

# Плавание на Штормовой Остров

*Капитан – мужчина средних лет, с обветренным лицом, редкими седыми волосами и аккуратно подстриженной седой бородкой. Сжав в морщинистом, мозолистом кулаке кружку эля, он пронзает вас взглядом зеленых глаз.*

*- Мой корабль, «Соленый пес», это купец, мирное судно для торговли и коммерции. Я уже тридцать лет хожу по южным морям, и никогда досель не нуждался в солдатах или наемниках.*

*Но, похоже, теперь они мне понадобятся. Через два дня я отплываю к Штормовому острову. Между ним и портом много воды, и она отнюдь не считается самой безопасной полоской океана на юге.*

*Поговаривают, вы знаете, как управляться с мечом, и быстро привыкнете к палубе под ногами. Если ветер будет добрым, путешествие займет дней десять в каждый конец, поэтому я вас займу на большую часть месяца.*

*Я заплачу каждому из вас по полторы сотни золотых, треть сейчас и остальное, когда вернемся. Вероятно, это будет самое легкое золото, которое вы получали честным путем. Также у вас будет своя каюта на «Соленом псе» и трехразовое питание за моим столом.*

*Ветер, волны, немного приключений на морских просторах и полный кошелек, чтобы потратить в порту, когда мы вернемся...*

*Так что скажете... по рукам?*

## Legends & Lairs DD 13 Instant Adventure Series II Number 13 Voyage to Storm Isle Mark L. Chance

Перевод Дрого

# Предыстория для Хозяина Подземелья

«Послушники Тиморрана», квазирелигиозный арканный орден, посвященный архи-волшебнику Тиморрану, почти завершили здание новой церкви на Штормовом острове. Но прежде чем свершится церемония посвящения, Послушники должны поместить во внутреннее святилище некий могущественный волшебный предмет. Для этого из Абалея на Штормовой остров перевозится книга бесконечных заклинаний, якобы созданная самим Тиморраном. Специфические зачарования этого артефакта, делающие его устойчивым ко всем заклинаниям и устройствам, не позволяют доставить книгу магическим путем. Поэтому Послушники в Абалею наняли Райнера Штадграфа, капитана «Соленого пса», для доставки книги в новую церковь. Штадграф – уважаемый моряк, храбрый, профессиональный и честный. С запертой в сейф книгой отправился один из Послушников, хмурый тип по имени Симеон.

«Послушники» - не единственная сторона, заинтересованная в книге. Несколько новеньких из экипажа Штадграфа намерены украсть артефакт. Терр Мерик, хитрый злой священник, нанявшийся на «Соленого пса» корабельным лекарем. С Мериком работает еще один новичок, корабельный кок Хестр Гри. Прежде чем покинуть порт, парочка негодяев заручилась помощью трех бойцов. Все пятеро злоумышленников планируют захватить корабль, когда тот выйдет в море, и привести его на встречу с «Эбеновой королевой», кораблем злой пиратки капитана Тилеб. К моменту встречи Мерик и компания должны получить контроль над «Соленым псом», потому что услуги Тилеб включают только транспортировку.

## Резюме

«[Плавание на Штормовой острове](#)» - это приключение d20 System, подходящее для 4-6 персонажей 3-5 уровней. Его легко можно подогнать под любой уровень персонажей, изменив уровни Мерика и компании. «Плавание на Штормовой острове» можно играть как отдельное приключение или же включить в существующую кампанию.

Персонажей нанимает Штадграф в качестве охраны на борту кораблю на время рейса к Штормовому острову. Плавание в один конец занимает 9-10 дней. Штадграф заплатит персонажам за их услуги до 500 gp каждому, но

сперва предложит только по 150 гр. Это стартовая позиция, с которой может начаться, или не начаться, торговля. Если Штадграфа спросят, зачем ему охрана, он ответит, что в водах между портом и Штормовым островом шалют пираты, а на корабле есть ценный груз. Однако Штадграф не скажет о *книге бесконечных заклинаний*.

## «Соленый пес»

Судно Штадграфа – это двухмачтовый парусник, шириной 25 футов и длиной почти 90 футов. Судно годится для открытого моря, в хорошем состоянии и крепко построенное.

### 1. Кормовая палуба

Кормовая палуба поделена на два уровня. Нижняя часть расположена выше главной палубы на пять футов. Верхняя часть выше главной палубы на 10 футов. В верхней части кормовой палубы находится штурвал. Тут всегда стоит вахтенный матрос, и ДеВрис проводит большую часть своего бодрствования здесь. Мерик тоже много торчит в этом месте, болтая с ДеВрис или просто озирая горизонт. Люк под штурвалом ведет на короткий трап, спускающийся на три фута в кормовую будку (гальюн, что ли?).

