

Налоговый возврат

Налоговый возврат

приключение для персонажей 3 уровня

© 2025, АЛЕКСАНДР ЕРЛ НЕРОЕВ





АННОТАЦИЯ

Огромный город **Цурх** пьян от праздника урожая. Толпы гуляк запрудили улицы, пьяные торговцы размахивают кубками, а уличные акробаты кувыркаются прямо под ногами прохожих.

Но за этим весельем скрывается гниль: в тени арок шепчутся бандиты, стражники с жадными глазами вымогают монеты у прохожих, а на закате невиновного человека повесят за преступление, которого он не совершил.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИГРОКОВ

Цурх – очень большой город с населением почти 20 тысяч взрослых жителей (преимущественно – людей). Ваши персонажи оказались тут недавно и у вас навряд ли есть здесь друзья, знакомые или родня.

Это городское приключение, рассчитанное на несколько игровых часов. Скорее всего, вашим персонажам не потребуются снаряжение для выживания в дикой местности – рационы, палатки, спальные мешки и одеяла.

Хотя поножовщина на улицах Цурха – обычное дело, здешний суд скор на расправу. Если вам не удастся доказать свою невиновность в убийстве (или реальную необходимость самозащиты) – в самом лучшем случае вы немедленно окажетесь в тюрьме. Но скорее всего – на виселице. То же самое может случиться при опасном применении магии (особенно огненной) – можно немедля отправится на эшафот.

Многие «проблемы» здесь легко можно «порешать», но только если у вас тугие кошельки. Или если есть «свои люди» в «нужных местах».

Открытое ношение оружие – привилегия знати, солдат и стражников. По городу не принято ходить с вооруженным (открыто демонстрируя оружие). Но скрытое оружие, посохи и кинжалы – спутники очень многих горожан.

Поскольку персонажи начинают игру на третьем уровне, ДМ может разрешить каждому взять дополнительный обычный магический предмет. Но если это доспех, то его стоимость без чар не должна превышать 100 зм.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Все ссылки на "Подземелья и Драконы" (также «Dungeons & Dragons» и сокращения D&D и ДнД) и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с "Подземельями и Драконами", принадлежат их владельцам.

Приключение для партии трёх-пяти персонажей 3 уровня D&D 5 редакции издания 2024 года. Используется (большей частью) перевод от [Короза](#).

Ориентировочное время игры: 6-10 часов

Автор модуля: [Александр Erl Нероев](#)

Верстка: [Александр Erl Нероев](#)

Карта «Лазурного Павлина» и домов у площади:
[Александр Erl Нероев](#)

Карты закоулка, улицы: автор неизвестен

Ссылки на игровые материалы ведут на [ttg.club](#)

Тестеры (по алфавиту): Adore, CATANG, Акжол, Андрей, Павел, Радик, Татьяна

Использовались следующие инструменты:

- Нейросети Deepseek и ReCraft;
- Редактор карт Dungeondraft;
- Генератор средневекового города ([//watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator](https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator))
- Текстовый редактор MS Word.



СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация.....	2
Общая информация	2
Содержание.....	3
Обозначения.....	3
Краткое изложение сюжета	3
Часть 1: Найм.....	4
Что может рассказать Эдрик Валторн	5
Отслеживание времени	6
Перед входом к Винсенту или в бордель	7
Часть 2: «Лазурный Павлин»	8
Измененные правила погони	15
Часть 3: Обратный путь.....	16
Путь пешком	17
A1. Стражники на мосту	17
A2. Фейерверк.....	18
A3. Засада в переулке	19
A4. Свадьба на пути	19
Путь в фургоне.....	21
B1. Конные налётчики	21
B2. Внезапная поломка	21
B3. Баррикада на дороге.....	22
B4. Последняя миля.....	22
Часть 4: Главная площадь.....	23
Финал	25
Приложение А: Статблоки	26
Охрана Лазурного павлина	26
Стража.....	26
Банда Чёрных пауков.....	27
Лорд Садрик и его телохранитель	28
Приложение Б: Магические предметы.....	28
Приложение В: Письмо	29
Приложение Г: Карта Лазурного павлина.....	30
Приложение Д: Карта и тактика засады.....	31
Приложение Е: Засада на улице	32
Приложение Ж: Нападение у площади	33

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Для удобства мастера, в тексте далее используется особое форматирование шрифта для разных видов информации. Например, это – обычный текст

Этот текст — для зачитывания или перефразирования Мастером для игроков.

Так описываются персонажи мастера (МП или NPC)

Это дополнительный поясняющий текст для Мастера.

Курсивом обозначены цитаты и специальные (атмосферные) фразы неигровых персонажей.

Проверки навыков выделены жирным с указанием **характеристики (навыка) и сложности (Сл.)**

Имена собственные (более одного раза упоминаемые в приключении или кампании) обозначены таким образом.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ СЮЖЕТА

Город празднует «День Урожая» – улицы заполнены гуляками, торговцами, уличными артистами. Но за весельем скрывается тень коррупции.

Местный вельможа, следуя собственным интересам нанимает партию, чтобы спасти лейтенанта стражи, обвиненного в убийстве налогового ревизора.

Обвинение строится на показаниях свидетелей, которые видели, как лейтенант ударил ревизора, тот перелетел через ограждение моста и упал в реку, после чего не выплыл. Прошло 5 дней, ревизор не объявился и его тело не было найдено, поэтому он признан мертвым.

На самом деле (как стало известно вельможе), ревизор (связанный с преступниками и являющийся одним из лидеров одной из преступных групп), жив и сейчас скрывается в борделе, и готов вернуться к нормальной жизни после того, как лейтенанта казнят. Наниматель не хочет работать через стражу, так как среди них полно предателей.

Вельможа нанимает партию, чтобы найти ревизора в борделе и доставить его на площадь суда (до казни), дабы остановить исполнение приговора.

Персонажам игроков предстоит проникнуть в бордель, найти в нем налогового ревизора и вытащить его (либо настигнуть во время погони).

Далее цель необходимо доставить ревизора на площадь и здесь два основных пути – пешком или на транспорте (есть возможность на середине пути изменить решение и двинуться другим путём). Выбор пути определит события, которые произойдут с группой. Но точно будет драка и, возможно, динамичные погони.

Казнь лейтенанта состоится на закате, когда последний луч солнца исчезнет. Если партия успевает и возвращается с живым ревизором, казнь отменят, а ревизора берут под стражу для выяснения обстоятельств. Однако ревизор, скорее всего, будет убит своими «подельниками» для сокрытия улик.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЗЫКИ

Музыка в ролевой игре — это всегда просто и эффектно. Очень рекомендую использовать этот дополнительный материал для создания атмосферы и поддержания настроения.

Рекомендуется использовать музыку из трех плейлистов, приложенных к модулю Foundry VTT (приложение в конце) – музыка праздника (основной фон игры), боевые сцены и напряженные сцены.



ЧАСТЬ 1: НАЙМ

Фон: кругом звуки празднования – крики торговцев, музыка, звон бокалов. Но когда игроки попадают в переулки – звуки гаснут, остаётся только шёпот и шаги за спиной. Запах духов и яств в тавернах сменяется запахом гнили сточных канав на улице.

Будущий наниматель партии – лорд **Эдрик Валторн** – влиятельный вельможа, как и многие в городе **Цурхе** борющийся за власть и влияние. Он знает, что работавшего на него лейтенанта стражи **Гарриса** подставили и сегодня его казнят за преступление, которого он не совершил. **Эдрик** ищет тех, кто поможет ему в этой задаче, для чего он и посещает таверну «**Три-Чёрных-Эля**», в которой сейчас, по стечению обстоятельств, отдыхает партия.

Эдрик Валторн [человек]. Влиятельный лорд, наниматель партии.

Внешность: высокий мужчина 50+ лет, седая бородка, дорогие, но не новые одежды.

Характер: расчётливый, харизматичный, нейтральный.

Поведение: говорит мягко, но с намёком на угрозу; часто поправляет перстень на пальце.

Эдрик заходит в таверну, ожидая здесь встречу с парой групп авантюристов, которые может «подписать» на дело. Проходит мимо персонажей игроков, кивая знакомому бармену и заходит в индивидуальный кабинет таверны. Вы можете дать игрокам следующее описание его появления (прочитав или перефразировав текст ниже):



Вы отдыхаете в таверне Три-Чёрных-Эля. Шум праздника бьёт в уши — перекрывающиеся торговцы, пьяные песни, стук кружек. Из кухни тянет ароматом жареной баранины и тмина, но за каждым новым глотком эля на языке остаётся привкус медной монеты.

В таверну входит высокий немолодой мужчина в поношенном, но дорогом камзоле. Его седая бородка аккуратно подстрижена, а на пальце золотой перстень с тёмным камнем. Он кивает бармену — тот отвечает едва заметным движением брови. Не задерживаясь, незнакомец скрывается за занавеской индивидуального кабинета-кабинки, оставив после себя шлейф запаха ладана и старого пергамента.

Менее чем через минуту партия замечает, что пара сидящих неподалеку мрачных парней и женщина с ними что-то тихо обсуждают, указывая на этот самый кабинет, а затем встают и направляются к нему. Самый внимательный персонаж замечает, что один из них вооружен кинжалом. Если партия не вмешивается, эта парочка, чуть пошатываясь заходят в кабинет.

Примерно через минуту после появления незнакомца сидящие рядом с вами двое коренастых мужчин и женщина в потёртых плащах склонились над столом. Их пальцы нервно барабанят по дереву, а взгляды то и дело скользят по занавеси кабинета. Один резко встаёт, опрокидывая кружку — тёмное пиво растекается по полу.

Что-то блеснуло у него в руке — узкое, как змеиный зуб. Клинок исчезает в складках плаща, когда пара мужчин, слегка пошатываясь, направляется к кабинету. Их шаги нечёткие, они пьяны, но идут к своей цели — будто камень, катящийся под уклон.

Если партия и сейчас не вмешивается, они увидят, как громилы зайдут в кабинет, прикрою дверь, услышат громкие голоса изнутри и затем один из нападающих буквально вылетает из кабинета, вышибая своим телом дверь (он может упасть прямо на стол персонажей игроков). **Эдрик** зовет на помощь и когда сейчас партия, наконец, вступится, они увидят, как вельможа дерется со вторым нападающим.

Громкий удар и занавесь кабинета с треском рвется. Запутавшийся в ней громила вылетает в зал, как мешок с мукой, и всей массой обрушивается на ваш стол. Дерево трещит под ударом, кружки подпрыгивают, разливая эль.

Из кабинета слышен мужской крик, что звучит резко, с нотками благородного выговора, но сейчас дрожит от напряжения: «Помогите!» — А в проёме мелькает второй громила — его кинжал блеснул в свете лампы.



Вы можете не обыгрывать это сражение, но если хотите, вы можете оцифровать посетителя таверны **Эдрика** как шпиона [Spy], а нападающих – как громил [Tough]. Но я не рекомендуется тратить время игры на эту драку, тем более, нападающие не дерутся до смерти и получив серьезное сопротивление – быстро сдаются или пытаются сбежать.

Если партия вмешается (а задача мастера – сделать так, чтобы они всё же захотели вмешаться) – **Эдрик** оценит их поступок, пригласит к себе в кабинет (небольшая комната в таверне, в котором только что была сорвана занавесь).

Лорд сразу наградит партию за помощь, отдав мешочек с 20 зм в качестве благодарности. На несколько мгновений задумается и затем предложит партии работу.

ЧТО МОЖЕТ РАССКАЗАТЬ ЭДРИК ВАЛТОРН

Постарайтесь построить беседу партии с **Эдриком** в форме диалога, используя информацию и фразы, приведенные ниже. Если партия не задает вопросов – дайте ей ещё один блок базовой информации и так до тех пор, пока не дойдете до награды. После получения информации о награде **Эдрик** не будет задерживать партию в выполнении задачи. Партия может захотеть задать ему дополнительные вопросы – отвечайте согласно данной ранее информации.

*«Пять дней назад свидетели видели, как лейтенант стражи **Гаррис** несколько раз ударил кулаком налогового ревизора по имени **Альберт Фейн** и тот упал в реку с моста. **Гаррис** не отрицает факт драки и падения **Фейна**. Тело инспектора так и не нашли, поэтому сегодня **Фейн** официально признан мертвым, а **Гаррис** – убийцей и сегодня же он будет казнен».*

*«Мой информатор в течении часа после драки на мосту видел человека, похожего на **Фейна**, заходящего в **Лазурного Павлина** – дорогой бордель у реки. Ранее **Фейн** регулярно бывал в этом борделе и иногда оставался в нем на два-три дня».*

*«Ваша задача: найти **Фейна** в **Лазурном Павлине** и доставить его живым на центральную площадь, к месту казни **Гарриса** сегодня, до заката. У вас – около четырёх часов на всё.»*

*«**Фейн** не захочет идти добровольно. И наверняка у него есть дружки, которые захотят помешать нашему плану. Да и охрана **Павлина** будет против беспорядка. Поэтому не стоит идти напролом.»*

*«Не надо никого убивать или чинить разрушения. Даже случайно. Иначе окажетесь на месте **Гарриса** или рядом с ним. Но! Если на вас нападут с оружием – у вас есть право на самооборону».*

«Конечно, это не бесплатно. Плачу 50 золотом. Каждому. Если вы поможете вывести гадину на чистую воду и спасти невиновного».

Если спросят, почему нанимателю это нужно «**Гаррис** – полезный для меня человек, при этом достаточно честен, что редкость среди местных законников. Он нужен мне живым. И желательно – должником».

Если спросят, почему наниматель считает, что **Фейн** ещё в борделе: «Я обеспечил постоянное наблюдение за борделем, чтобы не упустить **Фейна** и раскрыть обман, но **Фейн** затаился и не покидает бордель. Он ждет казни. Кое кто обменял эту информацию на нескромную сумму в золоте».

Если спросят, почему **Эдрик** не действует через стражу: «Честных людей в страже почти нет. Если действовать через них – **Фейн** точно сбежит и снова исчезнет, поэтому нужны люди со стороны».

Эдрик может повысить оплату, проверка **Харизмы (Убеждение)**, Сл 12, +5 зм за каждую единицу выше 11, не более 80 зм каждому (если игроки торгаются, пусть кто-то один делает проверку, а затем вы сможете сообщить, до какой суммы они договорились с нанимателем). Убедительное обоснование игроком позволит сделать эту проверку с преимуществом.

Лорд может выдать до 25 зм авансом каждому, если персонажи смогут объяснить ему, зачем им аванс. Самое убедительное для **Эдрика** – если скажут, что могут потребоваться деньги для подкупа или в качестве платы, как для «клиентов» борделя – в этом случае дополнительных проверок не потребуется, **Эдрик** сразу выдаст аванс. Если просто уговаривают, проверка **Харизмы (Убеждение)**, Сл 13.

Если партия будет расспрашивать или даже давить на **Эдрика**, успешно пройдя проверку **Харизмы (Убеждение, Запугивание, Обман)**, он может дополнить информацию. При этом проверки **Запугивания** делаются с помехой, а **Обмана** – с модификатором -2 к результату броска. При высоком результате, персонажи получат всю информацию по проверкам с более низкой сложностью.

- **Результат 10:** «**Фейн** связан с Чёрным Пауком. Тайной криминальной группой, промышляющей вымогательством, убийствами и грабежами. **Гаррис** нашел кое-какие улики против **Фейна** и возможно – против **Пауков**. Поэтому опасайтесь бандитов, они могут попытаться отбить **Фейна**».
- **Результат 13:** «Чёрные Пауки мешают моим делам, поэтому спасая **Гарриса** и сдав суду **Фейна**, я получу как минимум, двойную выгоду».
- **Результат 16:** «В голове **Фейна** много секретов. Многие хотят добраться до его мозгов. И есть те, кто предпочтен, чтобы **Фейн** унес свои знания в могилу, поэтому не доверяйте никому.»
- **Результат 19:** [не завуалированная угроза] «Не стоит совать руку в черную нору. Ты можешь потерять руку. А может быть и голову.»



