



ПРИЗРАКИ СОЛТМАРША

Предварительная версия

DUNGEONS & DRAGONS

Исследуйте волны и глубины в этих водных приключениях для величайшей в мире ролевой игры

ПРИЗРАКИ СОЛТМАРША

Предварительная версия



Перевод: Ennin Bearsome, Michael Poletaew, Aleksandr Polyakov, Yulia Medvedeva, Maksim Kudryavtsev, Aleksey Kuzkokov, Aleksandr Chernyshov, Aleksey Balashov, Rostislav Kartavykh

Вёрстка и редактирование: Denis Bezykornov

Вычитка: Ennin Bearsome

Отдельное спасибо: Антон Палихов

Готовность книги: 36.8%



АВТОРЫ

Главные дизайнеры: Mike Mearls, Kate Welch
Дизайнеры: Wolfgang Baur, James Introcaso, Joseph A. McCullough, Jon Sawatsky, Steve Winter
Консультанты по дизайну: Will Ansell, Myke Cole

Разработчики: Jeremy Crawford, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider
Координатора плейтеста: Bill Benham, Christopher Lindsay
Аналитик плейтеста: Ben Petrisor

Главный редактор: Kim Mohan
Редакторы: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, F. Wesley Schneider

Арт директор: Kate Irwin
Графический дизайн: Emi Tanji, Trish Yochum
Художник по концептам: Shawn Wood
Старший арт директор: Richard Whitters
Старший креативный арт директор: Shauna Narciso

Художник обложки: Grzegorz Rutkowski
Картографисты: Dyson Logos, Mike Schley
Иллюстраторы: Even Amundsen, Joachim Barrum, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Sam Burley, Sidharth Chaurvedi, Conceptopolis, Olga Drebas, Wayne England, Justin Gerard, Leesha Hannigan, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Michael Komarek, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Nelson, Vincent Proce, Chris Rallis, Chris Seaman, Rudy Siswanto, David Sladek, Francis Tsai, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Shawn Wood, Mark Zug



На обложке

Группа отчаянных искателей приключений сражается с опасным сахагином в беспокойном море. В то же время, незаметно для героев, на поверхность из глубин вырывается монстр и нападает на корабль. Это изображение — дебютное для Гржегоржа Рутковски в качестве D&D художника.

620C6297000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6672-2

Первая печать: май 2019

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Продюсер: Dan Tovar
Менеджеры проекта: Bill Benham, Stan!l, Matt Warren
Инженер проекта: Cynda Calloway
Арт техник: Kevin Yee
Арт администратор: David Gershman
Специалист по допечатной подготовке: Jefferson Dunlap

Старший директор стратегии бренда: Nathan Stewart
Директор по лицензированию и выпуску: Liz Schuh
Менеджер по лицензиям: Hilary Ross
Менеджер цифрового маркетинга: Bart Carroll
Старший менеджер по коммуникациям: Greg Tito
Менеджер глобального бренда: Anna Vo
Менеджер бренда: Shelly Mazzanoble
Менеджер сопутствующих брендов: Pelham Greene
Главный игровой дизайнер: Chris Perkins
Нарративные дизайнеры: Adam Lee, Ari Levitch

Плейтест : Adam Howard, Adrian Farmer, Alan Drake, Alex D'Amico, Alex Forsyth, Alex Kammer, Alex McClead, Alex Wilson, Alexander Kretov, Alicia Cisneros, Alicia Graham, Amanda Stone, Amber Spiva, Andre Batrick, Andrew Cornejo, Andrew Epps, Andrew Kujawa, Andy Baker, Anthony Vicini, Ari Gonzalez, Ariel Harsh, Arthur Wright, Ashleigh Bishop, Austin Fields, Austin Haffke, Austin Sanders, Beau Coker, Benjamin Shindewolf, Beverly Stauffer, Bill Kerney, Boyd Bennett, Brenda Hopper, Brendan Barr, Broderick Jones, Bruce LaClair, Cait Davis, Cameron Scruggs, Cassidy Schenley, Charles Wright, Chase Louviere, Cherie Bruce, Cheryl Pierce, Chloe Mirzayi, Chris Davis, Chris Kensta, Chris McGovern, Chris Wood, Christian Franz, Christian Hancock, Christian Zoltar Bellomo, Christine Weidenbach, Christopher Hackler, Christopher Scoggin, Christopher Wood, Chuck Bencoter, Cindy Moore, Clayton Embrey, Cliff Hanger, Cody Helms, Collin Wheeler, Connor Schenck, Connor Self, Craig Domres, Dace McFadden, Dan Beam, Dan DeHaan, Dan Harsh, Dan Harsh, Dan Klinestiver, Daniel E. Chapman II, Daniel 'KBlin' Oliveira, Daniel Klinestiver, Daniel Tye, Dario Berto, Dave Backer, Dave Knighton, David "Cameron" Gidcumb, David Morris, David Schnoll, David Woods, Derek Gray, Derek Myers, Devon Argo, Doug Davis, Dylan Cole, Ed Kraft, Emre Cihangir, Eric Kooistra, Erik Grenter, Evan Jackson, Evan Rodarte, Evan Schulz, Flo Velasquez, Gabriel Soares Machado, Gabrielle Zulaski, Génesis Martínez, Greg Lyman, Greg Smith, Grigory Parovichnikov, Gus Reyer, Haig Morrison, Heather Coleman, Héctor Ramírez, Howard Hubbard, Hugo Mendieta, Ian Hawthorne, Ian Kimmel, Ian Rick, Jackson Thomas, Jacob Bencoter, Jacob Dalton, Jacob DelMauro, Jamal Ali, James Armstead, James Endicott, James Hazel, James Holland, James Kirtley, James Schweiss, Jamie Shepperson, Jared Fegan, Jason Conwell, Jason Jarosz, Jason Lopez, Jason Matteson, Jason Thomas, Jawsh Murdock, Jay Africa, Jay Elmore, Jay Jani, Jeanette Wiley, Jeffery "JJ" Zielinski, Jeffery Barnes, Jennifer Couture-Swarner, Jeramie Cooper, Jeremiah Gaddis, Jeremiah Pops, Jerrin Chambers, Jesse Smith, Jessica Goff, Jia Jian Tin, Jim Berrier, Jim Quirk, João Eduardo Dantas, JoDee Murch, Joe Boergies, Joe Grover, Joe Maranda, Joel González, Joel Thompson, John Amann, John Fulmer, John Horan, John Mangrum, John Stickles, John W Mangrum, Jon Lamkin, Jonathan Connor Self, Jonathan Longstaff, Jordan Brass, Jorge Sepúlveda, Joseph Kauffman III, Joseph Schenck III, Joseph Simpson Ph.D, Joshua Fredrickson, Joshua Hart, Joshua Levin, Julie Wright, Julius Smith, Justin Faris, Kalani Jasmine Vernon, Kalani Vernon, Karl Rader, Karl Resch, Kate Tollefson, Katelyn Pops, Kathy Dunn, Kelly Lewis, Ken Beckman, Ken Breese, Kenneth Mahan, Kirsten Thomas, Krupal Desai, Kurt Waldkirch, Kyle Jackson, Lance Schantz, Laura Wiley, Logan Ruggaber, Logan Thomas Ruggaber, Lou Michelli, Luca Andreolli, Lucas Thode, Luke Absolum Reid, Lyza Bryandinskaya, Mackenzie hoffman, Magnus Morgan, Marc Soucy, Marcello De Velazquez, Mark Detwiler, Martin Lennartz, Mary Hershey, Matt Burton, Matt Maranda, Matt Warwick, Matteo La Rosa, Matthew Austin, Matthew Roderick, Matthew Stanford, Matthew Talley, Matthew Warwick, Max Leu, Melissa Bassett, Michael Anderson, Michael Campfield, Michael Dunn, Michael Obermeier, Michael Patrick Campfield, Mike Kelly, Mike Olson, Mike Thomas, Miranda McFadden, Natalie Tabor, Nathaniel L. Arons, Neil Hamamoto, Nic Tollefson, Nick LaClair, Nina Wong, Olga Shvedova, Patrick Ian Rick, Paul Aparicio, Paul Thomas, Philip Koop, Rachel Aubrecht, Ralph Bohn Jr, Ramiel Louie, Randall Harris, Richard Nunn, Rob Parker, Robert Ditsch, Robert Quillen II, Robert Scott, Rod Ehrman, Roy Adam Lentz, Russ Paulsen, Ryan Hagan, Samuel Brett, Scott Moore, Sean Freeland, Sean Payne, Sergey Gvildis, Shani Knighton, Stacy McGovern, Stephen Milton, Sterling Hershey, Steve Townshend, Tabitha Samuel, Tashfeen Bhimdi, Thelem Eysier, Thomas Kocanjic, Thomas Whitney, Tim Langen, Tom Blackmon, Tom Duchaine, Tony Lovett, Tony Stremanos, Tony Vicini, Tori Backer, Travis Fuller, Tristan Andrews, Tristan Hendrix, Troy Sandlin, Tyler Urbanski, Vanessa Fernandes Pinheiro, Victor Barros Pimentel, Wayne Chang, Wayne Fuller, Will Hoffman, Will Vaughn, Willi Burger, Xavier Stepniak, Zachary Pickett

Дисклеймер: После сражений с драконами, стихийными культистами, вампирами, демонами и великанами вы заслужили расслабляющий океанский круиз. Пожалуйста, не высовывайте важные конечности за пределы корабля. Мы не несем ответственности за ценности, хиты и жизни, потерянные во время круиза. Возможно вы предпочтёте более лёгкий отпуск. Можем предложить вам поездку в Девять Преисподних. В это время года там достаточно приятно.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Forgotten Realms, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Книга угроза, Бестиарий, Руководство Мастера, все другие названия продуктов Wizards of the Coast, их соответствующие логотипы и «Величайшая в мире ролевая игра» являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и во всем мире в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов, содержащихся в настоящем документе, или произведений искусства, содержащихся в нем, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Оглавление будет доступно позже



ВВЕДЕНИЕ

ДОБРО пожаловать в «Призраки Солтмарша». В этой книге собраны семь приключений D&D, каждое из которых славится своими уникальными испытаниями, смертельными угрозами, ощущением опасности и чудесами открытых морей. Некоторые из этих приключений существуют практически с первых дней истории D&D, в то время как другие появились в более поздние годы. Теперь эти истории, полные опасностей и сокровищ, были адаптированы для текущей редакции игры, открывая смертельно опасные берега для храбрых команд, готовых исследовать их заново.

Вместе с этими приключениями возвращается и одно из самых известных прибрежных поселений D&D: портовый город Солтмарш. Истории, начинающиеся в этом рыбацком поселении, оригинальной отправной точке трёх историй этого сборника («Зловещий секрет Солтмарша», «Опасность на Данвотере» и «Главный враг»), уже традиционно становятся невероятными приключениями. Постоянно растущая область приключений вокруг Солтмарша и всё более и более страшные угрозы его жителям, привлекали героев для более широкого исследования побережья Лазурного моря. «Призраки Солтмарша» продолжают эту традицию, представляя часть прибрежных земель Кеоланда, королевства в сеттинге Серого ястреба. В каждом приключении отмечено, где этот сюжет может разворачиваться в Солтмарше, предоставляя единый сеттинг для них всех. Хотя эти семь приключений не были созданы для единого всеобъемлющего повествования, представленные здесь инструменты позволяют легко объединить их в единую кампанию в Солтмарше.

В дополнение к самим приключениям, глава 1, «Солтмарш», даёт подробный обзор поселения, его жителей, близлежащего побережья и опасностей, угрожающих региону. Разнообразие новых предысторий также поможет сделать новых персонажей частью сообщества Солтмарша, связывая их с возможностями и проблемами города.

Не только в Солтмарше есть море с его опасностями. Приложение А, «Корабли и море», предоставляет набор инструментов для приключений в океане, что поможет отправиться в путешествие по диким волнам. Различные корабли и новые правила по управлению и взаимодействию с другими кораблями дают искателям приключений новые способы исследования. Кроме того, новые подробности о различных морских угрозах и океанских опасностях — от магических штормов до водоворотов — делают моря ещё более смертоносными, чем когда-либо. Множество различных таблиц также поможет генерировать столкновения на волнах, будь то ужасные морские монстры, случайные суда, их экипажи и груз, или острова, полные невообразимых загадок. В приложениях вы также найдёте множество подводных локаций, таких как смертельно опасные рифы и затонувшие руины, которые можно адаптировать под нужды вашей кампании.

Другие приложения книги предоставляют новые магические предметы, идеально подходящие для моряков, и обширную коллекцию грозных водных врагов.

Перед вами открываются новые горизонты приключений. Какие чудеса и ужасы вы обнаружите за волнами? Отправляйтесь в плавание и узнайте!



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

«Призраки Солтмарша» повествуют о семи приключениях, которые происходят на волнах, на изъеденных солью берегах и в самых смертоносных глубинах моря. Каждое из этих приключений происходит из разных частей истории D&D, бросая новые вызовы героям, избалованным предсказуемостью угроз суши.

В каждом приключении имеются примечания по его адаптации к региону Солтмарша или к различным сеттингам D&D. Используйте эту информацию, чтобы вписать приключение в свою кампанию или провести его на любых других берегах по вашему выбору.

Эти приключения подойдут как отличные побочные сюжеты для других кампаний. Если вы используете опубликованные кампании D&D — как «Глубоководье: Драконий Куш» — представленные здесь приключения высокого уровня будут идеальным способом продлить кампанию.

Приключения в «Призраках Солтмарша» также прекрасно дополняют приключения «Байки из Зияющего портала», где собраны ещё семь знаменитых (хотя и не имеющих выхода к морю) приключений. Выбирая и совмещая понравившиеся приключения из обоих сборников, вы начнёте создавать собственную кампанию.

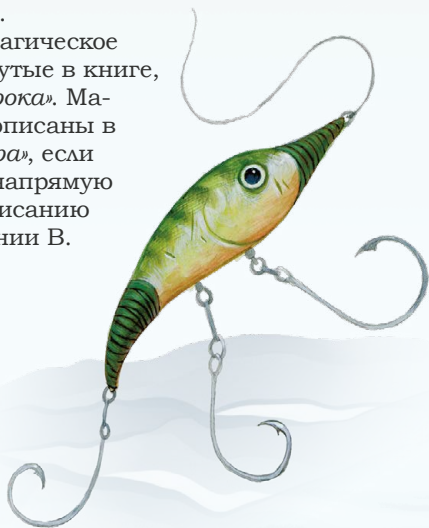
ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Для проведения каждого из этих приключений вам потребуются «Книга игрока», «Руководство Мастера» и «Бестиарий». Прежде чем собираться с игроками, прочитайте текст приключения и ознакомьтесь с картами, а также, возможно, сделайте заметки о сложных зонах или местах, куда обязательно пойдут персонажи, это поможет вам хорошо подготовиться к игре.

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

«Бестиарий» содержит блоки статистики большинства чудовищ и НИП, встречающихся в этой книге. Если название существа выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, указывающая на одноимённый блок статистики в приложении С или в «Бестиарии». Если блок статистики находится в Приложении С этой книги, текст прямо укажет на это.

Заклинания и немагическое снаряжение, упомянутые в книге, описаны в «Книге игрока». Магические предметы описаны в «Руководстве Мастера», если текст приключения напрямую не отсылает вас к описанию предмета в приложении В.



СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ ОРИГИНАЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Каждый Мастер знает, на создание приключения Dungeons & Dragons уходит много сил. Ниже представлены сведения об авторах классических приключений, вдохновлявшие обновлённые сюжеты. Подробнее о происхождении каждого приключения и его месте в истории D&D см. в разделе «Об оригинале», расположенном в начале каждого приключения.

Зловещий секрет Солтмарша (1981)

Автор: Дэйв Дж. Браун

Разработка: Дон Тернбулл

Редактура и производство: Том Кирби, Салли Медоуз, Грэм Моррис, Дон Тернбулл

Иллюстрации: Джим Холлоуэй, Дэйв де Лью, Гарри Куинн, Стивен Д. Салливан

Плейтест: Джим Бамбра, Майкл В. Брантон, Крис Зал, Билл Ховард, Стив Мот, Аллен Оуэнс, Мартин Пикеринг, Крис Рик, Дэйв Тант, Патрик Томпсон, Дон Тернбулл, Марк Валентайн, Пэт Прыщ.

Картография: Грэм Моррис

Опасность на Данвотере (1982)

Автор: Дэйв Дж. Браун

Разработка: Дон Тернбулл

Редактура и производство: Пенни Богг, Том Кирби, Кэрл Моррис, Грэм Моррис, Дон Тернбулл

Иллюстрации: Дэйв де Лью, Джим Холлоуэй, Гарри Куинн, Тим Трумэн

Плейтест: Джеки Аппс, Стив Бакалоу, Майк Фергюсон, Билл Фрэнсис, Эндрю Гир, Билл Джонс, Том Кирби, Мартин Пикеринг, Мэтт Куортермейн, Тони Росс, Фил Спайви, Дэйв Тант, Ник Торнли, Саймон Торнли, Джим Опека, Гай Уильямсон

Картография: Грэм Моррис

Спасательная операция (2005)

Автор: Майк Мирлс

Редактура и производство: Шон Гленн, Джеймс Джейкобс, Эрик Мона, Сара Робинсон, Майк Шли, Джереми Ходок

Иллюстрации: Аттила Адоржани

Картография: Кайл Хантер

Остров аббатства (1992)

Автор: Рэнди Максвелл

Редактура и производство: Вольфганг Х. Баур, Дейл А. Донован, Роджер Э. Мур, Ларри В. Кузнец, Барбара Г. Янг

Иллюстрации: Питер Кларк

Картография: Дизель

Главный враг (1983)

Сюжет: Дэйв Дж. Браун

Разработка: Дон Тернбулл

Редактура и производство: Пол Кокберн, Том Кирби, Грэм Моррис, Дон Тернбулл

Иллюстрация обложки: Дэйв де Лью

Картография: Грэм Моррис, Филип Кэй

Плейтест: Билл Чернь, Боб Коллман, Томас Хаас, Билл Ховард, Аллан Оуэнс, Дон Пул, Джина Пул, Крис Рик, Дэйв Тант, Марк Валентайн.

Судьба Таммераута (2004)

Автор: Грег А. Вон

Редактура и производство: Шон Гленн, Джеймс Джейкобс, Эрик Мона

Иллюстрации: Питер Бергтинг

Картография: Роб Лаззаретти

Стайз (2005)

Автор: Ричард Петт

Редактура и производство: Шон Гленн, Джеймс Джейкобс, Эрик Мона, Сара Робинсон, Майк Шли, Джереми Ходок

Иллюстрации: Иохим Баррум

Картография: Джейсон Энгл



ГЛАВА 1: СОЛТМАРШ



СОЛТМАРШ — НЕВЗРАЧНАЯ РЫБАЦКАЯ ДЕРЕВУШКА, затерявшаяся на южном побережье королевства Кеоланд. На протяжении нескольких поколений Кеоланд был внушительной военной силой. Его превосходная кавалерия и храбрые рыцари расширяли границы королевства на север, запад и на восток. Каждая успешная кампания увеличивала богатство и власть короны, но каждая из них увлекала внимание королевства ещё дальше на север; южные прибрежные районы Кеоланда оставались провинциальным захолустьем.

Мягкое пренебрежение короны позволило процветать пиратству и бандитизму. Солтмарш и подобные ему города продолжали заниматься рыбной ловлей, довольствуясь тем, что оставались в тени и избегали правительственных интриг. Десятилетия назад пираты, которые рыскали в водах Солтмарша, стали достаточно сильными, чтобы создать своё собственное королевство, свободную конфедерацию, известную как держава Морских принцев. С усилением этой организации участились набеги на Солтмарш и его соседей. Растущему королевству требовались рабы, и Солтмарш сильно пострадал от грабительских налётов кораблей Морских принцев. Воспоминания о тех временах тяжёлым грузом лежали на этот район, и ненависть местных жителей к Морским принцам глубоко укоренилась в этих местах.

Со временем победы Кеоланда на севере сменились чередой поражений, в результате которых его соседи отбросили королевство к его первоначальным границам. Границы стали теснее, король Кимбертос Скотти обратил взор на юг и увидел бесконтрольный бандитизм и целую пиратскую нацию. Корона заключила мирные договоры со своими бывшими врагами на севере, сформировала флот и нанесла резкий удар по амбициям Морских принцев — но конфликт отнюдь не закончился.

Король Скотти постановил, что пираты должны быть уничтожены, морские пути защищены, а торговля развита. Если Кеоланд не может процветать как военная сила, он должен стать мощным центром торговли.

Солтмарш, каким бы отдалённым он ни был от центра власти Кеоланда, повинувшись приказу короля, вступает в новую фазу своей жизни. Агенты короны хотят расширить порт деревни и сделать его главным местом для торговли с внешним миром. Помимо прочего, недавно группа дварфов с указом самого короля прибыла в город и начала раскопки холмов и прибрежных скал около города в поисках драгоценных металлов. Если их работа принесёт ожидаемые плоды, шахта может стать решающим фактором процветания деревни — и, по сути, всего региона.

Конечно, не все жители Солтмарша одинаково относятся к недавним изменениям в городе и в округе, ведь эти события напрямую влияют на их жизни и средства к существованию. Хотя изменения принесут области процветание, многие местные жители не хотят, чтобы их дом менялся. В то же время, просачиваясь куда только возможно, агенты скрытного и таинственного Алого Братства работают над тем, чтобы помешать амбициям Кеоланда, продвигая свои собственные.

ПОЛИТИКА И ФРАКЦИИ

Будущее Солтмарша находится в руках трёх фракций, которые борются за превосходство. Две фракции представляют противоположные настроения, усилившиеся в городе в последние годы. Третья — это тайная группа, которая стремится подорвать Солтмарш и захватить контроль над регионом. Борьба этих фракций разворачивается в повседневной жизни горожан и политических манёврах городского совета Солтмарша.

ТРАДИЦИОНАЛИСТЫ

Фракция традиционалистов — это альянс известных рыбацких семей и торговцев города, а также рабочих, зарабатывающих на жизнь этими отраслями промышленности. Традиционалисты помнят ужасные времена набегов Морских принцев и не желают, чтобы амбиции короны привели к открытой войне. Контрабандисты, действующие в этом районе, как правило, являются традиционалистами. Большинство из них выдаёт себя за торговцев и перевозят товары через регион с помощью местных контактов, под носом у городской стражи и агентов короны. Контрабанда давно стала лёгким способом заработать деньги в Солтмарше, и местные жители обычно смотрят на неё сквозь пальцы, как на преступление без жертв.

Традиционалисты хотят, чтобы усилия дварфов по добыче полезных ископаемых потерпели неудачу, а интерес с севера угас, чтобы надёжная рыболовная торговля Солтмарша процветала, а контрабандистов оставили в покое. Они возмущены вторжением чужаков, стремящихся изменить Солтмарш и, несомненно, отнять власть у рыбацких семей, передав её дварфам и торговцам.

Эта фракция представлена в совете двумя членами. Эда Оулэнд возглавляет фракцию и может рассчитывать на поддержку Геллана Праймуотера. Андерс Солмор молод и непредсказуем, но по большинству вопросов он поддерживает точку зрения традиционалистов.

По сути своей, традиционалисты — это настроенные на общество люди, которые хотят, чтобы Солтмарш вновь стал таким, каким был, аргументируя это тем, что город прожил век, придерживаясь старых взглядов. Они сильно пострадали из-за набегов Морских принцев и помнят те дни, когда корона закрывала глаза на их беды. Их верность королю не так сильна, как их стремление к миру и покою.

ЭДА ОУЛЕНД

Эда (ХД женщина человек **дворянин [noble]**) является на данный момент старшим членом городского совета, а также владельцем трёх больших рыбацких лодок. Она прожила в Солтмарше всю свою жизнь и трижды избиралась в совет. Она грубоватая, прагматичная женщина, чьи седеющие волосы коротко подстрижены, а лицо несёт на себе следы жизни, прожитой на открытом воздухе. Эда остро заинтересована в расширении рыбной промышленности Солтмарша, её взгляды направлены на дикую часть побережья, где она надеется построить новый док. Она с подозрением относится к горнодобывающему предприятию дварфов и сомневается, что из этого что-то выйдет.

Черты характера. Эда ругается, как моряк, когда расстроена или сердита, и люди в городе, поддерживающие её, ценят её готовность заступиться за них. Несмотря на свой вспыльчивый характер, она уважает тех, кто сохраняет хладнокровие. Любой, кто решит противостоять ей, завоеует её уважение. Тот же, кто попытается польстить ей, заслужит её презрение.

Идеал. Если кому-то в городе нужна помощь. Эда будет первой, кто поможет. Она считает, что общность связывает людей друг с другом и позволяет им пережить самый жестокий шторм.

Привязанности. Солтмарш — дом Эды. Она будет защищать его до последнего вздоха и хочет, чтобы его народ процветал.

Слабости. Эда с подозрением относится к посторонним, и она слишком легко доверяет тем, кто ей знаком.

ГЕЛЛАН ПРАЙМУОТЕР

Геллан (НЗ мужчина человек **дворянин**) — щеголеватый пожилой джентльмен с аккуратно подстриженной бородой, модным гардеробом и подвешенным языком. Благодаря его ловкости Праймуотеры стали самыми известными торговцами в городе, но теперь перед ним стоит неразрешимая проблема. Геллан разбогател на контрабанде, а экспорт текстиля и пиломатериалов служил прикрытием для его незаконной деятельности. Пока Солтмарш был тихой заводью, можно было действовать безнаказанно. Теперь, когда Солтмарш привлёк внимание внешнего мира, Геллан видит, что его бизнес становится всё более сложным и менее прибыльным.

На протяжении многих лет Геллан строил отношения с Морскими принцами. Его корабли перевозят незаконные товары, в том числе рабов, между пиратами и Кеоландом. Геллан старается держать эту сторону своего бизнеса в секрете, поскольку любой намёк на причастность к работорговцам означал бы конец его дням в Солтмарше, если не его жизни.

Геллан стремится поддерживать функционирование своего контрабандного картеля при наименьшем вмешательстве. Место в совете даёт ему возможность вести свой бизнес, поддерживая при этом все идеи традиционалистов. Его популярность во фракции уступает только Эде Оуленд.

Будучи самым богатым человеком в городе, он пользуется мощной поддержкой населения благодаря личным вложениям в многочисленные праздники, развлечения и другие увеселительные мероприятия. Он делает вид, что мало заботится о повседневных делах совета, зачастую просто соглашаясь с Эдой. На самом же деле это уловка, за которой Геллан прячет тёмную сторону своего бизнеса.

Черты характера. Геллан любит играть роль щеголеватого денди. Он наслаждается чудесным вином, вкусной едой и последними новинками моды. Он покровительствует искусству и щедро тратит деньги на поддержку фестивалей, спектаклей и концертов.

Идеал. Для Геллана красота и эlegantность — это всё. Он получает удовольствие, видя, как город наслаждается устраиваемыми им событиями.

Привязанность. Геллан ценит свою репутацию превыше всего. Он хочет, чтобы жители Солтмарша восхищались им.

Слабость. Все действия Геллана диктуются жадностью. Он не может отказаться от шанса получить прибыль, даже если для этого придётся на-

рушить закон. Геллан втайне верит, что даже если его поймут, он сможет вернуть себе расположение города, устроив самый большой и экстравагантный фестиваль, который когда-либо видел Солтмарш.

ТРАДИЦИОНАЛИСТЫ В ИГРЕ

Традиционалисты хотят, чтобы всё оставалось по-прежнему. Будь их воля, дварфы отправились бы домой, стража занималась монстрами, а не приставала к честным торговцам, а корона вернулась бы к мечтам о завоеваниях на севере. Чем сильнее изменения, тем больше эта фракция склоняется к открытым протестам и сопротивлению.

ПРИМЕРЫ СОБЫТИЙ С ТРАДИЦИОНАЛИСТАМИ

к20	Событие
1–6	Группа рыбаков пристаёт к дварфам и чужакам, угрожая и требуя, чтобы они покинули город.
7–10	Геллан Праймуотер ввозит разнообразные экзотические цветы, которые он использует для украшения города, а также бесплатно раздаёт горожанам свежие тропические фрукты.
11–12	В городе вспыхивает пожар, и Эда Оуленд собирает средства для помощи погорельцам.
13–14	Рыбацкая лодка пропадает без вести вместе с командой. Они контрабандой перевозили чёрный жемчуг, и Геллан хочет вернуть ценности, не рискуя своим прикрытием.
15–16	Обильный улов! В Солтмарше проходит день пиршества и примирения, давая фракциям шанс уладить свои конфликты.
17–18	Неудачная контрабанда приводит к тому, что несколько уважаемых людей оказываются в тюрьме, что почти приводит к бунту: рыбаки собираются огромной толпой для освобождения.
19	В море было замечено ужасное чудовище, отчего множество экипажей застряло в доках. Любой, кто выследит его и убьёт, станет героем. Геллан обещает волшебное оружие его убийце.
20	Несколько рыболовецких экипажей пропали без вести. Местные жители требуют, чтобы Кеоланд отправил эскадру кораблей, чтобы выследить работорговцев из Морских принцев, которые, несомненно, похитили их.

ЛОЯЛИСТЫ

Лоялисты состоят из новичков, прибывших из северных пределов Кеоланда и верных королю Кимбертосу Скотти. Они считают, что город должен сосредоточиться на том, чтобы стать полезным активом для короны и ставить благо королевства выше блага региона. Городская стража, дварфы и местные фермеры, как правило, лоялисты.

Лоялисты заботятся о безопасности. Они хотят держать врагов Кеоланда в страхе, обеспечивая при этом закон и порядок. Они рассматривают контрабанду как ключевую проблему, поскольку она обогащает Морских принцев за счёт королевской казны и усилий честных торговцев.

Прежде всего члены этой фракции верят в закон. Они влияют на город через городскую стражу, оставаясь при этом в пределах своих законных полномочий.

С одной стороны лоялисты хотят сделать Солтмарш центром торговли, более безопасным и с более высоким уровнем жизни. Если Морских принцев держать в узде, а морские пути очистить от угроз, Солтмарш может вырасти и стать предметом зависти всего мира.



С другой стороны — лоялисты видят препятствие для роста в жителях Солтмарша. Местные — сплошь пособники Морских принцев, предатели, которые слишком долго избегали внимания короны. Если они будут делать то, что им скажут лоялисты, то, возможно, этот пропахший рыбой городишко станет чем-то заслуживающим уважения.

ЭЛИАНДЕР ФАЕРБОРН

Элиандер (ЗН мужчина человек **гладиатор** [gladiator]) сражался в королевской армии Кеоланда, где он заслужил имя, изгнав диких тварей Дредвуда с заселённых земель. Элиандер получил ужасную травму ноги в битве с совомедом и теперь ходит с искусно вырезанной деревянной ногой. Несмотря на своё ранение и преклонный возраст, дородный капитан городской стражи Солтмарша остаётся внушительной фигурой. Элиандер — местная знаменитость благодаря своему знанию языков, и различные городские организации часто обращаются к нему за помощью в переводах. Он в совершенстве владеет Общим, Дварфийским, Гномьим, Эльфийским и языком Полуросликов; он также понимает и может говорить на Орочьем и Драконьем.

В критической ситуации Элиандер Фаерборн может поставить благо короны выше местного правительства. Он обладает королевским указом, который позволяет ему возглавить городскую стражу в случае чрезвычайной ситуации. Он не хочет им пользоваться, так как местные могут отреагировать на такой захват власти открытым бунтом.

Черты характера. Осторожность управляет мыслями Элиандера и каждым его действием. Он понимает, что Солтмарш находится в шаге от взрывного роста, но за каждым несчастьем он видит влияние Морских принцев. Как он любит говорить — тише едешь, дальше будешь.

Идеал. Элиандер верно служит короне. Закон должно соблюдать, так как верная служба и железная дисциплина являются вернейшими путями к поддержанию мира и порядка.

Привязанность. Однажды дав слово, Элиандер будет держать его до самой смерти. Его жизнь — это честь, а предательство заслуживает его гнева.

Слабость. Элиандер упрям до невозможности. Если он что-нибудь вобьёт себе в голову, мало что сможет его разубедить.

МАНИСТРАД КОППЕРЛОКС

Лидером недавно созданной горнодобывающей компании в Солтмарше является дварфийка с железной волей по имени Манистрад (ЗН женщина дварф **ветеран** [veteran]). Она руководит горнодобывающей компанией из небольшого офиса на окраине города. Манистрад — умелый лидер, а также опытный шахтёр, умеющий выполнять невыполнимые задания. Она убеждена, что найденные в скалах близ Солтмарша серебряные жилы указывают на более драгоценные камни в глубине скалы. Когда-то она была грозным воином, и не стесняется задать хорошую трёпку, чтобы убедить, что её приказы должны быть исполнены.

Манистрад занимает в совете странное место. Она была назначена на эту должность королевским указом; корона решила, что если Солтмарш будет поддерживать добычу полезных ископаемых, шахтёрам понадобится политический голос. Более дипломатичная фигура могла бы сгладить напряжение, но Манистрад не обладает достаточным терпением и считает весь совет, за исключением Элиандера, деревенскими тупицами.

Черты характера. Манистрад — женщина немногословная. Она резка и быстра, но она даёт каждому человеку, который приходит в Совет, справедливый отчёт. Она же не дура.

Идеал. Любопытство и трудолюбие отмечают все, что делает Манистрад. Как только она чем-либо заинтересуется, она неустанно изучает тему. Препятствия её не останавливают.

Привязанность. Манистрад крайне преданна своим сородичам и горнодобывающей операции, устроенной здесь её кланом. Угрозы существованию дварфов вызывают у неё гнев.

Слабость. Манистрад нетерпелива: она склонна скорее добиваться быстрых результатов, нежели выбирать более обдуманный подход.

ЛОЯЛИСТЫ В ИГРЕ

Лоялисты сосредоточены на двух вещах: обеспечение успеха шахты дварфов и обуздание Морских принцев пресечением контрабанды. Шахта является самым ценным активом региона для этой фракции, и её члены сделают всё, чтобы удержать её на плаву. Если слух о каких-либо действиях Морских принцев дойдёт до лоялистов, то они быстро приготовятся встретить угрозу.

ПРИМЕРЫ СОБЫТИЙ С ЛОЯЛИСТАМИ

к20	Событие
1–6	Городская стража давит контрабанду, обыскивая в её поисках дом за домом.
7–10	Племя мародёров (гноллы, орки или гоблины) вторгается в район, приводя город в боевую готовность и вынуждая Элиандера созвать ополчение. Традиционалисты раздражены его приказами.
11–12	Массовый побег позволяет команде контрабандистов сбежать из тюрьмы, усиливая напряжённость в городе.
13–14	Дварфы совершают удивительную находку в шахте, развивая планы расширения своего влияния и доков.
15–16	Элиандер и городская стража вызваны к Дредвуду; в городе остался лишь минимум для поддержания порядка и охраны за шахты.
17–18	Новая волна иммигрантов с севера прибывает в город. Теперь лоялисты могут получить большинство на следующих выборах в городской совет.
19	Военно-морская эскадра Кеоланда потеряла много людей в кровопролитной битве с пиратами. Эскадра прибывает в город, чтобы завербовать местных моряков. Элиандер тайно передаёт имена «горячих голов» традиционалистов, чтобы их насильно завербовали.
20	Собрав достаточно доказательств для обоснования, Элиандер арестовывает Геллана и отправляет его в Ситон, где ему предъявляют обвинения в контрабанде. В городе вспыхивают беспорядки.

АЛОЕ БРАТСТВО

Последователи Алого братства утверждают, что их родословная восходит к древней Суэльской Империи, а их цель — вернуть древним знатым домам Сулойза известность в мире. Как наследники королевства, обладавшего невероятной магической силой и огромной властью, его члены считают, что они выше всех других народов и единственные достойны править.

На протяжении десятков лет эта группа втайне строила козни, распространяя страх, хаос и неуверенность по всей земле. Когда придёт время, Братство нанесёт удар и захватит бразды правления по всему миру. Их убийцы уже уничтожили тех, кто

мог бы помешать их зловещим планам. Почти при каждом дворе, от самого захолустного баронства до имперских дворов мировых держав, тайные агенты Братства удерживают влиятельные позиции.

В Солтмарше Братство поддерживает члена совета Андерса Солмора и его семейный торговый картель. Они надеются использовать Андерса, чтобы дестабилизировать регион, ослабить корону и очистить путь для захвата власти Алым Братством. Братство организует для кораблей Солмора контакты с бойкими торговцами в отдалённых портах, которые платят ему намного больше рыночной стоимости за его товары, обеспечивая ему популярность и зависимость от Братства. Братство планирует окружить его своими советниками и чиновниками, чтобы быть уверенными, что Солтмарш будет развиваться под их контролем. Они намерены разжечь открытую войну между Кеоландом и Морскими принцами, сделав оба государства разбитыми и ослабленными, пока Братство будет двигаться вперёд.

В отличие от других фракций в Солтмарше, у Алого Братства нет хорошей стороны. Они самые настоящие злодеи, страдающие манией величия.

АНДЕРС СОЛМОР

Молодой Андерс (ЗД) мужчина человек **дворянин** недавно унаследовал семейную флотилию рыбацких лодок после преждевременной кончины своей матери, Петры. Он самый молодой человек, когда-либо избранный в совет. Дерзкий и неопытный, Андерс — худощавый мужчина с резкими чертами лица и зубастой улыбкой. Его недавние успехи в торговле сделали его местной знаменитостью. Поскольку Андерс владеет как рыболовным флотом, так и несколькими торговыми судами, он может продавать свой улов по очень конкурентоспособной цене. Он также может предложить лучшую цену другим рыбакам, так как его улов приносит гораздо больше прибыли.

Все, кто связан с рыбной промышленностью города, поддерживают Андерса, а его энергия и амбиции сделали его в доках почти народным героем. С другой стороны, его открытое противодействие контрабанде и ненависть к практике рабства Морских принцев делают его занозой в боку контрабандистов.

Дворецкий Андерса, Скеррин Вэйвчезер, втайне является агентом Алого Братства. Он устроил смерть матери Андерса и поставил ряд агентов Братства на ключевые посты во флоте Солмора.

Черта характера. Андерс жизнерадостен и оптимистичен. Он видит потенциальную прибыль и перспективы в каждом вызове. К сожалению, он слишком юн для того, чтобы умирить свой пыл реалистичной оценкой рисков.

Идеал. Андерс верит, что свобода — это корень счастья. Он хорошо платит своим работникам и хочет помочь Солтмаршу превратиться в процветающий город. Больше всего на свете он ненавидит Морских принцев и хочет, чтобы их царство и работоторговая быль стёрты с лица земли.

Привязанность. Мать Андерса, Петра, была центром его жизни, и его чувство ответственности напитано её примером. Принимая важное решение, он руководствуется своим желанием соответствовать её стандартам. Если выяснится, что Скеррин замешан в смерти его матери, то его власть над Андерсом будет разрушена. На данный момент Скеррин использует память Петры, чтобы разжечь антипатию Андерса к Морским принцам.

Слабость. Из-за сочетания своей юности и несколько зашоренного воспитания, Андерс наивен. Он полагался на опыт матери во многих вопросах, и это позволило Скеррину втереться к нему в доверие.

СКЕРРИН ВЕЙВЧЕЗЕР

Скеррин (33 мужчина человек **убийца [assassin]**) тайно является главным агентом Братства в городе. Высокий, худой, загоревший с серебряными волосами, он говорит точными, размеренными фразами человека, внимательного к деталям. Он бесстрастен и занимает покровительственную позицию в отношении Андерса. Для сторонних наблюдателей он верный и надёжный дворецкий.

Скеррин был известен своим терпением в те дни, когда он был наёмным убийцей Братства. Однажды он спрятался на чердаке над спальней аристократа и провёл в трансе три дня и ночи, дожидаясь момента, когда цель окажется прямо под маленькой трещиной в потолке комнаты. Он выжал одну единственную каплю яда, которая упала на лысую голову аристократа. Он прождал в своём укрытии ещё целый день, дожидаясь, пока контактный яд убьёт мужчину.

Черта характера. Скеррин буквально человек с двумя личностями. Он выглядит заботливым по-отечески, верным слугой, который беспокоится о своём юном хозяине. Однако, сосредоточившись на несколько секунд, он может превратиться в хладнокровного, терпеливого убийцу.

Идеал. Работая слугой Андерса, Скеррин считает, что долг тех, кто обладает опытом и мудростью — давать советы молодым. Как убийца, он считает что те, кто достаточно силен чтобы выжить, процветают только за счёт отсеивания слабых.

Привязанность. Преданность Скеррина Андерсу и Алому Братству сменяет одна другую. Обе стороны он видит как наилучшие способы навести порядок и безопасность в мире.

Слабость. Высокомерие. Скеррин искренне верит, что если бы ему пришлось, он мог бы убить всех влиятельных людей в городе за одну ночь и обезопасить место для Алого Братства. Иногда у него возникает искушение сделать это, хотя бы для того, чтобы доказать свою правоту.

АЛОЕ БРАТСТВО В ИГРЕ

Алое Братство — фракция оппортунистов. Они стараются причинить максимум разрушений с наименьшим риском.

Алое Братство хочет склонить городской совет в свою сторону и сделать Андерса самым знаменитым членом. Их главная задача — найти доказательства причастности Геллана к Морским принцам и обвинить в торговле рабами. Доказательства не трудно будет найти, как только выяснится, что Геллан ведёт дела с Морскими принцами.

Братство планирует использовать эти обвинения, чтобы усилить напряжённость в городе между традиционалистами и лоялистами, разжечь гражданскую войну, убить лидеров с обеих сторон, а затем использовать Андерса в качестве миротворца. Затем Братство планирует убить Андерса, обвинить в этом Морских принцев, и назначить Скеррина на его место в качестве городского лидера. Наконец, Скеррин будет агитировать за войну и продолжит помогать агентам Братства проникать в южные города Кеоланда.

Если война действительно разразится, агенты Братства будут работать над тем, чтобы обеспечить затягивание войны, что приведет к истощению обеих сторон. В идеале, убийства расчистят путь агентам Братства к высшим постам в обоих государствах, но при необходимости Братство задействует собранные ими армии наемников, фанатиков и племена гуманоидов, чтобы закончить начатое. Они надеются что Морских принцев получится сделать своим марионеточным государством, чтобы Братство могло сосредоточить свое внимание на остальной части Кеоланда.

ПРИМЕРЫ СОБЫТИЙ С АЛЫМ БРАТСТВОМ

к20	Событие
1-6	Братство передаёт страже доказательства контрабанды, в результате чего несколько популярных владельцев рыбацких лодок были арестованы.
7-10	Агенты Братства распространяют слухи о том, что шахта находится на грани краха, и корона планирует вручить дварфам управление Солтмаршем в качестве компенсации.
11-12	Братство шантажирует Инго Погонщика и Келедека Негласного, двух горожан с тёмным прошлым, чтобы они служили им, превращая их в полезных агентов.
13-14	Испорченное зерно, доставленное купцом, находящимся в союзе с Братством, приводит к вспышке чумы.
15-16	Братство использует похищение, шантаж или иные злодейские уловки, чтобы обратить важного члена другой фракции в своего союзника.
17-18	Небольшая группа беглых рабов прибывает в город. Они заявляют, что несколько моряков в порту когда-то были работорговцами, что привело к яростным призывам к правосудию от Андерса.
19	Пиратская активность возросла, неся на себе явный след Морских принцев. Корабли Братства маскируются под корабли Морских принцев, чтобы запутать следы.
20	Скеррин, заскучавший и слишком самоуверенный, убивает видного члена фракции и пытается представить, что это дело Морских принцев.

ОБЗОР СОЛТМАРША

В Солтмарше примерно пять тысяч жителей, в основном — люди. Самой большой не-человеческой фракцией в городе является дварфийская горнодобывающая компания в двести работников. Эльфы и полурослики не являются диковиной: в Сильверстенде находится анклав лесных эльфов, и несколько деревень полуросликов прячется в холмах вокруг города. На других посетителей города, особенно тифлингов и драконорожденных, жители реагируют со смесью страха и любопытства.

ЗАКОН И ПОРЯДОК

Солтмарш — это бастион цивилизации посреди дикой местности. Без своих крепких защитников город мог бы уже давно пасть жертвой набегов извне.

ОПОЛЧЕНИЕ И ОБОРОНА

Сотня обученных воинов служат в городской страже. Каждый из них экипирован в доспех из проклёпанной кожи со значком городской стражи — зелёным тростником Солтмарша — и вооружён дубинкой, которую они берут на патрулирование города. Стражники работают в парах, выдвигаясь из двух караулен, построенных у дороги в Солтмарш. Небольшой пункт в доках подавляет драки, возникающие там каждую ночь. Капитаном городской стражи является Элиандер Фаерборн.

Область вокруг Солтмарша патрулируется верховыми стражниками. Группы, назначенные на эту службу, лучше вооружены и экипированы: они носят кольчуги и вооружены длинными мечами и тяжёлыми арбалетами.

В случае нападения на оборону города может быть собрано ополчение из пяти сотен жителей. Члены ополчения прошли минимальную подготовку, поскольку ожидается, что они будут сдерживать врага только до прибытия королевских войск.

Небольшой отряд морской пехоты наблюдает за всем из доков и, если потребуется, может выйти в море, чтобы встретить угрозу пиратского корабля или вторжения сахуагинов. Морские пехотинцы — это ветераны, закалённые в боях против Морских принцев. Их возглавляет супружеская пара, Том и Уилл Стоутли, ветераны, участвовавшие в десятках сражений против пиратов, налётчиков и монстров.

Стражу считают силой, влезающей не в свои дела, поскольку большинство её членов набраны из военных ветеранов, эмигрировавших сюда с благословения короны. Горожане склонны видеть в них грубых головорезов, однако в случае возникновения проблем тут же обращаются к ним.

МЕСТНЫЕ ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫЕ ОРГАНЫ

Городская стража арестовывает нарушителей закона и помещает их в городскую тюрьму. В большинстве случаев преступники платят штраф, и их отпускают на свободу. Те, кто не могут заплатить штраф, должны его отработать, подметая улицы или помогая в строительных проектах. Если преступление требует судебного разбирательства, то созывается городской совет, который выслушивает показания свидетелей и выносит приговор. Преступления в Солтмарше делятся на три категории.

Мелкое преступление. Публичная безоружная драка, карманные кражи и прочие преступления, которые наносят материальный ущерб до 50 зм классифицируются как мелкие преступления. Обвиняемый платит штраф размером 2кб зм или один день исправительных работ за каждый золотой из размера штрафа.

Незначительное преступление. Вооружённое нападение, определяемое как любое несмертельное нападение с применением оружия, наряду с любым другим нападением или имущественными преступлениями, причиняющими ущерб в размере от 50 до 250 зм, является незначительным преступлением. Виновный должен заплатить штраф в размере 100 зм или отбыть 1к4 года в тюрьме или на каторге.

Тяжкое преступление. Преступления более тяжкие, чем описанные выше, включая убийство, являются тяжкими преступлениями. Преступника ждёт 2к10 лет заточения, а в серьёзных случаях и смертная казнь. В большинстве случаев эти преступления разбираются в Ситоне, столице провинции, расположенной восточнее Солтмарша.

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО

Пусть Солтмарш покрыт морской солью и воняет гниющими рыбьими потрохами, но в сундуках его жителей полно золота. Вот уже больше ста лет корабли Солтмарша промышляют на богатых рыболовных угодьях вдоль побережья. Торговые суда из ближних и дальних стран использовали доки для разгрузки своих товаров, и в последнее время всё больше кораблей приходило сюда по мере роста горнодобывающей операции дварфов. Контрабанда здесь тоже давно приносит прибыль.

Горнодобывающая операция дварфов обещает привести к быстрому росту благосостояния Солтмарша. Хорошо это или плохо, зависит от того, кого вы спрашиваете. Купцы с нетерпением ждут новых сделок, но рыбаки не видят, как шахты смогут наполнить их сундуки. Напротив, они опасаются, что с ростом города конкуренция за рыбу станет более ожесточённой.

РЫБОЛОВСТВО

В этом городе в рыболовной промышленности работает больше людей, чем в любой другой, и рыбаки были костяком Солтмарша в течение уже многих поколений. Более богатые семьи владеют своими собственными лодками, а менее состоятельные нанимаются к ним матросами. Эта работа трудна и опасна, но смывлённый матрос, откладывая деньги, за несколько лет может купить свою собственную лодку. Эта гарантия заслуженного процветания важна для горожан, и в приезжих они видят тому угрозу.

ТОРГОВЛЯ

Самые богатые семьи в городе владеют большими торговыми судами, которые они используют для перевозки товаров через Лазурное море. Солтмарш экспортирует другие продукты питания с ферм вокруг города. Большинство промышленных товаров, за исключением верёвок, сетей и других предметов, созданных на местах для поддержки рыбной промышленности, импортируются в город.

КОНТРАБАНДА

Будучи сонным захолустным городком, Солтмарш уже давно стал идеальным рынком для нелегальных товаров. Пираты, агенты Морских принцев и знать Кеоланда, избегающая уплаты королевских налогов, — все они способствовали оживлению местного чёрного рынка. Некоторые рыболовецкие суда встречаются в море корабли для перегрузки незаконных товаров, другие картели ведут бизнес в потайных местах на побережье вблизи города. Местные жители считают контрабанду преступлением без потерпевшего и возмущаются растущей настойчивостью короны в борьбе с ней.

ГОРНЫЙ ПРОМЫСЕЛ

Шахту за чертой города открыли недавно. Невзирая на скепсис некоторых местных, в шахте началась и увеличивается добыча серебра, а дварфы уверены, что скалы неподалёку богаты золотом. Если шахта будет приносить плоды, то Солтмарш быстро превратится в бурно развивающийся город.

ДОКИ

Доки Солтмарша — это бьющееся сердце города. Рыболовецкая и связанная с ней торговля, которые поддерживают жизнь города, базируются здесь.

В доках недавно прошла серия расширений, предназначенных для привлечения более крупных торговых судов в порт. Два основных пирса используются для погрузки и разгрузки больших судов, в то время как ряд меньших пирсов предназначен для судов поменьше.

В этой части Солтмарша постоянно кипит работа; редко можно увидеть большие пирсы незанятыми. Охраняемые склады — это обычное дело в этом районе, и считается подозрительным гулять вблизи этих мест ночью.

Доки — рассадник слухов и сплетен. Моряки и рабочие, часто посещающие этот район, скупают, жаждают новостей и склонны делиться тем, что они слышали. Персонаж, который тратит несколько часов на то, чтобы узнать новости, может узнать актуальные слухи. Таблица «Слухи в доках» ниже может быть источником вдохновения для тех слухов, которые персонажи могут услышать.

Слухи в доках

к10 Слух

- 1 Корона отправила караван с достаточным количеством золота для ввода в эксплуатацию шести новых военных кораблей. Караван пропал недалеко от болот Хул.
- 2 Торговцы дрею, выдающие себя за поверхностных эльфов, вели дела в городе.
- 3 Кто-то портит рыбацкие лодки. Это те дварфы — они хотят подмять всё под себя!
- 4 Агенты короля проникли в город. Только вопрос времени, когда они сместят совет и заменят его на фатов-дворян.
- 5 Тот тифлинг, который хочет купить черепа крокодилов, точно что-то недоброе замыслил.
- 6 Пропало несколько рыбацких лодок. Если за этим не стоят морские дьяволы, то я — водяной.
- 7 Большая тварь рылась ночью в мусоре у всех на виду. Кто-то из болота, я считаю — может, тролль.
- 8 Иногда в безлунную ночь вы можете встретить призрак утонувшего моряка, пытающегося вернуться домой. Приведите его к его дому — и он исполнит ваше желание. Потерпишь неудачу — и тебя задушат.
- 9 Если после наступления ночи увидите в доках кого-то в красном плаще, дайте ему медяк и вас сведут с контрабандистами из другого мира, которые могут продать вам всё, что угодно.
- 10 Рано или поздно дварфы прокопаются слишком глубоко и высвободят что-то ужасное.

НАСТРОЕНИЕ В ГОРОДЕ

Солтмарш — это место постоянной энергии. Мало кто из простых людей настолько обеспечен, чтобы позволить себе сидеть сложа руки. На рассвете доки заполняются рыбаками, готовящимися к выходу в море. По возвращению они разгружают свой улов, чинят сети и ремонтируют свои суда. Как только рыболовецкий флот выходит на день в море, купцы направляют в доки свои суда, и портовые рабочие спешат погрузить и разгрузить товары до возвращения лодок.

Ежедневная энергия и суэта переходят в шумные ночи. Рыбаки потягивают эль и рассказывают истории, и каждый стремится превзойти других своими рассказами о море. Когда пересекаются соперничающие команды, то вспыхивают драки. Стражники стараются держаться на виду и поддерживать спокойствие.

Количество и качество улова в предыдущие дни во многом определяют настроение города и общую атмосферу. Обильная добыча в течение нескольких дней подряд приводит всех рыбаков в праздничное настроение, а скудный на протяжении более пары дней улов приводит к возникновению напряжённости и дракам.

Используйте следующую таблицу для определения настроения вокруг деревни, совершая один бросок каждые несколько дней, или выбирая, что сочтёте нужным.

НАСТРОЕНИЕ В СОЛТМАРШЕ

к20 Результат

- | | |
|-------|---|
| 1-6 | Плохой улов. Горожане расстроены и склонны к ссорам; все находится в плохом настроении. |
| 7-12 | Обильный улов. Все празднуют: музыка и веселье эхом разносятся по городу. |
| 13-20 | Обычный улов. В целом рыбаки довольны своими недавними результатами. То тут, то там экипажи хвастаются хорошей добычей или сетуют на свою плохую добычу. |

Локации в Солтмарше

Здесь кратко описаны примечательные места в Солтмарше, как показано на карте 1.1.