### 2. Главная палуба

Главная палуба – это место, где работает большинство матросов, следящих за оснасткой, драя палубу и т.д. У ДеВрис корабль опрятный, и ее 16 морякам есть чем заняться. На главной палубе расположены четыре грузовых люка. Обычно они плотно заперты.

### 3. Носовая палуба

Вознесенная на восемь футов над главной палубой, эта часть – любимое место Штадграфа, обожающего ощущение ветра в лицо и вкус морских брызг на губах. Также отсюда ему открывается обзор за работающими моряками. Когда Гри не занята в камбузе, она также предпочитает находиться здесь, часто разговаривая с капитаном. Дверь под палубой ведет в носовые помещения.

### 4. Каюта Мерика

В этой каюте проживает злой Мерик. За исключением различных личных вещей, тяжелой булавы Мерика и лекарственных принадлежностей, ничего интересного тут нет. Мерик запирает дверь в свою каюту (Open Lock DC 25), а ключи все время носит на цепочке на шее. Если персонажи сумеют попасть в каюту и

обыскать ее, они могут найти кое-какие криминальные улики. В рундуке Мерика есть мастерски устроенное фальшивое дно (Search 30 DC). Под вынимаемым дном лежит письмо от Телиб, оговаривающее соглашение о перевозке с Мериком, и небольшой украшенный нечистый символ из серебра (стоит 10 гр). Трап справа от дверей ведет на нижнюю палубу.

### 5. Каюта ДеВрис

Корабельный старпом ДеВрис почти не бывает в своей каюте, только спит там. Обстановка в каюте спартанская, за исключением нескольких безделушек, вроде старинного компаса или отполированного до блеска секстана. Дверь не заперта, кроме тех случаев, когда ДеВрис желает уединиться.

### 6. Офицерский салон

Корабельные офицеры (Штадграф, ДеВрис и Мерик) и почетные гости (Симеон и персонажи) едят трижды в день за капитанским столом. Гри – талантливый кок и готовит простые, но аппетитные и вкусные блюда. Столовые приборы для капитанского стола изысканно изготовлены из серебра. Полный набор, если его продать, стоит 250 гр.

### 7. Камбуз

Это место выполняет тройную роль. Гри не только тут спит, но еще и готовит пищу и присматривает за корабельной кладовой. Свой короткий меч она прячет в бочонке с сушеными бобами, при себе носит кинжал. Миниатюрная убийца не беспокоится запирать камбуз. В отличие от Мерика ей нечего скрывать. Даже если короткий меч и найдут (DC 10), Гри объяснит, что «просто на всякий пожарный случай».

### 8. Гамаки экипажа

Это относительно свободное пространство служит кубриком для корабельного экипажа, включая Фамосу, Убика и Фрелла. По ночам все матросы, кроме этой троицы, обычно дрыхнут здесь. У всех матросов есть рундуки и вещмешки. Фамос, Убик и Фрелл свои мечи и щиты вешают в открытую, но в этом нет ничего экстраординарного – у многих матросов есть оружие-другое на случай пиратов или иной надобности.

### 9. Каюта Штадграфа

Каюта капитана находится внизу под палубой, возле его экипажа. Помимо различных личных

вещей и гамака, где он спит, в письменном столе с убирающейся крышкой хранятся аккуратно разложенные различные карты и навигационные инструменты Штадграфа. Стены украшены чучелами рыб, включая голубого марлина.

## 10. Грузовой трюм

Корабельный груз уложен в ящики и аккуратно составлен двумя рядами поближе к мачте, оставляя проход вдоль бортов трюма. Там и сям шныряют несколько крыс. Нынешний груз Штадграфа состоит преимущественно из продовольствия, для экипажа и для доставки на Штормовой остров, многочисленных кур, соли и прочих необходимых для церкви на Штормовом острове вещей. Есть тут и несколько предметов роскоши, включая два гобелена (100 гр каждый), четыре мешка пряностей (150 гр каждый), ящик с бутылками тонкого вина (20 бутылок стоимостью 15 гр каждая) и банкетный стол из красного дерева (500 гр) с восьмью стульями (50 гр каждый).

