



НАСЛЕДИЕ НЕТЕРЕЗОВ

SCDD2-2

*Приключение лагеря «Sword Coast 2024»
для персонажей с 5-го по 8-й уровень*



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер приключения: Михаил Полетаев

Вычитка: Владимир Баранов

Картография: Михаил Полетаев

Иллюстрации: LimeWire, Playground AI

Плейтестеры: Данил Гавришко, Денис Гавришко,

Лев Ведерников, Святослав Алексеев

Код приключения: SCDD2-2

Версия: 1.1

Серия приключений лагеря «Sword Coast» – это неофициальный фан-контент, разрешённый [Политикой в отношении фан-контента](#). Не утверждён и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью ©Wizards of the Coast. Авторские права на все остальные оригинальные материалы в этой работе принадлежат соавторам данного продукта и публикуются в соответствии с Политикой в отношении фан-контента Wizards. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms и все остальные названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах.

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение Dungeons & Dragons разработано для **трёх-семи персонажей** и оптимизировано для **пяти персонажей**, которые начинают **5-м уровнем**, а к концу приключения получают **8-й уровень**.

Данное приключение является одной из четырёх параллельно развивающихся сюжетных веток. Другие сюжетные ветки имеют коды: SCDD2-1, SCDD2-3 и SCDD-2-4.

События приключения начинаются в Лускане, Городе Парусов, и заставляют персонажей отправиться в морское плавание, в погоню за вором, похитившим ценный магический предмет у лусканского аристократа по имени Лоренцо Кармини.

По окончании данного приключения персонажи должны вновь прибыть в Лускан, чтобы вступить в схватку с осаждающими его противниками уже в рамках эпик-приключения «Освобождение Лускана» (код SCDD2-EP).

Информация, представленная в данном документе, предназначена для мастера подземелий. Если вы собираетесь играть в это приключение как игрок – самое время прекратить читать!

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Трессим-аристократ заинтересовалась источником магии нетерезов, обнаруженном где-то в Бесследном море. Но она не подозревает, что это совсем не та магия, которую она ищет. Более того, этот источник уже занят могущественной нежитью, строящей свои зловещие планы против Лускана.

В ходе приключения персонажи отправятся в погоню по морям за вражеским кораблём, попадут в особняк легендарного Гейла Декариоса и посетят давно затонувший, но поднявшийся к поверхности анклав древней Империи Нетерил, где встретятся с тайнами давно забытой цивилизации.

ТРЕССИМ-АРИСТОКРАТ

В Вотердипе, Городе Роскоши, живёт трессим по имени Тара – волшебный зверь, напоминающий маленькую крылатую кошку почтенного возраста. Около 15 лет назад хозяин Тары, Гейл Декариос, пропал при неизвестных обстоятельствах, но Тара всё ещё продолжает ухаживать за особняком семейства Декариос, который достался ей после смерти матери Гейла, – Морены.

Все эти годы трессим надеялась найти своего хозяина и совершенствовала свои познания в магии и алхимии. Когда от знакомых прорицательей она узнала о некоем магическом возмущении нетерезского происхождения где-то в Бесследном море, то сразу вспомнила о Сфере нетерезов, которая была частью её хозяина. Тара решила во что бы то ни стало найти источник этого возмущения, ведь с большой вероятностью это мог быть сам Гейл. Трессим наняла авантюристов, готовых раздобыть для неё магический артефакт, который должен указать путь к месту, что она ищет.

ЗАТОНУВШИЙ АНКЛАВ

Древняя магическая империя Нетерил, также известная как Империя Магии, существовавшая тысячелетия назад, прославилась своими парящими городами, называемыми анклавами. Нетерезы, жители Нетерила, особыми заклинаниями срезали вершины гор и, перевернув их, строили города на этих плоских поверхностях. Возможность парить и даже летать этим городам давали мифаллары – массивные кристаллические сферы, высвобождающие большое количество сырой магической энергии.

После события, известного как «Безумие Карсуса», когда амбициозный нетерильский маг Карсус невольно вызвал разрушение Плетения, империя Нетерил пала, а вместе с ней рухнули и анклавы. Их руины разбросаны по всему северному Фаэруну, в том числе и в тёмных глубинах Бесследного моря.



СТАРЫЙ ВРАГ

Во время событий 1506 ЛД культу Бессмертного удалось вернуть к «жизни» лича, Арклема Грита, за мгновение до того, как их ритуал был прерван героями Лускана. Во время магического взрыва Гриту удалось сотворить заклинание *уход в иной мир*, однако оно было нарушено в самый неподходящий момент, и обессиливший лич вместе с некоторыми своими приспешниками оказались раскиданы по Материальному плану. Сам Арклем Грит оказался заперт в центральной башне одного из летающих анклавов нетерезов, давно павшего на дно Бесследного моря.

Не подпитываемый душами, лич быстро деградировал до демилеча. Однако за год существования в подводном царстве он успел обзавестись союзниками, с помощью которых обнаружил древний мифаллар, некогда питавший анклав своей магией. Каким-то образом Грит сумел вновь запустить его, что стало причиной всплытия анклава на поверхность Бесследного моря.

ЛУСКАНСКАЯ ПЛАТИНА

Лусканские платиновые монеты (**лпм**) – это особая местная валюта, которую персонажи могут получить на протяжении всей кампании.

Считается, что эти монеты приносят удачу, и потому люди редко с ними расстаются. Персонажи могут продавать эти монеты по цене **100 зм** за штуку, но не могут покупать или выменивать их. Лусканские платиновые монеты можно получить только как награду от НИП или найти в качестве сокровища.

Трата монет. Во время финального эпик-приключения игроки получают возможность потратить лусканские платиновые монеты на полезные предметы или эффекты. В текущем приключении трата лпм не предусмотрена.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прочитайте приключение заранее, до начала игры, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или о чём напомнить себе во время ведения приключения, например, описание НИП

или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или случаются определённые обстоятельства, как указано в тексте.

Обратите внимание, что, если название существа в приключении выделено **жирным**, это говорит о наличии у него статблока, который можно найти либо в Приложении В, либо в «Бестиарии». Заклинания выделены *курсивом*, найти их можно в «Книге игрока». Также *курсивом* выделены и магические предметы, они описаны в «Руководстве мастера подземелий», если только текст приключения прямо не укажет, что описание предмета находится в Приложении F.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение состоит из трёх глав, каждая из которых рассчитана на прохождение за одну четырёхчасовую сессию. Ожидается, что группа завершит приключение за три сессии.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В конце каждой главы приключения все члены группы получают повышения уровня. Персонажи, закончившие приключение, должны получить 8-й уровень.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы понять, следует ли вам менять сложность приключения, оцените **силу отряда**, сверившись с таблицей ниже.

Состав отряда	Сила отряда
3 персонажа	Слабый
4-5 персонажей	Средний
6-7 персонажей	Сильный

В тексте приключения, там, где это нужно, вы найдёте врезки с советами по изменению сложности того или иного столкновения в зависимо-



сти от силы отряда. Кроме того, ваша группа может найти столкновения слишком сложными или слишком лёгкими, в этом случае вы можете изменить рекомендуемую сложность по согласованию с игроками.



ГЛАВА 1: ВОР АРТЕФАКТОВ

Перед началом приключения дайте игрокам возможность решить, каким образом их персонажи оказались в одной группе, что их свело, почему они держатся друг за друга. Они начинают как группа искателей приключений, которая уже успела заработать репутацию в Лускане, Городе Парусов.

Ранним утром вас навестил гонец с приглашением, не терпящим промедлений, от одного из лусканских аристократов по имени Лоренцо Кармини. И вот вы уже поднимаетесь к великолепному особняку по мраморным ступеням, освещаемым ласковым утренним солнцем. Не успеваете вы постучать, как двери распахиваются, и вашему взору предстаёт сам Лоренцо: высокий мужчина чуть старше сорока лет, с умными глазами и обаятельной улыбкой. Он одет в изысканный костюм, украшенный золотыми вышивками, а его черные волосы аккуратно зачёсаны назад.

– Добро пожаловать, как я рад видеть вас здесь! Надеюсь, ваша дорога сюда была приятной?

В ГОСТЯХ У ЛОРЕНЦО

Самолично встретив гостей, Лоренцо проводит их через богато обставленный холл в гостиную, где намеревается предложить им крепкий чай и восточные сладости.

ОТЫГРЫШ НИП

Рекомендации по отыгрышу Лоренцо Кармини, а также других неигровых персонажей, которые могут встретиться в этом приключении, можно найти в **Приложении А: Описание НИП**. Рекомендуем распечатать его и всегда держать при себе во время проведения игры.

Пока персонажи идут по особняку, можете зачитать им следующий текст:

Интерьер особняка Лоренцо поражает своим роскошным изыском. Величественные ковры, живописные картины на стенах, драгоценные антикварные предметы и мягкие кресла, так и манящие отдохнуть в них – всё это создаёт атмосферу изысканности и говорит об утончённом вкусе хозяина.

После того как персонажи пригубят чай и отведают угощений, или если они хотят перейти сразу к делу, Лоренцо поведаёт им следующую информацию:

- У Лоренцо был похищен редкий магический предмет – *архив астромантии*. Выглядит он как латунный диск из сочленённых концентрических колец, который разворачивается в армиллярную сферу.
- Это произошло сегодня ночью. Уже готовясь ко сну, Лоренцо проходил мимо рабочего кабинета, как вдруг услышал странный шорох. Он открыл дверь и увидел тёмную фигуру, которая молниеносно бросилась к окну и выпрыгнула с высоты второго этажа.
- Лоренцо, используя свои магические способности, бросился в погоню за вором. Он преследовал его до самой Белопарусной гавани, но так и не смог настичь.
- В гавани вор невероятно высоким прыжком запрыгнул на отплывающий корабль.
- Лоренцо пытался атаковать вора, но промахнулся. Однако его атака прожгла паруса в трёх местах, оставив на них хорошо заметные отметины. Опознать корабль по ним должно быть нетрудно.
- С помощью своего фамильяра, совы, Лоренцо преследовал корабль ещё какое-то время и выяснил, что тот отправился на юг вдоль Побережья Мечей. Возможно в Невервинтер или Вотердип.
- Кроме самого *архива астромантии* больше ничего похищено не было. Но это ценный для Лоренцо предмет, и он готов предложить 1000 зм, если персонажи вернут его. Аванса он не даёт, но если персонажи начнут торговаться, то, при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, Лоренцо соглашается за свой счёт наполнить трюмы их корабля провиантом и водой в достаточном количестве для 12-дневного путешествия (3 бочки воды, каждая по 40 галлонов, и 120 рационов).



ПОДГОТОВКА К ПЛАВАНИЮ

Предполагается, что персонажи участвовали в приключениях лагеря «Sword Coast 2023» (общий код SCDD1), в рамках которых они получили корабль – шлюп (см. Приложение С).

У ПЕРСОНАЖЕЙ НЕТ КОРАБЛЯ?

Если персонажи начали сразу с 5-го уровня, и у них нет корабля, то обыграйте этот момент так, что Лоренцо Кармини готов выделить персонажам корабль (тоже шлюп), доставшийся ему по наследству от двоюродного дяди. Корабль старый и неприглядный, но в исправном состоянии и, главное, на плаву.

Прежде чем отправиться в морское путешествие, корабль необходимо подготовить к плаванию: определиться с экипажем и закупить провиант и снаряжение, которое может потребоваться в пути.

Лоренцо упомянул, что вор мог отправиться в Невервинтер и Вотердип, и если персонажи собираются отправиться этим маршрутом, то до Невервинтера – **2 дня** пути, а от Невервинтера до Вотердипа – ещё **4 дня**. Если всё пройдёт гладко, то ещё **6 дней** – на обратную дорогу.

ЭКИПАЖ

Для стабильной работы шлюпа требуется экипаж из 4 человек. Персонажи могут взять на себя роли членов экипажа. Подробнее о членах экипажа и управлении кораблём можно прочитать в Приложении D.

Персонажи также могут нанять команду или отдельных её членов, которые будут заниматься всеми рутинными делами на судне. Полная команда шлюпа состоит из следующих существ (все они владеют водным транспортом в дополнение к своей обычной статистике):

- Один капитан (см. статблок **капитан разбойников**)
- Три матроса (см. статблок **обыватель**)

Ежедневное жалование капитана составляет **2 зм**, матросов – **2 см** за каждого.

ПРОВИАНТ И СНАРЯЖЕНИЕ

У персонажей есть доступ ко всем товарам, указанным в *Книге игрока*, позвольте им потратить немного времени, чтобы закупиться всем необходимым.

Обратите внимание игроков, что провиант в долгие путешествия обычно берётся с запасом. Кроме того, если у персонажей будут наёмные члены экипажа, необходимо учесть провиант и на них.

ЕДА И ВОДА

Персонажи, которые не едят и не пьют, получают эффекты истощения (см. Приложение А в *Книге игрока*). Истощение, вызванное отсутствием еды или воды, нельзя устранить, пока персонаж не съест или не выпьет полностью требуемое количество.

Еда

Персонажу нужен один фунт еды в день, но он может растянуть пищу, съев всего половину рациона. Полфунта еды в день считается как полдня без еды.

Персонаж может прожить без еды количество дней, равное 3 + модификатор Телосложения (минимум 1). В конце каждого дня после этого персонаж автоматически получает одну степень истощения.

День с полноценным питанием сбрасывает счётчик дней без еды до нуля.

Вода

Персонажу нужен 1 галлон (4 литра) воды в день, или 2 галлона (8 литров), если погода жаркая. Персонаж, выпивший за день только половину этого объёма, должен в конце дня преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе он получает одну степень истощения. Выпивший меньший объём воды получает в конце дня одну степень истощения автоматически.

И в том и в другом случае персонаж, уже имеющий как минимум одну степень истощения, получает сразу две степени.

Обратите внимание персонажей, что шлюп не оборудован шлюпкой, и высаживаться на берег в местах, где нет пристани, будет затруднительно. Персонажи могут приобрести шлюпку и закрепить её на корме своего судна, потратив **50 зм**.

В ПОИСКАХ ВОРА

По словам Лоренцо Кармини, вор отправился на юг вдоль Побережья Мечей. Возможно в Невервинтер или Вотердип. Скорее всего персо-



нажи отправятся этим же курсом. Как только корабль персонажей будет готов к отплытию (предполагается, что все сборы будут завершены к полудню), зачитайте следующий текст:

Порт Лускана оживлён и шумен, полный торговцев, моряков и путешественников. Яркое полуденное солнце сверкает на водной глади, играя бликами на просмолённых корпусах судов. Паруса вашего шлюпа раздуваются ветром, словно огромные крылья, готовые подняться в небеса. Морской бриз несёт запах солёной воды и приключений, когда корабль, плавно набирая ход, покидает порт Лускана.

В случае, если персонажи отправятся в неверном направлении, используйте рекомендации из раздела «Столкновения в море», чтобы задать им верный курс.

СТОЛКНОВЕНИЯ В МОРЕ

Во время морского путешествия может произойти много неожиданных событий и встреч. Используйте Приложение Е, чтобы определить, что ждёт персонажей на морских просторах. Вы можете выбрать эти события заранее или определить их броском кости прямо во время игры.

ПО СЛЕДАМ ДЫРЯВЫХ ПАРУСОВ

Лоренцо Кармини прожёт паруса корабля, на котором скрылся вор, в трёх местах, оставив на них хорошо заметные отметины. И хотя персонажи не встретят сам корабль во время случайных столкновений, доработайте каждое столкновение таким образом, чтобы персонажи могли получить информацию от свидетелей, которые видели этот корабль. Чтобы убедиться, что они на верном пути (или скорректировать свой курс, если он был неверен).

Ниже приведены несколько примеров, как можно изменить столкновения, добавив в них показания свидетелей или другие зацепки:

- В боевом столкновении враждебные разумные существа могут принять персонажей за сообщников вора, так как их корабли похожи, и

выкрикивать угрозы или другие фразы, в которых упоминается корабль с прожжёнными (или дырявыми) парусами.

- В социальном столкновении (а также если персонажи пленят кого-то в бою) собеседник может поделиться с персонажами информацией о том, что видел корабль, который они ищут. За деньги, услуги или просто так.
- Любой корабль, как враждебный, так и нет, издали может показаться тем самым, на котором скрылся вор. И персонажи могут броситься вдогонку. Однако при приближении дыры на парусах могут оказаться частью рисунка, или другим образом станет понятно, что это не тот корабль.
- В логове (или на корабле) врага может найтись одно или несколько свежерастерзанных тел зайцегонов.

ДЕТАЛИ КОРАБЛЯ ВОРА

Когда свидетели будут рассказывать персонажам о встреченном корабле, можете раскрыть одну или несколько деталей о нём, на своё усмотрение:

- На корабле есть название, написанное тёмно-зелёной краской.
- Корабль называется «Торопыга».
- Команда корабля состоит из нескольких низкорослых, но очень ловких существ.
- Команда корабля одета в тёмную одежду с капюшонами и скрывает свои лица под масками-повязками.
- Один из свидетелей мог заметить заячьи уши под капюшоном одного из членов команды этого корабля.

В НЕВЕРВИНТЕРЕ — НИЧЕГО

Если персонажи решат причалить в порту Невервинтера, постарайтесь сделать так, чтобы исследование порта и поиск корабля вора не заняли много времени, так как в этот порт «Торопыга» не заходил.

Можете использовать одно из случайных столкновений в порту из **Приложения Е**, как указано в предыдущем разделе, чтобы добавить свидетеля, который видел нужный корабль, направляющийся в сторону Вотердипа.



В ВОТЕРДИПЕ

Солнце уже начинает клониться к горизонту, бросая тёплый золотой свет на порт Вотердипа, когда ваш корабль входит в гавань. Спокойные воды отражают цвета неба, словно зеркало. Вдали шпили Вотердипа величественно возвышаются на фоне темнеющего небосклона.

Порт к этому времени уже не так многолюден, как обычно и, не успеваеете вы пришвартоваться, как замечаете невысокую фигуру гнома в чёрной мантии, целеустремлённо направляющуюся по пирсу в вашу сторону. И нескольких городских стражников, лениво следующих за ней.

— Добрый вечер! — говорит гном неожиданно низким для него голосом и слегка кланяется. — Магистр Аринтус. Обязательная регистрация. Не переживайте, она не займёт много времени.

Аринтусу (см. Приложение А) уже не терпится поскорее закончить с делами и отметить завершение рабочего дня в таверне, а потому он будет куда менее дотошным, чем обычно. Если персонажи впервые в Вотердипе, магистр обязан выдать им лист с кратким сводом законов города (см. Раздатка 1).

РЕГИСТРАЦИЯ

В процессе регистрации магистр может задавать следующие вопросы:

- Откуда вы прибыли?
- Есть ли опасный груз на судне (который может угрожать безопасности пирса и соседних судов)?
- Цель посещения Вотердипа?
- На какой срок рассчитываете остаться в городе?

Находясь в хорошем настроении, Аринтус может задать лишь пару вопросов из этого списка. Кроме того, он также может ответить и на вопросы персонажей, но не будет ради этого задерживаться, поэтому его ответы будут весьма краткими. Что Аринтус может рассказать (если персонажи спросят):

- Да, он регистрировал сегодня утром корабль с прожжёнными в трёх местах парусами.
- На этом корабле приплыла группа зайцегонов. Они были достаточно вежливы и не вызвали подозрений.
- Он не может раскрывать детали регистрации, но этот корабль всё ещё в порту (магистр указывает, где именно). Персонажи сами могут уточнить у зайцегонов все интересующие их вопросы.

«ТОРОПЫГА»

Персонажи могут найти искомое судно в северной части Глубоководной гавани. Если магистр Аринтус указал персонажам местоположение корабля, то никакая проверка не требуется. В противном случае персонажам требуется совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15, чтобы отыскать судно с прожжёнными парусами. Если у кого-то из персонажей есть сюжетная награда **Друг бродяг** из SCDD1-1B, он может заменить проверку Интеллекта (Расследование) на проверку Харизмы (Расследование). При провале персонажи безуспешно тратят час на поиски и могут повторить проверку, каждый раз снижая её сложность на 2.

«Торопыга» находится в самой северной части гавани. Снаружи на нём никого не видно. Когда персонажи взойдут на его палубу, зачитайте следующий текст:

На пустой палубе «Торопыги» никого нет, но из трюма доносятся приглушенный стук и... что это, пение?

Спустившись на нижнюю палубу, вы уже отчётливо слышите за дверью пассажирской каюты задорный ритм, топот ног и неслаженный хор голосов:

Бей в барабаны, пей вино,
Бей в барабаны, пей вино;
Пока не отправились мы на дно,
Громче греми стаканом!..

Персонажи могут захотеть ворваться в каюту немедленно, тогда песня прервётся именно на этом месте. Если же они решат незаметно посмотреть или послушать, то зайцегоны, которые



веселятся в каюте, пропойт ещё несколько куплетов:

...Коль поработал – отдохни,
Коль поработал – отдохни;
К кружке ещё раз губой прильни,
Всё по колено пьяным!

Завтра поднимем паруса,
Завтра поднимем паруса;
Где с океаном сошлись небеса
Нас не отыщут жёны!