1. ГОРОДСКИЕ ВОРОТА

Солтмарш был построен на руинах намного более старого поселения, иногда именуемого Старым Солтмаршем или Старой Гаванью. Одно из свидетельств тому — неединая городская стена и единственные ворота, охраняемые двумя-тремя стражниками. Стена старая, осыпающаяся и сильно изношена веками, дождями и ветрами, приходящими с Лазурного Моря.

Гарнизон у ворот составляют пожилые стражники, близкие к пенсии и не желающие или неспособные ходить в патрули. У них острый взгляд, и они склонны поболтать. Глоток виски из фляжки или несколько серебряных монет могут убедить их поделиться информацией о недавних посетителях.

2. КАЗАРМЫ И ТЮРЬМА

Построенные на невысоком холме казармы Солтмарша являются также местной тюрьмой. Это одно из немногих сооружений в Солтмарше с подземным этажом. Тюремщик, Краддок Стоунхорн (ЗД мужчина человек **гладиатор**) — старый товарищ Элиандера. Он привык всё делать по правилам, и Элиандер доверит ему даже свою жизнь.

Тюрьма в подвале состоит из двух секций. В одной большой камере содержатся пьяницы, скандалисты-рыбаки и другие нарушители спокойствия, которым нужно остыть ночь-другую. Замок высокого качества (для взлома требуется успешная проверка Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов), а дверь изготовлена из прочного дерева с небольшим окошком, позволяющим охранникам проверять заключённых.

Боковой проход содержит шесть одиночных камер с замками более высокого качества (для вскрытия каждого требуется успешная проверка Ловкости Сл 25 с использованием воровских инструментов) и прочными дверьми без окон. Одна камера давным-давно была защищена от телепортации, и магии прорицания. Здесь держат зачинателей, с завязанными глазами и в наручниках. Иногда Элиандер использует эту камеру

для проведения встреч, требующих строжайшей секретности.

Эта тюрьма используется для содержания заключённых, приговорённых к тюремному заключению сроком до года. Осуждённые на более длительный срок или каторжные работы переводятся в тюрьму Ситона, более крупного, сильно укрепленного порта на востоке.

В любой момент времени здесь дежурят 2к4 **стражников [guard]** во главе с **ветераном**.

3. ПЛЕТЁНАЯ КОЗА

Обладая сомнительной честью быть самой старой таверной в городе, Плетёная Коза принадлежит Ланкусу Курриду (НД мужчина человек **стражник**), отставному офицеру Кеоландской армии, который обслуживает шахтёров-дварфов и городскую стражу. На верхнем этаже этого двухэтажного здания сдаются в аренду спальные комнаты. Обычно их хватает, чтобы разместить немногих путников, идущих через Солтмарш куда-то ещё.

Те, кто ищет аудиенции у Манистрад, могут найти её здесь, когда она не работает на шахте. Иногда ей нужны авантюристы, чтобы они помогли обеспечить безопасность горнодобывающей операции. Бросьте кб и обратитесь к таблице ниже, чтобы определить возможное задание.

кб Задача

- | | |
|---|--|
| 1 | Охрана ствола шахты, на который недавно напали дуэргары из Подземья. |
| 2 | Сопровождение повозок с продовольствием, идущих к Солтмаршу и обратно. |
| 3 | Исследовать обнаруженный в шахтах туннель, в котором есть признаки заражения троглодитами. |
| 4 | Найти группу пропавших без вести под землёй шахтёров. Возможно, они были похищены работниками. |
| 5 | Выследить вора, который украл партию дорогого горного снаряжения в Солтмарше. |
| 6 | Найти источник зомби и скелетов, которых недавно заметили в шахте. |

4. ДОМ ЭЛИАНДЕРА

Дом с видом на море, находящийся на окраине города, служит Элиандеру убежищем от суеты Солтмарша. Элиандер владеет самой большой библиотекой в городе; во время своей военной службы он увлёкся коллекционированием редких книг. Если персонажам нужна информация об истории Солтмарша, они могут найти её в архивах Элиандера.

5. ШТАБ-КВАРТИРА ГОРНОДОБЫВАЮЩЕЙ КОМПАНИИ

В прошлом принадлежавший местной знатной семье, этот особняк был куплен короной и теперь служит штаб-квартирой горнодобывающей компании дварфов в Солтмарше. Манистрад Копперлокс останавливается здесь, когда ей нужно заниматься делами в городе; в течение дня здесь работают несколько дварфов-клерков, регистрируя предназначенные для транспортировки в шахту поставки в доки и организуя погрузку обработанной руды на торговые суда, идущие в удалённые порты.

Ходит множество слухов о подземелье, скрытом под зданием. В подвале дварфы вырыли в земле камеру, запечатанную тяжёлой железной дверью и отличным замком (для взлома требуется успешная проверка Ловкости Сл 25 с использованием воровских инструментов). Дварфы хранят здесь свои средства — около 1000 зм в монетах и драгоцен-

ных камнях, охраняемые четырьмя **оживлёнными доспехами [animated armor]** и **ковром удушения [rug of smothering]**, оставленными в хранилище. Конструкты не нападают на дварфов и могут быть отключены на 10 минут, если им произнести командное слово «Таталот». Манистрад и ее ближайшие советники знают это командное слово.

6. БАШНЯ КЕЛЕДЕКА

В этой трёхэтажной башне живёт местный мудрец и городской волшебник, Келедек Негласный (3З мужчина человек **маг [mage]**). Смуглая кожа, лысая голова и ярко-красный шелковый тюрбан — не говоря уже о его росте почти в семь футов — делают его безошибочно узнаваемой фигурой в городе.

Келедек приехал в город много лет назад из Кета, далёкого королевства, о котором местные жители думают с презрением, недоверием и страхом. По городу ходят слухи, что произнесение его имени вслух позволяет Келедеку подслушивать разговор в течение короткого времени. На самом же деле для шпионажа за горожанами Келедек полагается на своего фамильяра, беса по имени Зивмаль.

Келедек — близкий соратник Геллана Праймютера. Он использует свою магию, чтобы помогать банде контрабандистов, обосновавшихся неподалёку в Башне Зенопуса, в обмен на редкие компоненты заклинаний и магические предметы.

7. ВЕРНЫЙ КВАРТИРМЕЙСТЕР ИУЗА

Торговая делегация во главе с капитаном Ксендрос (ХЗ женщина тифлинг **жрец [priest]**) прибыла в Солтмарш, чтобы приобрести большое количество рыбы (солёной и консервированной для перевозки) во имя Иуза, могущественного камбиона и полубога, правящего большей частью далёкого севера. Королевство Иуза не производит достаточно продовольствия, чтобы прокормить всех своих граждан, поэтому оно полагается на импорт, и Солтмарш является одним из его основных поставщиков.

Приспешники Иуза лишь изредка вступали в прямой конфликт с Кеоландом, и их продолжающаяся война с соперниками Кеоланда делает нацию приемлемым партнёром в глазах короля. Эмиссары из Иуза платят вовремя и покупают рыбу целыми кораблями, так что никто особо не интересуется замогильным голосом капитана или её склонностью носить золотые украшения с мрачными узорами.

Ксендрос иногда нуждается в авантюристах. Она особенно заинтересована в поисках *аппарата Квалиша [apparatus of Kwalish]*. Если до неё доходят новости о нём, она предлагает магические предметы готовым добыть его (за исключением артефактов, она может предоставить всё, что угодно, если дать ей достаточно времени, чтобы отправить сообщение в Иуз). Если её обмануть, агенты Иуза призвуют команду демонических убийц чтобы забрать устройство и передать его королевству Иуз.

8. ПУСТАЯ СЕТЬ

Эта ветхая таверна, частично стоящая на вбитых в дно гавани сваях, якобы является убежищем для контрабандистов, наёмников, убийц и даже пиратов. Владелец, Креб Шенкер (НЗ мужчина человек **бандит [thug]**), берет деньги у кого угодно и не задаёт вопросов. Нарушителей спокойствия выбрасывают за дверь, через перила и в вонючую гавань. Кутящие персонажи найдут это место лучшим для проведения шумной ночи, выпивки и драк. Городская стража приходит сюда только по вызову.



КАРТА 1.1: ДЕРЕВНЯ СОЛТМАРШ

Креб работает с Гелланом Праймуотером, отслеживая потенциальных покупателей и продавцов контрабанды. Он также нанимает местных головорезов и моряков для рискованных предприятий Геллана, но предпочитает тех, кто настроен на дело и не склонен причинять неприятности.

9. ЗЕЛЁНЫЙ РЫНОК

На полосе земли у моста расположен рынок из дюжины прилавков, где можно купить всё, кроме рыбы, соли или морских товаров. Здесь можно найти коз, яйца, ткани, болотные растения и горшки, а изредка даже мула или вола для перевозки телег.

10. АКУЛИЙ МОСТ

Единственный большой мост пересекает реку, выходя прямо к жилому массиву. На мосту расположены строения, и даже при этом он достаточно широк, чтобы гружённые повозки могли проехать две в ряд. Эльфы и феи чувствуют неясное отвращение, когда пересекают мост, из-за древнего проклятия, наложенного задолго до того, как возник Кеоланд.

11. КОЖАНЫЕ ИЗДЕЛИЯ КЕСТЕР

Киорна Кестер (ЗН женщина человек **обыватель** [commoner]) управляет этой сыромятной и производит гладкую, красочную кожу для любых нужд и продаёт как выделанные шкуры, так и изделия из них. Киорна очень заинтересована в приобретении шкур экзотических существ для изготовления дорогой кожи. Она платит гонорар в золотых монетах, равный стократному показателю опасности существа за неповреждённую шкуру любого зверя или монстра с ПО 3 или выше. Сбор шкуры с такого существа требует неповреждённой туши, часа работы и успешной проверки Ловкости (Ловкость рук) Сл 15 или Мудрости (Выживание) Сл 15, чтобы сохранить её в наилучшем состоянии для Киорны. При провале шкура не соответствует стандартам Киорны, но может быть продана за меньшую цену.

12. ДОЗОРНАЯ БАШНЯ ХУЛ

Эта 60-футовая башня была первым оборонительным сооружением Солтмарша, и до сих пор служит арсеналом и наблюдательным пунктом, а также официальной базой городской стражи. Элиандер проводит здесь большую часть своего времени, выполняя обязанности командира стражи. Иногда ему нужна помощь, и в такие моменты он вывешивает задания на доске у входа в башню. Бросьте кб по таблице ниже, чтобы определить задание.

к6	Цель	Противник	Место
1	Отбить украденные товары	Гоблины	Болота Хул
2	Задержать разыскиваемого преступника	Дикие звери	Болота Хул
3	Спаси пленника	Бандиты	Дредвуд
4	Устранить угрозу	Культисты	Дредвуд
5	Найти потерявшийся патруль	Жаболюды	Затонувший лес
6	Разведать опасный район	Нежить	Лазурное море

13. ЩЁЛКАЮЩАЯ ЛЕСКА

Эта популярная гостиница и таверна построена из досок и корпусов полудюжины списанных рыбацких судов. Её декор предсказуемо имеет морскую тематику, а спальные комнаты — простые, но удобные интерьеры корабельных кают. Запах рыбы вьёлся в стены здания, и те, кто остаётся на ночь,

обнаруживают что их вещи пропитаны этим духом, который держится ещё несколько дней. Моряки и рыбаки собираются здесь рассказывать истории и выпивать до поздней ночи.

«Щёлкающей леской» управляет Ханна Рист (НД женщина человек **обыватель**), молодая женщина из семьи известных ловцов омаров. Ристы также производят спирт из мяса омара и картофеля под названием «когтевое вино», и оно, мягко говоря, на любителя. Ханна наняла нескольких бывших рабочих доков для поддержания спокойствия в баре.

14. ЗАЛ СОВЕТА

В этом большом кирпичном здании находятся кабинеты городского совета и палата, где они собираются для обсуждения городских дел. Зал построен из крепкого камня с близлежащих скал и различных твёрдых пород дерева с соседних болот Хул. Над двойными дверями, ведущими в холл, висит деревянная вывеска в виде сети с рыбой. Над зданием возвышается небольшая башня, на вершине которой находится рог, в который трубят, когда нужно объявить о начале заседания совета или других важных событиях.

Перед залом стоит прочная, хоть и потрёпанная, платформа с виселицей для казней. Такие наказания редки, но когда случаются, то привлекают большую толпу. Каждую неделю существует 2-х процентная вероятность казни, обычно какого-нибудь бандита или другого неместного бездельника.

15. ЕЖЕНЕДЕЛЬНАЯ ЯРМАРКА

Вокруг первого колодца, вырытого для рыбаков в первые дни существования города, была построена большая рыночная площадь, где в первый день каждой недели собирались разные торговцы, чтобы продать свой товар. Сначала здесь продавали рыбу, но рынок вырос и теперь включает в себя широкий ассортимент товаров. В центральной части площади стоит дюжина длинных столов, за которыми покупатели могут поесть. Здесь можно купить предметы из «Книги игрока» стоимостью до 150 зм.

16. ОСОБНЯК ПРАЙМУОТЕРА

Геллану Праймуотеру принадлежит большой особняк, стоящий прямо в доках, что позволяет ему наблюдать за своими кораблями из окна верхнего этажа. Иногда он высовывается наружу, чтобы отдать приказы или ответить на вопросы своих капитанов и экипажей, его гулкий голос эхом разносится по докам. Расположение дома делает его удобным и для контрабанды: товары попадают в подвал его особняка через секретный вход.

Самые примечательные особенности особняка — парадный вход и зал для пиршеств. Каждую неделю Геллан устраивает по меньшей мере один расточительный пир, угощая едой и напитками, купленными в далёких портах. Его повар, молодая гномка по имени Фелиза, иногда нанимает авантюристов, чтобы найти редкие травы, мясо и другие ингредиенты для блюд.

17. ДВАРФИЙСКАЯ НАКОВАЛЬНЯ

В этой кузнице стоит только одна наковальня явно дварфийского происхождения. В гроссбухе кузницы записаны целые километры ещё невыполненных заказов. Кузнецы (люди) сутки напролёт куют крюки, гвозди, гарпуны, ножи, рыболовные грузила и многое другое. Их мастером является пожилая темнокожая женщина по имени Мафера (ЗД

женщина человек **обыватель**): её сын Джаскер (ЗД человек мужчина **обыватель**) является её лучшим подмастерьем. Под свесом крыши кузни можно найти небольшое святилище Морадина, хотя о нём почти не заботятся.

Некоторые из дварфов с недавно начатой шахты хотели бы знать, как эти прекрасные дварфийские инструменты попали к людям. Кто-то из них подозревает, что вещи были получены обманом, и они могут нанять персонажей, чтобы вернуть то, что «по праву» принадлежит дварфам.

18. ЦЕХА РЫБОЗАГОТОВЩИКОВ

Большие рыбоперерабатывающие здания в этом районе пахнут процветанием (и рыбой). Все они занимаются солением и консервацией улова, привезённого флотом. Здесь всегда кипит работа, и у рабочих почти нет времени на болтовню.

19. Дом семьи Оулэнд

Семья Оулэнд владела этим огромным особняком на протяжении многих поколений. Несмотря на богатство семьи, здание представляет собой разношёрстную коллекцию пристроек, расширений и дополнений. Каждое поколение добавляло к зданию что-то новое, отражая рост клана. Семья принимает рыбаков, попавших в трудные времена, помогая им своим богатством, пока те не встанут на ноги.

Запутанное внутреннее устройство дома Оулэнд породило слухи о скрытых проходах и тайных камерах внутри него. Семья когда-то занималась контрабандой, и скрытые туннели ведут из подвалов особняка к точкам за городом. Скеррин Вэйвчезер обнаружил несколько таких, о которых неизвестно даже самой семье.

20. Дом семьи Солмор

Семья Солмор владеет скромным комплексом из нескольких зданий. Самое большое из них — личный особняк семьи Солмор. В трёх зданиях поменьше разместились слуги, работники семейного торгового флота и хранилище для дорогих товаров.

Семья Солмор содержит дюжину **стражников** во главе с четырьмя **ветеранами** (все они — 33 люди). Эти наёмники подчиняются Скеррину, и хотя они служат семье Солмор, на самом деле они верны Алому Братству.

Хотя дом полностью в руках Братства, Скеррин прилагает все усилия, чтобы не оставлять никаких компрометирующих улик. Его эйдетическая память позволяет ему сжигать любые получаемые уведомления и отчёты после их прочтения, но иногда он небрежен и может оставлять в своём мусоре не до конца сожжённые обрывки бумаги.

21. Зал гильдии моряков

Гильдия моряков предоставляет койку и еду проходящим мимо морякам, работая во всех городах по побережью. Здесь останавливаются как морские капитаны, собирающие команду, так и ищущие новостей издалека. В зале гильдии можно обсудить вопросы мореплавания, а также различные угрозы прибрежному судоходству.

22. Дом Инго Погонщика

Генерал Иллинар Пятый — опальный генерал Великого Королевства, живущий теперь в Солтмарше и пытающийся оставаться на шаг впереди убийц Верховного Короля, ищущих его за то, что он поддержал неудачную попытку узурпировать трон.

Здесь он под именем Инго Погонщик постепенно строит себе репутацию надёжного источника стражников, морпехов, или просто сильных рук в трудное плавание. Единственное, что связывает его с прошлой жизнью — это полученные им в кампаниях медали, сувениры, которые напоминают ему о былой славе, хотя их обнаружение раскроет его прошлое. Он держит в своём доме **щитостража [shield guardian]**, его последнее тайное средство защиты от покушений на его жизнь.

Инго (ЗН мужчина человек **гладиатор**) предпочитает держаться в тени. Он избегает принимать чью-либо сторону в конфликтах, но если на его прикрытие будет оказано давление, то он может быть вынужден присоединиться к той или иной фракции. Инго находится в хороших отношениях с Элиандером. Они иногда встречаются, чтобы выпить и поделиться историями своей службы. Хотя Инго пытается рассказывать туманно, чтобы не раскрыть своё прикрытие, Элиандер подозревает об истинном происхождении Инго.

23. Зал гильдии плотников

У гильдии Плотников, возглавляемой высокомерной гномкой по имени Джилар Канклестен (Н женщина гном **обыватель**), в Солтмарше много работы: строительство домов, изготовление бочек для рыбы, ремонт доков и многое другое. Всё здание — это чудо работы мастеровых, сделанное без единого гвоздя. Джилар одержима редкой древесиной; она щедро платит авантюристам за поиски особой древесины в болотах Хул, Затонувшем лесу и Дредвуде. Бросьте к8 и обратитесь к таблице ниже, если персонажи ищут у неё работу.

к8 Предмет

1	Ветка дерева, на которой повесили убийцу
2	Щепки дерева, поражённого молнией
3	Осколок коры трента, отданный добровольно
4	Деревянный кол, которым пронзили вампира
5	Плодоножки, собранные с ползающей насыпи
6	Палубные доски, украденные с пиратского корабля
7	Бревна, взятые из болот Хул, перевозимые в болотной воде
8	Древесина с места кораблекрушения

24. Бухта Краболова

Прямо к востоку от доков, построенных вдоль берегов обособленной бухты, есть несколько зданий, известных вместе как Бухта Краболова. Здания обветшали от непогоды и были покинуты жителями Солтмарша много лет назад. С тех пор в разрушающихся руинах расселились тысячи крабов. Краболовы из Солтмарша с осторожностью относятся к бухте, так как не один чересчур усердный рыболов исчез в щёлкающей темноте и больше не вышел на свет. Жители Солтмарша не знают, что **вампиры [vampire]** по имени Золек заперт в потайном подвале под одной из старых хижин. Золек был похоронен в древней гробнице и выпущен в Солтмарше десятилетия назад, когда торговец привёз его запечатанный гроб в город и вскрыл. Жрица св. Катберта противостояла ему, но не смогла уничтожить. Тогда она заточила его в подвале мощным проклятием: Золек может покинуть подвал, только если кто-то с чистым сердцем вынесет его наружу.

Золека лучше оставить в заточении, хотя есть одна деталь: по воле случая агенты Алого Братства используют хижину над его подвалом для тайных

Прокан, ходящий по морю и небу

Прокан — хаотично-нейтральное божество моря и погоды. Он предлагает своим жрецам доступ к домену Бури. Он воплощается во внезапном шторме, настигающем корабль, разбивая его чудовищными волнами и завывающими ветрами, которые в мгновение сменяются мирными водами и спокойной погодой.

Владения Прокана — море, и ему известно всё, что видят воды океана. Его настроение мрачнеет, когда он становится свидетелем жестокого убийства в доках убогого порта, а затем поднимается в гордости, когда храбрый моряк прыгает в море и спасает тонущего ребёнка. Каждый морская история проходит через его сознание, и в каждый момент он проклинает и благословляет смертных за их бесконечные глупость, героизм и ненависть.

Где море заканчивается у берега, там кончается и сила Прокана. Его священники и жрецы редко отваживаются идти вглубь страны, и он мало заботится о том, что происходит за пределами его вод. В море он ожидает подношений в виде изысканной пищи, крепкого алкоголя или ценных сокровищ, выброшенных за борт в начале путешествия. Прокан сохраняет в своих владениях все потерянные сокровища. Он проклинает тех, кто без благословения жрецов грабит затонувшие корабли и преследует нарушителей ужасной погодой, пока его внимание не переключится на что-то другое.

Жрецы Прокана отражают хаотичную природу своего божества. Они ищут предзнаменования его настроений в погоде и небе и проецируют их на собственное поведение, чтобы соответствовать своему божеству.

встреч. Он знает все подробности их операции и роль Скеррина в ней. Столкнувшись с авантюристами, он предложит обменять эту информацию на свою свободу.

25. Прыжок

Прыжок — это голые скалы высотой почти в сто футов, у подножия которых бурлит вода. У обрыва стоит несколько каменных скамеек, а неподалеку в высокой траве видны каменные надгробия.

По традиции жители Солтмарша прыгают со скалы в воду внизу, когда любимый человек тонет в море. Прыжок обычно не смертелен; вода у подножия обрыва чиста от камней, и нужно лишь совершить короткий заплыв, чтобы добраться до суши.

26. Храм Прокана

Богослужения в этом древнем храме морского бога посещаются весьма усердно. Паству ведёт одиозный бывший китобой Уэллгар Брайнханд (ХД мужчина человек **жрец**), пожилой человек с острой памятью на каждый шторм, потерянный корабль или исключительный улов, привезённый в гавань. Он знает много историй о кораблекрушениях, удачных спасениях и знаменитых капитанах. Его мало интересуют дела на берегу, но при храме и колокольне прислуживают поддужины послушников и мирян, следящих за тем, чтобы всё было хорошо.

С благословения Прокана Уэллгар ищет места кораблекрушений и надлежащим образом хоронит останки погибших моряков. В обмен на возвращение таких останков он готов накладывать заклинания жреца до 5-го уровня, включая *оживление* [*raise dead*].

27. Кладбище Солтмарша

Городское кладбище находится в хорошем состоянии, но многие из его могил представляют собой

только мемориальные камни, установленные в память о тех, кто погиб в море. Местный могильщик, Крэг (НЗ полуорк **обыватель**), также может считаться и городским историком и краеведом. Он проводил активные исследования по изучению похороненных существ и событий, происходящих в регионе. Крэг может оказаться бесценным источником информации для ищущих её приключенцев, и особенно тех, кто поможет ему в исследовании.

В свободное время Крэг помогает систематизировать и переводить библиотеку Элиандера. Он снимает комнату в доме командира стражи, и эти двое — близкие друзья.

28. Лавка Уинстона

Владельцем заведения является отошедший от дел разбойник, знающий многое о болотах Хул. Уинстон (Н полурослик **разбойник**) годами был вне закона и скрывался в болотах, пока не ограбил караван, везущий армейское жалование. Добычи оказалось достаточно, чтобы открыть своё дело. Уинстона нервирует усиление присутствия правопорядка в Солтмарше, и он опасается, что может всплыть его причастность к ограблению. Тем не менее Уинстон продолжает вести дела с моряками, авантюристами и теми, кто нуждается в «надёжных товарах по хорошей цене», как он сам частенько заверяет. Уинстон владеет несколькими картами болот. Многие приключенцы, желающие исследовать болота, зачастую обращаются к нему за советом.

29. Морская роща Обад-Хая

Расположенная под открытым небом за городом, морская роща является местом сбора для чаек, моряков и болотного народа, а также информационным рынком для торговцев и ловцов. Феррин Кастилар (НД мужчина полурослик **друид** [*druid*]), несколько меланхоличная личность средних лет, ухаживает за святыней вместе со своим спутником — лягушкой-быком по имени Лорис.

Феррин всегда внимательно следит за слухами об аберрациях в дикой природе. У него также есть связи с эльфами Дредвуда, и они посылают ему весточку, если какое-нибудь чудовище вырвется из этого леса и направится в сторону Солтмарша. Если до него дойдет весть об аберрации, он нанимает искателей приключений, чтобы выследить и убить это существо.

30. Стоячие камни

На этом острове стоят два огромных рунических камня. В прошлом к этим камням была прикована сирена, которую злое людское племя принесло в жертву в качестве подношения морю. С тех пор рыболовство в регионе процветает. Дух сирены был захвачен в камнях, и её пленительная песня продолжает эхом отдаваться в Плетении и притягивать рыбу к этому месту. Сёстры и союзники сирены, в том числе могущественный джинн, веками рыскали по планам в поисках её духа.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Солтмарш предоставляет убежище для искателей приключений между экспедициями, и персонажи могут проводить это время, занимаясь различными задачами по всему городу. Следующие варианты основаны на действиях во время простоя, описанных в главе 8 «Книги игрока». Персонажи могут

заниматься ими, чтобы заработать больше денег или укрепить свои связи с Солтмаршем.

Приведённые здесь действия основаны на тех, что описаны в «Руководстве Занатара обо всём». Если у вас есть эта книга, рассмотрите возможность использования рекомендаций для соперников и осложнений, связанных с некоторыми видами деятельности, приведёнными в этой книге. Вы также можете предложить другие активности, на своё усмотрение. Те, что описаны ниже, специфичны для Солтмарша.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Капитан Ксендрос из верных квартирмейстеров Иуза имеет магические предметы на продажу и может также быть посредником в их продаже. Однако любой такой предмет сопровождается небольшим проклятием. Любой настроенный на предмет может быть целью заклинания *обнаружение мыслей* [*detect thoughts*], наложенным Ксендрос, без ограничения дальности; любые спасброски, вызванные заклинанием, автоматически проваливаются; цель не знает о заклинании. Это проклятие можно обнаружить, наложив на предмет заклинание *опознание* [*identify*] и выполнив проверку Интеллекта (Магия) Сл 25. Проверка может быть совершена один раз за накладывание заклинания.

ПОКУПКА ПРЕДМЕТОВ

Ксендрос просит 50 зм в неделю в качестве задатка за свои услуги товарного брокера, и этот процесс занимает у персонажа неделю, поскольку включает в себя несколько встреч для торгов, обсуждения желаемых особенностей и так далее. Если персонажи платят задаток, дважды сделайте бросок по таблице магических предметов Е и по одному разу по таблицам А, Б, В, Г и Д в «Руководстве Мастера», чтобы определить, какие магические предметы предлагает Ксендрос в неделю. Непроданные товары отправляются в другие места и регулярно заменяются новыми.

Если персонажи хотят конкретный предмет, Ксендрос может удовлетворить запрос на магический предмет из таблиц Е или Ё за 1к4 недель работы. Запрашиваемая цена основана на редкости предмета, как указано в таблице ниже, но капитан также может быть готово расстаться с вещью за ответную услугу. Особенно она хочет укротить амбиции Кеоланда по отношению к Солтмаршу, так что она может попытаться вовлечь персонажей в заговор, чтобы развалить горную компанию.

Редкость	Запрашиваемая цена
Обычная	75 зм
Необычная	300 зм
Редкая	2500 зм
Очень редкая	25000 зм
Легендарная	50000 зм

ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ

Ксендрос всегда ищет предметы, которые может купить для перепродажи. Поскольку она должна получать прибыль от любого предмета, который она покупает, она предлагает половину своей стандартной запрашиваемой цены за любые предметы, предлагаемые персонажем. Заключение сделки занимает неделю напряжённой работы персонажа; прежде чем сделка может быть завершена, Ксен-



КАПИТАН КСЕНДРОС

дрос использует свою магию, чтобы убедиться в подлинности предмета, и организует корабль в порту для перевозки предмета в далёкую страну Иуз.

КУТЁЖ

В Солтмарше есть несколько таверн, которые предоставляют множество возможностей для авантюристов потратить свои деньги на изысканную еду и крепкие напитки. Кутёж даёт героям шанс завести контакты в городе.

Неделя кутежа стоит 2к10 зм, поскольку вы щедро тратите деньги на еду и выпивку. Во время кутежа выберите одну таверну в городе, которую будете часто посещать. В конце недели вы получаете контакт в городе. Максимальное количество контактов, которое вы можете иметь, равно 1 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Характер контактов зависит от выбранной таверны. Мастер создаёт определённый контакт — например, бармен подходящей таверны или конкретная личность, с которой вы контактировали. Вместо этого Мастер может позволить вам объявить НИП как контакт при встрече с ним, при условии, что этот НИП соответствует типу контакта. В этом случае вы узнаете в НИП приятеля по кутежу. В любом случае контакт действует как верный друг и по необходимости предлагает помощь, хотя и не желает рисковать жизнью или имуществом.

КОНТАКТЫ КУТЕЖА

Таверна	Тип контакта
Щёлкающая леска	Рыбаки, моряки, чернорабочие
Пустая сеть	Контрабандисты, преступники
Плетёная коза	Дварфы, городская стража

ИССЛЕДОВАНИЯ

Крэг всегда готов нанять кого-нибудь, чтобы помочь в организации библиотеки Элиандера и работе на кладбище. В обмен на помощь в своей повседневной работе Крэг предоставляет доступ к библиотеке и может помочь в проведении исследований. Он эксперт в местной истории, что делает его полезным контактом. У него нет недостатка в интересных и не очень историях о печально известной рыбе и чудовищных пиратах.

ОПЛАТА И ИССЛЕДОВАНИЯ

Вы можете потратить неделю на работу с Крэгом, помогая ухаживать за кладбищем в течение дня и организуя библиотеку Элиандера по вечерам. Вы зарабатываете достаточно денег, чтобы позволить себе скромный образ жизни. Вы также узнаете часть знаний, касающуюся земель вокруг Солтмарша. Это знание эквивалентно одному истинному утверждению о человеке, месте или вещи в пределах 25 миль от города. Мастер определяет какую именно информацию получают игроки, но, вероятно, это что-то, что поможет вам разобраться с проблемой или добиться успеха в решении задачи.

РАБОТА

Персонажи, заинтересованные в получении справедливой платы с минимумом риска могут найти работу в городе. Наличие работы также может привлечь внимание одного из лидеров Солтмарша к персонажу. Приведённые ниже возможности трудоустройства рассчитаны на этих лидеров, включая:

- Найм на рыбацкую лодку семьи Оулэнд
- Присоединение к страже под начало Элиандера Фаерборна
- Краткосрочная работа в контрабандной операции Геллана Праймуотера
- Добыча полезных ископаемых или другие формы ручного труда с дварфами под предводительством Манистрад Копперлокс
- Работа в доках, погрузка и разгрузка кораблей для торговой компании Андерса Солмора

За каждую неделю работы вы получаете деньги, достаточные для поддержания скромного образа жизни. Есть также шанс, что вы привлечёте внимание видного человека, связанного с вашей работой. В конце каждой недели делайте проверку Харизмы Сл 15. При успехе вы получаете возможность запросить аудиенцию у этой персоны.

РАБОТА НАЁМНИКА

Инго Погонщик всегда находится в поиске квалифицированных наёмников для выполнения предлагаемых ему контрактов. Он особенно нуждается в тех, кто может служить охраной караванов, личной охраной купцов и часовыми на борту пришвартованных кораблей.

За каждую неделю наёмной работы вы зарабатываете деньги, необходимые для поддержания скромного образа жизни и дополнительно 2к10 зм. Кроме того, в конце каждой недели бросьте 20. Если выпадет 19 или больше, вы получаете премию в размере 3к10 зм из-за неожиданно опасного характера вашего последнего задания.

ОКРЕСТНОСТИ СОЛТМАРША

Земля около Солтмарша безопасна для путешественников, как и дороги, которые проходят через этот регион. Здесь разбросаны небольшие фермы и усадьбы, многие из которых принадлежат ветеранам армии, получившим землю по королевскому указу. По всей области разбросано несколько небольших деревень полуросликов, расположенных неподалёку от главных дорог. Обычно они представляют собой несколько ферм, скучковавшихся около трактира, тепло принимающего проходящих с миром посетителей. Однако стоит путнику свернуть с проторенной тропы, как из диких болот появляются самые разнообразные угрозы.

На карте 1.2 изображён Солтмарш и окрестности и отмечены следующие участки и особенности.

Дороги и тропинки

Дороги вокруг Солтмарша хорошо патрулируются: это часть усилий короны по укреплению влияния в регионе. Путешествие по этим дорогам обычно безопасно, и обычно встретит на них можно торговые караваны, патрули стражи да таких же путников. Маленькие фермы и усадьбы жмутся к дорогам, полагаясь в вопросах безопасности на проходящие мимо патрули стражи. Чем менее плотно располагаются поселения, тем вероятнее набег бандитов. Путешественники встречают 1к4 каравана на дороге в день и имеют 5% шанс стать целью засады 2к4 **разбойников** под предводительством **капитана разбойников**. Кроме того, каждый день на дороге партия встречает 1к3 маленьких деревень или усадеб. Каждое из этих мест с 25% вероятностью населено полуросликами. В противном случае это обитель людей.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

За пределами Солтмарша есть несколько мест, которые могут посетить персонажи. Подробное описание всех этих вопросов выходит за рамки данной книги, но в ней содержится достаточно информации, чтобы создать основу для дальнейшего развития.

БАШНЯ ЗЕНОПУСА

Волшебник Зенопус когда-то жил в этой башне на скалах у Солтмарша. Он построил своё логово рядом с остатками древнего кладбища, где, по слухам, обитали привидения.

Однажды ночью башня была окутана огненно-зелёной аурой. Несколько храбрецов из города исследовали башню и обнаружили, что она покинута. Дверь у лестницы в подвал была покрыта странными символами и обёрнута серебряными цепями. Исследовательница попыталась открыть дверь, но руны на двери чуть не убили её разрядом молнии. Вскоре после этого на вершине башни стали появляться странные духи и дурачащиеся феи. После того, как поблизости пропало несколько путешественников, городской совет попросил Кеоландский галеон обстрелять строение из катапульт, и оно было обращено в руины.

Руины с тех пор были практически забыты. Лишь Келедек Негласный, городской волшебник, с помощью магии открыл дверь и обнаружил, что проходы ведут в скрытую морскую пещеру. Он использует пещеру как место встречи контрабандистов. Он нанял несколько **гоблинов** [goblin], чтобы



следить за этим местом, и самостоятельно вырастил им в помощь обученного **гигантского удава** [giant constrictor snake]. Гоблины забаррикадировали несколько проходов, ведущих вглубь подземелий, потеряв нескольких из-за **упырей** [ghoul] и **гигантских крыс** [giant rat], которые появились из глубин.

Келедек очень неохотно рассказывает кому-либо о своей тайной крепости, но он не может отделаться от мысли о том, чтобы пройти по более глубоким проходам в надежде найти потерянные секреты Зенопуса. Если персонажи будут того заслуживать, он может довериться им. Подробности глубоких подземелий оставлены на откуп Мастеру.

БЁРЛ

Бёрл — это укреплённый аванпост, который всегда настороже из-за монстров, выходящих из Дредвуда. Он служит ключевым пунктом остановки для путешественников, отправляющихся вглубь страны из южного прибрежного региона. Над общиной высится небольшая крепость, расположенная на холме с видом на лес, с которым он граничит. Несколько ферм прижались к ней: местные жители надеются, что королевский гарнизон защитит их от мародёров.

Самой интересной особенностью Бёрла является небольшая рощица деревьев, растущая в центре крепости. Древний **трент** [treant] по имени Странствующий Корень обитает в замке и выступает в качестве неофициального посла между людьми Кеоланда и лесными эльфами и добрыми феями из Дредвуда. Много лет назад рыцари Кеоланда помогли обитателям леса победить вторжение культистов, поклоняющихся огню Элементального Зла. С тех пор эльфы, тренты и корона Кеоланда соблюдают пакт Дикого пламени — договор, который

призывает к взаимной защите от ужасов Дредвуда.

Форпостом командует кастелянша, Киара Шэдубрейкер (ЗД женщина полуэльф **рыцарь** [knight]), которая руководила многими успешными рейдами в Дредвуд. Киара — мрачная фигура, всегда помнящая об угрозе, исходящей от обитателей леса. За каждой новостью она видит проблемы, и держит расквартированных здесь воинов и следопытов готовыми сражаться в любой момент. Особенно она интересуется новостями об Алом Братстве. Киара убеждена, что эта организация представляет собой серьёзную угрозу для региона, но не смогла найти конкретных доказательств их вмешательства. Она подозревает, что герцог Фелдрен из Ситона был скомпрометирован агентами Алого Братства, и пытается тайно нанять шпионов, которые могли бы найти тому доказательства.

В Бёрле можно безопасно отдохнуть до и во время экспедиций в Болота Хул или Дредвуд. Киара предлагает награду, равную 5 зм за каждую кость хитов любой аберрации, элементаля или преступника, убитого в этом регионе. Прямо за воротами Бёрла она держит доску с заданиями, на которой иногда предложены более крупные награды за поимку или убийство конкретных монстров или преступников.

ДВАРФИЙСКАЯ ШАХТА

Дварфы-старатели трудятся в этой новой шахте в течение последних трёх лет. Безопасность обеспечивается размещёнными здесь солдатами из королевской армии Кеоланда наряду с дварфийскими воинами из клана Копперлоксов. Нуждающиеся в убежище путники могут отдыхать на койках в окружающих шахту сторожевых башнях, но только те, у кого есть связанные с шахтой дела, могут войти в ворота без сопровождения.

Шахта представляет собой широкий штрек, вырытый в крутом склоне холма у побережья. Её окружают каменные стены; две сторожевые башни наблюдают за основными воротами, и ещё три размещены равномерно по периметру. На внутренней территории находится небольшая деревня со складами, мастерскими и домами; все они были возведены, когда начались раскопки и появилось огромное количество камня для строительства.

Рабочие также нашли время, чтобы построить таверну, Передышка Шахтёра, и проводят там свои свободные часы, выпивая, рассказывая истории и играя в азартные игры. Скучающие шахтёры и солдаты стали одержимы игрой в дартс и любой, кто по-настоящему умеет играть, может попробовать договориться с охранником у двери и участвовать в матче.

ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ

В этом заброшенном доме происходит действие «Зловещего секрета Солтмарша». Описание этого места можно найти в одноименном приключении.

Дом с привидениями может быть полезен для контрабандистов, которые работают в районе Солтмарша. Геллен Праймутер ведёт значительную часть своих дел через это место.

КРЕПОСТЬ САХУАГИНОВ

Этот скалистый выступ находится на вершине затопленной крепости, занятой грозными сахуагинами. Это место полностью описано в приключении «Главный враг».

Это логово — подводная крепость, в которой живут сахуагины. Отсюда они нападают на проходящие мимо корабли и собирают силы, планируя опустошить Солтмарш. В логове живут тридцать **сахуагинов [sahuagin]**, **жрица сахуагинов [sahuagin priestess]**, а также **барон сахуагинов [sahuagin baron]**.

ЛОГОВО ЛЮДОЯЩЕРОВ

Эта локация описана в приключении «Опасность на Данвотер». Описание этого места можно найти в одноименном приключении.

Людоящеры рассматривают область вокруг болота как свои владения. Они угрожают злоумышленникам, но атакуют лишь тех, кто не желает покинуть земли. Людоящеры не только охраняют свою территорию, они защищают **молодого чёрного дракона [young black dragon]**. Он приказал им держать своё существование в секрете, пока он собирает армию последователей; однажды он раскроет себя и объявит окружающие земли своими.

ОСТРОВ АББАТСТВА

На этом острове, находящемся южнее Солтмарша, происходит приключение «Остров аббатства».

На острове находится небольшое аббатство, которое давно покинул орден монахов, построивший его. С тех пор различные преступные банды и монстры объявили его своим логовом.

СИТОН

Люд Солтмарша показывают на Ситон как на пример судьбы, которой они хотят избежать. В течение многих лет Ситон был примерно в два раза больше Солтмарша и имел процветающую рыбную и судостроительную промышленность. Когда король Кимбертос Скотти обратил своё внимание на юг, желая разобратся с Морскими принцами, его адмиралы вы-

брали Ситон в качестве важного военного порта. Сегодня Ситон превратился из крепкого рыбацкого городка в унылую крепость. Гавань Ситона хорошо укреплена, и большой гарнизон морских кораблей, пехоты и кавалерии служит главным оборонительным пунктом для этого региона.

Герцог Марик Фелдрен (ХН мужчина человек **рыцарь**) правит городом в качестве губернатора южной провинции, включающей Ситон. На самом деле король Скотти назначил губернатором старшего брата Марика, героя войны Обертуса Фелдрена. Но правление любезного герцога было недолгим, ибо он заболел и через год умер. Титул перешёл к Марику, зашоренному человеку с горячей головой, жаждущему превзойти своего легендарного брата. Он считает местных жителей трусами, которые прятались в своих отдалённых деревнях, пока Север нёс потери. Он также считает, что его брат, который искренне любил местных рыбаков и торговцев, был низложен предателями, служившими Морским принцам.

Герцог Фелдрен намерен поднять налоги, чтобы финансировать агрессивное расширение Королевского флота и начать рейды против владений Морских принцев. Алое Братство, со своей стороны, в восторге от планов герцога Фелдрена и не дают им угаснуть. Если представится такая возможность, Братство может подбросить доказательства заговоров против герцога, чтобы укрепить его подозрения в отношении местных жителей. Если повезёт, вспыхнут гражданские беспорядки, которые позволяют Морским принцам совершать набеги в этот район.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

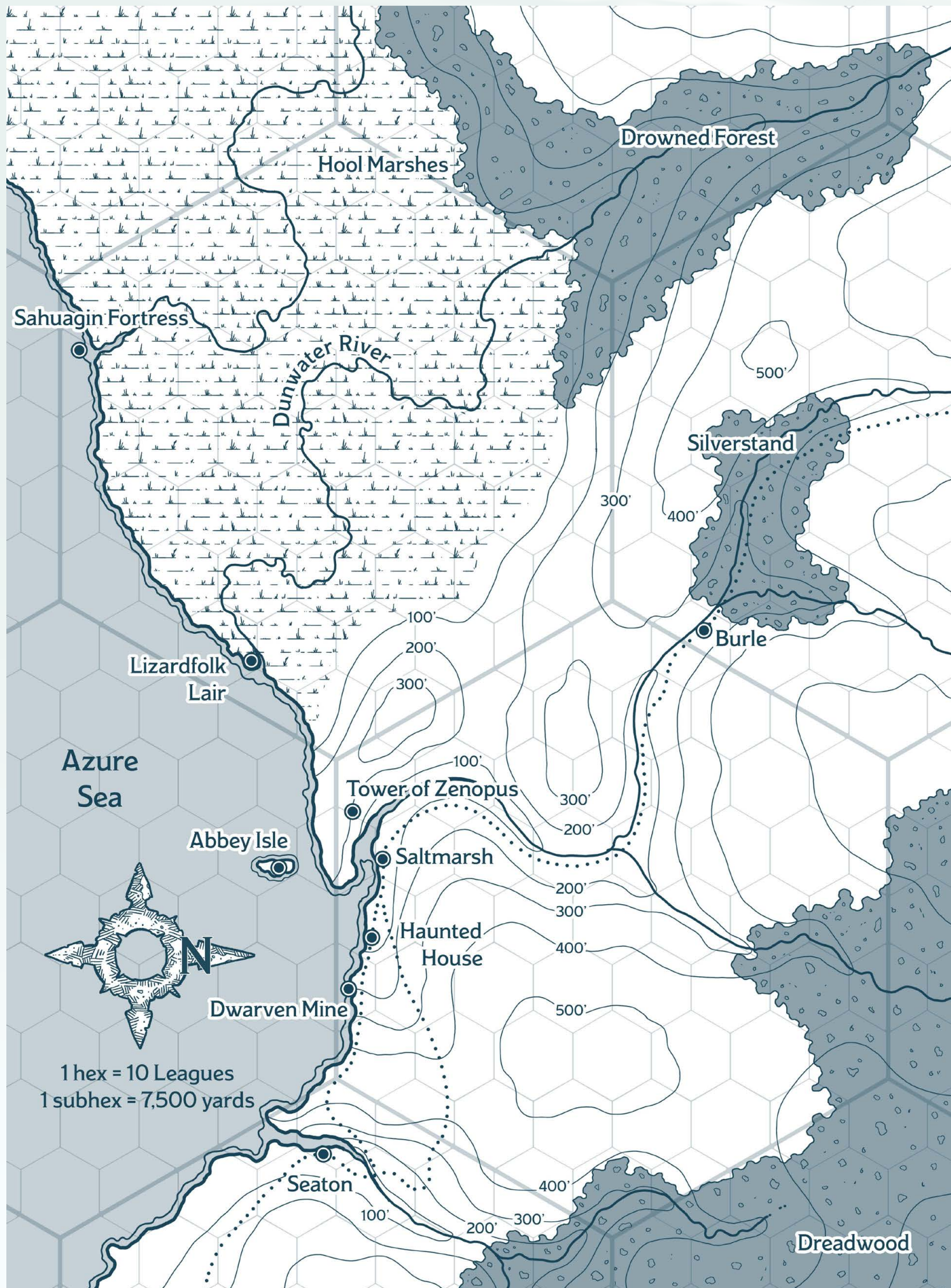
Земли вокруг Солтмарша полны опасностей, так как большая часть этого региона — неисследованная дикая местность. Несмотря на то, что королевство Кеоланд имеет большие амбиции, его интересы сконцентрированы на южных окраинах моря. Корона деаает, что может, чтобы держать дороги в безопасности, но в остальном удовлетворяется тем, что монстры и злобные дикие племена удерживаются в своих ареалах обитания.

БОЛОТА ХУЛ

Коварные болота Хул печально известны своими водоёмами, которые обманчиво неглубоки, но скрывают глубокие впадины и саи грязи. Местность полна высоких, болезненных деревьев и огромных роев кусачих насекомых. Только самые отчаянные отправляются сюда, делая это место идеальным укрытием для преступников или налётчиков.

Жалящие насекомые. Огромное количество комаров и других паразитов на болотах затрудняет отдых. Если партия пытается устроить короткий или продолжительный отдых, один персонаж должен совершить проверку Мудрости (Выживание) Сл 15. При успехе группа получает преимущество от отдыха. При провале насекомые оказываются слишком назойливыми, и группа не получает никакой выгоды от отдыха.

Случайные столкновения. Таблица «Случайные столкновения на болотах Хул» даёт представление о том, какие столкновения здесь могут быть. Проверяйте наличие столкновения раз в день, бросая к20. При выпадении 18 или выше, персонажи попадают в столкновение днём или ночью (с равными шансами); бросьте к20 снова и сверьтесь с таблицей.



КАРТА 1.2: СОЛТМАРШ И ОКРЕСТНОСТИ

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ НА БОЛОТАХ ХУЛ

к20	Результат
1-3	2к10 жаболюдов
4-5	2к6 разбойников
6-7	2к4 вьющихся зараз и 1к6 игольчатых зараз
8-9	1к4 ядовитых змей [poisonous snake]
10	3к6 крыс [rat]
11	1к6 гигантских жаб [giant toad]
12	1к4 крокодилов [crocodile]
13	2к6 кобольдов [kobold]
14	2к6 людоящеров
15	1 гидра [hydra]
16	1 ползающая насыпь
17	1 зелёная карга и 1к3 блуждающих огоньков
18	1к3 троллей
19	1к3 золотистых студней [ochre jelly]
20	1 молодой чёрный дракон

ДРЕДВУД

Древний дом ужасным монстрам и жестоким налётчикам, Дредвуд скрывает в своих границах множество ужасов. Кеоланд содержит патрули следопытов, которые периодически прочёсывают внешние границы леса, а на его окраинах живёт несколько кланов лесных эльфов. Эти две силы обычно успешно сдерживают монстров Дредвуда, но иногда появляется угроза, которая избегает или преодолевает их, и вырывается, чтобы сеять хаос по всей земле.

Внутренние глубины Дредвуда — это место, где планарные узы между Оэртом и Царством Теней очень тонки. Нежить и отвратительные монстры, стремящиеся проникнуть в сущность Царства Теней, процветают глубоко в лесу. Его самые сокровенные уголки сливаются с этим темным царством, образуя искажённую зеркальную версию Дредвуда, простирающуюся в этот план.

Одним из самых могущественных обитателей Дредвуда является поистине древняя **ночная карга [night hag]** по имени Бабушка Беладонна, которая обитает в самых глубоких глубинах леса. Она владеет магией не хуже могущественного волшебника и заключила сделку с несколькими герцогами Девяти Преисподних. Её искривлённая крепость, Спиральный Замок, стоит в точке соединения между Царством Теней и Оэртом, и из его ворот появляются **скелеты [skeleton]**, **зомби [zombie]**, **тени [shadow]** и другие ужасы, угрожающие земле.

Бабушка Беладонна считает **шакальников [jackalwere]** своими самыми преданными слугами, и за эти годы она также обзавелась услугами **гоблинов**, **орков [orc]**, **хобгоблинов [hobgoblin]**, **огров [ogre]** и **троллей [troll]**. **Зелёные карги [green hag]**, баронессы на её службе, несут Бабушкину волю на своих участках леса, а элитная стража из двадцати трёх **они [oni]** действует как её личные посланники и исполнители. У неё есть три супруга-консорты, могущественных **вампира**, которые борются за её благосклонность.

Внешняя граница. Самые крайние уголки Дредвуда так же слабо покрыты деревьями, как и в любом другом лесу, и простираются на пять-десять миль вглубь леса. Эта часть леса так же безопасна, как и в других лесах, благодаря частым патрулям следопытов и эльфов, которые удерживают на расстоянии пытающихся вторгнуться сюда обитателей более глубокой части леса. **Совомеды [owlbear]**,

волки [wolf] и несколько групп **разбойников**, которые ускользают от внимания патрулей, наиболее часто представляют собой угрозу для исследователей или путешественников.

Средний радиус. Внутри внешней границы лес приобретает всё более зловещий характер. Даже в самые яркие дни густой полог зелени грозит поглотить солнечный свет. Источники яркого света сияют только в радиусе 20 футов, причём любое обычно яркое освещение за его пределами превращается в тусклый свет, а тусклый свет становится темнотой. Те, кто путешествует без источника света в течение дня, обнаруживают, что густой полог погружает всё вокруг в тусклый свет, а в некоторых местах он становится настолько густ, что погружает область под собой в темноту.

Ужасные глубины. В сердце леса естественный свет неизвестен. С каждым шагом, что делает путешественник, двигаясь по Среднему Радиусу к центру, солнечный свет, кажется, ещё больше тускнеет, а в Ужасных Глубинах лес так густ, что затмевает небо. Источники яркого света сияют только в радиусе 10 футов, причём любое обычно яркое освещение за его пределами превращается в тусклый свет, а тусклый свет становится темнотой. Даже тёмное зрение ограничено здесь максимальным расстоянием в 30 футов.

Тёмные сны. Продолжительный отдых в любом месте Дредвуда сопряжён с риском привлечь внимание Бабушки Беладонны. Каждый отдыхающий персонаж должен бросить к20. При выпадении 1 персонаж страдает от ужасных кошмаров, которые оставляют на нём метку леса. В следующий день существа из Дредвуда совершают все атаки по такому персонажу с преимуществом. Кроме того, они знают имя персонажа и личные данные, призывая их отправиться вглубь леса и служить рядом со своей госпожой.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ДРЕДВУДЕ

к20	Внешняя граница	Средний радиус	Ужасные глубины
1-3	2к6 гоблинов	2к6 скелетов	4к6 скелетов
4-5	2к6 эльфов ветеранов	1к10 зомби	3к10 зомби
6-7	3к6 разбойников	2к6 хобгоблинов	3к4 гулей
8-9	2к4 шакальников	1к6 медвежатников	2к6 спектров
10	3к6 кровопийц	2к6 гулей	2к4 умертвий
11	1к3 вьющихся зараз	1к6 спектров	1к6 порождений вампира
12	2к4 хобгоблинов	1к4 зелёных карг	1к6 призраков
13	1к3 лютых волка	1 банши	2к6 мумий
14	1к4 зелёных карг	1 ночная карга	2к4 + 2 теней
15	1к3 трентов	1 ламия	1к3 вампиров
16	2к4 кобольдов	1к3 призраков	1к3 ночных карг
17	1 единорог	1к3 горгон	2к4 ползающих насыпей
18	1 тролль	1к3 мумий	1к4 они
19	2к6 хобгоблинов	1к4 + 1 теней	1 взрослый зелёный дракон
20	1к3 огров	1 вампир	1 рыцарь смерти

Случайные столкновения. Таблица «Случайные столкновения в Дредвуде» предоставляет идеи для того, какие столкновения могут здесь произойти. Проверяйте наличие столкновения раз в день, бросая к20. Если выпадает 18 или больше, персонажи получают столкновение днём или ночью (с равными шансами). Характер столкновения зависит от того, в какой части леса находятся персонажи.

ЗАТОНУВШИЙ ЛЕС

Расположенный на краю болот Хул, Затонувший Лес когда-то был зелёным краем. Несколько десятилетий назад болото начало вторгаться на эту территорию. По мере того как уровень воды поднимался, лес превращался во всё более зловещее место. **Ползающие насыпи** и **заразы** чаще и чаще появлялись в лесу; вода портилась, убивая деревья. Со временем по лесу распространились странные грибы и плесень.

Сегодня Затонувший лес является, пожалуй, самым опасным местом в регионе. Деревья всё ещё стоят, но они уже давно потеряли свою листву и представляют собой лишь мёртвые, гниющие бревна, торчащие из грязи. Грибы и прочая плесень прорастают повсюду. Плотное облако спор заполняет воздух и затмевает солнце, позволяя процветать неестественным растениям.