## 11. Каюта Симеона

Симеон, послушник-тиморранец, лично сопровождающий *книгу бесконечных заклинаний*, большую часть времени проводит в своей каюте за запертой дверью (Open Lock DC 25). Выходит он только, чтобы поесть, всякий раз запирая дверь. Книга заперта в сейфе (DC 30). Ключ от сейфа находится на Штормовом острове. Симеон питает слабость к украшениям – он всегда носит три-четыре колечка, браслеты и ожерелье. Одно из украшений это *кольцо контрзаклинаний*. Среди личных вещей спрятан (Search DC 10) свиток с арканскими заклинаниями «кляксы», «брони мага» и «смещения», все накладываются на 5-ом уровне.

Когда Гри убьет Симеона (см. событие 2), она заберет его украшения и *кольцо контрзаклинаний*, и спрячет добычу в вещмешке одного из матросов. Сейф она оставит в покое.

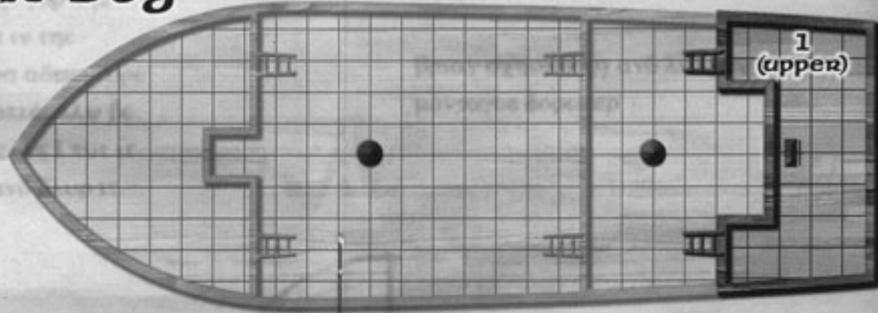
## 12. Каюта персонажей

На время пребывания на борту персонажам предоставят эту маленькую непримечательную каюту. Если им не по нутру стесненные пространства, Штадграф сообщит, что они вольны спать с экипажем или на палубе. Дверь можно запереть (DC 25), но ключ от нее только один.

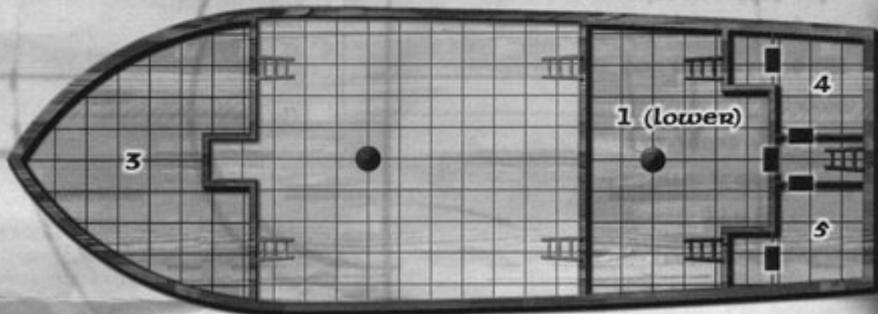
# The Salt Dog

Scale: One Square Equals 75 Feet

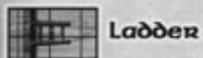
Top Aft Deck



Fo'c'sle Deck



## Key



Ladder



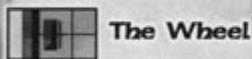
Door



Mast



Cargo Hatch



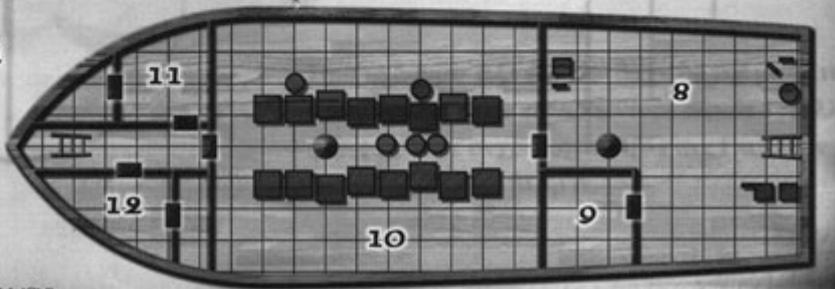
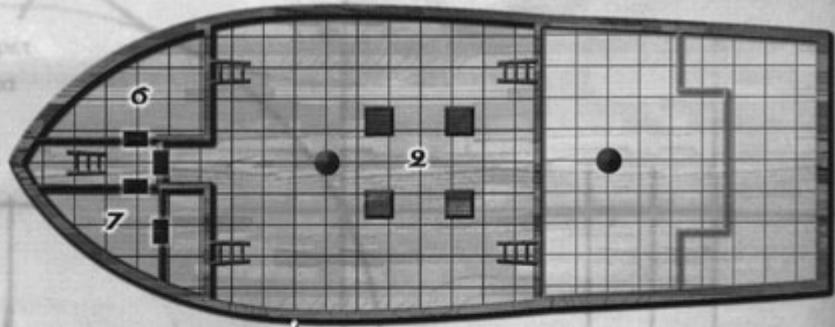
The Wheel