Мы не вернёмся в Царство Фей,
Мы не вернёмся в Царство Фей;
Так что пляшите, хэй, веселей,
Пираты зайцегоны!

Дверь в каюту не заперта и легко открывается. Отворив её, персонажи увидят внутри с полдюжины безоружных зайцегонов, которые по-детски беззаботно веселятся, танцуют и распивают вино, черпая его из уже наполовину опустевшей бочки.

Заметив персонажей, зайцегоны замрут в тех позах, в которых их застали и будут ошалело бегать глазами от одного персонажа к другому, ожидая, что те скажут или сделают. Зайцегоны навеселе и совсем не агрессивны. Но если на них напасть или угрожать им, они будут сражаться (см. раздел «Сражение с зайцегонами» ниже).

ОБЩЕНИЕ С ЗАЙЦЕГОНАМИ

Сейчас вся команда «Торопыги» навеселе и отмечает успешно завершённое дело. Зайцегоны легко пойдут на контакт с незнакомцами, если те вольются в их веселье. При успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10 персонажи смогут получить от зайцегонов нижеописанную информацию. Наличие у группы музыкального инструмента даёт преимущество на проверку, даже если играющий на нём не имеет владения этим инструментом.

Что могут рассказать зайцегоны:

- Они всего лишь наёмники, которые выполняют данные им поручения не задавая вопросов.

- Да, это они украли «ту мудрёную штуку», но уже передали её заказчику и сейчас просто обмывают удачно завершённое дело.
- Заказчик, а точнее заказчица (зайцегоны называют её не иначе как «госпожа Тара») – влиятельная аристократка Вотердипа и с ней шутки плохи.
- Зайцегоны без зазрения совести предоставляют адрес их бывшей нанимательницы. Её особняк расположен в районе порта, на пересечении улиц Парусной и Морского льва.

ОТЫГРЫШ ЗАЙЦЕГОНОВ

Зайцегоны – такие же искатели приключений, как и персонажи, возможно даже менее опытные. В Царстве Фей они жили простой беззаботной жизнью и потому в общении они полностью открыты, наивны и иногда слегка нерешительны. Их авантюризм происходит скорее от жажды приключений и новых впечатлений, чем от желания заработать.

Если вам потребуются имена для зайцегонов на «Торопыге», можете придумать свои или выбрать из этого списка: Бормотун, Дрызгун, Колотун, Кропотун, Лопотун, Потаскун, Толстун, Топотун.

Обратите внимание, что эти имена говорящие и описывают наиболее выделяющиеся черты их носителей.

СРАЖЕНИЕ С ЗАЙЦЕГОНАМИ

Команда «Торопыги» состоит из трёх **зайцегонов-ловкачей** и трёх **зайцегонов-стрелков** (см. Приложение В для обоих). Если персонажи нападут или будут вести себя агрессивно по отношению к членам команды «Торопыги», зайцегоны атакуют. Несмотря на обилие выпитого алкоголя, они полностью боеспособны и не имеют состояния «отравление».

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного зайцегона-ловкача.

Сильный отряд: Добавьте одного зайцегона-ловкача и одного зайцегона-стрелка.

После победы над зайцегонами персонажи могут их допросить и узнать всю информацию из раздела «Общаний с зайцегонами».

В качестве альтернативы, у убитых зайцегонов



персонажи могут найти записку, подписанную «госпожа Тара», в которой указано, по какому адресу необходимо доставить «груз».

СОКРОВИЩА

Если персонажи общались с зайцегонами и требовали с них деньги за украденный артефакт, зайцегоны готовы отдать персонажам **300 зм** (половина от той награды, что дал им наниматель) и **4 лпм**.

Если персонажи сражались с зайцегонами, то они находят у них большой кошель с **600 зм** и **4 лпм**.

Кроме того, «Торопыга» оснащён **дырявыми вечно полными парусами** (см. Приложение F), которые, несмотря на небольшие повреждения, всё ещё в рабочем состоянии. Персонажи получают их либо в знак примирения, если не сражаются с зайцегонами, либо как трофей, если сражаются. Персонажи могут заменить паруса за время продолжительного отдыха, проведённого на корабле.

ГОСПОЖА ТАРА

Как только вы выходите на пересечение улиц Парусной и Морского льва, вашему взору открывается небольшой особняк изящной архитектуры, который выделяется среди других зданий в том числе и своей надстройкой в виде башни, словно растущей из его крыши.

Дверь в особняк закрыта, возле неё свисает шёлковый шнур звонка. Вне зависимости от того, решат ли персонажи позвонить в звонок или попытаются взломать замок, дверь откроется за мгновение до того, как персонажи попробуют это сделать.

Первый персонаж, который войдёт в особняк, получит мысленное сообщение: «Жду вас на втором этаже. Поднимайтесь».

Если персонажи слушают голос и идут на второй этаж, зачитайте следующий текст:

Вы поднимаетесь на второй этаж, не испытывая никаких сомнений куда именно идти, так как каждая

дверь открывается перед вами точно в нужный момент, словно само здание желает проводить вас туда, куда нужно.

Вы минуете множество скульптур, картин и других предметов искусства, пока не оказываетесь в просторном кабинете, вдоль стен которого выстроились стеллажи, заставленные тысячами книг. В дальнем его углу находится большое резное пианино, негромко наигрывающее приятную мелодию. У противоположной от вас стены стоит внушительного размера рабочий стол, заваленный какими-то бумагами и безделушками.

На столе сидит крылатая кошка, трессим, которая в данный момент трётся головой о миниатюрную глиняную пирамидку. Завидев вас она на мгновение замирает, после чего начинает мурлыкать. Вы отчётливо слышите «мур-мур», но ваше сознание неожиданно складывает эти звуки во вполне понятную фразу: «Добрый вечер. Чем я могу вам помочь?»

Эта трессим и есть Тара (см. Приложение А). Она сотворила на себя заклинание *языки* и может поведать персонажам следующее:

- Около 15 лет назад хозяин Тары, Гейл Декариос, пропал при неизвестных обстоятельствах.
- Несколько лет назад умерла Морена Декариос, мать Гейла, последняя владелица этого особняка.
- Тара продолжает ухаживать за особняком семейства Декариос в надежде, что её хозяин когда-нибудь вернётся.
- Все эти годы она совершенствовала свои познания в магии и алхимии.
- Не так давно от знакомых прорицателей она узнала о некоем магическом возмущении нетерезского происхождения где-то в Бесследном море и сразу вспомнила о Сфере нетерезов, которая была частью её хозяина.
- Тара решила во что бы то ни стало найти источник этого возмущения, ведь с большой вероятностью это мог быть сам Гейл.
- Она наняла авантюристов, готовых раздобыть для неё магический артефакт, *архива астромантии*, который должен указать путь к месту, что она ищет.



- Тара уже успела воспользоваться артефактом и ей удалось определить примерное местоположение этого необычного магического возмущения. Но попасть туда можно только по морю.
- Трессим знала, что *архив астромантии* был добыт незаконным путём, и планировала вернуть его владельцу, как только найдёт Гейла или убедится, что это магическое возмущение с ним не связано.
- Если персонажи согласятся отправиться туда и отыскать источник магических возмущений, Тара готова оплатить им 500 зм авансом и 500 зм по возвращении. Кроме того, она даёт им *илем подводных действий* на случай, если источник находится под водой. В качестве альтернативы тара может выдать персонажам до 10 *зелёных лечений*, стоимость которых (50 зм за каждое) будет вычтена из суммы аванса.

УСИДЕТЬ НА ДВУХ СТУЛЬЯХ

Персонажи не могут взять задание и у Тары, и у Лоренцо одновременно, чтобы получить в два раза больше наград.

Если персонажи изначально отказывают Таре, то, взяв задание Лоренцо и вернувшись к ней, они узнают, что трессим более не нуждается в их услугах.

Если персонажи берут задание Тары, то она не отдаёт им *архив астромантии* до тех пор, пока те не вернутся к ней с результатами.

ПЕРСОНАЖИ ПОМОГАЮТ ТАРЕ

Если персонажи согласны помочь Таре, переходите к **Главе 2: Расколотый анклав**.

ПЕРСОНАЖИ ОТКАЗЫВАЮТ ТАРЕ

Персонажи могут не захотеть помогать тому, кто ограбил их нанимателя. В этом случае Тара расстроится, но отдаст им *архив астромантии*, чтобы те вернули его владельцу.

Реакция Лоренцо. Когда персонажи вернуться к Лоренцо с *архивом астромантии*, он захочет расспросить их о деталях, кто и почему украл его артефакт. Узнав о магическом возмущении, он будет настаивать, чтобы персонажи отправились в то место и узнали причину этих возмущений. Возможно это станет сенсационным открытием, которое поможет Лоренцо заручиться если не дружбой, то хотя бы уважением волшебников Башни Тайного Знания. За работу он готов заплатить персонажам 500 зм авансом и 500 зм по их возвращении.



ГЛАВА 2: РАСКОЛОТЫЙ АНКЛАВ

По предварительным подсчётам путешествие до загадочного источника магического возмущения от Вотердипа должно занять около **12 дней** пути. От Лускана путешествие займёт в два раза меньше времени – всего **6 дней**.

В обоих случаях персонажам необходимо подготовиться к длительному плаванию, докупив провиант и снаряжение, которое может потребоваться в пути.

СТОЛКНОВЕНИЯ В МОРЕ

Во время морского путешествия может произойти много неожиданных событий и встреч.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Используйте Приложение Е, чтобы определить, что ждёт персонажей на морских просторах. Вы можете выбрать эти события заранее или определить их броском кости прямо во время игры.

Старайтесь, чтобы выбранные столкновения не повторялись с теми, которые вы использовали в Главе 1. Хотя вы можете решить, что некоторые из них вполне уместно запустить во второй раз.

Например, повторный «конфликт в экипаже» может быть логичным продолжением первого конфликта.

Вы также можете использовать любые другие столкновения, не описанные в данном приключении, если считаете их подходящими ситуации.

НЕСЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вперемешку с другими случайными столкновениями постарайтесь использовать одно или оба столкновения из списка ниже. Каждое из них связано с дальнейшими событиями текущей или параллельной сюжетной ветки.

ШАДОВАР

Над кораблём персонажей пролетает **цепной боец шадоваров** на **везерабе** (см. Приложение В

для обоих). Завидев корабль, шадовар спускается с целью узнать, не видели ли персонажи группу других шадоваров, от которой он случайно отбился.

В один из дней, когда заходящее солнце уже окрасило небо золотом, вы заметили странное существо высоко в небе. У него были большие перепончатые крылья и извивающееся червеобразное тело. Существо немного покружило над вашим кораблём и начало спускаться. Вскоре вы разглядели на нём и наездника: в плаще из теней и с капюшоном, скрывающим лицо. Кажется, он собирается приземлиться прямо к вам на палубу.

Если персонажи пытаются окликнуть наездника и завязать беседу, то он будет молчать, пока его везераб не обмотается, словно змей, вокруг мачты в 30 футах над палубой. Затем наездник исчезнет из седла в густке теней и в то же мгновение появится на палубе. Только после этого он заговорит сухим надменным тоном: «Вы видели других таких же как я? Вчера или сегодня? Ответьте!»

ОТЫГРЫШ ШАДОВАРА

Этого шадовара зовут Кеватис и рекомендации по его отыгрышу можно найти в Приложении А.

Общение. Шадовар не называет персонажам своего имени и не отвечает на вопросы, только сухо требует ответа на свой вопрос. Если ответ получен, он также будет требовать воду у персонажей. Если с ним поделятся водой, он молча опустошит бурдюк, вернёт его хозяину, после чего сядет на своего везераба и улетит.

Если персонажи захотят его разговорить, то при успешной проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 20 он может поделиться с ними некоторой информацией из врезки «Поисковый отряд шадоваров» ниже. Последователи богини Шар делают эту проверку с преимуществом. Если персонажи попытаются запугать Кеватиса, он атакует.



ПОИСКОВЫЙ ОТРЯД ШАДОВАРОВ

Шадовары – прямые наследники древней империи Нетерил. Их предки почти два тысячелетия назад бежали в Царство Теней, что помогло им избежать участи самой империи. В 1372 ЛД последний летающий анклав нетерезов, Тултантар, вернулся на Материальный план, а вместе с ним – и шадовары. Но в 1487 ЛД анклав пал в попытке захватить Миф Драннор, а оставшиеся без лидера шадовары разбежались, сосредоточившись по всему Фаэруну.

Шадовары верят, что превосходят другие, слабые и бесполезные, расы Фаэруна, и что рано или поздно они возродят свою империю. Группа шадоваров, в которую входил Кеватис, исследовала эту часть Бесследного моря в поисках давно утраченных хранилищ древних знаний нетерезов или артефактов Империи Магии. К несчастью, сильный шторм отделил Кеватиса от его группы, и теперь он рыщет над морем в поисках остальных.

Бой. Шадовар не нападает, если персонажи сами не нападают на него или не пытаются его запугать. Однако, если это случилось, учитывайте, что в это время дня освещение считается тусклым, что позволяет Кеватису использовать свою способность Теневой прыжок. Везераб тоже участвует в битве, но старается избежать урона. Тем не менее, если у шадовара осталась половина хитов или меньше, он телепортируется на своего везераба и пытается улететь.

Если персонажи не сражаются с Кеватисом или сражаются, но лишают его сознания, атакуя нелегально, вместо того, чтобы убить, они получают сюжетную награду **Уважение шадоваров** (см. Приложение I).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Везераб не участвует в битве.

Сильный отряд: Добавьте ещё одного везераба.

ИССУШИТЕЛЬ

Подгадайте момент, когда кто-то из персонажей вне боя использует магию или магический предмет. В этот же момент из-под воды на него набрасывается **иссушитель**.

Иссушитель – это большая аберрация, охотящаяся за магией. Это существо с другого плана, и

оно, как возможно и множество других, было приманено в эти воды тем же самым магическим возмущением, что ищут персонажи.

Иссушитель не будет драться насмерть. Он сбегит из боя с помощью своей способности Переносная дверь, как только его хиты опустятся ниже половины.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Иссушитель сбегает из боя, если его хиты опустятся ниже двух третей.

Сильный отряд: Иссушитель сбегает из боя, если его хиты опустятся ниже четверти.

ТАИНСТВЕННЫЙ АРХИПЕЛАГ

К вечеру последнего дня путешествия персонажи замечают на горизонте архипелаг, состоящий из множества мелких островов.

Они этого не знают, но на самом деле это затонувший анклав древней магической империи Нетерил, расколотый на множество кусков и веками покоившийся на дне океана.

На исходе дня, когда солнце плавно коснулось горизонта, вдали, на грани между небом и водой, вы замечаете нечто удивительное – архипелаг из множества островов, словно капризно разбросанных по поверхности моря. Что странно, ни на каких картах, известных вам, этого архипелага не существует.

По мере того, как вы приближаетесь, неровные формы островов получают всё более чёткие очертания. Пока, наконец, не становится ясно, что это руины какого-то древнего города, расколотого на множество огромных кусков. Вы видите разрушенные башни, обветшавшие дома и даже витиеватые улицы, наполовину погруженные в воду.

Вездесущие ракушки, кораллы и высохшие водоросли, опутывающие здания, наводят на мысль, что некогда этот город находился под водой. Что за неведомая сила могла поднять его на поверхность?

Персонажи изначально этого не знают, но эти острова – куски одного из летающих городов нетерезов, называемых анклавами. Источник магического возмущения, которое они ищут, находится в самом его центре – в башне центрального



острова, добраться до которой можно только преодолев лабиринт из десятка других островов, лавируя между ними по узким водным каналам.

ПОЛЁТ НАД АНКЛАВОМ

Если персонажи хотят избежать плутания по водному лабиринту и имеют возможность летать, позвольте им это сделать. Однако вам придётся немного адаптировать столкновения из раздела «Острова» ниже. Возможно что-то может привлечь внимание персонажей на острове, над которым они пролетают, или опасность сама поднимется в воздух, наперерез персонажам.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Скорее всего персонажей смутит большое количество островов, и они не будут знать с чего начать. В этом случае позвольте им просто исследовать ближайший к ним остров (выберите случайный остров, как написано в разделе «Острова» ниже).

По завершению столкновения на острове, попросите одного или нескольких персонажей совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Преуспевший в проверке персонаж замечает очень тусклое свечение вдалеке, исходящее из окон древней башни, расположенной на острове в самом центре архипелага. При провале персонажи смогут повторить эту проверку в конце столкновения на следующем острове.

Обратите внимание, даже если персонажи обнаружили башню, они не перемещаются к ней мгновенно. Путь к башне пролегает по петляющему водному лабиринту, и персонажи должны стать участниками ещё нескольких столкновений, прежде чем доберутся до неё.

ИСТОРИЯ АНКЛАВА

По мере того как персонажи исследуют острова, они находят информацию, постепенно раскрывающую факты об этом летающем городе нетерезов. Каждый раз, когда в описании острова есть указания на то, что вам нужно раскрыть некоторую часть истории анклава, бросьте 2к4 и сверьтесь с таблицей ниже. Если вы получили ре-

зультат, который попался вам раньше, повторите бросок или выберите другой результат самостоятельно.

2к4 Исторический факт

- 2 Городом управляла группа из пяти верховных заклинателей, называемых «Магическим советом». Совет заседал в башне в самом центре города, куда обычным горожанам доступ был закрыт.
- 3 Анклав мог держаться в воздухе и даже летать благодаря магии волшебной сферы, известной как мифаллар. С помощью мифаллара волшебники анклава также заряжали магические предметы и контролировали погоду.
- 4 В качестве охранников, рабочих и слуг жители города использовали магенов – человекоподобных конструкторов, созданных из сырой магии.
- 5 Здание Магического совета было защищено волшебным силовым полем, которое могли снять только члены этого совета.
- 6 Местная достопримечательность – Кузница артефактов – была известна даже за пределами анклава. Ей заправлял один из пяти верховных заклинателей, управлявших городом.
- 7 Все жители анклава имели доступ к Магической библиотеке, хранившей в себе все известные заклинания Нетерила. Но свитки и книги там выдавались только по записи, а очередь на них занимали на несколько лет вперёд.
- 8 Пантеон нетерезов состоял из десяти божеств. Имена богов, наиболее почитаемых жителями этого анклава, – Амунактор и Накаср.

НЕТЕРИЛЬСКИЙ ПЕНТАКЛЬ

Башня центрального острова защищена незримым силовым полем (см. описание острова №10), снять которое возможно только с помощью решения загадки нетерильского пентакля.

Пентакль представляет собой изображённый на стоящей у входа в башню обсидиановой плите круг с непонятными символами (письменность нетерезов) и равномерно распределёнными по



его периметру пятью небольшими углублениями. Каждое углубление имеет свою форму:

- Треугольную (ключ: тетраэдр);
- Квадратную (ключ: куб);
- Форму перевёрнутой пирамиды (ключ: октаэдр);
- Пентагональную (ключ: додекаэдр);
- Форму полсферы (ключ: икосаэдр).

Если персонажи догадаются использовать заклинание *понимание языков* или подобную магию, они смогут понять значения символов, высеченных возле каждого углубления соответственно (хотя это и не обязательно, так как те же значения зашифрованы в загадках, высеченных на шкатулках с ключами):

- Огонь;
- Земля;
- Воздух;
- Свет;
- Вода.

Чтобы активировать нетерильский пентакль, персонаж должны исследовать острова, найти шкатулки с уникальными ключами, вставить ключи в подходящие углубления и активировать их соответствующими элементами (например, сотворить на додекаэдр заклинание, наносящее урон излучением).

Пентакль подразумевал активацию с помощью магических способностей хозяев башни, но ключи можно активировать и без применения магии. Например, персонаж может коснуться ключа-тетраэдра факелом или посыпать ключ-куб землёй. Как только все ключи будут активированы, силовой барьер будет снят до того момента, пока какой-то из ключей не покинет своего места в пентакле.

Эта сюжетная ветка содержит только два ключа. Остальные ключи можно найти в приключениях SCDD2-1, SCDD2-3 и SCDD-2-4.

ИГРА ОДНОЙ ГРУППОЙ

Если вы проводите игру только для одной группы игроков, и ключи из других сюжетных веток недоступны, используйте Приложение С, чтобы добавить

остальные ключи в любое удобное место вашего приключения.

В самом простом варианте некоторые ключи уже могут находиться в пентакле в активированном состоянии.

ОСТРОВА

Каждый из островов, описанных в данном разделе, представляет собой случайное столкновение. По мере того, как персонажи продвигаются по архипелагу, вы можете выбирать острова на своё усмотрение или броском к8.

Обратите внимание, что персонажи обязательно должны посетить острова **№1** и **№5**, на которых смогут обнаружить ключи для нетерильского пентакля.

1. КУЗНИЦА АРТЕФАКТОВ

Внимание персонажей привлекает равномерный бой, напоминающий удары огромного кузнечного молота, исходящие из монументального здания на ближайшем у нем острове. Несмотря на то, что здание наполовину разрушено, на нём сохранилась огромная вывеска из стальных букв на Торассе, архаичном варианте Общего. Требуется успешная проверка Интеллекта (История) Сл 12, чтобы её разобрать. При успехе, персонаж прочитает: «Кузница артефактов».

