В., 20.04

## Страницы дневника Мироша

11.04



8



ЛЕТ!

Надоело ждать.

Ещё одну неделю я не выдержу!

Мне уже не терпится узнать, что мне подарят на день

рождения. Мама обещала

подарить самую настоящую

шпагу. А папа сказал, что не

хочет испортить мне сюрприз.

Та разноцветная труба, что он

подарил мне год назад, была

просто потрясающая.

Папа всегда дарит самые лучшие

подарки. Поскорее бы эти семь

дней прошли.



## Страницы дневника Мироша

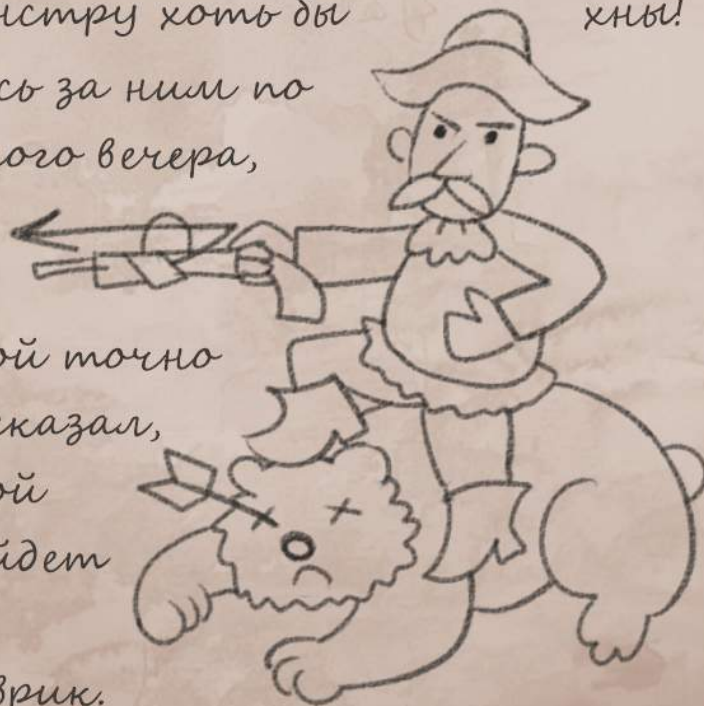
12.03

Сегодня папа брал  
меня с собой на  
охоту.

Этим глупым зайцам не повезло  
попасться нам на глаза. Папа метко  
перестрелял их всех один за другим. Но  
главной нашей целью был громадный  
бурый медведь размером с наш дом!  
Папа выстрелил в него раз сто, а  
этому монстру хоть бы

Мы гонялись за ним по  
лесу до самого вечера,  
пока папа  
не попал  
ему стрелой точно  
в глаз! Он сказал,  
что из этой  
зверюги выйдет  
неплохой

коврик.



## Страницы дневника Мироша

29.03

Папа сегодня снова перепрятал ключи от своего тайного

кабинета. Когда я вырасту, у меня будет такой же. А пока что я буду прятать ключи от своего тайничка с сокровищами. Первый я спрячу в наш новый коврик, второй – на книжную полку, как папа (вроде как на пачуто, если считать от пола).

А третий хранение

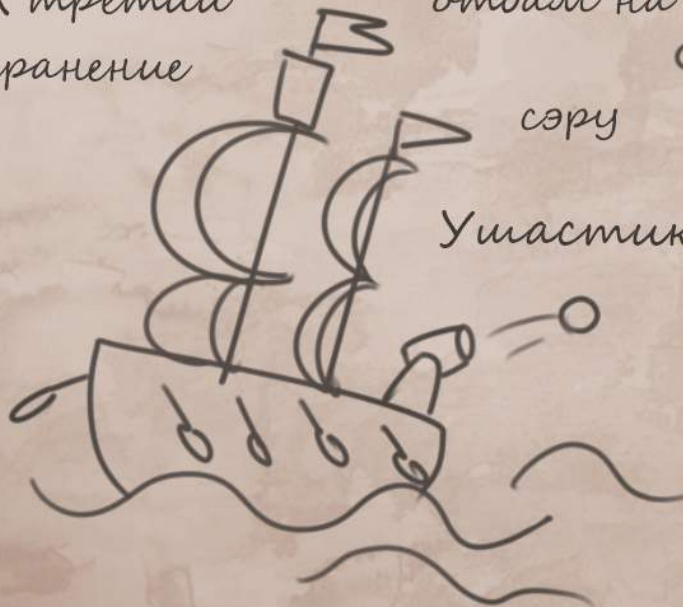
отдам на

сэру

Ушастикю.



Он как раз сейчас в отставке и ему нечем заняться.



# Ограбление поместья Вольфхартов



© 2023, Олейник Елизавета.

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом

и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast.

Все торговые марки и авторские права, связанные с «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.