Crate



Barrel



VOYAGE TO STORM ISLE

Легенда, сверху вниз: лестницы, дверь, мачта, грузовой люк, штурвал, ящик, бочка

# События в море

Ниже приводятся несколько событий, дабы отвагу персонажей испытать, и не сводить все приключение к проблемам, вызываемым Мериком и компанией. События должны происходить во время путешествия к Штормовому острову, при этом события 6 и 7 происходят после семи-восьми дней в море. Событие 1 должно быть первым. События 6, 7 и 8 следуют именно в таком порядке после событий 2-5. События со 2-го по 5-ое происходят в любом порядке между событиями 1 и 6. Само собой, персонажи могут также осматривать корабль, общаться с различными НИПами, обедать с капитаном и так далее.

## 1. Морская болезнь

В первый день у не имеющих достаточного опыта мореплавания персонажей может начаться морская болезнь. Чтобы избежать ее, требуется спас-бросок Стойкости (DC 12). Заболевшие персонажи отыгрываются как усталые. После 8 часов отдыха разрешается новый спас-бросок Стойкости (с той же сложностью). В любом случае морская болезнь не должна длиться больше 48 часов.

## 2. Гнусное убийство

Когда Симеон не выйдет на палубу для завтрака и не ответит на стук в дверь, Штадграф начнет беспокоиться. Вошедшие в каюту послушника обнаружат его труп. Персонаж с умением Исцеления может определить (DC 12), что Симеона убили во сне, пронзив ему сердце кинжалом. Смерть наступила мгновенно. Поиск пропавших ценностей (DC 10) выявит, что украшения Симеона пропали. При дальнейшем обыске на корабле (DC 10) украденная добыча найдется в вещмешке одного из матросов. Само собой, тот будет искренне верить в своей невинности.

Ночью в каюту Симеона вошла Гри и прирезала послушника. Затем она забрала украшения, включая *кольцо контрзаклинаний* (не имея понятия, что оно волшебное) и подкинула улики одному из матросов. Гри слишком профессиональна, чтобы оставить следы своего присутствия.

ТТХ для Симеона не приводятся – он откажется помогать персонажам, когда различные монстры атакуют корабль, а ко времени мятежа Мерика и Гри будет уже мертв. Он молод, среднего роста и веса, с темными волосами средней длины, аккуратно подстриженной бородкой, глаза карие, носит

темно-синюю мантию с желтой каймой. Он довольно надменен, но очень дисциплинирован и предан своему ордену.

## 3. Человек за бортом!

Это столкновение следует отыгрывать днем, когда матросы заняты на палубе. Молодой матрос Майкель Фордо слишком загляделся на двух акул, следующих за кораблем. Когда другой матрос выпустил свой конец линя, резко развернувшийся брус врезал Майкелю по затылку, сбив того за борт.

Когда прозвучит крик: «Человек за бортом!» – определите инициативу. У корабля инициатива 15. В первый раунд корабль проплывет 40 футов. Когда экипаж устремится убирать паруса, корабль начнет терять ход со скоростью 5 футов в раунд. Акулы проведут первый раунд, кружа вокруг Майкеля. Во втором раунде одна из акул атакует его. В третьем раунде атакуют обе.

Если персонажи среагируют быстро, Майкеля можно спасти. За каждого прыгнувшего в воду персонажа отсрочьте атаку акул на один раунд – неожиданное, вызывающее всплески прибытие новой потенциальной добычи собьет зверюг с толку. Однако если первая акула уже атаковала Майкеля, одними ныряльщиками внимания акул уже не отвлечешь.

Стрелять с раскачивающейся палубы корабля в воду не так-то просто. Если у персонажа нет черты Конный Лучник, он получает штраф -2 к попаданию. У акул прикрытие в одну четверть, что дает вероятность промаха в 10%. Само собой, стрельба по акуле уже вступившей в ближний бой налагает дальнейший штраф -4 к попаданию. Также и ближний бой в воде гораздо рискованней обычного. Каждый раунд персонажам надо делать проверку Плавания (DC 10), чтобы сдвинуться или удержаться на плаву. Без штрафов можно использовать только колющее оружие. Прочее оружие получает штраф -4 от обстоятельств. Далее, находящиеся в воде персонажи не могут пользоваться поправками Ловкости и уклонения к классу защиты.