Если персонажи высаживаются на остров с целью исследовать здание, зачитайте:

Вы пробираетесь через обломки колонн и остатков ворот и оказываетесь в некогда величественной кузнице, до сих пор поражающей своими размерами. Под её обвалившимися сводами вы замечаете огромную механическую конструкцию с молотом, который медленно и неуклюже дёргается в воздухе, пытаясь дотянуться до наковальни внизу. Его элементы стучат друг о друга при каждом ударе, но наковальни молот так и не касается.

Вокруг разбросаны груды обвалившихся камней и искорёженного металла. Всё покрыто налётом из высохших водорослей и раскрошившихся ракушек. Этот механизм чудом уцелел и выглядел бы вполне рабочим, если бы не застрявший молот.

Механизм молота неисправен. Чтобы понять,



что именно не так, персонажи могут совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 17. Изобретатели, а также персонажи, владеющие кузнечными инструментами, совершают эту проверку с преимуществом.

При успехе, персонаж обнаруживает панель управления этим устройством (см. ниже). Кроме того, он замечает, что между шарнирами управляющего молотом механизма, в 20 фт над полом, застрял металлический обломок, кусок от обвалившейся крыши. Именно он мешает молоту работать в полную амплитуду.

Если персонажи смогут добраться до обломка и вытащить его, а также если разберутся в устройстве панели управления, они могут попытаться зачаровать своё оружие, щиты или доспехи. Правила зачарования см. ниже.

Сокровища. Персонажи, обыскивающие руины кузницы, находят нетронутый металлический шкафчик, в котором хранятся горстка полудрагоценных камней для инкрустации (на общую сумму **250 зм**), **шкатулка с тетраэдром** (см. Приложение G) и небольшой тубус с записями, из которых они узнают один факт из таблицы «История анклава».

Панель управления. Элементы панели управления представляют собой внушительных размеров кнопки и рычаги, большинство из которых уже не функционируют, или надписи, обозначающие их назначение, стёрты. При успешной проверке Интеллекта (История) Сл 12, персонаж может обнаружить на панели квадратную кнопку с надписью «Пуск» (если молот работает, кнопка слегка утоплена в панель), которая запускает или останавливает работу молота. В другом конце панели можно разобрать надпись «Магия» над рычагом, который может переключаться в положение «верх», «низ» и в нейтральное положение. Сейчас он в нейтральном положении и после каждого нажатия кнопки «Пуск» рычаг снова будет сбрасываться в него, если персонажи до этого перевели его в положение «верх» или «низ».

Зачарование. У персонажей нет инструкции, как пользоваться этой кузницей для зачарования предметов. Однако они могут определить это опытным путём. Перед тем, как персонажи

начнут экспериментировать с панелью управления, бросьте **2к4**. Выпавшее число будет означать количество попыток зачарования, после которых устройство полностью выйдет из строя (опишите разрушение устройства или даже целиком кузницы, на своё усмотрение).

Каждая попытка расходуется только в случае, если при остановленном молоте рычаг «Магия» был переведён в состояние «верх» или «низ», а затем была нажата кнопка «Пуск». В этом случае наковальня наливается синеватым светом и молот работает 1 минуту, изменяя магические свойства положенного в него предмета, после чего сам останавливается. Если остановить молот раньше (например, повторным нажатием кнопки «Пуск»), зачарование не удастся, а попытка израсходуется.

У зачарования есть определённый шанс провала, при котором молот безвозвратно уничтожает помещённый на наковальню предмет. Этот шанс зависит от редкости предмета. При каждой попытке бросайте к20 и сверяйте результат с таблицей ниже.

Предмет	Шанс провала (к20)
обычный	10% (1-2)
необычный	25% (1-5)
редкий	45% (1-9)
очень редкий	70% (1-14)
легендарный	100% (1-20)

Магический эффект при успехе. Если рычаг перед нажатием кнопки «Пуск» был выставлен в положение «верх», магический бонус предмета уменьшается на 1 (например, оружие+2 станет оружием+1). С предметами, не имеющими магического бонуса, ничего не происходит.

Если рычаг был выставлен в положение «низ», магический бонус предмета увеличивается на 1 (например, обычное оружие станет оружием+1).

Каждый раз, когда персонаж успешно увеличивает магический бонус предмета, существует 25% вероятность того, что в кузницу проберётся **иссушитель** (см. Приложение B) и нападёт на находящегося в ней заклинателей или держателей магических предметов. Но это может случиться только один раз. Кроме того, иссушитель не будет драться насмерть. Он сбежит из боя с помощью



своей способности Переносная дверь, как только его хиты опустятся ниже половины.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Иссушитель сбегает из боя, если его хиты опустятся ниже двух третей.

Сильный отряд: Иссушитель сбегает из боя, если его хиты опустятся ниже четверти.

2. ЦЕПИ

Продвигаясь по водному лабиринту между островами, корабль персонажей встречает препятствие: огромную цепь, натянутую между островами и блокирующую проход.

Обогнув очередную скалу, вы обнаруживаете, что между двумя островами, через который пролегает ваш путь, натянута огромная цепь, преграждающая дорогу. Цепь спускается с высоты скального острова по левую руку от вас, на котором виднеется что-то похожее на большой подъёмный механизм, слегка опускается под воду и выходит к противоположному острову, где разделяется на четыре более тонкие цепи, закреплённые к огромной многотонной платформе квадратной формы, которая словно небрежно воткнута в землю чьей-то громадной рукой.

Водный канал, по которому прибыли персонажи, слишком узок, чтобы развернуть корабль. Поэтому персонажам необходимо решить проблему с цепью, чтобы двигаться дальше. Персонажи могут исследовать саму цепь, платформу, которую она удерживает, и подъёмный механизм, чтобы получить больше информации о них.

НЕСТАНДАРТНЫЕ РЕШЕНИЯ

Приключение предусматривает несколько нестандартных решений, таких как сломать цепь или опустить её ниже уровня кия с помощью подъёмного механизма. Но персонажи могут придумать и другие решения, поощряйте их творчество. Кроме того, персонаж, прошедший успешную проверку Интеллекта (История) Сл 20 может вспомнить полезный отрывок из исторического труда «Экспедиция Белуриана»:

«Туземцы заковали устье гавани цепями, и корабль Белуриана оказался в неловкой ситуации, но благодаря хитрости и удаче они смогли сбежать. Корабль на всей скорости рванул к цепям, и как раз в тот момент, когда его нос уже

готов был зацепиться за цепь, члены команды отошли на корму, и таким образом нос облегчился и поднялся над водой; и снова, когда все бросились на нос, корма судна поднялась высоко в воздух. Таким образом они совершили свой побег ...»

Цепь. Цепь толщиной в 1 фт сделана из нержавеющей металлического сплава, хотя трудно определить это, так как она покрыта толстой коркой морских отложений и ракушками. Каждое звено цепи имеет КБ 20, 100 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом. Если персонажи будут пытаться разрушить цепь с помощью заклинания *дребезги* или другими достаточно громкими способами, они привлекут внимание патруля Общества Кракена (см. врезку «Патруль Общества Кракена» для подробностей).

Платформа. Квадратная металлическая платформа со стороной 30 фт и толщиной в 3 фт воткнута в землю одним из своих углов. За многовековой период нахождения под водой и земля и платформа покрылись толстым слоем осадочных пород и морских отложений. Четыре более тонкие цепи соединяют платформу с основной цепью. Каждое звено этих цепей имеет КБ 19, 50 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом.

Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12, поймёт, что ранее это была грузовая платформа для подъёма особо тяжёлых грузов, включая воздушные корабли и другой транспорт.

Подъёмный механизм. Подъёмный механизм располагается в 60 фт над водой на скалистом острове. Чтобы добраться до него. Персонаж должен совершить три последовательные проверки Силы (Атлетика) Сл 10, 12 и 15 соответственно. При провале первой из них персонаж просто падает в воду, не получая никакого урона. При провале второй и третьей персонаж при падении получает 3кб и 6кб урона соответственно. Персонаж может попытаться сгруппироваться успешной проверкой Ловкости (Акробатика) Сл 12, чтобы получить вдвое меньше урона от падения.

Когда персонаж поднимется наверх, он обнаружит многоступенчатый механизм из блоков и



большую катушку с цепью. Если привести механизм в движение, запаса цепи должно хватить, чтобы опустить её ниже уровня кия, что позволит судну плыть дальше. Сложность состоит в том, что для того, чтобы вращать механизм вручную, требуется несколько персонажей с суммарным значением Силы 40 и выше.

ПАТРУЛЬ ОБЩЕСТВА КРАКЕНА

Общество Кракена считает руины анклава нетерезов своей территорией ещё со времён, когда те находились под водой. Персонажи могут наткнуться на один из их патрулей на этом острове или любом другом. Не стесняйтесь использовать это столкновение в любом месте анклава, где считаете нужным. В каждый патруль входит **жрец кракена**, **отпрыск глубин** и **2 морских отродья** (см. Приложение В для всех). Ниже рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 2 морских отродий.

Сильный отряд: Добавьте 2 отпрысков глубин.

Сокровища. Помимо обычного снаряжения у жреца кракена с собой есть **1к4 жемчужины** (стоимостью 100 зм каждая), **медальон затягивающихся ран** (только у первого встреченного патруля Общества Кракена) и записи, из которых персонажи узнают один факт из таблицы «История анклава».

3. НЕБЕСНАЯ ВЕРФЬ

Небесная верфь использовалась нетерезами для строительства и обслуживания воздушных кораблей. Сейчас от неё остались лишь руины, но персонажи могут найти среди них что-нибудь полезное для своего судна.

Ваш путь пролегает мимо очередного острова с руинами древнего сооружения, наполовину погруженного в тёмные воды. Огромные каменные стены, покрытые мхом и водорослями, большие подъёмные механизмы, возвышающиеся над остовами древних кораблей. Всё это напоминает верфь. Но корабли здесь не совсем обычной конструкции, у них нет мачт для парусов, но есть некое подобие крыльев. Несмотря на свою давность и затопленное состояние, многие из находящихся здесь кораблей всё ещё сохраняют свою красоту и величие. А некоторые их компоненты до сих пор выглядят как новые. Возможно, в них ещё теплится магия, заложенная их создателями.

Персонажам на обыск территории верфи потребуется около часа, в конце которого они обнаружат бронзовый ключ (см. **зону Н6** в Главе 3), **носовую фигуру золотого стража** и банку **парусной краски иллюзий** (см. Приложение F для обеих).

Заменить носовую фигуру, а также выкрасить паруса краской, персонажи могут за время продолжительного отдыха, проведённого в небесной верфи. Если они делают это, есть шанс 50%, что их заметит поисковый отряд шадоваров (см. врезку «Столкновение с шадоварами» для подробностей).

СТОЛКНОВЕНИЕ С ШАДОВАРАМИ

Поисковый отряд шадоваров состоит из **2 наездников шадоваров** верхом на **везерабах** (см. Приложение В для обоих). Шадовары в резкой форме заявляют свои права на всё сохранившееся имущество этого анклава как прямые потомки древней империи Нетерил (подробности о шадоварах можно найти во врезке «Поисковый отряд шадоваров» выше). Если персонажи не захотят отдавать то, что нашли, шадовары атакуют. Не стесняйтесь использовать это столкновение в любом месте анклава, где считаете нужным.

Ниже рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного везераба.

Сильный отряд: Добавьте одного наездника шадоваров и одного везераба.

Сокровища. Помимо обычного снаряжения у шадоваров есть **350 зм**, **эликсир здоровья** (только у первого встреченного отряда шадоваров) и записи, из которых персонажи узнают один факт из таблицы «История анклава».

4. МОРСКОЙ КОВЕН

На одном из островов обитает ковен морских карг, которые хотят заманить персонажей к себе в логово.

Вы плывёте на своём корабле мимо острова, где расположен квартал разрушенных каменных зданий. Остатки старых стен и колонн выглядят как будто они пронесли сквозь множество битв и столетий истории. Некоторые здания утопают в воде, создавая жуткую атмосферу полузатопленного города. Ваш корабль



медленно скользит по воде, словно боясь потревожить тишину и печаль этого места.

Внезапно, над тихим плеском волн и скрипом таке-лажа, вы слышите женский крик: «Помогите, прошу!.. Я слышу вас, вы там, не бросайте меня!» Крик звучит пронзительно и отчаянно, прерывая спокойствие этого мрачного уголка.

Чтобы добраться до источника звука, персонажам придётся углубиться в руины квартала и зайти в один из полуразрушенных домов, где они увидят женщину в годах, придавленную недавно упавшей каменной балкой. Эта женщина – **морская карга**, с помощью своей способности «Иллюзорная внешность» принявшая облик невинной, хоть и немного уродливой, старушки в походной одежде. Но она действительно придавлена балкой. Чтобы приподнять балку требуется несколько персонажей с суммарным значением Силы 30 и выше. Если персонажи спросят её имя, она представится как Прання и скажет, что искала здесь сокровища. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 покажет, что она обманывает. Персонажи также могут догадаться совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 16, чтобы при успехе понять, что была использована иллюзия, и женщина может быть не той, кем кажется.

Что происходит?

Три **морские карги**, обитающие на этом острове, приняли персонажей за наёмников из Общества Кракена и подготовили хитрую, на их взгляд, ловушку: они придавили балкой одну из своих сестёр, в то время как другие две спрятались снаружи, у входа в это помещение.

Как только балка будет поднята и их сестра поднимется на ноги, остальные две карги встанут в проходе, перекрыв персонажам путь к отступлению, со словами «Попались, карасики! Здесь то ваш хвалёный кракен вам не поможет!».

Карг зовут Прання (худая и долговязая), Смакша (толстоногая, с большим животом и квадратной челюстью) и Волоха (низенька и настолько лохматая, что под её зелёными водорослевидными космами не видно ничего, кроме длинного носа и тонких рук).

Персонажи должны понять, что их с кем-то спустили и могут попытаться убедить карг что они не

из Общества Кракена. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 10 позволит им это сделать. В этом случае любопытство карг возьмёт верх, и они захотят пообщаться с персонажами, задавая много вопросов и постоянно перебивая друг друга.

Персонажи общаются с каргами. Если персонажи предпочитают избежать сражения, то в процессе общения они могут узнать от карг следующую информацию:

- Их дом – руины этого острова, и живут они здесь уже очень давно. Только до недавнего времени и руины, и остров находились глубоко на дне моря.
- Всё началось около месяца назад. Сначала появились «эти фанатики кракена, которые начали везде шариться». А потом и их дом начал подниматься всё выше и выше, пока не очутился над поверхностью.
- Карги не любят перемены. И им не нравится, что их дом теперь над водой.
- Они планировали поймать кого-нибудь из Общества Кракена и всё у него выведать.
- Карги знают, что среди островов анклава есть башня, защищённая магическим полем.
- Они не знают, как снять это поле, но видели у входа в башню гранитную плиту, с нарисованным на ней кругом с непонятными символами и какими-то углублениями. Скорее всего, плита как-то связана с защитой башни.
- Кроме того, карги могут рассказать 1к2 факта из таблицы «История анклава».

Если карги узнают, что персонажи хотят проникнуть в башню, то просят «хоть одним глазком взглянуть на это». В этот момент Прання мизинцем выковыривает себе левый глаз, и он падает ей на ладонь. К глазу уже приделана тоненькая верёвочка для возможности ношения его на шее. Это *глаз морской карги* (см. Приложение F). Карга предлагает его персонажам. Если персонажи убивают карг, *глаз морской карги* теряет свои магические свойства и превращается в обычную безделушку.

Персонажи сражаются с каргами. Если персо-



нажи нападают на морских карг, обратите внимание, что пока все три карги живы, они получают способность «Совместное колдовство», описанную в сноске «Шабаш карг» в *Бестиарии*.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Карги не получают способность «Совместное колдовство».

Сильный отряд: Во 2-м раунде боя на помощь каргам приходят 3 **мерроу**.

Сокровища. В логове карг персонажи могут обнаружить различных драгоценностей на **255 зм** и *кольцо проникающего зрения*. Если карги живы, они не позволят взять ничего из этого.

5. МАГИЧЕСКАЯ БИБЛИОТЕКА

Персонажи проплывают мимо острова с магической библиотекой, внешний вид которой может заинтересовать их.

На одном из ближайших к вам островов вы замечаете колоссальное здание. Вы видите несколько башен, каждая из которых разрушена, а её обломки лежат на земле, словно молчаливые свидетели грандиозного падения.

Огромная дверь в основании здания приоткрыта. Кажется, кто-то проходил через неё совсем недавно.

Если персонажи высадутся на берег, то обнаружат множество следов, ведущих в это задние и из него. Следы так сильно смешались, что невозможно определить точное количество и вид существ, оставивших их.

Внутри персонажи обнаружат лабиринты каменных книжных полок, высящихся до потолка (в тех местах, где потолок ещё не обвалился). Это определённо библиотека. Сами книги, вернее то, что от них осталось, уже давно не стоят на полках, а застилают большими грудами весь пол. Местами высота слоя книг может быть выше человеческого роста. Пол библиотеки является труднопроходимой местностью.

Обыск библиотеки. За долго время нахождения под водой страницы большинства книг превратились в кашу и нечитаемы. Однако информацию с некоторых экземпляров, например, с кожаными листами или в плотно закрытых тубусах, можно разобрать. Персонажи, которые проводят за изучением местных книг 1к4 часа, узнают столько же фактов из таблицы «История анклава».

Кроме того, персонажи обнаруживают в ящике одного из уцелевших столов *свиток защиты от абберраций* и **шкатулку с икосаэдром** (см. Приложение С).

Столкновение. Эта библиотека – точка интереса как для шадоваров, так и для Общества Кракена. И те, и другие бывали здесь и, возможно, не один раз. Вы сами можете определить, кого из них встретят персонажи в глубинах этой библиотеки. Смотрите врезку «Патруль Общества Кракена» или «Столкновение с шадоварами» в зависимости от того, каких противников вы выбрали.

Если хотите сделать боевое столкновение интереснее, можете добавить сразу обе конфликтующие между собой группы, и Общество Кракена и шадоваров. Каждая из сторон в этом случае будет сражаться с двумя другими. Если уверены в своих силах и хотите сделать сражение по-настоящему эпичным – добавьте **иссушителя** (см. Приложение В), который выберется из-под вороха книг, чтобы охотиться за заклинателями и магическими предметами каждой из сражающихся сторон.

6. АМФИТЕАТР

Внимание персонажей привлекает музыка, льющаяся из большого куполообразного здания на одном из островов.

Ещё издали вы замечаете внушительное куполообразное здание, словно целиком сделанное из мрамора. Его купол, некогда украшенный фресками и инкрустациями, сильно облупился и покрылся тонкими паутинами трещин, но не обрушился. Изнутри доносится приглушенная музыка, начинающаяся как тихие и загадочные звуки, напоминающие шёпот ветра в листве. Мелодия постепенно преобразуется, стано-



ваясь более весёлой и игривой, словно переливающаяся радугой ноты.

Если персонажи проявляют интерес и высаживаются на остров, зачитайте:

По мере того, как вы приближаетесь к зданию, музыка приобретает печальные оттенки, пробуждая в вас воспоминания о потерянных временах и ушедших радостях. Но вдруг звуки становятся эпичными и громкими, наполняя воздух мощными аккордами и волнующими мелодиями. Будто симфония прошлого, настоящего и будущего соединяется в одном мгновении, заставляя ваше сердце биться в унисон с каждой нотой.

Музыка меняется так же стремительно, как и сама жизнь — от печали к радости, от тайны к откровению, от лёгкой мелодии к громкому финалу. А затем всё начинается сначала.

Купол. Мраморный купол имеет вид полусферы 240 фт в диаметре и 180 фт в высоту. Окон в нём нет. Большая двустворчатая мраморная дверь плотно закрыта, но не заперта. Открыть одну из её створок можно успешной проверкой Силы Сл 15. При открытии слышится хлопок и лёгкий свист всасываемого в купол воздуха, как при разгерметизации. Вторую створку при необходимости можно открыть уже без проверки.

Амфитеатр. Попав внутрь купола, персонажи оказываются на самом верху амфитеатра, где 30 рядов каменных сидений на почти пять тысяч посадочных мест, расположенных полукругом, спускаются на 60 фт вниз. Внизу находится полукруглая сцена. По обе стороны от сцены лежат некогда трёхметровые, а сейчас расколотые на несколько частей мраморные статуи, изображающие богато одетых людей.

Освещение. Здесь темно, только сцена в самом низу амфитеатра ярко освещена магическим светом. Ближайший к сцене ряд освещён тускло, дальше — темнота.

Если персонажи обладают тёмным зрением или зажигают свет, чтобы осмотреть посадочные места, зачитайте:

В вашей зоне видимости, насколько хватает глаз, вы

можете разглядеть множество мёртвых тел, в различных позах, сидящих и лежащих на каменных сиденьях амфитеатра. Их иссохшие и бледные трупы кажутся лишь оболочками, которые давно покинула жизнь. Позы мертвецов наполнены отчаянием и страданием, а взгляды их пустых глазниц замерли во времени, унося с собой последние моменты жизни, пропитанные ужасом.