Вторжение из Бездны. Затонувший лес — это место непрекращающегося вторжения Бездны. Много лет назад группа культистов Заггтмой пришла в лес. Теперь они давно уже пали жертвой грибных спор и превратились в рабов, как и планировала Заггтмой. Культисты обладали искажённым *графинам с бесконечной водой* [decanter of endless water], что текла из морей Бездны. Разбив сосуд вдребезги, они создали нестабильный портал в это ужасное царство. К счастью для местных жителей, Заггтмой была заключена в руины Храма Элементального Зла до того, как её план был завершён. Без указаний своей госпожи культисты впали в междоусобную вражду. Сейчас порталы в Бездну всё ещё иногда притягивают демонов в мир, а грибковые споры, распространяемые культом, превратили лес в смертельно опасное место.

Грибковые споры. Воздух в лесу густо насыщен болезненно цвета грибковыми спорами, которые могут затруднять дыхание. Персонажи, которые используют Кости Хитов в лесу, восстанавливают лишь половину от обычного, и после каждого продолжительного отдыха максимум хитов персонажа уменьшается на 1 за каждую Кость Хитов. Это уменьшение заканчивается после того, как персонаж завершит продолжительный отдых за пределами Затонувшего Леса.

Злобные грибы. Среди гниющих деревьев этого региона растёт множество странных, извращённых грибов. Когда начинается сражение, бросьте к20. При результате 15 или выше 1к6 **фиолетовых грибов** [violet fungi] возникают среди мусора, обычных растений и грибов, где они скрывались. Вечносырые грибы обычно нападают на самых громких нарушителей.

Крик визгунов. В этом месте трудно оставаться незамеченным из-за **визгунов** [shrieker], которые встречаются по всему лесу. Вместо того чтобы совершать проверки на случайные столкновения, как обычно, один раз в день каждый персонаж должен совершить проверку Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Природа) на свой выбор. Если результат проверки любого персонажа равен 20

или выше, то путешествие группы проходит благополучно. В ином случае, если количество игроков, выбросивших меньше 10, больше чем тех, кто выбросил больше 10, то они натываются на крикунов и пробуждают их. Их крики привлекают других чудовищ.

Лесные странности. Влияние Бездны на этот регион стало причиной множества странных эффектов и таинственных событий. Вы можете использовать таблицу Странности Затонувшего леса для того, чтобы внести немного сюрреализма в путешествие персонажей по этой местности. Совершайте бросок к10 или выбирайте желаемый результат из таблицы ниже каждый день путешествия, и добавляйте свои собственные элементы, если вы использовали все результаты из таблицы.

СТРАННОСТИ ЗАТОНУВШЕГО ЛЕСА

к10 Столкновение

- 1 **Зомби**-человек, прикованный к вкопанному в землю деревянному столбу. Рядом лежат останки многих других зомби. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 10 или Мудрости (Выживание) Сл 10 позволяет определить, что зомби используют в качестве мишеней для практики в стрельбе.
- 2 На болоте виднеется хижина 20 футов в диаметре, построенная из костей животных и сухих веток. Пол внутри хижины выложен зубами гуманоидов.
- 3 Видимый с расстояния в полмили дым поднимается из построенного на больших камнях святилища, посвящённого Семуэню, богу людоящеров.
- 4 Хижина охотника окружена скользким мхом. Внутри хижины на земляном полу лежит скелет гуманоида; его взорванный сундук таинственным образом является источником мха.
- 5 Яма диаметром 20 футов заполнена зловонной морской водой. В этом вонючем пруду обитают зомбированные морские звезды, анемоны и другие крошечные, безобидные водные животные.
- 6 Груда ржавых сельскохозяйственных инструментов лежит в центре поляны диаметром 20 футов.
- 7 Брошенная карета — это дом **чёрной слизи**. В кабине валяется множество стильной, но обожжённой кислотой одежды.
- 8 Неповреждённый парусник стоит на ветвях невысокой рощи деревьев. Ветви колыхнутся на ветру и подражают движению моря.
- 9 Скульптура жабы высотой в 40 футов, сделанная из отходов жизнедеятельности животных, издаёт отвратительный запах, различимый на расстоянии до мили. Вокруг него собираются пять **роев насекомых** [swarm of insects].
- 10 Заводь диаметром 50 футов с чистой питьевой водой вызывает к существам, которые находятся в пределах 100 футов от неё. Те, кто понимает хотя бы один язык, слышат, как их зовут по имени.

Случайные столкновения. Таблица «Случайные столкновения в Затонувшем лесу» даёт понять, какие столкновения здесь могут быть. Проверяйте наличие столкновения раз в день, бросая к20 (если персонажи уже не привлекли монстров, наткнувшись на визгунов). При выпадении 18 или выше, персонажи попадают в столкновение днём или ночью (с равными шансами); бросьте к20 снова и сверьтесь с таблицей.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ЗАТОНУВШЕМ ЛЕСУ

к20	Столкновение
1-3	1к4 пробуждённых деревьев [awakened tree]
4-5	2к6 зомби
6-7	2к3 ползающих насыпей
8-9	2к4 взрослых миконида [myconid adult] и 1 верховный миконид [myconid sovereign]
10	3к6 кровопийц [stirge]
11	1к3 троллей
12	2к4 гнолла [gnoll] и 1 вожак стаи гноллов [gnoll pack lord]
13	1 водяной элементаль [water elemental]
14	1 врок [vrock]
15	2к6 мэйнов [mane]
16	2к4 дретчей [dretch]
17	1к8 жаболюдов [bullywug]
18	1к4 вьющихся зараз
19	2к8 ветвистых зараз
20	2к4 игольчатых зараз

РЕКА ДАНВОТЕР

Извилистая река Данвотер впадает в Лазурное море. Это широкое, медленно движущееся полотно воды, поросшее тростником и во многих местах слишком мелкое, чтобы по нему могло пройти что-то крупнее плота.

Природа реки делает её идеальным местом для разбоя. Бандиты и злые гуманоиды строят временные крепости вдоль реки, следя за всеми, кто пытается по ней пройти. Некоторые банды натягивают цепи поперёк воды и преграждают путь лодкам и плотам, нападая на остановившихся.

Где-то вдоль реки (сведения разнятся) стоят заросшие руины башни, в которой когда-то размещался орден алхимиков. Алхимики потеряли головы от успеха эксперимента, когда верхний уровень башни взорвался, а несколько чанов с химикатами протекли и затопили подвал башни. Получившаяся смесь стала разумной, превратившись в огромное количество слизей, которые теперь отравляют реку. Встречающиеся в реке слизи имеют скорость плавания, равную их нормальной скорости, и могут дышать как воздухом, так и водой.

Случайные столкновения. Таблица «Случайные столкновения на реке Данвотер» даёт представление о том, какие столкновения здесь могут быть. Проверяйте наличие столкновения раз в день, бросая к20. При выпадении 18 или выше, персонажи попадают в столкновение днём или ночью (с равными шансами); бросьте к20 снова и сверьтесь с таблицей.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ НА РЕКЕ ДАНВОТЕР

к20	Результат
1-3	2к6 разбойников
4	1к4 серых слизей
5	1к6 огров
6-7	1к3 крокодилов
8-10	2к6 жаболюдов
11-12	1 чёрная слизь
13	1 желатиновый куб
14-15	2к4 людоящеров
16	1 ползающая насыпь
17-19	1к3 золотистых студней
20	1 молодой чёрный дракон

СИЛЬВЕРСТЕНД

Этот лес получил своё название от серебристого блеска, которым сияют листья и кора его деревьев. Давным-давно эльфы из Страны Фей пересекли планарные границы и поселились здесь. Сегодня несколько кланов лесных эльфов живут в элегантных деревянных домах, построенных под пологом леса. Ни одно существо не входит в лес и не покидает его границы без ведома эльфов.

Эльфы Сильверстенда периодически посылают боевые отряды для патрулирования внешних пределов Дредвуда. Пакт Дикого пламени — союз, заключённый между эльфами, королевством Кеоланд и трентами этого региона — обязывает все три стороны давать отпор чудовищам, приходящим из леса. Изредка эльфы организуют патрули в самых глубоких и смертоносных районах леса в надежде победить угрозы в зародыше.

ЛАЗУРНОЕ МОРЕ

Лазурное море уже давно стало беспокойным водоёмом во всех смыслах этого слова. Его штормы отправили на смерть бесчётное количество кораблей, а на его поверхности постоянно ведётся война того или иного рода. Пираты, как связанные с Морскими принцами, так и независимые мародёры, охотятся на корабли, которые пытаются пересечь океан. Странные монстры, в том числе злобные динозавры из джунглей Амедио на далёком юге, время от времени появляются из глубин.

Несмотря на все настоящие и потенциальные опасности, некоторые королевства полагаются на морскую торговлю. Прокладывая маршрут через Лазурное море торговые суда могут достичь почти всех важных областей в мире Серого Ястреба.

КОРАБЛЕКРУШЕНИЯ

Воды Лазурного моря унесли много кораблей, как по естественным причинам, так и в результате морских сражений. Некоторые кораблекрушения, описанные ниже, примечательны своими сокровищами. Расположенные в мелководных прибрежных водах, эти затонувшие корабли доступны тем, кто обладает магией, хитростью и отвагой, чтобы забрать их сокровища. Они не отмечены на карте, что даёт вам возможность разместить их там, где вы хотите, и изменить любую из их особенностей.

Грузило. Эта небольшая рыбацкая лодка, расположенная на глубине 15 футов, названа в честь изысканной посеребрённой удочки, которой когда-то владел её прежний владелец. Удочка стоит 200 зм и покоится вместе с обломками судна. К несчастью для искателей сокровищ, **гигантский краб** сделал останки лодки своим логовом.

Побег. Этот парусник был известным блокадопрорывателем, пока его не подбили корабли Морских принцев. Обломки разбросаны на глубине 30 футов. В разбитом корпусе находится водонепроницаемая шкатулка со львом, эмблемой Кеоланда, внутри которой содержится 500 зм. Две **стаи квипперов** [swarm of quipper] рыщут по округе в поисках еды.

Любопытство. Этот галеон принадлежал магу Морденкайнену, который отправил его на далёкий берег в поисках сокровищ. Корабль затонул в таинственном и особенно свирепом шторме. Очень похожий на краба **аппарат Квалиша**, перевозимый в трюме, остался на морском дне, однако и **марилит** [marilith], обязанная охранять его, тоже жива и

пытается убить любого, кроме Морденкайнена, кто решит присвоить аппарат себе. Корабль находится примерно в 100 футах под водой.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Таблицы «Случайные столкновения на побережье» и «Случайные столкновения в Лазурном море» дают представление о том, какие столкновения здесь могут быть. Проверяйте наличие столкновения раз в день, бросая к20. При выпадении 18 или выше персонажи получают столкновение днём или ночью (с равными шансами); бросьте к20 снова и сверьтесь с таблицей.

Вторая таблица включает записи о нескольких самых известных пиратских судов региона. Эти пиратские корабли подробно описаны далее.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ НА ПОБЕРЕЖЬЕ

к20	Результат
1–3	2к6 кровавых ястребов [blood hawk]
4	2к6 кровопийц
5	1к6 гигантских крабов
6–7	1к3 перитонов [peryton]
8–10	1к3 гигантских ящериц [giant lizard]
11–12	2к8 гигантских крыс [giant rat]
13	2к6 сахуагинов [sahuagin]
14–15	2к4 людоящеров
16	1к3 водянников [merrow]
17–19	1 циклоп [cyclop]
20	1к3 чуулей [chuul]

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ЛАЗУРНОМ МОРЕ

к20	Результат
1–2	1к3 гигантских осминогов [giant octopus]
3–4	1 плезиозавр [plesiosaurus]
5–6	1к3 перитонов
7	1к3 водных элементарей
8–10	2к4 рифовых акул [reef shark]
11–12	2к8 сахуагинов [sahuagin]
13	1к4+1 водянников [merrow]
14–15	2к6 птеранодонов [pteranodon]
16	1 взрослый бронзовый дракон [adult bronze dragon]
17	Пиратский корабль, <i>Оскал</i>
18	Пиратский корабль, <i>Бледный Челн</i>
19	Пиратский корабль, <i>Солёная Прогалина</i>
20	Пиратский корабль, <i>Дредноут</i>

ОСКАЛ

Тереакс Гульдер (ЗЗ **красный полудракон ветеран**) приняла командование военным кораблём «Оскал» несколько лет назад, когда её отец был убит на дуэли с адмиралом Кеоландского флота. Молодой полудракон безжалостна, и её жадность достойна любого красного дракона. Только она может протрубить в драконий рог — чудовищный инструмент, установленный на носу её корабля. Когда в него дуют, он рычит, как огромный дракон.

Экипаж «Оскала» состоит из неотёсанных гуманоидов, которые боятся Тереакс и восторгаются ей. Среди них двадцать три **орка**, сорок **гоблинов**, четыре **хобгоблина**, двенадцать **кобольдов** и два **медвежатника**. Старпомом на корабле служит **огр** по имени Йем, и его методы поддержания дисциплины, как правило, смертельны. Флаг «Оскала» — красное драконье крыло на чёрном поле.

БЛЕДНЫЙ ЧЕЛН

Бледный Челн — это старый таранный военный корабль с богато украшенным рулём из кости и дерева, чей выпуклый корпус и попорченные крысами паруса дают обманчивое представление об его скорости и свирепости команды. Руль не прикреплен к штурвалу корабля, а управляется командой из шести **порождений вампира**, которые поворачивают его по команде своего ужасного капитана. «Бледный Челн» не ходит под солнцем, и его появлению всегда предшествует появляющийся без предупреждения сильный туман. Говорят, что, несмотря на многочисленные повреждения, к «Бледному Челну» никогда не притрагивался корабельный мастер. Каким образом корабль ремонтируется, никто не может сказать.

Кораблём командует капитан Инека Суфокан (ЗЗ мужчина эльф **вампир**), отплывший со скрытого туманом острова, где его особняк с гаванью совсем обветшали. Инека ищет жемчужное сердце, в котором есть капли засохшей крови его истинной любви. Это жемчужное сердце меняло владельцев на протяжении десятилетий, и капитан нежити желает его больше всего на свете.

Остальная часть экипажа «Бледного Челна» состоит из нежити-слут, как материальных, так и призрачных. Некромантов тянет к «Бледному Челну», когда он приближается к земле, и они нередко селятся в темных каютах под палубой. **Спектр** служит наблюдателем в вороньем гнезде.

Над кораблём развевается флаг, на котором изображён вышитый на белом поле серебряный череп, украшенный серебряными клыками.

СОЛЁНАЯ ПРОГАЛИНА

«Солёная Прогалина» — галеон из огромного плавающего дерева. На палубе растёт рощица деревьев поменьше; своими кронами они ловят ветер, движущий судно. Издали видно, как по палубе ходят два трента, служащих кораблю артиллерией.

«Солёной Прогалиной» управляет Митина Грейхарт (НЗ полуэльф женщина **друид**). Её роща была уничтожена почти двадцать лет назад огромной морской волной. Сердце Митины захлёбывалось вместе с её рощей, и разум её обратился к возмездью. Занимаясь пиратством, она оплачивает свои поиски Расцвета Прокана, легендарного острова, где она надеется отыскать богиню Элонну и покарать её за уничтожение дома Митины. В помощниках у неё порченная **дриада** Филиос, живущая в засохшем дубе в самой середине корабля.

На самой высокой кроне «Солёной Прогалины» развевается флаг: чёрная безжизненная ветка, пришитая на синее поле.

ДРЕДНОУТ

«Дредноут» — это тяжелый военный корабль, покрытый опалёнными железными пластинами, навешенными поверх угольного цвета дерева. Ни иллюминаторы, ни другие щели не омрачают совершенную поверхность его заклёпанного корпуса, и ни одна мачта не поднимается над его закопченной палубой. Ближе к корме расположена укреплённая стальными прутьями будка, пульсирующая тусклым красным свечением.

Капитан «Дредноута» — безумный изобретатель и волшебник по имени Вигр Трасс (ХЗ мужчина человек **маг**). Вигр помешался, когда обнаружил тёмный том, в котором описывались ритуалы для оживления конструкций. Теперь волшебник

плавает по Лазурному морю, похищая богатства и оружие с торговых и военных судов. Вигр носит магический латный доспех, дающий ему сверхъестественную силу и скорость, и позволяющий ему беспрепятственно произносить свои заклинания. Известно, что он часто бывает в приморских общинах, где притворяется добросердечным торговцем, нуждающимся в нескольких членах экипажа. На самом деле капитан ищет подходящих рабов для чистки и ремонта своих магических автоматов.

Экипаж *«Дредноута»* включает в себя двенадцать автоматов (**оживленные доспехи**), оживлённых магией Вигра. Различные инструменты, оружие и орудия (**летающие мечи [flying sword]**) порхают по кораблю, выполняя разные задания. Дюжина гуманидов-рабов удерживается на борту для выполнения заданий, которые не под силу автоматам Вигра.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СОЛТМАРШЕ

Фракции Солтмарша видят авантюристов как полезный ресурс для достижения своих целей. Их планы могут быть интегрированы в сюжеты, представленные в *«Призраках Солтмарша»* и *«Байках из Зияющего портала»*

ПРИЗРАКИ СОЛТМАРША

Приключения в этой книге создавались с видом на взаимодействия с Солтмаршем. Они были разработаны как автономные приключения, но могут быть адаптированы для отражения амбиций городских фракций. Если вы хотите поставить в центр кампании Солтмарш и интриги Алого Братства, используйте следующую информацию, которая поможет вам определить направление вашей истории.

ЗЛОВЕЩИЙ СЕКРЕТ СОЛТМАРША

Идя на поводу у своих «руководителей» из Алого братства, Андерс Солмор просит авантюристов исследовать заброшенный особняк за чертой города. У него есть информация, что работорговцы из Морских принцев используют его в качестве базы для похищений местных путешественников и продажи их в рабство.

В этой версии приключения герои находят навигационные карты и журналы на борту Морского Призрака, которые подразумевают, что его экипаж является работорговцами. Нед Шейкшафт — агент Алого братства. Он пытается помешать персонажам, но его истинное намерение — сдать и выставить Геллана Праймуотера в качестве главного злодея. Сосредоточение внимания на ящеролодах и надвигающейся угрозе сахуагинов дают Алому Братству возможность ввести в город больше своих агентов, выдающих себя за привлечённых Андерсом для защиты города наёмников. Если Геллан будет исключён из совета, Солмор может попросить одного из персонажей занять его место.

ОПАСНОСТЬ НА ДАНВОТЕРЕ

Андерс Солмор, напуганный историями агентов Братства о людоедской кухне людоящеров, нанимает персонажей, чтобы исследовать логово последних и, возможно, отогнать или уничтожить их. Если предоставить ему доказательства их мирных намерений, он меняет позицию и хочет, чтобы Солтмарш помог в уничтожении сахуагинов.

СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ

«Император волн» — потерянный корабль, принадлежащий Алому братству. Солмор получает информацию о нём и нанимает персонажей, чтобы вернуть сокровища, находящиеся на борту корабля. Ему внушили, что корабль когда-то принадлежал его семье, но исследуя историю города персонажи могут узнать, что этот корабль связан с Морскими принцами и работорговлей. Если Андерс узнаёт об этом, он заявляет, что не имел ни малейшего понятия, а его помощники из Братства добавляют персонажей в свой список врагов.

ОСТРОВ АББАТСТВА

Испытывая неприязнь к Морским принцам, Элиандер спонсирует экспедицию для очистки острова Аббатства и создания там базы. Его расположение делает его идеальным пунктом наблюдения за любыми угрозами с моря.

ГЛАВНЫЙ ВРАГ

Три конкурирующие фракции Солтмарша объединяются в попытке справиться с сахуагинами. Традиционалисты и лоялисты хотят безопасности городу, а Алое братство считает морских дьяволов угрозой своим планам. Если персонажи справятся и дадут альянсу уничтожить сахуагинов, они прославятся как герои и приобретут огромную политическую силу. Всех персонажей, не связавших себя с одной из фракций, обхаживают все три.

СУДЬБА ТАММЕРАУТА

Уэлгар Брайнханд, жрец Прокана, подходит к персонажам в надежде нанять их. Он уже давно поддерживает связи с отшельниками, обитающими на Пожарном острове. Когда он теряет связь с ними, он просит героев разузнать, что случилось.

СТАЙЗ

Это приключение может быть расположено в изолированном прибрежном городе, расположенном в Лазурном море. Некогда шумный портовый город, он пришёл в упадок из-за набегов Морских принцев. Когда герои заходят в порт, чтобы запастись припасами, они попадают в переплетение интриг.

БАЙКИ ИЗ ЗИЯЮЩЕГО ПОРТАЛА

Приключения в этой книге — классические подземелья, которые вы можете использовать для поиска приключений в Дредвуде и болотах Хул.

ЦИТАДЕЛЬ ВЕЧНОЙ ТЕНИ

Этот разрушенный замок вполне мог быть расположен в Дредвуде. Он является хорошим побочным путешествием для низкоуровневых персонажей.

КУЗНИЦА ЯРОСТИ

Эту павшую дварфийскую цитадель можно разместить на острове в Лазурном море. Её восстановление стало бы приоритетом дварфов Солтмарша и делом чести для них.

ПОТАЁННОЕ СВАТИЛИЩЕ ТАМОАЧАНА

Подземелье, описанное в этом приключении, может быть расположено на тропическом континенте в Лазурном море. Магические предметы, найденные здесь, будут особенно интересны Алому Братству, которое может через Солмора завербовать персонажей для охоты за сокровищами.

ГОРА БЕЛЫЙ ШЛЕЙФ

Магические предметы, на которые претендовал Кераптис, могли быть украдены из Солтмарша и тайно переправлены на скрытый вулканический остров далеко на юге, принадлежащий магу.

МЕРТВЫЕ В ТЭЕ

Подумайте над тем, чтобы адаптировать это приключение таким образом, чтобы представить потайную крепость, скрытую в Дредвуде. Возможно, Иуз желает расширить своё влияние в регионе и приказывает волшебникам, находящимся у него на службе, установить здесь базу. Все три фракции Солтмарша будут стремиться положить конец этому вторжению, пока оно не переросло в серьёзную угрозу.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ВЕЛИКАНАМ

По мере того, как персонажи обретают известность, Король Кимбертос Скотти всё больше восхищается их доблестью и в итоге вербует их, дабы возглавить экспедицию с целью победы над гигантами, которые разоряют королевства в западных горах. Если персонажи преуспевают в этом деле, они становятся доверенными союзниками короны.

ГРОБНИЦА УЖАСОВ

Эта смертоносная гробница может быть сокрыта в болотах Хул. Соблазна заполучения ценных магических предметов может быть достаточно, чтобы убедить многих персонажей посетить это место, но, возможно, один из предметов, спрятанных в гробнице, может быть необходим для целей местной фракции.

ПРЕДЫСТОРИИ СОЛТМАРША

Часть удовольствия от кампании в Солтмарше заключается в игре за персонажей, имеющих связь с городом и его окрестностями. В этом разделе представлены новые предыстории, подходящие для создания таких персонажей, а также примечания по адаптации персонажей, у которых предыстории взяты из «Книги игрока».

Этот материал предполагается для использования в качестве инструмента Мастера. После того, как игроки определились с предысториями своих персонажей, просмотрите расположенный здесь материал и решите, какими дополнительными элементами их предысторий вы хотите поделиться с ними. Для каждой из предысторий из «Книги игрока» предоставляется связь с НИП из Солтмарша или улика, указывающая на присутствие Алого Братства. Для новых предысторий, описанных здесь, эта информация находится в разделе «Связи в Солтмарше».

АРТИСТ

Барды и артисты всегда востребованы в Солтмарше. Вы можете использовать своё умение «По многочисленным просьбам», чтобы найти работу в «Плетёной козе» или «Щёлкающей леске». «Коза» пользуется популярностью у городской стражи и дварфов, которые работают на шахте за городом, а «Леска» посещается рыбаками, моряками и работниками доков. Выберите, какую из этих таверн вы предпочитаете. Персонал, владелец и завсегдатаи выбранного заведения относятся к вам как к другу.

БЕСПРИЗОРНИК

В юном возрасте вы потеряли одного или обоих родителей в морской катастрофе. Из-за этого вам пришлось расти, лишь рассчитывая на чужую доброту. Что ещё важнее, годы, проведённые на улице, научили вас незаметно подкрадываться, подслушивать сплетни и наблюдать сцены, которые другие предпочли бы держать в секрете. Выберите одного из членов городского совета Солтмарша. Мастер либо поделится с вами секретом этого члена, либо даст вам возможность создать детали оказанной ему услуги, отчего он теперь у вас в долгу. Например, вы могли подслушать, как воры строят планы по ограблению Геллана Праймуотера.

БЛАГОРОДНЫЙ

Жителей Солтмарша мало волнуют дворяне и их титулы. Хотя формально страной правит король, юг уже давно предоставлен самому себе. Вы местный аристократ, желающий приключений, или вы приехали сюда в поисках славы и богатства? Вне зависимости от вашего происхождения ваше умение Привилегированность позволяет вам запросить аудиенцию любого официального лица, включая членов городского совета. Обычно выполнение подобного запроса занимает 1кб+1 дней. Таблица ниже предлагает варианты того, как вы прибыли в Солтмарш.

кб Происхождение

- | | |
|-----|---|
| 1–2 | Вас послал сюда лично король Скотти. Предполагается, что вы будете держать свои связи с короной в секрете, чтобы лучше понять ситуацию в регионе. Если люди узнают, что вы представляете короля, они будут выставлять напоказ всё лучшее и скроют те проблемы, раскрыть которые вы были посланы. Больше всего на свете король боится тайной группы под названием «Алое братство». Если сможете, узнайте об их деятельности в регионе. |
| 3–4 | Ваша семья владеет небольшим поместьем за городом. Ваши братья и сёстры стоят выше вас в очереди наследования, что оставляет вам немного перспектив. Возможно, имея за плечами несколько успешных приключений, вы сможете заслужить славу в Солтмарше. |
| 5–6 | Ваша семья потеряла свои владения, когда враги Кеоланда потеснили границы королевства. В качестве компенсации вы получили разрешение от короны основать новое баронство. Проблема заключается в том, что выделенная вам земля поглощена Затонувшим Лесом. |

ГИЛЬДЕЙСКИЙ РЕМЕСЛЕННИК

Из-за своих размеров и сосредоточенности на рыбной ловле, Солтмарш всегда был небогат на ремесленников. Если вы обладаете этой предысторией, вы можете выбрать один из следующих вариантов.

ГИЛЬДИЯ МОРЯКОВ

Вы работаете с гильдией моряков, снабжая экипажи верёвками, парусами, инструментами и другими товарами. У вас есть мастерская, призывающая к залу гильдии, и вы можете просить поддержку от подобных гильдий в портах по всему миру. У вас было немало дел с семьёй Эды Оулэнд, и вы с ней в хороших отношениях.

ДВАРФИЙСКИЕ РЕМЕСЛЕНИКИ

Вы прибыли в город как член торгового концерна, ведущего дела с дварфами из Копперлоксов. Постановки вашей гильдии требуются для работы дварфов в шахте за городом. Вы дружите с несколькими шахтёрами, имеете доступ к месту разработки и находитесь в хороших отношениях с лидером клана, Манистрад.

КОНТРАБАНДИСТ

На шаткой барже вы вывезли в рыбных бочках сотню длинных мечей прямо под носом ничего не заметивших лакеев начальника порта. Под пристальным взглядом луны вы шли по реке на лодке, набитой краденым эльфийским вином, а утром продали его в два раза дороже рынка. Во времена, когда вы были добрее, вы вывозили невинных из зон боевых действий или выводили в безопасные места стада животных с берегов горящей реки.

Владение навыками: Атлетика, Обман

Владение инструментами: Транспорт (водный)

Снаряжение: Модный кожаный жилет или пара кожаных ботинок, комплект обычной одежды и кожаный кошелек с 15 зм

УМЕНИЕ: ЗАЛЕЧЬ НА ДНО

Вы знакомы с сетью контрабандистов, готовых помочь вам выйти из трудной ситуации. Находясь в определённом поселении, городе или другом аналогичном по размеру сообществе (на усмотрение Мастера), вы и ваши спутники можете бесплатно оставаться в убежищах. Убежища обеспечивают бедный образ жизни. Находясь в убежище, вы можете сохранить факт своего (и ваших спутников) в нём нахождения в тайне.

ЖАЖДА СЛАВЫ

У каждого контрабандиста есть своя история, которая отличает его от обычных преступников. С помощью быстрого ума, навыков плавания или острого языка вы выжили, чтобы рассказать эту историю — и вы рассказываете её часто. Вы можете совершить бросок по таблице ниже, чтобы определить своё достижение, или выбрать то, которое больше подходит вашему персонажу.

к6 Достижение

- 1 **Алкогольный кит.** Вы тайно провезли украденный дварфийский алкоголь в теле мёртвого кита, таща его за рыбацкой лодкой. Когда вы доставили товар, труп внезапно взорвался, разбросав китовое мясо и бутылки виски на полмили вокруг.
- 2 **Телега и меч.** Вы проехали на телеге, наполненной крадеными произведениями искусства через поля боя, распевая моряцкие песни, чтобы сбить с толку сражающихся.
- 3 **Рекрут.** Вы завербовались в военно-морской флот другой страны, чтобы провезти украденные драгоценности в далекий порт. Вы успели получить одно из низайших званий, исчезли из флота и отправились сюда.
- 4 **Река теней.** Ваша лодка случайно соскользнула сквозь завесу в Царство Теней на несколько часов. Пока вы были там, вы продали несколько украденных артефактов драконорождённых, прежде чем вернуться на родной план и плыть домой.

к6 Достижение

- 5 **Золотое сердце.** Вы согласились перевезти семью, бегущую от войны. Ребёнок заплакал на контрольно-пропускном пункте, и вы отдали стражникам всё своё золото, чтобы они вас пропустили. Семья так и не узнала об этом.
- 6 **Двойной агент.** Когда-то вы перевозили ящики с арбалетными болтами и связки стрел; одни предназначались для одной из сторон в региональной войне, другие — для второй. Покупатели прибыли в течение нескольких минут друг от друга, но не обнаружили вашей хитрости.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Как правило, контрабандисты превыше всего ценят выживание, а затем прибыль. Контрабандист может быть частью более крупной организации или управлять собственным небольшим судном. Контрабандисты живут ложью, и они обладают естественной способностью помнить всю ложь и полуправду, что они когда-либо изливали.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА КОНТРАБАНДИСТА

к8 Слабость

- 1 Люблю быть в море, но ненавижу рыбачить.
- 2 Я думаю обо всём с точки зрения денежной ценности.
- 3 Я никогда не перестану улыбаться.
- 4 Меня ничто не пугает; у меня есть ложь на каждый случай жизни.
- 5 Я люблю золото, но никогда не предаю друга.
- 6 Мне нравится делать то, что другие считают невозможным.
- 7 Я становлюсь задумчивым, когда вижу восход солнца над океаном.
- 8 Я не обычный преступник; я гений криминального мира.

ИДЕАЛЫ КОНТРАБАНДИСТА

к6 Идеал

- 1 **Богатство.** Кучи золота в потайном хранилище — это всё, о чём я мечтаю. (Любое)
- 2 **Кодекс контрабандиста.** Я придерживаюсь неписаных правил контрабандистов; мы не обманываем друг друга и не вредим напрямую невинным. (Законное)
- 3 **Деньги решают.** Ради малейшей выгоды я сделаю почти всё, что угодно. (Злое)
- 4 **Мир и процветание.** Я занимаюсь контрабандой только для достижения более высокой цели в пользу моему сообществу. (Доброе)
- 5 **Народ.** Несмотря на то, сколько я лгу, я высоко ценю дружбу. (Любое)
- 6 **Смелость.** Я чувствую себя наиболее счастливым, когда ставлю всё на кон. (Любое)

ПРИВЯЗАННОСТИ КОНТРАБАНДИСТА

к6 Привязанность

- 1 Моё судно было украдено, и я горю желанием вернуть его.
- 2 Я собираюсь стать боссом своей организации контрабандистов.
- 3 На мне висит долг, который не уплатить золотом.
- 4 Ещё одно дело, и я завязываю.
- 5 Знакомый контрабандист обхитрил меня и украл у меня нечто ценное. Я найду этого вора.
- 6 Я отдаю большую часть своей прибыли на благотворительность и не люблю этим хвастаться.

Слабости контрабандиста

к6 Слабость

- 1 Ложь стала для меня привычкой, и иногда я лгу, даже не осознавая этого.
- 2 Я склонен оценивать свои отношения с точки зрения прибыли и потерь.
- 3 Я считаю, что каждый имеет свою цену, и не верю тем, кто выставляет себя добродетельными.
- 4 Мне сложно доверять словам других.
- 5 Лишь немногие знают меня настоящего.
- 6 Хотя я и легко завожу друзей, я не испытываю к ним чувств и не знаю что такое дружба.

Связи в Солтмарше

Ни для кого — по крайней мере, для старожилов города — не секрет, что Геллан Праймуотер является главой самой крупной сети контрабандистов по этой части побережья. У вас есть контакты с ним и его организацией, что позволяет вам при необходимости получить у него аудиенцию.

КОРАБЕЛ

Вы шли на войну, стоя на палубах больших кораблей, латая их корпуса суповыми мисками и молитвами. Однажды вы помогли построить рыбацкое судно, которое в одиночку спасло город от голода. Вы видели во сне величественный нос корабля, и не смогли воспроизвести его в дереве. С самого детства вы любили воду и были очарованы множеством судов, которые ходят по ней.

Владение навыками: История, Восприятие

Владение инструментами: Инструменты плотника, транспорт (водный)

Снаряжение: Любимый набор инструментов плотника, пустая книга, 1 унция чернил, чернильная ручка, комплект дорожной одежды и кожаный кошелек с 10 зм

Умение: Я залатаю!

Если у вас есть инструменты плотника и дресина, вы можете совершить ремонт водного транспорта. Когда вы используете это умение, вы восстанавливаете количество хитов корпуса водного транспорта, равное 5 × ваш бонус мастерства. Транспорт не может быть залатан вами этим умением снова, пока он не будет вытаскен на сушу и полностью отремонтирован.

Жизнь в море

Ваша жизнь в море и порту изменила вас: вы можете совершить бросок по следующей таблице, чтобы определить влияние моря на вас или выбрать элемент, который лучше всего подходит вашему персонажу.

к6 Влияние моря

- 1 **Великий замысел.** Вы работаете над чертежами и схемами для нового, очень быстрого корабля. Вы должны изучить как можно больше различных типов судов, чтобы обеспечить успех своему проекту.
- 2 **Крепко и надёжно.** Вы залатали боевую галеру и не дали ей потонуть. Местный флот считает вас своим другом.
- 3 **Любимчик.** Вы настояли на более толстой обшивке корпуса торгового судна, что и спасло его от гибели, когда он напоролся на риф. Теперь у вас есть бессрочное приглашение в уездный особняк торговца.

к6 Влияние моря

- 4 **Мастер-оружейник.** Вы специализировались на проектировании и монтаже оборонительных сооружений для военно-морского флота. Вы легко распознаете и определяете качество таких предметов.
- 5 **Друзья в нужных местах.** У вас есть контакты в кругах контрабандистов по всему побережью; время от времени вы чините их корабли в обмен на деньги или услуги.
- 6 **Тайны глубин.** Однажды вы в одиночку отправились в море, где пережили встречу с сущностью, возможно, являющейся божеством. Поговорите со своим Мастером, чтобы определить, какой секрет о глубоких морях эта сущность открыла вам.

Персонализация

Корабельные мастера — изобретательные плотники и конструкторы. В местных тавернах для них держат особое место, так как мастера-корабелы бесценны для прибрежных общин. Некоторые путешествуют с военно-морскими флотами и могут — при подходящем темпераменте — служить офицерами. Корабелы имеют склонность работать своими руками и часто проявляют чудеса плотницкого искусства, которым другие могут только завидовать.

Черты характера корабела

к8 Слабость

- 1 Я люблю говорить и быть услышанным больше, чем слушать.
- 2 Я большой любитель загадок.
- 3 Я расцветаю под давлением.
- 4 Я люблю придумывать вещи и рисовать эскизы — лодок в особенности.
- 5 Я не боюсь тяжёлой работы. На самом деле, люблю её.
- 6 Трубка, эль и запах моря: это мой рай.
- 7 У меня есть бесконечный запас поучительных морских историй.
- 8 Я не боюсь замарать руки.

Идеалы корабела

к6 Идеал

- 1 **Команда.** Если все на палубе будут работать вместе, мы никогда не потонем. (Доброе)
- 2 **Ровные линии.** Корабль должен быть сбалансирован относительно законов вселенной. (Законное)
- 3 **Новаторство.** Сделай то, что нужно из того, что есть. (Хаотичное)
- 4 **Перфекционизм.** Оценивать существо и находить его недостойным — величайшее разочарование. (Злое)
- 5 **Рефлексия.** Мутная вода становится чище со временем. (Любое)
- 6 **Надежда.** Горизонт моря таит в себе самые большие надежды. (Любое)

Привязанности корабела

к6 Привязанность

- 1 Я должен побывать во всех океанах мира и увидеть корабли, которые там ходят.
- 2 Большая часть сокровищ, которые я найду, будет использована для процветания моего сообщества.
- 3 Я должен найти тот вид дерева, который, по слухам, обладает магическими свойствами.

к6 Привязанность

- 4 Я чиню сломанные вещи, надеясь починить то, что сломано во мне.
- 5 Я построю лодку, способную пройти сквозь самые опасные штормы.
- 6 Кракен уничтожил моё лучшее творение; его зубы украсят мой очаг.

Слабости КОРАБЕЛЯ

к6 Слабость

- 1 Я не знаю, когда нужно что-то выбросить. Никогда не знаешь, когда это что-то может пригодиться.
- 2 Видя дрянную работу, я злюсь и с трудом держу себя в руках.
- 3 Хотя я и отличный мастер, моя работа часто выглядит так, будто должна быть на корабле.
- 4 Я так одержим набросками своих идей для сложных изобретений, что иногда забываю о таких мелочах, как еда и сон.
- 5 Я предсудителен к тем, кто не владеет никакими инструментами.
- 6 Иногда я беру вещи, мне не принадлежащие — особенно если они очень хорошо сделаны.

Связи в Солтмарше

Корабли — это двигатели экономики Солтмарша. У вас есть контакты с одним из следующих лидеров города. Выберите или совершите бросок по таблице.

к6 Контакт

- 1 Эда Оуленд
- 2 Геллан Праймуотер
- 3 Андерс Солмор

Морской пехотинец

Вас готовили к сражениям на песчаных пляжах и каменистых берегах. Вы совершали полуночные набеги с быстроходных кораблей, чьи названия вызывают ужас в сердцах ваших противников. Вода — ваш второй дом, дождь — ваше укрытие, грохот волн — ваш боевой клич.

Владение навыками: Атлетика, Выживание

Владение инструментами: Транспорт (водный, наземный)

Снаряжение: Принадлежавший павшему товарищу кинжал, сложенный флаг с эмблемой вашего корабля или отряда, комплект дорожной одежды и поясной кошель, содержащий 10 зм

Умение: Выносливый

Каждый день вы можете проходить в два раза больше обычного времени (до 16 часов), прежде чем на вас подействуют эффекты форсированного марша (см. «Темп перемещения» в главе 8 Книги игрока). Кроме того, если существует маршрут, позволяющий безопасно привести лодку к берегу, вы автоматически его находите.

Пережитое испытание

Тяжелое испытание, пережитое вами в прошлом, выковало из вас неустойчивое живое оружие. Это событие очень важно для вас и лежит в основе личной философии или идеалов, часто направляющих ваши действия. Вы можете совершить бросок по таблице или самостоятельно выбрать то испытание, которое больше всего подходит вашему персонажу.

к6 Испытание

- 1 **Едва не утонул.** Чтобы не быть обнаруженными врагом, вы спрятались под водой и задержали дыхание на очень долгое время. Когда вы уже должны были умереть, вы получили откровение о своём существовании.
- 2 **Пленник.** Находясь в плену врага, вы месяцами терпели жажду, голод и пытки, но так и не сломались.
- 3 **Самопожертвование.** Вы устроили возможность бежать вашим товарищам, но это вам дорого стоило. Некоторые из ваших бывших товарищей могут думать, что вы мертвы.
- 4 **Неудержимый.** Нет никаких разумных объяснений тому, как вы выжили в некой битве. Все стрелы миновали вас, вы в одиночку убили десятки врагов и привели своих товарищей к победе.
- 5 **Безбилетник.** Несколько дней вы прятались в трюме вражеского корабля, питаясь солоноватой водой и крысами. Когда настал подходящий момент, вы прокрались на палубу и захватили корабль.
- 6 **Своих не бросаем.** Спасая от плена и смерти, вы много миль несли раненого морпеха на себе.

Персонализация

Морских пехотинцев почитают другие солдаты и и уважает командование. Это опытные воины, которые редко теряют самообладание на поле боя. Оставив службу, морские пехотинцы зачастую работают наёмниками, но их боевой опыт делает их и отличными авантюристами. И хотя морпехи самодостаточны, лучше всего они действуют в группах, ценя товарищество и компанию единомышленников.

Черты характера морпеха

к8 Слабость

- 1 Я говорю редко, но всерьёз.
- 2 Я громко смеюсь и вижу юмор в сложных ситуациях.
- 3 Я предпочитаю решать проблемы без насилия, но заканчиваю драки быстро, решительно.
- 4 Я люблю бывать на природе; у природы нет плохой погоды.
- 5 На меня можно положиться.
- 6 Я всегда работаю над каким-нибудь проектом.
- 7 Я становлюсь сварливым и тихим под дождем.
- 8 Когда я вижу море, то становлюсь весел и оптимист.

Идеалы морпеха

к6 Идеал

- 1 **Командная работа.** Успех зависит от общения и сотрудничества. (Добрый)
- 2 **Кодекс.** В кодексе морской пехоты есть решение для любой проблемы, и следовать ему — обязательно. (Законное)
- 3 **Погружение.** Жизнь — дерьмо. Иногда необходимо опуститься в это дерьмо с головой, до самого дна, чтобы добиться результатов. (Хаотичное)
- 4 **Могущество.** Сильный тренируется, чтобы править слабыми. (Злое)
- 5 **Храбрость.** Действовать, когда другие дрожат от страха — вот сущность воина. (Любое)
- 6 **Настойчивость.** Никакая травма или препятствие не заставят меня свернуть со своего пути. (Любое)

ПРИВЯЗАННОСТИ МОРПЕХА

к6 Привязанность

- 1 В прошлом я совершил непоправимое, и теперь борюсь с опасностью и злом.
- 2 Я. Закончу. Работу.
- 3 Я должен служить примером надежды для тех, кто сдался.
- 4 Я ищу товарища-морпеха, захваченного неуголовным врагом.
- 5 Страх ведёт к тирании. И то, и другое должно быть искоренено.
- 6 Мой командир предал мой отряд, и теперь я ищу возмездия.

Слабости морпеха

к6 Слабость

- 1 Я становлюсь склочным и непредсказуемым, когда выпью.
- 2 Я нахожу мирную жизнь сложной, и мне бывает трудно найти правильные слова в разговоре.
- 3 Мой напор может отпугивать людей.
- 4 Я затаиваю обиды и с трудом прощаю других.
- 5 Я становлюсь безрассудным, когда невинным грозит опасность.
- 6 Иногда я не сплю всю ночь, слушая призраков моих павших врагов.

Связи в Солтмарше

Как бывший член элитного контингента морской пехоты Солтмарша, вы дружите с Томом и Уиллом Стаутли и можете обратиться к ним за помощью и поддержкой. Элиандер Фаерборн, капитан стражи, также готов найти время и выслушать ваше дело.

Моряк

Не счесть моряков, бывавших на улицах Солтмарша. Если вы выберете эту предысторию, решите, являетесь ли вы местным жителем, который увлекся морской жизнью, или обитателем другой земли, прибывшим сюда из далекого порта.

Морской пёс из местных

Как моряк родом из города, вы знаете многих в доках. У вас есть друзья в семье Оуленд, которые при необходимости могут устроить вам встречу с Эдой, выдающимся местным лидером. Вы также имеете друзей среди экипажей кораблей и знаете лучшие и худшие из обслуживающих их предприятий.

Странник издалека

Вы новичок в городе и незнакомы с большинством местных жителей. Однако вы знаете морские пути и легко вписываетесь в народ в доках. Вы можете общаться с иностранными экипажами, узнавать от них новости и легко заводите дружбу. Некоторые из них имеют контакты с местными контрабандистами, и вы слышали, что за городом есть скрытые морские пещеры, где волшебник Келедек торгует магическими товарами.

Мудрец

Хотя Солтмарш ни в коем случае не является центром наук, недостаток наблюдений и изучения его окрестностей делает это место идеальным для проведения исследований. Тайна башни Зенопуса также может привлечь внимание учёного. Рассмотрите следующие варианты для вашего персонажа.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ-ИСТОРИК

Хранитель кладбища Крэг и капитан стражи Элиандер — знатоки местной истории. Возможно, вы приехали в город, чтобы провести исследование, и свели с ними знакомство. Элиандер предоставляет вам доступ к своей личной библиотеке и использует свои значительные знания языков для перевода найденных вами документов, а Крэг работает с вами, чтобы каталогизировать содержимое библиотеки.

ИСКАТЕЛЬ МАГИИ

Волшебник Келедек нанял вас для помощи с несколькими его проектами. Он был не лучшим нанимателем, но неплохо платил. Вы помогли ему организовать его древние книги, опознать зелья и проверить подлинность нескольких алхимических рецептов. После этого он отказался от ваших услуг. Келедек всегда был холоден к вам, но у него были кое-какие деловые отношения с харизматичным торговцем Гелланом Праймуотером. Вы несколько раз обедали в особняке Геллана, и он упоминал, что иногда ему нужна помощь в опознании некоторых предметов, которые его экипажи привозят в порт.

НАРОДНЫЙ ГЕРОЙ

Солтмарш уже давно полагается на местных жителей в борьбе со внешними угрозами. До недавнего времени король почти не обращал на регион внимания. Вы любимы местными моряками и рыбаками за ваш героизм, хотя новички в регионе (в основном члены городского стражи и дварфы, работающие в шахте) мало знают о вас.

Создайте событие, которое побудило вас подняться до статуса героя, или используйте таблицу представленную ниже, чтобы связать свою предысторию с событиями в Солтмарше. Используйте эту таблицу вместо таблицы определяющих событий из Книги игрока.

ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СОБЫТИЯ СОЛТМАРША

к4 Определяющее событие

- 1 Вы пробрались на борт корабля Морских принцев и освободили множество захваченных рыбаков, обречённых на рабство. Андерс Солмор, известный в городе человек, с тех пор стал вашим другом.
- 2 Ужасный несчастный случай чуть не вызвал пожар, который уничтожил бы доки, если бы не ваш героизм. С тех пор вы носите несколько шрамов, а в городе с вас не требуют платы за еду или питье. Эда Оуленд, владелица нескольких рыбацких лодок, устроила пир в вашу честь.
- 3 Когда гоблины вышли из Дредвуда, чтобы совершить набег, вы отвлекали их достаточно долго, чтобы ополчение смогло подготовить засаду, прогнавшую их обратно в лес. Капитан стражи, Элиандер Фаерборн, назначил вас командующим отрядом.
- 4 Однажды ночью пиратская шайка прокралась в город, планируя совершить набег на портовые склады. Вы подняли тревогу и возглавили оборону. Геллан Праймуотер, важный купец города, теперь в долгу перед вами за спасение его дела.

ОТШЕЛЬНИК

Дикие места вокруг Солтмарша могут показаться идеальным местом для обретения мира и покоя, хотя таящиеся в этих землях монстры могут сделать уединение опасной практикой. Если у вашего

персонажа предыстория отшельника, то таблица ниже предлагает некоторые варианты тайн, что могли побудить вас вернуться в цивилизацию.

к4 Тайна

- 1 Вы случайно наткнулись на тайную встречу за городом. Богато выглядевший парень по имени Скеррин обсуждал с кем-то возможность доставки рабов в Солтмарш. Вы подозреваете, что надвигается беда, и приехали в город, чтобы разобраться.
- 2 Измученный призрак эльфа преследует вас во снах, настаивая, на сносе стоячих камней рядом с Солтмаршем. Он утверждает, что за обильными уловами в регионе стоит тёмная магия.
- 3 Вас преследуют видения огромной волны, несущей рой зубастых акул, разбивающейся о землю и разрывающей все на своём пути. Может быть, кто-нибудь в городе сможет вам помочь.
- 4 Земля вокруг города слишком опасна, чтобы оставаться там одному. Людожеры с болот когда-то были вам друзьями, но не так давно они пропали. Вы вынуждены были отправиться в Солтмарш.

Преступник

Солтмарш, может, и сонный городок, но многие видят в нём идеальное место, чтобы попасть в Кеоланд, не привлекая внимания. Как городской преступник вы, вероятно, причастны к контрабанде и имели дело с Кребом Шенкером из Пустой сети. Он нанимает команды для доставки грузов по побережью для важных шишек из среды контрабандистов.

Прислужник

Персонаж с такой предысторией может быть последователем Прокана или миссионером какого-то другого бога, посланным основать в городе новый храм. Солтмарш никогда не был особо религиозным, но перспективы скорого роста делают его идеальной целью для экспансии.

Прислужник Прокана

Если вы являетесь последователем Прокана, то ваше умение Приют для верующих применяется к храму Прокана в Солтмарше. Уэллгар Брайнханд — ваш друг и наставник. Он ожидает, что вы будете представлять храм во всех своих деяниях.

Миссионер

Если вы почитаете другое божество, то обладаете небольшим зданием в Солтмарше, а старшие последователи вашей веры поручили вам заложить здесь святилище. Вы живете в этом здании и имеете 1к4 служащих из местных жителей, уже обращённых в вашу веру. Ваше умение Приют для верующих применяется к храму, расположенному в Ситоне, столице провинции к востоку от Солтмарша.

Рыбак

Вы провели свою жизнь на борту рыболовецких судов или прочёсывая отмели в поисках богатств океана. Вероятно, вы родились в семье рыбаков и работали вместе с родичами, чтобы прокормить свою деревню. Возможно, эта работа стала средством для побега от тех обстоятельств, что заставили вас начать жизнь на борту корабля. Так или иначе, вы вскоре полюбили море, искусство рыбной ловли и манящий горизонт.

Владение навыками: История, Выживание

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Комплект для рыбалки, сеть, любимая рыболовная приманка или промасленные кожаные болотные сапоги, комплект дорожной одежды и поясной кошель, содержащий 10 зм

Умение: БОГАТЫЙ УЛОВ

Вы используете комплект для рыбалки с преимуществом. Если у вас есть доступ к водоёму, в котором обитает морская живность, вы можете поддерживать умеренный образ жизни, работая рыбаком, и каждый день вы можете ловить достаточное количество пищи, чтобы прокормить себя и до десяти других существ.

История РЫБАКА

Вы умеете рассказать захватывающую историю, будь то вымысел или правда, производя впечатление и развлекая других. Раз в день вы можете рассказать свою историю желающим слушателям. На усмотрение Мастера некоторые из этих слушателей становятся по отношению к вам дружелюбными; это не магический эффект, и дальнейшее их отношение к вам зависит от ваших действий. Вы можете совершить бросок по нижеприведённой таблице, чтобы определить тему вашей истории, или выбрать ту, которая лучше всего подходит вашему персонажу. Вы также можете создать свою собственную рыбацкую историю вместе с вашим Мастером.

к8 История

- 1 **Борьба с омарами.** Вы сражались в рукопашной схватке с огромным омаром.
- 2 **Оно тащило лодку.** Вы чуть не поймали рыбу чудовищных размеров, которая тянула вашу лодку многие мили.
- 3 **Плавники из чистого золота.** Вы поймали морское животное с плавниками из чистого золота, но другой рыбак украл его.
- 4 **Призрачная рыба.** Вас преследует призрачная рыба, которую можете видеть только вы.
- 5 **Месть моллюску.** Огромный моллюск с жемчужиной размером с вашу голову откусил вам один из пальцев и скрылся; однажды вы найдёте этого моллюска.
- 6 **Оно поглотило солнце.** Однажды вы видели, как рыба выпрыгнула из воды и превратила день в ночь.
- 7 **Погружение в Бездну.** Вы оказались в подводной пещере, ведущей в Бездну, и с тех пор вам не везёт.
- 8 **Любовная история.** Вы влюбились в существо из чистой воды, но ваш скоротечный роман окончился трагедией.

Персонализация

Рыбаки преуспевают только если много работают. Поэтому большинство рыбаков порицают безделье и уважают тех, кто честно зарабатывает себе на жизнь. Рыбаки склонны суеверно предпочитать определённые рыболовные приманки или особые места ловли. Они привязываются к водоёмам, в которых ловят рыбу, и осуждают тех, кто наносит им вред.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА РЫБАКА

к8 Черта характера

- 1 Силам природы меня не сломить.
- 2 Мои друзья — это моя команда; мы выплывем вместе или вместе пойдём ко дну.
- 3 Мне нужно долго быть в тишине, чтобы очистить голову.
- 4 Богатеям не понять удовлетворения от усердной работы.
- 5 Я смеюсь от души, глубоко чувствую и ничего не боюсь.
- 6 Я много работаю; природа подачек не даёт.
- 7 Я не люблю торговаться; назови свою цену и держись её.
- 8 Удача благоволит мне, и я иду на те риски, на которые другие бы не решились.