Акулы не будут биться насмерть. Если им удастся кого-то схватить, они утащат тело под воду и уплывут. Каждая из них отступит, получив повреждений больше половины своих hp. Если персонажи спасут Майкеля, то получат опыт, как если бы одолели его в бою.

**Майкель, Человек Мужчина Com1:** CR ½; Medium-size Humanoid; HD 1; 6 hp; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10; Atk +1 melee (1d4+1, dagger); AL NG; SV Fort +2, Ref +0, Wil +0; Str 13, Dex 10, Con 14, Int 11, Wis 9, Cha 10.

*Skills:* Profession (sailor) +4, Swim +8.

*Feats:* Skill Focus (Swim).

*Possessions:* Обычные штаны и туника, кинжал, ожерелье из раковин (8 sp).

*Appearance:* Едва ли настолько взрослый, чтобы называться мужчиной, светло-песочные волосы, голубые глаза, долговязый.

*Personality:* Любопытный, много поет.

**Акулы (2):** CR 1; Medium-size Aquatic Animal; HD 3d8+3; hp 15, 16; Init +2 (Dex); Spd Swim 60 ft.; AC 15 (+2 Dex, +3 natural); Atk +4 melee (1d6+1, bite); SQ keen scent; AL N; SV Fort +4, Ref +5, Will +2; Str 13, Dex 15, Con 13, Int 1, Wis 12, Cha 2.

*Skills:* Listen +7, Spot +7.

*Feats:* Weapon Finesse (bite).

#### 4. Монстры при луне

Ночью, когда на вахте стоят только три матроса, на корабль проскользнет команда из троих сахуагинов, поохотиться. Один матрос стоит на носу, второй у штурвала, третий сидит в вороньем гнезде. Сахуагины поднимутся на носу и захватят тамошнего вахтенного врасплох. После их первой атаки монстров могут заметить либо оставшиеся вахтенные, либо любой из персонажей на палубе. Делайте стандартные встречные проверки Spot и Hide.

Сахуагины обстреляют воронье гнездо из арбалетов, так обстреляют любого, кто их заметит. У моряка в гнезде половинное прикрытие. После чего морские дьяволы разойдутся цепью и двинутся на корму, атакуя по мере продвижения, но никогда не расходясь больше чем на 15 футов друг от друга. Сахуагины продолжают сражаться, пока на ногах держится половина от их числа, или пока не повергнут их лидера. Если они начнут проигрывать, монстры отступят в море и уплывут.

**Матросы, Люди Мужчины Exp1:** CR ½; Medium-size Humanoid; hp 4, 5, 6; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10; Atk +0 melee (1d4, dagger); AL N; SV Fort +0, Ref +0, Wil +2; Str 11, Dex 11, Con 10, Int 11, Wis 10, Cha 10.

*Skills:* Balance +4, Climb +4, Listen +6, Profession (sailor) +4, Spot +4, Swim +4.

*Feats:* Alertness.

*Possessions:* Обычная одежда, кинжал.

**Лидер, Сахуагин Мужчина Rgr2:** CR 4; Medium-size Aquatic Humanoid; hp 26; Init +5 (Dex, Improved Initiative); Spd 30 ft., swim 60 ft.; AC 17 (+1 Dex, +1 ring of protection, +5 natural); Atk +5 melee (1d8+2, trident), or +4 ranged (1d10, heavy crossbow); SA blood frenzy; SQ light blindness; AL LE; SV Fort +7, Ref +1, Will +1; Str 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 13, Cha 9.

*Skills:* Animal Empathy +8, Hide +9, Listen +9, Profession (hunter) +9, Spot +9, Wilderness Lore +9.

*Feats:* Improved Initiative, Multiattack, Power Attack.

*Possessions:* Трезубец, тяжелый арбалет, 20 арбалетных стрел, кольцо защиты +1.

**Сахуагины (4):** CR 2; Medium-size Aquatic Humanoid; HD 2d8+2; hp 10, 10, 11, 12; Init +1 (Dex); Spd 30 ft., swim 60 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 natural); Atk +3 melee (1d8+2, trident), or +2 ranged (1d10, heavy crossbow); SA blood frenzy; SQ light blindness; AL LE; SV Fort +4, Ref +1, Will +1; Str 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 13, Cha 9.

*Skills:* Animal Empathy +2, Hide +6, Listen +7, Profession (hunter) +2, Spot +7, Wilderness Lore +1.

*Feats:* Multiattack.

*Possessions:* Трезубец, тяжелый арбалет.