Все ряды амфитеатра, кроме верхних двух, наполовину заполнены мертвецами. Всего их здесь больше двух тысяч. Из-за ограничений дистанции тёмного зрения или источника света персонажи не могут видеть всех их одновременно, но куда бы они не пошли, они будут наткнуться на десятки или даже сотни мёртвых тел. Постарайтесь передать эту гнетущую атмосферу ужаса, в которой звучащая сейчас весёлая музыка выглядит совершенно неуместной.

Оркестр. На сцене в данный момент как ни в чём не бывало играет оркестр из 10 безволосых зеленокожих гуманоидов с белыми, без зрачков, глазами, одетых в тёмно-зелёные мантии (это **гипнос магены**, см. Приложение В). Они не обращают внимания на персонажей, пока те не взойдут на сцену.

Каждый персонаж, который поднимается на сцену, привлекает к себе внимание магенов. Их руки продолжают играть, но их безэмоциональные лица поворачиваются к персонажу и все 10 магенов используют на него свою способность «Внушение», телепатически передавая команду: «Займи своё место и наслаждайся музыкой!» персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12 против внушения каждого из магенов (если на сцену одновременно заходят несколько персонажей, разделите внушения магенов между ними). При провале персонаж должен сесть на любое не занятое мертвецами место и с удовольствием слушать музыку в течение 8 часов, или пока маген, внушивший ему это, не потеряет концентрацию на заклинании.

Если магенов атакуют, они все перестают играть и вступают в бой.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.



Слабый отряд: Только 7 магенов вступают в бой, остальные продолжают играть.

Сильный отряд: Добавьте 3 гипнос магенов в оркестр.

Сокровища. Если персонажи обыщут мертвецов, они соберут драгоценностей на **445 зм**. Если персонажи убили магенов, они также найдут у одного из них *лиру Кли*.

7. ХРАМ ДЖЕРГАЛА

Корабль персонажей проходит мимо острова, где находится полуразрушенный храм Джергала.

Сквозь лёгкую завесу тумана, окутывающего ближайший к вам остров, вы замечаете полуразрушенный храм, который всё ещё хранит своё прежнее величие. Внушительные колонны, многие из которых сломаны или наклонены, обрамляют вход. Водоросли и кораллы покрывают большинство камней, а в трещинах всё ещё блестит соль.

Череп и кости, большинство которых пугающе напоминают человеческие, разбросаны вокруг входа – большой арочной двери, наполовину обрушенной, с замысловатой резьбой, изображающей сцены смерти и загробной жизни. Часть резьбы повреждена водой и обросла ракушками.

Если персонажи решат зайти внутрь храма, зачитайте:

Внутри храм тускло освещён лучами света, проникающими сквозь трещины в потолке и стенах. Пол неровный, большие его участки обрушились вниз, представляя собой глубокие ямы. Воздух наполнен пылью и запахом гниения, смешанным с солёным ароматом моря. Вдоль уцелевших стен храма расположены ниши, где когда-то стояли статуи. Теперь эти статуи, расколотые и обезображенные до неузнаваемости, лежат на полу.

В центральном зале вы видите массивный алтарь, удивительно целый. Он украшен ещё более мрачными декорациями: черепами, костями и старой, запятнанной кровью тканью. За алтарём

большая, хорошо сохранившаяся фреска изображает сморщенное существо, похожее на мумию с серой, туго натянутой кожей. На его удлинённом черепе располагаются большие выпуклые глаза и насекомоподобные жвалы. В руках существо держит перо и толстый свиток, исписанный замысловатым почерком.

Персонажи, совершившие успешную проверку Интеллекта (Религия) Сл 15 узнают в этом существе Джергала, древнего бога смерти, Повелителя Мёртвых. Персонаж, чей результат проверки равен 20 или выше, вспомнит, что во времена Империи Нетерил Джергала почитали под именем Накаср.

Фреска. Персонажи, изучающие фреску, заметят, что текст на изображённом на ней свитке написан на Торассе, архаичном варианте Общего. Требуется успешная проверка Интеллекта (История) Сл 12, чтобы его разобрать. При успехе, выдайте персонажам этот текст (см. Раздатка 2).

Первые четыре строчки текста – это загадка. Но даже правильный ответ на неё ничего не даст. Настоящим решением являются первые буквы каждой из написанных на свитке строк. Если сложить их вместе, получится «Накаср» – изначальное имя Джергала. Как только кто-то из персонажей, находясь возле фрески (или в зоне между фреской и алтарём), произнесёт это имя вслух и достаточно громко, на алтаре материализуется *посох иссушения* и *одно зелье большого лечения*.

8. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОСТРОВ

Персонажи должны добраться к центральному острову в самом конце этой главы (игровой сессии).

Обратите внимание, что приключение является частью общей кампании с параллельными сюжетными ветками. Если вы проводите игру только для одной группы игроков, уберите из описания ниже абзац про корабль Лускана.

Когда вы, наконец, достигаете центрального острова, вам открывается вид на массивную обсидиановую башню, стоящую в его центре.



Башня, сделана из чёрного обсидиана и частично разрушена, но всё ещё внушает страх и уважение. Верхние этажи башни обрушились, их обломки разбросаны вокруг её основания.

Вы замечаете несколько кораблей под флагом Лускана, которые тоже подплывают к острову с разных его сторон. На палубах кораблей суетятся люди, готовясь к высадке. Капитаны и старшие офицеры стоят на мостиках, раздавая приказы. На соседнем корабле кто-то, кажется, заметил вас и приветственно машет вам рукой.

Высадившись на остров, персонажи находят перед башней обсидиановую плиту с нетерильским пентаклем (см. подробности в разделе «Нетерильский пентакль» выше). Сама башня окружена невидимым силовым полем. Никакие существа не могут пройти через поле и не могут телепортироваться в любое место внутри него. Каждый, кто пытается подойти к башне, получает 1к6 дробящего урона и отбрасывается назад. Силовой барьер можно снять только активацией нетерильского пентакля. Попытаться активировать пентакль можно будет уже на общем сборе (см. ниже) или в начале Главы 3.

ОБЩИЙ СБОР

Эта глава должна оканчиваться общим сбором всех групп, участвующих в этой и параллельных сюжетных ветках. Перед этим сообщите игрокам, что на общем сборе они могут не только обмениваться впечатлениями от игры, но и игровыми предметами, включая найденные магические предметы (игрок должен отмечать каждый такой обмен в Журнале приключений своего персонажа).

Кроме того, у других групп должны быть ключи нетерильского пентакля из параллельных приключений: SCDD2-1, SCDD2-3 и SCDD-2-4. Пусть на общем сборе все команды делятся, кто какие ключи нашёл. Если найдены все ключи, игроки могут прямо на общем сборе попытаться активировать пентакль. Если каких-то ключей недостаёт, оставьте активацию пентакля на следующую сессию (см. Главу 3).

Для большего погружения в атмосферу игры, предложите игрокам на общем сборе знакомиться и общаться от лица своих персонажей.



ГЛАВА 3: ЧЁРНАЯ БАШНЯ

Приключение предполагает, что персонажи смогли активировать пентакль совместно с другими группами на общем сборе (см. врезку «Общий сбор» выше). Если же этого не произошло, используйте дополнительное столкновение «Наследники древних», в противном случае переходите сразу к разделу «В башне».

МИФАЛЛАР РАЗРЯЖЕН!

Если вы играете совместно с другими группами, то будьте готовы к тому, что от группы, играющей в сюжетную ветку SCDD2-3 вам (и всем остальным группам) придёт сообщение: «Мифаллар разряжен!». Это должно запустить следующие события:

- **Тряска.** Время от времени все острова анклава начинают сотрясаться, а на зданиях и земле образуются трещины. В этот момент существа, стоящие на любой поверхности в анклаве, должны пройти спасбросок Ловкости Сл 10, при провале они падают ничком. Кроме того, вы можете описать прочие повреждения, вызванные тряской. Например, обрушивается часть здания, и всем стоявшим поблизости существам придётся спастись от падающих обломков, проходя спасбросок Ловкости Сл 15 и получая 4 (1к6) дробящего урона при провале. Вы сами определяете, в какой момент происходит очередная тряска. Эти сотрясения должны происходить всё оставшееся время, пока персонажи проходят Главу 3.
- **Подтопление.** Анклав начинает очень медленно погружаться под воду. Описывайте, как сквозь щели начинает проступать вода и как она хлюпает под ногами персонажей. Это подтопление не должно помешать вам закончить Главу 3, но пусть осознание того, что анклав медленно идёт ко дну, подтолкнёт персонажей действовать быстрее. Поднимающаяся вода также может сослужить службу персонажам, вынося на поверхность те улики, которые изначально требовали больше времени, чтобы быть найденными.

НАСЛЕДНИКИ ДРЕВНИХ

Используйте это столкновение, только если нетерильский пентакль ещё не был активирован!

Поднимаясь к башне, вы замечаете группу людей в тёмных балахонах, стоящих у массивной каменной плиты, наполовину заросшей мхом и водорослями. Головы их опущены, капюшоны скрывают лица. Едва уловимый шёпот доносится до ваших ушей – слова на древнем и незнакомом языке.

В центре плиты виднеется выгравированный круг с непонятными символами и несколькими небольшими углублениями. В одном из углублений находится какой-то камень правильной многогранной формы, излучая вокруг себя лёгкое свечение.

Эта группа, состоящая из **цепного бойца шадоваров** и двух **наездников шадоваров** (см. Приложение В для всех) пытается активировать нетерильский пентакль с помощью найденных ими ключей (см. Приложение G). Если персонажи не повстречали Кеватиса (см. Приложение А) ранее, то один из членов этой группы будет им. Цель шадоваров одна – попасть внутрь башни и не дать попасть туда другим. Шадовары на время отпустили своих везерабов, и те не успеют прийти им на помощь, если начнётся бой. Если у персонажей есть сюжетная награда **Уважение шадоваров**, то цепной боец в этой группе – это Кеватис, и он замолвит слово за персонажей. В этом случае шадовары позволят персонажам войти вместе с ними.

У этой группы есть все те ключи, которых недостаёт персонажам. Один из ключей они уже успели активировать. Какой именно – решать вам, но обязательно добавьте подсказки, как шадовары его активировали. Например, если активированный ключ – куб, пусть на нём и вокруг него будет рассыпано немного свежей земли.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного наездника шадоваров.

Сильный отряд: Замените одного наездника шадоваров на цепного бойца шадоваров.



В БАШНЕ

Силовое поле, окружавшее башню, не давало проникнуть в неё воде, пока анклав находился на дне океана. В отличие от остальной части анклава, здесь нет следов наводнения, и многие вещи в башне сохранились гораздо лучше.

Освещение. Помещения башни освещены тусклым мерцающим фиолетовым светом, который изучают небольшие продолговатые кристаллы, вмонтированные в стены на высоте 7 фт. Свет от кристаллов распространяется не далее 10 фт, из-за чего некоторые зоны помещений могут находиться в полной темноте.

Потолки. Высота потолков помещений башни 10 фт, если в описании конкретной локации не сказано иное.

Двери. Двери в башне сделаны из крепкого чёрного дерева. Они не заперты, если в описании конкретной локации не сказано иное.

ЗАПИСИ ТАИНСТВЕННОГО ГОСТЯ

По мере того как персонажи исследуют башню, они находят записи, постепенно раскрывающие факты о таинственном госте, поселившимся здесь около года назад. Каждый раз, когда в описании зоны есть указания на то, что персонажи нашли записи таинственного гостя, бросьте к10 и сверьтесь с таблицей ниже. Если вы получили результат, который попался вам раньше, повторите бросок или выберите другой результат самостоятельно.

к10 Записи

- 1 Большой список мест Побережья Мечей. Каждое название зачёркнуто, а на полях надписи вида: «Нет», «Нет!», «Да где же он?!».
- 2 «Всё ещё не могу придумать, как снять барьер. Из этой чёртовой башни нет выхода!»
- 3 «Сегодня были гости. Оказывается, расщелина в погребке выходит в океан. Союз с Обществом Кракена пойдёт мне на пользу».
- 4 «Я теряю силы. Если не найду его в ближайшие пару месяцев, совсем рассыплюсь в пыль».

к10 Записи

- 5 «Расщелина оказалась очень длинной и узкой, около часа пробирался наружу, но это того стоило. Разослал утопцев искать филактерий по всему Фаэруну».
- 6 «Скоро я потеряю форму и не смогу больше вести записи. Но мой флот почти готов!»
- 7 Надпись: «Мечь!» поверх грубой схемы порта Лускана со множеством чёрных точек со стороны моря. Башня Тайного знания полностью заштрихована небрежными линиями.
- 8 «Лускан будет уничтожен ровно в тот день, в который они осмелились помешать моему пришествию!»
- 9 «Мифаллар нетерезов полностью нерабочий. Но если я найду, чем его зарядить, то смогу поднять башню к поверхности».
- 10 Книга о морских чудовищах с загнута страницей, на которой находятся описание (на Лороссе, древнем языке нетерильского дворянства) и эскиз кракена, а на полях свежая пометка на Общем: «нужен мёртвый».

НАЗЕМНЫЙ ЭТАЖ

Карту наземного этажа см. в Приложении Н.

Н1. Вход

В башню ведёт большая двустворчатая дверь из чёрного дерева. Она не заперта и легко открывается вовнутрь. Как только персонажи входят в дверь, их встречают привратники: три **демос магена** и два **гальван магена** (см. Приложение В для обоих). Привратники сражаются только если персонажи находятся на территории башни, и сами не выходят за её пределы. Привратники не нападают, если персонажей сопровождают shadow.

Интерьер. В противоположном конце этого коридора, длиной 25 фт и шириной 20 фт, есть ещё одна двустворчатая дверь, ведущая в главный холл (зона 2). Перед ней лежит большая ковровая дорожка, уже сильно истлевшая, а по её бокам расположены изящные банкетки с золотыми ножками.



Каменный глаз. В одном из углов коридора в потолок встроена странная каменная полусфера диаметром около фута, напоминающая глаз, со «зрачком» из чёрного непрозрачного стекла. Персонажи, изучающие эту полусферу, при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 14, находят в стене рядом с ней узкую тонкую щель и спрятанную каменную кнопку. При нажатии на эту кнопку раздаётся лёгкий щелчок, но больше ничего не происходит.

Сокровища. Ножки от банкетов являются произведениями искусства суммарной стоимостью **250 зм**.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите двух демос магенов.

Сильный отряд: Добавьте двух гальван магенов.

Н2. ГЛАВНЫЙ ХОЛЛ

Некогда просторный главный холл сейчас превратился в лабиринт из крупных кусков камней и перекрытий верхних этажей, которые рухнули вниз при обрушении башни. Самые крупные из этих камней подпирают остатки верхних этажей, не давая им завалить холл целиком.

Потолок. Высота импровизированного «потолка», состоящего из последствий обвала верхних этажей, колеблется в пределах от 5 до 15 фт.

Освещение. По периметру холл освещён всё тем же тусклым мерцающим фиолетовым светом, но между камней лабиринта, поддерживающих «потолок», – полная темнота.

Ненадёжная конструкция. Любое достаточно сильное воздействие на камни рискует обрушить часть потолка. Каждый раз, когда персонажи в этой области используют заклинания или другие эффекты, наносящие урон звуком (например, *дребезги* или *волна грома*), а также во время **тряски** (см. врезку «Мифаллар разряжен!») все находящиеся здесь существа должны пройти спасбросок Ловкости Сл 15 и получить 7 (2к6) дробящего урона при провале. Кроме того, вся местность здесь становится труднопроходимой сразу после первого обрушения.

Каменный глаз. Недалеко от центрального входа в потолок встроена каменная полусфера, аналогичная той, что находится в **зоне Н1**. Единственным отличием является то, что при нажатии на каменную кнопку из щели появляется тонкий кристалльный диск с отверстием диаметром около дюйма в самом его центре. Одна из сторон диска гладкая, другая – шероховатая.

Н3. ЗАЛ НАБЛЮДЕНИЯ

Узкий протяжённый зал, некогда скудно обставленный мебелью, которая в данный момент в разрушенном состоянии валяется вдоль его стен. И только пара каменных тумб и странное чёрное зеркало в нижней части западной стены выглядят ещё целыми.

Отверстия. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13 персонажи также замечают в западной и восточной стенах ряд тонких отверстий, через которые можно наблюдать за соседними помещениями: зонами 1 и 5 соответственно.

Кристалльные диски. На каменных полках персонажи могут найти 2к20 целых кристалльных дисков с центральными отверстиями диаметром около дюйма. Они гладкие на ощупь с обеих сторон. Каждый такой диск может быть продан за **10 зм**.

Чёрное зеркало. На стене висит большое зеркало с чёрной, слабо отражающей поверхностью. Оно 5 футов в ширину и 3 фута в высоту. Зеркало убрано в толстую каменную раму. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Расследование Сл 18 или Магия Сл 15), поймут, что это не просто зеркало, а магическое устройство, и узнают, как его активировать. А также обнаружат в нижней части рамы узкую тонкую щель и спрятанную каменную кнопку. При нажатии на эту кнопку раздаётся лёгкий щелчок, но больше ничего не происходит.

Взаимодействие с чёрным зеркалом. При активации на поверхности зеркала появляются непонятные символы. Если персонажи догадаются использовать заклинание *понимание языков* или



подобную магию, они смогут прочитать: «Вставьте диск».

Если персонажи вставляют любой из дисков, найденных в этой же комнате, надпись меняется. Персонажи, распознавшие первую надпись, понимают значение и этой: «Диск пуст».

Если персонажи вставляют диск, найденный в **зоне Н2**, зачитайте:

Чернота на поверхности зеркала внезапно рассеивается, и вы видите главный холл. Фиолетовое мерцание световых камней на стенах ясно даёт понять, что это не статичная картинка, а скорее проекция главного холла в какой-то промежуток времени.

Проводя руками по зеркалу, вы понимаете, что проекция на нём, словно следуя вашим жестам, то ускоряется, то замедляется, то время на ней поворачивается вспять.

Внезапно вы замечаете, как из темноты между камнями главного холла выныривает парящий человеческий череп, за которым следует шлейф серой пыли и клубящейся тьмы. Он появляется лишь на мгновение, после чего скрывается за границей проекции.

Если персонажи чинят и вставляют диск, найденный в **зоне Н4**, зачитайте:

Чернота на поверхности зеркала внезапно рассеивается, и вы видите небольшой рабочий кабинет. За столом его сидит тощая, почти скелетообразная фигура, одетая в не по размеру большую фиолетовую мантию с позолоченной вышивкой. Из-под капюшона виднеется неживое лицо: глазницы, горящие ледяным светом, глубокие морщины и дряхлые остатки плоти, прилипшие к костям. Сухие, костлявые пальцы с длинными, острыми когтями крепко сжимают перо.

Это существо нервно карябает что-то в книжке с черным переплётом. Затем, внезапно, вскакивает, хватая книгу, в гневе бьёт ею по столу, а потом бросает прямо в вас. Проекция прерывается.

Н4. РАБОЧИЕ КАБИНЕТЫ

Эти комнаты когда-то служили кабинетами для чиновников, работающих на Магический совет. В каждой комнате есть письменный стол, стул и шкаф с бумагами. Повсюду царит беспорядок:

бумаги разбросаны по полу, а покрытая толстым слоем пыли мебель сломана либо опрокинута.

Исследование комнат. Исследуя комнаты, персонажи обнаружат, что в самой нижней, четвёртой комнате, кто-то работал: стул и стол подняты, на столе лежат бумаги и перо и чернильница с засохшими чернилами. Пыли на мебели гораздо меньше, чем в других кабинетах. При успешной проверке Интеллекта (Инструменты каллиграфа или Расследование) Сл 15 персонажи найдут относительно свежие записи, не старше одного года (выберите две записи из таблицы «Записи таинственного гостя» выше). Персонаж, владеющий инструментами каллиграфа, совершает свою проверку с преимуществом.

Каменный глаз. В каждой комнате недалеко от входа в потолок встроена каменная полусфера, аналогичная той, что находится в **зоне Н1**.

Сломанный диск. В четвёртой комнате на полу под каменным глазом лежит кристальный диск, расколотый на несколько крупных частей. Одна из сторон диска гладкая, другая – шероховатая. Персонажи могут догадаться починить диск заклиниванием *починка*, после чего его можно будет использовать (см. «Чёрном зеркало» в **зоне Н3**).

Н5. БИБЛИОТЕКА

Некогда обширная библиотека здесь превратилась в почти труднопроходимую грудку книг и обломков книжных полок. Однако в одном из углов стоит стол, на котором книги и свитки сложены аккуратными стопками.

Каменный глаз. Недалеко от входа в потолок встроена каменная полусфера, аналогичная той, что находится в **зоне Н1**.

Книги и свитки. Почти все книги и свитки в библиотеке в плохом состоянии. Их корешки разваливаются, а листы осыпаются, как только их берут в руки. Книги, которые лежат на столе не сильно лучше остальных, а те что есть написаны на неизвестном языке (Лороссе, древнем языке нетерильского дворянства). Но даже будучи расшифрованы, они не имеют никакой ценности. Персонаж, преуспевший проверке Интеллекта



(Магия) Сл 16 находит свиток заклинания *переносная дверь*, а недалеко на полу ещё один такой же, но уже использованный.