Партия также может попросить **Эдрика** рассказать о **Лазурном Павлине** или дать контакт агента, который (которые) следит за борделем. В обоих случаях **Эдрик** с некоторой неохотой и недоверием расскажет, как связаться с его информатором – хозяином платяной лавки **Винсентом Санта**, что напротив **Лазурного Павлина**, а тот уже сможет рассказать персонажам игроков некоторую информацию о борделе (но **Винсент** никак не будет вмешиваться в это дело).

Эдрик не расскажет о **Каре** (информаторе в борделе), так как это было частью их уговора. Если партия будет давить или уговаривать, он так и объяснит, что он – человек слова.

Скорее всего, партия примет предложение (если нет – сюжет рискует закончиться не начавшись, поэтому Мастер просто обязан заинтересовать партию).

Когда партия впервые за игру пройдет по улицам, вы можете довести до них следующее описание:

Главные улицы кипят праздником — разносчики жареных каштанов толкают дымящиеся тележки, пьяные купцы громко спорят о ценах, а из распахнутых окон таверн льются веселые мелодии. Воздух густ от запаха медовухи, жареного мяса и переспелых фруктов, что гниют в сточных канавах.

Но стоит свернуть в переулок — и праздник гаснет, как выгоревшая свеча. В узких проходах между домами пахнет сыростью, отходами и чем-то кислым — будто здесь долго варили дешёвое пиво. Где-то в темноте скрипит вывеска, а за спиной раздаются быстрые, но осторожные шаги — то ли попрошайка, то ли вор, выбирающий следующую жертву.



ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВРЕМЕНИ

В этом приключении очень важно отслеживать время. С момента, как наниматель (**Эдрик**) дает задание, у партии ровно 4 часа на то, чтобы добраться до **Лазурного Павлина**, найти в нем **Фейна** и доставить его на площадь. Этого вполне достаточно и партия сможет управиться и за полтора-два часа.

Для простоты вы можете оценивать временные затраты по четвертям часа. Конечно, это не означает, что любое событие или столкновение потребует 15 минут. Несколько событий или столкновений могут занять 15 минут. Но основные временные затраты – это затраты на перемещение по городу. Также если партия слишком долго чем-то занимается, вы можете уточнить, что это потребует определенное время и если они согласны – «промотать» его.

Механизм контроля времени:

Рекомендую нарисовать четыре круга и разделить их на 4 сектора (по 15 минут). По мере течения времени заполняйте сектора. Каждый прошедший час обозначайте для игроков: часы на городской ратуше отбивают текущее время и находясь снаружи, персонажи могут услышать этот звук. Если персонажи внутри здания, они могут услышать, как часы внутри отбивают начало следующего часа.

Основные временные затраты:

- Дорога от **Трех Кружек Эля** до **Лазурного Павлина**: 30 минут
- Найти **Винсента** и переговорить с ним: 15 минут
- Семь гаданий **Марты**: 15 минут
- Покушать в **Лазурном Павлине** (включает время приготовления несложного блюда): от 30 минут
- Погоня за **Фейном** (если он сбежал): 15 минут
- Дорога от **Лазурного Павлина** до площади (пешком): 60 минут
- Дорога от **Лазурного Павлина** до площади (в фургоне): 30 минут
- Обход поста стражи на мосту (если идут пешком): 30 минут
- Поиск **Фейна** (если идут пешком, он скрылся при инциденте с фейерверками и не сразу его нашли): 15 минут
- Загулять на свадьбе: 15-30 минут (можно больше)
- Почкина серьезных повреждений транспорта (фургона): от 15 минут
- Любой короткий отдых: 60 минут

Если партия намеренно не тратит время, у них есть все шансы доставить **Фейна** вовремя.



ПЕРЕД ВХОДОМ К ВИНСЕНТУ ИЛИ В БОРДЕЛЬ

Для описания атмосферы города, вы можете добавить короткое описание артистов у входа (партия сможет взаимодействовать с ними позже)

Перед трехэтажным зданием Лазурного Павлина – представление. Факир в потрёпанном тюрбане заглатывает пламя — отблески танцуют в его глазах. Рядом акробаты кувыркаются по грязной мостовой, ладони хлопают о камни. Жонглер подбрасывает ножи — лезвия сверкают, как рыбы чешуя на солнце. Медяк звякает о булыжник. Маленькая тифлинг ловко подхватывает монету и пряча в коробку улыбается — слишком широко, слишком сильно, как будто отрабатывает заученный жест.

О ЧЕМ МОЖЕТ РАССКАЗАТЬ ВИНСЕНТ

Платяная лавка **Винсента** находится почти напротив главного входа в **Лазурный Павлин**.

Эльф Винсент – информатор **Эдрика**, который следит за **Лазурным Павлином** (иногда вместо него следит его пожилой отец **Эланис**, который уже не может ходить). Из его лавки удачно видно и главный вход в бордель и боковой вход.

Тонкий звон колокольчика оповещает о вашем входе в лавку. Воздух внутри пропитан запахом сушеными лавандой и воска – на полках аккуратные стопки тканей, каждая помечена желтоватыми бирками. За прилавком – пожилой эльф с медными волосами. Его пальцы, перебирают рулон шелка, но взгляд постоянно скользит к окну, за которым виднеется бордовый фасад «Лазурного Павлина».

— Ткань для платья? Или, может, для плаща?

Винсент Санта [эльф, обыватель]. Информатор **Эдрика**, владелец платяной лавки напротив **«Лазурного Павлина»**.

Внешность: пожилой эльф с короткими седыми волосами, в простой, но аккуратной одежде.

Характер: наблюдательный, осторожный, нейтральный.

Поведение: говорит тихо, с долгими паузами; постоянно поглядывает в окно на бордель.

Когда партия представится и сообщит, кто их послал и с какой целью, **Винсент** будет готов ответить на их вопросы. Если партия задает вопросы – отвечайте в первую очередь исходя из информации, описанной ниже (в ответах **Винсента**). Если партия молчит, **Винсент** может сам дать им информацию из ответов ниже – последовательно, до тех пор, пока вы не прочитаете всю информацию ниже в этом разделе.

На другие вопросы о борделе или **Фейне**, **Винсент**, скорее всего, ответить не сможет.

«Это очень дорогое место. За вход – 4 золотых за день, но плата включает в себя представление, отличную еду и напитки. За особые развлечения, ну... Вы понимаете... Раскошелься отдельно».

«Хозяйка – **Мадам Лиressa**. Говорят, была аристократкой, но не то разорилась, то ли скандал какой случился... Не знаю, в общем. Но здесь её уважают, у неё влиятельные друзья, поэтому не стоит ей грубить».

«Охрана внутри – четверо здоровенных вышибал – голиафов. Наёмник-друо там за главного. И если потребуются, позовут стражников».

«Здание. Два входа: главный и кухня. Первый этаж – для клиентов и obsługi. Второй – комнаты для уединений и там же комнаты персонала. На третий этаж пускают только избранных богачей.»

«У **Фейна** была там подружка из работниц. Клара или **Кара** или **Карла** – точно не знаю».

«В **Павлине**, кстати, работает гадалка. Она или много знает или у неё правда пророческий дар».





ЧАСТЬ 2: «ЛАЗУРНЫЙ ПАВЛИН»

Бордель **Лазурный Павлин** – роскошный трёхэтажный дом с алыми шторами, музыкой и охраной. Внутри – клиенты, проститутки (они же – официантки) и другой обслуживающий персонал. **Файн** – на третьем этаже (в VIP-зоне), куда не пускают посторонних (в том числе, персонажей игроков).

Карта **Лазурного павлина** – см. [приложение Г](#).

Трехэтажный особняк цвета спелой сливы, с позолоченными ставнями. Из-за полупрозрачных алых штор пробивается теплый свет. У самой двери голяф в бархатном камзоле – его каменные пальцы неспешно постукивают по рукояти дубинки.

Из открытых окон доносится смех, звон бокалов и обрывки мелодии. Но у чёрного хода, где выгружают бочки, воздух пахнет прокисшим вином и, кажется, тухлой рыбой.

ОПИСАНИЕ ЭТАЖЕЙ ЛАЗУРНОГО ПАВЛИНА

Первый этаж: главный зал с баром, кухня, сценой и закулисью. Проститутки выполняют роль официантов (и иногда – «актрис» на сцене, где порой показываются весьма откровенные «сцены»)

Вместо уличного гама – внутри мягкий смех и звон бокалов. Помещение наполнено звуками лютни – музыкант исполняет сложную мелодию, его пальцы уверенно перебирают струны.

Перед вами боковая часть сцены. Слева – добродушные дубовые столы, где гости потягивают вино, открытые кабинки с мягкими диванами и несколько табуретов у сцены. Между столиками движутся девушки в полупрозрачных шёлковых платьях, подавая еду и напитки. Дверь направо «для персонала», закрыта.

Напротив, за сценой – барная стойка из темного дерева. В дальнем углу зала – лестница с широкими перилами мягко подсвечена, приглашая наверх тех, кто готов платить больше. В воздухе смешиваются ароматы жасмина, воска и чего-то сладковато-прянного.



Второй этаж: частично без пола (пространство над сценой), а также индивидуальные комнаты для уединения клиентов с работницами борделя. Правая часть – склады и комнаты работников борделя (тех, кто живет здесь).

Когда кто-то желает воспользоваться «услугами», они поднимаются на второй этаж, где возле лестницы работница берет ключ от свободной комнаты (одной из комнат с №33), где пары уединяются.

Широкая лестница с резными дубовыми перилами ведёт вверх. На площадке второго этажа, на стене у лестницы аккуратная вешалка с медными крючками – на некоторых висит ключ с номером комнаты. Рядом, у лестницы на третий этаж, стоит голяф-охранник. Он молча наблюдает за гостями, уголки его губ чуть приподняты в вежливой, но недвусмысленной улыбке.

С балкона, огороженного ажурной решёткой, прекрасно видно и слышно всё происходящее на первом этаже – музыка звучит так же чётко, будто стоишь рядом с музыкантом. У края балкона расположены удобные табуреты для зрителей, желающих наблюдать представление сверху. А по периметру комнаты – двери с номерами.

Третий этаж: комфортная VIP-зона с несколькими апартаментами. Проход сюда посторонним запрещен, один из охранников на втором этаже стоит прямо у лестницы и не пропускает посторонних.

Просторный зал третьего этажа встречает гостей атмосферойдержанной роскоши. По сторонам зала – несколько дверей с позолоченными ручками. По периметру – мраморные статуи, между ними – глиняные кадки с зелеными растениями.

В воздухе – лёгкий аромат воска, старых книг и чего-то сладкого, возможно, шоколада.

В зале три дубовых стола с креслами, три бархатных дивана у стен и несколько обитых бархатом кресел, полукругом вокруг чёрного полированного рояля. Из дальнего угла уходит длинный коридор.

РЕАКЦИЯ ОХРАНЫ НА ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Задача охраны **Лазурного павлина** – комфортное пребывание клиентов. Их работа – следить, чтобы клиентам никто не досаждал, и посетители вели себя прилично. При этом скандалы здесь крайне редки и худшее, с чем им обычно приходится столкнуться – это перепивший клиент.

Обычно охрана спокойная, не напряжена. Таким образом, если персонажи игроков как-то привлекут их внимание, они не бросятся обыскивать все помещения, не кинутся с оружием, а сначала просто объяснят, что вести себя надо правильно. Если же действия персонажей заставят их насторожиться – они готовы к конфликту, но постараются сделать все тихо, чтобы не мешать другим клиентам.



ПЕРСОНАЖИ В ЛАЗУРНОМ ПАВЛИНЕ

Мадам Лиressa [человек, [дворянин](#)]. Хозяйка борделя. Может помочь, если её подкупить или очаровать. Обычно находится в зоне (04) или в своём кабинете (08) (см. карту [Лазурного Павлина](#))

Внешность: около 40 лет. Искусственная блондинка, манеры леди, всегда в качественных нарядах.

Характер: надменная, проницательная, нейтральная
Поведение: говорит с нарочито безупречными интонациями, редко допускает вульгарные обороты.

Секрет: разоблачённая лже-аристократка. Знает многие тайны города

Плада [человек, [обыватель](#)]. Кассирша и «лицо» [Лазурного Павлина](#), встречает гостей на входе. Она обладает почти идеальной памятью и помнит кто, когда и сколько заплатил.

Внешность: молодая девушка с неестественно розовыми щеками, в слишком пышном платье.

Характер: улыбчивая, но циничная, нейтральная.

Поведение: говорит сладковато-нараспев, но глаза остаются холодными; считает монеты так, будто каждую проверяет на подлинность.

Кара [человек, [обыватель](#)]. Проститутка, бывшая любовница [Фейна](#), знает его привычки и может указать, где он прячется. Обычно находится в главном зале (05).

Внешность: молодая девушка с рыжими локонами, ярким макияжем и постоянной игривой улыбкой.

Характер: притворно-легкомысленная, наблюдательная, нейтральная.

Поведение: говорит с наигранным кокетством, но в серьёзных разговорах резко меняется на деловой тон; постоянно поправляет браслет (подарок [Фейна](#)).

Секрет: именно она «продала» [Эдрику](#) информацию о [Фейне](#) за 150 зм.

Фил Бронкс [человек, [воитель](#)]. Бармен — преданный работник [Мадам Лиressы](#). Конечно, в баре (13).

Внешность: коренастый мужчина с короткой седой щетиной, мощными руками, закатанными рукавами.

Характер: спокойный, невозмутимый, нейтральный. Не будет делать ничего, чтобы подставить мадам или её заведение (в том числе, не «сдаст» [Фейна](#))

Поведение: говорит мало, однозначно; постоянно протирает бокалы или наливает напитки.

Секрет: бывший солдат, потерял дом и семью в пожаре — Мадам дала ему работу и кров, поэтому благодарен ей и предан (в пределах разумного).

Гарт «Котел» Бруневин [человек, [обыватель](#)].

Главный повар и хозяин кухни [Лазурного Павлина](#).

Внешность: огромный бородатый мужчина с обожжёнными руками, в заляпанном фартуке и колпаке.

Характер: ворчливый, но добросердечный, нейтрально-добрый.

Поведение: кричит на подчинённых, но с другими грубовато-вежлив; постоянно пробует еду с ножа.

Ур Гахарат. Наёмник-дроу, отвечающий за безопасность в борделе. Его статблок (а также статблоки охранников борделя) см. в [Приложении А](#). Обычно находится в одной из пустых кабинок (03) таким образом, чтобы иметь максимальный обзор происходящего в зале первого этажа.

Внешность: тёмная кожа с сизым отливом, белые волосы собраны в тугой хвост, одет в идеально чистый доспех из клепаной кожи.

Характер: холодный, методичный, законопослушный злодей (за деньги).

Поведение: говорит кратко, с лёгким акцентом; пальцы постоянно перебирают рукоять дубинки.

Охранники-голиафы (каменные, громилы, братья с именами [Барки](#), [Болан](#), [Брик](#), [Блейк](#)) — если игроки начнут драку, выкинут их на улицу. Один всегда у входа, один — у лестницы на третий этаж. Ещё по одному охраннику рядом отдыхают на табуретках у сцены (на первом и втором этажах) и «прикрывают» работающих. Примерно через полчаса-час они меняются местами. Описание см. в [приложении А](#).