#### 5. Пресмыкающийся гость

В какой-нибудь подходящий момент «Солёный пес» привлечет нежелательное внимание охотящегося морского змея. Огромный зверь вползет на палубу, высматривая, кого бы съесть. Змей отступит, если потеряет больше половины hp.

**Морской змей (Огромная гадюка):** CR 3; Huge Animal; HD 4d8+4; hp 30; Init +4 (Dex); Spd 20 ft., climb 20 ft., swim 20 ft.; AC 15 (-2 size, +4 Dex, +3 natural); Atk +5 melee (1d4 and poison, bite); Face 15 ft. by 15 ft. (coiled); Reach 10 ft.; SA poison (DC 13, 1d6/1d6 temporary Con); SQ scent; AL N; SV Fort +5, Ref +8, Will +2; Str 10, Dex 19, Con 13, Int 1, Wis 12, Cha 2.

*Skills:* Balance +12, Climb +12, Hide +3, Listen +9, Spot +9, Swim +12.

*Feats:* Weapon Finesse (bite).

## 6. Концерт под дождем

Вскоре после того, как корабль войдет в мягкий дождичек, вниз спикирует пара морских гарпий, высматривающих добычу. Они будут кружить на расстоянии 250 футов, напевая свою песню. Все, кто ее услышит, должны сделать спас-бросок Воли (DC 15), иначе пойдут, а потом и поплывут к гарпиям. Таким образом, опасность угрожает всему экипажу и всем персонажам, но Штадграф, Мерик и Гри успешно выполняют свои спас-броски. Для всех прочих проименованных НИПов делайте спас-броски индивидуально. Считается, что 75% матросов провалило спас-броски и действуют соответственно. Так как ныряние с корабля означает вхождение в опасную среду, это дает право на второй спас-бросок, чтобы разрушить чары гарпий.

Это нелегкое столкновение. Гарпии не сблизятся для рукопашного боя с людьми на борту. Из-за дождя и волн стрельба получает дополнительный штраф -4, помимо штрафа за расстояние. Монстры сосредоточат свое внимание на жертвах в воде, используя Flyby Attacks. Однако гарпии не хотят убивать никого на борту. Они удовлетворятся 1d3 жертвой на брата. Как только они насытятся, обе гарпии улетят прочь, безумно хихикая.

Однако это не такая уж хорошая новость, ведь во время атаки гарпий сделают свой ход Мерик и Гри.

**Гарпии (2):** CR 4; Medium-size Monstrous Humanoid; HD 7d8+3; hp 28, 31; Init +2 (Dex); Spd 20 ft., fly 80 ft. (average); AC 13 (+2 Dex, +1 natural); Atk +2/+2 melee (1d3, claws); SA captivating song; AL CE; SV Fort +2, Ref +7, Will +5; Str 10, Dex 15, Con 10, Int 7, Wis 10, Cha 15.

*Skills:* Bluff +6, Listen +5, Perform +7, Spot +4, Swim +8.

*Feats:* Dodge, Flyby Attack.

## 7. Бунт!

Мерик, Гри и любой из не поддавшихся на чары гарпий трех злых моряков воспользуются преимуществами вызванного летающими монстрами хаоса, чтобы захватить корабль. Мерик поднимет бунт спустя три раунда после атаки гарпий. Он наложит «призвать монстра III», вызвав трех бр'хууков, которым прикажет атаковать персонажей. Гри отправится за Штадграфом. Фамос, Убик и/или Фрелл, если их не зачаруют гарпии, нападут на ДеВрис, если та тоже не зачарована. Мерик будет уклоняться от рукопашной, полагаясь на свои заклинания и оставив ближний бой своим приспешникам. Мерик и Гри будут биться насмерть. Фамосу, Убику и Фреллу не достает фанатичного мужества своих боссов. Они сдадутся, если Мерик и Гри потерпят поражение.

**Бр'хууки (3):** CR 1; Small Outsider; HD 2d8; hp 8, 10, 12; Init +8 (Dex, Improved Initiative); Spd 40 ft.; AC 15 (+1 size, +4 Dex); Atk +6/+6/+6 melee (1d3, claws); SQ haste, uncanny dodge; AL N; SV Fort +3, Ref +7, Will +4; Str 11, Dex 19, Con 11, Int 2, Wis 12, Cha 6.

*Skills:* Hide +6, Listen +8, Move Silently +6, Spot +8.

*Feats:* Improved Initiative, Multiattack, Weapon Finesse (claws).