При успешной проверке Интеллекта (Инструменты каллиграфа или Расследование) Сл 15 персонажи также находят среди книг ещё две записи из таблицы «Записи таинственного гостя» выше. Персонаж, владеющий инструментами каллиграфа, совершает свою проверку с преимуществом.

Н6. ЗАЛ СОВЕТА

В это зал ведут две двери – западная и восточная. Западная дверь относительно недавно была завалена камнями и для её расчистки потребуется 30 минут. Восточная заперта заклинанием *волшебный замок*, отчего взломать или выломать её очень трудно. Персонаж должен преуспеть в проверке Силы Сл 25, чтобы выломать дверь или в проверке Ловкости (Воровские инструменты) Сл 22, чтобы вскрыть её замок. Использование заклинания *открывание* на дверь снижает Сл этих проверок на 10.

Бронзовый ключ, найденный на острове **№3**, деактивирует заклинание и откроет дверь без всяких проверок.

Интерьер. Войдя, персонажи увидят большой зал миндалевидной формы, на удивлении чистый. Здесь нет пыли и беспорядка. По центру зала стоит большой круглый стол, вокруг которого стоят пять дорогих кресел с мягкой обивкой и позолоченными фигурными спинками. Вдоль дальней стены стоят множество шкафов, заставленных полуистлевшими книгами и бумагами. В правой части комнаты находится нерабочий круг телепортации. У обеих дверей (с внутренней стороны) стоят по два чёрных «стража», каждый из которых представляет собой комплект рыцарских доспехов, без оружия.

Шкафы. Книги и бумаги в шкафах написаны на неизвестном языке (Лороссе, древнем языке нетерильского дворянства). Использование заклинания *понимание языков* или подобной магии позволит понять, что это административные доку-

менты города, не имеющие сейчас никакой ценности. Однако при успешной проверке Интеллекта (Инструменты каллиграфа или Расследование) Сл 15 персонажи также находят в одном из шкафов ещё две записи из таблицы «Записи таинственного гостя» выше. Персонаж, владеющий инструментами каллиграфа, совершает свою проверку с преимуществом.

Круг телепортации. Сейчас этот круг бесполезен, так как все места, на которые он был настроен, уже давно перестали существовать.

Невидимый слуга. В этой комнате также находится вечный невидимый слуга. Он себя не проявляет, пока персонажи не намусорят или не нарушат порядок вещей (подвинут стул, положат книгу не на то же место, откуда взяли и т.п.). Тогда слуга при необходимости возьмёт метлу из-за одного из книжных шкафов и начнёт уборку. Либо просто неожиданно начнёт перемещать предметы каждый на своё место, что может напугать или смутить персонажей. У слуги КБ 10, 1 хит, Сила 2, и он не будет ни атаковать, ни защищаться.

Доспехи. Персонаж, изучающий доспехи, должен совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 13, иначе случайным прикосновением уронит одну из частей доспеха (в этот момент невидимый слуга может проявить себя и вернуть эту часть на место). Доспехи декоративные и потому не дадут надевшему их никакой дополнительной защиты. Каждый комплект весит 20 фунтов и может быть продан как произведение искусства за **250 зм**.

Н7. ВИНТОВАЯ ЛЕСТНИЦА

Большая винтовая лестница со ступенями из цельного обсидиана, каждая шириной около 10 фт, ведёт вдоль внутренней стены башни наверх и вниз. Однако путь наверх наглухо завален камнями и обломками верхних этажей. Доступен только путь вниз, на подземный этаж

ПОДЗЕМНЫЙ ЭТАЖ

Карту подземного этажа см. в Приложении Н.



П1. РАЗВИЛКА

В этой комнате ничего нет, кроме двух абсолютно одинаковых дверей, слева и справа от входа.

П2. МОКРЫЙ ПОГРЕБ

Дальняя половина этой комнаты превратилась в озеро, образовавшееся после разрушения. Расщелина в его дне ведёт сквозь недра острова в открытое море. До недавнего времени она являлась единственным путём, позволявшим проникнуть в башню в обход силового поля.

Интерьер. Эта комната когда-то была складом. Сейчас здесь множество полуистлевших бочек и ящиков: какие-то плавают в «озере», какие-то разбросаны по сухой половине комнаты. Всё, что в них находилось, давно рассыпалось в прах или испарилось, и по куча этого праха невозможно определить, чем это являлось изначально. Недалеко от входа, на полу, персонажи могут обнаружить ещё две записи из таблицы «Записи таинственного гостя» выше.

Расщелина. В дальнем, северо-западном, углу комнаты пол провалился и образовалась расщелина около 3 фт в диаметре. Эта расщелина ведёт в длинный и узкий тоннель. Маленькое существо, имеющее скорость плавания, может преодолеть этот тоннель за 25 минут. Среднему существу придётся протискиваться. Не имея при этом скорости плавания, оно будет перемещаться в 3 раза медленнее (так как должно тратить 2 дополнительных фута за каждый фут перемещения). Персонажам туда не надо, но если они решат всё же исследовать тоннель до конца, то выберутся на большой глубине недалеко от центрального острова. На всплытие на поверхность им потребуется ещё около 10 минут.

Зеркальная тень. Персонаж, который находится рядом или в «озере», видит в нём своё отражение. Только лицо его похоже на лицо иссохшего до костей мертвеца. Скорее всего это персонаж повернётся к товарищам, чтоб спросить, всё ли в порядке с его лицом (да, с лицом в порядке, так как дело не в лице, а в отражении), и как

только он посмотрит на своё отражение во второй раз, его атакует **зеркальная тень** (см. Приложение В).

ЗЕРКАЛЬНАЯ ТЕНЬ АРКЛЕМА ГРИТА

Когда Арклем Грит, долгое время не питаемый филактерием, из лича превратился в демилеча, часть его злобной сущности отделилась в виде зеркальной тени и поселилась в ближайшей отражающей поверхности – водах «озера» этого погреба.

При необходимости зеркальная тень может покидать отражающую поверхность, в этом случае она будет выглядеть как человекоподобный сгусток света.

Зеркальная тень не станет гоняться за персонажами, если они убегут в соседнее помещение. Но если персонажи не убьют зеркальную тень, для большего драматизма позвольте им увидеть её ещё раз в любой другой отражающей поверхности за пределами комнаты. Например, в стальном щите, стеклянной бутылке или морской глади снаружи острова. Это может быть всего лишь секундное наваждение или тень на самом деле появится, чтобы атаковать – решать вам.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Зеркальная тень исчезает (использует свою способность Скрытность в зеркалах и сбегает в расщелину), когда её хиты снижаются ниже половины.

Сильный отряд: У зеркальной тени максимум (140) хитов.

П3. ЛАБОРАТОРИЯ

В этом помещении, некогда бывшем лабораторией, множество столов. Те, что находятся у юго-восточной стены, прикручены к полу и потому всё ещё стоят. Остальные опрокинуты или разломаны. Поверхности столов заставлены сломанным алхимическим оборудованием, склянками с какими-то порошками, многие из которых разбиты. Пол усыпан осколками битого стекла, клочками пергамента и другим мусором.

При успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 персонажи находят среди мусора



ещё две записи из таблицы «Записи таинственного гостя» выше.

Сокровища. Среди обломков алхимического оборудования персонажи находят на удивление целую склянку с *зельем отличного лечения*.

П4. ТЕМНИЦА

Темница представляет собой коридор и по левую руку от него – пять одиночных камер за решётчатыми дверьми. В некоторых камерах находятся заключённые. Точнее их остатки – иссохшие скелеты или даже просто кучки непонятной субстанции.

Камеры. Все камеры заперты, но решётчатые двери позволяют осмотреть каждую из них целиком. Персонаж, желающий попасть внутрь, должен преуспеть в проверке Силы Сл 20, чтобы выломать дверь в камеру или в проверке Ловкости (Воровские инструменты) Сл 17, чтобы вскрыть её замок.

Внутри одной из камер лежат остатки панциря насекомоподобного существа. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 20, поймёт, что это панцирь три-крина. Персонаж может совершить эту проверку с преимуществом, если находится внутри камеры.

Мусор. В одном из углов, недалеко от входа, лежит куча мусора, состоящая из деревянных обломков, кусков мешковины, истлевших верёвок и прочей испорченной хозяйственной утвари. Персонаж, роющийся в этой куче, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 находит связку ржавых ключей от камер темницы. С шансом 50% каждый ключ может сломаться, вместо того, чтобы открыть камеру.

П5. БЕЛАЯ КОМНАТА

В этой комнате настолько светло, что персонаж, первым открывающий её дверь, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе станет ослеплённым на 1 минуту. Кроме того, каждый, кто находится в этой комнате, получает помеху на броски атаки, если полагается на зрение.

Интерьер. Стены, пол и потолок комнаты кристально гладкие и сделаны из светоотражающего материала. По центру комнаты находится огромная тренога из блестящего светло-серого металла. На треноге покоится мифаллар, выглядящий как хрустальный шар диаметром 20 фт.

Мифаллар. Именно мифаллар излучает невероятно яркий свет. Иногда он изредка пульсирует и по его поверхности проносятся, завихряясь, более тёмные пятна. На одной из стен, на высоте 10 фт, находится небольшое отверстие, соединённое с мифалларом извивающимся лучом света.

Прикосновение к мифаллару. Любое прикосновение к шару мифаллара существо, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 20, получая 90 (12к10 + 24) урона излучением при провале, или половину этого урона при успехе. Нежить совершает этот спасбросок с помехой. Любой, коснувшийся шара мифаллара объект, кроме самой опоры мифаллара и магических предметов с редкостью «артефакт», мгновенно испаряется (без спасброска).

Настройка на мифаллар. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15 понимает, что для взаимодействия с мифалларом требуется настройка. Чтобы настроиться на него, существо должно закончить короткий отдых в 30 футах от него, концентрируясь на мифалларе. Настроившееся существо может действием заставить один магический предмет, который вы держите в пределах 30 фт от этого мифаллара, немедленно восстановить все его израсходованные заряды или возможность использования. Магический предмет, заряженный таким образом, не может быть повторно заряжен мифалларом до тех пор, пока он самостоятельно не восстановит израсходованные заряды или возможность использования.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Если уведомление о событии «Мифаллар разряжен!» от других групп до сих пор не пришло, самое время запустить его самостоятельно (но



только для своей группы)! Если персонажи всё ещё находятся в комнате с мифалларом, опишите, как его свет пульсирует и тускнеет, после чего начинается тряска и подтопление (см. врезку «Мифаллар разряжен!») в начале этой главы.

Персонажи должны спешно вернуться на свой корабль. Не стесняйтесь использовать эффект тряски столько раз, сколько считаете уместным, пока они выбираются из башни.

Следующая их цель – отплыть подальше от тонущего анклава, чтобы их корабль не потонул с ним вместе. Это не должно составить особого труда, но, если у вас ещё есть время, можете использовать событие «Водоворот» из таблицы случайных столкновений (см. Приложение E).

НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ

Подразумевается, что персонажи, узнавшие из найденных в башне записей о грозящей Лускану опасности, возьмут курс именно туда. Если найденной информации им недостаточно для принятия такого решения, используйте заклинание *послание* от одного из волшебников Башни Тайного Знания следующего содержания:

«Герои! Скорее спешите в Лускан! На нас надвигается флот мертвецов. И у них есть союзники. Времени мало, город на грани катастрофы. Поторопитесь!»

На пути к Лускану корабли всех групп снова должны встретиться. Это произойдёт на необитаемом острове в одну из ночёвок, в паре дней пути от Лускана. Капитаны кораблей определённо захотят обменяться информацией с другими группами и, возможно, обсудить дальнейшую тактику. Завершите эту главу общим сбором (см. ниже).

ОБЩИЙ СБОР

Эта глава должна оканчиваться общим сбором всех групп, участвующих в этой и параллельных сюжетных ветках. Перед этим сообщите игрокам, что на общем сборе они могут не только обмениваться впечатлениями от игры, но и игровыми предметами, включая найденные магические предметы (игрок должен отмечать каждый такой обмен в Журнале приключений своего персонажа).

Для большего погружения в атмосферу игры, предложите игрокам на общем сборе общаться от лица своих персонажей.



ПРИЛОЖЕНИЕ А: ОПИСАНИЕ НИП

Здесь вы найдёте описания и рекомендации по отыгрышу НИП, встречающихся в этом приключении.

КЕВАТИС, ШАДОВАР

Кеватис – наездник на везерабе, шадовар, отбившийся от своей группы, находящейся в поисках давно утраченных хранилищ древних знаний нетерезов и артефактов Империи Магии.



Кеватис, шадовар

Внешность. Кеватис внешне похож на человека, но у него серая кожа и глаза сплошного, блестяще-чёрного цвета. Его безволосая голова покрыта сложным узором из татуировок и шрамов. Кеватис одет в словно сотканный из теней плащ с просторным капюшоном.

Манеры. Кеватис нелюдит и старается избегать общения. Вместе с тем, как и все шадовары, он надменен и воинственен, и не терпит, когда ему перечат. Однако он уважает тех, кто равен или превосходит его по силе.

Речь. Его речь сухая и властная. Кеватис предпочитает говорить короткими предложениями или вообще молчать.

ЛОРЕНЦО КАРМИНИ

Лоренцо Кармини – аристократ из Лускана, коллекционер и филантроп. Практикующий волшебник, но недостаточно искусный, чтобы быть принятым в ряды Братства Тайного Знания.



Лоренцо Кармини

Внешность. Высокий и стройный мужчина (человек) средних лет с благородными чертами лица и чёрными, с лёгкой проседью, волнистыми волосами. Его насыщенно-карие глаза сияют умом и внутренним светом. Лоренцо всегда держится прямо, с достоинством, как и подобает настоящему аристократу.

Манеры. Манеры Лоренцо отличаются изысканностью и вежливостью. Он всегда внимателен и учтив к своим собеседникам, даже если они не благородных кровей. Его искренняя и приветливая улыбка создаёт атмосферу доверия и уюта.

Речь. Лоренцо обладает изысканной и образной речью. Он говорит с лёгкостью и элегантно, используя красочные обороты и метафоры.



МАГИСТР АРИНТУС

Портовый магистр Вотердипа.



Магистр Аринтус

Внешность. Гном средних лет с острыми чертами лица и пронзительным взглядом. Его аккуратно подстриженная остроконечная борода и усы тёмно-русого цвета. Одет в чёрную мантию магистров Вотердипа.

Манеры. Аринтус очень авторитетен, но при этом справедлив и уважителен по отношению к другим. Он внимательно следит за окружающими кораблями и доками, кажется, ни одна мелочь не ускользнет от его взгляда.

Речь. Аринтус говорит довольно низким для гнома голосом. Его речь очень прямолинейна, гном не любит тратить время на бесполезные эпитеты.



Приложение В: Блоки статистики существ

Здесь приведены блоки статистики только тех существ, описания которых нет в «Бестиарии».

Везераб

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Брони 15 (природная броня)

Хиты 76 (8d10 + 32)

Скорость 20 фт, летая 120 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	2 (-4)	16 (+3)	5 (-3)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5

Чувства слепое зрение 240 фт, пассивное Восприятие 20

Опасность 4 (1 100 опыта)

Атака в броске. Если везераб переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, везераб может бонусным действием совершить по ней одну атаку Укусом.

Острый слух. Везераб совершает с преимуществом проверки Мудрость (Восприятие), полагающиеся на слух.

Эхолокация. Везераб не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Везераб совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона, и цель схвачена (Сл высвобождения 14).

Коготь. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Вредоносное дыхание (перезарядка 5–6). Везераб

выдыхает чёрное облако ядовитых паров, заполняющее территорию 20-футовым конусом. Область становится сильно заслонённой местностью, и все живые существа в облаке в начале каждого своего хода должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станут недееспособными до начала своего следующего хода. Облако остаётся в течение 1 минуты или пока его не рассеет сильный ветер (со скоростью как минимум 20 миль в час). Сам везераб невосприимчив к воздействию этих паров.

Верховная жрица сахуагинов

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Брони 14 (природная броня)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт, плавая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Спасброски Мдр +6

Навыки Восприятие +6, Проницательность +6

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 16

Языки Сахуагинский

Опасность 5 (1800 опыта)

Кровавое бешенство. Верховная жрица совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Верховная жрица может дышать и воздухом и под водой, но, чтобы не задохнуться, ей нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акуля телепатия. Верховная жрица может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 фт от неё, при помощи ограниченной телепатии.

Использование заклинаний. Верховная жрица является заклинателем 7-го уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от



заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

- **Заговоры (неограниченно):** указание, починка, сопротивление, чудотворство;
- **1 уровень (4 ячейки):** благословение, направляющий снаряд, обнаружение магии;
- **2 уровень (3 ячейки):** божественное оружие (трезубец), удержание личности;
- **3 уровень (3 ячейки):** множественное лечащее слово, проклятие, языки;
- **4 уровень (1 ячейка):** изгнание.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Верховная жрица совершает две атаки своим Зубастым посохом или одну атаку укусом и одну атаку когтями.

Зубастый посох. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) колющего урона.

Укус. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Гальван маген

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Брони 14

Хиты 68 (8к8 + 32)

Скорость 30 фт, летая 30 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	7 (-2)

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состоянию отравление, паралич, очарование, испуг, истощение

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Пламенная смерть. Когда маген умирает, его тело распадается в безвредной вспышке огня и дыма, оставляя после себя все, что он носил или нёс.

Сопротивление магии. Маген совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Неестественная природа. Маген не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Маген совершает две атаки шоковым прикосновением.

Шоковое прикосновение. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо (маген совершает атаку с преимуществом, если цель носит доспех из металла). *Попадание:* 7 (1к6 + 4) урона электричеством.

Статический разряд (Перезарядка 5-6). Маген выпускает молнию в 60-футовую линию шириной 5 фт. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14 (с помехой, если существо носит доспех из металла), получая 22 (4к10) урона электричеством при провале и вдвое меньше урона при успехе.

Гарпия матриарх

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Брони 14 (природная броня)

Хиты 88 (16к8 + 16)

Скорость 20 фт, летая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	16 (+3)

Спасброски Лов +6, Хар +6

Навыки Восприятие +3

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 5 (1800 опыта)

Сопротивление магии. Гарпия совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Маэстро искушения. Находясь в пределах 60 фт от матриарха, существа с помехой совершают спасбросок против Манящей песни матриарха.



ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гарпия совершает две атаки когтями.

Когти. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) рубящего урона.

Ускользящая форма. Матриарх может волшебным образом замаскироваться под гуманоида примерно такого же размера и формы на время до 1 часа. Она может бонусным действием вернуться к своей истинной форме. Эта иллюзия не выдерживает тщательного изучения.

Манящая песня. Гарпия начинает петь магическую мелодию. Все гуманоиды и великаны в пределах 300 фт от гарпии, слышащие песню, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе они станут очарованными до окончания песни. Гарпия может продолжать петь в следующих раундах бонусным действием. Она может прекратить петь в любое время. Песня оканчивается, если гарпия становится недееспособной.

Будучи очарованной гарпией, цель недееспособна и игнорирует песни других гарпий. Если очарованная цель находится более чем в 5 фт от гарпии, цель должна в свой ход переместиться к гарпии кратчайшим маршрутом. Она не избегает провоцированных атак, но перед вхождением в опасную местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этой гарпии цель может повторять спасбросок. Существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок существа был успешным, эффект на нем прекращается.

Успешно спасаясь цель получает иммунитет к песне этой гарпии на следующие 24 часа.

Желаемый образ (1/день). Матриарх проецирует видение в разум существ, находящихся в пределах 30 фт от неё, которые не являются конструктами или нежитью, демонстрируя то, чего каждое существо желает достичь. Пострадавшее существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе роняет то, что оно держит, и становится парализованным до конца своего следующего хода.

Гипнос маген

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Брони 12

Хиты 34 (4к8 + 16)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	7 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, паралич, очарование, испуг, истощение

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит, Телепатия 30 фт

Опасность 1 (200 опыта)

Пламенная смерть. Когда маген умирает, его тело распадается в безвредной вспышке огня и дыма, оставляя после себя все, что он носил или нёс.

Сопротивление магии. Маген совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Неестественная природа. Маген не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Психическая плеть. Глаза магена начинают светиться серебряным светом, пока он целится на одно существо, которое может видеть в пределах 60 фт от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12 или получить 11 (2к10) урона психической энергией.

Внушение. Маген накладывает заклинание *внушение* (Сл спасброска 12), не нуждаясь ни в каких материальных компонентах. Целью должно быть существо, с которым маген может общаться телепатически. Если существо преуспевает в своём спасброске, то оно становится невосприимчивым к заклинанию *внушение* этого магена на протяжении следующих 24 часов. Базовой характеристикой магена является Интеллект.



Демос маген

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Брони 16 (кольчуга)

Хиты 51 (6к8 + 24)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, паралич, очарование, испуг, истощение

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Пламенная смерть. Когда маген умирает, его тело распадается в безвредной вспышке огня и дыма, оставляя после себя все, что он носил или нёс.

Сопrotивление магии. Маген совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Неестественная природа. Маген не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Маген совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) рубящего урона.