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Прочие персонажи: посетители (далеко не бедные), обслуживающий персонал (в т.ч. проститутки, исполняющие помимо прочего, роль официанток), артисты. Если потребуется имя и особая примета – используйте предлагаемые варианты ниже. Если по какой-то причине это важно, то используйте для них характеристики [обывателей](#).

Лира. Рыжеволосая эльфийка с нотными татуировками на шее. Напевает песенки, при разговоре плетёт косички в волосах собеседника.

Мэйбл. Девушка с розовыми локонами и фартуком, перепачканным мукой. Угощает выпечкой.

Вивьен. Стойная женщина в серебряных очках. Царапает иголкой стол, когда злится.

Матильда. Дородная дама в бархатном платье с выцветшими пятнами. Говорит басом, тычет веером в тех, кто ей не нравится.

Бетти. Девушка с веснушками и рыжими кудрями до пояса. Смеётся громче всех, случайно опрокидывает кружки локтями.

Леди Вейн. Дама в чёрном кружевном платье с тростью-шпагой. Говорит шёпотом, заставляя наклоняться к её губам.

Бруно. Лысый гном с сальными усами и вечно закатанными рукавами. Постоянно ворчит и вечно чем-то недоволен.

Зек. Мускулистый человек со шрамами в виде паутины на руках (но не из Пауков). Молча курит трубку в углу, кивает в ответ на вопросы.

Слик. Юркий халфлинг в выцветшем зелёном камзоле. Постоянно роняет монеты и тут же их подбирает.

Даррен. Коренастый мужчина с медвежьей шкурой через плечо. Жует солому и сплёвывает через зубы, оценивающе оглядывает всех входящих.

Гораций. Длинный как жердь человек в потрёпанном сюртуке. Кашляет в кулак перед каждой фразой, вечно переспрашивает.

Толстяк Гас. Облысевший толстяк в засаленном жилете. Хрипит когда смеётся, вытирает лицо рукавом.

Вы можете не использовать этих персонажей или ввести собственных. Здесь они описываются лишь как подсказки, чтобы не придумывать на ходу имена и особенности.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В БОРДЕЛЬ

Внутрь можно попасть несколькими путями.

Самый простой – через вход, заплатив – зона (01). На входе требуется оплата, по 4 зм с каждого. Оплату принимает девушка на входе (02), **Плада**. Оплата включает в себя возможность отдыха в течение дня (за столом в общем зале), свободный доступ к приличной, качественной еде и напиткам. Но за комнату для дополнительных услуг придется доплатить, цена от 1 до 5 зм за «услугу» (независимо от реального времени, но не более 1 часа и с одного «желающего»).

Можно отлечь охранника и **Пладу**, чтобы незаметно проникнуть внутрь. Один из простых способов – заплатить 5 зм актерам поблизости от борделя, чтобы они устроили представление и отвлекли охрану, что позволит партии свободно пройти внутрь. Через вход, обманом. Партия или некоторые персонажи могут заявить, что они актеры, курьеры, новые работники заведения и так далее. Потребуется успешная проверка **Харизмы (Выступление или Обман) Сл 14**.

Чёрный ход. Можно попытаться пройти через чёрный ход, зона (10), но придется взломать дверь, что потребует успешно пройти проверку **Ловкости (Ловкость рук) Сл 14**.

Пробраться через окно одной из комнат второго этажа. Часть помещений сейчас пустует, но тому, кто пойдет первым потребуется проверка **Ловкости (Акробатика) Сл 13**, чтобы забраться, а следующие за ним смогут подняться по веревке уже без проверки. Если партия попытается проникнуть сразу на третий этаж, в закрытую зону, проверка **Ловкости (Акробатика) Сл 16**. Провал любой проверки на 5 пунктов и больше означает, что персонаж падает, получая дробящий урон (1к6, падая со 2го этажа или 2к6, если поднимался на третий этаж).

Игроки могут придумать и другой способ попасть внутрь.

Важно лишь то, что **Плада** хорошо помнит, кто платил деньги за вход и, если персонажи окажутся в поле её зрения, но не платили за вход, она сообщит об этом охраннику, тот – **Ур Гахарату** и глава охраны попросит персонажей объясниться, взяв с собой для подкрепления пару незанятых охранников.



ГАДАЛКА МАРГО

Находится на втором этаже в кабинете (34). Её услуги «рекламируют» в зале. Дает туманные подсказки, но за них надо платить (хотя не дорого).

Марго [Человек, обыватель]

Характер: театральная, загадочная, нейтральная с уклоном в хаотичность.

Внешность: худющая старуха в шёлковом платке, с мутными глазами и длинными жёлтыми ногтями.

Поведение: говорит шёпотом с драматическими паузами; постоянно теребит потрёпанные карты.

Небольшая комната освещена трепещущим светом трёх свечей. У дальнего угла тяжёлый стол с резными ножками. На нём — потрёпанные карты, хрустальный шар с мутной дымкой внутри и череп со свечой, из глазниц которого струится бледный дымок.

В высоком кресле сидит старуха, закутавшись в старый шёлковый платок. Её мутные глаза следят за вами, пока костлявые пальцы перебирают карты.

Перед столом — четыре кресла для посетителей, их бархатная обивка потёрта от частого использования.

На стенах — пожелтевшие астрологические схемы и связки сухих трав. Воздух плотный — пахнет ладаном, воском и чем-то затхлым, будто старыми книгами.

Для «гадания» попросите игрока сделатьбросок 1к12, 1к10 и 1к8. Но ориентируйтесь только на 1к12 (две других кости для придания «загадочности»). Если «пророчество», выпавшее на 1к12 было раньше, берите следующее по списку (которого ещё не было). Если вы дошли до максимума — начинайте с 1.

За гадание **Марго** просит 1 зм и тратит 2 минуты времени.

Каждый раз, когда **Марго** гадает, она раскладывает перед собой на столе пасьянс, убирая несколько карт, задумывается, кивает сама себе, а затем оставляет 3 карты и рассказывает результат.

Когда дана половина «раскладов», **Марго** может испугаться пророчеству (особенно её пугают карты Паук, Тьма и Кинжал), после чего отказаться гадать дальше.

При «первом раскладе» гадалка всегда (независимо от результата броска) выдаст вариант №1 про «быстрый путь, но не безопасный». Расскажите игроку, у которого самое высокое **ассивное восприятие**, о том, что после слов гадалки он вспоминает: совсем рядом с **Лазурным Павлином** стоял фургон мастеровой гильдии с запряженной в него четверкой резвых коней. На фургон нанесен знак молота — символа это гильдии.

к12 Комбинации карт

- 1 Перекрёсток, Молот, Ветер: «На перекрёстке судьбы Молот укажет быстрый путь к цели, но не безопасный» (намёк на рискованный маршрут на фургоне, на которой нанесен знак молота)
- 2 Мишень, Ужас и Бутон: «Ваша цель — тот, кто пахнет духами и страхом» (намёк на **Фейна**)
- 3 Паук, Тьма и Бутон: «Пауки плетут свои сети, а вы лишь маленькие пчёлки»
- 4 Мертвец, Паук и Тьма: «Тот, кого вы ищете, не мёртв... но его душа уже утонула в грехах.»
- 5 Эшафот, Ребёнок, Закон: «Невинный умрёт... если его не защитит рука правосудия»
- 6 Крыса, Корона, Шут: «Крысы носят короны... и одна из них прячется за шелками и улыбками» (**Фейн** в борделе).
- 7 Песочные часы, Молот, Закон: «Время бьёт, как молот... а вы — всего лишь гвоздь» (давление часов до казни).
- 8 Кинжал, Тьма, Закон: «Остерегайтесь законников, которые шепчутся в тенях. У них может быть нож за спиной...» (намёк на предательство в рядах стражи)
- 9 Шут, Мертвец, Гончие: «Вижу лже-покойника... но борзые уже идут по его следу» (намёк на фальшивое убийство и партию)
- 10 Перекресток, Закон, Песочные часы: «Время на исходе, но решение законника может быть изменено» (намёк на возможное правосудие)
- 11 Кинжал, Мертвец, Шут: «Нож убийцы уже занесён над мнимым покойником... И шут останется безнаказанным» (намёк на то, что **Фейна** могут убить до суда)
- 12 Шут, Песочные часы, Эшафот: «Шут играет со временем... И верёвка палача уже натянута» (если замешкаться, казнь состоится)

Мастеру рекомендуется заранее продумать и добавить комбинации карт (включая указанные), чтобы описать предыстории или устремление каждого персонажа игрока (на случай, если он попросит **Марго** рассказать о нем самом или погадать).

В крайнем случае, если вы не знаете, как ответить на вопрос, ответом может стать фраза «Странно, но я не могу прочесть карты... Что ж, мне жаль, что мы потратили время, денег я с вас за это не возьму».

Марго может «погадать» о **Фейне** (если партия прямо назовёт его имя либо даст понятное описание / намёки и попросит узнать, где он). Результат гадания описан в следующем разделе ([Пути получения информации о Фейне](#)).



Пути получения информации о Фейне

Можно расспрашивать персонал борделя. Они знают, что **Фейн** скрывается наверху, но не расскажут об этом, а будут лишь делать вид, что не понимают, о ком спрашивают и пожимают плечами. Проверка **Мудрости (Проницательность)** Сл 11 позволит понять, что они не совсем честны, а если результат проверки равен или превысил Сл 15, персонажи игроков заметят осторожные взгляды на лестницу наверх (ведущую в ВИП-зону).

Если игроки окажутся достаточно хитры, они могут попытаться обманом выведать информацию в **Фейне** (например, представится курьером, «специальным заказом», даже официантом, который должен принести ему блюдо с кухни). Потребуется успешная проверка **Харизмы (Обман)** Сл 15. При результате этой проверки **10 и менее**, у персонажа будут проблемы (обман сразу «раскусят» и расскажут обо всём **Ур Гахарату**).

Можно использовать магию, например Очарование личности [Charm Person]. Это тоже может открыть персонажам игроков доступ к нужной информации.

Можно получить информацию о **Фейне, угрожая или дав взятку** работникам борделя. Подкупить можно гадалку **Марго** (она многозначительно попросит 9 зм за «особое гадание», после которого она разместит перед собой несколько карт, уберет «ненужные» (это не гадание, она просто подбирает нужные карты) и оставив карты Мертвец, Луна и Тьма, скажет следующее: «Лже-покойник очень близко, прямо над нами. Но он затаился и готов исчезнуть во тьме.»). За 30 зм этой информацией может поделиться кто-то из кухонных работников или уборщика номеров.

Кара (бывшая любовница **Фейна**) тоже не прочь заработать, но она попросит за информацию 50 зм. Сумму можно снизить до 20 зм, но потребуется проверка **Харизмы (Убеждение)** Сл 11 (за каждый пункт выше 10, цена снижается на 5 зм).

Партия может попытаться разговорить ВИП-клиентов. Примерно раз в 15 минут сверху выходит кто-то из них. При успешной проверке **Харизмы (Убеждение, Обман или Запугивание)** Сл 14, 12 или 15 **соответственно**, он поделится информацией, что **Фейн** находится в ВИП-зоне в своей комнате.

Если персонажи будут чрезмерно настойчивы, проявляют агрессию, пытаются запугать персонал, неприкрыто используют магию или явно настойчиво интересуются **Фейном, Ур Гахаратом** с помощниками придет и скажет партии, что им не рады и попросит покинуть заведение. Конечно, это относится только к нарушителям спокойствия, а не ко всем персонажам.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В ВИП-ЗОНУ

Конечно же, у партии много путей попасть в ВИП-зону. Классический путь – заплатить вступительный взнос 100 зм каждому (за «членство в клубе»), имея хорошую репутацию в **Мадам Лирессы** (скорее всего, ни первого, ни второго у персонажей не будет).

Можно пробраться по внешней стене (см. Проникновение в бордель выше).

Можно проскользнуть мимо охраны, если отвлечь охранника. Это можно сделать разными способами, в том числе, подкупить тех же артистов с улицы, чтобы устроили «шоу» и воспользоваться отвлечением внимания (поскольку артистам придется «ворваться» в бордель, и они рискуют получить «тяжкие телесные», ценник за «услугу» возрастает до 15 зм).

Возможен путь с помощью обмана охранника у двери. Проверка **Харизмы (Обман)**, Сл 12, плюс 2 за каждого дополнительного персонажа, который пытается подняться в ВИП-зону (то есть, если партия из четырех персонажей, и они все сразу попытаются подняться вверх, сложность Обмана будет 18).

Конечно, игроки могут придумать и другие пути.

РЕАКЦИЯ ФЕЙНА

Если партия при приближении к апартаментам **Фейна** поднимет шум, он отправит свою новую «подружку» **Элл** (полное имя **Эллисия**) проверить, что происходит. Та выйдет, чтобы попытаться понять, что случилось и, если появится подозрение на агрессию, предупредит **Фейна**. По возможности, она постарается сделать это незаметно, в крайнем случае – закричит «Беги! Красавчик, беги!» и **Фейн** поймет, что это за ним.



**Элл [Человек, обыватель]**

Внешность: юная девушка с большими голубыми глазами и веснушками, всегда в простом, но чистеньком платьице.

Характер: наивная, преданная, нейтрально-добрая.

Поведение: говорит тихо, с придуханием; постоянно поправляет волосы и краснеет.

Когда персонажи впервые видят **Фейна**, вы можете использовать следующее описание:

Дверь апартаментов открывается, выпуская волну тёплого воздуха, пахнущего лавандой и чернилами. У окна, стоит мужчина в тёмном камзоле — его седые виски контрастируют с моложавым лицом.

Пальцы с массивным перстнем стучат по подоконнику. Говорит ровным голосом, в уголках губ дрожит усмешка:

— Неожиданно. Кто вы такие и что вам здесь, чёрт вас подери, нужен?

Альберт Фейн [человек, шпион, но всего 18 хитов]. Главный антагонист, коррумпированный налоговый ревизор и важный член преступной группировки.

Внешность: ухоженный мужчина средних лет с проседью в тёмных волосах, всегда в дорогом, но неброском костюме.

Характер: харизматичный, жестокий, нейтрально-злой.

Поведение: говорит мягко и убедительно, с налётом интеллигентности; в гневе переходит на грубый уличный жаргон.

Умеет играть на индивидуальных слабостях: обещает деньги, защиту, власть — в зависимости от того, что нужно собеседнику.

Предупрежденный **Фейн** старается быстро схватить важные бумаги (письмо от М.) и приготовится к побегу с использованием зелья (он скрывает бутылек и готов его использовать в любом момент). А когда почувствует реальную опасность — он использует зелье Туманного Шага (см. [Приложение Б](#)) и при этом телепортируется на крышу соседнего здания. После этого он попытается скрыться (см. правила погони).

Если персонажи игроков сумеют незаметно и тихо пробраться в ВИП-зону, они застанут **Фейна** и **Элл** в его личных апартаментах (в зале). **Фейн** выглядит расслабленным и делает вид, что смирился и готовится пойти с партией. Однако, воспользовавшись моментом он пытается попасть в кабинет (под предлогом «взять очки» или предложит персонажам деньги в качестве выкупа — все имеющиеся у него сейчас 78 зм), а оказавшись в кабинете, попытается взять со шкафа зелье и взяв его, немедленно выпивает.

ОБЫСК АПАРТАМЕНТОВ ФЕЙНА

Апартаменты представляю из себя три комнаты: зал, спальня и небольшой кабинет. В зале и спальне нет ничего особо ценного, важные вещи — в кабинете.

Кабинет заперт на ключ (находится в карманах **Фейна**) и может быть взломан успешной проверкой **Ловкости (Ловкость рук) Сл 15**.