## 8. Пираты справа по курсу

День спустя после атаки гарпий и мятежа, из утреннего тумана покажется Телиб со своими пиратами. Телиб окликнет Мерика, который, если все прошло благополучно, встретил свой конец от рук персонажей. Затем Телиб окликнет «кто тут за главного». Мерик обещал Телиб 1,000 gp за ее услуги, и она ожидает, что ей заплатят. Тот факт, что договор у нее Мериком, а не с персонажами, ее не колыхнет. Штадграф или ДеВрис (если они живы) заплатят пиратке, чтобы та отвязалась. Если капитан и старпом погибли, решение предстоит принимать уже персонажам. Если по уму, то надо заплатить – Телиб способный лидер, под ее командой быстрая галера с экипажем в 100 пиратов. ТТХ для Телиб и ее экипажа не приводятся, потому что бой с ними далеко превышает уровень сложности данного сценария. Телиб высокая, спортивного телосложения, длинные черные волосы собраны в хвост на затылке, темные глаза и полные губы скорее жестокие, чем красивые. Она носит черные кожаные доспехи и вооружена ятаганом. Она всегда серьезна и

трезва, говорит четко и медленно, чтобы никто не смог понять ее не так.

## Неигровые персонажи

### Капитан Райнер Штадграф, Человек

**Мужчина Exp1:** CR 3; Medium-size Humanoid; hp 14; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Atk +4 melee (1d6, short sword); AL NG; SV Fort +1, Ref +2, Wil +5; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 12, Wis 12, Cha 14.

*Skills:* Appraise +5, Balance +7, Climb +5, Listen +5, Profession (sailor) +9, Spot +5, Swim +5.

*Feats:* Dodge, Skill Focus (sailor), Weapon Finesse (short-sword).

*Possessions:* Прекрасная одежда, короткий меч, нож, серебряное ожерелье (25 gr), поясной кошель с 30 gr.

*Appearance:* Средних лет, редующие седые волосы и седая бородка, сверкающие зеленые глаза, по своему привлекателен, одежда зеленого и коричневого цвета, функциональная, но подобрана со вкусом.

*Personality:* Честный, предпочитает общество матросов.

### Старпом Парта ДеВрис, Полуэльф Женщина

**War3:** CR 2; Medium-size Humanoid; hp 17; Init +2 (Dex); Spd не указана; AC 14 (+2 Dex, +2 leather); Atk +4 melee (1d8+1, long sword); AL NG; SV Fort +4, Ref +2, Wil +0; Str 12, Dex 14, Con 13, Int 10, Wis 10, Cha 12.

*Skills:* Climb +5, Handle Animal +5, Intimidate +5, Jump +5, Swim +5.

*Feats:* Dodge, Mobility.

*Possessions:* Обычная одежда, длинный меч, нож, золотые серьги (15 gr), поясной кошель с 20 gr.

*Appearance:* Чуть выше среднего роста, короткие каштановые волосы, темно-карие глаза, заостренные ушки, широкие черты лица выдают предков-людей, нельзя назвать неприятной для глаза, носит темно-зеленую тунику поверх кожаных доспехов.

*Personality:* Благочестива, доверчива.

**Терр Мерик, Человек Мужчина Clr5:** CR 5; Medium-size Humanoid; hp 26; Init +4 (Improved Initiative); Spd не указана; AC 14 (+3 leather armor, +1 small wooden shield); Atk +6 melee (1d8+3, heavy mace); SQ +1 caster level for Evil spells; AL LE; SV Fort +4, Ref +1, Wil +7; Str 14, Dex 11, Con 10, Int 12, Wis 16, Cha 13.

*Skills:* Concentration +6, Heal +7, Knowledge (religion) +5, Spellcraft +7, Spot +5, Swim +4.

*Feats:* Improved Initiative, Power Attack.

*Spells (8/6/5/4):* 0 – cure minor wounds (x4), detect magic, guidance, resistance (x2); 1 – bane, cause fear, cure light wounds (x2), entropic shield, shield of faith; 2 – bull's strength, cure moderate wounds (x2), darkness, shatter; 3 – contagion, cure serious wounds, dispel magic, summon monster III.

*Domain Spells:* 1 – protection from good; 2 – fog cloud; 3 – water breathing.

*Possessions:* Обычная одежда, кожаные доспехи +1, тяжелая булава +1, малый деревянный щит, нечистый символ.

*Appearance:* Тяжелое телосложение, слегка низковат, маслянистые черные волосы и усы, ореховые глаза, поперек переносицы шрам, носит серую мантию поверх темно-синих штанов и рубашки.

*Personality:* Говорит невнятно (не держит слово?), наблюдательный.