Лёгкий арбалет. *Дальноточная атака:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Жрец кракена

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Брони 15 (природная броня)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Навыки Восприятие +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любые два языка

Опасность 5 (1800 опыта)

Амфибия. Жрец может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жрец совершает две атаки Громовым касанием или Ударом молнии.

Громовое касание. *Рукопашная атака заклинанием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 27 (5к10 + 4) урона звуком.

Удар молнии. *Дальноточная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 60 фт, одно существо. *Попадание:* 11 (2к10) урона электричеством и цель падает ничком.

Использование заклинаний. Жрец накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 13):

- **Неограниченно:** приказ, сотворение или уничтожение воды;
- **3/день каждое:** власть над водами, тьма, подводное дыхание, хождение по воде;
- **1/день каждое:** Эвардовы чёрные щупальца.

Голос кракена (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Кракен громовым голосом говорит через жреца, слышимый в пределах 300 фт. Существа на выбор жреца, которые могут услышать слова кракена (произносимые на языке Бездны, Инфернальном или Первичном), должны преуспеть в спасброске Харизмы Сл 14 или будут испуганы на 1 минуту. Испуганная цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, чтобы при успехе оканчивая на себе этот эффект в случае успеха.



Зайцегон-ловкач

Средний гуманоид (зайцегон), любое мировоззрение

Класс Брони 16 (защита без доспехов)

Хиты 54 (12к6 + 12)

Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5, Восприятие +5, Проницательность +5, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Защита без доспехов. Пока ловкач не носит ни доспехи, ни щит, к КБ прибавляется его модификатор Мудрости.

Прыжок с места. Зайцегон прыгает в длину на расстояние до 20 фт и в высоту до 10, с разбега или без него.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зайцегон-ловкач совершает три рукопашные или дальнобойные атаки.

Безоружный удар. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона. Один раз в ход, ловкач может выбрать один из следующих дополнительных эффектов (выберите один или бросьте к4):

- **1–2: Сбивание с ног.** Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или будет сбита с ног.
- **3–4: Толчок.** Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или будет отброшена от зайцегона на расстояние до 10 фт.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Зайцегон-стрелок

Средний гуманоид (зайцегон), любое мировоззрение

Класс Брони 14 (кожаная броня)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Атлетика +2, Восприятие +5, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Сильван

Опасность 1/4 (50 опыта)

Прыжок с места. Зайцегон прыгает в длину на расстояние до 20 фт и в высоту до 10, с разбега или без него.

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию (цель не получает преимущества от неполного укрытия), дистанция 320 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона. *Попадание или промах:* сразу после совершения данной атаки зайцегон может использовать действие Засада.

Зеркальная тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 13

Хиты 91 (14д8 + 28)

Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)

Спасброски Лов +7, Мдр +5

Навыки Обман +8, Скрытность +7

Сопротивление урону кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону излучение, психический урон, яд



Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, ослепление, окаменение, истощение, испуг, захват

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 11

Опасность 10 (5900 опыта)

Обманчивая внешность. Если зеркальная тень не движется в начале боя, то она имеет преимущество на бросок инициативы. Более того, если существо не видело движения или действий зеркальной тени, это существо должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что зеркальная тень не является его собственным отражением.

Зеркальное перемещение. Зеркальная тень может перемещаться по поверхностям прозрачных и отражающих объектов, таких как зеркала, не провоцируя атаки. Она может перемещаться сквозь прозрачные объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зеркальная тень совершает две атаки Призрачным ударом, а также использует Отражение страха.

Призрачный удар. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) урона излучением плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

Отражение страха. Зеркальная тень нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 60 фт от себя, и проецирует иллюзию его величайшего страха. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 16. При провале цель получает 28 (8к6) урона психической энергией и становится испуганной до начала следующего хода зеркальной тени. При успехе существо получает только половину этого урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Скрытность в зеркалах. Находясь в пределах 5 фт от отражающей поверхности, такой как зеркало, тень может совершить действие Засада.

Иссушитель

Большая аберрация, нейтрально-злая

Класс Брони 14 (природная броня)

Хиты 199 (19к10+95)

Скорость 20 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	3 (-4)	8 (-1)	10 (+0)

Спасброски: Сил +10, Лов +6, Тел +10

Навыки Атлетика +10, Восприятие +4

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к состоянию: очарование, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Опасность 14 (11 500 опыта)

Поглощение магии. Когда иссушитель становится целью атаки заклинанием или подвергается эффекту заклинания, позволяющему ему совершить спасбросок, он может поглотить это заклинание, если атака промахивается или если преуспевает в спасброске. Иссушитель сохраняет поглощённые заклинания до конца своего следующего хода.

Магическая регенерация. Иссушитель восстанавливает 20 хитов в начале своего хода, если с момента окончания своего прошлого хода он получал урон от заклинаний.

Спротивление магии. Иссушитель совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Чувство магии. Иссушитель чувствует магию в пределах 120 фт. Во всём остальном эта особенность действует как заклинание *обнаружение магии*, но не имеет магической природы.

Необычная природа. Иссушитель не нуждается в воздухе и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Иссушитель совершает две атаки Поглощающим щупальцем.

Поглощающее щупальце. *Рукопашная атака:* +10 к



попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание*: 12 (2к6 + 5) дробящего урона. Если цель — заклинатель, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, иначе тратит одну доступную ячейку заклинания самого высокого уровня. Если целью является магический предмет, его бонус или количество зарядов уменьшается на 1. Когда у магического предмета не осталось зарядов или его бонус падает до 0, он уничтожается.

Высвобождение заклинания. Иссушитель сотворяет любое хранящееся в нём заклинание со всеми параметрами, заданными исходным заклинателем, безо всяких компонентов. Заклинание, сотворённое иссушителем, больше в нём не хранится.

Переносящая дверь (3/день). Иссушитель может сотворить заклинание *переносящая дверь*.

Капитан пиратов

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 14 (проклёпанная кожа)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Навыки Атлетика +5, Запугивание +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки знает один любой язык, обычно Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Морская качка. Капитан с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан совершает две атаки: одну ручным арбалетом и одну длинным мечом.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака*: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт, одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный меч. *Рукопашная атака*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 9 (1к8 + 5) рубящего урона или 10 (1к10 + 5) рубящего урона, если используется двумя руками.

РЕАКЦИИ

Соберись, собака (2/день). Всякий раз, когда дружественное существо в пределах 30 фт от капитана, которое может его слышать, промахивается атакой, капитан может выкрикнуть ему несколько угроз, что позволяет этому существу повторно совершить бросок атаки.

Молодой кракен

Огромный монстр (титан), хаотично-злой

Класс Брони 16 (природная броня)

Хиты 207 (18к12 + 90)

Скорость 20 фт, плавающая 50 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Сил +12, Лов +5, Тел +10, Инт +9, Мдр +7

Спротивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону электричество

Иммунитет к состоянию паралич, испуг

Чувства истинное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 12

Языки понимает язык Бездны, Инфернальный, Небесный и Первичный, но не говорит, Телепатия 60 фт

Опасность 14 (11 500 опыта)

Амфибия. Кракен может дышать и воздухом и под водой.

Свобода перемещений. Кракен игнорирует труднопроходимую местность, и магические эффекты не могут ни уменьшить его скорость, ни сделать опутанным. Он может потратить 5 фт перемещения, чтобы избавиться от немагического опутывания или перестать быть схваченным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кракен совершает две атаки щупальцем, каждую из которых можно заменить Броском.

Укус. *Рукопашная атака*: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 20 (3к8 + 7) колющего урона. Если цель — существо с размером не больше Среднего, схваченное кракеном, это существо проглатывается, и захват оканчивается. Будучи



проглоченным, существо является слепым и опутанным, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи, и получает урон кислотой 21(6к6) в начале каждого хода кракена.

Если кракен получает в течение одного хода от находящегося внутри него существа урон 35 или больше, он должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения Сл 23, иначе изрыгнёт всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 фт от кракена. Если кракен умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупa, используя 15 фт перемещения, и на выходе падает ничком.

Щупальце. *Рукопашная атака:* +12 к попаданию, досягаемость 20 фт, одна цель. *Попадание:* 17 (3к6 + 7) дробящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 20). Пока цель схвачена, она опутана. У кракена десять щупалец, и каждое может держать в захвате одну цель.

Бросок. Один несомый предмет с размером не больше Среднего, или существо, схваченное кракеном, бросается на расстояние до 40 фт в случайном направлении, после чего падает ничком. Если брошенная цель попадает в твёрдую поверхность, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 фт броска. Если цель была брошена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.

Удар молнии. Кракен магическим образом создаёт разряд молнии, который может ударить цель, видимую в пределах 90 фт от кракена. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получая 22 (4к10) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Кракен может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Кракен восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака щупальцем (стоит 2 действия). Кракен совершает одну атаку Щупальцем.

Облако чернил (стоит 3 действия). Находясь под водой, кракен выпускает облако чернил с радиусом 40 фт. Облако огибает углы, и его местность является сильно заслонённой для всех кроме самого кракена. Все существа кроме кракена, оканчивающие там ход, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, получая 11 (2к10) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе. Сильное течение рассеивает облако, которое в противном случае все равно исчезает в конце следующего хода кракена.

Морское отродье

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Брони 11 (природная броня)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 20 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 10

Языки понимает Акван и Общий, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Ограниченная амфибия. Морское отродье может дышать и на воздухе, и под водой, но должно погружаться в море хотя бы раз в день в течение 1 минуты, чтобы не задохнуться.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Морское отродье совершает два безоружных удара и одну атаку Рыбьей анатомией.

Безоружный удар. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Рыбья анатомия. Морское отродье использует из следующих вариантов атаки (выберите одно или бросьте к6):

- **1–2: Укус.** *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.
- **3–4: Ядовитые иглы.** *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 3



(1к6) урона ядом и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или стать отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая этот эффект на себе при успехе.

- **5–6: Щупальце.** *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Теневой прыжок. Шадовар бонусным действием может телепортироваться на расстояние до 30 фт в свободное пространство, которое он может видеть. Обе точки телепортации должны находиться в тусклом свете или во тьме. Шадовар может использовать эту способность между атаками оружием и другими совершаемыми им действиями.

Наездник шадоваров

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Брони 17 (чешуйчатый доспех)

Хиты 49 (9к8 + 9)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +4, Восприятие +2, Уход за животными +3

Сопrotивление урону некротическая энергия

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Теневая пика. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) некротического урона или 10 (1к10 + 5) некротического урона если находится на скакуне.

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Теневой прыжок. Шадовар бонусным действием может телепортироваться на расстояние до 30 фт в свободное пространство, которое он может видеть.

Обе точки телепортации должны находиться в тусклом свете или во тьме. Шадовар может использовать эту способность между атаками оружием и другими совершаемыми им действиями.

Отпрыск глубин

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Брони 11

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 (в гибридной форме: 20 фт), плавающая 40 фт (в гибридной форме)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Спасброски Мдр +3, Хар +4

Навыки Ловкость рук +3, Обман +6, Проницательность +3, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение? 120 фт, пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Акван, Воровской жаргон

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия (Только в гибридной форме). Отпрыск глубин может дышать и воздухом, и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. В форме гуманоида отпрыск глубин совершает две атаки боевым топором или одну атаку укусом и две – когтями.

Боевой топор. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если оружие используется двумя руками.

Укус (только в гибридной форме). *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона.

Когти (только в гибридной форме). *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Психический визг (только в гибридной форме; перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Отпрыск глубин испускает ужасный крик, слышимый на 300 фт. Существа не далее 30 фт от отпрыска глубин должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или стать ошеломлёнными до конца следующего хода отпрыска глубин.



В воде психический визг также телепатически передаёт воспоминания отпрыска глубин о последних 24 часах его хозяину вне зависимости от дистанции, пока он и его хозяин находятся в одном и том же водоёме.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Перевёртыш. Отпрыск глубин может превратиться в гибридную форму (рыбочеловека) или обратно в свою истинную форму. Его характеристики, кроме скорости, одинаковы в обеих формах. Любое снаряжение, которое на нем надето или он несёт в руках, не трансформируется. Отпрыск глубин превращается в свою истинную форму если умирает.

Палубный пират волшебник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +3, Магия +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Морская качка. Волшебник с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

Использование заклинаний. Волшебник является заклинателем 4-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

- **Заговоры (Неограниченно):** дружба, волшебная рука, фокусы, луч холода;
- **1 уровень (4 ячейки):** маскировка, туманное облако, доспехи мага, ведьмин снаряд;
- **2 уровень (3 ячейки):** порыв ветра, Мельфова кислотная стрела, туманный шаг;

ДЕЙСТВИЯ

Боевой посох. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию,

досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона.

Первый помощник пират

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 16 (кольчуга)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +4, Запугивание +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Морская качка. Первый помощник с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Первый помощник совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками. Если целью является существо, первый помощник может выбрать не наносить урона атакой, чтобы обезоружить цель. Цель должна преуспеть в спасброске со Сл 14, иначе роняет один предмет, который она держит, на землю.

Пиратский боцман

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 12 (проклёпанная кожа)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +5, Запугивание +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)



Переносчик грузов. Боцман с преимуществом совершает проверки Силы.

Морская качка. Боцман с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Лёгкий молот. *Рукопашная или дальнебойная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

Крюк. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона, и цель схвачена (Сл высвобождения 13).

Сахуагин коралловый крушитель

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Брони 14 (природная броня)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт, плавающая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Навыки Восприятие +5

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 15

Языки Сахуагинский

Опасность 1 (200 опыта)

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но, чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акуля телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 фт от него, при помощи ограниченной телепатии.

Осадное чудовище. Сахуагин наносит двойной урон объектам и сооружениям.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сахуагин совершает две атаки боевым молотом или одну атаку укусом и одну атаку когтями.

Укус. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) рубящего урона.

Боевой молот. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

Сахуагин Повелитель волн

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Брони 14 (природная броня)

Хиты 60 (11к8 + 11)

Скорость 30 фт, плавающая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

Навыки Восприятие +5, Запугивание +4, Магия +6
Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 15

Языки Сахуагинский

Опасность 5 (1800 опыта)

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но, чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акуля телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 фт от него, при помощи ограниченной телепатии.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой сахуагина является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклина-



ниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

- **Неограниченно:** *сообщение*;
- **1/день:** *понимание языков*.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сахуагин совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к8 + 1) колющего урона плюс 13 (3к8) урона холодом.

Когти. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к8 + 1) рубящего урона плюс 13 (3к8) урона холодом.

Водоворот (1/день). Повелитель волн нацеливается на водоём площадью не менее 50 квадратных футов и глубиной не менее 25 фт, в результате чего в центре этой области образуется водоворот. Водоворот образует воронку шириной 5 фт у основания, шириной до 50 фт наверху, высотой 25 фт и существует 1 минуту или до тех пор, пока повелитель волн не станет недееспособен. Любое существо или предмет, находящиеся в воде и находящиеся в пределах 25 фт от воронки, притягиваются к ней на 10 фт. Существо может отплыть из воронки, преуспев в проверке Силы Сл 14 (Атлетика).

Когда существо впервые за ход оказывается в воронке или начинает в ней свой ход, оно должно совершить спасбросок Силы Сл 14. При провале существо получает 9 (2к8) дробящего урона и затягивается в воронку, пока она не закончится. В случае успеха существо получает половину этого урона и не затягивается в воронку. Существо, затянутое в воронку, может использовать своё действие, чтобы попытаться выплыть воронки, как описано выше, но она совершает эту проверку Силы (Атлетика) с помехой.

В первый раз за каждый ход, когда кто-то попадает в воронку, он получает 9 (2к8) дробящего урона. Этот урон наносится каждый раунд, пока он остаётся в воронке.

Сахуагин-чемпион

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Брони 16 (природная броня)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт, плавающая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Навыки Восприятие +5

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 15

Языки Сахуагинский

Опасность 3 (700 опыта)

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но, чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акуля телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 фт от него, при помощи ограниченной телепатии.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сахуагин совершает три атаки копьём или одну атаку укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Копье. *Рукопашная или дальнбойная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона или 7 (1к8 + 3) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.



Цепной боец шадоваров

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Брони 15 (клёпаная кожаная броня)

Хиты 77 (14к8 +14)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Тел +4

Навыки Скрытность +6, Запугивание +4

Сопrotивление урону некротическая энергия

Иммунитет к состоянию очарование, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 7 (2900 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Цепной боец совершает три атаки Цепью с шипами. Он может заменить одну из этих атак Теневым прыжком.

Цепь с шипами. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14. В противном случае она страдает от одного из следующих эффектов (выберите один или бросьте к6):

- 1–2: Распад. Цель получает 22 (4к10) урона некротической энергией;
- 3–4: Захват. Цель становится схваченной (Сл освобождения 14), если она Среднего размера или меньше. До окончания захвата, цель считается опутанной и цепной боец не может схватить другую цель;
- 5–6: Опрокидывание. Цель сбивается с ног.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Теневой прыжок. Шадовар бонусным действием может телепортироваться на расстояние до 30 фт в свободное пространство, которое он может видеть. Обе точки телепортации должны находиться в тусклом свете или во тьме. Шадовар может использовать эту способность между атаками оружием и другими совершаемыми им действиями.



ПРИЛОЖЕНИЕ С: БЛОКИ СТАТИСТИКИ КОРАБЛЕЙ

Шлюп

Громадное транспортное средство
(60 фт на 20 фт)

Вместимость 4 члена экипажа, 6 пассажиров
Грузоподъёмность 50 тонн
Темп перемещения 3 мили/час (72 мили/день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	0	0	0

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состояниям ослеплённый, очарованный, оглохший, истощение, испуганный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, ошеломлённый, бессознательный

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход шлюп может совершить 2 действия, выбирая из приведённых ниже вариантов. Он может совершить только 1 действие, если у него 2 члена экипажа или меньше. Он не может совершать действия, если у него нет членов экипажа.

Огонь из баллисты. Шлюп может стрелять из своей баллисты (см. ниже).

Перемещение. Шлюп может использовать свой штурвал для перемещения с помощью парусов.

КОРПУС

Класс Брони 15
Хиты 200 (порог урона 10)

УПРАВЛЕНИЕ: ШТУРВАЛ

Класс Брони 12
Хиты 50

Переместитесь на расстояние, не превышающее скорость одного из компонентов перемещения, с одним поворотом на 90 градусов. Если штурвал уничтожен, шлюп не может поворачивать.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ПАРУСА

Класс Брони 12

Хиты 100; -10 фт к скорости за каждые 25 единиц полученного урона

Скорость (на воде) 25 фт; 15 фт если идёт против ветра; 35 фт если идёт по ветру.

ВООРУЖЕНИЕ: БАЛЛИСТА

Класс Брони 15

Хиты 50

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Стрела. *Дальнобойная атака:* +6 к попаданию, дистанция 120/480 фт, одна цель. *Попадание:* 16 (3к10) колющего урона.

ОПИСАНИЕ

Шлюпы – небольшие одномачтовые суда, которые могут управляться экипажем из 4 человек. Эти суда часто перевозят небольшое количество грузов или пассажиров. Они идеально подходят для прогулочных круизов, поскольку управлять ими проще и дешевле, чем более крупными судами.

Шлюп обладает следующими особенностями:

Освещение. Подвесные фонари создают яркий свет по всему судну.

Такелаж. По такелажу судна можно взбираться без проверки характеристики.

Паруса. Шлюп имеет одну мачту высотой 45 фт с парусами.

ЭКИПАЖ

Для стабильной работы шлюпа требуется экипаж из 4 человек. Если персонажи не имеют владения водным транспортом или не хотят самостоятельно им заниматься, то они могут нанять команду, которая возьмёт на себя все рутинные дела, связанными с управлением судном. Команда состоит из следующих существ (все они владеют водным транспортом в дополнение к своей обычной статистике):

- Один капитан (**капитан разбойников**)
- Три матроса (**обыватель**)



Ежедневное жалование капитана составляет **2 зм**, матросов – **2 см** за каждого.

ПАЛУБА

Палуба шлюпа обладает следующими особенностями:

Баллиста. Баллиста установлена на передней части палубы. Рядом с ней уложено и закреплено десять стрел для баллисты.

Фальшборт. По периметру палубы расположено ограждение высотой 3 фт, обеспечивающее укрытие на половину для находящихся за ним существ Среднего размера и укрытие на три четверти для существ Маленького размера.

КАПИТАНСКАЯ КАЮТА

Капитан живёт в капитанской каюте, которая обладает следующими особенностями:

Мебель. Две кровати и письменный стол со стулом стоят в кормовой части каюты.

Сундучки. Под каждой кроватью находится сундучок. Сундучки железные и имеют КД 19, 18 хитов, а также обладают иммунитетом к урону психической энергией и ядом.

ПАССАЖИРСКАЯ КАЮТА

Пассажирская каюта занимает половину нижней палубы и обладает следующими особенностями:

Мебель. Шесть кроватей, отделённых друг от друга тонкими деревянными перегородками, располагаются двумя рядами вдоль бортов, по три с каждого борта. Между перегородками также натянуты занавески из парусины, позволяющие отгородить спальную зону размером 7 фт на 5 фт.