ИДЕАЛЫ РЫБАКА

к6 Идеал

- 1 **Товарищество.** С хорошими людьми и рейс быстрее. (Доброе)
- 2 **Удача.** Наша удача зависит от того, следуешь ли ты правилам — теперь брось соль через плечо. (Законное)
- 3 **Риск.** Самая богатая добыча достанется тому, кто рискует всем. (Хаотичное)
- 4 **Разорение.** Бери всё, что можешь, и не оставляй другим ничего. (Злое)
- 5 **Баланс.** Не лови рыбу в одном месте дважды подряд; не будь жаден, и природа вознаградит тебя. (Нейтральное)
- 6 **Усердная работа.** Работай усердно — и никакая волна не собьёт тебя с ног. (Любое)

ПРИВЯЗАННОСТИ РЫБАКА

к6 Привязанность

- 1 Я потерял в глубоком море кое-что важное для меня, и я намерен это найти.
- 2 Чья-то жадность уничтожила мой дом, и я собираюсь отомстить за это.
- 3 Я порыбачу во всех известных морях этой земли.
- 4 Боги спасли меня во время жуткого шторма, и я благодарен им за это.
- 5 Моя судьба ждёт меня на дне особого пруда в Стране Фей.
- 6 Я должен расплатиться с долгом своей деревни.

СЛАБОСТИ РЫБАКА

к6 Слабость

- 1 Я предсудителен, особенно к тем, кого считаю домоседами и лентяями.
- 2 Мне грустно и тревожно, если я подолгу без моря.
- 3 Я прожил тяжёлую жизнь, и мне трудно соперничать другим.
- 4 Меня тянет рассказывать длинные истории в самое неподходящее время.
- 5 Я много работаю, но ещё больше играю.
- 6 Я одержим идеей поймать неуловимого водного зверя, часто в ущерб другим делам.

СВЯЗИ В СОЛТМАРШЕ

Эда Оуленд и её семья — неофициальные лидеры рыбной промышленности Солтмарша. Вы всегда можете рассчитывать на незначительную помощь Оулендов и можете получить аудиенцию у Эды, если на то есть острая нужда.

СОЛДАТ

Многие солдаты армии Кеоланда в отставке живут в южных районах страны, и вы ничем от них не отличаетесь. Возможно, вы некоторое время служили в городской страже. Так или иначе, у вас есть пара друзей среди стражи. Капитан гвардии Элиандер Фаерборн дружелюбно относится к своим товарищам-ветеранам и готов найти время для встречи с вами, если в этом возникнет острая необходимость. По желанию, вы также можете владеть небольшим участком земли и фермой за городом.

ЧУЖЕЗЕМЕЦ

Чужеземцы — обычное зрелище в таких портах, как Солтмарш. Даже небольшой порт привлекает народ со всего мира, хотя пути, какими они попадают в такие места, как Солтмарш, могут сильно различаться. В таблице ниже приведено несколько идей того, как ваш персонаж попал в город.

к6 Происхождение

- 1–2 Вы потерпели крушение и провели годы на необитаемом острове. Недавно вас подобрал проплывающий мимо корабль, идущий в Солтмарш. Пираты напали на ваш корабль, скрутили вас и убили всех остальных. Вы выжили только благодаря тому, что прыгнули за борт и плыли в течение многих часов.
- 3–4 В течение многих лет ваш народ выживал в изолированной деревне на болотах Хул. В прошлом году людоящеры напали на ваш дом. Вы сбежали в суматохе, заблудились и оказались здесь. Если кто-то захочет пойти набить морды этим чешуйчатым тварям, вы готовы присоединиться.
- 5–6 Вы жили племенем в далёкой стране, и однажды у ваших берегов появились корабли с красными парусами. Матросы были дружелюбны и угощали едой и питьём. Через несколько часов вы очнулись от наркотического оцепенения в трюме корабля работорговцев Морских принцев. Кеоландский корабль захватил это судно, избавив вас от ужасной судьбы. Вы обязаны своей жизнью Элиандеру Фаерборну и морпехам Тому и Уиллу Стаутли. Именно они получили известие о корабле и послали эскадру на его перехват.

ШАРЛАТАН

По мере того, как Солтмарш становится всё более процветающим местом, он также становится и всё более привлекательным для мошенников, таких как вы. Если вы хотите проворачивать в городе дела, вам следует пересечься с Уинстоном, владельцем одноименного магазина Уинстона. Торговец-полурослик всегда в поиске новых товаров, которые мог бы добавить к своему ассортименту. Он хорошо знает жителей Солтмарша и может дать советы о том, как найти ту грань между прибылью и гневом местных жителей.





ГЛАВА 2: ЗЛОВЕЩИЙ СЕКРЕТ СОЛТМАРША

В четырёх милях к востоку от Солтмарша, прямо посреди старой прибрежной дороги стоит дом с привидениями. Двадцать лет назад здесь жил пожилой алхимик, имевший зловещую репутацию. Даже тогда местные жители избегали дома из-за таинственных дел его владельца. Теперь, спустя два десятилетия после необъяснимого исчезновения жителя, атмосфера тайны и зла только усилилась.

Обветшалый и давно заброшенный дом выглядит омерзительно. Отважные души, изредка пытавшиеся попасть внутрь (следуя слухам о кладе алхимического золота), возвращались лишь с мрачными рассказами о чудовищных опасностях в разваливающихся комнатах. Репутация дома такова, что даже поля вокруг него, хоть и являются отличными сельскохозяйственными угодьями, никем не используются и зарастают сорняками.

Это приключение предназначено для группы из четырёх-шести персонажей 1-го уровня. Если персонажи завершают обе части, «Дом с привидениями» и «Морской призрак», скорее всего, они достигнут 3-го уровня.

Предыстория

В последнее время начали появляться сообщения о страшных призраках, ужасных криках и зловещих огнях, замеченных в этом утрюмом месте. Даже самые храбрые жители этого района не осмеливаются приблизиться к дому, не говоря уже о том, чтобы войти в него. Если персонажи ищут в Солтмарше кого-нибудь, кто бывал здесь, сперва никого найти не удастся. Настойчивые расспросы жителей города лишь вызывают у них страх и тревогу, но не дают никакой конкретной информации.

Если персонажи продолжают свои расспросы, они могут (на ваше усмотрение) найти престарелого браконьера, который после подходящего побуждения (деньги, эль или и то, и другое) признается, что пару лет назад заглянул в заднюю дверь дома в надежде раздобыть немного еды. Воодушевлённый мыслью о бесплатном вине в погребке, он начал спускаться по лестнице, но услышал жуткие крики и пронзительные вопли и сбежал, перепуганный до полусмерти. Он знает, где находится задняя дверь, а также заметил поблизости колодец. Он может кое-как описать кухню, посудомойню и коридор, который ведёт к ним от задней двери, но больше о планировке ничего не знает.

Более того, его воспоминания о том, что его напугало, со временем исказились, поэтому он, скорее всего, расскажет, что по лестнице поднималась орда призраков, или, может быть, вампир со стаей крыс. Вскоре после своей авантюры он обнаружил, что эта история, рассказываемая им со всё более зловещими подробностями, стала для него источником бесплатного эля, наливаемого ему благодарными саушателями. В последнее время никто не просил его рассказать её, поэтому, как только у него развязывается язык, он стремится восстановить свою утраченную репутацию. Помимо предупреждения приключенцев о зловещих, смертельных опасностях его собственного сочинения и частичного описания планировки дома, он не предоставляет никакой надёжной или полезной информации.

СЕКРЕТ

Секрет дома с привидениями заключается в том, что на самом деле в нем нет привидений. Это береговая база банды контрабандистов, возглавляемой волшебником по имени Санбалет. Видимые по ночам зловещие огни — это сигналы контрабандистов кораблю в открытом море. Потусторонние крики и другие звуки издаются заклинаниями *волшебные уста* [*magic mouth*], хитро размещёнными в здании. С помощью этой тактики за три года своей успешной деятельности контрабандисты отпугнули всех местных жителей от попыток исследовать убежище.

Крайне важно, чтобы персонажи не получали очевидных подсказок, которые привели бы их к мысли, что в доме нет привидений; они должны сами прийти к истине или просто наткнуться на неё.

Морской призрак

Контрабандисты рассекают воды близ Солтмарша на своём корабле «Морской призрак». Когда персонажи исследуют их резиденцию, корабля здесь нет, хотя в потайных пещерах внизу можно обнаружить признаки его швартовки. Корабль вступает в игру во второй части этого приключения.

БАНДА САНБАЛЕТА

Контрабандисты хорошо знакомы с домом, пещерами и окрестностями, за исключением секретной лаборатории в области 24. Если они узнают о вторжении персонажей, они действуют сообща, чтобы найти и уничтожить захватчиков.

В настоящее время в доме находятся следующие члены банды, скрывающиеся в подвале и прилегающих пещерах: **Санбалет** (см. приложение С), два **хобгоблина** [*hobgoblin*], четыре **разбойника** [*bandit*] и четыре **разведчика** [*scout*]. Все разбойники и разведчики — люди с нейтрально-злым мировоззрением. Пока контрабандисты не знают о вторжении персонажей, они распределены по подвалу и пещерам под домом (как указано в описании местности).

Контрабандисты начеку. Если персонажи выдадут своё присутствие (вероятно, запустив одно из заклинаний *волшебные уста* [*magic mouth*] в областях 4 и 10), контрабандисты узнают о группе ещё до того, как встретятся с ними. Санбалет и трое из его банды (хобгоблин, разбойник и разведчик) немедленно отступают в области 27 и 28, чтобы защищать контрабандные товары.

Остальные разбиваются на две группы. Два разбойника и разведчик ждут в области 21, чтобы устроить засаду незваным гостям. Второй хобгоблин стоит на страже в области 30, но побежит на помощь Санбалету в область 27, если там начнётся бой. Остальные члены банды, два разведчика и разбойник, пытаются напасть на нарушителей. Они совершают проверки Ловкости (Скрытность), чтобы приблизиться к группе. Если двое из них будут убиты, оставшийся в живых попытается бежать обратно в область 21.

Предвестники войны

Санбалет и его контрабандисты не проявляют большого интереса к происходящему в регионе. Больше всего они ценят блага преступной жизни: золото,

выпивку и свободу. Они не заботятся о последствиях своих действий, которые могут привести к войне.

В настоящее время контрабандисты продают оружие обитающему неподалёку от Солтмарша клану людоящеров: королева Отокент готовит их к битве против ужасного врага — сахуагинов.

Мирный городок Солтмарш ничего не знает ни о грядущей войне, ни о том, что вторжение сахуагинов угрожает им так же, как и людоящерам.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение делится на две части: «Дом с привидениями» и «Морской призрак».

«Дом с привидениями», вероятно, будет разыгрываться в следующей последовательности.

Персонажи прибывают в город Солтмарш и начинают слышать рассказы о доме с привидениями, после чего могут попытаться узнать больше о доме и его текущем состоянии. На ваше усмотрение они могут поговорить с браконьером, упомянутым в разделе «Предыстория».

Герои отправляются исследовать дом, где встречаются его ползучих и шипящих обитателей. Их ждёт Нед, обманчивый НИП, который пытается помешать персонажам раскрыть контрабандную операцию. Независимо от того, обнаружат ли персонажи контрабандистов или контрабандисты иницируют нападение на группу, конфронтация с бандой неизбежна, особенно если персонажи тщательно проводят свои исследования. Нед раскроет своё истинное лицо в подходящий момент.

Пещеры и контрабанда под домом только и ждут, чтобы их обнаружили. Выход к морю предполагает использование большого корабля, хотя такого судна нигде не видно. Первая часть приключения заканчивается, когда герои возвращаются в Солтмарш с новостями и получают вознаграждение за свою работу.

Старейшины города предлагают нанять группу, чтобы они поднялись на борт и реквизировали корабль контрабандистов, когда он вернётся в свой секретный порт. Это запускает приключение «Морской призрак», которое, вероятно, будет разворачиваться в следующей последовательности.

Персонажи обнаруживают документ, в котором объясняется сигнальная система, используемая контрабандистами, чтобы сообщить о прибытии корабля; расшифровав и отправив правильный ответный сигнал, они могут успокоить экипаж. Силой или обманом группа поднимается на борт *Морского призрака* и пытается захватить корабль. Во время этого рейда группа встречает пленённого морского эльфа по имени Океанус и трёх воинов

людоящеров. Приключение завершается намёками на то, что людоящеры готовятся к набегу, предположительно на город Солтмарш, хотя истина, изложенная в разделе «Предвестники войны», гораздо более угрожающая.

Чужой среди своих

Некий торговец в Солтмарше, получающий прибыль от незаконной деятельности Санбалета, предпринял отчаянные действия, чтобы обеспечить продолжение контрабандной операции. Купец послал местного бандита, Неда Шейкшафта, в дом, чтобы тот ждал героев в одной из спален на втором этаже.

Нед притворяется, что его вырубili, заткнули рот, связали и оставили умирать неведомые злоумышленники. После того, как его «спасут» персонажи, он стремится посеять разногласия, спровоцировать несчастные случаи и иным образом создать проблемы, пока герои исследуют дом.

Более подробную информацию о Неде и о том, как включить его в это приключение, можно найти в области 15.

Зацепки приключения

Двадцать лет ухудшается состояние дома с привидениями возле Солтмарша, как и его репутация. Персонажи, имеющие предыстории, связанные с Солтмаршем, уже слышали о доме. Используйте любую из следующих зацепок, чтобы привлечь внимание игроков.

Спрятанный клад

В течение многих лет по региону ходили слухи о доме с привидениями близ Солтмарша. Хотя большинство историй справедливо воспринимается как предостережение от посещения этого места, слухи о великом сокровище, спрятанном в его стенах, никуда не исчезают. Какие реликвии и ценности хранил этот старый алхимик под скрипучими половицами и за потрескавшейся штукатуркой стен своего дома?

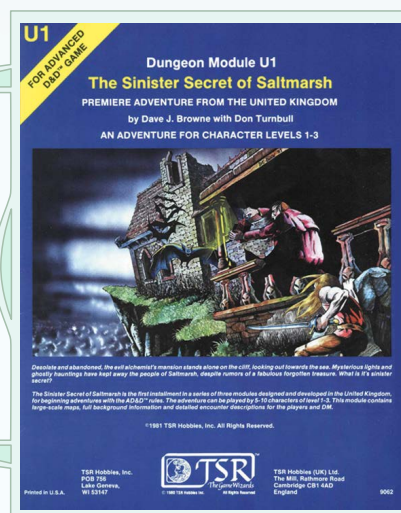
Безграничное знание

Алхимик жил отшельнической жизнью, у него было мало гостей и ещё меньше друзей. Но однажды из дома вышел молодой посыльный и рассказал о большой библиотеке, содержащей великое множество томов. С годами появилось много версий этой истории, и самые популярные предполагают, что алхимик открыл способ превращения неблагородных металлов в золото.

Об оригинале

«Зловещий секрет Солтмарша» был создан в британском отделении TSR авторами Дейвом J. Брауном и Доном Тёрнбуллом в 1981 г. В то время первое приключение D&D, представившее дом с привидениями и набег на морской корабль, стало открытием. Оно также задало тон последующих работ

британского отделения TSR, в центре которых зачастую были сильные сюжеты, требовавшие от игроков творческого подхода к решению проблем. Обычно они описывали несколько небольших местоположений, которые можно было исследовать, насыщая приключение чувством разнообразия.



Место действия приключения

Солтмарш — небольшой уважаемый рыбацкий городок, расположенный в сеттинге Серого Ястреба, в самой южной части Кеоленда. Он расположен примерно в двадцати милях от двух больших городов: Бёрла на северо-западе и Ситона к востоку вдоль берега.

Ниже несколько предложений, где вы можете разместить это приключение в других сеттингах.

Эбберон. Даже для поселенцев Ку'барры Солтмарш является пограничным городом. Его навесы и трущобы тянутся в дымящихся восточных дельтах Басурской топи, и их обитатели делают всё возможное, чтобы держаться подальше от дел людоящеров во внутренних областях. Эльф-иллюзионист, носящий знак дома Фиарлан, возглавляет контрабандистов и, похоже, создаст проблемы.

Забывтые Королевства. На полпути между Глубоководьем и Невервинтером расположился городок Солтмарш, чьи выносливые жители сражаются как с зимними бурями, так и с наступающей с юга Топью Мертвецов. В Торнхолде, стоящем на противоположном краю болота, бурлит водоворот политики, отчего помощь Солтмаршу приходит медленно, и горожане привыкли рассчитывать только на себя. Контрабандисты могут быть из Лускана, и то, что они продают оружие ящеролодам, может быть связано с чем-то большим, чем простым желанием набить карманы.

Мистара. Солтмарш стоит на границе между Великим Княжеством Карамейкос и Пятью Графствами, как раз на краю Проклятых Болот. Контрабандисты, которые используют дом с привидениями в качестве своей базы, могут быть пиратами хин или, по крайней мере, иметь несколько полуросликов среди членов команды, стремящихся избежать встречи с властями в Роллстоуне.

Его должно очистить

Он должен быть уничтожен! Нечестивое место, и так близко к цивилизации. Рассказы о воплях и мерцающих огнях тревожат ум и сердце. Когда в доме не остаётся живых — пусть заброшенный дом гниёт в безвестии, но можно ли оставить этот воистину источник зла? Дом должен быть очищен от потусторонних обитателей.

Дом с привидениями

Собрав все возможные «факты» у горожан и закупившись в местных магазинах, герои отправляются исследовать знаменитый дом с привидениями.

Путешествие к дому

Дорога к дому петляет по каменистой прибрежной местности, часто открывая вид на море внизу. Низкие облака давят на вас; изредка пятна солнечного света появляются над водой. С волн дует сильный ветер, неся с собой солоноватый запах бурлящей морской воды.

Дом расположен в четырёх милях вверх по побережью от Солтмарша, и до него можно добраться по старой дороге. Любопытные горожане могли бы следовать за отрядом на протяжении части их путешествия. Эти сопровождающие вовлекают персонажей в разговор, спрашивают о намерениях и повторяют те же слухи и истории, услышанные в городе. Как только дом появляется на виду, горожане мрачнеют и отступают в сторону Солтмарша.

СНАРУЖИ ДОМА

Ветхий дом стоит на самой высокой точке в округе. Каменная ограда вокруг него обрушилась во многих местах, открывая вид вовнутрь. В конце дороги стоят распахнутыми богато украшенные металлические ворота, слегка покачиваясь на ветру. По всему внутреннему двору расползлись дикие растения, но, несмотря на прошедшие годы, всё ещё видны следы устроенного здесь когда-то ухоженного сада. Рядом с домом торчит из высокой травы прогнившая деревянная крыша колодца.

Высота дома от земли до конька крыши составляет 35 футов; крыша двускатная, и на ней видно несколько дыр отсутствующей черепицы.

ОГРАДА

Каменная стена высотой 6 футов более или менее окружает сад. В нескольких местах она обвалилась, поэтому даже если персонажи решат не входить через главные ворота, они легко попадут в любую часть сада.

САД

Алхимик устроил рядом с домом огород, как отвлечение от напряжённой работы и как источник свежих овощей. Всё, что осталось сейчас — несколько сломанных садовых инструментов да заросли сорняков. Розовый куст у ворот перерос ограду и вытеснил большую часть других растений. Персонаж, успешно выполнивший проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10 или Мудрости (Выживание) Сл 10, обнаруживает, что нечто большое вырыло под кустом нору.

Семейство из четырёх **гигантских кунниц** [giant weasel] обитает в тернистых зарослях, выкопав себе под оградой жилище. Кунницы очень агрессивны и пытаются напасть на персонажей из засады, когда они исследуют сад. Если представится такая возможность, они попытаются схватить самого маленького персонажа и затащить его в свою нору.

КОЛОДЕЦ

Персонаж, совершивший успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, наблюдая за колодцем издали, замечает в высокой траве вокруг него кучу останков мелких млекопитающих (в основном мышей, белок и им подобных).

Вода в шахте колодца глубиной в 20 футов, всё ещё чистая, подпитываемая водоносным слоем земли. Через колодец нельзя попасть ни в дом, ни к пещерам под ним. Если персонажи освещают шахту, глядя вниз, они видят сквозь воду блеск монет на дне. Существо Среднего или меньшего размера может спуститься в колодец, упираясь в каменные стены.

Две **гигантские ядовитые змеи** [giant poisonous snake] устроили свои жилища в осыпавшихся и покрытых трещинами стенах шахты колодца. Из них они нападают на всех, кто спускается в колодец. Если персонажи задерживаются возле колодца при его исследовании, они также нападают.

Сокровище. На дне колодца находится 14 см.

ВНУТРИ ДОМА

Внутри дом обветшалый и сырой, повсюду пятна безвредной плесени. Большая часть дерева сгнила, всё покрыто толстым слоем пыли и паутины, повсюду разбросан мусор. На полу валяются остатки разрушенной мебели и куски штукатурки, упавшие со стен и потолка. Каминны не носят следов недавнего использования, а их дымоходы слишком узки, чтобы лазить по ним.

Все коридоры в доме шириной 5 футов и высотой 10 футов; все потолки имеют высоту 10 футов, за исключением чердака, где из-за формы крыши высота колеблется от 1 фута по бокам до 15 футов в центре.

Все двери обычные, деревянные, шириной 5 футов и высотой 7 футов; все они закрыты, но не заперты (за исключением области 15) и легко открываются. Большая часть окон разбита, и все они легко открываются.

Если не указано иначе, в течение дня освещение на первом и втором этажах яркое. Благодаря дырам в крыше на чердак проникает немного света; освещение здесь тусклое, оставляющее достаточно много темноты в углах.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

На карте 2.1 обозначены следующие области.

1. ПРИХОЖАЯ

Парадная дверь ведёт в затхлый, грязный вестибюль. Коридор слева от вас ведёт в западное крыло дома. Стены голые, на полу валяются обломки разбитой мебели. Перед вами ещё один коридор, который ведёт в заднюю часть дома.

Лестница у восточной стены поднимается на второй этаж, выходя на балкон, расположенный над северной и западной стенами вестибюля; кажется, лестница достаточно надёжна для подъёма, хотя перила балкона сломаны в нескольких местах. Под лестницей в северном конце вестибюля находится третий коридор, ведущий на восток.

Лестница сильно изношена и зловеще скрипит, когда на нее наступают, но всё же достаточно прочна, чтобы выдержать поднимающегося на второй этаж.

Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10 или Мудрости (Выживание) Сл 10, находит две пары свежих следов гуманоидов. Одна из них идёт от входа к области 9. Вторая пара следов ведёт от подножия лестницы и по западному коридору к области 4.

Балкон. Примерно в 10 футах к западу от верхней ступени лестницы часть балкона (затенённая область на карте) рухнет под весом любого существа, пытающегося пересечь ее. Существо, под которым обрушился пол, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12 или упасть на пол этажа ниже, пролетев 10 футов. Рухнувшая секция балкона оставляет брешь шириной в 7 футов, которую необходимо пересечь, чтобы добраться до остальной части второго этажа.

2. БИБЛИОТЕКА

Эта комната когда-то была библиотекой, с книжными полками на стенах. Большая часть полок сломана, и во многих местах они отошли от стены. Те немногие полки, что ещё целы, пусты, но в юго-западном углу лежит стопка книг.

Четырнадцать книг в куче, небрежно брошенной в угол, покрыты паутиной, помётом паразитов и безвредной плесенью. Частично повреждённые, они всё ещё пригодны для чтения. Большинство книг довольно скучны (истории, сборники романтических стихов и так далее), но три из них вполне достойны внимания. На корешках этих книг отчётливо видны названия:

«Магические свойства драгоценных камней» за авторством архимага Тензера

«Магические свойства трав и цветов» за авторством архимага Тензера

«Метафизика математики» за авторством мага Нистула

Внутри третьего тома лежит кусок пергамента, оторванный от большого листа, содержащий несколько строк рукописного текста на Общем. Сырость испортила его так, что можно разобрать только два слова: «за скелетами».

Книги могут быть проданы за 7 зм каждая, хотя группе может потребоваться искать покупателя на такие тома за пределами Солтмарша.

3. РАБОЧИЙ КАБИНЕТ

Эта комната когда-то была письменным залом или кабинетом. У стены под окнами стоит большой деревянный письменный стол, сломанный и изъеденный сырой гнилью. С обеих сторон стола находится по три ящика, и ещё один большой ящик в середине; последний закрыт, но все прочие открыты — и два из них были взломаны силой.

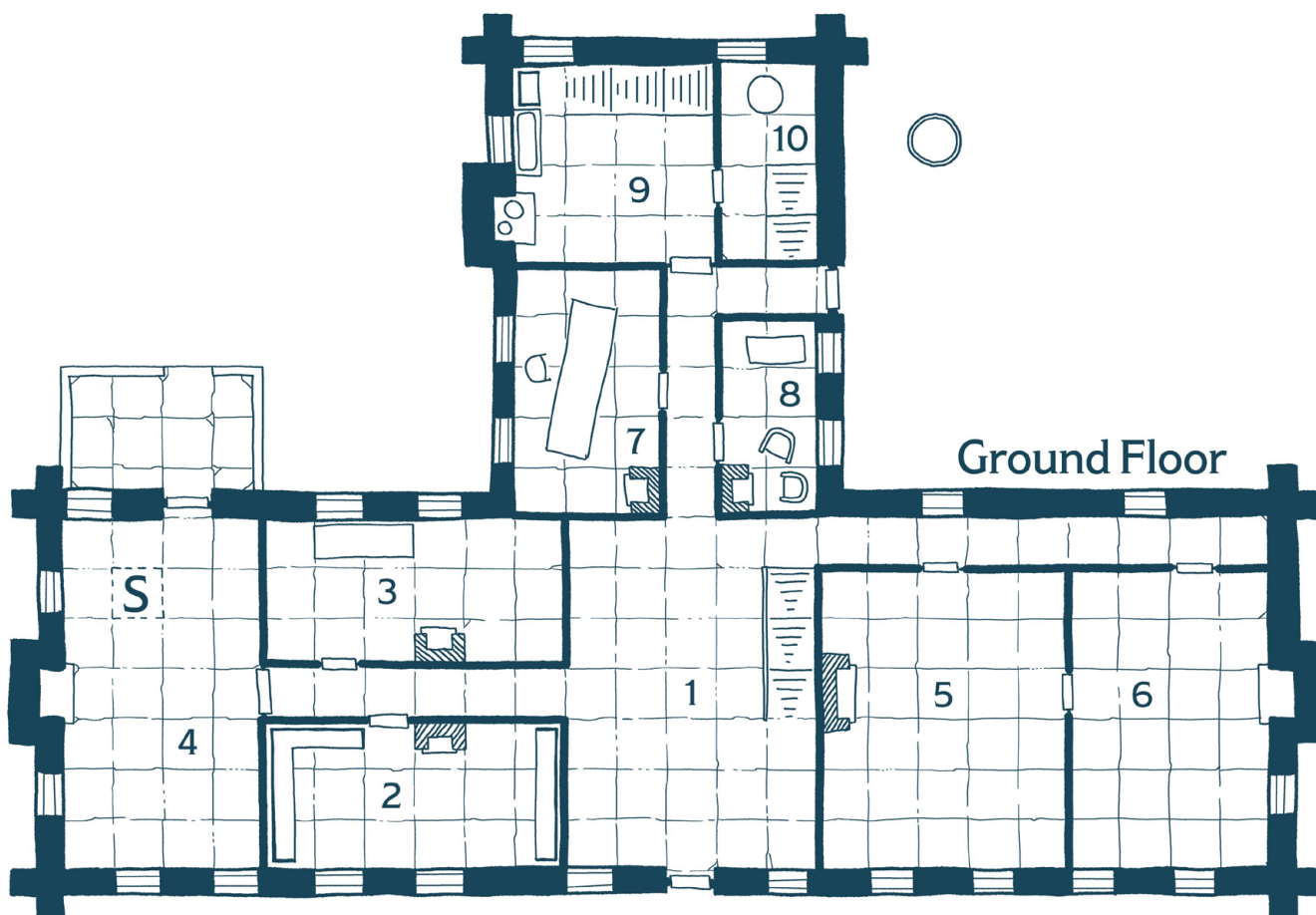
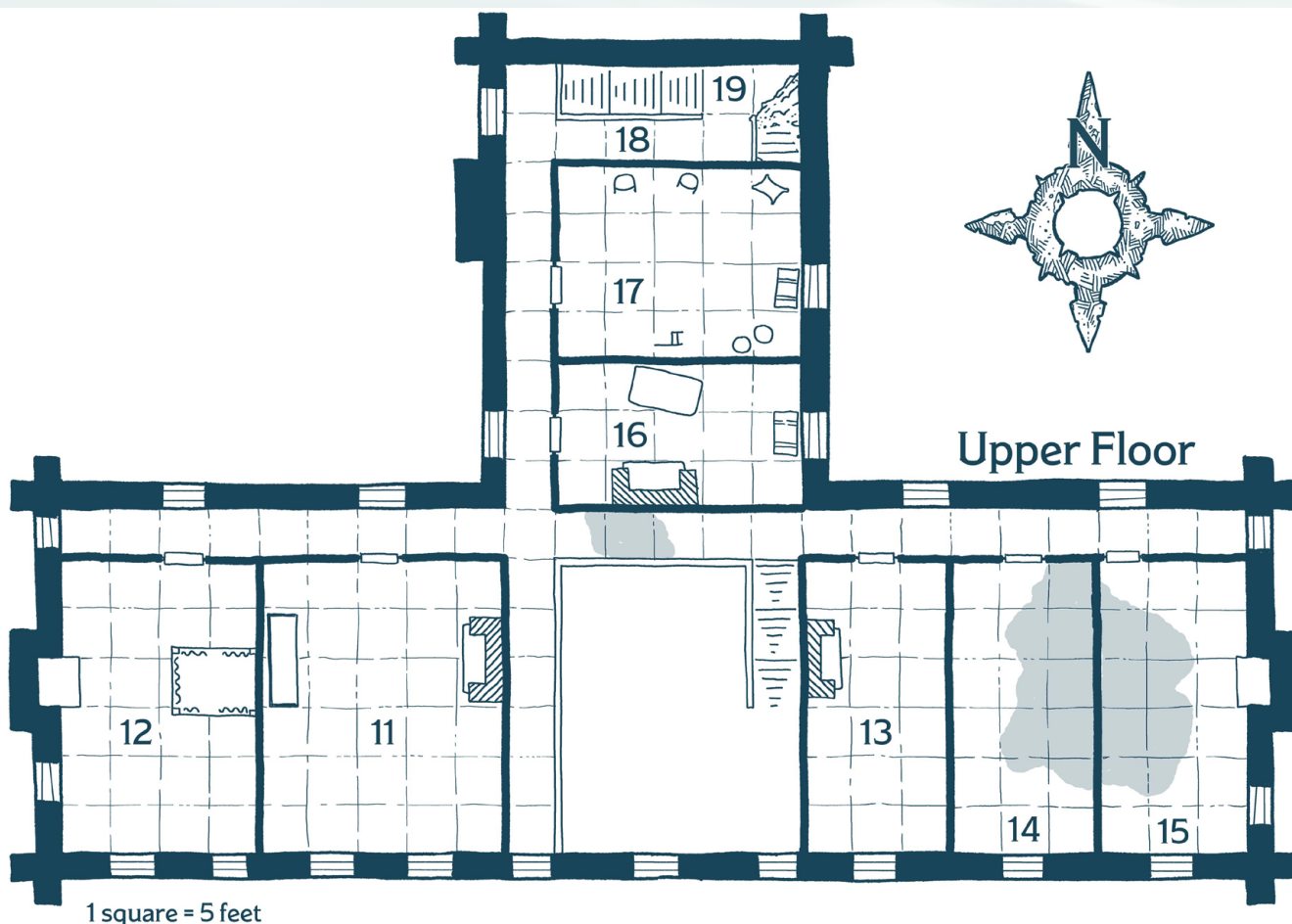
Центральный ящик заперт и может быть открыт персонажем, который преуспеет в проверке Ловкости Сл 10, используя воровские инструменты. В ящике нет ничего, кроме старых, ничего не стоящих документов; все они написаны на Общем — квитанции на покупку различных химикатов и лабораторного оборудования. Персонаж, который совершает успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 14, обнаруживает небольшой секретный отсек.

Сокровище. Внутри потайного отделения находится завернутый в ткань стеклянный флакон, содержащий две дозы зелья лечения.

4. ЗАЛ

Дверь в северной стене ведёт в небольшой внутренний дворик, мощёный потрескавшейся и заросшей сорняками плиткой. Кроме груды мусора в юго-восточном углу, в комнате ничего нет.

Потайной люк в северной половине комнаты ведёт в подвал (область 21). Одна из пар следов, обнаруженных в области 1, ведёт к люку; если персонажи следуют по этим следам, люк сразу же бросается в глаза (потому что следы идут прямо к нему).



	Well		Cupboard, Wine Rack, etc		Chest
	Cask		Sack		Chair

Если персонажи не заметили следов в области 1, позвольте им совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10 или Мудрость (Выживание) Сл 10, чтобы найти след в этой комнате. Если эти методы терпят неудачу, люк может быть обнаружен персонажем, который совершит успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15.

Волшебные уста. Санбалет наложил на люк заклинание *волшебные уста* [*magic mouth*]. Когда существо приближается к нему на расстояние 5 футов, заклинание срабатывает, произнося громким и злорадствующим голосом следующее сообщение: «Добро пожаловать, глупцы, добро пожаловать на свою смерть!» За сообщением следует гулкий, дьявольский смех.

Каждое существо, которое слышит сообщение, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 12. При провале существо получает помеху на все проверки характеристик в течение 1 часа, если оно не имеет иммунитета к состоянию Испуганный. Существо может повторять спасбросок каждые 15 минут.

Развитие событий. На ваше усмотрение контрабандист в подвале под люком может заметить срабатывание волшебных уст. В этом случае контрабандисты узнают о персонажах и отправляются на проверку или готовятся к нападению (см. раздел «Контрабандисты» выше).

5. ЗАЛ

Единственное, что бросается в глаза в этой комнате — это россыпь крошечных красных грибов, растущих полукругом вокруг камина. В остальном же комната пуста.

Грибы совершенно безвредны.

Сокровище. Персонаж, который осматривает дымоход камина, обнаруживает незакреплённый камень примерно в 3 футах над верхней полкой камина, который скрывает небольшую полость. Внутри полости находится небольшой кожаный мешочек, содержащий два огранённых куска синего кварца (10 зм каждый).

6. ЗАЛ

Если не считать большого количества штукатурки, упавшей с потолка, эта комната совершенно пуста.

Пол в комнате выше (область 14) значительно слабее, чем где-либо ещё, и этот факт виден любому, кто смотрит вверх и совершает успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Больше здесь нет ничего примечательного.

7. СТОЛОВАЯ

Когда-то в центре этой комнаты стоял длинный стол, а теперь он лежит, сломанный, на полу. У стены между окнами стоит сломанный стул, а в северо-западном углу — груда битой посуды.

Больше здесь нет ничего примечательного.

8. КОМНАТА ОТДЫХА

В этой комнате у камина стоят два мягких кресла. Обивка обоих была разорвана, наполнитель вытасчен, но деревянный корпус цел. На полу у северной стены валяется сломанный стол.

Персонаж, который совершает успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, находит камень не на своем месте в дымоходе над камином. За камнем обнаруживается потайное отделение. Кроме того, персонажи, подходящие к камину, замечают кучу мышиных костей, рассыпанных у очага.

Рой насекомых (пауков) скрывается в щелях камина и дымохода. Пауки вырываются с явным раздражением, если существо приближается к камину на расстояние 5 футов.

Сокровище. В потайном отделении находится деревянная шкатулка. Внутри неё имеется 30 см и два небольших мешочка с алхимическими порошками (по 5 зм каждый).

9. КУХНЯ

В кухне грязно и сыро, на полу, стенах и потолке — пятна серой плесени и паутина. В юго-западном углу стоит железная кухонная печь с дымоходом. Рядом с ней, под окном, установлена потрескавшаяся и потускневшая каменная раковина.

Справа от раковины, примерно в пяти футах над полом, на стене висит небольшой закрытый деревянный шкаф.

У дальней стены с запада на восток и вверх ведёт деревянная лестница; древесины лестницы обветшала, и некоторые ступени отсутствуют.

Шкаф пуст. Лестница ведёт в область 18; она находится в плохом состоянии, но все ещё пригодна для использования.

Если персонажи нашли следы в области 1, которые ведут сюда, они обнаруживают, что следы продолжают к области 10. Если им не удалось найти следы раньше, их можно обнаружить здесь, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10 или Мудрости (Выживание) Сл 10.

Четыре **гигантские многоножки** [*giant centipede*] гнездятся под полом ниже раковины. Они приходят и уходят через дыру в фундаменте под кухней. Многоножки поднимаются по водосточку, попадают в комнату и нападают на любого, кто изучает шкаф или раковину.

10. ПОСУДОМОЙНЯ

В этой комнате больше, чем в других, ощущается воздействие сырости и гниения. Плесень растёт пятнами на полу, стенах и потолке. Большая медная бочка, расколотая, выцветшая и пустая, стоит под окном, а рядом с ней на полу лежит небольшая кучка осколков посуды. Лестница ведёт вниз, предположительно — в подвал.

Любой, кто осматривает бочку, может определить по пятнам внутри неё, что она использовалась для кипячения воды.

Если персонажи нашли в области 9 ведущие сюда следы, то обнаруживают, что те уходят вниз по лестнице в область 20.. Если они не нашли следы раньше, то они могут взять след здесь, совершив успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10 или Мудрости (Выживание) Сл 10.

Волишебные уста. Санбалет наложил на лестницу заклинание *волишебные уста* [magic mouth], которое срабатывает, когда кто-либо наступает на верхнюю ступеньку. Если заклинание срабатывает, из подвала внизу доносятся отвратительные, словно страдания души, крики.

Каждое существо, слышащее крики должно совершить спасбросок Мудрости Сл 12. При провале существо на 1 час получает помеху на все проверки характеристик, если не имеет иммунитета к испугу. Существо может повторять спасбросок каждые 15 минут.

ВЕРХНИЙ ЭТАЖ

На карте 2.1 обозначены следующие области. Ознакомьтесь с информацией о балконе в области 1, прежде чем персонажи поднимутся на этот этаж.

11. ИСТЛЕВАЮЩАЯ СПАЛЬНЯ

То, что когда-то было отличной хозяйской спальней, теперь обветшало. Некоторые половицы отсутствуют, и повсюду валяется мусор. Высокий деревянный платяной шкаф стоит у стены напротив камина, его дверца закрыта.

В шкафу две вещи: пара старых, потрескавшихся кожаных сапог, не имеющих никакой ценности или особых свойств, и рваный, грязный плащ, висящий на крючке. На плащ нанесены узором вьющиеся листья плюща, и он кажется безвредным, но его внутренние складки покрыты жёлтой плесенью (см. «Опасности подземелья» в главе 5 «Руководства Мастера»).

12. ВЕТХАЯ СПАЛЬНЯ

Когда-то комната была прекрасной спальней для гостей. Сейчас здесь разбросан мусор, есть следы нашествия грызунов, а по углам висит паутина. Кровать с балдахинном стоит у стены напротив камина. Её древесина поедена червями, а занавеси, когда-то закрывавшие кровать, порваны и испачканы. Постельного белья нет, но в целом кровать нетронута.

Хотя в последние месяцы некоторые контрабандисты проскальзывали сюда, чтобы вздремнуть, здесь нет ничего особо примечательного.

13. ГОСТЕВАЯ СПАЛЬНЯ

В этой спальне нет мебели, но повсюду разбросан мусор, а стены и потолок покрыты паутиной. Из дверного проёма вы можете видеть блик света в камине, исходящий от небольшого, блестящего предмета.

Комнату населяют два **роя насекомых** [swarm of insects] (пауков). Один рой нападает на любого, кто приближается к камину, а другой через мгновение спускается с паутины над дверью. И тот, и другой спускаются со стен с приглушенным стуком тысяч крошечных ножек.

Камин. Блеск внутри камина исходит от маленькой хрустальной безделушки (5 см), которая когда-то принадлежала алхимику. Хрустальный шар с плоским дном приятен на вид и на ощупь, но на самом деле не является ни особенно ценным, ни полезным. Персонаж, который успешно проходит проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10, исследуя безделушку, понимает, что она может быть частью набора подобных кристаллов, используемых в качестве гирек в алхимической работе.

14. ОСЫПАЮЩАЯСЯ СПАЛЬНЯ

Комната выглядит как ещё одна грязная, ветхая спальня без мебели. Даже из дверного проёма видно, что пол выглядит опасно: некоторые из половиц отсутствуют, а другие частично смещены.

Если передвигаться с разумной осторожностью, можно избежать провисших и повреждённых частей пола, которые выглядят недостаточно крепкими, чтобы выдержать значительный вес. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 или Мудрости (Выживание) Сл 10 позволяет персонажу обнаружить недавние следы, ведущие от двери к окну и обратно, вдоль западного края комнаты.

Подсказки у окна. Из-за положения дома и рельефа скалы в этой комнате наилучший во всём здании вид на море, и именно отсюда контрабандисты подают сигналы своим коллегам в море. Персонаж, который тщательно исследует область окна и делает успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12, обнаруживает небольшие свидетельства этому факту: свежие царапины на подоконнике, где был помещён сигнальный фонарь, следы на пыльном полу прямо у окна и т.д. Эти знаки нельзя увидеть от двери; чтобы их обнаружить, к ним надо подойти вплотную.

Провалившийся пол. Следы, оставленные на полу контрабандистами, оставлены на единственных безопасных для ходьбы местах комнаты. Каждый раз, когда существо среднего или большего размера уходит с этого безопасного пути в заштрихованную область на карте, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе упадёт сквозь пол на 10 футов, приземляясь в области 6.

15. СПАЛЬНЯ НЕДА

Дверь в эту комнату заперта. Ключ к ней был оставлен на весьма очевидном месте в коридоре снаружи и может быть замечен любым персонажем, преуспевшем в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Дверь также может быть открыта персонажем, преуспевшем в проверке Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов. Любой персонаж, открывающий замок, замечает, что он был недавно смазан.

Как только дверь будет открыта, прочтите следующий текст:

В юго-восточном углу этой полуразрушенной спальни лежит человек; он жив, хотя связан и с кляпом во рту. На нём только нижнее бельё и не видно никакого оружия или снаряжения.

Как и в области 14, передвигаясь с осторожностью, любой может избежать попадания на ту часть пола, которая провисла и повреждена и, скорее всего, выглядит так, словно не выдержит значительного груза.

Падение сквозь пол. Каждый раз, когда существо Среднего или большего размера ступает в затемнённые на карте области, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12 или упасть на 10 футов вниз, приземляясь в область 6.

Нед связан и с кляпом во рту. Человек на полу — это Нед Шейкшафт (**шпион [spy]**) (см. «Чужой среди своих» в кратком описании приключений и во врезке «Волк в овечьей шкуре»), который убедительно играет желающего спасения. Он прекрасно знает, где находится его одежда, и попросит сопроводить его в область 17, чтобы забрать её. У Неда нет никаких других вещей, кроме одной дозы простого яда (см. главу 5 «Книги игрока»), которую он спрятал за поясом своего нижнего белья. Он может применить его к любому рубящему или колющему оружию бонусным действием.

16. СПАЛЬНАЯ АЛХИМИКА

Влажная плесень покрывает часть стен и потолка этой большой спальни, а по всему полу разбросан мусор. В середине — одноместный порванный матрас, из которого торчит набивка. Под окном стоит большой деревянный сундук, древесина его расколота, а крышка закрыта.

Сундук не заперт и легко открывается. Внутри — груды заплесневелой, рваной одежды в стиле, который никогда не был в моде — ничего ценного — и пачка документов. Документы сгнили и покрыты пятнами, их смысл давно утрачен.

17. КЛАДОВАЯ

Эта комната, по-видимому, использовалась для хранения вещей. Под окном стоит большой, плохо сделанный дубовый сундук с закрытой крышкой. В другом месте комнаты лежат три сломанных деревянных стула, два расколотых деревянных ведра и заплесневелый мешок. Прямо за дверью лежит кучка одежды; на ней совсем немного пыли что говорит о том что её положили сюда сравнительно недавно.

Сундук пуст, а в мешке лежит грязная, сгнившая одежда и бельё, давным-давно предназначенные прежним хозяином дома в стирку. Тот, кто копается в скомканном содержимом, обнаруживает чрезмерное количество шерстяных носков.

Одежда на полу принадлежит Неду Шейкшафту, обитателю области 15.

ВОЛК В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

Нед рассказывает персонажам, что он шёл из Ситона в Солтмарш, где надеялся найти работу как искатель приключений, и прошлой ночью зашёл в дом в поисках ночлега. Он вошёл через заднюю дверь и, когда добрался до кухни, на него напали сзади, и он потерял сознание. Несколько часов назад он проснулся в этой комнате — связанный, с кляпом во рту, без своих вещей. Он не видел нападавших и не слышал никаких звуков в доме. Теперь он хотел бы освободиться и составить персонажам компанию в их деле.

Нед и его наниматель-торговец не дураки и озаботились подготовкой этой истории — персонажи не могут распознать истинные мотивы Неда. Более того, у Неда на затылке придающая истории правдоподобия шишка (с садистским наслаждением нанесённая торговцем перед их расставанием).

Чего хочет Нед. Нед хочет убедить персонажей, что им нужно отказаться от своей миссии. Он пытается достичь этого, преувеличивая опасности этого места и провоцируя несчастные случаи во время исследования. Чем ближе герои к тому, чтобы узнать правду о контрабандистах, тем отчаяннее он становится. Когда станет ясно, что он не может отпугнуть персонажей, во время битвы с другими существами он нападёт исподтишка с отравленным оружием.

18. ЛЕСТНИЧНАЯ ПЛОЩАДКА

Вдоль северной стены этой области лестница спускается на первый этаж задней части дома. Ступени кажутся расшатанными и опасными.

Ещё одна лестница вдоль восточной стены ведёт на этаж выше. Эта лестница почти полностью обрушилась: только нижние шесть ступеней все ещё целы, и до проёма в потолке, куда когда-то вела лестница, добраться непросто. В северо-восточном углу лежит грудa гнилого дерева.

Лестница на чердак непригодна для использования, и персонажи должны найти другой способ подняться на чердак.

19. ЧЕРДАК

Зияющая дыра в полу показывает, куда вела верхняя часть лестницы до того, как рухнуть. На стенах и потолке грязная паутина, а пол усеян сломанной мебелью и прочим мусором.

Несколько дыр в крыше позволяют тусклому свету проникать в это большое помещение, тянущееся по всей длине дома. Два больших мешка лежат один на другом в северо-западном углу.

В мешках старая одежда и тряпье.

Шесть **кровопийц [stirge]** гнездятся на стропилах чердака. После того, как персонажи входят на чердак, в подходящий момент они обрушиваются на группу.

Сокровище. Персонаж, который роется в мусоре, обнаруживает фарфоровую куклу, одетую как моряк. Глаза куклы сделаны из двух кусочков нефрита стоимостью 10 зм каждый.

ПОГРЕБ

На карте 2.2 обозначены следующие области.

20. Винный погреб

Вдоль северной и западной стен выстроились деревянные стойки для бутылок высотой по плечи. На них, похоже, не осталось ни одной целой бутылки, а пол покрывают стеклянные осколки.

У восточной стены, у подножия лестницы, стоят две большие металлические бочки, на вид пустые.

В центре комнаты лежит труп человека, облачённый в латы; у правого бока трупа лежит длинный меч, а ноги прикрывает большой щит.

Если персонажи идут по следам, ведущим из области 1, через область 10 и вниз по лестнице в эту комнату, они обнаруживают, что следы продолжают до южной стены этой комнаты и резко обрываются у потайной двери. Если им не удалось найти следы раньше, они могут взять след здесь, совершив успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10 или Мудрости (Выживание) Сл 10.

Секретная дверь может быть обнаружена тем, кто совершит успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12. Эта проверка совершается с преимуществом, если персонажи следовали по следам, ведущим к двери.

Стойки для бутылок. Контрабандисты давным-давно опустошили винный погреб, хотя одна полная бутылка сохранилась, закатившись под стойку, когда ту случайно толкнули. Тот, кто исследует пол около стеллажей и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12, может обнаружить бутылку, на этикетке которой изображен нарядно одетый единорог. Содержимое пригодно для питья, и персонаж, который преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, удостоверяется, что это редкий винтажный экземпляр, который можно продать подходящему покупателю за 50 зм. Однако любой, кто попробует вино, найдёт его приторно сладким, а ценность явно обусловленной скорее редкостью, чем качеством.

Труп. Останки принадлежат авантюристу, отправившемуся исследовать дом несколько недель тому назад. Контрабандисты убили незваного гостя в тяжёлой броне и оставили труп на полу, чтобы отпугнуть других визитёров.

Труп кишит двумя **роями трупных личинок** (см. приложение С). Любое существо, которое касается тела, подвергается нападению Роев, вылезающих из щелей в броне. На первый взгляд внешний вид личинок выглядит пугающе похожим на свернувшееся молоко, выдавленное из вымени.

Сокровище. Латный доспех помят — результат жестоких ударов дубинками и ногами, — но исправен и подходит для среднего существа. Длинный меч и щит находятся в хорошем состоянии. Под трупом лежит набор путешественника — без воды и рационов.

Развитие событий. Контрабандист в области 21 скорее всего услышит персонажей, если они вступят в бой в этой области, или будут издавать другой шум. Если только персонажи не ведут себя намеренно тихо и незаметно, единственный контрабандист за северной потайной дверью слышит их и отступает через южную потайную дверь, соединяющую область 21 с пещерами.

21. ПОГРЕБ

Если группа производит много шума во время исследования области 20, контрабандист в этом месте уже скрылся через потайную дверь.

Эта освещённая факелами комната когда-то была большим подвалом, но сейчас здесь устроен жилой барак. Вдоль южной стены стоят десять грубо сколоченных кроватей, у изножия каждой — деревянный сундук.

В центре комнаты возвышается длинный деревянный стол на козлах, окружённый шаткими табуретками. На столе лежат металлические столовые приборы, чашки и грязные тарелки.

Рядом со столом установлена кухонная плита, а на ней в горшках лежат остатки недавно приготовленных блюд. Рядом с плитой на бечёвку подвешен большой окорок.

Прочная лестница ведёт к люку в потолке наверху. В восточной части комнаты есть две деревянные двери.

Если персонажи избегали излишнего шума в области 20, то одинокий контрабандист (**разбойник [bandit]**) драит кастрюли в раковине рядом с плитой. Как только персонажи появляются, он попытается убежать через потайную дверь. В противном случае, если контрабандисты были предупреждены о присутствии группы, два **разбойника** и **разведчик [scout]** находятся здесь и готовы к бою.

Без контрабандиста, указывающего путь, кто-то должен совершить успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12, чтобы найти потайную дверь. Дверь спрятана за несколькими полками, которые отодвигаются в сторону, открывая проём, ведущий в пещеры.

Когда группа приблизится к дверям в восточном конце комнаты, прочитайте:

Дверь слева выглядит обычной, но на той, что перед вами, наложен деревянный засов, закреплённый в скобах на косяках и самой двери. На этой двери нацарапано мелом слово «ОПАСНО» на Общем.

Левая дверь, ведущая в область 22, не заперта.

Заблокированная дверь. Персонажи, которые осматривают засов, замечают, что он повреждён и погнут, как будто что-то пыталось выбить дверь с другой стороны.

Сокровище. Десять деревянных сундуков заперты. Каждый из них может быть открыт персонажем, который совершит успешную проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов. Сундук также может быть вскрыт персонажем, который использует лом и совершает успешную проверку Силы Сл 12. В сундуках хранятся личные вещи: в каждом также лежит кошелёк с 7 зм и 15 см.

22. ЛИЧНАЯ КОМНАТА САНБАЛЕТА

В отличие от барака, эта небольшая комната обставлена удобной мебелью и выглядит так, как будто за ней хорошо ухаживают.

У изножья удобный на вид кровати в северо-западном углу стоит деревянный сундук.

У восточной стены стоит небольшой деревянный стол, а рядом с ним — мягкое кожаное кресло. На столе стоит латунный трёхрожковый подсвечник с тремя горящими свечами, наполняющий комнату ярким светом. Свечи, хотя и не новые, далеки от полного прогорания.

Под столом находится небольшой деревянный ящик и незажжённый направленный фонарь с подвижным затвором перед линзой.

На полке над столом лежат три книги. В северо-восточном углу находится закрытый деревянный шкаф.

Если персонажи не раскрыли своё присутствие контрабандистам, то Санбалет (см. приложение С) находится в своих покоях. В противном случае комната пуста.

Среди книг Санбалета присутствуют следующие тома:

- Полностью иллюстрированный том эротической поэзии
- Морской альманах с расписанием приливов в прибрежной зоне Солтмарша (в общей сложности покрывающей сто миль береговой линии)
- Тракта о полубоге Иузе и его подручных

Внутри третьей книги лежит лист пергамента с несколькими простыми словами и фразами на общем языке и их эквивалентами на языке гоблинов. Список включает в себя «остановись», «сражайся», «подними», «подойди» и так далее — ключевые слова, используемые Санбалетом для обучения своих наёмников-хобгоблинов.

Сигнальный фонарь. Фонарь используется, чтобы отправлять сигналы *Морскому призраку*. Тот, кто совершает успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10, понимает, что фонарь используется очень редко.

Сокровища. Эти три книги стоят по 10 зм каждая. Изысканный длиннополый непромокаемый плащ (5 зм) висит в гардеробе. В его рукавах имеется множество карманов (пустых), и он окантован переливчатым зелёным шёлком.

Персонаж, что преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12, находит под столом потайное отделение, где хранится книга заклинаний Санбалета. Книга содержит все заклинания, которые подготовил Санбалет.

В маленькой деревянной шкатулке лежат двенадцать свечей, кремён и кресало, а также кусок пергамента, в котором подробно описан способ связи Санбалета с кораблём. Дополнительную информацию смотрите в разделе «Сигнальная система» во второй части этого приключения.

23. КОМНАТА СО СКЕЛЕТАМИ

Засов, запирающий дверь, легко поднимается. Контрабандисты запечатали эту комнату, обнаружив в ней нежить.