### Хестр Гри, Полурослик Женщина

**Rog5/Asn1:** CR 6; Small Humanoid; HD 5d6+5 (Rog) plus 1d6+1 (Asn); hp 27; Init +8 (Dex, Improved Initiative); Spd не указана; AC 14 (+4 Dex); Atk +7 melee (1d6, short sword), or +8 ranged (1d4+1, dagger); SA sneak attack +4d6, death attack; SQ evasion, poison use, uncanny dodge; AL NE; SV Fort +2, Ref +10, Wil +1; Str 10, Dex 18, Con 13, Int 12, Wis 10, Cha 14.

*Skills:* Climb +8, Disable Device +9, Disguise +8, Hide +12, Listen +10, Move Silently +12, Open Lock +12, Profession (cook) +6, Search +9, Spot +10.

*Feats:* Alertness, Improved Initiative, Weapon Finesse (shortsword).

*Spells:* 1 – spider climb.

*Possessions:* Обычная одежда, короткий меч, возвращающийся кинжал +1, зелье исцеления средних ран.

*Appearance:* Среднего роста для полурослика, легкая полнота, командирская внешность, темно-каштановые волосы средней длины, светло-зеленые глаза, поверх штанов и рубахи носит фартук с надписью «Поцелуй повара».

*Personality:* Пылкая, гордая.

#### **Фамос, Убик и Фрелл, Люди Мужчины**

**Ftr1:** CR 1: Medium-size Humanoid; hp 12 each; Init +2 (Dex); AC 14 (+2 Dex, +2 large wooden shield); Atk +4 melee (1d8+2, long sword); AL NE; SV Fort +4, Ref +2, Wil +0; Str 14, Dex 14, Con 15, Int 10, Wis 11, Cha 9.

*Skills:* Climb +6, Jump +6, Swim +6.

*Feats:* Combat Reflexes, Dodge, Weapon Focus (longsword).

*Possessions:* Обычная одежда, длинный меч, нож, большой деревянный щит, поясной кошель с 8 гр.

*Appearance:* Достаточно похожие, чтобы сойти за братьев, рыжеватые волосы, зеленые глаза, чуть выше среднего роста, внешне сильные и дисциплинированные, носят обычную рабочую одежду.

*Personality:* (Фамос) сутулиться, шутник; (Убик) вспыльчивый, грубый; (Фрелл) подозрительный, глуховат.

Бр'хууки охотятся в густых джунглях некоего неизвестного иного плана. Они редко встречаются за пределами родного измерения за исключением тех случаев, когда их призывают, но иногда стая отыскивает дорогу сквозь разлом между мирами. Агрессивные и хитрые бр'хууки напоминают небольших амфибий примерно 3 футов длиной и весящих в районе 40 фунтов. Они бегают на шести конечностях, загоняя добычу с использованием тактики стаи. Плоть у них голубовато-серая, на приплюснутых головах есть маленькие ушки, желтые глаза-бусинки и странная мясистая складка кожи, прикрывающая пасть.

#### **Сражение**

Бр'хууки предпочитают атаковать, застигая врасплох. Иногда один или два будут гнать добычу навстречу ожидающим когтям остальной стаи. При всякой возможности бр'хууки набрасываются на жертву скопом, чтобы получить премию за фланговый охват.

**Haste (Su):** Раз в день бр'хуук может ускориться, как от заклинания волшебника 5-го уровня.

**Uncanny Dodge (Ex):** Бр'хууки сохраняет премию Ловкости к АС, даже когда его застигают врасплох или атакует невидимый противник. Тем не менее, он утрачивает премию Ловкости к АС, если будет обездвижен.

## **Новый монстр**

### **Бр'хуук (Br'huuk)**

#### **Small Outsider**

**Hit Dice:** 2d8 (9 hp)

**Initiative:** +8 (+4 Dex, +4 Improved Initiative)

**Speed:** 40 ft.

**AC:** 15 (+1 size, +4 Dex)

**Attacks:** 3 claws +6 melee

**Damage:** Claw 1d3

**Face/Reach:** 5 ft. by 5 ft./5ft.

**Special Attacks:** -

**Special Qualities:** haste, uncanny dodge.

**Saves:** Fort +3, Ref +7, Wil +4

**Abilities:** Str 11, Dex 19, Con 11, Int 8, Wis 12, Cha 6

**Skills:** Hide +6, Listen +8, Move Silently +6, Spot +8

**Feats:** Improved Initiative, Multiattack, Weapon Finesse (claws)

**Climate/Terrain:** Warm forest

**Organization:** Solitary, pair, pack (5-8)

**Treasure:** None

**Alignment:** Always neutral

**Advancement:** 3-4 HD (Small); 5 HD (medium)