ТРЮМ

Оставшуюся половину нижней палубы занимает трюм. Там же в хаотичном порядке висят несколько гамаков для матросов.

ПАРУСНЫЙ КОРАБЛЬ

*Громадное транспортное средство
(100 фт на 20 фт)*

Вместимость 30 членов экипажа, 20 пассажиров

Грузоподъёмность 100 тонн

Темп перемещения 5 миль/час (120 миль/день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	7 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям ослеплённый, очарованный, оглохший, истощение, испуганный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, ошеломлённый, бессознательный

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход парусный корабль может совершить 3 действия, выбирая из приведённых ниже вариантов. Он может совершить только 2 действия, если в экипаже меньше двадцати членов, и только 1 действие, если членов экипажа меньше десяти. Он не может совершать действия, если у него меньше трёх членов экипажа.

Огонь из баллисты. Корабль может стрелять из своей баллисты (см. ниже).

Огонь из мангонеля. Парусный корабль может стрелять из своего мангонеля (см. ниже).

Перемещение. Корабль может использовать свой штурвал для перемещения с помощью парусов.

КОРПУС

Класс Брони 15

Хиты 300 (порог урона 15)

УПРАВЛЕНИЕ: ШТУРВАЛ

Класс Брони 18

Хиты 50

Переместитесь на расстояние, не превышающее скорость одного из компонентов перемещения, с одним поворотом на 90 градусов. Если штурвал уничтожен, корабль не может поворачивать.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ПАРУСА

Класс Брони 12

Хиты 100; -5 фт. к скорости за каждые 25 единиц полученного урона

Скорость (на воде) 45 фт; 15 фт если идёт против ветра; 60 фт если идёт по ветру.

ВООРУЖЕНИЕ: БАЛЛИСТА

Класс Брони 15

Хиты 50

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Стрела. *Дальнобойная атака:* +6 к попаданию, дистанция 120/480 фт, одна цель. *Попадание:* 16 (3к10) колющего урона.

ВООРУЖЕНИЕ: МАНГОНЕЛЬ

Класс Брони 15

Хиты 100

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Камень из мангонели. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 200/800 фт (не может попасть по целям в пределах 60 фт. от орудия), одна цель. *Попадание:* 27 (5к10) дробящего урона.

ОПИСАНИЕ

Парусные корабли – это быстроходные суда, ориентированные на скорость движения. Они обладают следующими особенностями:

Потолки. Высота потолков на нижней палубе, в трюмах и каютах составляет 8 фт, а высота дверных проёмов 6 фт.

Двери. Двери корабля сделаны из дерева и имеют КБ 15, 18 хитов, а также обладают иммунитетом к урону психической энергией и ядом. Замок может быть взломан с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15, совершённой с помощью воровских инструментов, или дверь может быть выбита с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 20.

Сундучки. Сундучки на корабле железные и имеют КБ 19, 18 хитов, а также обладают иммунитетом к урону психической энергией и ядом.

Освещение. Подвесные фонари создают яркий свет на всём корабле.

Такелаж. По такелажу судна можно взобраться без проверки характеристики.

Паруса. Корабль имеет три мачты высотой 80 фт с парусами для ловли ветра и вёслами на нижней палубе для гребли.

Освещение. Подвесные фонари создают яркий свет по всему судну.

Такелаж. По такелажу судна можно взбираться без проверки характеристики.

Паруса. Шлюп имеет одну мачту высотой 45 фт с парусами.

ЭКИПАЖ

Парусный корабль требует большой команды, чтобы грамотно управлять судном. Если персонажи являются гостями на парусном или военном корабле, команда состоит из следующих существ (все они владеют водным транспортом в дополнение к своей обычной статистике):

- Один капитан (**капитан разбойников**)
- Четверо прочих офицеров: первый помощник, боцман, квартирмейстер и кок (**дворяне**)
- Двадцать пять матросов (**обыватели**)

ЭКИПАЖ НА ПИРАТСКОМ КОРАБЛЕ

Если парусный корабль принадлежит шайке пиратов, используйте для него следующий состав экипажа:

- **Капитан пиратов** (см. Приложение В)
- Офицеры: **палубный пират волшебник**, **первый помощник пират**, **пиратский боцман** (см. Приложение В для всех), кок (**головорез**)
- Двадцать пять матросов (**разбойники**)

1. ГЛАВНАЯ ПАЛУБА

Верхняя палуба корабля обладает следующими особенностями:

Мангонель. Парусные суда имеют один **мангонель**, установленный на палубе. Десять камней для мангонеля уложено и закреплено возле него.

Люк. Крытое отверстие площадью 5x10 фт ведёт на нижнюю палубу.

Фальшборт. По периметру палубы расположено ограждение высотой 3 фт, обеспечивающее укрытие на половину для находящихся за ним существ Среднего размера и укрытие на три четверти для существ Маленького размера.



Шлюпки. На палубе одна на другую поставлены четыре шлюпки. С помощью канатов и шкивов эти шлюпки можно опускать в воду и поднимать наверх.

2. КАЮТА КАПИТАНА

В каюте капитана есть кровать и письменный стол. Под кроватью находится железный сундук, в котором хранятся вещи капитана.

3. БАК

Бак обладает следующими особенностями:

Баллиста. На палубе установлена **баллиста**. Рядом с ней уложено и закреплено десять стрел для баллисты.

Фальшборт. По периметру палубы расположено ограждение высотой 3 фт, обеспечивающее укрытие на половину для находящихся за ним существ Среднего размера и укрытие на три четверти для существ Маленького размера.

4. ШКАНЦЫ

Шканцы обладают следующими особенностями:

Фальшборт. По периметру палубы расположено ограждение высотой 3 фт, обеспечивающее укрытие на половину для находящихся за ним существ Среднего размера и укрытие на три четверти для существ Маленького размера.

Штурвал. Корабельный штурвал расположен в дальней от носа части шканец.

5. ГАЛЬЮН

Вдоль стен этой комнаты стоят скамьи. В них вырезаны четыре отверстия, в которых размещены ночные горшки.

6. ЛАЗАРЕТ

На крючках и полках на стенах хранятся медицинские инструменты, бинты, бальзамы, тоники, банки с пиявками и многое другое, необходимое для лечения травм, полученных в бою или во время плавания.

7. ГОСТЕВАЯ КАЮТА

Эта каюта предназначена для высокопоставленных гостей.

8. ТРЮМ

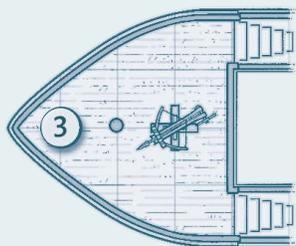
Здесь размещаются как пассажиры, так и грузы. Свободный от дежурства экипаж корабля спит в спальниках среди ящиков и бочек с едой, водой и другими припасами.

9. ОРУЖЕЙНАЯ

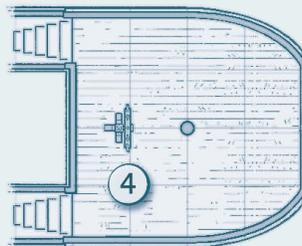
В этой каюте хранится корабельный запас оружия и доспехов. В её стены встроены стойки для оружия и брони. Дверь в эту каюту обычно заперта, а ключ хранится у одного из офицеров корабля.



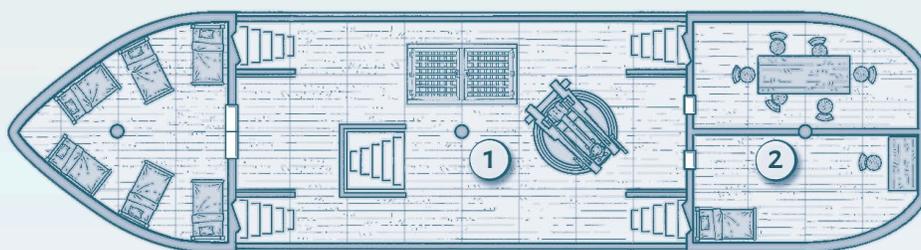
СХЕМА ПАРУСНОГО КОРАБЛЯ



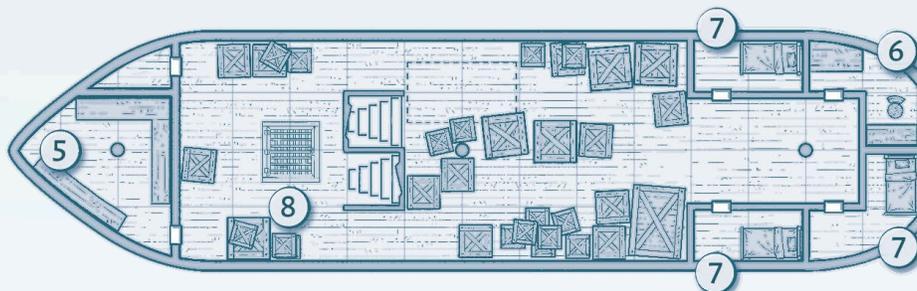
БАК



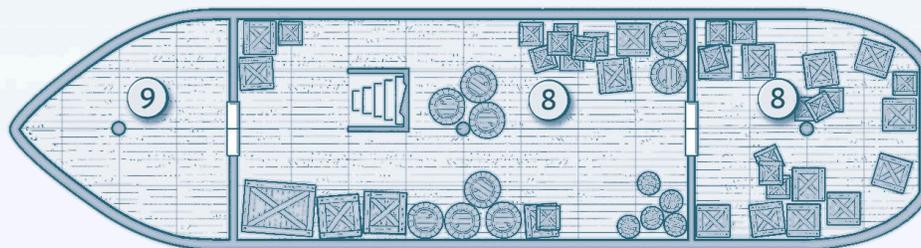
ШКАНЦЫ



ГЛАВНАЯ ПАЛУБА



НИЖНЯЯ ПАЛУБА



ТРЮМ



ПРИЛОЖЕНИЕ D: КОРАБЛИ И МОРЕ

Это выжимка правил D&D 5-й редакции по морским путешествиям и управлению судами, включающая в себя всё необходимо для проведения текущего приключения. Для более полной информации обратитесь к **Приложению А** книги «Призраки Солтмарша».

БЛОКИ СТАТИСТИКИ КОРАБЛЕЙ

В этом разделе представлено описание блоков статистики кораблей.

БАЗОВАЯ СТАТИСТИКА

Блок статистики корабля состоит из трёх основных частей: базовой статистики, компонентов и вариантов действий. Корабли не могут совершать какие-либо действия самостоятельно. Без действий экипажа корабль может остановиться, дрейфовать по воде, или бесконтрольно крениться.

РАЗМЕР

Большинство кораблей Большие, Огромные или Громадные. Категория размера судна определяется его длиной или шириной, в зависимости от того, что больше. Например, для корабля длиной 10 фт и шириной 20 фт используется категория размера с шириной 20 фт; таким образом, этот корабль является Громадным.

ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО

Корабль не занимает пространство квадратной формы, если так не указано в его блоке статистики. Например, корабль 20 фт в длину и 10 фт в ширину занимает пространство 20 на 10 фт.

Корабль не может войти в пространство, которое не может его вместить. Если он попытается сделать это, то столкнётся с чем-либо, как описано в разделе «Столкновение корабля».

ВМЕСТИМОСТЬ И ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ

Блок статистики корабля показывает, сколько существ и груза он может перевозить. Под существами подразумеваются как экипаж судна, так и любые пассажиры, которые могут ехать вместе с ними.

Грузоподъёмность — это максимальное количество груза, которое может перевозить корабль. Судно не может перемещаться, или даже может начать погружаться под воду, если вес его груза превышает это значение.

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Темп перемещения корабля определяет, на какое расстояние он может переместиться за один час и за один день. Компоненты, отвечающие за перемещение корабля (описанные ниже в блоке статистики), определяют, на какое расстояние корабль может перемещаться каждый раунд.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Корабль имеет шесть характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующие им модификаторы.

Сила корабля выражает его размер и вес. Ловкость отражает лёгкость управления им. Телосложение судна определяет его прочность и качество его конструкции. Значение Интеллекта, Мудрости и Харизмы корабля обычно равно 0.

Если какая-либо характеристика корабля равна 0, он автоматически проваливает любую проверку или спасбросок, которые использует эту характеристику.

Уязвимости, сопротивления и иммунитеты

Уязвимости, сопротивления и иммунитеты корабля распространяются на все его компоненты, если в блоке статистики не указано иного.

Обычно корабли обладают иммунитетом к урону психической энергией и ядом. Также корабли обычно обладают иммунитетом к следующим состояниям: ослеплённый, очарованный,

оглохший, истощение, испуганный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, ошеломлённый и бессознательный.

ДЕЙСТВИЯ

Эта часть блока статистики определяет, что корабль может делать в свой ход, используя свои специальные действия, а не действия находящихся на нём существ. Для перемещения корабль также использует действия; без них он не будет двигаться. Капитан корабля решает, какие действия будут использованы. Каждое действие может быть выбрано только один раз за ход.

КОМПОНЕНТЫ

Корабль может состоять из различных компонентов, каждый из которых может включать в себя несколько объектов:

Корпус. Корпус судна – это его основная конструкция, на которую крепятся остальные компоненты.

Управление. Компонент управления используется для управления кораблём.

Перемещение. Компонент перемещения – это имеющая определённую скорость часть судна, которая позволяет ему перемещаться (например, комплект парусов или вёсел).

Вооружение. На борту корабля, способного сражаться в бою, имеется один или несколько компонентов вооружения, каждый из которых управляется отдельно.

Компонент корабля может использовать особые правила, как описано в блоке статистики.

КЛАСС БРОНИ

Каждый компонент имеет свой Класс Брони. Его КБ отражает материалы, использованные для его изготовления, и любые защитные покрытия, используемые для усиления прочности.

ХИТЫ

Компонент корабля ломается и становится непригодным для использования, когда его хиты

опускаются до 0. Корабль терпит крушение, если его корпус разрушен.

У корабля нет костей хитов.

ПОРОГ УРОНА

Если компонент корабля имеет порог урона, этот порог указывается после его хитов. Компонент обладает иммунитетом ко всему урону, если получаемый им урон меньше порога; иначе он получает урон, как обычно. Урон, который не может превысить пороговое значение, считается поверхностным и не уменьшает хиты компонента.

ОФИЦЕРЫ И ЭКИПАЖ

Чтобы судно правильно двигалось, ему нужны офицеры, отдающие приказы, и матросы, их выполняющие.

ТИПЫ ОФИЦЕРОВ

Чтобы управлять кораблём, нужны офицеры, которые будут следить за его работой. Офицеры выполняют шесть различных ролей. Некоторые роли на борту корабля отражают потребность в квалифицированных специалистах для руководства действиями экипажа. Другие занимаются поддержанием здоровья и морального состояния экипажа. Роли призваны дать представление о типах проверок характеристик, необходимых для управления кораблём. Однако из всех этих ролей капитан – единственная позиция, которая обязательна для функционирования корабля. Кораблю нужен начальник, который будет отдавать приказы и реагировать на угрозы, иначе во время кризиса судно рискует погрузиться в хаос и неразбериху.

Ниже описан каждый тип офицера, а также характеристики и умения, которые помогают персонажам преуспеть в этой роли:

Капитан. Капитан отдаёт приказы. Лучшие капитаны имеют высокие значения Интеллекта и Харизмы, а также владеют водным транспортом и навыками Запугивание и Убеждение.

Первый помощник. Этот специалист поддерживает моральный дух экипажа, обеспечивая

надзор, поощрение и дисциплину. Первый помощник имеет высокое значение Харизмы, а также владеет навыками Запугивание и Убеждение.

Боцман. Боцман даёт капитану и команде техническое руководство и заведует ремонтом и техническим обслуживанием. Хороший боцман имеет высокое значение Силы, а также владеет инструментами плотника и навыком Атлетика.

Квартирмейстер. Квартирмейстер прокладывает курс корабля, полагаясь на знание морских карт и изучение погодных и морских условий. Надёжный квартирмейстер, как правило, имеет высокое значение Мудрости, а также владеет инструментами навигатора и навыком Природа.

Судовой врач. Судовой врач занимается травмами, не даёт болезням распространиться по всему кораблю и следит за санитарией. Способный судовой врач обладает высоким значением Интеллекта и владеет набором травника и навыком Медицина.

Кок. Корабельный повар готовит еду в условиях ограниченного числа ингредиентов на борту корабля. Умелый повар поддерживает моральный дух экипажа на высоте, а плохой – снижает эффективность работы всей команды. Талантливый повар имеет высокое значение Телосложения, а также владеет инструментами пивовара и инструментами повара.

ЧЛЕНЫ ЭКИПАЖА

Кораблю требуется команда, состоящая из определённого числа трудоспособных моряков, как указано в его блоке статистики. Эффективность экипажа зависит от навыков, опыта, морали и здоровья его членов. Это значение может влиять на деятельность корабля, как, например, способность экипажа замечать угрозы или противостоять опасностям. Экипаж начинает свою работу с эффективностью +4, но со временем этот показатель меняется, опускаясь до -10 или повышаясь до +10. Он уменьшается, когда экипаж несёт потери, терпит лишения или страдает от болезней. Он увеличивается, если экипаж имеет высокий моральный дух, хорошее медицинское обслуживание и справедливо управляется.

Рядовой член экипажа использует блок статистики **обывателя**.

БУНТ

Экипаж, которым плохо руководят или с которым плохо обращаются, может ополчиться против своих офицеров. Раз в день, если эффективность экипажа ниже 0, капитан должен совершить проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) с модификатором, равным эффективности экипажа.

Если результат проверки находится в диапазоне от 1 до 9, то эффективность экипажа уменьшается на 1.

Если результат проверки равняется 0 или ниже, экипаж поднимает бунт. Он становится враждебен по отношению к офицерам и может попытаться убить их, заключить в тюрьму или выбросить за борт. Экипаж можно заставить подчиниться с помощью жестокой расправы, сражения или предложения сокровищ и других наград.

Когда Мастер оканчивает бунт, эффективность экипажа увеличивается на 1к4.

УВОЛЬНЕНИЕ НА БЕРЕГ

Жизнь на борту корабля – это постоянная нагрузка на экипаж. Время, проведённое в порту, позволяет экипажу расслабиться и восстановить душевное равновесие.

Если эффективность экипажа равна 3 или ниже, то за каждый день, проведённый командой в порту или на берегу, этот показатель увеличивается на 1.

КОРАБЛИ В БОЮ

В этом разделе содержится руководство по использованию кораблей в бою.

КОРАБЛИ И ИНИЦИАТИВА

При броске инициативы корабль использует свою Ловкость, а в качестве модификатора к этому броску используется эффективность экипажа.

В ход корабля капитан решает, какое из действий корабля использовать.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ОФИЦЕРОВ

Во время столкновения капитан, первый помощник и боцман имеют доступ к двум особым действиям: **прицеливание** и **полный вперёд**, оба варианта подробно описаны ниже.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Действием капитан, первый помощник или боцман руководит стрельбой команды, помогая навести одно из корабельных орудий. Выберите одно из корабельных орудий, которое находится в пределах 10 фт от офицера. Оно получает преимущество на следующий бросок атаки, который оно совершит до конца следующего хода корабля.

ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД

Находясь на палубе, капитан, первый помощник или боцман действием может призвать команду работать усерднее и быстрее вести корабль вперёд. Бросьте к6 и умножьте результат на 5. Примените полученное значение как бонус к скорости корабля до конца следующего хода корабля. Если корабль уже получает бонус от этого действия, то бонусы не складываются, а применяется наибольший.

ЭКИПАЖ В БОЮ

Руководство всем экипажем корабля в бою может оказаться обременительным, тем более что на больших кораблях часто находятся десятки моряков. Как правило, экипаж слишком занят управлением кораблём, чтобы заниматься чем-то ещё во время боя. Не утруждайтесь отслеживанием их конкретных позиций, если не хотите усложнять задачу. Можно предположить, что экипаж равномерно распределён между двумя верхними палубами корабля.

ПОТЕРИ СРЕДИ ЭКИПАЖА

Уничтожение экипажа корабля уменьшает количество действий, которые могут совершить большинство кораблей, что делает экипаж заманчивой целью в бою. Совершайте отдельные

атаки как обычно, используя при необходимости рекомендации по совершению множества одинаковых атак из *Руководства мастера подземелий*.

Если речь идёт о заклинаниях, воздействующих на область, таких как *огненный шар* или *молния*, вы можете обозначить точное местоположение заклинателя и команды, чтобы определить, сколько моряков оно затронет. В качестве альтернативы вы можете бросить 1к6 за каждый уровень заклинания. Сумма значений, выпавших на костях — это количество членов экипажа, попавших в область действия заклинания.

СТОЛКНОВЕНИЕ КОРАБЛЯ

Если корабль перемещается в пространство, занимаемое существом или объектом, он может с ним столкнуться. Корабль избегает столкновения, если существо или объект меньше его как минимум на две категории размера.