На столе среди бухгалтерских бумаг, партия найдет поддельные документы для **Фейна** на другое имя. Успешная проверка **Интеллекта (Анализ) Сл 12** позволит предположить, что это сделано для возможности бежать из города и «осесть» в другом месте.

В ящике стола — полный мешочек с золотом (50 зм), ещё один «похудее» (28 зм). Здесь же письмо на Небесном языке с угрозами **Фейну** от некого М. Само письмо — раздаточный материал, см. [Приложение В](#). Но помните, что прочитать его можно только зная Небесный язык (если персонажи игроков не знают Небесный язык, не давайте им читать это письмо).

Если персонажи заявляют осмотр помещения, то при успешном броске **Мудрости (Восприятие) Сл 18** они найдут скрытую нишу в столе. Если же игроки заявляют внимательный осмотр именно стола, сложность проверки составит всего **13**. Чтобы добраться до секретной ниши, необходимо поднять столешницу со стороны стула, она откроется подобно крышке сундука и внутри персонажи увидят несколько книг и стопок бумаг с бухгалтерскими отчётаами. Это — тайная бухгалтерия **Чёрных Пауков**, поддельные отчёты, а также закрытая (служебная) информация о налогоплательщиках. Эти бумаги будут весьма интересны **Эдрику** (нанимателю), и он готов заплатить за них ещё 300 зм (что скорее всего больше, чем вся награда партии за его задание).

Если **Фейн** не смог сбежать, партии предстоит решить, как вывести его из **борделя**, так как персонал будет возражать против похищения VIP-клиента.





ПОГОНИ ПО КРЫШАМ

Если **Фейн** успевает использовать [зелье Туманного шага](#) (как описано выше), он оказывается на крыше соседнего здания. Вы можете использовать следующее описание:

Фейн резко подносит к губам флакон с серебристой жидкостью — зелье исчезает в один глоток. Его тело на мгновение окутывает сизый туман, будто его обволокла дымчатая вуаль. Затем — резкий хлопок воздуха, и там, где только что стоял мужчина, остаётся лишь лёгкая дымка, медленно рассеивающаяся в воздухе.

В тот же миг Фейн появляется на крыше соседнего дома, в тридцати футах от вас. Поправляет манжету, демонстративно показывает вам средний палец и спокойным, но быстрым шагом удаляется по черепице. Слышен звон разбитого флакона, что он только что пил — крошечные осколки стекла падают с карниза, сверкая на послеполуденном солнце.

Правила погони описаны в специальном разделе после этой главы. Доведите до игроков следующее описание правил погони:

Правила погони в этой игре отличаются от базовых правил и сейчас я их объясню.

У каждого из вас будет личный счётчик преследования — начинаем с двойки. Чем он меньше, тем ближе вы к цели. В этой погоне броски будете делать только вы — обычно это проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика).

Ваша скорость влияет на шансы: если вы быстрее соперника — делаете проверку с преимуществом, если медленнее — с помехой. Конечно, в погоне лучше участвовать тем, у кого высокая скорость, Атлетика или Акробатика.

Результат проверки пятнадцать и менее — получишь случайное осложнение. Выше десяти — улучшишь свой счётчик преследования. А если шестнадцать и выше, то кроме улучшения позиции, выбери фору.

Осложнения бывают разными: дистанция может увеличиться, появится помеха на следующий ход, придётся получить урон или дополнительные испытания. Фора позволит вам, пройдя испытание, ещё больше улучшить счётчик преследования, атаковать цель, помочь союзнику.

В погоне можете столкнуться с толпой, препятствиями, испуганными животными — всё это потребует дополнительных проверок.

Погоня заканчивается, когда догоняемые отрываются — счётчик превышает четыре, когда цель схвачена или если преследователи сдаются.

Всё понятно? Тогда начинаем!

В начале этой погони стартовая дистанция 2. Но сначала, преследователям предстоит перепрыгнуть на соседнюю крышу. Игрокам потребуется сделать успешную проверку **Ловкости (Акробатика) Сл 10**.

При обычном провале, персонаж получит +1 к счётчику преследования (см. правила погони ниже). При результате **5 и выше**, в дополнение к этому персонаж падает, получая 2к6 дробящего урона.

После третьего хода погони (то есть, если погоня затягивается), **Фейн** отступается и падает, сильно повредив ногу. С этого момента все броски преследующих его делаются с преимуществом. Но получив травму, **Фейн** очень сильно хромает и если партия решит идти пешком, будет очень сильно тормозить продвижение (время движения пешком удваивается).

Этот эффект можно снять, использовать заклинение [Лечение ран \[Cure Wounds\]](#), использовав [Зелье лечения \[Potion of Healing\]](#) или другую способность, которая восстанавливает 5 хитов или более.

ФЕЙН СХВАЧЕН

После того, как **Фейн** схвачен, он будет пытаться получить свободу самыми разными путями. Сразу после плена, он попытается давить на персонажей игроков, угрожая им.

По мере движения к площади, когда **Фейн** будет осознавать приближение к эшафоту, он сначала попробует обманом разжалобить персонажей, а уже в самом конце — подкупить их лживыми обещаниями (ну или относительно небольшой суммой, превышающей цену, которую дал им наниматель).

Первая реакция (угрозы):

- Вы даже не понимаете, с кем связались. Вы подписали себе смертный приговор. Мои люди придут за вами, и они знают, как сделать больно. Нет, не просто «больно», а «очень больно».

Его голос звучит спокойно, но пальцы сжимают манжеты, белея в суставах.

В пути (попытка разжалобить):

- Если Гаррис не сдохнет сегодня, сдохнет через месяц, он постоянно лезет туда, куда нельзя. Это приведет к бойне. А вы... вы же не хотите стать причиной бойни? Вы спасете десятки, а может и сотни людей, если отпустите меня и сделаете вид, что ничего не было.

У площади (отчаяние + подкуп):

- Сто золотых. Каждому. Не здесь — но я проведу вас к тайнику у доков. — У меня там... Ладно, вы меня грабите! Двести! Каждому! Двести!

Если игроки колеблются (**Фейн** врет):

- Четыреста! И гарантия, что Чёрные Пауки вас никогда не тронут.



ИЗМЕНЕННЫЕ ПРАВИЛА ПОГОНИ

В начале погони ДМ определяет начальное значение счётика погони (дистанцию) между преследователями и целью. Обычно она равна 2. Можно использовать жетоны или дайс, счётик у каждого игрока свой, у противника его нет.

Каждый ход, игроки (и только игроки) в любом порядке делают одну проверку погони: **бежать** (атлетика / акробатика), **скакать** (Ловкость) или **управлять конями** (Мудрость / уход за животными), в зависимости от того, как они перемещаются.

Если скорость персонажа выше, чем противника, персонаж получает преимущество на эту проверку, если ниже – получает помеху.

Исход перемещения зависит от результата броска:

- **15 или менее**: персонаж получает случайное осложнение;
- **10 или более**: персонаж улучшает счётик преследования на 1 (+1 убегая или -1 догоняя);
- **16 или более**: персонаж выбирает фору.

1к6 Варианты случайных осложнений:

- 1 Дистанция! Ухудши позицию своего счётика на 1
- 2 Следующая твоя проверка погони будет с помехой Выдыхаешься! Пройди спасбросок Телосложения
- 3 Сл 15, и при провале получи Истощение (сними через 15 минут отдыха или полчаса прогулки)
- 4 Столкновение! Получи 2к4 дробящего урона (если ведешь транспорт – урон получат все пассажиры) Испытание! Необходимо пройти проверку навыка
- 5 (см. «Примеры испытаний»). При провале ухудши свой счётик погони на 2; успех – без последствий! [Если противник может атаковать, иначе
- 6 переброс] Берегись! Противник атакует тебя, попадает (автоматически) и наносит урон.

Варианты форы (выбирает игрок):

Атакую! Можешь атаковать цель. Если счётик преследования 0 – можешь атаковать цель в ближнем бою. Если 1 и выше – можешь атаковать только на дистанции (умножь 2 на счётик преследования и скорость преследуемого, и узнаешь дистанцию до цели в футах). Но следующий твой ход – с помехой!

Идея! Получи преимущество на свою следующую проверку этой погони.

Поддержка! Дай преимущество к проверке одному выбранному союзнику (но только если ваши счётики преследования отличаются не больше, чем на 1).

Испытание! Впереди что-то, что потребует пройти проверку навыка (см. «Примеры испытаний»).

В случае успеха улучши свой счётик погони ещё на 1. В случае провала – без последствий.

Тактика! Пройди случайное испытание и дай преимущество к следующим проверкам преследованиях двух твоих союзников!

Нестандартный ход! Обоснуй, как ты используешь нестандартный навык в погоне и используй его!

1к6 Примеры испытаний*

- 1 **Акробатики Сл 12 или Атлетики Сл 15.** Препятствия на пути! Нужно или их перепрыгнуть
- 2 **(Атлетика Сл 15)** или быстро найти безопасный путь (**Восприятие Сл 12**).
- 3 Противник пытается схитрить! Пройди проверку **Проницательности Сл 12 или Восприятия Сл 15.**
- 4 Животное (твоё или на пути) может остановить тебя! Требуется успешно пройти проверку **Уход за животными Сл 12 или Запугивание Сл 15.**
- 5 Кажется, у тебя есть шанс запутать противника!
- 6 Попробуй использовать **Обман Сл 12 или Проницательность Сл 15.** Кажется, где-то здесь можно срезать (или
- наоборот, оторваться). Где этот проулок? Требует проверки **Восприятия Сл 12 или Анализа Сл 15.**

* ДМ может выбрать вариант из примеров выше, определить случайно или придумать сам.

Проверка погони не делается «пассажирами» (например, едущими в фургоне). Пассажиры не могут перемещаться самостоятельно, но могут выполнять одно действие (атака, магия, исследование) в ход. Действие рассчитывается как обычно, но при результате проверки **15 или менее**, персонаж также получает осложнение. Осложнение выбирает мастер.

Варианты осложнений для пассажира:

Испытание! Что-то случилось, что потребует пройти проверку навыка (см. «Примеры испытаний»). В случае провала ты потеряешь следующий ход. В случае успеха последствий нет.

Ещё один! [Если вас преследуют] Преследователи получат подкрепление (Мастер использует эту возможность только один раунд за всю погоню).

Берегись! [Если противник может атаковать].

Противник атакует тебя, попадает и наносит урон.

Замешкался! Следующая твоя проверка к20 будет с помехой.

Не мешай! Ты создаешь помеху одному из своих спутников (случайно выбранному или конкретному). Он получит помеху на следующую проверку к20.

Берегись! Противник атакует сразу всех в твоем транспорте. Каждый персонаж получает 2к4 урона случайного типа (чаще всего этот урон колющий, рубящий, дробящий, ядом, огнем или кислотой)

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОГОНИ

Погоня завершается в следующих случаях:

- Если персонаж не пассажир и не делает проверку, то он выбывает из погони (или его догоняют).
- Все преследуемые «оторвались» от погони (более 4 на счётике преследования).
- Преследуемый схвачен преследователем (это может привести началу обычного боя).
- Преследователи отказались от погони.



ЧАСТЬ 3: ОБРАТНЫЙ ПУТЬ

Важно дать понять партии, что **Фейн** не блефует, когда говорит, что ему на помощь уже спешат. Один из его перстней – свисток, дублирующий свойство **Рога беззвучного сигнала [Horn of Silent Alarm]** (см. [приложение Б](#)), он уже подал сигнал и использует его вблизи известных ему баз **Чёрных Пауков**. Чтобы заметить, что **Фейн** использует свисток, нужно **пассивное Восприятие 18** и оно снижается на 2 каждый раз при очередном использовании (использует почти сразу после пленения, а также в районах A2 и B2 и при подходе к площади).

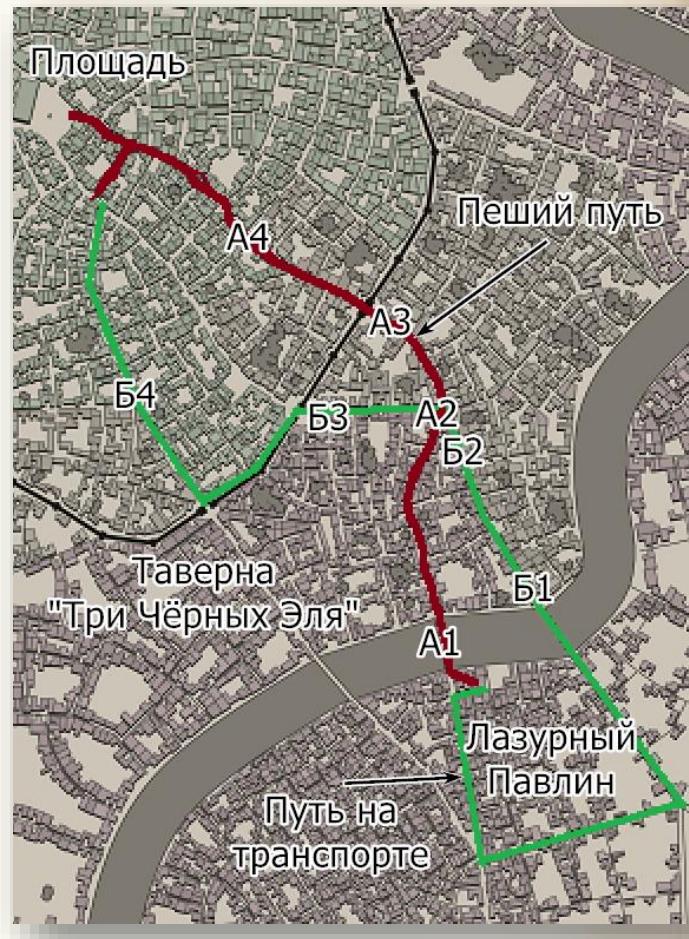
Выйдя на улицу, персонажи снова обратят внимание на фургон с символом молота, в который запряжена пара коней.

У обочины стоит крепкий фургон с выгоревшим на боку символом молота – знаком гильдии ремесленников. Пара гнедых коней нетерпеливо переступает копытами, их сбруя позвякивает на ветру. Дверца фургона приоткрыта, внутри – ни души. Владельца повозки поблизости не видно.

Несмотря на это, партия может решить добраться пешком. В любом случае выбирая путь, персонажи должны понимать следующее:

- **Фейн** явно будет саботировать (отказываться идти, падать, кричать, привлекать внимание).
- Улицы полны народа. На всех дорогах, ведущих прямо на площадь, толпы людей (и не людей) – это точно не будет легкой и быстрой прогулкой.
- С учётом сопротивления **Фейна** и толп на улицах, пешком они потратят на дорогу не менее часа, возможно даже два часа, если придется останавливаться в пути.
- Есть несколько улиц, которые оставили для движения. По ним по-прежнему ездят повозки, а пешеходам на них не место. Но придется сделать крюк, чтобы добраться до площади и обогнать толпы людей на пешеходных дорогах. Если всё пройдет гладко и ехать быстро, фургон домчит до площади за полчаса, максимум – за час.
- Похищение фургона – преступление, хотя не тяжкое. Если фургон вернуть – можно отдельться извинениями и небольшой компенсацией (5 зм, максимум 10 зм). Если фургон будет поврежден, то компенсация может быть побольше – до 40 зм. Конечно же, если пострадает конь, компенсация станет куда больше...

Если игроки сами не понимают этого, вы можете попросить их сделать несложную проверку **Интеллекта (Анализ) Сл 10** и при успехе довести до них эти аргументы. Если игроки делают ошибочное предположение или напрямую спрашивают у вас информацию, указанную выше – расскажите им как есть, без бросков.