Свет, льющийся из большой комнаты позади вас, даёт понять только что комната имеет всего около двенадцати футов в поперечнике, а углы сокрыты в тени. То немногое, что вы можете увидеть, выцветшее и грязное.

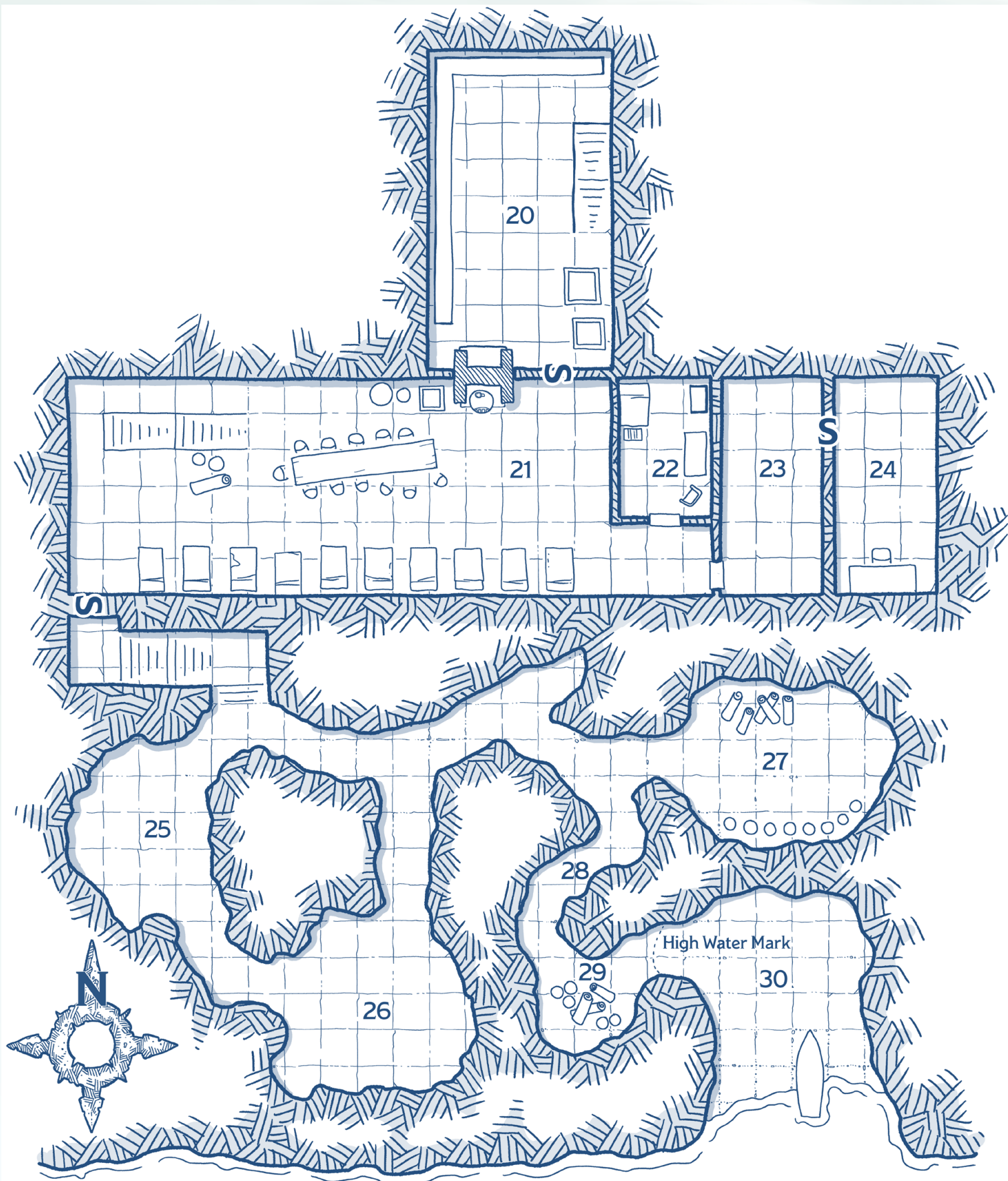
Здесь в тени прячутся шесть старых **скелетов [skeleton]**. Они поднимаются и атакуют персонажей, как только они входят в комнату. Из-за продолжительности их спячки скелеты совершают проверки инициативы с помехой. Их кости укреплены нанесёнными много лет назад соединениями. В первый раз, когда они получают урон от атаки ближнего боя, этот урон уменьшается вдвое. Если скелеты имеют уязвимость к урону от атаки, вместо этого они игнорируют эту уязвимость для этой атаки.

Развитие событий. Если персонажи проведут здесь больше нескольких секунд, то очертания потайной двери в область 24 засияют слабым синим светом. Свет постепенно становится ярче: останки алхимика оживают после долгих десятилетий. В любое время по вашему выбору алхимик (**скелет алхимика**, см. Приложение С) выходит через потайную дверь, чтобы помочь скелетам.

Когда алхимик выйдет, прочтите:

Сгорбленный труп в остроконечной шляпе и одеянии, расшитом мистическими символами, выходит через потайную дверь. Тонкие пряди бороды свисают с его костлявой челюсти. Он поднимает палец, рисуя в воздухе загадочные символы. Хриплым голосом он говорит: «Секреты найдены и потеряны, и снова найдены. Ваши ничтожные умы не могут понять этого...»





1 square = 5 feet



Проклятый камень удачи

Не мешайте персонажам заблуждаться относительно камня, который носит алхимик в области 23, а также книги и золотых предметов, найденных в его лаборатории в области 24.

По правде говоря, философского камня не существует, хотя персонажи могут сложить два и два и решить иначе, если они получают камень алхимика, увидят невероятные золотые предметы и расшифруют книгу.

Они могли бы прийти в восторг от идеи обладания настоящим философским камнем! Конечно, как только персонаж настраивается на камень, открывается печальная истина.

Сокровища. Алхимик носит на поясе пустую сумку хранения [bag of holding]. Одна рёберная кость каждого из скелетов позолочена и стоит 5 зм. Алхимик также носит с собой проклятый камень удачи (см. Приложение В).

24. ЛАБОРАТОРИЯ

Потайная дверь открывается навстречу вам, открывая за собой груды битого стекла и глиняной посуды, сваленной на полу. Среди обломков валяются три маленьких медных котелка.

Когда группа войдёт и увидит остальную часть комнаты, прочитайте:

Вдоль западной стены помещения, похожего на лабораторию, тянется скамейка. На верстаке стоят несколько химических приспособлений и банки с порошками и жидкостями.

У южной стены стоит стол, образующий со скамейкой Г-образную форму. На столе лежит открытая книга.

Кроме того, на столе стоит подсвечник с крошечным огрызком погашенной свечи и множество других предметов, которые даже в тусклом свете сияют теплом чистого золота. Один из этих предметов похож на человеческий череп.

Книга. Перед смертью алхимик читал книгу, что лежит открытой на столе. Её название — «Секрет философского камня», автор не указан. Для правильного покупателя книга стоит 50 зм.

Хотя эта книга написана на Общем, она слишком глубокомысленна и малопонятна, чтобы быть полностью понятной кому-либо, кроме специалиста по соответствующей теме, но персонаж может быть способен понять её общее содержание. Получение этих знаний требует 8 часов исследований и успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. Книга содержит инструкции по созданию «философского камня», а затем описывает, как этот объект может быть использован для преобразования простого металла в золото.

Золотые предметы. Предметы на столе сделаны из чистого золота — но были такими созданы, а не магически преобразованы. Хотя персонажи могут предположить, что они являются результатами успешных экспериментов с философским камнем, на самом деле алхимик создал их, чтобы обмануть потенциального покупателя, заставив его поверить, что камень был настоящим. Коллекция включает в себя следующие предметы:

- Человеческий череп (20 зм)
- Яблоко (5 зм)
- Роза (5 зм)
- Набор из пяти маленьких пластинок (грузы для весов, 5 зм каждая)

Сокровища. На столе лежат небольшие стопки золотых монет на общую сумму 47 зм. При внимательном осмотре стола обнаруживается потайной ящик, в котором хранится книга заклинаний, которой пользовался алхимик, когда был жив. В книгу записаны *дребезгу* [shatter], *пляшущие огоньки* [dancing lights], *понимание языков* [comprehend languages] и *Тензеров парящий диск* [Tenser's floating disk]. Химические приборы на скамье стоят 20 зм.

ПЕЩЕРЫ

Проходы и пещеры за потайной дверью в южной стене комнаты 21 заметно спускаются к морю. Коридор к северу от областей 25 и 26, а также области 27, 28 и 29 хорошо освещены факелами в грубых скобах на стенах. Области 25 и 26 темны. Область 30 может освещаться дневным светом. Стены скользкие, а полы влажные, хотя контрабандисты кое-где постелили циновки, чтобы было удобнее ходить.

Все эти проходы и пещеры естественного происхождения, хотя кое-где встречаются следы обработанного камня: такие следы встречаются на лестнице, ведущей от потайной двери, и в тех местах, где узкие проходы были расширены.

Вполне вероятно, что персонажи повстречались с членами банды Санбалета, прежде чем войти в пещеры. Следующие описания местности предполагают, что контрабандисты знают о персонажах (см. раздел «Контрабандисты начеку» в разделе «Предыстория»), а Санбалет и несколько контрабандистов ждут персонажей в областях 27 и 28.

Если контрабандисты застигнуты врасплох, большинство из них рассеяно по пещерам. Разместите их таким образом, чтобы они не задавили персонажей числом, но как только бой в пещерах начнётся, он, скорее всего, не остановится, пока банда не будет полностью разбита. Если Санбалет будет убит, возможно, все оставшиеся контрабандисты попытаются сбежать.

На карте 2.2 обозначены следующие области.

25. СКЛИЗКАЯ ПЕЩЕРА

Это неровная, естественно сформированная пещера порядка двадцати футов в диаметре.

Два пятна зелёной слизи (см. «Опасности подземелья» в главе 5 «Руководства Мастера») висят на потолке примерно на полпути между двумя входами. Они падают на персонажей (или контрабандистов), которые проходят под ними, приземляясь с отчётливым влажным шлепком.

26. НАТУРАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

Это почти круглая, естественно сформированная пещера порядка двадцати пяти футов в диаметре.

Если контрабандисты ещё не знают о присутствии персонажей, то три **разведчика** отдыхают здесь, ожидая указаний. В этой области больше нет ничего примечательного.



27. СКЛАДСКАЯ ПЕЩЕРА

Эта пещера, как и ведущий к ней проход, хорошо освещена факелами, закреплёнными в простых железных скобах вдоль стен. Слева от вас вы видите пять небольших рулонов ткани, сложенных у стены, а справа — восемь маленьких бочонков, аккуратно выстроенных в ряд.

Это главный склад контрабандной операции Санбалета и место, в котором он и его банда вероятнее всего устроят оборону.

Если тревога не была поднята, то здесь находятся два **разбойника** и **разведчик**, крадущие выпивку из запасов бренди.

Если контрабандисты были предупреждены, **Санбалет** (см. Приложение С и врезку ниже), один **хобгоблин**, один **разведчик** и один **разбойник** защищают эту комнату. Санбалет держится на расстоянии, прячась за бочками в юго-восточном углу. Хобгоблин и разбойник препятствуют входу персонажей в комнату, а разведчик стреляет из дальнобойного оружия.

Сокровища. Пять рулонов шёлка стоят на рынке по 50 зм каждый, а восемь бочонков бренди — по 10 зм каждый, хотя торговцы Солтмарша распознают, что товары краденые, если персонажи попытаются продать их.

Санбалет носит с собой *трубку памяти* (см. приложение В) и набор мастерски изготовленных шулерских игральные костей (20 зм). Хобгоблин носит доспех моряка (чешуйчатый доспех).

28. НАКЛОННЫЙ ПРОХОД

Уклон прохода здесь заметно больше. Местами на полу постелены грубые циновки, что отчасти сводит на нет скользкость склона.

Контрабандисты, которые бежали от предыдущих встреч с персонажами, ждут в конце этого прохода, стреляя из дальнобойного оружия в нарушителей, если те пытаются двигаться в узких проходах.

САНБАЛЕТ

Высокий мужчина с бритой головой и пронзительными зелёными глазами, главарь контрабандистов столь же харизматичен, сколь и хитёр. Санбалет предпочитает манипуляции и интриги прямым действиям. Не случайно его банда поселилась в старом доме: изначально его привлекло сюда обещание скрытого знания.

Несмотря на постигшее его разочарование, когда ему так и не удалось найти тайную комнату алхимика или легендарные магические открытия, умный волшебник увидел в разрушенных стенах дома и разбитых окнах возможность.

Чего он хочет. Контрабандист хочет расширить свою деятельность и в конечном итоге поселиться в более безопасном месте, где мог бы сосредоточиться на своих магических исследованиях. Он пожертвует всеми своими людьми, чтобы достичь этого.

Завышенная самооценка. Успех Санбалета происходит из уверенности в своих силах. Он наслаждается преступным поведением и считает себя великим злодеем. Он говорит о себе в третьем лице и проявляет нарциссические наклонности.

29. СКЛАДСКАЯ КАВЕРНА

В этом месте проход расширяется к югу и образует небольшую пещеру. В центре комнаты на грубой циновке лежат три рулона ткани и пять маленьких бочонков.

Если контрабандисты не будут настороже, то здесь находится один **разбойник**.

Если какое-либо из заклинаний *волшебных уст* [magic mouth] было активировано, один **хобгоблин** несёт здесь стражу (охраняя подходы с моря) и присоединяется к драке в области 27, если слышит звуки боя.

Рулоны и бочки точно такие же, как и те, что находятся в области 27.

30. МОРСКАЯ ПЕЩЕРА

Проход ведёт в пещеру, которая выходит прямо к морю. В настоящее время идёт отлив, и в пещере почти нет воды, но есть очевидная отметка высокого уровня воды в трёх футах выше. На пологий склон дна пещеры вытащена небольшая лодка, пожалуй, достаточно большая для восьми пассажиров, с вёслами, опущенной мачтой и аккуратно свёрнутым парусом. Верёвка связывает нос судна и большой валун, используемый в качестве якоря.

Если персонажи избежали срабатывания заклинаний *волшебных уст* [magic mouth] то два **хобгоблина** контрабандиста стоят здесь на страже.

В области нет никаких ценных предметов, кроме корабельной шляпки, которая может принести до 100 зм. Поскольку рулоны шёлка и бочонки с бренди громоздки, персонажи могут использовать эту лодку для перевозки контрабанды в Солтмарш.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Городской совет Солтмарша наградит персонажей суммой в 200 зм в благодарность за раскрытие и прекращение работы контрабандной операции.

Через несколько дней после возвращения героев или незадолго до их отъезда из города их приглашают на встречу с городским советом. С этой встречи начинается вторая часть приключения.

МОРСКОЙ ПРИЗРАК

В следующей части приключения совет просит героев дать бой оставшимся контрабандистам.

Через несколько дней после их триумфального возвращения из логова банды контрабандистов в доме с привидениями персонажи спешно вызываются на экстренное заседание городского совета Солтмарша. Здесь им разъясняют, что, хотя сухопутная деятельность банды контрабандистов была пресечена, должно существовать морское судно, на котором перевозилась контрабанда, и оно всё ещё находится на свободе. Совет, опасаясь, что оставшиеся в живых контрабандисты могут попытаться восстановить свою деятельность на какой-то другой базе, просит персонажей задержать это судно и положить конец контрабанде раз и навсегда.

За успешное завершение миссии персонажам предлагается награда в размере 400 зм.

ПЛАН

Совет считает, что контрабандисты на судне до сих пор они не знают о захвате или гибели своих коллег с суши, и что можно ждать их ответного визита. Так как последний груз был выгружен совсем недавно, то следующий ожидается не скоро — возможно, во время следующего новолуния, которое начнётся примерно через две недели.

Совет посылает патрули городской стражи на возможные точки встречи каждую ночь в течение следующих двух недель на случай, если контрабандисты вернутся раньше, чем ожидалось. Если корабль будет замечен, то совет не желает рисковать жизнями добровольцев, приказав им взять корабль и его экипаж силой. Совет ожидает, что, как только приближающееся судно будет замечено, персонажи захватят его.

Если персонажи принимают это обязательство, совет предоставляет в их распоряжение небольшую рыбацкую лодку и даёт им любое разумное количество немагического снаряжения, которое они сочтут необходимым. Лодка достаточно большая, чтобы вместить всю группу плюс два человека. Совет также отряжает двух членов стражи, чтобы управлять лодкой, если необходимо. Они не станут подниматься на борт *Морского призрака* вместе с персонажами, хотя будут защищать себя и лодку, если на них нападут.

СИГНАЛЬНАЯ СИСТЕМА

Если персонажи обнаружили сигнальный фонарь и пергамент в области 22 дома с привидениями, у них есть ключ к разгадке того, как общаются контрабандисты. Вам может потребоваться, чтобы персонажи совершили успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12, чтобы понять, как работает система — хотя некоторые детали не записаны на пергаменте. Кроме того, вы можете позволить персонажам экспериментировать с отправкой сигналов, когда корабль будет возвращаться.

Система использует сигнальный фонарь для передачи следующих сообщений путём комбинирования длинных и коротких световых сигналов:

Длинный–короткий–короткий–короткий: «Безопасно?» Корабль начинает диалог с этого сигнала.

Короткий–длинный–короткий–длинный: «Всё безопасно». Контрабандисты отвечают этим сигналом.

Длинный–длинный–длинный: «Готовы к разгрузке: поднимайтесь на корабль». Корабль подтверждает ответ этим сигналом.

По уговору кто-то на борту корабля должен подать первый сигнал. Контрабандисты на берегу отвечают миганием второго сигнала, после чего с корабля мигает третий сигнал. Корабль бросает якорь и ждёт прибытия лодки с берега. Небольшая группа контрабандистов приближается к нему на гребной лодке. Когда они прибывают, корабль посылает другую лодку в обратном направлении. Эти два судна попеременно перевозят контрабанду между кораблём и берегом, причём одно из них в конце операции остаётся в береговой пещере.



Было решено (хотя на пергаменте этого не написано), что первый сигнал будет повторяться каждые 10 минут в течение часа. Если корабль не получает ответа, предполагается, что произошла некоторая задержка, и «Морской призрак» уплывает, возвращаясь следующей ночью.

Контрабандисты бросят якорь, если персонажи пошлют кораблю какой-либо ответный сигнал — не обязательно правильный. Экипаж «Морского призрака» привык время от времени видеть неправильный сигнал, потому что банда на берегу часто работает фонарём неумело. Однако на случай, если что-то пойдёт не так, экипаж корабля будет настороже, когда персонажи приблизятся.

НА БОРТ «МОРСКОГО ПРИЗРАКА»

Сколько времени требуется персонажам, чтобы добраться до корабля, зависит от того, что они предприняли до этого. Например, если будет устроено так, что члены стражи, увидев корабль, заберут персонажей с берега (скажем, в пещере под домом с привидениями), то это займёт 15-20 минут. Затем герои садятся в рыбацкую лодку, которая гребёт к кораблю. Путь до корабля занимает 30 минут (20 минут, если гребут более чем двое), но если лодка должна приблизиться к «Морскому призраку» со стороны моря, то следует добавить ещё 5 минут. Корабль стоит вдоль береговой линии, правым бортом к суше. Если персонажи приближаются к нему с этой стороны, они автоматически будут замечены на расстоянии 20 футов, даже если они приближаются бесшумно и без света.

Если персонажи приближаются с левого борта, бесшумно и не используя источников света, они останутся совершенно незамеченными — контрабандисты на палубе наблюдают за берегом с правого борта и не видят и не слышат злоумыш-

ленников, которые не выдают себя. Таким образом, будет ли поднята тревога или нет, зависит от ряда факторов: с какой стороны лодка приближается к кораблю, предупреждены ли наблюдатели на корабле о возможной опасности (неверный ответ на их сигнал), и приняли ли персонажи все меры предосторожности, чтобы скрыть своё приближение.

Между крайностями, описанными выше (автоматическое обнаружение при прямом подходе или не обнаружение бесшумного и тёмного подхода со стороны моря), вы оцениваете обстоятельства и принимаете решение о вероятности обнаружения и результате.

ВОРОНЬЕ ГНЕЗДО

Эта область не показана на карте, но, как и следует ожидать, находится на вершине мачты в 40 футах над главной палубой. Попасть на него можно верёвочной лестницей, нижний конец которой спускается рядом с люком на главной палубе. Воронье гнездо представляет собой открытую деревянную квадратную платформу со стороной 10 футов с деревянными стенами высотой 3 фута. Открыв в полу квадратный 2х футовый люк, можно спуститься по верёвочной лестнице на главную палубу.

Один член экипажа (**разбойник**) находится здесь, когда отряд приближается к кораблю. Член экипажа смотрит в сторону дома контрабандистов и ждёт сигнала. Он не может обнаружить приближение персонажей к кораблю или их поднятие на борт, если другие члены экипажа не сумеют сделать этого — он не наблюдает за морем.

Если же находящиеся на палубе товарищи обнаруживают вторжение персонажей, он замечает это (даже если его коллеги забывают предупредить его), и со всей скоростью спускается на палубу, чтобы помочь своим товарищам. В противном случае он

Поджог или потопление Морского Призрака

Хотя захватить Морской Призрак возможно, персонажи могут также решить уничтожить его.

Поджог. Морской Призрак практически полностью состоит из дерева, так что огонь для него представляет опасность. Корабль можно — с некоторым трудом — поджечь и спалить до ватерлинии. Поджечь его будет непросто, так как его корпус, такелаж, лонжероны и паруса влажны от морской воды.

Попытки намеренно поджечь корабль можно предпринимать только находясь на борту. Для этого потребуется по меньшей мере две фляги с маслом, нанесённые на два кубических фута сухого, горючего материала, такого как мешковина, ткань, шерсть или хворост, который затем будет подожжён. Рулоны шёлка, смоченные в бренди, являются отличным горючим веществом и не требуют нанесения масла. Решайте на своё усмотрение, загорелся ли корабль, но считайте, что он сгорит до ватерлинии за 20 минут.

Потопление. Попытки пробить дыру в корабле и потопить его требуют применения топоров или аналогичных орудий, применяемых с большой энергией. Это мероприятие занимает 5 минут, но шум предупреждает контрабандистов. Двое из них отправляются на разведку и поднимают тревогу. Остальные члены экипажа быстро сбегаются и вместе атакуют нарушителей. Если дыра пробита, то корабль набирает на воду и тонет через час, если отверстие не отремонтировать.

не обращает внимания на вторжение персонажей, если только кто-то не взбирается по верёвочной лестнице или такелажу, чтобы приблизиться к его позиции; он всегда замечает приближение, когда взбирающийся находится на 15 футов ниже него, проверяя и нападая, если обстоятельства того требуют.

Прокладывая путь блефом

Если персонажи подойдут к кораблю напрямую, то, когда их заметят, они могут попытаться подняться на борт обманом. Например, они могут сказать, что они новобранцы контрабандистов, непривычные к кодам, и поэтому допустили ошибку с сигнализацией или что-то в этом роде.

Если история достаточно убедительна, позвольте персонажам совершить проверку Харизмы (Обман) Сл 14. Если проверка успешна, то им верят вплоть до того момента, когда первые три персонажа поднимаются на борт по спущенной для них верёвочной лестнице. Как только обнаруживается вторжение персонажей, весь экипаж изо всех сил пытается изгнать персонажей и дать судну полный ход.

Поднимаясь на борт

Взобраться на борт «Морского призрака» незамеченным — нелёгкая задача. Когда персонажи пытаются подняться на борт, имейте в виду следующее:

- Проверки Восприятия, полагающиеся на слух, на корабле совершаются с помехой из-за шума волн и моря.
- На корпусе корабля можно найти множество опор для лазания, но все они очень скользкие. Взбирание по корпусу без верёвки или другого снаряжения требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 14. При неудачной проверке поднимающийся падает в воду.

Экипаж «Морского Призрака»

Помимо капитана Сигурда «Змеиные Глаза» (**капитан пиратов**; см. приложение С), экипаж «Морского призрака» состоит из следующих членов:

- Кровавый Бьорн, **первый помощник пират** (см. приложение С)
- Грязный Фритхоф, **пират-боцман** (см. приложение С)
- Панкета, **пират-палубный волшебник** (см. приложение С)
- 7 членов экипажа (**разбойник**)
- 3 **людоящера** [lizardfolk]

Расположение экипажа на борту судна зависит от двух возможных сценариев развития событий.

Верный сигнал. Если персонажи послали верный сигнал, экипаж расслабляется. Два разбойника ждут персонажей в области 1. Остальные члены экипажа находятся в своих каютах (область 8 для корабельного мага, область 9 для капитана, область 13 для первого помощника, область 14 для боцмана). Остальные пять разбойников занимают область 10.

Неверный сигнал. Если персонажи не послали верный сигнал, то члены экипажа находятся в позициях, описанных ниже.

Людоящеры в области 7 не помогают защищать корабль, если только им не угрожают действия персонажей.

В случае капитуляции

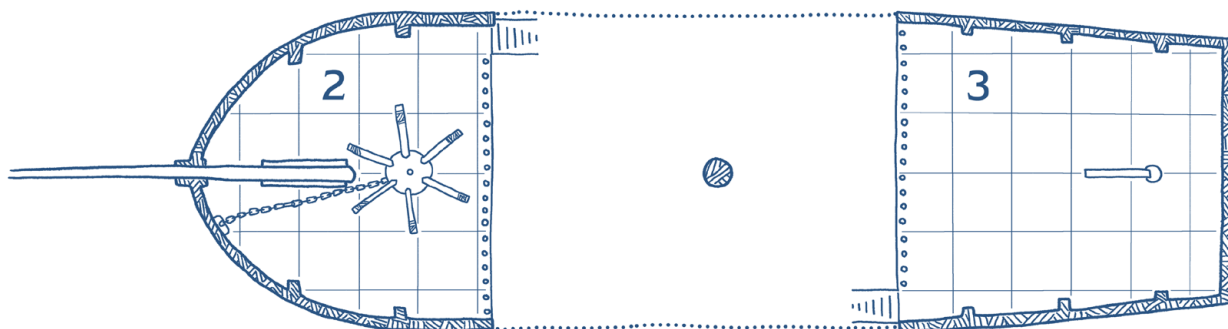
Если капитан корабля, первый помощник, боцман и корабельный маг убиты или бежали, а персонажи превосходят числом выжившую команду и людоящеров, вместе взятых, контрабандисты предлагают сдать корабль персонажам. Они стремятся получить для себя наиболее выгодные условия, но их минимальные требования будут состоять в их жизни, свободе и шлюпке, на которой они смогут бежать. Если персонажи отказываются от этих условий, контрабандисты предлагают информацию в обмен на ценности. В этом случае их минимальное требование составляет 100 зм, за которые они раскроют местонахождение секретного тайника с оружием и тот факт, что они должны были доставить это оружие людоящерам. Они не знают точного места встречи, только то, что оно находится примерно в десяти милях вдоль побережья к западу от дома с привидениями, недалеко от устья небольшой реки. За выполненную сумму в 50 зм они рассказывают о заключённом морском эльфе в области 14.

КОРАБЛЬ КОНТРАБАНДИСТОВ

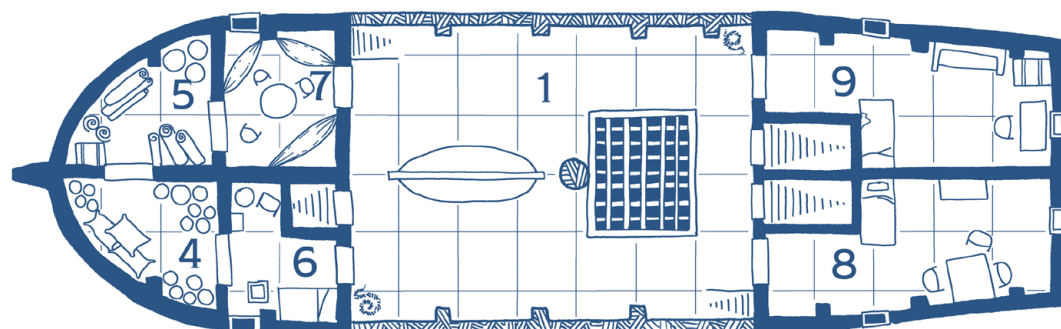
Название судна, «Морской призрак», нанесено краской с обеих сторон на носу корабля. Длиной почти 90 футов, шириной 26 футов, осадкой 8 футов, корабль имеет в высоту 9 футов от ватерлинии до поручней главной палубы, и 17 футов от ватерлинии до бака и юта. На главной палубе перевернута вверх дном шлюпка.

Обычные двери имеют 6 футов в высоту, 4 фута в ширину и имеют прочную деревянную конструкцию. Все они обычно закрыты, но не заперты, и могут быть легко открыты без особых усилий.

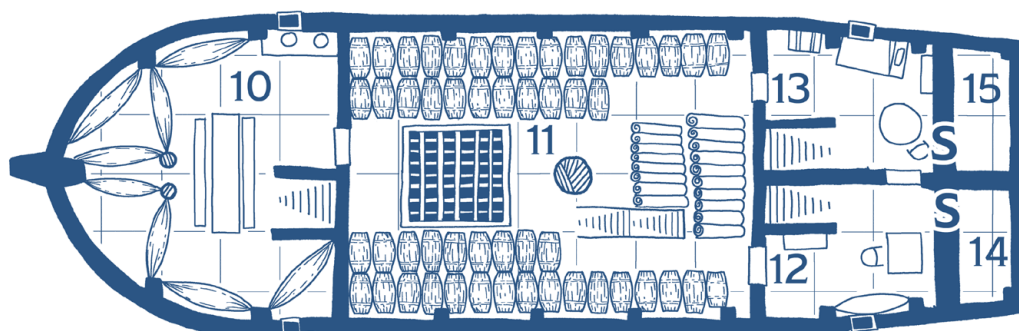
Лестницы, ведущие вниз из области 1 в области 12 и 13, отделены прочными деревянными перегородками друг от друга и от областей 8 и 9.



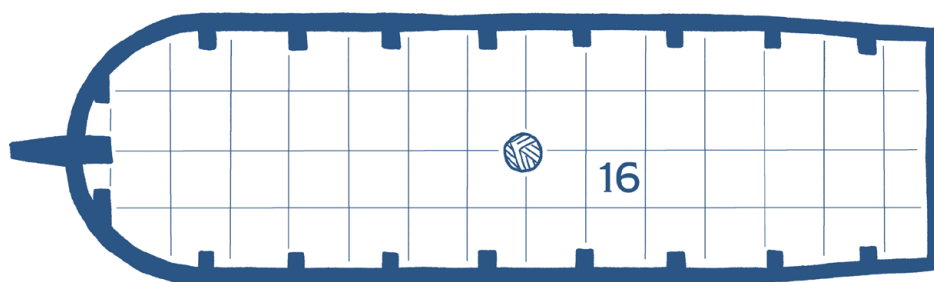
Upper Deck



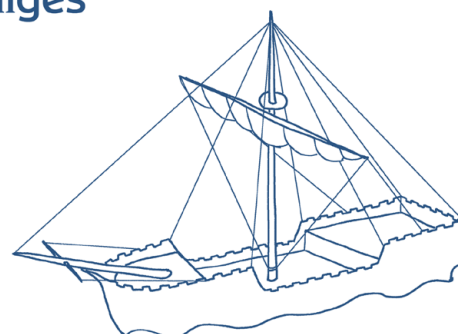
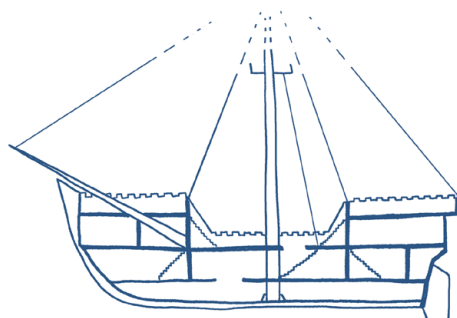
Main Deck



Hold



Bilges



Rigging Diagrams

-  Door
-  Open Porthole
-  Closed Porthole
-  Secret Door
-  Roll of Cloth
-  Sink or Tub
-  Coil of Rope
-  Chair
-  Cask
-  Bed
-  Hammock

Scale: 1 Square = 5 Feet

Лестница из области 1 в область 10 также отделена деревянными перегородками от области 6. Во всех закрытых помещениях потолки высотой 8 футов, за исключением трюма (область 16), где потолок высотой 4 фута. Люк грузового отсека в области 1 закрыт, но не заперт. Трюмный люк в области 11 закрыт и заперт болтами только со стороны трюма.

ОБЛАСТИ КОРАБЛЯ

На карте 2.3 отмечены следующие области.

1. ГЛАВНАЯ ПАЛУБА

Хотя свет довольно слаб, вы можете видеть основные элементы главной палубы корабля. В центре, перед мачтой, к палубе верёвками привязана шлюпка.

С другой стороны мачты есть люк на нижнюю палубу и верёвочная лестница, ведущая к вороньему гнезду наверху.

Две человеческие фигуры облокотились о перила в середине палубы и глядят в сторону берега. На палубе между ними лежит свёрток ткани или верёвки.

На носу и корме, под верхними палубами, видны смутные очертания дверей. Можно также рассмотреть лестницы, ведущие на верхние палубы — кормовую у левого борта, носовую у правого.

Люк ведёт в трюм (область 11). Между людьми лежит 25-футовая верёвочная лестница, которую можно сбросить за борт. На противоположных краях палубы лежат также два аккуратно свернутых 25-футовых конца верёвки.

Люди — это Кровавый Бьорн (**первый помощник пират**; см. приложение С) и член экипажа (**разбойник**).

2. БАК

В центре бака виднеется массивная тень — должно быть, якорного кабестана. От него якорная цепь спускается через цепное отверстие к левому борту носа судна.

Возле бушприта стоит человек. Кажется, он смотрит в сторону суши.

Ручки кабестана можно извлечь и использовать как дубинки. Они были оставлены в лебёдке по прямому приказу капитана, который хочет иметь возможность быстро уйти, если это потребуется.

Фигура на баке — один из членов экипажа (**разбойник**), ждущий сигналов с берега.

3. ЮТ

Румпель является наиболее заметным элементом этой площадки. Его горизонтальный рычаг длиной около шести футов расположен примерно в шести футах от кормы. Человеческая фигура, прислонившись к румпелю со стороны правого борта, глядит на берег.

Ещё три человеческие фигуры глядят в сторону берега, опёршись на перила правого борта. Тот, что ближе всех к корме, держит что-то в руке на уровне плеча, время от времени что-то поправляя.

Фигура, прислонившаяся к румпелю — это член экипажа (**разбойник**). Остальные, от носа до кормы — Панкета (**палубный пират волшебник**; см. приложение С), капитан корабля Сигурд «Змеинные Глаза» (**капитан пиратов**; см. приложение С) и ещё один член экипажа (**разбойник**). Последний держит сигнальный фонарь с затвором перед линзой; время от времени он двигает затвором, посылая заранее условленные сигналы.

4. КЛАДОВАЯ КАМБУЗА

С железных крюков, вделанных в потолок, свисают три длинные связки сосисок, большой окорок и толстый кусок мяса. У борта лежат три мешка. У переборки рядом с дверью стоят бочонок и керамическая банка. У другой переборки стоят бочка, бочонок, и ещё одна банка. В последней переборке есть отверстие примерно в три квадратных фута, и его нижний край находится примерно в трех футах над палубой.

В области никого нет.

Мясо — это солёная говядина; в мешках лежат сушёные бобы; бочонки наполнены мукой, солью и элем, а банки содержат мёд и оливковое масло. Запасы продовольствия на корабле относительно свежие, хотя ничего особенно аппетитного нет.

5. КОРАБЕЛЬНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Два мотка верёвки и три рулона парусины лежат на палубе рядом с большим ящиком. Возле шести досок стоит большой деревянный бочонок. На деревянной стойке, прикреплённой к переборке у двери, висят два молотка, две киянки, две пилы и тесло. В другой переборке есть отверстие площадью около трёх квадратных футов, нижний край которого находится примерно в семи футах над палубой.

В области никого нет.

Верёвки в длину по 100 футов. В ящике лежат медные гвозди, а бочонок на три четверти заполнен твёрдой сухой смолой. Эти припасы используются для регулярного ремонта корабля.

6. КАМБУЗ

Грубая металлическая печка, холодная, стоит вплотную к корпусу корабля. Она оснащена подвижным металлическим дымоходом, который может быть направлен в вентиляционное отверстие. Рядом с печкой стоит открытый металлический ящик с щепою для растопки, возле него — большой деревянный стол, крепко привинченный к палубе, с толстой испещрённой зарубками столешницей. На столе стоит большой буфет.

На крючках, вбитых в корпус над столом, висят две кастрюли и три сковородки: две железных обычных и глубокая чугунная. Напротив переборки стоит большая бочка, наполненная прозрачной жидкостью. Рядом с ней стоит деревянный шкаф. У переборки рядом с носовой дверью стоит деревянный стул с прямой спинкой, над ним висит незажжённый закрытый фонарь.

Здесь никого нет и не находится ничего ценного.

В незапертом буфете лежат различные ножи и пилы. В бочонке — вода, а в шкафу — набор оловянных кружек, маленьких и больших оловянных тарелок, деревянных блюд и металлический ковш.

7. Помещения людоящеров

Запах этой комнаты отчётливо напоминает вам о болоте или топи — не зловонный, не довлеющий, но определённо ощутимый.

В центре области стоит деревянный стол, привинченный к палубе болтами. На столе стоит серебряный кувшин, наполовину наполненный красной жидкостью; рядом — три оловянные кружки. Вокруг стола стоит три деревянных стула с прямыми спинками, а с потолка свисает незажжённый закрытый фонарь.

В полумраке можно разглядеть три гамака в каждом из углов каюты, кроме угла у центральной переборки. В каждом гамаке лежит чешуйчатая фигура.

Небольшой сундук или какой-то ящик стоит под ближним к носу гамаком. Под каждой постелью виднеется оружие.

Гамаки занимают три воина **людоящера**. Сундук и его содержимое — их собственность. Людоящеры были посланы вождём их клана, чтобы убедиться, что контрабандное оружие в области 15 будет доставлено в их логово. Когда они узнают о персонажах, они изначально предполагают, что они контрабандисты и обращаются с ними соответственно: на смеси Драконьего и ломаного Общего они требуют ответить, когда оружие будет передано их родителям.

Псевдодракон [pseudodragon] по имени Бимз спит в маленьком гнездышке за сундуком. Он является компаньоном одного из людоящеров и вступает в бой, чтобы защитить своего хозяина.

Бой в этой маленькой комнате затруднён её размерами и низкими потолками. Рукопашные атаки двуручным оружием совершаются в этой комнате с помехой.

Развитие событий. Если Бимз все ещё жив, когда его хозяин умирает, он перестаёт нападать и отступает в своё гнездо. Он продолжает сражаться только в том случае, если его преследуют. После того, как с оставшимися людоящерами разберутся, Бимз выбирает одного персонажа и связывается с ним. Бимз предпочтёт связаться с членом группы, который не нападал непосредственно на него, на его хозяина-людоящера, и имеет доброе мировоззрение. Если ни один персонаж не удовлетворяет всем этим условиям, подойдёт тот, кто подходит по наибольшему числу условий. В качестве альтернативы персонажи могут совершить броски Харизмы (выигрывает персонаж с самым высоким результатом), чтобы определить, с кем связывается Бимз.

Сокровища. Серебряный кувшин на столе наполнен вином и стоит 25 зм.

Сундук заперт и может быть открыт персонажем, совершившим успешную проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов. Ключ к сундуку лежит под гамаком; его может заметить тот, кто совершил успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, или персонаж, который внимательно осматривает гамак.

Сундук также оборудован отравленной иглой. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

При срабатывании ловушки из замка вылетает маленький отравленный дротик. Игла автоматически поражает любое существо, стоящее перед замком и наносит 1 колющего урона и 4 (1к4 + 2) урона ядом.

В сундуке лежит десять слитков электрума ценой 100 зм каждый. Эти слитки — часть оплаты за партию оружия, которая должна быть передана по завершении поставки.

8. Покои Панкеты

Это, кажется, одна из главных кают. Комната опрятная, мебель и обстановка хорошего качества.

Застеленная койка упирается изголовьем в переборку, идущую вдоль центральной линии корабля.

В центре комнаты стоит полированный деревянный стол, прикрученный болтами к палубе. На столе стоит серебряная чаша с различными фруктами, серебряный графин, наполовину наполненный светло-красной жидкостью, и серебряный кубок. У стола стоят два деревянных стула с прямыми спинками и мягкое кожаное кресло.

На палубе ближе к корме стоит деревянный, окованный медью сундук. Рядом — пара начищенных до блеска чёрных кожаных сапог. В центре потолка, над столом, висит незажжённый закрытый фонарь.

Эта каюта — личные покои Панкетты, корабельного мага. На крючке за дверью висит тёмно-бордовый халат, не представляющий особой ценности.

Совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12 при осмотре сапог, персонаж обнаружит небольшое потайное отделение в одном из каблучков. В этом отделении находится ключ от сундука.

Сокровища. Сундук заперт и может быть открыт персонажем, совершившим успешную проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов.

Сундук оборудован ловушкой с ядовитым газом. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

В момент срабатывания ловушка испускает облако ядовитого газа радиусом 5 футов вокруг сундука. Существа, попавшие под воздействие газа, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, или упадут без сознания на 1к4 минут.

В сундуке хранятся предметы одежды, кожаный кошелек с 50 зм и свиток заклинания *порыв ветра* [spell scroll of gust of wind]. Там же лежит книга заклинаний Панкетты, на страницах которой записаны все подготовленные им заклинания.

9. КАЮТА КАПИТАНА

Эта каюта чиста, и мебель здесь в хорошем состоянии.

Одноместная застеленная койка стоит изголовьем к переборке, идущей вдоль центральной линии корабля.

У кормы стоит письменный стол с ящиками с обеих сторон и тремя лотками на нём. Прямо перед лотками стоит чернильница, два гусиных пера, маленький нож и оловянная ёмкость, напоминающая перечницу. У письменного стола стоит деревянный стул с прямой спинкой, а рядом — деревянный, окованный медью сундук.

У правого борта стоит мягкий кожаный диван. Перед ним на палубе лежит медвежья шкура, а под диваном виднеется большой металлический ящик. С потолка свисает незажжённый закрытый фонарь.

Серый плащ (без особых свойств) висит на крючке с обратной стороны двери. Деревянный сундук рядом со столом не заперт. В нём лежат предметы одежды, в том числе сильно поношенные удобные тапочки.

Письменный стол. Из лотков на столе рядом с оловянной ёмкостью (почти полной мелким песком), один пустой, другой содержит счета и квитанции на различные мореходные товары. В последнем лежит несколько писем личного и интимного характера от трёх разных женщин в трёх разных портах (каждая из которых считает, что именно она является госпожой Сигурд «Змеиные Глаза») и любопытный, полуграмотный документ с просьбой о дальнейшей поставке железных товаров «такими же партиями и на согласованных условиях». Подпись на нём выполнена в виде пиктограммы и изображает ящерицу с раздвоенным вытянутым языком.

Этот последний документ — запрос от людоящеров на поставку оружия. Здесь вам следует проявлять осторожность, не делая документ слишком понятным — людоящеры не хотели бы, чтобы документ попал в чужие руки и скрывали истинный смысл просьбы — например, используя «товары» вместо «оружия».

Два ящика стола заперты; персонаж, совершивший успешную проверку Ловкости Сл 10 с использованием воровских инструментов, может открыть один ящик. Ключ от обоих ящиков находится в поясной сумке капитана Сигурда.

В первом ящике лежат два зелья лечения [potion of healing], противоядие и ключ, который отпирает оковы Океануса в области 14.

Второй ящик содержит семь карт различных морских и прибрежных местностей, подготовленных профессиональными картографами. Под ними — ещё одна, грубо нарисованная карта. Эта карта показывает, что место встречи с людоящерами находится у небольшого мыса у реки в приливных болотах, в десяти милях к юго-западу от города Солтмарш.

Коврик из медвежьей шкуры закрывает люк в полу, ведущий в область 13.

Сокровища. Сундук под диваном заперт и может быть открыт персонажем, совершившим успешную проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов. В сундуке установлена ловушка с поднимающимся лезвием. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

При срабатывании ловушки снизу её бьёт небольшая коса, режа существ в 5 футах перед сундуком. Эти существа должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 7 (2к6) рубящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

В сундуке лежит десять слитков электрума ценой 100 зм каждый. Это часть оплаты, произведённой людоящерами за контрабандное оружие в области 15.

10. КАЮТЫ ЭКИПАЖА

Различные неприятные запахи гуманоидных занятий соревнуются здесь за узнаваемость. Эти каюты экипажа занимают всю носовую часть этой палубы.

Лестница-трап ведёт вверх из точки примерно в шести футах от переборки. Рядом с ним, ближе к правому борту, находится дверь.

По периметру помещения, подвешенные между крюками на переборке и на опорных столбах, висят восемь гамаков. Судя по тому, как они висят, гамаки сейчас пусты. Под каждым гамаком находится окованный медью деревянный морской сундучок — большинство из них закрыты, но два открыты и, похоже, в них лежит одежда.

В центре каюты стоит простой длинный деревянный стол, вдоль которого стоит две скамьи. Все они, похоже, привинчены к палубе, чтобы удерживаться на месте.



Стол весь в пятнах и беспорядке, а под ним — беспорядочная груда грязных оловянных тарелок и чашек, сваленных в большое оловянное ведро. Над столом с потолка свисает незажжённый закрытый фонарь.

Часть помещения с правого борта отгорожена дешёвыми грязными занавесками.

В занавешенном помещении на полу стоят два больших жестяных ведра. Оба они пусты, но покрыты пятнами, грязны и отвратительно пахнут.

Морские сундучки содержат одежду и другие личные вещи. Одежда вся в пятнах, грязная и в плохом состоянии. Некоторый интерес среди этих вещей вызывают следующие:

- Колода сильно потрёпанных, засаленных играль-ных карт (осмотр показывает, что в колоде есть два туза пик)
- Два набора костей, один из них шулерский
- Книга под названием «Лачуги Грога», в которой описываются таверны и постоялые дворы вдоль побережья, подходящие для посещения пиратом

11. Грузовой ОТСЕК

Фонарь освещает аккуратный грузовой отсек. Через центр проходит основание грот-мачты; рядом с ним узкая деревянная лестница ведёт наверх, к люку. У кормовой переборки сложены рулоны ткани, привязанные для фиксации верёвками к прикреплённым болтами к палубе скобам. У каждого борта уложено большое количество небольших бочонков, также прикреплённых веревкой к палубе.

Фонарь, свисающий с потолка чуть к носу от мачты, обеспечивает яркое освещение. Перед мачтой персонажам виден простой деревянный люк, ведущий к трюму.

Четыре члена экипажа (**разбойники**) под при-смотром Грязного Фритхофа (**пиратский боцман** см. Приложение С) бродят по трюму, закрепляют груз и проводят инвентаризацию. Они болтают о своих развратных похождениях. Заметив персона-жей, они немедленно атакуют.

Сокровища. В трюме находится следующий груз:

- 50 рулонов шёлка (50 зм каждый)
- 40 бочек бренди (10 зм каждая)
- 40 бочек отличного вина (7 зм каждая)
- 1 большой ящик с высококачественными шахтёр-скими инструментами (200 зм)

12. КАЮТА БОЦМАНА

В центре каюты стоит простой деревянный стол, на котором стоят оловянные бутылки и кружка. Рядом со столом стоит деревянный стул, а над столом висит незажжённый закрытый фонарь.

С потолка в кормовой части каюты свисает большая клетка с попугаем, который, по-видимому, спит. У борта висит пустой гамак. Под ним — окованный медью деревянный морской сундучок.

Бутылка полна крепкого сухого сидра.

Успешная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 12 позволит найти секретную дверь в область 14.

Попугай Чуппа. Когда кто-нибудь входит в каюту, попугай немедленно просыпается и пронзительно кричит, затем несколько раз повторяет «Драконы», вновь пронзительно кричит и снова замолкает. Его крики не тревожат контрабандистов, которые привыкли к шумной птице.

Развитие событий. Заключённый в области 14 может услышать персонажей в каюте боцмана. Океанус кричит, чтобы привлечь их внимание, если услышит, что кто-то говорит на Акване или на Эльфийском.

Сокровища. Сундучок не заперт — в нём лежит куча грязной одежды, не представляющей ценности. Среди неё лежит запертый железный ящик (без ловушек). Ключ от него лежит в поясной сумке Грязного Фритхофа. Ящик может быть открыт персонажем, совершившим успешную проверку Ловкости Сл 10 с использованием воровских инструментов. В нём лежит 200 см, копьё, кинжал и остатки арбалета. Оружие принадлежит Океанусу, пленённому в области 14 морскому эльфу. Арбалет сломан и не подлежит восстановлению.

13. КАЮТА ПЕРВОГО ПОМОЩНИКА

Эта каюта занимает половину кормовой секции этой палубы: переборка проходит вдоль центральной линии корабля. Вдоль этой переборки вверх и к носу ведёт отделённый ещё одной переборкой трап. Рядом с ним в центральной переборке расположена дверь, ведущая в другую часть кормы. На этой двери висит тёмно-синий плащ.

Одна койка, постельное бельё на которой свалено в кучу, стоит у борта. У её изножья стоит окованный медью закрытый деревянный морской сундучок. Под койкой стоит медный ящик, тоже закрытый.

В центре каюты к палубе привинчен простой деревянный стол. На нём лежит две книги, одна открыта и лежит на другой. Рядом со столом стоит деревянный стул. Над столом с потолка свисает незажжённый закрытый фонарь.

К корме от фонарного крюка находится люк размером в три на три фута.

Плащ не имеет никаких особых свойств или существенной ценности.

Успешная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 12 позволит найти секретную дверь в область 15.

Книги. На столе лежат следующие книги (по 10 зм за каждую):

«Принципы навигации» за авторством Да Корма (открыта)

«Юридические различия в каперских грамотах» за авторством Тазаара (закрыта)

Сокровища. Морской сундучок не заперт и не оборудован ловушками. В нём лежит одежда и пара сапог — всё старое, но довольно чистое.

Медный ящик под кроватью заперт. Ключ от него лежит в поясной сумке Кровавого Бюрна. Ящик может быть открыт персонажем, совершившим успешную проверку Ловкости Сл 10 с использованием воровских инструментов. В ящике лежит 500 см.

14. ПОТАЙНАЯ КАМЕРА

Тёмное, тесное пространство шириной не более четырёх футов, втиснутое между кормой корабля и соседней каютой, похоже на тюремную камеру. Тонкая гуманоидная фигура съжилась в дальнем углу, прикованная цепью к корпусу корабля.

Это морской эльф; ключ от его цепей, можно найти в ящике письменного стола капитана (см. область 9). Если персонажи демонстрируют дружелюбие и освобождают его, **Океанус** (см. приложение С) может рассказать интересную историю, а также будет помогать персонажам по мере своих возможностей. Океанус говорит на Акване и Эльфийском.

Пленник из глубин

Если персонажи дружелюбны к Океанусу и имеют возможность общаться с ним, эльф предоставляет следующую информацию.

Как он попал в тюрьму. Океанус — член племени Манаан, которое обитает в подводном поселении примерно в двадцати милях к юго-востоку от Солтмарша. Когда его схватили, то лишили оружия и доспехов, но, хотя он и избит и голоден, пострадал не сильно, и дух его непоколебим.

Его племя заметило периодические ночные передвижения Морского Призрака по пустынному прибрежному району. С подозрением отнесся к такому поведению, вождь племени приказал Океанусу следить за этой областью, проскользнуть на борт корабля, когда тот прибудет, и следовать за кораблём обратно в порт его отправления, чтобы узнать всё, что можно, об этих странных событиях. Это Океанус и сделал, и в домашнем порту судна стал свидетелем того, как на борт был погружен небольшой арсенал оружия. Затем его обнаружили, вырвали и взяли в плен. Он проснулся через некоторое время, прикованный цепью к корпусу корабля в этом отсеке.

С момента заключения. Он не знает, как долго пробыл в плену и какова была бы его конечная судьба; он ничего не знает и о людоящерках на борту (он их не видел), и ни он, ни кто-либо из его племени не знает, для кого предназначено это оружие.

За время его заключения ему трижды приносили неприглядную еду и примерно шесть раз чашку солоноватой, несвежей воды. Каждый раз это был крупный бандит с крюком вместо левой руки (боцман, хотя Океанус этого не знает). Если не считать этих посещений, он был предоставлен самому себе.

Если ему предложат, он с энтузиазмом присоединится к персонажам и останется с ними до конца этого приключения. Если его попросят об этом, он останется с персонажами и в дальнейших приключениях (если предположить, что они продолжают «Опасностью на Данвотере» и, возможно, «Главным врагом»), в которых вы могли бы предложить одному из игроков играть Океанусом. Он будет насколько возможно участвовать в начинаниях группы, играя НИП (он, конечно, будет ожидать равной доли добычи). Потом он неохотно покинет их и вернётся домой.

15. ТАЙНИК

Это тесное пространство, всего четыре фута в самом широком месте, втиснуто между соседней каютой и кормой корабля. Здесь лежит восемь больших, неправильной формы свёртков, завернутых в непромокаемую ткань и перевязанных лёгкой верёвкой. Они свалены в беспорядке на полу, как будто брошены от порога.

В этом месте хранится оружие на время путешествия к покупателям (людоящерам). Свёртки содержат следующее снаряжение:

- 10 моргенштернов
- 10 длинных мечей
- 10 щитов
- 20 метательных копий
- 1 щит с изображением ящерицы с вытянутым раздвоенным языком

Ни на одном из разнообразных свёртков нет никаких опознавательных знаков, и больше здесь ничего не хранится.

16. ТРЮМ

Через люк довольно плохо видно, что прячется здесь во мраке. Помещение простирается на всю ширину корабля и, насколько вы можете видеть, на всю длину, так как никаких переборок не видно. Под ногами, должно быть, днище корабля, покрытое толстым слоем мокрого песка (предположительно, балласта), поверх которого находится примерно дюйм зелёной, грязной воды.

Доносящийся со стороны кормы шум указывает на то, что здесь есть какая-то жизнь — наверное, питающаяся мусором, время от времени сбрасываемым матросами: прямо под люком кучи мусора образовали в зловонной воде небольшие островки. Особенно большой скопился у основания мачты.

Когда ваш источник света двигается, вы замечаете желтое отражение в одной из мусорных куч.

Некоторое количество крыс влачит здесь опасное существование, но они нормального вида и безвредны. Трюм имеет высоту только 4 фута.

Два **роя трюпных личинок** (см. приложение С) живут в острове мусора около мачты. Источником отражения среди мусора является золотая монета. Трюпные личинки нападают на любого, кто приблизится.

Сокровища. Ничтожные 2 зм можно обнаружить внутри мусорного острова трюпных личинок.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи успешно завершили свою миссию, то морская сторона контрабандной операции была выведена из строя. Последствия этого обсуждаются в следующем разделе «Контрабандные товары».

Кроме того, персонажи получили некоторую или всю следующую информацию:

- Помимо контрабанды, контрабандисты снабжают оружием колонию людоящеров.
- Колония ящеров находится в десяти милях от Солтмарша.
- Эта контрабанда оружия, по-видимому, совершается уже на протяжении нескольких месяцев.

Если у них есть достаточно информации, персонажи должны быть в состоянии сделать вывод, что людоящеры планируют атаку либо на Солтмарш, либо на какое-то другое неизвестное место. Получив эту информацию, городской совет, несомненно, будет и дальше нуждаться в группе.

Конечно, персонажи не знают правды о том, зачем людоящерам нужно покупать оружие. Чтобы узнать правду, нужно ещё больше раскрыть эту историю. Смотрите главу 3 «Опасность на Данвотере».

КОНТРАБАНДНЫЕ ТОВАРЫ

Контрабандисты очень успешны. Их основной источник дохода — продажа краденых товаров, особенно тех, которые помечены королевской печатью или аналогичными опознавательными знаками, что делает невозможным общение с законопослушными торговцами. Они также забирают товары с захваченных кораблей — обычно специи, оружие, яды и другую контрабанду, которая либо незаконна, либо облагается в этом регионе большими налогами. Корабль нагружен шелками, шахтёрским оборудованием и бочонками бренди. Шёлк предназначался для королевской торговой миссии, а остальное было послано короной для спонсируемой ей горнодобывающей операции в этом регионе.

Если перс онажи остановят банду контрабандистов, они вольны оставить себе любую другую добычу без последствий, но с вышеупомянутым содержимым трюма нужно обращаться деликатно.

Представители короны в Солтмарше заплатят 200 зм за возвращение шёлка и бренди, хранящихся под домом (в области 27), и 500 зм за товары на борту «Морского призрака» (товары в области 11 и оружие в области 15).

Королевские агенты могут объявить корабль контрабандистов собственностью короны, но — по вашему решению — если персонажи проявили желание помочь короне, им передают корабль и обещают предоставить экипаж сроком на один год.

Если персонажи сохраняют товар и пытаются открыто продать его в регионе, они не находят покупателей. Таковая попытка портит их репутацию, последствия чего зависят только от вас.



Глава 3: Опасность на Данвотере

Городской совет небольшого рыбацкого городка Солтмарш встревожен: недалеко от Солтмарша обнаружена колония людоящеров, скупающая оружие, считающееся по их меркам сложным. Чрезвычайно обеспокоенные и напуганные советники созывают экстренное собрание.

Это приключение предназначено для группы из четырех-шести персонажей 3-го уровня.

Предыстория

Персонажам не обязательно завершать приключение Зловещий секрет Солтмарша, прежде чем играть Опасность на Данвотере. Когда они придут в Солтмарш после событий предыдущего приключения, они узнают от горожан следующую информацию:

- Банда контрабандистов, обосновавшаяся в заброшенном доме, была ликвидирована.
- Контрабандисты были убиты или заключены в тюрьму.
- Контрабандисты поставляли оружие племени людоящеров, основавшим поселение недалеко от Солтмарша.

Когда члены совета узнают, что группа опытных приключенцев прибыла в город, они посылают сообщение персонажам, приглашая их на встречу. Совет надеется нанять их, чтобы исследовать логово людоящеров и выяснить, почему эти существа вооружаются. Главный приоритет совета в контексте этого приключения — защитить город от возможного нападения людоящеров.

Судя по примерной карте, найденной на борту судна контрабандистов, и по информации, предоставленной морским эльфом Океанусом, похоже, что людоящеры готовятся к войне. Члены совета надеются, что горожане не являются предполагаемой целью людоящеров, но очень боятся такой перспективы.

Требуется искатели приключений

Ориентировочно было определено, что колония людоящеров находится у мыса на небольшой реке Данвотер, примерно в десяти милях к юго-западу от Солтмарша. Совет считает необходимым направить дозорную группу для разведки района, оценки силы и размеров колонии, а также намерений людоящеров. Персонажам (независимо от того, являются ли они участниками предыдущего приключения) предлагают взяться за эту миссию.

Глава совета убеждает персонажей, что от них не требуется действовать враждебно, как раз наоборот. Их задачей является сбор информации, и совет надеется, что они смогут выяснить также, что замышляют людоящеры. За успешное завершение миссии предлагается награда в 700 зм.

Настоящая угроза

Жители Солтмарша и, конечно, персонажи, не знают о реальной ситуации, когда начинается приключение. Людоящеры готовятся к войне не против Солтмарша, а против гораздо более зловещего противника: сахуагинов.

Чуть больше года назад колония людоящеров вынуждена была бежать из своего дома от вторжения сахуагинов. В поисках временного пристанища они восстановили старую крепость людоящеров, заброшенную на протяжении десятилетий.

Полные решимости вернуть свой дом, людоящеры активно скупали оружие и договаривались о союзах с другими водными расами, обитающими в окрестностях. Основная цель людоящеров — собрать армию, чтобы изгнать сахуагинов из своих земель. Они надеются, что после такого поражения сахуагины не решатся на повторное вторжение.

Людоящеры не обратились к Солтмаршу с предложением вступить в их альянс, потому что их королева Отокент считает людей и другие обитающие на суше расы малопригодными в битве, которая будет происходить в основном под водой.

В логове людоящеров присутствуют представители от коалинтов, локата и мерфолков. Морские эльфы не были приглашены в альянс из-за давних споров между ними и коалинтами — даже перед угрозой сахуагинов союз между этими двумя народами невозможен. Людоящеры, решив, что коалинты — более сильное племя, пригласили в альянс их, а не эльфов.

Представители этих четырех рас собрались вместе, закрыв глаза на свои предыдущие конфликты и различия, чтобы прийти к согласию в сотрудничестве. Но даже не смотря на стремление людоящеров удержать альянс перед лицом общего врага, узы начинают рушиться.

То, как персонажи выполняют свою миссию и какие отношения они устанавливают с людоящерами от имени Солтмарша, будет определять, есть ли у этого союза какие-либо шансы на успех.

Друг из глубин

Если персонажи освободили Океануса из его камеры на борту Морского Призрака в приключении Зловещий секрет Солтмарша, то эльф предлагает присоединиться к ним в их экспедиции в логово людоящеров. Его навыки в бою и знание морей и того, что там обитает, могут оказаться неоценимыми для группы. Он может распознать и определить останки сахуагинов в логове. Он получает равную долю сокровищ и очков опыта.

В качестве альтернативы Океанус мог ранее договориться с городским советом и предлагает присоединиться к персонажам, когда они выдвигаются к логову людоящеров.

Чего он хочет. Океанус хочет узнать правду о скупке контрабандного оружия и доспехов людоящерами. Как и городской совет, он изначально рассматривает людоящеров как потенциальную угрозу.

ПОЛИТИКА СРЕДИ ЛЮДОЯЩЕРОВ

В социальной структуре логова людоящеров действуют две политические группы. С одной стороны — властвующие прогрессивные людоящеры во главе с королевой Отокент, которую поддерживает иерарх Ирмос, некоторые из капитанов и множество воинов. Прогрессивная позиция королевы вдохновлена мудростью престарелого советника людоящеров по имени Саузив.

Противостоят этой группе (в основном скрытно, поскольку воля королевы — закон) традиционалисты во главе с шаманами. Шаманы считают, что союз с другими расами противоречит божественной воле их бога Семуэньи, и поэтому от этого ничего хорошего не получится. Как следствие, шаманы не доверяют советнику Саузиву и ненавидят его, считая главным зачинщиком этой противоестественной возни. Однако они не осмеливаются открыто выступать против него, поскольку он пользуется доверием и милостью королевы.

Если королева людоящеров будет убита в ходе этого приключения, её место займёт иерарх. Если иерарх также будет убит, командование перейдёт к одному из военных-капитанов. Если все они будут убиты, то преемственность перейдёт к самому старшему шаману из оставшихся в живых. В этом случае получивший власть шаман осуждает альянс, выводит из него людоящеров, приносит пожилого советника людоящеров в жертву их божеству Семуэньи и уводит остаток племени в глубины болот, подальше от сахуагинов. Если будут убиты все заметные людоящеры, выжившие члены племени просто уйдут в болота вместе со всем своим имуществом. В таком случае создание альянса против сахуагинов с участием людоящеров исключено.

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

В идеале персонажи должны узнать правду о людоящерах и сахуагинах до того, как они нанесут непоправимый вред обитателям логова и планам людоящеров по созданию альянса против сахуагинов. Чтобы у их миссии были шансы на успех, персонажи должны добиться аудиенции с королевой (или быть приведёнными к ней силой). Даже если сперва та не дружелюбна, у персонажей всё ещё есть шанс расположить к себе людоящеров и убедить их принять Солтмарш в альянс (если персонажи сделают такое предложение).

Учитывая, что это первый контакт между людоящерами и потенциально дружественными людьми, справиться с переговорами между двумя сторонами может быть весьма трудно. Хотя всегда

можно позволить отыгрышу управлять событиями, особенно если персонажи воздерживаются от боя и производят хорошее первое впечатление, всё может быть не так просто. Вот несколько советов о проведении этой части приключения.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Вначале людоящеры относятся к персонажам и, соответственно, к Солтмаршу, с безразличием. Чтобы отслеживать отношение людоящеров, используйте очки, с помощью которых будете фиксировать прогресс персонажей по заключению союза. Персонажи начинают приключение с 0 очков. Это значение изменяется каждый раз, когда они взаимодействуют с людоящерами, но результаты становятся видны только когда персонажи встретят королеву людоящеров; с этого момента они могут заработать больше очков с помощью дипломатии, усиления племени и повышения безопасности.

Союз можно считать успешно заключённым, если персонажи достигают как минимум 50 очков. Людоящеры становятся дружественными, и персонажей приглашают навестить королеву во второй раз. Во время этой аудиенции может быть заложен фундамент включения Солтмарша в альянс.

Людоящеры становятся бесповоротно враждебными, если общее количество очков персонажей падает до 0 или ниже даже после того, как королева даёт им возможность дипломатическими и иными способами улучшить своё положение. Если это происходит после того, как людоящеры дадут им второй шанс, миссия персонажей заканчивается неудачей.

ВСТРЕЧА С КОРОЛЕВОЙ

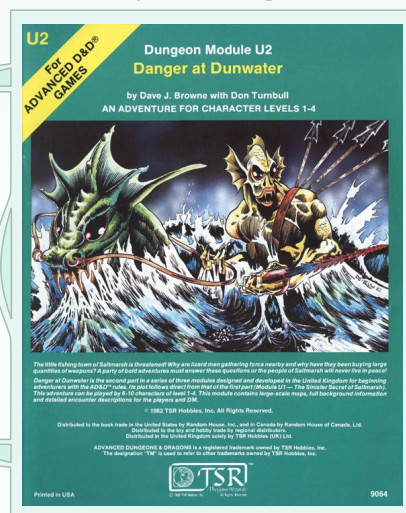
Система очков вступает в силу в начале приключения, но последствия её работы неизвестны, пока приключенцы впервые не встретятся с королевой. Скорее всего это произойдёт, когда приключенцы без боя сдаются группе людоящеров, их заключают под стражу и приводят к королеве. Когда это произойдёт, определите текущую сумму очков персонажей, используя таблицу «Начальное отношение», дав им преимущества или штрафы в соответствии с совершёнными действиями. Если до аудиенции с королевой они относились к людоящерам враждебно, то число очков может быть отрицательным.

Отокент неплохо осведомлена об окружающем мире по меркам людоящеров. В юности она провела несколько лет, исследуя близлежащие болота. Она заинтересовалась человеческим обществом и тайно наблюдала за караванами и деревнями. Ей известно о внешнем мире, но она изображает неведение, пытаясь уличить персонажей во лжи.

ОБ ОРИГИНАЛЕ

Дэйв Дж. Браун и Дон Тернбулл продолжили серию Солтмарша в этом классическом произведении. Удваивая склонность TSR UK к исследованиям и взаимодействию в своих работах, этот сценарий ставит перед персонажами задачу выступить в роли посланцев к колонии людоящеров.

Хотя такие приключения, ориентированные на ролевую игру, сегодня являются нормой, на момент её публикации (в 1982 году) это приключение было первым, в котором взаимодействие стало абсолютным требованием для успеха, а не одним из вариантов среди многих.



Отокент относится уважительно к тем, кто проявляет уважение к ней и относится к её сородичам как к равным, а не как к примитивным дуракам, над которыми можно смеяться или поучать. Её опыт общения с людьми говорит ей, что они могут быть полезными союзниками, но она также знает, что они могут быть и двуличными.

Королева в ходе встречи прямо заявляет о своём отношении к деяниям приключенцев до сего момента. Отокент выражает свою признательность за то, что они не убивали людоящеров (если это так), либо наказывает за неоправданное убийство людоящера. Королева близка к ярости и ясно даёт об этом знать, оказись среди жертв приключенцев детёныши. И наоборот, если персонажи приходят, сопровождаемые детёнышами, мнение королевы о них значительно повышается.

Королева требует немедленного возвращения любой добычи, собранной приключенцами в логове, будь то с жертв или со свободных территорий. Она не станет таить обиду, если персонажи вернут украденное.

Если задание не провалено из-за поведения персонажей ещё до первой аудиенции, королева позволяет им ознакомиться с логовом, чтобы все обитатели получили возможность составить своё суждение. С этого момента единственный способ, которым персонажи могут улучшить свой счёт — это успешные проверки Харизмы (см. «Тур доброй воли» ниже). Вероятно, можно склонить чашу весов в свою сторону, предложив королеве некоторые из своих ценностей или услуг.

Начальное отношение

Персонажи...	Штрафы или преимущества
Убили взрослых людоящеров	-1 за жертву
Убили детёнышей	-10 за жертву
Забрали сокровища у людоящеров	-1 за одну зм от стоимости, пока не вернут
Были задержаны при попытке проникнуть с моря (см. область 49)	-5
Не убили ни одного людоящера	+15
Прибыли в компании с детёнышами	+10

Тур доброй воли

После встречи персонажей с королевой им даётся 24 часа, чтобы доказать свою значимость и заслужить доверие людоящеров, посещая обитателей логова и взаимодействуя с ними. В течении этого времени успешные проверки Харизмы могут добавить очков персонажам, тем самым повлияв на решение людоящеров вступить в союз с Солтмаршем. Для достижения наилучшего результата персонажам потребуется склонить на свою сторону большинство (или всех) обитателей логова, в том числе двух особо важных лиц.

Чтобы заслужить доверие НИП (Саурива или Отокент) или группы (обывателей, шаманов, прочих людоящеров, локата или мерфолков), одному или нескольким персонажам нужно не менее 3 часов неизменно проявлять благие намерения конкретному лицу или группе. По истечении этого времени персонаж может пройти проверку Харизмы (Убеждение) против Сл, зависящей от конкретной группы или лица (см. таблицу ниже). При успехе персонажи продвигаются вперёд к заключению союза. При провале они ничего не теряют, но персо-

наж, совершивший эту проверку, как и любой, кто при этом помогал ему, не сможет вновь попытаться заполучить доверие этой группы или лица.

Бонусы проверок Харизмы

Достижение	Сл	Бонус
Добиться доверия обывателей	10	+5
Добиться доверия других людоящеров	15	+5
Добиться доверия шаманов	20	+10
Добиться доверия локата	15	+5
Добиться доверия мерфолков	15	+5
Добиться доверия Саурива	10	+10
Добиться доверия Отокент	15	+15

Если персонажи смогут повысить свой счёт до 50 очков достаточным количеством успешных проверок, отношения с людоящерами становятся дружескими, и союз может быть заключен. Если по истечении 24 часов их результат окажется недостаточным, есть несколько других способов (см. ниже), которыми они могут добрать необходимое количество очков.

Взятка

Если персонажи исчерпали свои возможности произвести хорошее впечатление на людоящеров, но не набрали необходимых 50 очков, Отокент может склониться к сотрудничеству, если персонажи предложат ей дар из своих личных сокровищ (исключая добычу из логова). За каждые предложенные ими 10 зм в монетах, драгоценных камнях и прочих ценностях, персонажи получают по 1 очку. За расходуемые магические предметы даются 5 очков, а за постоянные — 10 очков, при условии, что предметы имеют прямое применение для борьбы с сахуагинами.

Убить крокодила

Другой способ, которым персонажи могут заработать очки — победить монстров в болоте, которые угрожают людоящерам. Это продемонстрирует как их навыки, так и добрые намерения.

В частности, огромный крокодил по имени Тысячезуб является постоянной проблемой для племени. Если персонажи не набрали 50 очков, и у них нет других вариантов, то королева может упомянуть эту проблему и дать им ещё одну возможность. См. «Эпилог: Охота на крокодила» в конце приключения. Убийство крокодила приносит персонажам 10 очков.

У людоящеров есть и другие враги на болоте. Если персонажи искренне пытаются преуспеть в миссии, но стали жертвами неудачи (плохих бросков костей), вы можете устроить так, чтобы они набрали несколько последних очков, отыскав и победив других существ. Создавайте столкновения на болотах по своему усмотрению, включая в них троллей, огров или жаболюдов. Персонажи зарабатывают 2кб очков за каждого убитого тролля, 1кб за каждого огра и 1кб за каждого трёх жаболюдов.

Нарушители договора

Независимо от их прочих поступков, миссия персонажей завершается неудачей или, по крайней мере, будет под большим вопросом, если они совершат любое из следующих действий.

Освободят сахуагина. Если кто-либо из людоящеров когда-либо видит сахуагина (из клетки в области 43а) в компании персонажей, они решают, что персонажи вступили в союз с врагами или были введены ими в заблуждение. Людоящеры нападают на сахуагинов без колебаний (и персонажам рекомендуется не препятствовать этому).

Персонажи получают мгновенный штраф -2кб очков, если это происходит, и Сл всех проверок Харизмы в разделе «Тур доброй воли» увеличиваются на 2. После этого людоящеры относятся к персонажам с холодной враждебностью. Даже если персонажи признают свою ошибку, людоящеры и их союзники продолжают относиться к ним с подозрением. Создание альянса станет намного сложнее.

Убийство королевы Отокент. Если персонажи убивают королеву, ничто не сможет искупить их действия. Все остальные выжившие людоящеры в логове мобилизуются, чтобы сокрушить и уничтожить нарушителей — и даже если им удастся сбежать, их миссия полностью проваливается. Союз между Солтмаршем и людоящерами, скорее всего, никогда не состоится, независимо от того, какую компенсацию предложит сообщество.

Убийство советника Саурива. Влияние престарелого людоящера-советника удерживало племя от раскола из-за идеологических разногласий (см. «Политика среди людоящеров» выше). Если вместо того, чтобы попытаться построить с ним диалог, персонажи убьют его, то остальные члены племени нападут на них, как если бы они убили королеву. Когда нарушители уложены или изгнаны, племя впадает в междоусобицу: теперь шаманы могут найти больше приверженцев своей позиции. Больше нет шансов на союз Солтмарша и людоящеров, и, если шаманам удастся захватить власть, прекращаются даже разговоры о союзе племени с другими расами.

ОТЫГРЫВАЯ ЛЮДОЯЩЕРОВ

Это приключение даёт персонажам возможность для обширного взаимодействия с различными людоящерами. Людоящеры, как правило, опасаются незнакомцев, но имеют нейтральное мировоззрение и вовсе не глупы или кровожадны. Вот несколько источников, которыми вы можете воспользоваться, чтобы придать красок опыту взаимодействия с людоящерами, надевая жителей логова глубиной и многогранностью. Они разработаны, чтобы помочь вам в подготовке к приключению и дать возможность создавать характерных НИП людоящеров на лету.

Личности

Чтобы персонализировать людоящеров, используйте в качестве отправной точки черты характера, идеалы, привязанности и слабости из предыстории персонажа в главе 4 «Книги игрока». Для шаманов идеально подходит предыстория послушника, для воинов — солдата, для обывателей — отшельника или чужеземца. Если результат броска кости кажется неподходящим, как например особенность чужеземца «Воспитанный волками», совершите повторный бросок.

Кроме того, вы можете использовать приведённую ниже таблицу «Причуды людоящеров», чтобы определить причуду личности персонажа-людоящера или наделить его уникальной привычкой.

Причуды людоящеров

к8 Причуда

- 1 Вы ненавидите оставлять отходы и не видите ничего плохого в утилизации павших врагов. Пальчики вкусны, и их удобно носить собой!
- 2 Вам лучше спится, когда вы большей частью погружены в воду, особенно тёплую и стоячую.
- 3 Деньги ничего для вас не значат.
- 4 Вы думаете, что есть только два вида гуманоидов: людоящеры и мясо.
- 5 Вы научились смеяться. Вы используете этот талант во всех эмоциональных ситуациях, чтобы лучше ладить с товарищами.
- 6 Вы до сих пор не можете понять, как работают метафоры. Но это не останавливает вас от попыток использовать их при любой возможности.
- 7 Вам импонируют мягкие гуманоиды, которые понимают, что им нужны кольчуга и мечи, чтобы соответствовать доставшимся вам от рождения дарам.
- 8 Вам нравится есть свою еду, пока она ещё сырая и дёргается.

ИМЕНА ЛЮДОЯЩЕРОВ

Людоящеры берут свои имена из драконьего языка. Они используют простые описательные образы, данные им племенем, основываясь на их примечательных поступках или поведении. Например, Гарурт переводится как «топор», это имя дали людоящеру-воину, победившему орка и забравшему его оружие. Людоящер, который любит прятаться в зарослях тростника, прежде чем напасть на животное, может получить имя Ачуак, что значит «зелёный»; тем самым описывается то, как он смешивается с местностью. Молодые людоящеры чаще всего получают имена от одного из старейшин, но вскоре после достижения своего первого десятилетия берут себе взрослое имя.

Людоящеры не делают различий в именах для женщин и мужчин, и любое количество особей может иметь одно и то же имя. Таблица имён людоящеров включает в себя ряд примеров, все они используются для обоих полов.

Поскольку каждое имя имеет значение, выходящее за рамки простого идентификатора, вы можете использовать его в качестве отправной точки для описания индивида. (Значение каждого имени на общем языке указано в скобках.) Кто-то по имени Косж может быть исключительно тощим, в то время как людоящер по имени Уск может носить части лат, снятых с врага.

ИМЕНА ЛЮДОЯЩЕРОВ

к20 Имя

- 1 Ачуак (зелёный)
- 2 Арите (война)
- 3 Баешра (животное)
- 4 Дарастрикс (дракон)
- 5 Гарурт (топор)
- 6 Джанк (молот)
- 7 Кепеск (шторм)
- 8 Кетенд (драгоценность)
- 9 Корт (опасность)
- 10 Косж (маленький)

к20 Имя

- 11 Котар (демон)
- 12 Литрикс (доспех)
- 13 Мирик (песня)
- 14 Троден (много)
- 15 Туркир (ночь)
- 16 Уск (железо)
- 17 Валигнат (ожог)
- 18 Варгач (сражение)
- 19 Вута (чёрный)
- 20 Вит (сталь)

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Скорее всего, приключение разворачивается следующим образом.

Персонажи встречаются с городским советом Солтмарша, который нанимает их исследовать логово людоящеров. По морю или по суше персонажи отправляются к мысу, где находится логово людоящеров. Персонажи входят в логово и исследуют его.

Взаимодействуя с людоящерами или их гостями, персонажи могут настроить людоящеров против себя, либо заслужить их уважение. Если они будут действовать осторожно и без агрессии, они, скорее всего, получат аудиенцию королевы Отокент. В зависимости от того, как они вели себя до этого момента, персонажи могут улучшить свою репутацию в племени, используя свои дипломатические навыки.

Наилучший возможный результат для персонажей — подружиться с людоящерами, а для Отокент — пригласить их (и Солтмарш) присоединиться к альянсу. Если персонажи не могут добиться этого посредством покаяния и убеждения, то они могут спасти ситуацию, предлагая людоящерам сокровища. Кроме того, у племени есть большая проблема на болотах, и персонажи могут проявить себя, решив эту проблему и тем самым заработав благодарность Отокент.

ИСТИННЫЕ МОТИВЫ

Убедитесь, что не раскроете персонажам раньше времени факт того, что людоящеры на самом деле не представляют угрозы для Солтмарша или его обитателей, а недавно приобретенное оружие не предназначено для использования против человечества и его союзников. Ожидается, что персонажи должны раскрыть истинные намерения людоящеров из различных зацепок в приключении по мере игры. Если их миссия не обернется полным провалом, они должны будут узнать, что назревает война между людоящерами (и их союзниками) и сахуагинами.

Если в конкретной области не обозначено иначе, персонажи не должны быть проинформированы о названии или природе сахуагинов. Скорее, при столкновении вы должны предоставить только общее внешнее описание этих существ. С другой стороны, если Океанус находится с группой, он узнает сахуагина с первого взгляда. У него есть общие (необъективные) знания об их природе, которые он с готовностью передаёт персонажам.

ПУТЕШЕСТВИЕ К ЛОГОВУ

Вставка на карте 3.1 показывает расположение колонии людоящеров и особенности окружающей территории. (Даже если персонажи не прошли Зловещий секрет Солтмарша, они всё равно получают карту, так как её передали городскому совету те, кто победили контрабандистов.)

Группа может выбрать один из двух способов путешествия к логову.

ПО МОРЮ

Расстояние от Солтмарша до логова составляет около десяти миль по прямой, и в нормальных условиях морское путешествие может занять около трех часов.

Место действия приключения

В приключении сеттинга Серого Ястреба, где находится город Солтмарш, логово людоящеров представляет собой прибрежный мыс на реке Данвотер.

Ниже несколько предложений, где вы можете разместить это приключение в других сеттингах.

Эберрон. Появление людоящеров возле Солтмарша на Болотах Басуры ставит под угрозу доступ города к ценным побегам мастина и драконьим чешуйкам. Это грозит разрушить без того шаткий мир, возобновив конфликт между поселенцами и людоящерами. Альянс в Кью'Барре может включать в себя несовместимые фракции, поскольку трудноразрешимые задачи могут объединить диаспору Сиир, отмеченные драконом дома и даже Вдохновлённых.

Забитые Королевства. Логово людоящеров, расположенное недалеко от города Солтмарш, стало угрозой городу и движению по Главному тракту. Дварфы Тернового оплота в южной части Топей мертвецов могут как быть участливыми союзниками, так и осторожничать, оставаясь в стороне и опасаясь больше махинаций семьи Маргастер в Глубоководье, чем нескольких людоящеров на болотах. Болотное столкновение с нежитью Топей мертвецов может заменить засаду жаболюдов. В истории Даггерфорда, что к югу от Глубоководья, есть людоящеры, так что он может выступить альтернативным местоположением.

Мистара. Людоящеры были обнаружены в Гнилом Болоте Карамейкоса. Поскольку болото расположено на границе Пяти Графств, полураслики могут играть значительную роль в союзе. Барон фон Хендрикс из Крепости Дум может знать о людоящерах, и даже косвенно поддерживать их. В качестве альтернативы приключение можно расположить в другом порту Дарокина. Порт Тенобар больше, чем Солтмарш, но более захудалый, а обширное Болото Малфегги станет отличным местом, где могут скрываться людоящеры и другие существа.

Если персонажи хотят путешествовать по морю, совет предоставляет в их распоряжение доработанное килевое судно с двумя парами вёсел и складной мачтой, достаточно большую для размещения на ней персонажей и любого разумного количества снаряжения. Навигацией и движением корабля занимаются два члена городской **стражи [guard]**, назначенные советом грести и управлять парусами. Стражники не высаживаются на сушу, когда персонажи достигают места назначения, а остаются охранять лодку и путь для отхода группы.

Когда лодка приближается к мысу, персонажи видят идущую от берега хорошо протоптанную и относительно сухую тропу (в точке А на карте). Она исчезает в глубине болотистой местности.

Оказавшись в пределах 40 футов от северного склона мыса, группа замечает ещё одну тропу, ведущую к его среднему уровню, где исчезает за зарослями высокой травы и ярко цветущих кустов (и ведёт к скрытому входу, отмеченному на карте как D).

С моря они также замечают, что на северо-восточной части мыса находится вход в подводную пещеру шириной 15 футов и высотой 6 футов (отмечен на карте как E). Если персонажи двигаются к пещере аккуратно, они остаются незамеченными, пока персонажи не сходят на берег и не входят в туннель. Оказавшись в области 49, они, вероятно, будут немедленно обнаружены.

По суше

Сухопутное путешествие длиннее из-за труднопроходимой местности. Десятки троп идут условно параллельно побережью, на расстоянии от 100 до 400 ярдов от него. Из-за труднопроходимости группе потребуется около 12 часов, чтобы добраться от Солтмарша до брода через Данвотер (отмечен В на карте). В это время не включен отдых, но учитывается, что время от времени передвижение может быть замедлено из-за тумана. Пока персонажи движутся с такой скоростью, по маршруту они следуют без затруднений и риска сбиться с пути.

С брода можно видеть пещеру гигантских ящериц (помечено С на карте, область 22 в логове).

Засада жаболюдов

Если маршрут героев следует через болото, в какой-то момент они проходят рядом со стоянкой отряда жаболюдов. Разведчики жаболюдов патрулируют местность и, если их не заметят, а они увидят приключенцев, то они возвращаются к основной группе, чтобы организовать засаду.

Жаболюды-бродяги. Бродячая ватага жаболюдов разбила здесь защищённый лагерь, так как им посчастливилось наткнуться на ценное сокровище. Чтобы не путешествовать по болоту со своей находкой, рискуя нападением разбойников, жаболюды разбила лагерь и охраняют ценности, ожидая прибытия их короля из логова, что в десяти милях отсюда в глубинах болота. Жаболюды не трогают найденное, пока король не огласит своё решение.

Король жаболюдов. Король ГулпаТор прибыл за ночь до того, как группа направилась к болоту. Со своим советником, Арппом, он осмотрел сокровище. Когда король узнаёт о присутствии приключенцев, он и Арпп устраивают соревнование, кто сможет захватить вкусных незваных гостей.

Атака жаб. Группа подвергается трём атакам жаболюдов:

Атака 1. Шесть жаболюдов [bullywug] пытаются застать персонажей врасплох, выпрыгивая из мутной воды и атакуя.

Атака 2. Арпп (жаболюд-квакальщик, см. приложение С) и два жаболюда нападают сразу после отражения первой атаки. Они устраивают из схватки грандиозное шоу, и Арпп ухмыляется королю всякий раз, когда проявляет себя в бою.

Атака 3. После того, как Арпп и его стражники падают в бою, верхом на гигантской жабе [giant toad] появляется ГулпаТор (королевский жаболюд, см. приложение С).

Король пытается общаться с группой грубыми кваканьями и агрессивными жестами, хвастаясь своей боевой доблестью. На краю поля боя появляется еще дюжина жаболюдов, но они не приближаются. Настолько же агрессивный ответ персонажей, устный или с помощью жестов, и успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 16 убеждают короля отступить вместе с оставшимися воинами.

Прибывшие жаболюды не вмешиваются, даже если король атакован или — при неудачной проверке — воодушевлён продолжать бой. Его жаба обучена сражаться, и когда ей позволяют действовать самостоятельно, она нападает на ближайшего врага. ГулпаТор пытается пронзить персонажей своим копьём со спины жабы, по необходимости приказывая ей двигаться, но в основном позво-

ляя делать, что заблагорассудится. Оставшиеся жаболюды убегают в болото, если их предводитель умирует.

Сокровища. Сокровище состоит из *шлема подводных действий* (см. приложение В), в котором лежит 325 пм. После того, как персонажи разберутся с жаболюдами, они легко находят сокровище.

Логово людоящеров

Людоящеры в этой колонии более развиты, чем другие представители их вида, о чём свидетельствует их способность использовать сложное оружие и готовность вступать в союз с другими расами, когда это необходимо. Однако они все ещё отстают от более разумных рас. Устройство их логова несложно, и в нём использованы только примитивные материалы; мебель очень простая, большая часть полов, стен и потолков выполнена из земли.

Основные особенности

Все коридоры логова шириной 10 футов с потолка высотой 12 футов. Все комнаты имеют 12-футовые потолки, за исключением областей 10, 11, 12, 22, 24, 25, 36 и 40 — их высота составляет 15 футов. Высоту морских пещер (области 49, 50, 51 и 52) можно найти в описании этих областей.

Двери в логове закрыты, но не заперты, если не указано иное. Все ворота и двери (за исключением тех, что в областях 42 и 43 — те сделаны из цельного дерева, обитого железом) имеют прочную деревянную конструкцию, шириной 5 футов и высотой 8 футов (если не указано иное). Тропы, проходящие через области 22, 49, 50, 51 и 52, шириной 10 футов и сделаны из камня; они возвышаются на 1 фут над поверхностью воды.

Все колонны сделаны из дерева, 3 фута в диаметре. Они установлены на каменных опорах и поддерживают деревянные потолочные балки.

Все помещения логова ярко освещены установленными в железные держатели на стенах факелами, за исключением областей 22, 26 и 47, в них освещение отсутствует и, соответственно, темно. Коридоры между комнатами не освещены, за исключением каменной дорожки, которая огибает периметр областей с 49 по 52.

Опасности на болоте

В дополнение к засаде жаболюдов и любым случайным столкновениям, которые могут произойти с группой во время путешествия по суше, по вашему усмотрению могут быть использованы следующие опасности дикой природы:

Болотная яма. Болотная яма представляет собой квадрат со стороной 10 футов и глубиной 10 футов, покрытый тонким слоем высохшей грязи и листьев. Обнаружение болотной ямы требует успешной проверки Мудрости (Выживание) Сл 14; персонажи, владеющие Выживанием, получают преимущество на эту проверку. Существа, не заметившие яму, падают в нее и получают обычный урон от падения. Они должны преуспеть в спасброске Силы Сл 12 или станут опутанными грязью в яме. Опутанное существо может освободиться с помощью действия.

Зелёная слизь. Сгустки зелёной слизи (см. «Опасности подземелья» в главе 5 «Руководства Мастера») покрывают нависающие ветви мертвых деревьев. Слизь падает на проходящих внизу существ.

Зыбучий песок. См. раздел «Опасности в дикой местности» в главе 5 «Руководства Мастера».

Список людоящеров

Область	Обитатели на старте	Примечание
2	5 людоящеров [lizardfolk]	Эти стражники могут услышать шум в области 1. Если персонажи завязывают с ними бой, один из стражников пытается сбежать за помощью в область 3.
3	3 людоящера, 1 людоящер чешуежит*	Если до них добирается стражник из области 2, эти людоящеры переходят в область 2. Если нет, то они остаются в этой области, пока не услышат шум поблизости.
5	1 людоящер чешуежит*	Этот капитан реагирует на шум в области 3. Стражники в областях 2 и 3, если ещё живы, приходят на помощь в эту комнату, когда слышат шум битвы.
7	5 людоящеров обывателей*	Работники кухни убегают в область 9, если им позволяют.
9	4 людоящера, 1 людоящер чешуежит*, 1 людоящер-шаман [lizardfolk shaman]	Эти стражники переходят в область 7, если кому-то из обывателей удастся сбежать и предупредить их о персонажах в той комнате. В противном случае они остаются на месте.
10	5 людоящеров обывателей*	Работники зала для пиршеств сбегают в область 29, если им позволяют. Персонажи могут сопровождать их.
11	2 детёныша	Детёныши (небоевые персонажи) дружелюбны и увязываются за персонажами, если те не отгоняют их.
12	2 амфисбены*, 1 людоящер-шаман	Шаман пытается сбежать на запад. Если у него это получается, то он бежит в область 20 в поисках помощи.
20	2 людоящера, 1 людоящер-шаман	Эти людоящеры идут в область 12, реагируя на угрозу, если их предупредит сбежавший оттуда шаман.
22	6 гигантских ящериц [giant lizard]	Гигантские ящерицы остаются на месте. Никакой шум или разрушения не заставят рептилий идти куда-либо ещё.
23	3 людоящера	Эти людоящеры идут в область 22, если услышат звуки боя. Если кто-либо из обывателей добегает к ним из области 24, они идут туда.
24	20 людоящеров обывателей*, 13 детёнышей	Эти людоящеры защищают детёнышей (небоевые персонажи) и охраняют вход в область 25. Если начинается бой, двое из обывателей пытаются сбежать в область 23 за помощью.
25	3 детёныша	Детёныши (небоевые персонажи) остаются здесь.
26	5 гигантских ядовитых змей [giant poisonous snake]	Змеи не покидают область.
27	1 людоящер, 1 людоящер раздражитель [lizardfolk render]	Эти людоящеры движутся к воротам, если слышат там шум. В противном случае они остаются на месте.
29	4 людоящера, 1 людоящер раздражитель*, 1 людоящер чешуежит	Эти людоящеры идут в область 10, если кто-нибудь из обывателей сбежит, чтобы предупредить их о персонажах в той комнате. В противном случае они остаются на месте.
32	3 людоящера, 1 людоящер чешуежит*	Эти людоящеры не покидают область, пока не произойдёт столкновение.
35	2 людоящеров обывателей*	Эти обыватели пытаются сбежать в область 36, если на них нападают.
38	Саурирв (людоящер дворянин [noble])	Советник (небоевой персонаж) остаётся здесь, если персонажи не потерпели неудачу в завоевании его благосклонности. В таком случае он пытается сбежать в область 40.
40	1 королева ящеров, 1 людоящер-ие- рарх*, 2 людоящера чешуежит*, 1 людоящер раздражитель*, 8 людоящеров	Эти людоящеры не покидают область до столкновения, не желая своим уходом ставить под угрозу безопасность королевы.
42	3 людоящера, 1 людоящер чешуежит*	Эти стражники идут к воротам в область 41 (север) если слышат там шум. В противном случае они остаются здесь, пока не произойдёт столкновение. Если это происходит, один из них попытается сбежать в область 44, чтобы позвать подкрепление.
43а	1 сахуагин	Сахуагин остаётся здесь, если только персонажи его не выпустят.
43е	1 людоящер обыватель	Обыватель остаётся здесь, если только персонажи его не выпустят. Если это произойдет, он попытается сбежать в область 44.
44	2 людоящера, 1 людоящер чешуежит	Эти стражники идут в области 42, 48 или 52, если узнают о присутствии персонажей там. В противном случае они остаются здесь, пока не произойдёт столкновение.
48	4 людоящера	Эти стражники идут к воротам в область 41 (юг) если слышат там шум. Если они слышат звуки боя в области 52, трое идут туда, а один — в область 44 за подкреплением.
49	4 людоящера	Если эти людоящеры узнают о незваных гостях, один идёт в область 42, а также в другие области в поисках подкрепления. Другой идет поочерёдно к областям 50, 51 и 52, чтобы предупредить их обитателей.
50	3 коалинта* 1 сержант коалинтов*	Коалинты идут в область 49, если узнают о присутствии чужаков, желая поддержать своих союзников-людоящеров.
51	4 локата*, 1 локата-охотник*, 5 гигантских морских угрей*	Локата и их угри идут в область 49, если их предупреждают о присутствии там чужаков.
52	3 мерфолка [merfolk], 1 мерфолк добытчик*	Если их предупреждают о присутствии чужаков, мерфолки идут в область 49, чтобы поддержать своих союзников.

* см. в приложении С

ГОВОРЯЩИЕ НА ОБЩЕМ ЛЮДОЯЩЕРЫ

Некоторые людоящеры могут научиться говорить на Общем языке и понимать его. В этом приключении есть множество подобных особей, что даёт группе возможность общаться без магического вмешательства (если, конечно, ни один из персонажей не знает Драконий язык).

Когда королева или другой людоящер разговаривает с персонажами, имейте в виду, что Общий не является родным языком для этой расы, и из-за их образа мышления словесные обороты людоящеров отличны от привычных гуманоидам, говорящим на Общем языке.

Людоящеры редко используют метафоры или сложные предложения. Их речь почти всегда буквально — сбивчива, но не примитивна. Они могут уловить значение идиомы, но только приложив усилия.

Имена сбивают их с толку, если только не являются описательными. Они склонны применять собственные правила, давая другим существам в качестве имён слова Общего языка.

Людоящеры используют активные глаголы для описания мира. В холодную погоду людоящер скажет: «Этот ветер приносит холод», а не «Мне холодно». Людоящеры склонны выражать понятия в терминах действий, а не последствий.

ОБЩЕНИЕ И НАСТРОЕНИЯ

В этом приключении королева, иерарх Ирмос, шаманы и чешуешиты могут понимать Общий язык и говорить на нём. Пожилой советник людоящеров Саурир хорошо знает Общий язык и может на нём писать. Все остальные людоящеры неграмотны и только говорят на Драконьем.

Людоящеры этой колонии на взводе и нервничают, опасаясь неминуемого вторжения сахуагинов. Кроме того, за несколько недель до того, как началось это приключение, на логово напала группа людей и полуогров. Они были побеждены, но ценой жизни многих людоящеров.

За исключением советника в области 38, все людоящеры поначалу относятся к персонажам с некоторым подозрением (хотя пришельцы явно не сахуагины). Если персонажи не были замечены в совершении деяний, которые спровоцировали бы их враждебность, людоящеры не нападают первыми. Но персонажей кратко допрашивают, и — если они не придумают подходящей истории — словом или жестом приказывают уйти или сдаться. Их отказ подчиниться безоговорочно провоцирует нападение.

В таком случае людоящеры стремятся прежде прогнать незваных гостей, а не убить, но сражаясь они насмерть. Если персонажей сочли угрозой, единственный способ успокоить людоящеров — это призвать к перемирию и просить о переговорах с королевой. См. «Переговоры и капитуляция» ниже.

Если бы все обитатели логова совместно атаковали группу, персонажей бы быстро сокрушили. Ваша задача здесь — найти баланс и соответствующим образом реагировать на действия группы. Если персонажи даже во время битвы пытаются общаться с людоящерами, подумайте о том, чтобы остановить бой и позволить персонажам проявить свои социальные навыки. Королеве понадобятся союзники в предстоящей войне, и она предпочитает избегать насилия, особенно если это позволит объединиться с сильными воинами.

ПЕРЕГОВОРЫ И КАПИТУЛЯЦИЯ

Людоящеры не гостеприимны к незванным гостям. Если только кто-то в группе не говорит на Драконьем или персонажи не встречают одного из обитателей, говорящих на Общем языке, людоящеры не тратят время на размышления о том, что персонажи делают в их логове. Они угрожающе тычут своим оружием в сторону персонажей и атакуют через 2 раунда, если персонажи не донесут до них невраждебность своих намерений. Если персонажи не могут общаться вербально, они могут сделать это с помощью успокаивающих жестов, например — убрать оружие в ножны. Они чётко продемонстрируют свою позицию, если убедительно и покорно бросят оружие наземь. В этом случае персонажей связывают и берут в плен, где они и будут ждать аудиенции королевы.

ОБИТАТЕЛИ

Логово людоящеров — это оживлённое место, наполненное воинами, обывателями и лидерами. Действия персонажей во время исследования логова влияют на общее состояние. Без колебаний отвечайте на их агрессию существенными трудностями как следствие их опрометчивых и необдуманных действий.

И напротив, вознаграждайте персонажей за тщательное планирование, обдумывание и попытки участвовать в действиях, не связанных с боем. Самый большой страх людоящеров — это сахуагины, и чем скорее герои поймут это, тем лучше.

Население людоящеров описано в таблице «Список людоящеров», в ней же предоставлена информация о том, как обитатели различных областей могут реагировать на разворачивающиеся события.

ПАТРУЛИ В ЛОГОВЕ

Людоящеры регулярно патрулируют коридоры своего логова. Если персонажи не очень скрытны и осторожны, им в какой-то момент придётся противостоять патрулю. Патруль стражи состоит из двух **людоящеров**, один из которых несёт факел (потому что коридоры обычно не освещены), и одного **людоящера чешуешита** (см. приложение С).

За каждые 10 минут, которые персонажи проводят в коридорах, бросьте к12. Если выпадет 12, персонажи наталкиваются на сторожевой патруль.

Один из членов каждого патруля стражи несёт ключ, который отпирает ворота в области 41.

ОБЛАСТИ ЛОГОВА

Следующие области указаны на карте 3.1.

1. СЕВЕРНЫЙ ВХОД

Следы, ведущие через болото к двери, можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Выживание) Сл 13 или Интеллекта (Расследование) Сл 13. Если идти по следам, то группа автоматически обнаруживает дверь. В противном случае обнаружение двери требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 14.

Как только дверь будет обнаружена, прочтите:

Кусты и высокая трава скрывают большую, крепкую деревянную дверь.

Дверь не заперта. Просто открыв дверь, не издавая лишнего шума, персонажи не привлекут внимание стражников из области 2.

2. КОМНАТА СТРАЖИ

Если группа не привлекла внимания стражников, людоящеры бездельничают на скамейках и общаются друг с другом. Измените описание ниже по мере необходимости.

Эта комната пуста, за исключением двух деревянных скамей, стоящих друг напротив друга вдоль длинных стен. Несколько людоящеров стоят по стойке «смирно», готовые действовать.

Здесь всегда дежурят пять **людоящеров**. Если персонажи шумят в соседнем коридоре, один из стражников выходит проверить. Увидев незваных гостей, он зовёт своих товарищей, а затем допрашивает персонажей на Драконьем языке и требует, чтобы они ушли. Другие стражники немедленно присоединяются к нему.

Развитие. Если начинается бой, один из стражников пытается сбежать в казарму (область 3). Если у стражника получается вырваться, обратитесь к секции «Развитие» в описании области 3.

3. КАЗАРМА

Людоящеры отсюда, скорее всего, присоединятся к стражникам в области 2 во время любого переполоха. Пока не поднята тревога, четверо из них проверяют своё снаряжение перед отправкой в патруль. Измените описание ниже по мере необходимости.

Тринадцать соломенных матрасов лежат вдоль стен комнаты. Рядом с каждым находится закрытый деревянный сундук. В центре комнаты стоит длинный деревянный стол с двумя деревянными скамейками.

Четыре людоящера, по всей видимости, собирают своё оружие и готовятся покинуть помещение.

В этой комнате трое **людоящеров** строятся под командованием капитана (**людоящер чешуешит**, см. приложение С), чтобы отправиться патрулировать логово.

Развитие. Если людоящеры в этой комнате были предупреждены о чужаках, они выходят на юг в коридор и идут в обход, надеясь поймать персонажей в области 2.

Если в этой комнате происходит бой, капитан в области 5 слышит это и присоединяется к битве как можно скорее.

Сокровища. Сундуки не заперты, и в них находятся личные вещи. После тщательного поиска находятся следующие предметы: 100 см, кинжал в костяных ножнах, деревянная колотушка, грубая тростниковая флейта и простая оловянная кружка с выцарапанным на ней символом Семуэны (яйцо рептилии).

В поясной сумке капитана есть ключ от сундука в области 4.

4. КОМНАТА КАПИТАНА

В центре комнаты стоит деревянный стол с двумя деревянными стульями. На столе стоит деревянная миска с яблоками. У западной стены у изножья одноместной кровати стоит деревянный отделанный латунью сундук.

Эта комната служит жилищем для людоящера-капитана из области 3.

Сокровища. Сундук заперт и может быть открыт персонажем, который совершит успешную проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов, или у которого есть ключ. Он содержит личные вещи, моргенштерн, кожаный кошелек с 50 эм и кусок кристалла фиолетового цвета. Последний кажется ценным, но на самом деле ничего не стоит.

5. КОМНАТА КАПИТАНА

У северной стены на деревянном столе стоят глиняный кувшин с сидром и деревянная чашка. У стола стоит деревянный стул. У западной стены стоит кровать и деревянный, отделанный латунью сундук у её изножья. Людоящер-воин в чешуйчатых доспехах сидит на кровати лицом к двери и точит свой меч точильным камнем.

Этот капитан (**людоящер чешуешит**, см. приложение С) вскакивает, готовый к бою, как только персонажи входят.

Развитие. Если персонажи до этого момента избегали столкновений, то людоящеры из областей 2 и 3 присоединяются к капитану, когда слышат звуки боя.

Сокровища. Сундук заперт и может быть открыт персонажем, который преуспевает в проверке Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов, или у которого есть ключ. Он содержит личные вещи, кошелек с 25 эм, кинжал в ножнах и кожаный кнут. У людоящера-капитана при себе ключ от сундука и серебряный ошейник (15 эм).

6. ОРУЖЕЙНАЯ

Здесь на стенах висят щиты всех размеров, а у северной стены на деревянных стойках торчат метательные копья. Три больших деревянных сундука, все закрытые, стоят вдоль восточной стены.

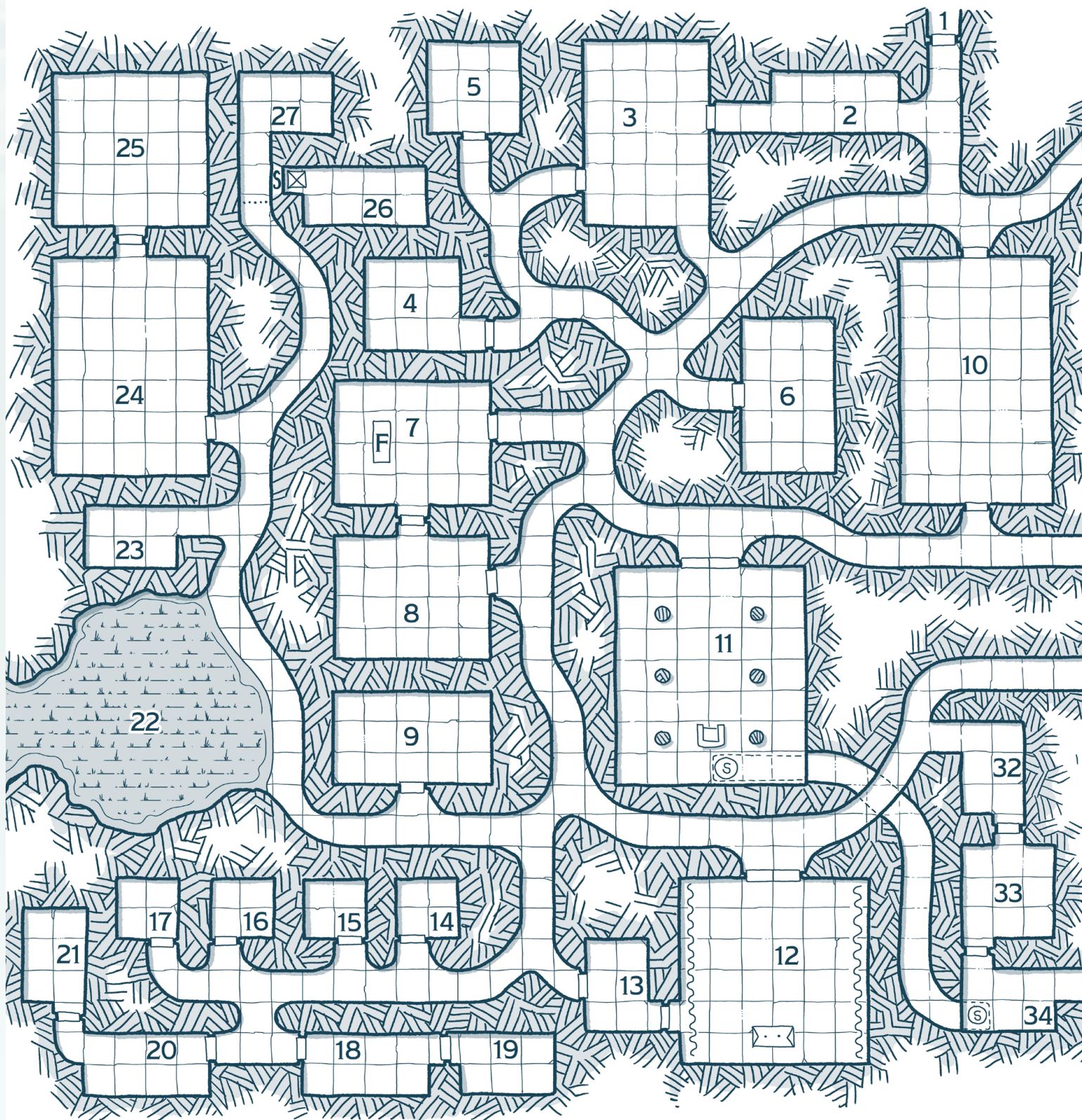
Сундуки не заперты и содержат следующее оружие:

10 дубинок
10 длинных мечей
10 моргенштернов

7. КУХНЯ

Если персонажи останавливаются в коридоре возле двери в эту комнату, они чувствуют в воздухе запах; он похож на готовящееся мясо, несмотря на едкий привкус. Этот запах исходит от жарящихся туш. Аналогично, даже если персонажи не останавливаются специально, чтобы послушать, до них доносятся чья-то болтовня, приглушенное звяканье крутящегося вертела и звуки прочей кухонной суеты.