КАРТА ВОЗМОЖНЫХ ПУТЕЙ ДВИЖЕНИЯ

Для определения маршрута, вы можете использовать карту любого подходящего города (в котором есть длинные прямые улицы для движения на транспорте, а также река с несколькими мостами, примерно подходящего размера). Вы также можете воспользоваться картой города из дополнительных материалов (карт). Фрагмент карты – выше.

Зеленый путь – путь на транспорте (например, в фургоне). Он примерно вдвое длинней, но, скорее всего, быстрей. Если не случатся непредвиденные остановки (а скорее всего, они случатся), каждые два пункта маршрута (B1 и B2, B3 и B4) затратят 15 минут времени.

Красный путь – путь пешком. Он короче, но займет больше времени. Примерные затраты времени на каждую точку маршрута – 15 минут.

Обратите внимание, что точки A2 и B2 по сути – совмещены. Это то место, где можно перейти с пешего пути на транспорт и наоборот.

Также обратите внимание, что последние несколько сотен футов до городской ратуши, в любом случае придется пройти пешком, так как улицы будут закрыты для движения транспорта.



Путь пешком

Если партия приняла решение добираться пешком, последовательно используйте следующие события (A1-A4), которые случатся в дороге.

A1. Стражники на мосту

Партии нужно перейти через реку по мосту, но стражники (сержант и 6 обычных стражей; статблоки приведены в [Приложении А](#)) его заблокировали и осматривают каждого, пропуская в сторону городской площади только «благонадежный люд».

Мост перекрыт полудюжиной стражников в потертых синих плащах. Солнечный свет играет на начищенных алебардах, пока они проверяют каждого прохожего. Широкоплечий сержант с медным свистком на шее осматривает торговца — тот покорно раскрывает свою корзину, демонстрируя содержимое. Другой, с лицом, изборожденным шрамами, придирично осматривает повозку, тыча древком в тюки. Третий молодой и слишком бледный, дрожащими руками перелистывает чьи-то бумаги. А у самых перил другой стражник быстро прячет в рукав небольшой сверток, только что полученный от щеголеватого горожанина, которого тут же пропускают дальше. В воздухе висит немой вопрос: пропустят ли вас так же легко?

Категорически запрещается проносить всё, что можно использовать в качестве оружия, в том числе, оружие скрытного ношения (осматривают каждого). И, конечно, стражники не смогут не заметить, что партия ведет **Фейна**. Также важно, чтобы партия понимала, что убийство даже одного стражника поставит их вне закона в городе (скорее всего, их арестуют и затем казнят).

Рядовых стражников Цурх называют «Синими плащами». Потому, что... Они носят одинаковые синие плащи. При этом сержанты и офицеры стражи свободны в выборе своих одеяний.

В Цурхе не допускается ношение синих плащей кем бы то ни было, кроме городских стражников.



Сержант Моррик. [Командир стражников](#) на мосту, бывший подчинённый лейтенанта **Гарриса**.

Внешность: коренастый мужчина лет 40 с медвежьей походкой, в поношенной кирасе с потёртым гербом города.

Характер: уставший, циничный, нейтрал.

Поведение: говорит хрипло, часто прерывается кашлем; проверяя документы, всегда щурится.

Если партия всё же пытается пройти через мост, их внимательно осматривают. **Проверка Харизмы**

(**Убеждение** или **Обман**) Сл 14 позволит партии скрыть **Фейна** (не в его планах сдаваться страже, поэтому он будет вести себя тихо), а если эту проверку сопроводить подкупом в размере хотя бы 5 зм, проверка будет сделана с преимуществом. Взятка в 15 зм позволит пройти мост без проверки.

Пройти с оружием также можно, «пожертвовав» всего 2 зм за каждый предмет вооружения. Либо предъявить заверенные городской печатью бумаги с разрешением ношения оружия по списку (чего у партии не будет и быть не может). Оружие можно оставить здесь (или в другом месте), но никто не несет ответственности за его сохранность (то есть, оставить здесь – всё равно что выбросить).

Можно попытаться спрятать небольшое оружие.

Потребуется проверка **Ловкости** (**Скрытность**) Сл 14 (пассивное восприятие сержанта). Если же сержант отвлечён (действиям партии), то сложность проверки снизится до 10. Кроме этого, если персонаж хочет спрятать какое-то небольшое и компактное оружие (например, кинжал), проверка делается с преимуществом.

Если стражники узнают **Фейна**, они будут требовать передать его, чтобы доставить к капитану. Но...

Сейчас они исполняют приказ и будут здесь допоздна и поэтому **Фейн** останется с ними. Проверка **Мудрости** (**Проницательность**) Сл 10 позволит понять, что их совершенно устраивает вариант с казнью лейтенанта, а если бросок пройдет на Сл 14 и более – они поймут, что эти стражники имеют «личные счёты» с лейтенантом **Гаррисом** и будут рады его смерти (он не давал им «зарабатывать», а после его смерти сержант имеет шанс занять его место и вот тогда то у них всё наладится...).

Оказавшись возле поста стражи на противоположной стороне реки, персонажи могут украсть их плащи, что потребует успешной проверки **Ловкости**

(**Скрытность**) против пассивного восприятия тех, кто может увидеть партию (минимум Сл 10). На жердях сушатся три плаща и все три можно попытаться украсть за одну попытку. Плащи стражников могут упростить для партии некоторые социальные проверки (например, при общении с вельможей далее на пути), дав преимущество на бросок.

Можно попытаться примитивно «прорваться» через мост. В этом случае изначально у каждого персонажа в партии будет 0 на счётчике преследования. Кроме того, те, кто держат (тащат за собой) **Фейна**, будут делать броски с помехой (всё же **Файн** будет искать возможность сбежать, хотя попасть в руки стражи для него тоже не лучший вариант). Эта погоня облегчается тем, что она может закончиться на третий ход, если счётчик преследования 2 и выше или на четвертый (и последующие) ходы, если счётчик преследования 1 или выше.

Можно пройти к другому мосту и перейти там. Это крюк, который задержит партию примерно на 30 минут, но там они смогут перейти мост без проблем. И, конечно же, партия не успела далеко уйти от борделя и может вернуться, чтобы использовать фургон (но потеряет примерно 15 минут). В этом случае переходите [к событию Б1](#).

A2. ФЕЙЕРВЕРК

Примерно на половине пути партия пересекает дорогу (ту, по которой сохранили движение транспорта). И внезапно из-за выскочившего внезапно на дорогу случайного прохожего, происходит дорожно-транспортное происшествие, в результате которого заносит телегу. Телега опрокидывается, ящики вываливаются и в них можно заметить фейерверки. Вспыхивает пламя, ящики начинают гореть. Буквально через несколько ходов начинается спонтанный фейерверк, что потребует от партии несколько проверок, чтобы избежать неприятных последствий:

На перекрестке внезапный резкий скрежет дерева по камню — какой-то прохожий бросается под копыта, заставляя груженую телегу резко свернуть.

Деревянные оси скрипят, ящики с грохотом падают на мостовую, и в тот же миг из разбитых досок высываются десятки фейерверков.

От искры загорается короб и воздух наполняется свистом. Феерверки взмывают в небо, рикошетят от стен домов, осыпая улицу дождем огня. Где-то рвется целая связка ракет — их треск сливаются с криками людей, а едкий дым щиплет глаза.

Спасайся, кто может!



- Разрывы фейерверков: выпавшие заряды горят, кругом летают и взрываются огненные снаряды. Каждый персонаж должен успешно пройти **спасбросок Ловкости Сл 12**, чтобы уклониться от атаки огненного снаряда. В случае провала, персонаж получает урон 1к8 огнем. Если результат спасброска **17 или выше**, то персонаж мог спрятаться на столько удачно, что избегает следующей угрозы (паники).

Фейерверки высыпаются из разбитых ящиков, шипя и крутясь на мостовой. Первые огненные вспышки бьют в толпу — люди кричат от паники и от боли, когда искры прожигают одежду.

Начинается безумие. Торговцы опрокидывают лотки, пешеходы бросаются врасыпную. Кто-то падает. Толпа несётся, как стадо перепуганных зверей, и вот уже что-то бьёт вас в бок, а сзади наваливается вес дюжины тел.

- Паника: после первых случайных разрывов, направленных в толпу, люди впадают в панику. Персонажам потребуется успешная проверка **Силы (Атлетика)** или **Ловкости (Акробатика) Сл 10**, чтобы не оказаться под ногами толпы. При провале персонаж получит 1к4 дробящего урона, но, если результат проверки будет **5 или меньше**, персонаж получит 2к4 дробящего урона.

Когда грохот первых взрывов стихает, в дыму проступает новый опасный силуэт — ещё один фургон, стоящий буквально в десяти шагах. Его брезентовый чехол уже занялся огнем, а из-под него виднеются знакомые деревянные ящики с цветными бумажными гильзами. Рядом столпились зеваки — тычут пальцем в дымящуюся ткань, другие просто завороженно смотрят, не понимая опасности.

- Когда основная часть фейерверков отстреляла, персонажи замечают, что рядом с ними ещё один фургон с фейерверками и его чехол уже загорелся, а рядом — зеваки. У персонажей есть несколько вариантов действий — они могут укрыться, чтобы избежать опасности (но пострадают случайные люди), а могут попытаться потушить пламя. Персонаж должен сделать **спасбросок по Силе, Ловкости или Телосложению** (на выбор игрока) **Сл 10**. Чтобы сбить пламя, потребуется хотя бы два удачных броска партии (за один раунд). Если успех только один, горение продолжается, но взрыв не происходит. Если ни одного успеха за раунд не получено — фейерверки взрываются и все поблизости должны дважды пройти событие «Разрыв фейерверков» (выше), при этом спасбросок будет с помехой. Конечно, персонажи могут просто попытаться скрыться от угрозы, в этом случае они будут делать **спасбросок Ловкости Сл 12** (как указано выше в событии «Разрыв фейерверков» с преимуществом).



После завершения разрывов, партия может осмотреться. Если они во время своих действий не контролировали **Фейна**, то используя панику, он спрятался. Придется его искать или выслеживать. Потребуется пройти проверку **Мудрости**

(Выживание) Сл 10 или Мудрости (Восприятие) Сл 15 или Интеллекта (Анализ) Сл 12. При успехе **Фейн** достаточно быстро обнаружен, иначе партия потратит около 15 минут на его поиски.

РАЗВИЛКА: ПЕШКОМ ИЛИ НА ТРАНСПОРТЕ

Если персонажи шли пешком, они заметят пустой фургон с запряженными конями и смогут пересесть в него, чтобы попытаться добраться до площади на транспорте (переходите [к событию 33](#)).

Либо они могут (при желании) продолжить свой путь пешком. В любом случае, решение – за игроками!

A3. ЗАСАДА В ПЕРЕУЛКЕ

Идти по главной улице после того, что случилось, опасно, так как все ближайшие стражники бегут сюда. Поэтому партия вынуждена идти по проулкам.

Если персонажи не забрали у **Фейна** его перстень-свисток, тот использует его, чтобы привлечь внимание бандитов **Чёрного Паука**, когда партия будет проходить неподалеку от их логова, передавая условный сигнал тревоги и просьбу о помощи (или кто-то из бандитов заметил плененного Фейна и сообщил «своим» или «кому надо»). В этом случае в одном из переулков, бандиты готовят засаду.



Свернув с дороги, вы оказались в проулках. Шум главной улицы с её огненным хаосом остался далеко позади. Здесь пахнет затхлой водой и гнилью, а единственные звуки — капающие с крыш капли и скребущиеся в мусоре крысы.

Тень отделяется от стены. Мужчина в потрёпанном плаще загораживает путь. Ни оружия, ни доспеха не видно, но что-то в его позе — лёгкий наклон вперёд, пальцы, сжатые в кулаки, — заставляет кожу на спине покрыться мурашками.

— Вы не туда свернули, — говорит он слишком спокойно.

Щелчок — сзади и слева, с крыши. И шорох — из тёмного проёма за спиной.

Карта засады, количество противников и их расстановка, а также тактика засады приведены в [приложении Д](#). Статблоки **Чёрных Пауков** приведены в [Приложении А](#).

В начале боя все персонажи совершают проверку **Мудрости (Восприятие) Сл 12** и при провале их застанут врасплох (бросок инициативы – с помехой).

A4. СВАДЬБА НА ПУТИ

Немного не доходя до площади, партия выходит в переулок, на котором празднуется свадьба. Почти сразу один из персонажей сталкивается с подвыпившим мужчиной в очень хорошем костюме и случайно обливает его вином. Облитый — сын местного вельможи, лорд **Садрик**, который сразу требует извинений. Но поскольку **Садрику** весело, он сразу успокаивается, не угрожает и не ссорится, а предлагает партии присоединиться к веселью, а вот отказ он уже воспримет как оскорбление.

Переулок внезапно выводит на шумную свадебную процессию. Перед вами — молодой человек в дорогом камзоле с кружевными манжетами, уже испачканными вином. Его яркий наряд слишком сильно выделяется. Лицо раскраснелось от выпивки.

Он поворачивается и неожиданно делает пару шагов назад, в вашу сторону. Легкий толчок и молодой человек с размаху падает в лужу. Вино из его бокала разливается по грязному камню рубиновой лужей.

На секунду воцарилась тишина.

— Вы... — мокрый аристократ с трудом поднимается, отряхивая кружева с преувеличенней театральностью и показывает на вас пальцем, — совершили ошибку.

Рядом с ним почти сразу оказывается телохранитель. Если этот три-крин, самое время описать его:



Рядом с вельможей сразу возникает крайне необычное существо. Оно напоминает ожившую 8-футовую статую насекомого. У него хитиновый панцирь и шесть конечностей, верхней парой которых он неторопливо перебирают рукоять двухлезвийного копья странной формы. На его поясе – несколько небольших, необычной формы ножей или кинжалов.

Когда он поворачивает голову, фасеточные глаза вспыхивают, как сколы вулканического стекла. Жвала медленно движутся, усики над головой опустились и кажется, будто он сердится. Движения неестественно плавные — будто заранее знает, куда шагнётё вы.

Лорд Садрик Вейлорт [человек, [дворянин](#)].

Молодой аристократ, гуляка и наследник влиятельного дома.

Внешность: худощавый блондин с модной стрижкой, в нелепо дорогом камзоле с кружевами, который уже испачкан вином.

Характер: напыщенный, капризный, но не злой (хаотично-нейтральный).

Поведение: говорит громко, растягивая слова; постоянно щёлкает пальцами, требуя пополнения своего бокала (ну или новый бокал).

Фейн узнаёт **Садрика**, но **Садрик** его очень, мягко говоря, «не любит» из-за старого конфликта налогового ревизора с его отцом, поэтому **Фейн** будет стремиться оставаться инкогнито.

После первого инцидента, **Садрик** быстро «остывает» и готов быстро «замириться» с партией.

— Но я — Садрик вейл Вейлорт, — он делает паузу, ожидая реакции на фамилию, — могу быть великодушным.

Его взгляд скользит по вашему пленнику, который прячет лицо, но останавливается на вас:

— Вы ведь не местные, верно? Составьте мне компанию на часик — и мы забудем этот... несчастный случай. А то местные бывают очень скучными... Ну или Тцик вас накажет за дерзость — он бросает взгляд на своего молчаливого стражи.

Сам по себе вельможа не является даже минимально опасным для персонажей, но его охраняет телохранитель-гладиатор по имени **Тцик**, способный в одиночку справится с партией. Если вы допускаете в своём мире три-кринов (разумная раса насекомых), это может быть один из них или это может быть орк (полуорк в крайнем случае), покрытый невероятным количеством шрамов. Статблоки **Садрика** и его телохранителя **Тцика** в [приложении А](#). Если потребуется карта для боя (что не желательно), вы можете использовать карту *wedding_on_the_way* из дополнений к модулю.