Когда персонажи откроют дверь, прочтите им:



Scale: 1 square = 10 feet



Door



Double Door



Secret Door



Stairs



Water



Swamp



Fire Pit



Pillar



Throne



Secret Trap Door



Altar



Curtains

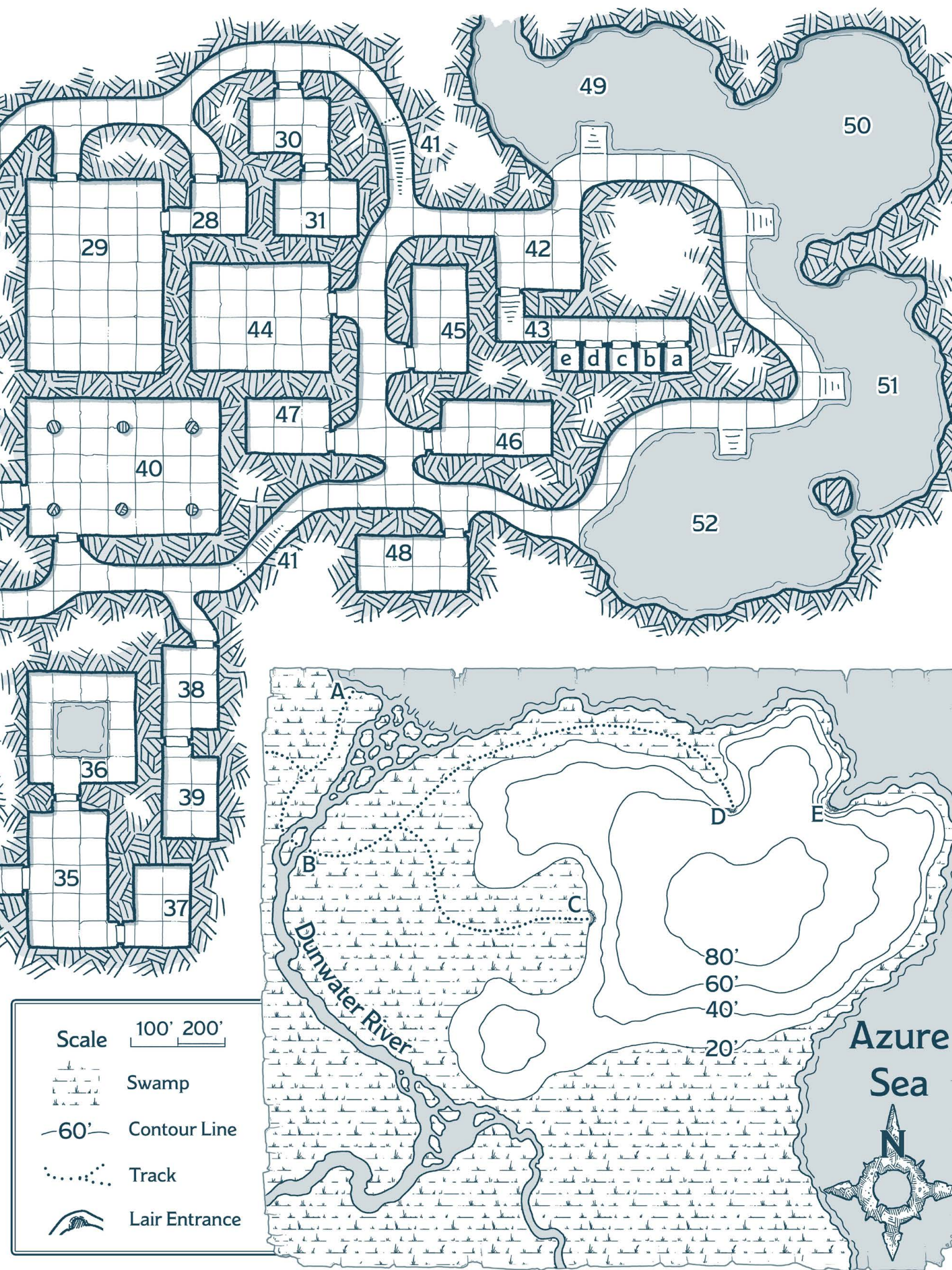


Gate



Pit Trap

Danger at Dunwater



Тёплый воздух мягко струится сквозь дверной проем. В одном конце комнаты находится большой очаг с горящими углями. Над ним насажено на вертел несколько полуприготовленных, освежёванных туш животных. Вертел вертят четыре безоружных людоящера. Пятый работник поливает туши жидкостью, черпая её из деревянного ведра. В центре комнаты стоит длинный деревянный стол, заваленный различными ножами, сырым мясом и осколками костей.

На полу под столом лежат необработанные шкуры; возле стола стоит два больших деревянных ведра.

У южной стены находится большой деревянный шкаф; его полки заставлены глиняными горшками, мисками, тазами и кружками. У западной стены стоит три больших деревянные бочки. У восточной стены — открытый деревянный бочонок с белым кристаллическим веществом и три деревянных ведра. Большой железный котел, сейчас пустой, свисает с потолка над ямой для костра.

Пять **людоящеров обывателей** (см. приложение С) сражаются только в том случае, если им не оставят выбора. В противном случае они убегают в ближайшую казарму (область 9), обитатели которой как можно скорее идут назад на кухню.

Если персонажи убеждают обывателей в своих добрых намерениях, например, предлагая подарки и не доставая оружия, людоящеры ведут их в область 9.

Жидкость для поливания туш — пряное масло. Две бочки содержат питьевую воду, а третья наполовину заполнена рассолом. Бочонок содержит соль. В двух ведрах у восточной стены лежат травы, а в третьем — топлёный животный жир. Каждый предмет в комнате соответствует назначению, не является ценным и вызывает лишь мимолётный интерес.

Туши. Это туши сахуагина и акулы. Если Океанус будет с группой, он сможет опознать тушу сахуагина. В противном случае успешная проверка Интеллекта (Расследование или Природа) Сл 16 позволяет персонажу сделать вывод, что туша принадлежит какому-то гуманоидному морскому существу. Шкуры под столом принадлежат этим существам, а ведра содержат их внутренности и съедобные органы.

8. Склады

На вбитых в потолок крюках висит шесть туш разных форм и размеров. У южной стены стоит четыре открытых бочки и плетёная корзина без крышки. У западной стены три больших глиняных кувшина, деревянный сундук и закупоренная бочка. У восточной стены большая деревянная клетка, в которой кричит дюжина взбудораженных водоплавающих птиц.

В открытых бочках находятся яблоки, груши, разные орехи и туша гигантского удава, маринованная в рассоле. В плетёной корзине лежит дикая вишня.

Три кувшина наполнены лёгким пищевым маслом. Сундук полон диких трав, а в закупоренной бочке находится соль. Водоплавающие птицы обычные и не представляют угрозы.

Туши. Среди туш — скат манти, гигантская лягушка, взрослый самец хобгоблина, две акулы и гигантский рак. На боку одной из акул прикреплена побитая пластина брони. Пластина сделана из коралла и дерева и, кажется, была вживлена в существо. Если с группой находится Океанус, он определяет, что доспехи акулы были изготовлены сахуагинами, и рассказывает, что такие существа служат сахуагинам в качестве боевых зверей (см. «Панцирная акула» в приложении С). В его отсутствии персонаж может получить ту же информацию с помощью успешной проверки Интеллекта (Природа) Сл 14.

9. КАЗАРМА

Вдоль стен комнаты расположены пятнадцать соломенных матрасов, у каждого из которых стоит небольшой деревянный сундучок. В центре комнаты стоит длинный стол, по бокам от него — скамьи.

Четыре воина людоящеров выслушивают приказы от одетого в тяжелый доспех капитана. Ещё один людоящер, одетый в мантию, стоит в стороне, наблюдая за остальными.

Если их не вызвали в другое место, четыре **людоящера**, один **людоящер чешуешит** (см. приложение С) и один **людоящер шаман** готовятся в этой комнате к началу патруля.

Если группа прибывает сюда в сопровождении дружелюбных людоящеров, шаман сперва призывает стражников атаковать. Совершенная персонажем успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 предотвращает бой. Вместо этого людоящеры берут персонажей под стражу и ведут их на встречу с королевой.

Сокровища. Сундуки не заперты и содержат личные вещи. Пять из сундуков содержат по кошельку с 6 см в каждом. Три других сундука содержат точильный камень, кинжал в ножнах и незатейливую деревянную резную фигурку крокодила.

10. ЗАЛ ДЛЯ ПИРШЕСТВ

Пять невооруженных людоящеров готовят эту область к празднику, накрывая столы деревянной и каменной утварью.

В центре зала в линию выстроено несколько длинных деревянных столов, по бокам от которых стоят деревянные скамейки. В южном конце стола стоит большой деревянный стул; по бокам от него стоят четыре стула поменьше, по два с каждой стороны, лицом к столу. На столах расставлены глиняные горшки, кувшины, тарелки и чашки, пять кружек для питья и плетеные корзины. Вдоль западной и восточной стен стоят высокие деревянные шкафы.

Пять **людоящеров обывателей** (см. приложение С) сражаются только в том случае, если им не оставят выбора. В противном случае они убегают в ближайшую казарму (область 29), обитатели которой как можно скорее идут назад на кухню.

В шкафах стоят кружки, тарелки, миски и прочая утварь.



11. ТРОННЫЙ ЗАЛ

Два ряда по три колонны обрамляет центральную область, где играют два детёныша людоящеров. В дальнем конце комнаты на низком каменном возвышении стоит деревянный трон. Трон украшен резными рептилиями, и блики отраженного света говорят об инкрустированных драгоценных камнях.

На стенах висят трофеи: головы нескольких существ, закрепленные на деревянных досках.

Детёныши, мужского и женского пола, пришли сюда из области 24. У них нет ничего ценного, они бесстрашны и практически безвредны. При встрече с персонажами они проявляют большой интерес к этим странным существам. Если их не отгоняют, они присоединяются к персонажам и следуют за ними, куда бы те ни пошли, являя собой странно умильную обузу.

Трон рептилий. Трон украшен изображениями змей и ящериц. Двадцать полупрозрачных сине-зеленых камней, инкрустированных в него, являют собой глаза этих существ. Они сделаны из дешевого кварца, хотя неискушенному глазу кажутся весьма ценными. Персонаж, который делает успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10, определяет истинную природу этого камня.

Скрытое пространство под троном может быть обнаружено тем, кто преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование) Сл 12. В этом месте находится ключ от сундука из области 26.

Позади трона находится потайной люк в полу, ведущий в вертикальную квадратную шахту высотой в 5 футов и глубиной 20 футов. Обнаружить

люк можно при успешной проверке Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование) Сл 14. Железные поручни установлены на одной из стенок шахты. Шахта спускается в туннель шириной 10 футов и высотой 10 футов, ведущий к другой такой же вертикальной шахте, поднимающейся в область 34. В туннеле и шахтах нет ни света, ни обитателей.

Трофейные головы. Трофейные головы расположены с севера на юг:

Западная стена: гигантский рак, ползающий па-
дальщик, бегемот, хобгоблин, сахуагин

Восточная стена: бурый медведь, лев, акула, ги-
гантская лягушка, ещё одна акула

Вы можете решить не называть существ, а просто дать подробные физические описания, оставляя игрокам возможность определить самостоятельно. Если Океанус сопровождает группу, он может идентифицировать акулу, гигантскую лягушку, гигантского рака и сахуагина.

ПОЛЕЗНАЯ ОБУЗА

Присутствие двух детёнышей людоящеров в компании персонажей может создать проблемы, но может и помочь: видя детёнышей, людоящеры логова на время останавливаются, а не атакуют немедленно. В течение этого времени персонажи могут воспользоваться возможностью вовлечь людоящеров в диалог и избежать враждебных действий.

12. ХРАМ

Сладкий аромат витает в воздухе этого священного места. У дальней стены перед каменным алтарём сидит людоящер. По обеим сторонам алтаря зажжены небольшие курильницы, а в его центре стоит канделябр с четырьмя горящими свечами.

Южная стена над алтарем украшена морской фреской воина-людоящера, размахивающего дубинкой.

Синие и зеленые шторы покрывают восточную и западную стены.

Фреска изображает Семуэню, божество людоящеров. Дубинка на фреске украшена острыми на вид морскими ракушками.

Шаман людоящеров в одиночестве молится у алтаря. Две **амфисбены** (см. приложение С), служащие стражами, живут в полости в алтаре.

Развитие. Только шаманы, королева и иерарх знают об амфисбенах. Эти змееподобные монстры нападают на всё, что находится в пределах 10 футов от алтаря, за исключением вышеупомянутых личностей.

Когда персонажи входят, шаман медитирует. Его пробуждают звуки боя или любые прямые попытки связаться с ним. Если не загнать его в угол, шаман убегает в область 20 и возвращается обратно к обитателям этой комнаты. Если те ушли или были убиты, он бежит, и его больше не увидят. Если ему не удастся сбежать, он сражается бок о бок с амфисбенами.

Сокровища. Два трезубца и две сложенные сети — это подношения и военные трофеи, отнятые у сахуагинов и пожертвованные Семуэне. Канделябр стоит 25 зм. Серебряные курильницы на алтаре стоят 10 зм каждая.

13. РИЗНИЦА

Семь резных деревянных масок, изображающих крокодилов и змей, висят здесь на стенах. Маски украшены синими и зелёными перьями. У западной стены стоит закрытый железный сундук.

Внутри одной из масок спрятан ключ к сундуку из области 18. Его может обнаружить любой персонаж, осматривающий маски и успешно прошедший проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12.

Сундук. Сундук не заперт, но оснащён ловушкой с ядовитым газом. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

При срабатывании ловушка заполняет всю комнату ядовитым зелёным газом. Существа, оказавшиеся в области, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе начнут громко кашлять и задыхаться в течение 1к4 минут; те, кто пострадал от газа, с гораздо большей вероятностью привлекают внимание блуждающих патрулей и близлежащих жителей логова.

Сокровища. Сундук содержит следующие предметы: серебряный гонг и колотушку (25 зм), пять серебряных колокольчиков (5 зм каждый), большую серебряную чашу (50 зм) и изогнутый деревянный рог.

14–17. ЖИЛИЩА ШАМАНОВ

Эти комнаты хоть и не идентичны, но очень похожи. Следующее описание подойдёт для любой из них.

В этой простой, похожей на камеру комнате стоят простой деревянный стол и стул и небольшой деревянный сундук, на полу — соломенный матрас.

Мебель немного меняется от комнаты к комнате. Все сундуки не заперты. Каждый из них содержит личные вещи и небольшую статуэтку Семуэни, сделанную из слоновой кости. Они не имеют никакой ценности, но очень важны для шаманов.

Сокровища. Сундуки в этих комнатах содержат различные предметы. В одном сундуке имеется деревянная дубинка и кожаный кошелек с 10 зм. Другой содержит серебряную пряжку для ремня (5 зм), кожаный кошелек с 20 зм и длинное, ярко окрашенное птичье перо (ничего не стоит). В третьем лежит кожаный кошелек с 7 зм, а в последнем находятся рулон сине-зелёной ткани (ничего не стоит) и сумка с 25 зм.

18. ЖИЛИЩЕ СТАРШЕГО ШАМАНА

У южной стены стоит деревянный стол с двумя стульями. На столе — графин, чашка и плетеная корзинка. У северной стены стоит столик поменьше, на нём стоит незажжённая курильница.

Ключ от сундука лежит в маске из области 13.

При осмотре курильницы обнаруживается маленький ключ, отпирающий сундук в области 19.

Сокровища. Графин, чашка и курильница сделаны из серебра, их стоимость — 10 зм, 3 зм и 5 зм соответственно. Сундук содержит 20 зм и зелье *подводного дыхания* [potion of water breathing].

19. СПАЛЬНЯ СТАРШЕГО ШАМАНА

У южной стены стоит одноместная койка, у изножья которой находится железный сундук. На восточной стене висит большое деревянное резное изображение людоящера, размахивающего дубиной.

Ключ от сундука в этой комнате спрятан в области 18. Резная картина на стене не представляет никакой ценности.

Сундук. Сундук заперт и может быть открыт ключом, найденным в области 18, или персонажем, преуспевшем в проверке Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов. В сундуке установлена ловушка с ядовитой иглой. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

При срабатывании ловушки из замка вылетает маленький отравленный дротик. Игла автоматически поражает любое существо, стоящее перед замком и наносит 1 колющего урона и 4 (1к4 + 2) урона ядом.

Сокровища. Сундук содержит личное имущество старшего шамана: серебряную фигурку Семуэни (25 зм), кожаный мешок с 50 зм и *жемчужину силы* [pearl of power].

20. ЖИЛИЩЕ ВЕРХОВНОГО ШАМАНА

Если шаман из области 12 сбежал предупредить других шаманов, то в комнате никого нет. В противном случае используйте описание ниже.

На деревянном столе у южной стены стоит деревянная ваза с фруктами. У северной стены стоит деревянная скамья, а в центре комнаты напротив скамьи стоит деревянный стул.

Трое людоящеров в мантиях насвистывают монотонное песнопение.

Шаман людоящеров [lizardfolk shaman] направляет своих двух учеников (**людоящеры**) в короткой молитве Семуэнье.

Если группа прибывает сюда в сопровождении дружелюбных людоящеров, шаман сперва призывает стражников атаковать. Совершенная персонажем успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 предотвращает бой. Вместо этого людоящеры берут персонажей под стражу и ведут их на встречу с королевой.

Сокровища. Шаман носит золотое ожерелье, украшенное полированным жемчугом (100 зм).

21. СПАЛЬНЯ ВЕРХОВНОГО ШАМАНА

У западной стены стоит одноместная койка, у ног которой находится железный сундук. Напротив койки, у восточной стены стоит небольшой деревянный столик. На нём лежит два предмета из серебра, статуэтка людоящера и курильница.

Ключ от сундука в этой комнате прикреплен к нижней стороне стола каплей клейкой смолы.

Сундук. Сундук заперт и может быть открыт персонажем, который совершит успешную проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов. В сундуке установлена ловушка с поднимающимся лезвием. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

Когда ловушка срабатывает, скошенное лезвие поднимается вверх, поражая любое существо в пределах 5 футов от передней части сундука. Пораженные существа должны сделать спасбросок Ловкости Сл 13, получая 7 (2к6) рубящего урона при неудачном броске или вдвое меньше при успешном.

Сокровища. Курильница стоит 5 зм, а серебряная статуэтка — 50 зм. Сундук содержит следующие предметы: рулон зелёной бархатной ткани (5 зм), большой кожаный мешок с 200 зм, изображающую Семуэнью фигурку из слоновой кости (25 зм) и небольшую деревянную коробку с мягкой обивкой, содержащую две дозы противоядия (100 зм).

22. ПЕЩЕРА ГИГАНТСКИХ ЯЩЕРИЦ

Если группа прибывает сюда прямо с болота, прочитайте следующее:

Вход в пещеру размером тридцать футов в ширину и пятнадцать в высоту. Болотистая почва возле пещеры переходит в грязь, следы больших существ ведут туда и обратно. Внутри пещеры под ногами у вас густая грязь, и вы не можете двигаться с нормальной скоростью.

Высота пещера достигает порядка сорока футов. В дальнем конце пещеры узкая каменная дорожка соединяет два арочных входа, которые ведут вглубь холма, один в северо-восточном углу пещеры, а другой в юго-восточном углу. Лишь внезапное движение в грязи предупреждает вас — и шесть фигур выпрыгивают на вас.

Если группа прибывает со стороны логова людоящеров, прочитайте:

По узкой каменной дорожке вы вышли в огромную пещеру. Дорожка проходит вдоль восточной части пещеры и соединяет два входа в туннели — один в юго-восточном углу, другой в северо-восточном. В дальнем конце пещеры виднеется проход шириной тридцать футов и высотой пятнадцать футов, ведущий на открытый воздух, в болота.

За исключением каменной дорожки под ногами густая грязь; следы указывают на то, что какие-то крупные существа прошли туда и обратно. В грязи происходит внезапное движение, и шесть больших рептилий устремляются к вам.

За исключением края котлована на западе, эта область представляет собой труднопроходимую местность. Грязь здесь глубиной 15 дюймов.

Шесть **гигантских ящериц [giant lizard]** устроили себе логово в этой грязной пещере. Они были обучены охранять людоящеров и незамедлительно нападать на незваных гостей. Любой взрослый людоящер может отозвать ящериц. Гигантские ящерицы могут (и будут) преследовать персонажей на болоте через устье пещеры.

Развитие. Бой в этой области привлекает внимание людоящеров из области 23.

Сокровища. Примерно в пяти футах к северу от центра южной стены, частично погребенная в грязи, находится кираса — сильно потрепанная и искорёженная, теперь отделённая от комплекта лат, к которым когда-то принадлежала. Под кирасой в грязи утоплен длинный меч.

Эти предметы принадлежали одному из членов банды неопытных приключенцев, которые несколько недель назад попытались самостоятельно проникнуть в логово и были убиты. Кираса слишком избита, чтобы быть полезной, но оружие — это длинный меч +1.

23. КОМНАТА СТРАЖИ

Если звуки боя в области 22 не будут магически подавлены, людоящеры в этой комнате немедленно бросятся туда, на помощь гигантским ящерицам. Измените описание ниже, если они не приходят в эту область.

Помещение пусто; только у западной стены стоит деревянная скамья.

Трое **людоящеров** стоят на страже в этой комнате, необычные звуки с севера или юга могут привлечь их внимание. Если стражники никуда не ушли, они сидят на скамейке и разговаривают, держа оружие рядом с собой.

24. ДЕТСКАЯ

Комнату наполняют суматоха и шум — более дюжины людоящеров, взрослых и детёнышей болтают и играют друг с другом. Похоже, это большая детская комната; взрослые людоящеры и детёныши разбились по залу на небольшие группки. Детёныши играют или спят, а взрослые общаются, выпивают и намазывают свои тела маслом.

Соломенные матрасы разбросаны по всему полу. На деревянных столах стоят глиняные чашки, кружки, кувшины и наполненные дикими цветами миски. Рядом со столами стоят стулья, тут и там — деревянные табуретки.

Здесь находится двадцать **людоящеров-обывателей** (см. приложение С) и тринадцать детёнышей людоящеров. Детёныши не вступают в бой и не представляют никакой угрозы для группы.

Если детёныши людоящеров из области 11 следуют всё это время за персонажами, то, прибыв сюда, они покидают группу и спешат поиграть с другими детёнышами.

Прибытие персонажей вряд ли будет замечено из-за общего шума, но их присутствие, безусловно, будет обнаружено, если они войдут в комнату.

Даже когда их вторжение замечено, персонажей не встретят враждебно, пока они не предпримут враждебных действий. Взрослые людоящеры защищают своих детёнышей и свою собственность,

делая всё возможное, чтобы персонажи не вошли в область 25. Если начнётся бой, двое взрослых людоящеров попытаются выйти через восточную дверь, чтобы найти стражников в области 23.

Если персонажи уходят, не предпринимая никаких действий, а просто осматриваясь, взрослые не преследуют их. Но если персонажи предпринимают агрессивные действия (атакуют, грабят или даже просто угрожают) и кто-то из взрослых жив, когда персонажи уходят, один или два взрослых пытаются незаметно прокрасться в ближайшую комнату, где есть воины.

25. ИНКУБАТОР

Здесь заметно теплее, и изнутри доносится слегка зловонный запах. Под ногами в комнате грязь, гладкая и нетронутая везде, кроме как у двери, где среди как будто осколков яиц ползают три крошечные рептилии.

В грязи этой комнаты зарыто более двухсот яиц людоящеров. Трое возле двери выдупились совсем недавно. Любой удар убьёт этих детёнышей — даже небрежно подобрав их, можно нанести им значительный вред. Больше здесь нет ничего примечательного.

26. ВОРОТА И СОКРОВИЩНИЦА

Когда персонажи движутся по коридору в направлении областей 26 и 27, прочтите:

Крепкие деревянные ворота от пола до потолка преграждают вам путь. Они висят на петлях и заперты в центре.



Ворота, ведущие к областям 26 и 27, обычно закрыты и заперты. Замок ворот можно открыть с помощью успешной проверки Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов, или ворота могут быть сломаны (КД 15, 18 хитов, порог урона 10). Если незваные гости шумят у ворот, стража из области 27 бросается вперед и атакует их.

В область 26 можно попасть через секретную дверь в восточной части коридора. Чтобы заметить дверь, требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 14. Если кто-то откроет дверь и сможет увидеть, что за ней находится, прочитайте:

Вход размером в 10 на 10 футов идёт на восток, в комнату внушительных размеров.

В коротком коридоре, ведущем в область 26, находится ловушка-яма. Ловушка хорошо замаскирована под пол и требует успешного прохождения проверки Мудрости (Восприятие) Сл 16, чтобы заметить её. Существа, которые наступают на фальшивый пол, падают в болотную яму (см. блок «Опасности на болоте»), получая обычный урон от падения.

Внутри ямы находятся пять **гигантских ядовитых змей**, атакующих всё, что попадает внутрь.

Как только персонаж окажется к востоку от ловушки и сможет видеть комнату дальше, прочтите:

В дальнем конце комнаты вы видите несколько мешков и большой сундук.

В сундуке установлена ловушка с ядовитой иглой. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

Когда ловушка срабатывает, маленький отравленный дротик вылетает из замка. Игла автоматически попадает в любое существо, стоящее перед замком, нанося 1 колющего урона и 4 (1к4 + 2) урона ядом.

Сокровища. Сундук и мешки содержат казну логова. Сундук содержит 1700 эм, скипетр из слоновой кости с золотым покрытием (100 зм) и золотую корону в форме свернувшейся змеи (250 зм). Внутри мешков находятся различные шелка и шкуры (всего 100 зм).

27. КОМНАТА СТРАЖИ

В тридцати футах за воротами находится практически пустая комната с деревянной скамейкой у восточной стены.

Людоящер раздиратель (см. приложение С) и **людоящер** исполняют здесь приказ охранять сокровища логова (область 26). Они не откроют ворота, пока им не прикажут это сделать королева или иерарх.

Стражники в этой области следят за воротами и потайной дверью, ведущей в область 26. Они защищают ворота, если слышат, что кто-то пытается напасть на них, но успешная попытка открыть их не привлекает их внимания.

28. КОМНАТА КАПИТАНА

У южной стены этой комнаты стоят простой деревянный стол и деревянный стул. На столе — деревянная миска. У восточной стены стоит односпальная кровать, у изножья находится деревянный сундук.

Сундук содержит личные вещи, кинжал в ножнах и кошель с 25 эм.

29. КАЗАРМА

Измените описание в зависимости от количества находящихся здесь людоящеров, как указано ниже.

Около дюжины соломенных матрасов разложено по полу, у изножья каждого стоит деревянный сундучок. В южном конце комнаты стоит длинный стол с деревянными скамейками с обеих сторон. Несколько людоящеров сидят на скамейках или матрасах, разговаривают и ухаживают за оружием.

В этой комнате четыре **людоящера**, один **людоящер раздиратель** (см. Приложение С) и один **людоящер чешуешит** (см. Приложение С) ожидают своей очереди патрулировать, если только не были вызваны ранее в другое место.

Если группа прибывает сюда в сопровождении дружественных людоящеров, чешуешит сперва призывает стражу атаковать. Совершенная персонажем успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 предотвращает бой. Вместо этого людоящеры берут персонажей под стражу и ведут их на встречу с королевой.

Сокровища. Некоторые сундуки содержат личные вещи и следующие предметы, распределённые случайным образом:

- В пяти сундуках по кошельку с 5 см
- Ожерелье из ракушек (ничего не стоит)
- Оловянная кружка (ничего не стоит)
- Кусок розового коралла (10 зм)
- Кожаная сумка с пятью камнями неправильной формы (ничего не стоит)

30. ЖИЛИЩЕ ИЕРАРХА

Мебель в этом милом помещении высокого качества. В центре комнаты стоит деревянный стол с четырьмя стульями вокруг. На столе стоит блестящая чаша. В юго-восточном углу находится небольшая закрытая бочка, на которой стоят незажжённый фонарь и кубок.

Чаша изготовлена из чистого электрума и стоит 50 зм. В бочке находится вино — довольно приятное на человеческий вкус. Кубок изготовлен из серебра и стоит 7 зм, а фонарь — обыкновенный закрытый фонарь.

31. СПАЛЬНЯ ИЕРАРХА

У восточной стены находится одноместная койка, перед ней — ковёр из львиной шкуры. В юго-западном углу стоит деревянный сундук с латунной отделкой, крышка которого закрыта и заперта тяжёлым навесным замком из металла.

Замок на сундуке может открыть персонаж, успешно прошедший проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов. Сундук оборудован ловушкой с парализующим газом. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку, или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

При срабатывании ловушка наполняет комнату парализующим газом. Существа, оказавшиеся в газе, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе будут парализованы в течение 1к4 минут. Существо может повторять спасбросок в конце каждой минуты.

Сокровища. Сундук содержит следующие предметы: пять кожаных ремней с электрумовыми пряжками, украшенными жемчугом (10 зм каждый), электрумовый браслет (20 зм), кожаный кошелек с 50 см и разноцветный калейдоскоп (ничего не стоит).

32. КОМНАТА СТРАЖИ

Четыре людоящера в этой комнате стоят на страже, готовые к встрече с чужаками. В этом помещении нет мебели, за исключением деревянной скамьи у восточной стены.

Здесь стоят на страже три **людоящера** и один **людоящер чешуешит** (см. приложение С). Стражники немедленно устраивают допрос любым приближающимся персонажам. Они были специально отобраны охранять подход к покоям их королевы. Проверки Харизмы (Запугивание) и Харизмы (Убеждение) против этих стражников совершаются с помехой. Персонажи должны рассказать убедительную историю, чтобы получить доступ к области 33 и далее; в противном случае они должны немедленно покинуть эту область.

33. ПОКОИ КОРОЛЕВЫ

Хотя эту комнату едва ли можно назвать роскошной, она выглядит более удобной, чем любая другая, которую вы видели в логове. В центре комнаты расположен круглый стол из полированного дерева с четырьмя стульями вокруг него. На столе находятся три декоративных, поблескивающих металлом предмета — блюдо, графин и кубок.

В юго-восточном углу стоит кресло с грубой обивкой.

Предметы на столе изготовлены из серебра. Блюдо и графин стоят по 10 зм, а кубок стоит 5 зм. На всех трёх выгравирована простая пиктограмма, на которой изображена гордо стоящая ящерица с высунутым раздвоенным языком.

34. КОРОЛЕВСКАЯ СПАЛЬНЯ

Большая, богато украшенная кровать стоит изголовьем к середине южной стены и занимает большую часть комнаты; на кровати разбросаны разные пледы и подушки. Рядом с кроватью у восточной стороны стоит маленький столик, на нём в грубо оформленной рамке виден рисунок королевы людоящеров, весь облик которой излучает могущество.

В юго-восточном углу находится железный сундук, запертый на навесной замок. Рядом с ним находится большой, элегантный платяной шкаф.

Чтобы заметить потайную дверь в юго-западном углу необходимо совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 16. Этот проход ведёт в область 11.

В сундуке ловушка с иглой. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12. Успешная проверка Ловкости Сл 12 позволит обезвредить её. Если открыть сундук, не обезвредив ловушку или провалив попытку обезвреживания, ловушка срабатывает.

При срабатывании ловушки маленькая игла вылетает из замка. Игла автоматически поражает любое существо, стоящее перед замком. Игла не наносит никакого урона и не отравлена. Обеспокоенный персонаж может предположить иное; не стесняйтесь описывать ноющие боли, кратковременное онемение и т.п., чтобы вывести персонажа из себя, но проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 раскрывает истину.

Сокровища. В сундуке хранятся следующие вещи: набор украшенных жемчугом кожаных ремешков и ремней с золотыми пряжками (100 зм), обрамлённый золотом кинжал с ножнами (25 зм), кожаный мешок с 25 зм, флакон с ароматическим маслом (5 зм) и нефритовая статуэтка Семуэньи (25 зм).

В платяном шкафу находится тонкая парчовая мантия насыщенного красного цвета, декорированная золотой нитью. Мантия стоит 100 зм и является символом королевской власти.

35. КОРОЛЕВСКАЯ ГОСТИНАЯ

В центре комнаты стоит круглый стол из полированного дерева с двумя деревянными стульями по сторонам. На стульях сидят два людоящера, склонившись над столом. На столе находятся квадратная игровая доска с чередующимися черными и белыми квадратами, серебряная чаша, графин и два кубка.

У южной стены стоит обитый парчой диван, а над ним висит большое стеклянное зеркало в деревянной раме. По бокам от дивана стоит два деревянных сундука.

Вне чрезвычайных обстоятельств (например, если стража из области 32 отступила с боем сюда), два **людоящера-обывателя** (см. приложение С) играют за столом.

Эти людоящеры стараются избегать боя, предпочитая бежать и укрыться у бассейна в области 36. Они вступают в бой, если им не оставить выбора, или если они видят, что гости пытаются войти в область 37.

Сокровища. Один сундук содержит следующие предметы: набор украшенных кораллами кожаных ремешков и ремней с серебряными пряжками (10 зм), флакон с ароматическим маслом (5 зм), шелковый шарф (3 зм) и кошелек с 50 зм.

Второй сундук содержит: серебряное зеркало (10 зм), флакон с ароматическим маслом (5 зм), рулон бархатной ткани (20 зм) и кошелек с 50 зм.

Чаша, графин и два кубка сделаны из серебра и стоят 10 зм, 5 зм и 3 зм соответственно.

36. КОРОЛЕВСКАЯ ВАННАЯ

В центре этой пустой, вымощенной каменными плитами комнаты находится квадратный бассейн стороной в 20 футов с чистой водой. В полу бассейна устроены ступени.

Ступени высотой от 2 до 6 дюймов. Чистая, тёплая вода заполняет бассейн, хотя персонажи не могут видеть дно в центре, где глубина достигает 15 футов. Людоящеры обыватели, если они бежали из области 35, прячутся в этом месте.

37. КОРОЛЕВСКИЙ ИНКУБАТОР

В этой области заметно теплее. Стены и потолок комнаты ничем не примечательны, а пол покрыт грязью.

Теплая грязь на полу имеет глубину 6 дюймов. В грязи зарыты двенадцать яиц людоящеров (их не видно на поверхности). Это яйца королевы, которые очень ценны для неё. Эти яйца, в отличие от яиц в инкубаторе (область 25), могут быть использованы в качестве инструмента давления на переговоры.

38. ПОКОИ СОВЕТНИКА

Это небольшая, уютная комната. В центре находится круглый деревянный стол, на котором лежит закрытая книга. По одну сторону стола в кресле с грубой обивкой сидит старый людоящер. С другой стороны стоит простой деревянный стул. В северо-западном углу на латунном треножнике стоит наполненная раскалёнными углями латунная чаша. В комнате тепло и дымно.

В кресле, читая свиток папируса, сидит главный советчик королевы и, безусловно, самый умный людоящер в логове: престарелый советник Саурир. Советник не сражается, даже для самозащиты, и может быть убит без лишних усилий. Его первой реакцией на незваных гостей — если они не нападут на него сразу — будет лёгкое удивление и расспросы: кто они такие, откуда пришли, кто их послал и т.д. Он знает, что персонажи не послы, потому что не заключал никаких соглашений с людьми. Тем не менее, он любезен и готов говорить.

У Саурира характеристики как у **дворянина [noble]** людоящеров, с изменениями:

- Саурир законно-нейтрален.
- Его Класс Доспеха 13 (природный доспех).
- Его скорость плавания 30 футов, и он может задержать дыхание на 15 минут.
- Его Мудрость 18 (+4).
- Его навыки Обман +7, Проницательность +6, Убеждение +7.
- Его пассивное Восприятие равно 14, и он со-

вершает все проверки Мудрости (Восприятие) с помехой.

- Он говорит на Драконьем и Общем языках.

Саурир чрезвычайно мудр, и именно благодаря его вдохновению была разработана стратегия создания альянса против сахуагинов. Он организовал покупку вооружения, которое перевозил Морской Призрак (о чём рассказывается в Зловещем секрете Солтмарша).

Его внешность выдает его возраст: его зубы и когти покрылись пятнами и затупились, зрение ухудшилось, а слух и обоняние утратили свою остроту. Он носит на шее большую золотую цепь (200 зм).

Развитие. Прежде чем начать разговор об альянсе или сахуагинах, советник должен убедить, что персонажи никак не связаны с сахуагинами. Он приходит к такому заключению, если персонажи не проявляли ненужную жестокость в своем обращении с другими людоящерами, и если какой-либо персонаж делает успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10. Но если они убивали людоящеров, Сл этой проверки увеличивается на 2 за каждого погибшего.

После успешной проверки советник, довольный тем, что персонажи не находятся в сговоре с сахуагинами, раскрывает им информацию о планируемом нападении на логово сахуагинов. Затем он предлагает организовать немедленную встречу персонажей с королевой, с целью привлечения людей в альянс.

При проваленной проверке, или если персонажи уклончивы в своём рассказе об их отношениях с сахуагинами (или если они притворяются, что дружат с ними), советник не упоминает о союзе или планируемом нападении. Вместо этого он извиняется и отправляется в область 40, чтобы предупредить королеву о присутствии незваных гостей. Стражники возвращаются в область 38, чтобы сопроводить персонажей в тренировочный зал.

В этом случае, если персонажи не хотят подчиниться и сопротивляются попыткам взять их под стражу, их миссия заканчивается неудачей. Королева немедленно приказывает своим последователям выследить и убить или захватить группу — шанс столкновения с патрулем в коридорах логова увеличивается с 1 из 12 каждые 10 минут (см. «Патрули в логове») до 1 из 2 каждые 5 минут.

Материал для чтения. Свиток, который просматривает старый советник людоящеров, написан на Общем и был отправлен местным вождём локата королеве людоящеров. Он подтверждает, что локата, присутствующие в настоящее время в логове, являются послами вождя и уполномочивает их действовать от его имени во всех вопросах, касающихся альянса. В нём нет никакой конкретики относительно природы альянса и не упомянуты те, против кого он направлен: слово «сахуагин» нигде не используется.

Книга на столе, «*Политика силы*» Абея Макки написана на Общем. В нём обсуждается более тонкая и коварная сторона политической жизни. Её можно продать за 5 зм.



Сговорчивый советник

Саури́в, советник людоящеров, предлагает персонажам самый прямой путь к получению мирной аудиенции с королевой и положительному решению как для Солтмарша, так и для людоящеров. В разговоре с персонажами он должен немедленно сообщить им, что именно сахуагины представляют истинную угрозу для региона.

Чего он хочет. Советник хочет того же, что и королева: сильного союза, что сможет загнать сахуагинов обратно в водные глубины.

39. Спальня советника

У восточной стены стоит односпальная кровать. У южной стены стоит небольшой деревянный книжный шкаф с пятью книгами, рядом находится старое кожаное кресло. У западной стены комнаты стоит закрытый на засов с навесным замком железный сундук. На крышке сундука лежит перчатка. Рядом с кроватью стоит высокий платяной шкаф, дверца которого приоткрыта. Он кажется пустым.

Любой персонаж, осматривающий сундук, замечает, что его ключ приклеен к задней внешней панели сундука каплей липкой смолы. Капля ядовита, и любое существо, которое прикоснется к ней голой кожей, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или быть отравленным на 1 час. Отравленное существо может повторять спасбросок каждые 15 минут. Перчатка на сундуке имеет следы ядовитой смолы на кончиках пальцев — факт, очевидный для любого, кто осматривает перчатку.

Пять книг в шкафу входят в число любимых книг советника:

«*Политики власти*» Люции Домичи (5 зм), ещё одна довольно мутная работа, посвящённая более изменчивой стороне политики.

«*Триумф дипломатии*» Тайронса Скрута (5 зм), история успехов автора в области дипломатии.

«*Оккультные свойства драгоценных камней*» архимага Тензера (10 зм). Эта книга является ещё одним томом Тензера на его любимую тему (богатства) и следует за его более ранней книгой «*Магические свойства драгоценных камней*» (найденной в области 2 дома в «*Зловещем секрете Солтмарша*»). Если игроки хотят, чтобы их персонажи прочитали эту книгу и попросили узнать что-то о ее содержании, можете дать волю воображению! Чтение книги не дает особых преимуществ персонажам, а большая часть содержания слишком непонятна для полного осмысления.

«*Речь ящеров и грамматика Общего говора*», написанная анонимным (хотя введение описывает его как друида) автором (10 зм). Интенсивное изучение этой книги позволяет читателю выучить Драконий язык, родной язык людоящеров. Вы сами решаете, сколько времени потребуется для овладения этим новым языком. Правила просты из «*Руководства Занатара обо всём*» дают некоторые рекомендации.

«*Природа Сахуагинов*» профессора Гаксма (15 зм). Этот тонкий том содержит подробное описание природы сахуагинов. Если игроки хотят, чтобы их персонажи прочитали его, и попросили узнать что-то о его содержании, обобщите отрывки, касающиеся сахуагинов из «*Бестиария*», опуская детали из блока статистики, такие, как Класс Доспеха, кости хитов и так далее, и сообщите игрокам, что всё остальное следует в том же духе.

Сокровища. Сундук закрыт и может быть открыт персонажем, который совершит успешную проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов. Он содержит следующие предметы: кожаную сумку с 50 зм, флакон с ароматическим маслом (5 зм), бархатный мешок с пятью жемчужинами (по 3 зм каждая), и небольшой пузырёк обычного яда (см. главу 5 «*Книги игрока*»).

40. Тренировочный зал

Эта открытая площадка имеет шесть колонн от пола до потолка, которые ограничивают пустую центральную область. В этой центральной зоне земляной пол утрамбован плотнее, как будто из-за постоянного хождения. Несколько деревянных скамеек стоят у северной и южной стен.

К восточной стене прикреплен большой матрас, а на нём — большая мишень-манекен с головой рыбоподобного существа.

Несколько людоящеров занимаются спаррингом или бросают метательные копья в манекен. Мощно сложенная и высокая людоящер-женщина стоит рядом с несколькими воинами в тяжёлых доспехах. Прищурившись, она наблюдает за тренировкой. Ещё один людоящер стоит рядом с командиром, одетый в рясу цвета водорослей и держащий длинный отполированный зуб.

Отокент, Ирмос (**людоящер-иерарх**) и два **людоящера чешуешица** наблюдают за готовящимися к предстоящей битве восьмью **людоящерам** и одним **людоящером раздражателем** (см. приложение С для всех, кроме **людоящеров**).

Отокент — **королева ящеров**, но со следующими изменениями:

- Её мировоззрение законно-нейтральное.
- Она говорит на Общем, а также на Драконьем и языке Бездны.

Если персонажи входят в эту область с оружием наготове или ведут себя угрожающе, на них без колебаний нападают. Людоящеры в тренировочном зале агрессивно защищают королеву. Если персонажи воздерживаются от нападения и призывают королеву к переговорам, она останавливает своих воинов и вступает с ними в диалог.

Стрельба по мишеням. Предмет, привязанный к матрасу — тренировочный манекен, собранный из ткани, дерева и соломы. Гниющая голова сахуагина прикреплена к импровизированному телу, которое приблизительно соответствует размеру настоящего сахуагина.

Сокровища. Ни у кого из людоящеров нет при себе ценных вещей. Королева и иерарх носят с собой ключи от сундуков, расположенных в их жилищах.

41. БОЛЬШИЕ ВОРОТА

Деревянные ворота преграждают вам путь, простираясь от пола до потолка. Они висят на петлях и заперты в центре.

Такие ворота стоят в каждом конце коридора, что ведёт в восточную часть логова. Замок ворот может быть открыт успешной проверкой Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. Ворота можно сломать (КД 15, 18 хитов, порог урона 10).

Если ворота открыты или сломаны, за ними виден крутой лестничный пролет, ведущий вниз.

Обычно если кто-то из обитателей логова хочет пройти через эти ворота, он должен дожидаться появления патруля стражи, который отопрёт ворота. Если персонажи постучат в ворота или иным образом привлекут внимание тех, кто находится с другой стороны, людоящеры на ближайшем посту стражи (области 42 или 48) придут, чтобы разобратся в течение 1к6 раундов.

И наоборот, любой людоящер, который хочет пройти в западную часть логова, сопровождается к воротам патрулем стражи, и ворота запираются за ними после того, как они уходят.

42. ПОСТ СТРАЖИ

Здесь на страже четверо людоящеров. Окованная железом деревянная дверь находится в юго-западном углу этой области. Рядом с ней, у южной стены, стоит грубая деревянная скамья.

Здесь стоят на страже три **людоящера** и один **людоящер чешуешица** (см. приложение С). Звуки рукопашной схватки в этой области не слышат обитатели области 44, но если один из стражников сбежит, он идёт туда и зовет на помощь.

Сокровища. Стражники не носят никаких ценностей. Чешуешица носит на своём поясе ключи от камер в области 43.

43. ВЕСТИБЮЛЬ КАМЕРЫ ЗАКЛЮЧЁННЫХ

Короткий пролёт крутых, грубых ступеней ведёт к узкому проходу, ведущему с востока на запад и заканчивающимся глухой стеной примерно в шестидесяти футах. По правую руку от вас — пять окованных железом дверей, все закрыты. С внешней стороны двери совершенно гладки, за исключением замочной скважины в середине левой стороны каждой.

Двери камер заперты, а ключи находятся у людоящера чешуешица в области 42. Персонаж, который делает успешную проверку Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, может открыть замок. Каждую из дверей можно выбить успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 18, или она может быть разбита (КД 15, 18 хитов, порог урона 10).

Общение через закрытую дверь в лучшем случае неразборчиво, будет довольно сложно вести даже очень обрывочный разговор между любым заключённым и его потенциальным спасателем. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 всякий раз, когда предпринимается попытка содержательного разговора с заключённым.

43А. ВОДНАЯ КАМЕРА С САХУАГИНОМ

Там, где вы ожидаете увидеть пол, находится водная гладь. Металлическая решетка отделяет половину комнаты.

Хотя вода не особенно прозрачна, за решёткой вы можете увидеть фигуру, плавающую под водой.

Над водой камера пуста.

Камера разделена на две части: мелкую и глубокую, разделённые вертикальной металлической решёткой. Решётка держится на петлях и заперта. Она может быть открыта ключом от камеры или персонажем, который успешно пройдет проверку Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов.

Любой персонаж, который выламывает дверь в камеру, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе по инерции упадёт прямо в воду. Решётка не даёт упасть в глубокую часть подводной камеры.

Пленник **сахуагин** содержится в глубокой части этой камеры. Это существо говорит на Общем языке (изучен в его предыстории разведчика и шпиона) и чрезвычайно хитро и подло. Если персонажи не узнают его истинную природу, сахуагин говорит им, что он тритон, удерживаемый в плену злыми людоящерами, и предлагает помочь персонажам против их «общих врагов», если они освободят его. Даже если персонажи опознают его (возможно, потому, что они видели одного из них раньше), он всё равно пытается убедить их взять его с собой, предлагая помощь в борьбе против людоящеров в обмен на свою свободу. Он очень убедителен в своих аргументах и не стесняется лгать о своих способностях, чтобы преувеличить свою значимость в роли возможного союзника. Если персонажи принимают предложение сахуагина, он бросает их при первой же возможности и возвращается в свое племя (сахуагин должен возвращаться в воду каждые 4 часа, и при необходимости он использу-

ет этот факт в качестве оправдания). Пока же он находится с группой, он сражается с любым враждебным существом, с которым они сталкиваются, с большой свирепостью.

Если персонажи отклоняют предложение сахуагина объединиться, он атакует их и пытается прорваться мимо них, чтобы убежать через морскую пещеру в области 49. У него нет ни оружия, ни сокровищ.

Океанус. Если морской эльф находится с группой, он узнает сахуагина с первого взгляда и сразу же сообщает об этом персонажам. Океанус настоятельно советует не объединяться с ним и не принимать его помощь. Если остальные персонажи не слушают его, он пытается убить сахуагина на месте. Если ему не помогают и не мешают, Океанус убивает ослабленного сахуагина за 2 раунда.

43В. ПУСТАЯ ВОДНАЯ КОМНАТА

Эта клетка идентична находящейся в области 43а, с той разницей, что она пуста, а решётка открыта.

43С–43D. ПУСТАЯ КАМЕРА

Эти камеры пусты.

43Е. КАМЕРА С ЛЮДОЯЩЕРОМ

В этой камере заключён один людоящер.

Людоящер обыватель (см. приложение С) содержался здесь в течение нескольких дней в качестве наказания. Он шипит и забивается в угол, если к нему приблизиться. Он сбегает в область 44, если может.

Развитие. Если сахуагин находится с группой, людоящер обыватель немедленно нападает на него.

44. КАЗАРМА

Трое людоящеров сидят на скамьях вокруг простого деревянного стола в центре комнаты. Вдоль стен лежат одиннадцать соломенных матрасов, рядом с каждым находится деревянный сундучок.

Два **людоящера** и один **людоящер чешуешит** (см. приложение С) сидят за столом, играя в кости на медяки.

Сокровища. Людоящер чешуешит носит серебряное ожерелье (10 зм). Банк для игры в кости состоит из 20 мм.

Сундуки не заперты. Они содержат различные кожаные ремни и ремешки, личные вещи и следующие предметы, распределённые случайным образом:

- Четыре кошелька, в них по 6 см каждый
- Три флакона с маслом (по 3 см каждый)
- Мешок ракушек (ничего не стоит)
- Твёрдая кварцевая сфера (ничего не стоит)
- Кинжал в ножнах (2 зм)

45–46. КОМНАТЫ КАПИТАНОВ

Эти комнаты очень похожи; описание ниже подойдёт для каждой из них, хотя положение мебели может быть изменено по желанию.

Простой деревянный стол и два деревянных стула стоят у дальней от двери стены. В одной стороне комнаты стоит одноместная кровать: просто грубый матрас на деревянном каркасе. У изножья кровати стоит деревянный сундук.

На столе в области 45 стоит деревянная тарелка, а на столе в области 46 — керамические кувшин и кружка.

Сокровища. Сундуки не заперты и содержат личные вещи. Сундук в области 45 содержит кинжал в ножнах (2 зм) и кошелёк с 20 см. Сундук в области 46 содержит кошелёк с 15 см и кусок необработанного янтаря (10 зм).

47. КОМНАТА С МУСОРОМ

В отличие от большей части логова, эта область не освещена. Если персонажи используют источник света или имеют иной способ видеть в темноте, прочитайте:

В комнате пахнет гнилью. По полу разбросано сломанное и ржавое оружие, сгнившие кожаные ремни, груды заплесневелых мешков, грязные и рваные тряпки разных цветов и куски дерева, которые когда-то могли быть мебелью.

В юго-западном углу, среди груды заплесневелых мешков, лежит потёртый кожаный рюкзак, принадлежавший одному из приключенцев, участвовавших в предыдущем неудачном рейде. Когда его товарищи были убиты, он, хотя и был смертельно ранен, вырвался из боя и бежал сюда, где впоследствии и умер. Людоящеры убрали труп, но не обратили внимания на снаряжение.

Сокровища. Рюкзак может быть обнаружен персонажем, который роется в куче тряпок и делает успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Он содержит 5 зм, 11 см, топаз (10 зм) и набор путешественника со всем содержимым, кроме раций и воды.

48. ПОСТ СТРАЖИ

Если сражение в другом месте отвлекло этих существ, измените описание ниже.

Четыре людоящера стоят здесь на страже. Единственная мебель в комнате — деревянная скамья вдоль южной стены.

Здесь размещено четыре **людоящера**. Эти стражники слышат любые звуки боя из области 52. Если это происходит, трое из них немедленно отправляются туда, а четвёртый — в область 44, чтобы позвать подкрепление.

49. БАССЕЙН СТРАЖИ

Этот бассейн и три к югу (области 50, 51 и 52) частично освещены факелами, установленными в подфакельники на стене у прохода. Если персонажи входят в эту область с севера, они изначально находятся в темноте, но вскоре подходят к свету, если двигаются к дорожке.

Используйте фрагменты или всё следующее описание целиком, в зависимости от того, с какой стороны приближаются персонажи:

Эта большая заполненная водой пещера формы неровного круга около семидесяти футов в диаметре соединяется с морем через проход. Проход имеет пятнадцать футов в самой широкой точке, а его потолок возвышается не более чем на пять футов над уровнем моря. Пещера также соединяется с другой пещерой через тридцатифутовый проход в юго-восточном углу; потолок здесь также простирается всего в пяти футах над водой.

Главная пещера имеет высокий потолок, в двадцати пяти футах над водой. Большая часть пещеры выглядит нерукотворной, за исключением вырезанного грубого выступа, идущего вдоль южного края, соединяясь с соседней пещерой. На западном краю выступа в каменной стене было прорублено отверстие, через которое можно пройти дальше. Рядом с ним в воду спускаются грубые каменные ступени.

Вода чистая. Высокие водоросли, лениво покачивая листьями, покрывают дно.

Четыре **людоящера** прячутся в водорослях бассейна.

Развитие. Людоящеры больше всего боятся нападения сахуагинов в этой морской пещере, поэтому стражники бдительны и тщательно обучены методам защиты. Методы защиты представляют из себя следующие действия:

- Один стражник подплывает к лестнице и идёт предупредить обитателей областей 42, 44, 45, 46 и 48, возвращаясь с ними как можно быстрее.
- Второй стражник плывёт в область 50 — предупредить коалинтов, в область 51 — предупредить локата, и в область 52 — предупредить мерфолоков. Каждая из этих групп существ немедленно плывет в область 49, чтобы противостоять злоумышленникам, прибывая туда одна за другой.
- Двое других стражников прячутся в водорослях, надеясь на возможность напасть на незваных гостей с тыла.

50. Бассейн коалинтов

Опишите проходы, ведущие в эту область и из неё, в зависимости от того, откуда приближается группа.

Эта затопленная пещера имеет форму неровного круга около шестидесяти футов в диаметре. Вода мутная, но верхушка водорослей видна прямо под поверхностью. Каменная дорожка идет вдоль западной стены в нескольких футах над водой. От неё в воду спускаются каменные ступени.