У персонажей снова есть несколько путей, как выйти без драки из этой ситуации:

- Согласиться и гульнуть на свадьбе, потратив примерно 30 минут времени, потом они станут **Садрику** неинтересны, и он легко отпустит их;
- Сделать вид, что согласились и попытались незаметно ускользнуть. Каждому персонажу потребуется пройти проверку **Ловкости** (**Скрытность**) Сл 8, но без штрафа за шумный доспех, так как здесь шумно и много народа). Если хоть один из персонажей провалит проверку — **Садрик** их заметит и потребует вернуться, после чего они точно потратят не менее 15 минут;
- Заговорить лорда с помощью проверки **Харизмы** (**Убеждение** или **Обман**) Сл 12, объяснив, что они действительно спешат по очень важному делу, но тот их отпустит только если партия сделает подарок новобрачным (не обязательно материальный). Если результат 7-11, **Садрик** тоже их отпустит (с требованием подарка), но придется хотя бы минут 15 потратить на «уважить молодых»;
- И конечно же, не ограничивайте партию в идеях!

Если же партия попытается атаковать **Садрика**, на его защиту немедленно встанет его телохранитель (**Тцик**), слишком сложный противник для партии. Впрочем, у **Тцика** нет цели убивать персонажей, если партия не пытается убить его, или его подопечного, телохранитель будет использовать несмертельные атаки.

Если **Тцик** — три-крин, то он будет обладать ограниченной телепатией. Он сможет телепатически заговорить с другим персонажем на языке этого персонажа и слышать его ответы (на дистанции до 120 футов). Также ограниченная телепатия позволит **Тцику** ограниченно предвидеть возможную агрессию по отношению к **Садрику** и он будет защищать его.

Тцик: [гладиатор, три-крин. Либо орк / полуорк]. Личный телохранитель лорда **Садрика**, бывший гладиатор.

Характер: молчаливый, преданный, нейтральный (но с чётким кодексом чести).

Внешность: массивный три-крин (описан ранее). Либо — если в вашем мире нет три-крипов — орк/полуорк с татуировками гладиаторской арены.

Поведение: говорит односложно; стоит как скала за спиной **Садрика**, перебирает оружие.

Секрет: выкуплен из рабства отцом **Садрика**, лордом Бремором, освобожден в обмен на службу телохранителем для сына.

После завершения этой встречи, переходите к [главе 4: главная площадь](#).



Путь в фургоне

Можно использовать запряженную телегу, причем партия может выйти на этот путь как прямо от борделя (после захвата **Фейна**), так и в середине пути пешком, когда смогут продолжить путь на фургоне. Используйте следующие события (Б1 – Б4)

Б1. Конные налётчики

Через несколько минут после начала движения, персонаж с самым высоким **пассивным восприятием** замечает группу всадников (по количеству персонажей), которые преследуют фургон и приближаются (скорость фургона 50, а всадников 60, поэтому проверка погони для управляющего фургоном будет с помехой за разницу скорости). Начальная дистанция погони 2.

Топот копыт врывается в городские звуки — сначала где-то далеко позади, но затем всё ближе.

Несколько всадников вылетают на дорогу, гоня коней короткими ударами шпор. Их плащи развеваются, как крылья хищных птиц. Они не кричат, не размахивают оружием — просто несутся следом, уверенно сокращая дистанцию.

Поскольку правила погони отличаются от обычных боевых правил, для преследующих всадников используйте только часть статблока налётчиков **Чёрных Пауков**, а именно КД 12 и 32 хита у каждого. Наносимый урон 1кб+2 (и вблизи и на дистанции).

Если у налётчика остается меньше 16 хитов — он прекращает погоню. Если налётчик остался всего один, то независимо от оставшихся хитов, он также прекратит погоню.

Также персонажи в фургоне могут использовать ящики и бочки внутри фургона. Расскажите игрокам, что у них в фургоне есть то, что можно использовать (но лучше если они спросят об этом сами), а также после того, как они быстро изучат содержимое, подскажите им, что ящики можно использовать только вблизи, а бочки — только на дистанции.



Ящик с инструментами (2 штуки): тяжелый, содержит большое количество металлических предметов. Если цель рядом (счётчик погони 0), можно его бросить, что потребует успешной проверки **Силы (Атлетика) Сл 12**. В случае успеха один преследователь гарантировано выйдет из погони.

При успехе можете дать игрокам описание:

Металлические детали гремят внутри тяжёлого ящика, когда вы швыряете его под копыта преследователям. Ящик с грохотом разбивается прямо перед конем. Острые металлические детали — напильники, молотки, гвозди — разлетаются по мостовой.

Конь в панике резко бросается в сторону, спотыкаясь о рассыпавшийся груз. Всадник, не успев среагировать, теряет равновесие и тяжело падает на камни, пока его лошадь, хромая, уносится прочь.

Бочка с маслом (2 бочки): можно сбросить, пока противники ещё не приблизились (счётчик погони 1 или больше) или столкнуть с фургоном, что потребует успешной проверки **Силы (Атлетика) Сл 10**. При успехе, бочка разбивается, преследователи вынуждены замедлиться, что даст ведущему фургон преимущества (точнее, отменяет помеху). При успехе вы можете описать последствия, например:

Бочка с громким ударом разбивается о мостовую. Густое масло растекается по камням, смешиваясь с дорожной пылью. Первый всадник не успевает среагировать — его конь скользит, как на катке, едва не падая. Остальные вынуждены резко осаживать лошадей, обходя опасный участок.

Б2. Внезапная поломка

Через некоторое время после того, как погоня завершится, персонажи обнаруживают, что заднее левое колесо почти слетело с оси и вот-вот отлетит.

После погони воздух наполнен тяжелым дыханием коней и скрипом дерева. Заднее левое колесо фургона опасно болтается, его металлический обод едва держится на расшатанных спицах. При каждом движении раздается тревожный стук — деревянная ось трется о железный хомут, оставляя на нем свежие зазубрины. Из щели между колесом и кузовом идёт дымок. Запах горячего дерева и смазки висит в воздухе, как предвестник беды. Если прислушаться, можно уловить тонкий скрип — звук, похожий на треск ветки перед падением.

Успешная проверка **Интеллекта (Анализ) Сл 8** позволит понять, что поломка неизбежна, можно чуть-чуть отсрочить её на несколько минут, если разгрузить ось (максимально переместиться на правую сторону), но в любом случае требуется ремонт и чем раньше, тем лучше.



Если партия пренебрегает риском, не предпринимает дополнительных мер (не разгружает ось) и продолжает быстро двигаться на фургоне, через пару минут колесо отлетает, ведущий фургон персонаж должен сделать успешный **спасбросок Ловкости Сл 15**. При провале, фургон разрушается, персонажи вылетают из него и получают 2к6 дробящего урона. При успехе персонажу с трудом удаётся остановить фургон без полного разрушения, но ехать на нем дальше без ремонта уже невозможно.

Раздается оглушительный треск — колесо окончательно срывается с оси, подпрыгивает на камнях и катится в сторону. Фургон кренится, как раненый зверь, брюхом царапая мостовую. Корпус скрипит, трещит, а затем с грохотом разламывается. Прямо за вами образуется облако пыли. Фургон еще несколько футов скользит по мостовой, оставляя глубокие царапины, прежде чем окончательно замирает.

Партия может остановиться и далее необходимо принять решение — чинить фургон (потребует около 15-30 минут) или продолжить путь пешком. Если дальше идут пешком — переходите в раздел [Засада в переулке \(A3\)](#) выше по тексту.

Ремонт за 15 минут требует успешной проверки **Ловкости (Ловкость рук) Сл 12**. Если у партии есть подходящие инструменты (например, плотника или ремонтника), проверка с преимуществом. При провале с результатом **8-11** персонажи починят фургон, но за 30 минут. Если же результат **7 и меньше** — через 15 минут партия понимает, что не ремонт затянется слишком долго и придется бросить фургон.

Конечно же, партия может «сменить средство передвижения», буквально «угнав» другой фургон, карету или телегу. Скорее всего, «выбор» и угон нового транспортного средства потребует около 15 минут (можно быстрее, но в этом случае партию точно запомнят и смогут опознать как преступников). Конечно, это противоправное действие.



Б3. БАРИКАДА НА ДОРОГЕ

Скорее всего, продолжив путь в фургоне, партия будет двигаться с большой скоростью (заметно выше скорости пешехода). Если это так, то после очередного поворота, они видят, как прямо перед ними неизвестные телегами перекрывают дорогу. Управляющий фургоном персонаж должен сделать успешную проверку **Мудрости (Уход за животными) Сл 12**, чтобы успеть остановить коней до столкновения. Если результат этой проверки **8-11**, то фургон окажется поврежден и потребуется ремонт. Если результат **7 и меньше**, удар на столько сильный, что персонажи вылетают из фургона и каждый из них получает 2к4 дробящего урона.

Резкий поворот — и в тот же миг перед вашим фургоном выкатывает телега, перекрывая дорогу. Её колёса скрипят, занося на последних дюймах, а груз — мешки с песком — с гулким стуком съезжает на мостовую. Остановитесь, иначе столкновение неизбежно!

После этого, партию атакуют **Черные Пауки**.

Статблоки противников также в [Приложении А](#), а состав, карта и тактика — в [Приложении Е](#).

После завершения боя, партия может продолжить путь на фургоне (возможно, потребуется 15-минутный ремонт) или продолжить путь пешком (это потребует дополнительно 30 минут). Если партия идет пешком — переходите в раздел [«Свадьба на пути» \(A4\)](#). Партия может продолжить путь, забрав коней или транспорт у других гостей или жителей города (это по-прежнему противозаконно).

Б4. ПОСЛЕДНЯЯ МИЛЯ

Если партия успевает доехать до площади примерно за 30 минут до заката, вы можете пропустить это событие. Движение возле площади становится очень оживленным, а некоторые извозчики, видно, впервые в городе — чудят и провоцируют опасные ситуации. Одна из них происходит прямо сейчас. Если партия спешит — используйте следующие описания и проверки.

Внезапно одна из телег впереди резко выруливает прямо навстречу вашему фургону — её возница, краснолицый от хмеля, беспомощно дёргает вожжами. Колёса его телеги скользят по булыжникам, высекая искры. Из перегруженного кузова сыплются ящики, разбиваясь о мостовую. Лошади в упряжке дико ржут, ослеплённые летящей в лицо соломой. Всё происходит за какие-то секунды — вот сейчас будет удар. Теперь всё зависит только от опыта вашего возничего!



ЧАСТЬ 4: ГЛАВНАЯ ПЛОЩАДЬ

Управляющий конями персонаж должен успешно пройти проверку **Мудрости (Уход за животными)**, Сл 12, чтобы избежать столкновения с другой телегой. Если результат **16 и выше**, удалось не только не допустить столкновение, но и сделать это достаточно плавным, чтобы не пострадали пассажиры. Если всё хорошо, можете прочитать следующее описание:

Фургон резко кренится вправо, колеса визжат по камням, высекая с мостовой искры. Возница встречной телеги отчаянно натягивает вожжи, и его лошади задирают головы почти вертикально. Проносится порыв ветра — и в этот миг между вашими повозками остается меньше дюйма свободного пространства. Деревянные борта скрежещут, сдирая друг с друга щепу, но без удара. И через мгновение обе повозки уже несутся в противоположных направлениях.

При результате броска управляющего конями **12-15**, каждый пассажир должен сделать **спасбросок Ловкости Сл 10**, чтобы избежать последствий. При результате **6-9** персонаж получит 1к4 дробящего урона, а если результат **5 или меньше**, персонаж вылетает из фургона на дорогу, получая 2к4 дробящего урона.

Если же бросок управляющего конями неудачный (**11 или меньше**), фургон разрушается и каждый (в том числе, управлявший конями) должен сделать **спасбросок Ловкости Сл 12**, как указано выше, но с помехой. В любом случае, после такого сильного столкновения, фургон не сможет продолжать движение и двигаясь пешком персонажи потеряют ещё 15 минут времени (даже двигаясь быстро).

В случае столкновения, можете прочитать следующее описание:

Оглушительный треск — борта фургона и телеги сшибаются с огромной силой. Дерево раскалывается, щепки разлетаются веером, а упряжные ремни рвутся с сухим хлопком. Ваш фургон подпрыгивает, передние колёса на мгновение отрываются от земли.

Из встречной телеги вылетают мешки, один из них лопается, осыпая дорогу мукою, будто внезапным снегом. Лошади ржут от ужаса, бьют копытами, запутываясь в оборванных постремках. Возница встречной телеги с криком буквально вылетает с козел. И кажется, вы делаете то же самое...

Когда игра переходит к этой части, **Фейн** будет пытаться подкупить партию. Он будет пытаться выяснить гонорар партии и предложит ей вдвое, а затем и втрое больше (и он реально сможет заплатить такую сумму, хотя для него это существенно). Если партия согласится, он попросит следовать за ним и честно примерно через час-полтора пути приведет их к своему тайнику «неподалеку», где и отдаст взятку. Конечно же, партия не успеет вернуть его к площади и лейтенанта уже казнят.

В отчаянии, если партия отказывается от реальной для **Фейна** суммы, он будет предлагать едва ли не золотые горы, но успешная проверка **Мудрости (Проницательность) Сл 13** позволит понять его блеф.

Если **Фейн** ранен (скорее всего, он могу получить ранения по время погони или происшествия с фейерверком) и партия упорно отказывается от взятки, нужно им намекнуть на то, что **Фейну** угрожает серьезная опасность.

— Вы не понимаете! — Фейн хрипит, цепляясь дрожащими пальцами за ваш рукав. Его губы побелели, на висках выступил липкий пот. — Они не дадут мне дойти до суда. Вы меня почти убили в этой гонке, а они просто добьют...

Он резко оборачивается, всматриваясь в тени переулков. Дыхание сбивчивое, он паникует.

— Мне нужна защита. Хотя бы до тюрьмы... И в тюрьме ещё больше нужна защита!

Глаза бегут по вашим лицам, выискивая слабину. Он играет на вашем страхе — но и его собственный ужас слишком реален.





Рядом с площадью

Используйте это столкновение только если игроки предпочитают боевые столкновения и партия ещё достаточно сильна.

Совсем рядом с площадью партия оставляет фургон, так как дорога вперед перекрыта и надо идти пешком. Два «лже-стражника» (налётчики, вооруженные алебардами в синих плащах стражников) встают на пути персонажей и требуют передать им **Фейна**. Рядом – засада бандитов.

Площадь впереди почти пустынна — лишь несколько прохожих торопливо переходят её, не поднимая глаз. Ветер гонит по камням обрывки ткани и бумаг. Слева вокруг ремонтируемого здания зияют строительные леса, их доски скрипят под порывами ветра.

Из тени впереди выходят двое в поношенных синих плащах стражи. Их алебарды блестят слишком ярко, в отличие от потрепанной формы. Первый, широкоплечий, делает шаг вперёд и указывает рукой на Фейна, его голос звучит ровно и спокойно:

— Немедленно сдайте нам этого человека.

Их несложно просто распознать, как «обманщиков», для этого достаточно успешной проверки **Мудрости (Восприятие)** Сл 14. Прошедший проверку персонаж заметит татуировку паука на шее одного «стражника» и кровавые пятна на плаще второго. При успешной проверке **Мудрости (Проницательность)** Сл 14 персонаж почувствует неуверенность и напряжение одного из «стражников» и хитрые взгляды второго, направленные на крышу и мужчин поблизости.