Один **коалинт-сержант** и три **коалинта** (см. приложение С для обоих) отдыхают в водорослях, готовясь к отъезду. Чтобы заметить их, необходима успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 14. Если группа появляется без сопровождения людоящеров, коалинты нападают на персонажей, если замечают их.

Развитие. Коалинты недавно отклонили предложение королевы о союзе против сахуагинов. Они испытывают большую неприязнь к эльфам всех типов и ставят нападение на них приоритетом.

Сокровища. Коалинт-сержант носит серебряный нарукавник (25 зм).

Жёсткое начало

Если персонажи приближаются со стороны моря и входят в логово через область 49, они с самого начала сталкиваются с серьезным сопротивлением. К счастью для них, людоящеры подготовили специальные (не смертельные) меры против нападения сахуагинов. Реакция людоящеров на вторжение других существ состоит в том, чтобы не убивать их сразу, а попытаться обезвредить их своими дубинками, затем отвести подозрительных незнакомцев к королеве для допроса.

51. Бассейн локата

Опишите проходы, ведущие в эту область и из неё, в зависимости от того, откуда приближается группа.

Эта затопленная нерукотворная каменная пещера имеет форму неровного круга около семидесяти футов в диаметре. Вода прозрачная, но дно покрыто большим количеством водорослей, так что о глубине судить нельзя.

В западной стене, в нескольких футах над водой, вырублена каменная дорожка. С этой дорожки в воду спускаются узкие каменные ступени.

Один **локата-охотник**, четыре **локата** и пять их **гигантских морских угрей** занимают этот бассейн (см. приложение С для описания каждого).

Развитие. Локата не нападают на персонажей, если не увидят с ними пленника-сахуагина. Если они слышат звуки боя в областях 50 или 52, они спешат на помощь и помогают защитить своих потенциальных союзников. В этом случае они оставляют своих скакунов-угрей позади.



Сокровища. Локата-охотник носит кожаный кошелек с 20 зм.

52. БАССЕЙН МЕРФОЛКОВ

Этот бассейн и три к северу (области 49, 50 и 51) частично освещены факелами, установленными в подфакельники.

Опишите проходы, ведущие в эту область и из неё, в зависимости от того, откуда приближается группа.

Эта затопленная нерукотворная каменная пещера имеет форму неровного круга около семидесяти футов в диаметре.

Цветущие яркие сине-зеленые водоросли покрывают поверхность воды, скрывая её глубины.

С каменной дорожки в воду ведут узкие ступеньки.

Один **мерфолк добытчик** (см. приложение С) и три **мерфолка [merfolk]** находятся под водорослями.

Развитие. Мерфолки защищаются, если на них нападают, но иначе не трогают персонажей. Они готовы обсуждать свою причину пребывания в логове (а именно переговоры об альянсе) только в том случае, если персонажи путешествуют с дружественными людоящерами или если персонаж делает успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 14. Если они слышат звуки боя в областях 50 или 51, они спешат на помощь и помогают защитить своих потенциальных союзников.

Сокровища. Мерфолк добытчик носит кожаный кошелек с 20 зм.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В конце приключения возможны два исхода. Используйте один из следующих сценариев, чтобы определить, что произойдет дальше.

Получение опыта. Если персонажи преуспели в своей миссии, и союз между Солтмаршем и людоящерами был заключен, персонажи получают 1600 очков опыта.

Если они приложили серьёзные усилия, чтобы произвести впечатление на людоящеров, но потерпели неудачу, их награда составит 1200 очков опыта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ АЛЛЯНСА

Если персонажам удастся произвести впечатление на людоящеров, королева Отокент пересматривает своё прежнее мнение относительно неспособности людей оказать достойную помощь. Заключена договорённость о союзе с Солтмаршем, о которой герои могут доложить городскому совету.

Людоящеры отправляют сопровождать персонажей в качестве послов в Солтмарш двух капитанов, говорящих на Общем языке чешуешитов по имени Гарурт и Вит. Людоящеры, впечатлённые действиями персонажей и их попытками исправить любые ошибки, которые они могли совершить в логове, приглашают город присоединиться к нападению на крепость сахуагинов. Совет хорошо принимает их и быстро соглашается на подписание союза, когда члены совета узнают о ситуации с сахуагинами.

Городской совет признаёт роль персонажей в этих переговорах и награждает их золотом, которое им было обещано на первой встрече.

Теперь совет может попытаться нанять персонажей ещё раз — чтобы начать атаку на силы сахуагинов и исследовать их крепость. Обратитесь к главе 6 «Главный враг», чтобы начать это приключение.

МИССИЯ ПОШЛА НЕ ТАК?

Не имея каких-либо свидетельств обратному, люди Солтмарша изначально приветствуют вернувшихся персонажей как героев, ослабивших или устранивших (предполагаемую) угрозу, исходящую от людоящеров. Хотя любая информация, которую персонажи могут сообщить, на деле не имеет большого значения, совет доволен любым отчётом и обещает отдать им награду.

Пока герои восстанавливают силы, в Солтмарш прибывает группа мерфолков и просит о встрече с советом. Во время этой встречи они рассказывают, что только что прибыли из логова людоящеров, состояние которого можно описать бедственным или даже близком к полному разрушению. Они рассказывают о надвигающейся угрозе сахуагинов и попытке людоящеров вооружиться и заключить союз против морских дьяволов.

Члены совета осознают, что миссия персонажей была не такой успешной, как казалось вначале. Чтобы показать свою добрую волю, они рассказывают о миссии персонажей и объясняют, как их действия были по возвращению неправильно истолкованы. Кроме того, они выражают заинтересованность в присоединении к альянсу.

Оправившись от замешательства, мерфолки решают, что действия персонажей были просто непреднамеренной — хотя и варварской — ошибкой. Они соглашаются принять помощь города в надвигающемся конфликте. Затем они призывают совет вновь заручиться помощью приключенцев. Альянс нуждается в команде для выполнения миссии, которая могла бы дать союзникам преимущество ещё до начала полномасштабной войны, и приключенцы доказали, что потенциально способны добиться успеха.

Следующие шаги в этой истории представлены в главе 6 «Главный враг».

ЭПИЛОГ: ОХОТА НА КРОКОДИЛА

Это столкновение ставит группу против ужасного врага, который обитает в самых глубоких топях болот — как способ исправить плохое первое впечатление, оказанное на людоящеров, или порадовать персонажей, любящих бои. Королева Отокент подробно описывает угрозу, рассказывая героям историю о существе, которое людоящеры называют Тысячезуб-Пожиратель. Отыграйте разговор с королевой или кратко изложите разговор, используя следующую информацию:

- Когда людоящеры вернулись в это давно покинутое логово, они вскоре обнаружили, что неподатливого в болоте рыщет гигантский крокодил.
- Крокодилы священны для этого племени, и они считали его присутствие хорошим знаком. Людоящеры имеют большой опыт в обращении с крокодилами и не считают их опасностью.
- Их беспечность разлетелась в клочки, когда гигантский крокодил сожрал трёх членов патруля людоящеров, остановившихся возле его логова.

- Трудность состоит в том, что людоящеры не могут напасть на крокодила, ибо его род священен для них.
- Со времени первого нападения положение ухудшилось. Гигантский крокодил нападал на патрули людоящеров и убил и съел многих.
- Поскольку логово крокодила находится рядом с возможным путём наступления сахуагинов, людоящеры не осмеливаются оставлять этот район без присмотра.
- Священное табу не будет нарушено, если приключенцы сами убьют гигантского крокодила по поручению королевь. Более того, королева требует голову Тысячезуба, чтобы она могла добавить её к своей коллекции.

Если группа соглашается решить проблему с крокодилом, королева Отокент предлагает им флажку отвратительной на вкус болотной воды, смешанной с различными корнями (*зелье отличного лечения* [potion of superior healing]).

Логово Пожирателя

Заводь Тысячезуба расположена у реки Данвотер, примерно в двенадцати милях от логова людоящеров.

Путешествие до заводи

Путешествие через болото — опасное занятие. Персонажи могут выбрать между прямым сухопутным маршрутом или извилистым путём по берегам реки Данвотер.

Пробираясь через болото. Болото является труднопроходимой местностью, отчего 12-мильный поход превращается в 8-часовое путешествие (в нормальном темпе). Каждый час путешествия персонажи с 50% шансом участвуют в случайном столкновении (см. таблицу «Случайные столкновения на болоте»).

Случайные столкновения на болоте

к8	Результат
1	6 голодных гигантских лягушек [giant frog]
2	1 тролль [troll], поедаящий крабов
3	2 фанатика культа [cult fanatic] проводят ритуал
4	3 роя насекомых (ос) [swarm of insects (wasps)] защищают своё гнездо
5	1 друид [druid] (злой) и 2 роя крыс [swarm of rats]
6	4 людоящера [lizardfolk] (не из логова королевь)
7	1 раненый (половина хитов) трент [treant] окружен 6 роями крыс [swarm of rats]
8	2 огра [ogre], заблудившихся на болоте

Во время путешествия по болоту персонажи также, вероятно, сталкиваются с одной или несколькими опасностями, представленными в блоке «Опасности на болоте» в начале этого приключения.

Путешествие вдоль берега реки. Путь до заводи Тысячезуба по берегам реки петляет по болоту на протяжении почти двадцати миль. Берег реки представляет собой труднопроходимую местность, и путь по нему от логова людоящеров до заводи занимает 13 часов (в нормальном темпе). Маршрут по берегу реки дает больше шансов избежать случайных столкновений. Каждые три часа путешествия персонажи с 50% шансом участвуют в случайном столкновении.



ЗАГРЯЗНЁННАЯ ЗАВОДЬ

Земля спускается вниз, образуя заросли болотных деревьев под одеялом тумана. Пробираясь по мелководной долине, вы попадаете к большой заводи с солоноватой водой. Заводь имеет шестьдесят футов в диаметре и находится под тенью из покрова лоз и извилистых ветвей. С северной стороны в заводь течёт журчащий ручей.

На мелководье виднеются несколько пожелтевших костей, а из центра заводи поднимается большая куча грязи.

В центре заводи имеет глубину 8 футов. Вода загрязнена гниющими остатками пищи Тысячезуба, и любое существо, которое проглотит больше ложки этой воды, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 час.

Кроме лежащего в грязи **Тысячезуба** (см. приложение С), в покрове лоз скрываются два **гигантских удава**, падающих на ничего не подозревающих существ, которые слишком долго задерживаются у края заводи. Персонаж, имеющий пассивное Восприятие 15 или выше, замечает змей до того, как они нападают.

Развитие. В настоящее время Тысячезуб спит в своей грязной куче. Его нос почти невидим там, где он высывается из воды. Если какое-либо существо входит в заводь, или если от её края слышны громкие звуки (например, бой с гигантскими удавами), крокодил просыпается и скользит сквозь воду, чтобы проверить. Если он вмешивается в схватку с обитающими в кронах деревьев удавами, те спасаются обратно на деревья.



ГЛАВА 4: СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ

Когда корабль, годами считавшийся потерянным, обнаруживается дрейфующим в море, его бывший владелец видит возможность вернуть потерянное богатство. Он не знает, однако, что у корабля теперь новый хозяин — сломленный друид, сведенный с ума канибализмом и сопровождаемый смертоносными тварями.

«Спасательная операция» — это приключение, предназначенное для группы из четырех-шести персонажей 4-го уровня.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Торговый принц Обрек Драллион когда-то считался одним из богатейших людей города. Его торговый флот был из самых больших и процветающих, и сотни кораблей под его флагом перевозили товары по всему миру, уклоняясь от штормов, пиратских налетов и морских чудищ.

И всё же успех пришёл к Обреку, возможно, слишком быстро и слишком легко; хотя его прибыль со временем стабилизировалась, его амбиции продолжали расти. Несколько лет назад его контакты в южных джунглях сообщили, что, сделав весомые вложения, он мог бы монополизировать торговлю редкими специями и травами. Обрек воспользовался случаем и ухватился за возможность стать еще богаче. Он продал большую часть своих активов и перевел вырученные деньги в ценные бумаги и векселя, а затем перенес это движимое богатство на борт «Императора волн», первейшего корабля в его флоте.

План Обрека состоял в том, чтобы обратить эти бумаги обратно в наличные, когда корабль достигнет своей цели на юге, но судьба сделала жестокий поворот, и «Император» исчез. Шторм разделил корабль и его сопровождение, и больше о нём никто ничего не слышал. Сокрушенный финансовыми потерями, Обрек пал до жизни обычного купца.

Истинная судьба «Императора» известна лишь немногим. Корабль был почти потоплен сбившим его с курса штормом, но всё же остался на плаву. После того, как шторм утих, оставшиеся в живых члены экипажа бросили якорь возле неизведанном острова. Когда они высадились на берег в поисках пищи и воды, то обнаружили, что остров населён племенами первобытных людей, огров и гоблинов, которыми правили жестокие друиды, поклонявшиеся аспекту Королевы Пауков Лолс. Друиды объявили корабль знаком благословения тёмной богини, и их слуги быстро расправились с оставшимися моряками.

Вскоре население острова разделилось на две фракции, каждая из которых желала уничтожить другую. Одна группа претендовала на контроль над кораблем и использовала его как штаб, забив припасами и защищая от нападений другой группы. Война уже подходила к завершению, когда корабль оказался в опасности быть захваченным с суши. Вместо того чтобы остаться и сражаться, культисты на борту подняли якорь и, благодаря попутному ветру, быстро оставили остров далеко позади.

Пятнадцать дней назад Обрек получил известие, что «Император» был замечен дрейфующим в южных морях, вероятно — потеряв управление без экипажа. Аристократ спешно потратил значительную часть своих сбережений, чтобы нанять корабль, команду и отплыть к оставленному кораблю. Обрек верит, что сможет восстановить свое положение, если вернёт бывшие на борту документы. Теперь всё, что ему нужно — это несколько храбрецов, способных справиться с тем, что могло бы представлять угрозу на борту «Императора», и вернуть его состояние.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Спасательная операция начинается как исследовательское приключение, в котором персонажи высаживаются на борт «Императора волн» и осматривают его верхнюю палубу. По мере того, как они спускаются на нижние палубы корабля, этот сценарий становится более похожим на данжн-кроул: в тесных и опасных коридорах ждут моменты для атаки множество тварей. Пережив эти угрозы, персонажи двинутся дальше и доберутся до самых глубоких трюмов, затопленных морской водой и кишачих нежитью.

По мере того, как герои пробиваются вперёд в поисках нужного Обреку, море решает, наконец, заявить свои права на «Императора», являясь в форме алчущего древнего осьминога. За несколько дней до прибытия персонажей существо уже напало на корабль. Атака не смогла потопить корабль, хотя осьминогу и удалось поглотить или утопить почти всех живых его обитателей.

Сказать, что у «Императора» из команды теперь только костяк, было бы преувеличением. Из всех отплывших с острова, в живых на борту остался только один злой друид. Полуогр Крелл Гролг всё ещё практикует поклонение Лолс в святилище внутри корабля, а в защите корабля ему помогают разные виды пауков, орды паразитов и другие чудища.

Кульминацией приключения станет гонка со временем: осьминог возвращается для последнего натиска, палубы заливаются водой, корабль тонет и персонажи должны пробиться через разваливающийся остров, чтобы спасти свои жизни. Если Крелл или его слуги всё ещё живы, они тоже не горят желанием уйти на дно вместе с кораблём, и также станут препятствием на пути персонажей.

Чтобы получить награду от Обрека, персонажи должны принести ему тяжёлый короб из трюма, что, возможно, заставит их выбирать между быстрым спасением или выполнением своей миссии.

Место действия приключения

«Спасательная операция» написана так, что местом для неё послужит любой прибрежный регион в любом сеттинге. История Обрека, некогда могущественного торговца, делает лучшим местом для начала этого приключения портовый город.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Втянуть персонажей в это приключение относительно просто. Обрек отчаянно нуждается в помощи, но ещё не готов раскрыть карты. Он боится, что при широкой огласке, другие искатели сокровищ могут опередить его в поисках *«Императора»*.

Для дополнительного стимула подумайте о том, чтобы вставить в свою кампанию легенду, связывающую *«Императора»* с магическим предметом или какой-либо иной вещью, что ищут персонажи. Этот предмет может быть среди искомым Обреком сокровищ, или он мог быть спрятан где-либо на борту.

ТРЕБУЮТСЯ СПАСАТЕЛИ

Обрек поручил своему дворецкому, полуорку Вертегу, найти подходящую группу искателей приключений для этой срочной миссии. Высокий, долговязый и неуклюжий, дворецкий примечателен единственным клыком, который торчит из его нижней челюсти, и тем, как его бородавчатая кожа контрастирует с его прекрасной, аккуратной одеждой. Вертег часто занимается для Обрека проведением не совсем законных сделок, поэтому он хорошо знаком с тавернами и гостиницами, в которых могут быть найдены персонажи.

Когда персонажей приводят к Обреку (мужчина человек **дворянин [noble]**), то быстро замечают, что он знал лучшие времена. Его особняк большой, но обветшавший, а одежда по меньшей мере год как вышла из моды. Его седые волосы собраны в короткий хвост, а усы аккуратно подстрижены.

Обрек объясняет, что на корабле находится магический короб, содержащая векселя и купчие на общую сумму 100 000 зм. За возврат ящика он предлагает персонажам вознаграждение в размере 10 процентов от этой суммы (10 000 зм). В качестве жеста доброй воли он предлагает им аванс в размере 200 зм. (Даже если они попытаются вернуть короб, но не преуспеют, Обрек не может позволить себе заплатить им больше). Он говорит, что корабль был недавно замечен дрейфующим приблизительно в пяти днях пути от суши.

Аристократ беспокоится, что кто-то другой может захватить груз корабля, если он не будет действовать быстро. Чтобы добраться до покинутого судна, он уже нанял корабль *«Душа зимы»* и команду. Теперь ему нужны приключенцы, которые отправятся на *«Душе»* до *«Императора волн»*, поднимутся на борт, найдут короб и вернут его.

Обрек описывает короб как сделанный из блестящего синего металла. Он находится внутри

ПРОБЛЕМЫ ПО ПУТИ

Путь до заброшенного корабля занимает 1к4 + 3 дней. Если вы хотите оживить путешествие, то примерно на полпути группа сахуагинов наткнется на *«Душу зимы»* и попытается взобраться на нее.

Банда из 18 **сахуагинов [sahuagin]**, ведомая **жрицей сахуагинов [sahuagin priestess]** и **бароном сахуагинов [sahuagin baron]**, дождавшись наступления ночи, подплывает к кораблю, чтобы проскользнуть на борт. Они постараются перебить команду и пассажиров скрытно, надеясь избежать поднятия тревоги. Их план состоит в том, чтобы зачистить корабль, а затем затаиться поблизости и устроить засаду на тех, кто прибудет исследовать покинутый корабль.

В первую очередь сахуагины нападают на часовых. Как правило, ночью в дозоре на палубе стоит 1к4 + 4 дварфов из команды. Если их убьют, сахуагины разделятся и нападут на каюты внизу. Если у вас нет доступа к образцу плана палуб, считайте, что персонажи разделены по двум каютам на нижней палубе.

Сахуагины сражаются, пока шестеро или больше из их группы не будут убиты. Когда это происходит, выжившие отступают к воде и спасаются бегством.

большого деревянного ящика, помеченного большой буквой О. Ящик можно легко вскрыть или сломать, но короб можно открыть только с помощью пароля, известного только Обреку. Внутри находятся все документы и векселя Обрека, всё ещё запечатанные в водонепроницаемые оболочки. Бумаги получены в законно-добром храме, который произведёт выплаты по ним только после того, как первоначальный владелец активов даст на то разрешение; когда Обрек вернёт их, то сможет восстановить свой бизнес.

ДУША ЗИМЫ

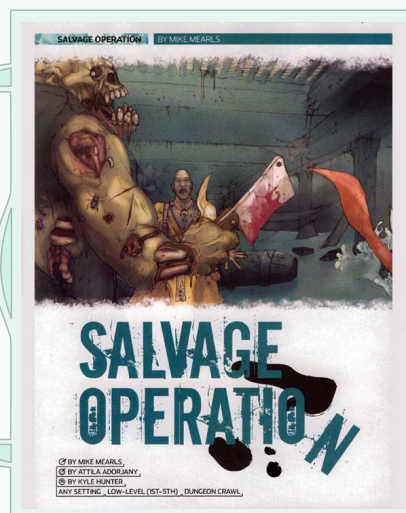
«Душа зимы» — это парусный корабль под командой капитана Вольгара Виндруна (ЗН мужчина дварф **ветеран [veteran]**) и укомплектованный экипажем из крепких дварфов. Чтобы персонажи не мешали команде, Вольгар настаивает на том, чтобы во время путешествия они оставались в своей каюте, тесной комнате под палубой. Экипаж состоит из тридцати дварфов **стражей [guard]**, и все они на время приключения остаются на борту *«Души зимы»*, так как им платят только за перевозку.

Обрек закупил снаряжение для миссии персонажей на борту *«Императора»*. Оно уже находится на борту и включает в себя: проклёпанный кожаный доспех для любого желающего персонажа, два лёгких арбалета с двадцатью болтами для каждого, пять мотков 50-и футовой пеньковой верёвки, два

ОБ ОРИГИНАЛЕ

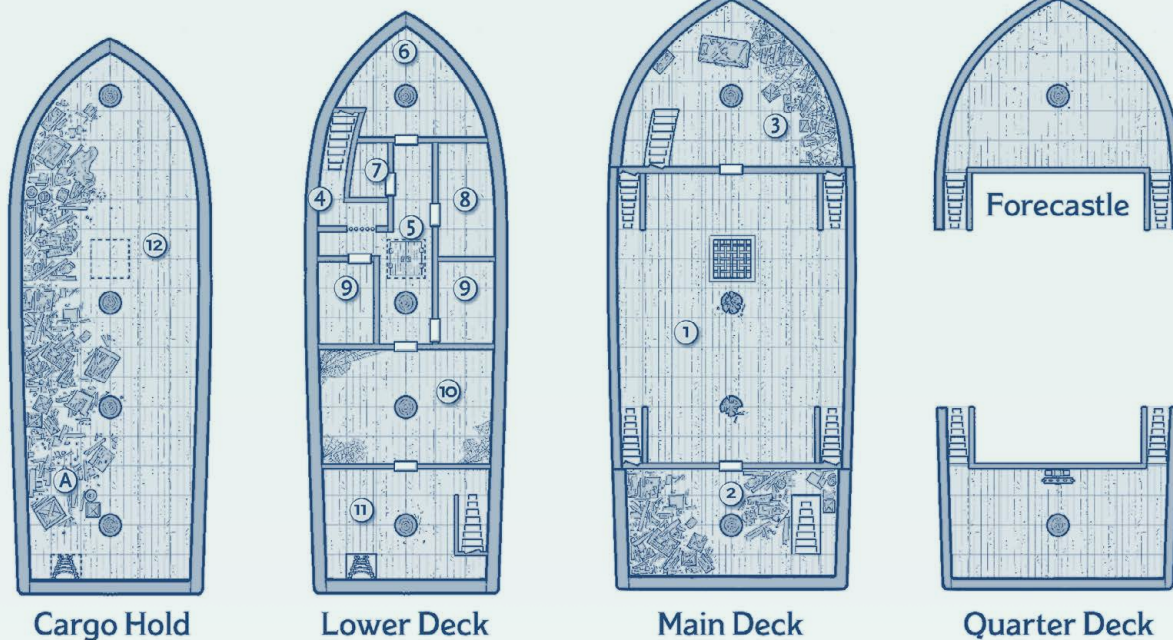
Взятое из *Dungeon 123*, приключение Майка Мёрлза 2005 года *«Спасательная операция»* — это редкая история, происходящая целиком в море. Эта мрачная история включает в себя эпическое нападение титанического осьминога и побег с тонущего,

кишащего монстрами корабля. В этом необычном данжн-кроуле царят ветхость и упадок (и немного демопоклонства); приключение бросает вызов мужеству персонажей и проверит способность *«Императора»* держаться на плаву.



EMPEROR OF THE WAVES

1 square = 5 feet



крюка-кошки, двенадцать факелов, два набора лекарства, шесть флаконов противоядия, два зелья лечения и два мешка для выноса сокровищ с корабля.

СОСТОЯНИЕ КОРАБЛЯ

После нескольких дней в море «*Душа зимы*» замечает смутные очертания разбитого остова покинутого «*Императора*». Вольгар Виндрун подводит «*Душу зимы*» к заброшенному судну, держа его в 500 футах по правому борту, на расстоянии, достаточном для того, чтобы разглядеть его внешнее состояние. Его мачты были срезаны, но на верхней палубе нет обломков; что бы ни ударило по кораблю, оно было достаточно сильным, чтобы унести мачты, паруса и такелаж. Его носовая фигура, некогда величественный ангел в полёте, была искромсана и обезображена.

Капитан Вольгар и матросы «*Души зимы*» выражают удивление, что «*Император*» всё ещё на плаву. Любой персонаж, имеющий предысторию моряка или владение водным транспортом, отмечает, что верхние палубы судна получили сильные повреждения, как при тайфуне или цунами. Судно кренится к левому борту, что говорит о смещении балласта на борту «*Императора*», хотя крен не кажется настолько сильным, чтобы перемещение по палубе было опасно. Ватерлиния корабля находится в воде, что значит, что трюм и, возможно, нижняя палуба затоплены. Если ни один персонаж не имеет соответствующей предыстории или владения, Вольгар может указать на эти факты. Капитан также ясно даёт понять, что для буксировки «*Императора*» обратно в порт потребуется десять дней, и он подозревает, что корабль, скорее всего, затонет раньше.

Не все видимые повреждения корабля вызваны временем и погодой. При успешной проверке Интеллекта (Природа) Сл 15 персонаж может обнаружить повреждения корпуса корабля от удара, что

указывает на то, что он недавно подвергся нападению морского существа.

Капитан приказывает двум матросам доставить персонажей к «*Императору*» на шлюпке. Матросы берут с собой верёвки и крюки-кошки, чтобы персонажи легко могли подняться на борт. Вскрабкивание по скользкому от водорослей корпусу корабля без верёвки требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10. В корпусе корабля нет ни иллюминаторов, ни больших проёмов, так что попасть внутрь можно только с верхней палубы или юта. Все области корабля представлены на карте 4.1.

«*Душа зимы*» подходит к заброшенному кораблю не ближе, чем на 500 футов. Как только персонажи поднимаются на корабль, матросы отплывают от «*Императора*» на 200 футов и начинают ожидать, когда персонажи снова появятся на верхней палубе с сокровищами.

ВЕРХНЯЯ ПАЛУБА

Главная палуба «Императора», скорее всего, станет первой частью корабля, который исследуют герои, и станет последним этапом их отчаянного побега.

ПАУТИНА НА БОРТУ

За исключением тех случаев, когда указано иное, нижняя палуба «Императора» покрыта паутиной. Области, заполненные паутиной, слабо заслонены. Дальнобойные атаки, совершаемые против существ в областях, заполненных паутиной, делаются с помехой. Кроме того, существа, обитающие на борту корабля, умеют прятаться среди паутины. Действием любое такое существо может совершить проверку Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться от любого персонажа, от которого оно находится более чем в 5 футах. Многие из этих существ сталкиваются с персонажами, уже скрываясь; сделайте соответствующие проверки, чтобы определить успех каждого существа.

1. ГЛАВНАЯ ПАЛУБА

Верхняя палуба «Императора» немного кренится на левый борт. Бак и ют пусты, а от мачт корабля остались только короткие деревянные обрубки. Двойные двери, ведущие в каюты на носу и корме, выглядят неповреждёнными, как и металлическая решетка на люке, ведущем на нижние палубы. С корабля не доносится ни звука, за исключением ритмичного скрипа сильно пострадавших от погоды досок корабля.

На палубе никого нет. Двери в носовой и кормовой отсеки не заперты (но см. область 3), а штурвал корабля поворачивается легко и свободно. Персонаж, который совершит успешную проверку Интеллекта Сл 10, определит, что штурвал сломан и не может быть использован для управления кораблём, пока судно не пройдет тщательный ремонт.

На палубе присутствуют следы крови, которые можно заметить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 15. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 позволяет понять, что им примерно три дня.

Сквозь решётку люка видна лестница, ведущая вниз в область 5, но решётка приржавела. Она может быть открыта с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15 или разбита на части (КД 15; 10 хитов; иммунитет к огню, яду и психическому урону). Любой, кто заглядывает в область 5 после того, как решетка удалена, и преуспевает в проверке Мудрости 10 (Восприятие), замечает несколько пауков размером с кулак, ползающих по стенам прохода ниже. Пауки немедленно убегают от любого шума или света.

2. АЛТАРЬ ЛОЛС

Грубый каменный алтарь занимает большую часть этой каюты. Странные знаки покрывают его поверхность, засохшая грязь прилипла к полу вокруг, а по стенам каюты на деревянных кольях развешаны черепа гуманоидов. Углы комнаты завалены мусором и обломками — неровно опилёнными поленьями, разбитой мебелью, разорванными мешками, разбитыми ящиками и сухими пальмовыми листьями. Воздух наполняет едкий запах. В юго-восточном углу вниз ведёт лестница.

Эта комната когда-то была капитанской каютой. Теперь это святилище Лолс, демонической королевы пауков. Черепа явно старые, они потрескались, обветрились.

Под мусором и обломками скрывается множество почитаемых культистам Лолс священными паразитов — пауков всех типов и размеров. Если кто-то, кроме друида Крелла, проводит в этой комнате больше нескольких минут, один **гигантский паук** [giant spider] выпрыгивает из паутины с левого борта, а из правой части комнаты появляется **эттеркап** [ettercap]. В то же время по лестнице поднимаются четыре **роя насекомых (пауков)** [swarm of insects (spider)]. Любой персонаж, имеющий пассивное Восприятие 14 или ниже, застанет врасплох. В тесноте помните, что рой может занимать то же пространство, что и другое существо.

Бортвой журнал. Персонаж, который осматривает обломки в комнате и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятия) Сл 15, находит судовой гротсбук и бортвой журнал, оба написанные на Общем.

В бортвом журнале подробно описан последний рейс корабля, включая отчет об ужасном шторме, который сбил «Императора» с курса и оторвал его от эскадры сопровождения. Испытывая нехватку еды и питьевой воды, корабль был вынужден бросить якорь у неизведанного острова. Последняя запись описывает нападение орков, которые сражались бок о бок с гоблинами и чудовищными паразитами. Хотя экипаж отразил эту первую атаку, они понесли тяжёлые потери. Последняя запись говорит об опасении капитана насчёт того, что это могло быть предвестником еще более масштабной атаки.

Сокровище. Под грязью и мусором скрыто подношение Лолс. При обыске каюты обнаруживается небольшой мешочек с десятью красными рубинами (по 100 зм каждый).

3. КОМНАТА НАВИГАТОРА

Дверь в эту комнату с главной палубы заблокирована густой массой паутины. Её можно выбить успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15 или разбить (КД 15, 18 хитов, иммунитет к яду и психическому урону, сопротивление колющему и рубящему урону).

Комната заполнена слоями паутины, и всё, что находится более чем в 10 футах от входа, кажется не более чем расплывчатым силуэтом. В паутине скрыты узкая лестница, ведущая вниз, и, возле носа корабля, стол и четыре стула.

Обветшалая мебель ничего не стоит, но стол все еще покрыт схемами и картами.

Гигантский паук и эттеркап прячутся под потолком над столом, полностью скрытые паутиной и тенями. Они нападают на первое существо, которое начинает изучать схемы и карты, заставляя того врасплох, если только пассивное Восприятие существа не равно 17 или выше.

Бой в этом районе пробуждает голодных паразитов на нижних палубах. Через 1к4 раундов после атаки гигантского паука, каждый раунд по одному **рою насекомых (пауков)** взбирается вверх по лестнице из области 4, используя то же значение инициативы, что и гигантский паук. Они продолжают прибывать, пока четыре роя не вступят в бой или проход из области 4 не будет каким-то образом заблокирован. Каждый рой атакует ближайшее существо.

НИЖНЯЯ ПАЛУБА И ГРУЗОВОЙ ОТСЕК

В каютах под главной палубой обитает друид Крелл — и его смертоносные существа.

4. ЗАТЯНУТАЯ ПАУТИНОЙ ДВЕРЬ

Эта область не укрыта слоями паутины, в отличие от большей части нижней палубы (см. врезку «Паутина на борту»). Паутина иного рода затянута дверной проём между этой маленькой комнатой и западным концом области 5 (в точке, отмеченной пунктирной линией). Эту свежую паутину трудно заметить. Персонаж, который прощупывает путь перед собой шестом или оружием или имеет пассивное Восприятие от 17 и выше, может заметить паутину. В ином случае, первый персонаж, проходящий через дверной проём, наткнется на неё

и становится опутанным, как если был поражён паутиной гигантского паука.

Если какое-либо существо попадает в паутину, обитатели области 5 направляются сюда и немедленно атакуют.

Сокровище. Прекрасный серебряный браслет (250 зм) можно найти на полу у стены в северо-восточном углу этой области.

5. ПАУЧЬЕ ГНЕЗДО

Северная и южная части этого коридора заполнены паутиной (смотрите врезку).

Эттеркап прячется, цепляясь за потолок над дверью в область 6. По обе стороны дверного проёма из области 4 сидят два **гигантских паука-волка** [giant wolf spider]. Когда любое существо попадает в паутину дверного проёма, ведущего из области 4, или когда любое существо входит в область 5 после того, как эта сеть убрана, они атакуют, заставляя врасплох любое существо с пассивным Восприятием 16 или ниже. В этой области находится также шесть **роев насекомых (пауков)**, и каждый раунд два роя присоединяются к битве.

Если персонажи входят в этот проход из области 10, а не из области 4, пауки ждут, пока внимание персонажей не сосредоточится на решётке (см. ниже), и только тогда атакуют.

Спуск в грузовой отсек. Деревянная решетка закрывает отверстие в палубе, которое ведёт вниз в область 12. Решётка сильно прогнила и покрыта паутиной, и её опасное состояние может быть замечено только персонажем, который исследует пол перед собой с помощью шеста или имеет пассивное Восприятие 14 или выше. Если персонаж переносит весь свой вес на решетку, то проваливается и падает в грузовой отсек (область 12). Падение в заполняющую трюм воду не наносит никакого урона, но оно привлекает внимание трюмных упырей. Решётка может быть легко открыта или сломана любым персонажем, который узнает о её состоянии, прежде чем ступить на неё.

6. КЛАДОВАЯ

Толстый слой паутины покрывает эту комнату, частично скрывая обглоданные кости, сморщенные конечности гуманоидов и животных, и другие ужасные останки. Четыре кокона размером с человека висят в массе паутины, чуть менее чем в десяти футах от двери, и повсюду снуют маленькие пауки.

Персонаж, который наблюдает за коконами в течение нескольких мгновений и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, замечает, что они иногда вздрагивают и дергаются — и эти движения явно вызваны не движением *«Императора»*. Внутри находится четыре **утробных демона** [maw demon] (см. приложение С), слуг, вызванных из Бездны проходящей через эту паутину демонической магией. Крелл и другие культисты провели много часов, освящая паутину и совершая обряды в честь Лолс — и богиня наградила их этими слугами. Крелл ещё не выпустил их, потому что опасается, что пока недостаточно силён, чтобы повелевать ими.

Каждый кокон может быть разорван с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 12, или атакован (КД 10; 10 хитов; иммунитет к дробящему урону, урону ядом и психическому урону). Когда первый демон оказывается на свободе, остальные просыпаются и могут действием вырваться из кокона.

Сокровища. Среди паутины спрятаны несколько костей и черепов ритуальных жертв. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, находит среди паутины пару золотых серёжек (200 зм) и ожерелье в виде виноградной лозы с аметистом (250 зм).

7. КАЮТА КРЕЛЛА

Пальмовые листья свалены в углу этой комнаты в грубую лежанку. Рядом с ней к стене прислонены деревянное копье с каменным наконечником и овальный щит. На щите изображен череп гуманоида, из глазниц которого выползают пауки. Два обветренных гуманоидных черепа свисают с деревянных колышков в стене.

Эта комната служит покоем Креллу Гролгу. В отличие от большей части нижней палубы, она не покрыта паутиной. Когда несколько дней назад при нападении осьминога погибли другие культисты, он покинул эту комнату и большую часть времени проводит в молитвах в области 10.

Любой персонаж, осматривающий постель, находит несколько хорошо обглоданных костей гуманоидов, лежащих среди пальмовых листьев.

8. КАЮТА ПЕРВОГО ПОМОЩНИКА

Обломки разбитых кровати, комода и стола разбросаны по полу. Толстые полотна паутины тянутся от пола до потолка, не позволяя разглядеть ничего за ними. По ним бегают сотни крошечных пауков.

Вся эта комната покрыта слоями паутины. В каюте нет ничего стоящего интереса, а пауки не представляют опасности.

9. ПАУЧЬИ КАЮТЫ

Комната заполнена разбитой мебелью, разломанными деревянными ящиками и другим мусором; всё покрыто толстыми слоями паутины.

Когда дверь в любую из этих заполненных паутиной комнат открывается, сотни крошечных пауков разбегаются в укрытие. В этих каютах нет ничего интересного.



10. НЕЧЕСТИВЫЙ ХРАМ

Пол комнаты покрыт написанными кровью рунами. На деревянных досках пола вырезан круг, а стены и потолок покрыты паутиной. С потолка свисает два извивающихся кокона размером с гуманоида, на них роятся сотни крошечных пауков.

Крелл Гролг, последний оставшийся в живых культист, изолировал себя здесь после первого нападения осьминога. Он нападает при первых признаках вторжения — если ему предначертана смерть за Лолс, он постарается убить как можно больше персонажей.

Крелл — это мужчина полуорк **друид [druid]** со следующими изменениями:

- Крелл хаотично-злой.
- У него есть расовая черта: если его хиты опускаются до нуля, его хиты вместо этого опускаются до 1 (но он не может использовать эту черту снова, пока не завершит продолжительный отдых). У него есть тёмное зрение на 60 футов. Он говорит на Общем и Орочьем.
- Его значение силы равно 18, что даёт ему бонус +4 к попаданию и урону его атак посохом.
- В его списке подготовленных заклинаний *почтовое животное [animal messenger]* заменено на *пылающий шар [flaming sphere]*.

Кроме самого Крелла в этой каюте находится два **гигантских паука**, скрывающихся в дальнем углу, и ручной **исчезающий паук [phase spider]** Крелла (его зовут Ройл). Если только персонажи не были необычно тихими, пробираясь по кораблю, Крелл слышал, как они двигались и сражались с монстрами в других областях. У него есть время подготовиться к бою, наложив заклинания сотворение пламени, дубинку на свой посох, и дубовую кору на себя.

Исчезающий паук находится в эфирном плане.

Он пытается напасть на врагов Крелла из засады, проходя сквозь стены незамеченным, прежде чем выйти на Материальный план и напасть на волшебника, чародея или аналогично уязвимого персонажа. Два гигантских паука пытаются защитить Крелла. Один остается на земле, а другой цепляется за потолок и атакует находящихся внизу, таким образом оба крупные существа остаются в бою.

Прекращение вражды. Крелл знает, что «Император» не останется на плаву вечно. Его можно убедить не сражаться с персонажами, а покинуть корабль с ними, если кто-то из группы завоюет доверие друида, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 20. Персонажи-полуорки или орки совершают этот бросок с преимуществом. Как только Крелл оказывается в безопасности, он сбегает, чтобы продолжить свои нечестивые дела.

Сокровище. Все ритуальные предметы и сокровища культистов хранятся в деревянном ящике у стены. Ящик содержит *свитки заклинаний порыва ветра [spell scroll of gust of wind]* и *заклиты от яда [spell scroll of protection from poison]*, *зелье героизма [potion of heroism]*, *зелье подводного дыхания [potion of water breathing]*, *плащ защиты [cloak of protection]*, 507 зм и 199 см.

11. КАМБУЗ

Дверь повреждена и заперта ржавыми железными шипами. Её можно выбить преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15 или разрубить (КД 15, 12 хитов, иммунитет к урону психической энергией и урону ядом).

Судя по плите у одной из стен этой комнаты, когда-то здесь был камбуз. Сейчас комната завалена костями и мусором. Сильно поврежденные металлические ножи и другая кухонная утварь свисают с крюков в потолке; воздух наполняет удушливый запах гниющей плоти. Лестница ведёт наверх и к корме. По всему ползают крошечные паучки.

Культисты держали эту область свободной от паутины и использовали для хранения пищи. Потом, когда их запасы иссякли, некоторые из них забаррикадировались в этой комнате, захватив оставшиеся припасы. Тогда остальные культисты взяли камбуз штурмом, убили мятежников, а их трупы добавили к запасам пищи. Всё, что осталось теперь от мятежников — это объедки, так как единственный оставшийся в живых (Крелл) съел их всех.

Люк. Заплесневелый люк ведёт вниз, в грузовой отсек. Его можно легко обнаружить (проверки не требуется). В ржавые скобы вставлен засов. Культисты использовали этот люк, чтобы приносить жертвы вурдалакам внизу. Между приёмами пищи они держали люк закрытым, чтобы нежить не сбежала.

12. Грузовой отсек

Этот отсек проходит по всей длине корабля и не имеет ни переборок, ни стен. Тёмная, мутная морская вода заполняет его на три фута, плескаясь о старые, заплесневелые ящики, сложенные у левого борта корабля.

Заполняющая область вода является труднопроходимой местностью для Средних персонажей. Маленькие персонажи должны плавать, находясь в грузовом отсеке.

Этот уровень стал тюрьмой для четырёх **вурдалаков [ghast]** — бывших воров, спрятавшихся в трюме ещё до того, как *«Император»* в последний раз покинул порт. Когда корабль попал в шторм, они не смогли выбраться из трюма и в конце концов умерли от голода. Культисты нашли нежить, когда захватили контроль над кораблем, но посчитали, что они — посланники их тёмного бога, и кормили, принося в жертву живых существ.

В данный момент вурдалаки прячутся в носовой части трюма, под водой. Они не покажут себя, пока персонажи не войдут в эту область и не приблизятся к их позициям, после чего нежить выныривает из воды. Любой персонаж, чьё пассивное Восприятие равняется 11 или меньше, застаны врасплох этой атакой. Существо, парализованное когтями вурдалака, автоматически задерживает дыхание, если падает в воду, но рискует утонуть, если его не вытащат обратно. См. раздел «Удушье» в главе 8 *«Книги игрока»*.

Сокровище. Один из вурдалаков носит серебряный браслет в виде скрученного языка (75 зм), а другой — усыпанный драгоценными камнями пояс (400 зм). Ящики и коробки сгнили, и товары в них ничего не стоят — за одним исключением.

Короб Обрека. Действием персонаж может совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, при успехе обнаружив ящик, помеченный стилизованной буквой О. Для его открытия требуется еще одно действие, которое позволит найти находящийся внутри короб.

Синий металлический короб сделан из магически усиленного железа, которое непроницаемо для ржавчины и обладает неуязвимостью ко всем повреждениям. Она не имеет ни замка, ни защёлки, и её нельзя открыть никакими обычными средствами. Подробную информацию о переноске короба после нападения древнего осьминога и о том, как безопасно забрать сокровище с *«Императора»*, см. раздел «Перемещение сокровищ Обрека».

СМЕРТЬ ИМПЕРАТОРА

Вскоре после того, как *«Император волн»* был замечен дрейфующим в открытом море, огромный древний осьминог стал преследовать корабль. Он уже однажды атаковал судно, и это нападение ухудшило состояние *«Императора»*: в корпусе открылось несколько пробоин, вода из которых теперь затапливает трюм. Полагая, что если он будет ждать достаточно долго, то корабль в конце концов уйдёт под воду, осьминог остался неподалёку, скрываясь в воде на глубине ста футов. Существо зацекло на том, чтобы потопить *«Императора»*, и не обращает никакого внимания на *«Душу зимы»* или шлюпку, которая ждет персонажей в 200 футах от заброшенного корабля.

Когда осьминог слышит шум борьбы персонажей с вурдалаками в области 12, то возвращается, чтобы вновь напасть. Для лучшего драматического эффекта стоит приурочить появление осьминога к нахождению персонажами короба Обрека.

Осьминог представляет реальную угрозу для персонажей. Когда существо атакует, подчеркните хаос, который возникает на корабле. Рои пауков в панике карабкаются по стенам и палубам, собираясь во всё большие массы. Корабль скрипит и кренится сильнее, когда что-то нападает на него снаружи; его доски трещат, и всё больше воды начинает литься через расширяющиеся трещины в корпусе. Через несколько секунд персонажи могут видеть щупальца осьминога, змеящиеся через отверстия в корпусе, хватаясь за всё, вокруг чего могут обернуться. С этого момента не давайте игрокам такой роскоши, как обдумывание следующего шага своих персонажей. Подталкивайте их к принятию быстрых решений и делайте все возможное, чтобы укрепить мысль о том, что они в панике должны бежать с тонущего корабля.

НАПАДЕНИЕ ОСЬМИНОГА

Атака осьминога сотрясает и накрывает корабль так сильно, что движение по кораблю становится затруднительным. Любые выжившие монстры паникуют и стремятся сбежать с корабля, атакуя персонажей, если их пути пересекутся. Если персонажи доберутся до верхней палубы, они должны будут охватить матросов на борту шлюпки из *«Души зимы»* и ждать, пока лодка доберётся до них.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Движение осложняется, так как корабль раскачивается из стороны в сторону. Считайте полы труднопроходимой местностью.

Взбирание по ступенькам или лестнице требует проверки Силы (Атлетика) Сл 10, если у персонажа нет скорости лазанья. В случае провала персонаж падает ничком у подножия лестницы.

СПАСЕНИЕ

Когда персонажи достигнут области 1 и позовут на помощь, моряки в лодке попытаются спасти их. Лодка достигнет *«Императора»* через 10 раундов.

Наблюдательные игроки могут понять, что осьминог сосредоточил свои усилия на корабле. Любой, кто прыгает за борт или садится в лодку, находится в безопасности от атак осьминога, хотя монстры на борту корабля, которые видят персонажей в воде, следуют их примеру и могут попытаться напасть на лодку (см. «другие враги» ниже).

СОКРУШИТЕЛЬНЫЕ ЩУПАЛЬЦА

Осьминог колотит по кораблю, пытаясь пробить дыры и раздробить любых существ, которых он касается. Щупальца бьют быстро, пронзая борта корабля. Только удача может спасти персонажей от попадания под них.

В начале каждого своего хода персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 10. При провале он получает 7 (2к6) дробящего урона от бешеных ударов щупалец.

Это распространяется и на монстров на борту корабля; чтобы упростить себе работу, вместо спасбросков считайте, что они получают 3 (1к6) дробящего урона в начале своего хода.

НАПАДЕНИЕ НА ОСЬМИНОГА

Персонаж может попытаться отогнать осьминога, нанеся ему урон. Действием персонаж может наложить заклинание или совершить атаку ближнего боя или дальнобойную атаку. Считайте, что все атаки поражают цель, но не являются критическими, и игнорируйте любой эффект атаки или заклинания, кроме урона, который она наносит.

Если общий урон от всех атак или заклинаний, использованных в ход персонажа, равен 20 или выше, осьминог на мгновение замедляется: до конца следующего хода этого персонажа всем персонажам не нужно делать спасброски против ударов щупалец.

ДРУГИЕ МОНСТРЫ

Если персонажи оставили кого-то из монстров на борту корабля в живых, эти существа пытаются сбежать с «Императора», пока он не пошёл ко дну. Крелл и эттеркапы достаточно умны, чтобы искать спасения. Они рвутся на верхнюю палубу и прыгают в воду; затем, как только шлюпка прибывает, они пытаются захватить её и бежать.

Утробные демоны в области 6 во втором раунде вырываются на свободу и тоже устремляются на верхнюю палубу. Они атакуют всех других существ без разбора и заботятся только о распространении хаоса. Каждый из них нападает на ближайшее не являющееся демоном существо.

Паразиты на борту корабля бегут на верхние палубы, достигая области 1 к раунду 3. Они сразу нападают на персонажей и сражаются насмерть.

ПЕРЕНОС СОКРОВИЩ ОБРЕКА

Металлический короб с сокровищами громоздок и труден в обращении. Из-за нападения древнего осьминога корабль раскачивается и начинает идти ко дну; короб становится трудно перемещать.

Один или два персонажа могут попытаться нести короб. Персонаж может действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 12, при успехе поднимая короб или передавая её кому-то другому. При провале персонаж роняет короб.

То, как быстро кто-то двигается с коробом, зависит от его значения силы, как показано в таблице ниже.

Если короб несут два персонажа, то их скорость определяется суммой их показателей Силы.

Сила (суммарно)	Штраф к скорости
18 или больше	-10 фт.
12-17	-20 фт.
8-11	-30 фт.
7 и меньше	Короб не двигается

Персонаж с более высокой инициативой в свой ход не передвигается и использует действие, чтобы помочь второму. В ход второго персонажа оба персонажа могут переместить короб на расстояние, равное меньшей из двух их скоростей.

Если оба несущих в любой момент времени разделены более чем на 5 футов, или если один или оба сбиты с ног, оба они роняют короб. Размер короба не позволяет более чем двум персонажам нести её одновременно.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ

Ниже описаны события каждого раунда после того, как осьминог обрушивается на корабль.

РАУНД 1

Осьминог начинает атаку, оборачиваясь вокруг корабля и молотя по существам внутри своими щупальцами, как описано выше в «Сокрушительных щупальцах».

РАУНД 2

Из-за веса осьминога и движений щупалец корабль накренился на 30 градусов влево. В начале этого раунда каждый персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 10, при провале падая ничком и скользя на 10 футов к левому борту. Существам, карабкающимся по стенам или потолку, не нужно делать этот спасбросок.

С этого момента персонажи, которые падают ничком, скользят к левому борту на 10 футов.

РАУНД 3

Осьминог начинает крушить корабль, и вода льётся через корпус, заполняя область 12. Монстры, находящиеся в областях с 4 по 11, к этому времени уже бежали в область 1, если только их не остановили персонажи. Если с ними завязывают бой, то они пытаются отступить и бежать.

Все выжившие вурдалаки в области 12 двигаются в область 1. В отличие от других существ на борту корабля, они останавливаются, чтобы сражаться со встреченными персонажами, но игнорируют пауков, Крелла и других существ на борту корабля.

Монстры в области 1 пытаются избежать морской воды. Обезумев, они нападают на появляющихся снизу персонажей. Если Крелл здесь, он замечает направляющуюся к кораблю шлюпку и пытается захватить её, как только она приблизится. Он хочет проплыть под ней, спрятаться, а затем вынырнуть, ударив по сидящим в лодке из засады.

РАУНД 4

Даже если персонажи ещё не подали шлюпке сигнал забрать их, матросы начинают грести к кораблю, чтобы быть готовыми к спасению. Шлюпка приближается к правому борту корабля, надеясь избежать монстров, которые собрались в области 1.

РАУНД 5

Судно начинает тонуть: области с 4 по 11 заполняются водой. Палубы накрены, и левый борт области 1 находится на одном уровне с водой, а правый борт — на высоте 10 футов над водой.

РАУНДЫ С 6 ПО 13

Начиная с 6-го раунда, волны начинают захлестывать корабль. Левая половина области 1 находится на 3 фута ниже уровня воды, а правый борт остаётся на 5 футов выше.



РАУНД 14

Если шлюпка начала приближаться в 4-м раунде, она прибывает в начале этого раунда. Если Крелл жив, он пытается провернуть свой план, как описано выше.

РАУНДЫ С 15 ПО 19

В начале 15-го раунда корабль переворачивается на левый борт. Все, кто находится в области 1, выбрасываются в море на расстояние 2к20 футов в случайном направлении от опрокинутого корпуса. Шлюпка движется на 20 футов от корпуса, стараясь избегать монстров. Любое существо, которое оказывается в воде в пределах 20 футов от шлюпки, пытается подплыть к ней и подняться на борт, атакая на любого, кто оказывает сопротивление.

РАУНД 20

В начале 20-го раунда корабль тонет. Все, кто находится на борту, должны выплывать, иначе утонут. Корабль опускается на вниз 3к20 футов в начале каждого последующего раунда, пока не достигнет дна.

ПОБЕГ С «ИМПЕРАТОРА»

Как только шлюпка достигает «Императора» на 14-м раунде (или, возможно, раньше), действием корабль из синей стали может быть передан с палубы «Императора» в лодку. Гребная лодка остается на месте достаточно долго, чтобы загрузить ящик и погрузить на него пассажиров. Поскольку осьминог сосредоточен на «Императоре волн», шлюпке он не угрожает.

Если корабль с сокровищами переносит один персонаж, в начале своего хода он должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 20, иначе погрузится

на 20 футов в воду. Два персонажа, помогающие друг другу плыть и удерживать корабль, совершают свой ход одновременно, в момент наступления хода персонажа с наименьшей инициативой. В начале общего хода один персонаж использует действие для Помощи, а второй должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, иначе оба персонажа погружаются в воду на 20 футов. Два персонажа должны оставаться в пределах 5 футов друг от друга, иначе роняют корабль.

Если корабль падает в океан, он тонет по 30 футов за раунд, что должно быстро вывести его за пределы досягаемости большинства персонажей. Океан в том месте, где дрейфует «Император», имеет глубину в две мили.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи вернут Обреку корабль, торговец будет вне себя от радости. Обналичив свои векселя и ценные бумаги, он сможет восстановить своё положение в городе. Он выдает персонажам обещанный гонорар и с радостью заменяет любые обычные предметы, которые они потеряли в приключении.

На самом деле коробка не является непроницаемой, но она запечатана чрезвычайно мощной магией, требующей *рассеивания магии* [dispel magic] Сл проверки 30. Она также может быть открыта произнесением пароля «Тилдивариас» — так звали собаку Обрека. (Обрек ни с кем не делится этой информацией.)

Обрек мог бы стать союзником с хорошими связями и постоянным источником приключений для партии, если его состояние будет восстановлено — конечно, если он не станет слишком жадным и в конечном итоге не предаст персонажей.