Карта засады, тактика нападающих и интерактивные объекты – см. в [Приложении Ж](#).

Статблоки противников приведены в [Приложении А](#).

Если в атаке участвует маг, он предварительно использует заклинание [Маскировка \[Disguise Self\]](#), чтобы сделать себя максимально похожим на судью **Корвина Альбатраса** (такая же комплекция, белый парик, черная мантия). Но его жесты и движения отличаются от движений и действий судьи, что может помочь партии понять, что судья перед ними на самом деле, не атаковал их перед тем, как они добрались до места казни.

ПРАВЕДНЫЙ СУД

Используйте описание ситуации на площади в зависимости от того, когда партия прибывает на площадь: в минуту заказа, за 15 минут до заказа или ещё раньше.

Если партия приходит **почти прямо перед закатом** – используйте следующее описание:

Последний луч солнца режет площадь по диагонали, оставляя эшафот в кровавой тени. Гаррис уже стоит на трапе, петля уже на шее. Палач замер, рука на рычаге. В толпе кто-то всхлипывает, кто-то смеётся. Ветер шевелит волосы приговорённого, разнося по площади запах дешёвого мыла и пота. Судья у эшафота поднимает руку, сверкая перстнем — ещё мгновение, и она опустится.

За 15 минут до заката можете использовать следующее описание:

Площадь залита багровым светом — солнце висит над крышами, бросая длинные тени. Вокруг эшафота беспокойная толпа. Сквозь шум пробивается мерный стук сапог по дереву — это стражи ведут осужденного по ступеням виселицы. Его рубаха порвана, лицо в синяках, но он идёт, высоко подняв голову.

Если прибывают раньше, но **хотя бы за полчаса до заката** — они смогут увидеть сцену суда.

Площадь наполнена гулом возбуждённой толпы, но ещё не безумной — пока здесь царит тягучее ожидание. На возвышении судья Корвин Альбатрас стучит деревянным молотком, его белый парик съехал набок от яростной жестикуляции. Гаррис стоит у позорного столба, лицо непроницаемо, но пальцы судорожно сжимают и разжимают кандалы.

В тени колоннады мелькает знакомый силуэт — лорд Эдрик Валторн делает вам едва заметный знак. Его перстень поблескивает в косых лучах, когда он осторожно пробирается к вам сквозь толпу.

— Вовремя, — шепчет он, прикрывая рот веером.

Прибыв раньше, они могут встретить своего нанимателя, который похвалит их, наградит и предложит дождаться начала суда, чтобы предъявить суду **Альберта Фейна**.



Корвин Альбатрас [человек, дворянин]. Верховный судья города, председательствующий на процессе над лейтенантом **Гаррисом**.

Внешность: высокий сухопарый старик с орлиным носом, в чёрной судейской мантии и белом парике, который никогда не сидит ровно.

Характер: непреклонный, педантичный, законник до мозга костей (законопослушный нейтрал).

Поведение: говорит медленно, подчёркивая каждое слово; стучит деревянным молотком даже при малейшем шуме.

Секрет: сознательно закрывает глаза на коррупцию в городе, считая, что «порядок важнее справедливости».

Конечно, после предъявления **Фейна**, казнь лейтенанта **Гарриса** сразу отменяется. Лейтенанта полностью оправдывают, **Фейна** берут под стражу, но...

... КТО-ТО ВСЁ РАВНО УМРЕТ

Когда **Фейн** окажется перед судьями, с соседней крыши в него стреляют трое арбалетчиков. Вовремя заметить их сможет лишь персонаж с **пассивным восприятием 15 или выше**, но у него будет буквально пара мгновений на действие. Он может попытаться прикрыть собой **Фейна** или оттолкнуть его (рукопашная атака), что даст Фейну укрытие на 1/2. Если ни то, ни другое не сделано, арбалетчики стреляю в **Фейна**, два болта попадают и убивают его.

Только Фейн делает шаг к судье — с крыши напротив раздаётся сухой щелчок тетивы. Первый болт впивается ему в плечо, вырывая клочья дорогой ткани. Второй — глухо ударяет в деревянные перила. Третий... Третий с резким свистом пронзает шею Фейна чуть ниже уха, и тот падает, как подкошенный, даже не вскрикнув. Кровь растекается по камням, смешиваясь с пылью, а с крыши доносится торопливый топот — убийцы скрываются.

Толпа замирает на секунду, затем взрывается — кто-то кричит, кто-то лезет вперёд, чтобы разглядеть труп. Судья в ярости бьёт молотком, но его голос тонет в хаосе.

— Дьявол... — слышится шёпот Эдрика за спиной. — Я обязан был это предвидеть...

Фейн имеет шанс выжить только если выполнено оба требования:

- персонажи игроков его прикрыли;
- у него было не менее 12 хитов на момент нападения.

Во всех иных случаях он погибнет. Исцеление ему не поможет (он не персонаж игрока и сразу умирает).

ФИНАЛ

Успех с бонусом: если доставили **Фейна** и либо **Фейн** выжил после покушения, либо доставлена тайная бухгалтерия (хранится в тайном отделе стола **Фейна** в **Лазурном Павлине**). В этом случае **Эдрик** выплатит партии премию до 300 зм дополнительно, что скорее всего, превысит весь обговоренный гонорар партии.

Успех: **Фейн** доставлен, но убит. Лейтенант **Гаррет** оправдан. Партия может быть обвинена в мелких правонарушениях. **Эдрик** благодарит, даёт награду. «Мелкие» правонарушения «замяты» нанимателем.

Успех с плохими последствиями: хотя **Фейн** был доставлен, а лейтенант оправдан, партия допустила грубые нарушения закона — убила стражника, лорда или хотя бы двоих обычных горожан (в том числе случайно). **Эдрик** платит с неохотой и советует проваливать из города, так как он сам через полчаса объявит охоту на партию, как на жестоких преступников.

Провал: **Фейн** не доставлен. Лейтенант **Гаррет** казнен. Провал партии.

Если Вам понравилось это приключение, Вы можете поддержать автора на Boosty: (QR или ссылка https://boosty.to/i_am_eri/donate)



Или Вы можете поддержать автора донатом (сервис берет комиссию за донат, поэтому сумма перевода будет примерно на 11% выше выбранной)





ПРИЛОЖЕНИЕ А: СТАТБЛОКИ

ОХРАНА ЛАЗУРНОГО ПАВЛИНА

БУГАЙ-ГОЛИАФ [ИЗМЕНЕННЫЙ TOUGH]

Средний гуманоид (каменный голиаф), нейтральный

Класс доспеха 11 **Хиты 37 (5к8 + 15)**

Скорость 35 фут.

Мод. Спас	Лов	Мод. Спас	Тел	Мод. Спас	Хар
Сил 17 +3 +3	Лов 12 +1 +1	Мод. Спас	Тел 16 +3 +3	Мод. Спас	
Инт 10 +0 +0	Мдр 10 +0 +0		Хар 11 +0 +0		

Чувства ПВ 11

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Мощное телосложение. Получает преимущество на проверки характеристик, чтобы избавиться от состояния схваченный.

Тактика стаи: бугай имеет преимущество против существ, если рядом с ними в 5 футах находится союзник бугая и союзник дееспособен.

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка-булава. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющеого урона.

РЕАКЦИЯ

Выносливость камня (каменный голиаф; 1/за бой) может снизить урон от одного удара на 1к12+3 (не ниже 0).

УР ГАХАРАТ [ИЗМЕНЕННЫЙ TOUGH BOSS]

Средний гуманоид (дроу), нейтральный

Класс доспеха 15 **Хиты 58 (9к8 + 18)**

Скорость 30 фут.

Мод. Спас	Лов	Мод. Спас	Тел	Мод. Спас
Сил 10 +0 +0	Лов 17 +3 +3	Мод. Спас	Тел 14 +2 +2	Мод. Спас
Инт 11 +0 +0	Мдр 10 +0 +0		Хар 12 +1 +1	

Навыки Проницательность +2, Скрытность +5

Снаряжение клепаная кожа, две телескопические дубинки

Чувства Тёмное зрение 120 фут., ПВ 10

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи: бугай имеет преимущество против существ, если рядом с ними в 5 футах находится союзник бугая и союзник дееспособен.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Громила выполняет две атаки телескопической дубинкой правой рукой

Телескопическая дубинка. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (2к6 + 3) колющеого урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Телескопическая дубинка (левая рука). Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут. Попадание: 7 (2к6) колющеого урона.

СТРАЖА

СТРАЖНИК [ИЗМЕНЕННЫЙ GUARD]

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха 14

Скорость 30 фут.

Мод. Спас	Лов	Мод. Спас	Тел	Мод. Спас
Сил 13 +1 +1	Лов 12 +1 +1	Мод. Спас	Тел 12 +1 +1	Мод. Спас
Инт 10 +0 +0	Мдр 11 +0 +0		Хар 10 +0 +0	

Снаряжение кольчатый доспех, алебарда, синий плащ

Чувства ПВ 10

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Алебарда. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 10 фут. Попадание: 6 (1к10 + 1) рубящий урон.

СЕРЖАНТ СТРАЖИ [ИЗМЕНЕННЫЙ GUARD]

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха 14

Скорость 30 фут.

Мод. Спас	Лов	Мод. Спас	Тел	Мод. Спас
Сил 14 +2 +2	Лов 11 +0 +0	Мод. Спас	Тел 12 +1 +1	Мод. Спас
Инт 10 +0 +0	Мдр 12 +1 +1		Хар 10 +0 +0	

Навыки Восприятие +3, Проницательность +3

Снаряжение кольчатый доспех, алебарда, синий плащ

Чувства Тёмное зрение 60 фут., ПВ 13

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Стражник совершает две атаки алебардой

Алебарда. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 10 фут. Попадание: 7 (1к10 + 2) рубящий урон.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свисток. Находясь в городе, стражник может использовать свой свисток. Бросьте 1к6. Если выпало 5-6, то в начале следующего хода на случайном краю карты появятся 1к4+1 стражников, которые будут действовать с инициативой других стражников. Если приходит максимум стражников (пятеро), то один из них – сержант.





БАНДА ЧЁРНЫХ ПАУКОВ

УБИЙЦА ЧЁРНЫХ ПАУКОВ [ИЗМЕНЕННЫЙ PIRATE]

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха	14	Хиты	33 (6к8 + 6)
Скорость	30 фут.	Инициатива	+5
Мод Спас	Мод Спас	Мод Спас	
Сил 10 +0 +0	Лов 16 +3 +5	Тел 12 +1 +1	
Инт 8 -1 -1	Мдр 12 +1 +1	Хар 10 +0 +0	

Навыки Скрытность +5, Восприятие +3

Снаряжение кожаный доспех, 5 кинжалов

Чувства ПВ 13

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи: убийца имеет преимущество против существ, если рядом с ними в 5 футах находится союзник убийцы и союзник дееспособен.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Налётчик совершает две атаки **кинжалом**

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака: +5, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона. Если атака была выполнена с преимуществом, +3 (1к6) колющего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Второй кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака: +5, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут. Попадание: 2 (1к4) колющего урона. Если атака была выполнена с преимуществом, +3 (1к6) колющего урона.

НАЛЁТЧИК ЧЁРНЫХ ПАУКОВ [ИЗМЕНЕННЫЙ TOUGH]

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха	12	Хиты	32 (5к8 + 10)
Скорость	30 фут.	Инициатива	+1
Мод Спас	Мод Спас	Мод Спас	
Сил 15 +2 +2	Лов 13 +1 +1	Тел 14 +2 +2	
Инт 10 +0 +0	Мдр 10 +0 +0	Хар 10 +0 +0	

Снаряжение кожаный доспех, дубинка либо алебарда, тяжелый арбалет

Чувства ПВ 10

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи: налётчик имеет преимущество против существ, если рядом с ними в 5 футах находится союзник налётчика и союзник дееспособен.

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Лёгкий арбалет. Дистанционная атака: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фут., Попадание: 5 (1к8 + 1) колющего урона

Алебарда. [У двоих «лже-стражников» возле площади] Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 10 фут. Попадание: 7 (1к10 + 2) рубящий урон.

МАГ ЧЁРНЫХ ПАУКОВ [MAGE APPRENTICE]

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха	15 (доспех мага)	Хиты	49 (9к8 + 9)
Скорость	30 фут.	Инициатива	+2
Мод Спас	Мод Спас	Мод Спас	
Сил 8 -1 -1	Лов 14 +2 +2	Тел 12 +1 +1	
Инт 16 +3 +3	Мдр 13 +1 +1	Хар 10 +0 +0	

Чувства ПВ 13

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Арканый разряд. Рукопашная или дистанционная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут. или дистанция 120 фут., Попадание: 14 (2к10 + 3) урона Силовым полем.

Использование заклинаний. Маг может использовать любое из перечисленных ниже заклинаний, используя Интеллект как заклинательную характеристику (сл. спасброска против его заклинаний 13; +5 к атаке).

Не ограничено: Рука мага [Mage Hand], Фокусы [Prestidigitation];

1 раз в день каждое: [Маскировка \[Disguise Self\]](#), [Ледяной кинжал \[Ice Knife\]](#), Доспехи мага [Mage Armor] (включено в КД), [Волна Грома \[Thunderwave\]](#)





ЛОРД САДРИК И ЕГО ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

ЛОРД САДРИК [NOBLE]

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха	15	Хиты	9 (2к8)
Скорость	30 фут.	Инициатива	+1
Мод. Спас		Мод. Спас	
Сил 11 +0 +0	Лов 12 +1 +1	Тел 11 +0 +0	Мод. Спас

Инт 12 +1 +1	Мдр 14 +2 +2	Хар 16 +3 +3
--------------	--------------	--------------

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5

Снаряжение кираса, рапира

Чувства ПВ 12

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Рапира. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

РЕАКЦИЯ

Парирование. Триггер: По вельможе попали атакой ближнего боя и он вооружен. Эффект: Вельможа получает +2 к КЗ против этой атаки, что может привести к промаху.

ТЦИК [ИЗМЕНЕННЫЙ GLADIATOR]

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха	15	Хиты	112 (15к8 + 45)
Скорость	30 фут.	Инициатива	+5
Мод. Спас		Мод. Спас	
Сил 18 +4 +7	Лов 15 +2 +5	Тел 16 +3 +6	Мод. Спас

Инт 10 +0 +0	Мдр 12 +1 +4	Хар 15 +2 +2
--------------	--------------	--------------

Навыки Атлетика +10, Исполнение +5

Чувства Тёмное зрение 60 фут., ПВ 11

ПО 5 (Опыт 1 800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Гладиатор совершает 3 атаки в ход в любой комбинации (Копье, Дротик).

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака: +7, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут. Попадание: 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Дротик. Дальнобойная атака: +5, дистанция 30/120 фут. Попадание: 9 (2к6 + 2) рубящего урона

РЕАКЦИЯ

Парирование. Триггер: По гладиатору попали атакой ближнего боя, и он вооружен. Эффект: Гладиатор получает +3 к КД, что может привести к промаху атаки.

ЕСЛИ ТЦИК – ТРИ-КРИН:

Особо: Темное зрение 60 фут; Телепатия (возможность общаться на языке собеседника) 120 фут.

Гитка: в ближнем бою вместо копья используется традиционное оружие три-кринов «Гитку» (двуручное древковое оружие с клинками на каждом конце). Характеристики действия Копье не меняются.

Чатчка: для атаки на дистанции три-крин использует традиционное оружие «Чатчуку» («звездочка» с тремя клинками). Характеристики как у Дротика.

БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Скачок. Три-крин прыгает на дистанцию до 15 фут, потратив 5 фут. перемещения.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Перстень-свисток беззвучного сигнала

Чудесный предмет, обычный



Рекомендованная стоимость: 50-100 зм

У этого свистка, выполненного в форме перстня, 4 заряда. Когда вы используете действие, чтобы подуть в него, одно существо по вашему выбору может слышать ваш свист, при условии, что оно находится не более, чем в 600 футах от свистка, и не оглохшее. Никакие другие существа не слышат звук свистка. Свисток восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Зелье туманного шага

Предмет снаряжения, необычное



Рекомендованная стоимость: 50-200 зм

Действием вы можете извлечь и выпить это зелье, после чего, окутавшись серебристым туманом, телепортируетесь на расстояние до 30 футов в свободное пространство, видимое вами (как при использовании заклинания [Туманный шаг \[Misty Step\]](#)).



Три крин. Рисунок из открытых источников
(nz.pinterest.com)

ПРИЛОЖЕНИЕ В: ПИСЬМО

Андерин,

Твоя маленькая драма на мосту могла бы стоить тебе головы. Но, к счастью для тебя, я еще нуждаюсь в твоих услугах. Торрис слишком близко подобрался к определенному... демоническому вопросу и... Личности. И если бы не твоя "несчастная случайность", нам пришлось бы принимать более радикальные меры.

"Лазурный Париж" — хорошее место. Оставайся там, пока не скажем иначе. Наши люди в страже сделают так, чтобы поиски твоего тела не были слишком усердными.

К следующему полнолунию подготовь пальную очистку существа серда Вальтерна — не только официальные декларации, но и его частные владения.

Особенно интересуют:

- его загородное имущество
- счета в банке
- любая информация, которая есть о его личном кабинете в ратуше и в его доме.

Не буди меня никакого скрытого. Я проверю. И в любом случае ты пашешь по заслугам. Не разговаривай со мной!

— М.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г: КАРТА ЛАЗУРНОГО ПАВЛИНА



ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

1. Главный вход, вышибала №1
2. Касса и кассир **Плада**
3. Открытые кабинеты (в одном слева – *Ур Гахарат*)
4. ВИП-зона и **Мадам Лиressa**
5. Главный зал, вышибала №2
6. Сцена
7. Закулисье
8. Гримерки
9. Кабинет **Мадам Лиressы**.
10. Чёрный ход
11. Кухня (**шеф Гарт** и помощники)
12. Туалеты
13. Бар и бармен **Фил**
14. Винтовая лестница на 2 этаж
15. Лестница на 2 этаж

ВТОРОЙ ЭТАЖ

31. Лестница вниз на 1 этаж (прямо у лестницы, на стене – доска с ключами от свободных спален для уединения)
32. Лестница вверх на 3 этаж, вышибала №3
33. Комнаты «особого обслуживания»
34. Кабинет гадалки **Марго**
35. Кухонный склад
36. Комнаты кухонного персонала (сейчас пустые)
37. Комнаты охранников (сейчас пустые)
38. Склад мебели и инвентаря
39. Зона зрителей, вышибала №4
40. Винтовая лестница вниз (на кухню)

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

60. Лестница вниз на 2 этаж
61. Ванная комната
62. Кабинеты для рабочих встреч
63. Библиотека
64. Апартаменты (пустые)
65. Апартаменты **Мадам Лиressы**
66. Апартаменты вельможи (отсутствует)
67. Апартаменты **Фейна**, здесь же **Элл**
68. ВИП-зал

ПРИЛОЖЕНИЕ Д: КАРТА И ТАКТИКА ЗАСАДЫ



Чтобы определить силы **Чёрных Пауков**, используйте количество персонажей игроков. При этом если в партии хотя бы два персонажа имеют статус «окровавлен», условно снизьте количество персонажей игроков на одного персонажа.

- 2 персонажа: убийца и 2 налётчика
- 3 персонажа: убийца и 4 налётчика
- 4 персонажа: 2 убийцы и 4 налётчика
- 5 персонажей: 3 убийцы и 4 налётчиков

Все нападающие прячутся, в начале засады У1 выходит из-за угла, перекрывая дорогу.

У1 – убийца №1 (всегда)

Н1, Н2 – налётчики №1 и 2 (всегда), на крыше (стрелки-арбалетчики, могут спуститься по бочкам рядом, как по труднопроходимой местности, а если всё пойдет плохо – смогут сбежать по крышам, использую лестницу на юг)

Н3 – налётчик №3 (3+ персонажа, скрывается за ящиками, будет атаковать с тыла)

Н4 – налётчик №4 (3+ персонажей, скрываются в доме, в бою выходит на балкон и стреляет из арбалета)

У2 – убийца №2 (4+ персонажей, скрываются за крыльцом)

У3 – убийца №3 (5 персонажей, скрываются за углом)

Х – место, где находится партия в начале боя (двигаясь с юга – на север или снизу карты – вверх)

Тактика засады: убийца №1, не проявляя агрессивных намерений, перекрывает дорогу вперед. В это время налётчики приподнимаются из-за укрытий и стреляют из тяжелых арбалетов.

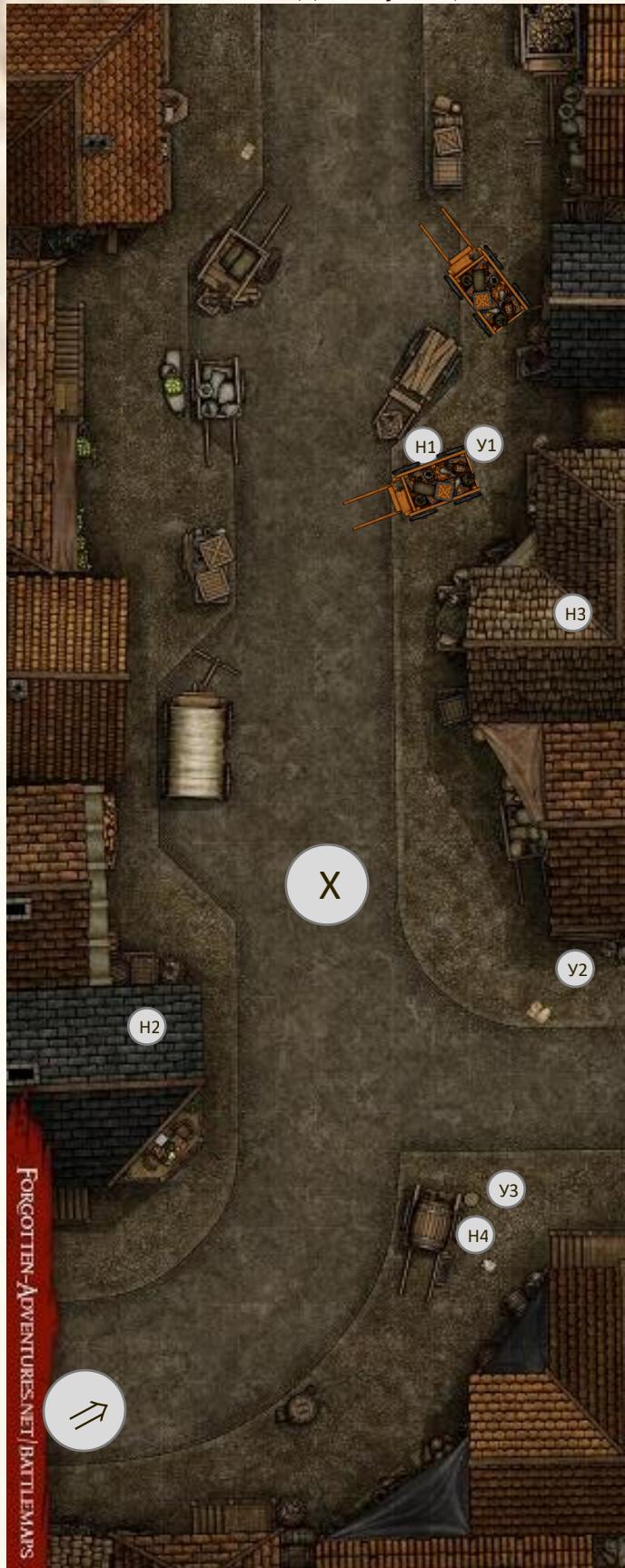
Бандиты приоритетно атакуют персонажей без доспехов или в легких доспехах, чтобы закрепить своё преимущество.

Если кто-то оказывается рядом с налётчиком – он отбрасывает арбалет и сражается дубиной. Также налётчик легко вступит в бой против менее защищенного броней противника, если он уже в ближнем бою с его союзником (для того, чтобы получить преимущество в атаке).

Если в начале хода **Чёрных Пауков** осталось на два бойца меньше, чем дееспособных персонажей, они отступают и убегают.



ПРИЛОЖЕНИЕ Е: ЗАСАДА НА УЛИЦЕ



Чтобы определить силы **Чёрных Пауков**, используйте количество персонажей игроков. При этом если в партии хотя бы два персонажа имеют статус «окровавлен», условно снизьте количество персонажей игроков на одного персонажа.

- 2 персонажа: убийца и 2 налётчика
- 3 персонажа: убийца и 4 налётчика
- 4 персонажа: 2 убийцы и 4 налётчика
- 5 персонажей: 3 убийцы и 4 налётчиков

Все нападающие прячутся, в начале засады Н2 разворачивает телегу, чтобы она перекрыла дорогу фургону персонажей (проезд блокируется полностью).

Y1 – убийца №1 (всегда)

H1 – налётчик №1, за телегой.

H2, H3 – налётчики №2 (всегда) и №3 (на 3+ персонажа), на крыше (стрелки-арбалетчики, могут спуститься вниз, как по труднопроходимой местности, а если всё пойдет плохо – смогут сбежать по крышам)

H4 – налётчик №4 (3+ персонажей, скрывается за ящиками и стреляет из арбалета)

Y2, Y3 – убийца №2 (4+ персонажей) и №3 (5 персонажей), скрываются в толпе и атакуют

X – место, где находится партия в начале боя (двигаясь с юга – на север или снизу карты – вверх)

⇒ - направление движения партии при входе на карту.

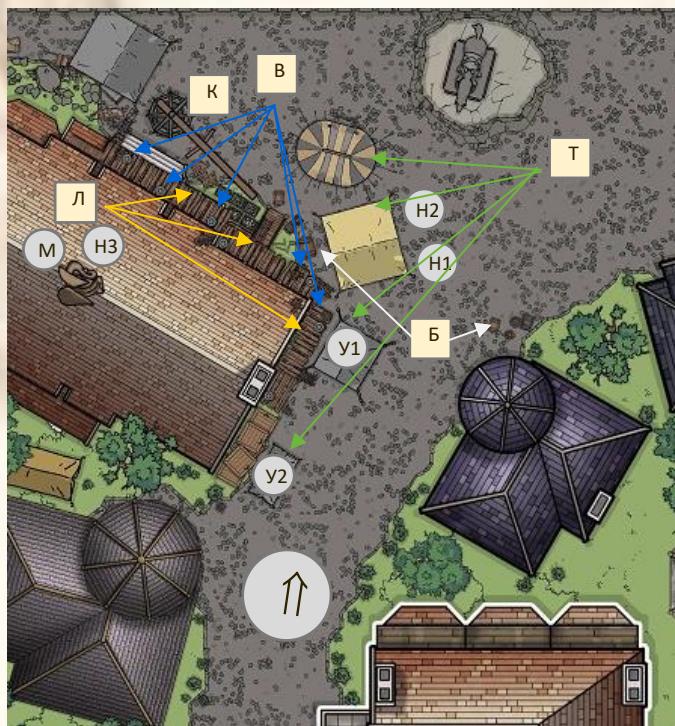
Тактика засады: наёмник №1 с убийцей №1 при помощи груженой телеги, внезапно и быстро перекрывают дорогу вперед. В это время налётчики приподнимаются из-за укрытий и стреляют из тяжелых арбалетов.

Бандиты приоритетно атакуют персонажей без доспехов или в легких доспехах, чтобы закрепить своё преимущество.

Если кто-то оказывается рядом с налётчиком – он отбрасывает арбалет и сражается дубиной. Также налётчик легко вступит в бой против менее защищенного броней противника, если он уже в ближнем бою с его союзником (для того, чтобы получить преимущество в атаке).

Если в начале хода **Чёрных Пауков** осталось на два бойца меньше, чем дееспособных персонажей, они отступают и убегают.

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж: НАПАДЕНИЕ У ПЛОЩАДИ



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (КВАДРАТЫ):

- Уронить строительные леса [Л]. Действием, проверка Силы (Атлетика) Сл 12. Падают в зоне обрушения (блоки по 10 футов, падают на 10 фт. от стены). Каждый персонаж в области должен сделать успешный спасбросок Ловкости Сл 12 и при провале получает 2к6 дробящего урона.
- Накатить бочку [Б]. Бандит действием катит и разгоняет бочку перед собой 15 футов. Все, кто оказался на пути бочки следующие 15 футов, должны сделать успешный спасбросок Ловкости Сл 10 и при провале оказываются сбиты с ног, получив 2к4 дробящего урона.
- Облить известью из ведра [В]. Действием бандит выбирает область диаметром 5 футов (1, 2 или 4 клетки) на дистанции до 10 футов. Все в области эффекта должны сделать успешный спасбросок Ловкости Сл 10 и при провале оказываются ослеплены до конца своего следующего хода.
- Обрушить тканевый навес [Т]. Действие. Все под навесом (в зоне «обрушения») оказываются ослеплены. Чтобы выбраться, помимо перемещения, потребуется трата действия. Если у персонажа в руках рубящее оружие, вместо действия он может потратить бонусное действие.
- Кран-журавль [К]. Примитивный подъемный кран с утяжелителем на одной стороне. Бандит или персонаж может действием перемещать стрелу крана с половиной своей скорости, при этом все персонажи в зоне движения стрелы должны сделать успешный спасбросок Ловкости Сл 12 и при провале смещаются до точки остановки крана, получив 1к4 дробящего урона. Если результат броска 8 или меньше, персонаж не смещается, а оказывается сбит с ног.

Чтобы определить силы **Чёрных Пауков**, определите количество персонажей игроков. При этом если в партии хотя бы два персонажа имеют статус «окровавлен», условно снизьте количество персонажей игроков на одного персонажа.

- 2 персонажа: убийца и 3 налётчика
- 3 персонажа: маг и 3 налётчика
- 4 персонажа: маг, убийца и 3 налётчика
- 5 персонажей: маг, 2 убийцы и 3 налётчика

* учтите, что два налетчика – это «лже-стражники».

Расстановка бандитов:

H1, H2 – «лже-стражники» (налётчики с алебардами).

H3 – налётчик (с арбалетом, на крыше)

M – маг, скрывается на крыше

Y1, Y2 – убийцы. Скрываются в палатках.

Стрелкой показано направление движения партии.

Тактика засады: налётчики №1 и №2 выходят навстречу партии и требуют отдать им **Фейна**. Если партия отказывает – они атакуют. Остальные налётчики присоединяются к атаке.

Маг (один из главарей банды, друг **Фейна** по имени **Хакс**) остается на крыше и старается атаковать партию издалека, используя (по возможности) воздействующие на область заклинания. Налётчик №3 рядом на крыше его прикрывает.

В бою бандиты активно используют окружение вокруг (и партия тоже может использовать такие уловки), описанные под картой.

Бандиты приоритетно атакуют персонажей без доспехов или в легких доспехах, чтобы закрепить своё преимущество.

Если в начале хода **Чёрных Пауков** осталось на два бойца меньше, чем дееспособных персонажей, они отступают и убегают.

Маг сбегает независимо от успехов других бандитов, если у него остается меньше 20 хитов, либо имеет статус *Окровавлен* и на него наложен длительный вредоносный эффект.