При столкновении корабль должен немедленно совершить спасбросок Телосложения со Сл 10. При провале спасброска корпус корабля получает урон в зависимости от размера существа или объекта, с которым столкнулся, как показано в таблице **Урон при столкновении**. Если объект или существо меньше корабля минимум на две категории размера, корабль продолжает движение. Иначе движение прекращается. Если корабль продолжает движение, существо или объект, с которым произошло столкновение, перемещается в ближайшее незанятое пространство, которое не находится на пути корабля. По усмотрению Мастера, если перемещаемый объект закреплён на месте, он уничтожается.

Существо, попавшее под корабль, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 10 + модификатор Силы корабля. Оно получает урон, зависящий от размера корабля (как показано в таблице **Урон при столкновении**) при провале или полноту этого урона при успехе.

УРОН ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ

Размер	Дробящий урон
Маленький	1к6
Средний	1к10
Большой	4к10
Огромный	8к10
Громадный	16к10

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МОРЮ

Приведённые ниже правила помогают разобраться с путешествиями по морю, особенно с путешествиями продолжительностью от часа и более. Этот материал основан на правилах путешествий из *Книги игрока* и *Руководства мастера подزمелий*.

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Корабли перемещаются со скоростью, указанной в их блоках статистики. В отличие от сухопутного транспорта, корабли не имеют способа перемещаться быстрее, хотя могут выбрать перемещаться медленнее.

Если корабль получает урон, его скорость может быть снижена. За каждые 10 фт снижения скорости уменьшайте темп перемещения корабля на 1 милю/час и 24 мили/день.

АКТИВНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Деятельность, доступная экипажу и пассажирам корабля, несколько отличается от той, что доступна группе, путешествующей по суше.

Некоторые виды активности ограничены наличием определённых офицеров, если Мастер не решит иначе. Например, Мастер может разрешить барду использовать действие **поднять боевой дух**, исполняя на палубе похабные песни для поднятия настроения команды.

Темп группы не влияет на предпринимаемую во время путешествия на корабле деятельность.

РИСОВАНИЕ КАРТЫ

Зачастую этим занимается капитан корабля,

который составляет карту движения судна и помогает команде вернуться на курс, если он был потерян. Проверка характеристики не требуется.

ДОБЫЧА ПРОПИТАНИЯ

Персонаж рыбачит в поисках источника пропитания, совершая проверку Мудрости (Выживание), когда Мастер это требует.

ПОДНЯТИЕ БОЕВОГО ДУХА (ТОЛЬКО ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК)

Первый помощник может распоряжаться временем экипажа, предоставляя длительные перемены, давая указания и в целом улучшая качество жизни на корабле. Раз в 24 часа, если эффективность экипажа равна 3 или ниже, первый помощник может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. В случае успеха эффективность экипажа увеличивается на 1.

НАВИГАЦИЯ (ТОЛЬКО КВАРТИРМЕЙСТЕР)

Квартирмейстер может попробовать предотвратить возможность заблудиться, совершив проверку Мудрости (Выживание), когда Мастер попросит это сделать.

ОБНАРУЖЕНИЕ УГРОЗ

Используйте пассивную Мудрость (Восприятие) персонажей игроков или экипажа, чтобы определить, заметил ли кто-нибудь на корабле скрытую угрозу. Пассивная Мудрость (Восприятие) экипажа равна 10 + эффективность экипажа. Мастер может решить, что угрозу могут заметить только персонажи, находящиеся в определённой зоне корабля.

РЕМОНТ (ТОЛЬКО БОЦМАН)

Боцман корабля в конце дня может совершить проверку Силы, используя инструменты плотника. При результате 15 или выше каждый повреждённый компонент восстанавливает количество хитов, равное 1к6 + эффективность экипажа

(минимум 1 хит). За исключением корпуса компоненты, у которых было 0 хитов, снова становятся функциональными.

СКРЫТНОСТЬ (ТОЛЬКО КАПИТАН)

Капитан корабля может заниматься этой деятельностью, только если погодные условия ограничивают видимость, например, при сильном тумане. Корабль совершает проверку Ловкости с бонусом, равным эффективности экипажа, чтобы определить, сможет ли он скрыться.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ НА СУДНЕ

Некоторые ситуации требуют, чтобы офицеры и команда корабля совершили особую групповую проверку. В описании этой проверки указано, какие офицеры могут совершить бросок, чтобы внести свой вклад в групповую проверку, а также какую проверку характеристики совершает каждый офицер.

Кроме того, все члены экипажа, не являющиеся офицерами, совершают общую проверку: бросок к20 с модификатором, равным эффективности экипажа. Успехи или провалы всех этих проверок – и офицеров, и экипажа – определяют результат групповой проверки.

Хотя для каждой опасности указаны офицеры, назначенные для участия в групповой проверке, в случае нужды любой может попытаться совершить проверку за офицера – с двумя исключениями:

- Во-первых, только капитан может совершать проверки, связанные с ролью капитана, никто другой не может занять место капитана.
- Во-вторых, только один персонаж может попытаться совершить офицерскую проверку, и он не может получить помощь.

Когда все проверки совершены, определяется успех или провал корабля. Есть четыре уровня успеха или провала, определяемые результатами групповой проверки корабля. Полный успех или полный провал наступают, когда все броски групповой проверки успешны или провалены соответственно.

ПРИЛОЖЕНИЕ Е: ОПАСНОСТИ И СТОЛКНОВЕНИЯ В МОРЕ

Путешествие по морю – опасное занятие. Во время морского путешествия вы можете выбрать опасности и столкновения на своё усмотрение или сгенерировав их случайным образом.

ОПАСНОСТИ

Используйте следующую таблицу, чтобы определить тип опасности. При этом Сл опасности будет равна **10 + 2к4**.

ТИП ОПАСНОСТИ

к20	Тип опасности
1–3	Конфликт в экипаже
4–6	Пожар
7–9	Туман
10–12	Заражение
13–20	Шторм

КОНФЛИКТ В ЭКИПАЖЕ

Моряки могут быть грубыми и неотёсанными людьми, а проживание в тесных каютах корабля приводит к неизбежному соперничеству, вражде и мелким преступлениям. Если конфликты между членами экипажа обостряются, офицеры должны вмешаться и навести порядок, чтобы не допустить бунта или ещё чего-нибудь похуже.

Вы можете определить причину конфликта в экипаже самостоятельно. Пока он продолжается, каждый день все, кто находится на борту, должны совершать групповую проверку с указанной выше Сл. Капитан, первый помощник и кок совершают свои проверки характеристики, как показано в таблице **Проверки конфликта в экипаже**. Эта проверка заменяет любые другие действия, которые офицер может совершить в этот день, представляя собой его вклад в умиротворение экипажа. Если никто не совершает проверку за того или иного офицера, в групповую проверку засчитывается провал.

Даже если экипаж создаёт проблемы, некоторые его члены помогают офицерам, так что экипаж всё равно вносит свой вклад в групповую проверку. Бросьте к20 за экипаж, используя его

эффективность как модификатор броска, и сравните результат со Сл.

Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

ПРОВЕРКИ КОНФЛИКТА В ЭКИПАЖЕ

Офицер	Проверка
Капитан	Харизма (Запугивание)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Кок	Интеллект (инструменты пивовара)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ

Результат	Эффект
Полный успех	Эффективность экипажа увеличивается на 1 на срок в 1к4 дней, и опасность исчезает.
Успех	Опасность исчезает.
Провал	Эффективность экипажа уменьшается на 1.
Полный провал	Эффективность экипажа уменьшается на 1, и экипаж немедленно поднимает бунт.

ПОЖАР

Пожар в море может превратить корабль в тлеющие обломки, его экипаж погибнет или будет выброшен за борт.

Если на борту судна вспыхивает пожар, его офицеры и экипаж должны совершить групповую проверку с указанной выше Сл. Групповая проверка олицетворяет собой 5 минут работы. Капитан, первый помощник, боцман и судовой врач совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки пожара**. Если никто не совершает проверку за того или иного офицера, в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл.

Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

ПРОВЕРКИ ПОЖАРА

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Боцман	Сила (инструменты плотника)
Судовой врач	Интеллект (Медицина)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ

Результат	Эффект
Полный успех	Пожар потушен без какого-либо ущерба, кроме косметического.
Успех	Пожар потушен, но корпус и 1кз других случайных компонентов получают бкб урона огнём.
Провал	Корпус и 1кз других случайных компонентов получают бкб урона огнём, и пожар продолжается. Совершите ещё одну групповую проверку.
Полный провал	Эффективность экипажа уменьшается на 1 из-за травм, корпус и 1кз других случайных компонентов получают бкб урона огнём. Пожар продолжается. Совершите ещё одну групповую проверку.

ТУМАН

Туман на суше – обычно лишь неудобство, но на море он может обернуться катастрофой. Плохая видимость затрудняет навигацию и может привести к крушению судна.

Групповая проверка с указанной выше Сл определяет, как офицеры и экипаж справятся с одним днём тумана. Капитан и квартирмейстер совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки тумана**. Если никто не совершает проверку за квартирмейстера, в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл.

Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

ПРОВЕРКИ ТУМАНА

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Квартирмейстер	Мудрость (Природа)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ

Результат	Эффект
Полный успех	Туман не влияет на навигацию, и эффективность экипажа увеличивается на 1 на срок в 1кз дней.
Успех	Туман никак не влияет на навигацию.
Провал	Туман замедляет судно, снижая вдвое его темп перемещения и скорость на текущий день.
Полный провал	Туман замедляет судно и дезориентирует экипаж, снижая вдвое темп перемещения и скорость судна на этот день. Корабль двигается в случайном направлении.

ЗАРАЖЕНИЕ

Подготовка к морскому путешествию – сложная задача, особенно сложная – определение, что нужно взять с собой в путь. Нашествие крыс или вспышка даже несерьёзной болезни могут привести на море к катастрофе. Этот тип опасности включает болезни, заражения, испорченные припасы и другие неприятности, которые подрывают здоровье экипажа.

Если вам необходимо вдохновение, обратите внимание на «Примеры болезней» в Главе 8 «Проведение игр» *Руководства мастера подземелий*.

Каждый день, который корабль тратит на борьбу с заражением, требует совершения групповой проверки с указанной выше Сл от всех, кто находится на борту. Капитан, первый помощник, судовой врач и кок совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки заражения**. Эта проверка заменяет любые другие действия, которые офицер может совершить в этот день. Если никто не совершает проверку за того или иного офицера, в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за

экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл.

Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

ПРОВЕРКИ ЗАРАЖЕНИЯ

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Первый помощник	Харизма (Убеждение)
Судовой врач	Интеллект (Медицина)
Кок	Телосложение (инструменты повара)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ

Результат	Эффект
Полный успех	Эффективность экипажа увеличивается на 1 на срок в 1к4 дней, и опасность исчезает.
Успех	Опасность исчезает.
Провал	Эффективность экипажа уменьшается на 1. Эффективность экипажа уменьшается на 1, а из-за суматохи, вызванной кризисом, корабль в этот день двигается с половиной скорости.
Полный провал	

ШТОРМ

Ветры и вздымающиеся волны швыряют корабли, как игрушки для купания. Снежные бури обрушиваются на суда, заходящие слишком глубоко на север. Ураганы уничтожают целые флотилии. Более распространённые и смертоносные, чем большинство морских чудовищ, штормы уничтожают больше кораблей, чем любая другая угроза в открытом море.

Пока корабль находится в шторме, каждый день все находящиеся на борту должны совершать групповую проверку с указанной выше Сл. Капитан, первый помощник, боцман и квартирмейстер совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки шторма**. Эта проверка заменяет любые другие действия, которые офицер может совершить в этот день, представляя собой его вклад в поддержание судна на плаву. Если никто не совершает проверку за того

или иного офицера, в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл.

Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

ПРОВЕРКИ ШТОРМА

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Боцман	Сила (инструменты плотника)
Квартирмейстер	Мудрость (Природа)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ

Результат	Эффект
Полный успех	Корабль остаётся невредимым. Эффективность экипажа увеличивается на 1 на срок в 1к4 дней.
Успех	Корабль остаётся невредимым. Каждый компонент корабля получает 4к10 дробящего урона.
Провал	Эффективность экипажа уменьшается на 1. Корабль борется изо всех сил, двигаясь в этот день с половиной скорости. Каждый компонент корабля получает 10к10 дробящего урона. Эффективность экипажа уменьшается на 2, и 10% экипажа смыто за борт и потеряно. Корабль снесён с курса и пытается вернуться на него, двигаясь в случайном направлении.
Полный провал	

СТОЛКНОВЕНИЯ

Случайные столкновения в море или его окрестностях могут произойти в любое время на ваше усмотрение. Более того, корабль в один день может столкнуться и с опасностью, и со случайным столкновением. Как одновременно, так и в выбранном вами порядке.

Ниже приведены две таблицы для случайных столкновений в море и в порту.

Столкновения в порту

к6 Столкновение

- 1 Ужасно сквернословящий нищий (**обыватель**) в порту оскорбляет всех вокруг. Даже тех, кто даёт ему милостыню. Какие-то наёмники (3 **ветерана**) ведут связанных, с мешками на головах, людей со своего корабля куда-то в город. Они грубо отталкивают персонажей в сторону, проходя мимо.
- 2 Связанные люди – преступники, за поимку которых назначена награда властями города.
- **Слабый отряд:** уберите 1 ветерана.
 - **Сильный отряд:** добавьте 2 ветеранов.
- 3 Торговец одеждой настаивает на том, чтобы подарить одному из персонажей новый костюм моряка или пирата. Костюм похож больше на театральное одеяние, чем на повседневную морскую одежду. Если персонаж будет носить его, костюм разойдётся по швам в самый неподходящий момент через 2к4 дня.
- 4 Портовые грузчики, выгружающие с помощью лебёдки огромный ящик с надписью «экзотическое животное», роняют свою ношу. Ящик падает и открывается. Грузчики в страхе разбегаются в стороны, а из ящика появляется **тираннозавр рекс**.
- **Слабый отряд:** замените тираннозавра на **гигантскую человекообразную обезьяну**.
 - **Сильный отряд:** замените тираннозавра на **молодого кракена** (Приложение В).
- 5 Изрядно выпившие моряки запускают фейерверки, отчего запаниковавшая лошадь, везущая телегу с грузом, спрыгнула с пирса. Погонщик умоляет персонажей спасти хотя бы лошадь.
- 6 Охотники за головами (4 **берсерка**) разыскивают человека, как две капли воды похожего на одного из персонажей, которого обвиняют в массовых убийствах. Они предпочитают сначала действовать, а потом говорить.
- **Слабый отряд:** уберите 1 берсерка.
 - **Сильный отряд:** добавьте 2 берсерков.

Столкновения в море

к10 Столкновение

- 1 Персонаж или член экипажа падает за борт, получая 1 дробящего урона от падения. Это привлекает 5 **охотничьих акул**.
- **Слабый отряд:** уберите 2 акулы.
 - **Сильный отряд:** добавьте 2 акулы.
- 2 Член экипажа рассказывает, что видел этой ночью корабль-призрак. Команда, будучи суеверной, настаивает поменять курс, чтобы обойти то место. Если персонажи согласятся, путешествие затягивается на лишние 1к4 дня. Если откажутся – эффективность экипажа снижается на 1к4-1.
- 3 Туман дикой магии (см. ниже).
- 4 **1 верховная жрица сахуагинов** и **1 сахуагин повелитель волн** (см. Приложение В для обоих) в яростном исступлении набрасываются на корабль и членов экипажа. Жрица говорит на общем, но с сильным акцентом.
- **Слабый отряд:** замените сахуагина повелителя волна на **сахуагина кораллового крушителя** (см. Приложение В).
 - **Сильный отряд:** добавьте **сахуагина чемпиона** (см. Приложение В).
- 5 Вдалеке загорелая, грязная, одинокая фигура на импровизированном плоту подаёт сигналы, отчаянно взывая о помощи. Это моряк с рыболовного судна, выживший после ужасного кораблекрушения. Громадный белый кит потопил их корабль.
- 6 Манящие огни (см. ниже).
- 7 С небольшого скалистого островка в 100 фт от корабля персонажей начинает литься манящая песнь 2 **гарпий** и **гарпии матриарха** (см. Приложение В).
- **Слабый отряд:** уберите 1 гарпию.
 - **Сильный отряд:** добавьте 1 гарпию матриарха.
- 8 В трюме обнаруживается внезапный безбилетный пассажир. Решите самостоятельно, кто или что это может быть.
- 9 Водоворот (см. ниже)
- 10 Пираты на **парусном корабле** (см. Приложение С) пытаются нагнать шлюп персонажей, чтобы чем-нибудь поживиться.

ТУМАН ДИКОЙ МАГИИ

Туман дикой магии – одна из разновидностей мистических туманов. Эти редкие, загадочные туманы почти неотличимы от природных – пока не становится слишком поздно.

Плотность тумана. Этот туман средней плотности. Это значит, что область видимости в 20 фт от существ является для них слабо заслонённой, а далее – сильно заслонённой.

Дикая магия. Происхождение тумана дикой магии известно немногим: одни утверждают, что это творение капризных богов, другие считают его результатом неудачных магических экспериментов. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 даёт понять, что этот туман является туманом дикой магии.

Когда существо в тумане дикой магии накладывает заклинание 1-го уровня или выше, совершите бросок по таблице **Волна дикой магии** в Главе 3 «Классы» *Книги игрока*, чтобы создать магический эффект.

МАНЯЩИЕ ОГНИ

Когда **аболеты** умирают, их души иногда собираются в скопления, называемые манящими огнями. Эти скопления бледно-жёлтых огней диаметром 100 фт встречаются в глубинах океана на глубине до 1000 фт. Они испускают яркий свет в радиусе 100 фт и тусклый свет в пределах ещё 100 фт.

Любое существо, которое видит манящие огни, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе станет очарованным этими огнями на 24 часа или до тех пор, пока огни не будут уничтожены. Существо, которое преуспело в спасброске, получает иммунитет к эффекту манящих огней на 24 часа.

Очарованное огнями существо не может добровольно покинуть зону их прямой видимости и защищает огни до смерти. Если существо насильно перемещают от огней, оно пытается вернуться к ним обратно. Находясь под этим эффектом, существо не может совершать короткий или продолжительный отдыхи. Через 24 часа очарованное существо получает одну степень истощения и должно повторить спасбросок, если

оказывается в пределах прямой видимости огней, оканчивая на себе эффект в случае успеха. Если в это время огни не находятся в пределах прямой видимости, существо автоматически преуспевает.

Каждое скопление манящих огней имеет КД 17 и 100 хитов, а также иммунитет к урону некротической энергией и яду.

ВОДОВОРОТ

Судно персонажей попадает в водоворот 2-го ранга (диаметр 10х10 фт, скорость 15 фт, Сл 10). Глубина водоворота равна половине его диаметра.

Существа в водовороте. Когда существо входит в водоворот или начинает там свой ход, оно должно совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл, определяемой рангом водоворота. При успехе существо может перемещаться как обычно. В случае провала существо немедленно перемещается по направлению к центру водоворота со скоростью водоворота и опутано водоворотом до начала его следующего хода. Если существо достигает центра водоворота, его затягивает под воду, и оно погружается под воду на количество фт, равное скорости водоворота.

Корабли в водовороте. Если корабль начинает свой ход в водовороте, диаметр которого больше длины судна, офицеры и экипаж корабля должны совершить групповую проверку, чтобы высвободиться. Эта групповая проверка действует так же, как и особые проверки против опасностей. Групповая проверка представляет собой 5 минут работы. Капитан, первый помощник, боцман и квартирмейстер совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки водоворота**. Если никто не совершает проверку за того или иного офицера, то в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл. Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки водоворота**.

ПРОВЕРКИ ВОДОВОРОТА

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Боцман	Сила (инструменты плотника)
Квартирмейстер	Мудрость (Природа)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ВОДОВОРОТА

Результат	Эффект
Полный успех	Корабль извлекает пользу из водоворота и увеличивает свою скорость на 20 фт на время текущего хода.
Успех	Судно может перемещаться во время своего хода как обычно.
Провал	Судно немедленно перемещается по направлению к центру водоворота со скоростью водоворота и опутано водоворотом до начала его следующего хода.
Полный провал	Как при провале. Кроме того, если судно находится в водовороте в начале своего следующего хода, все проверки, которые оно совершает для определения воздействия водоворота в этот ход совершаются с помехой.

ПРИЛОЖЕНИЕ F: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Здесь приведены только те магические предметы, описания которых нет в «Руководстве мастера подземелий».

Архив астромантии

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Этот латунный диск из сочленённых концентрических колец разворачивается в армиллярную сферу. Бонусным действием вы можете развернуть диск в сферу или свернуть её обратно в диск. Найденный архив содержит следующие заклинания, которые являются для вас заклинаниями волшебника, пока вы настроены на него: *гадание, поиск предмета, поиск пути, поиск существа, предвидение и предсказание*. Он функционирует для вас как книга заклинаний, с заклинаниями, закодированными на кольцах.

Пока вы держите архив, вы можете использовать его в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Архив имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите архив:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение архива, вы можете израсходовать 1 заряд, чтобы заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из архива. Новое заклинание должно принадлежать школе Прорицания.
- Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 фт, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией, израсходовав 1 заряд, заставить существо бросить к4 и добавить результат, в качестве бонуса или штрафа (по вашему выбору), к исходному броску. Вы можете сделать это после того, как увидите результат броска, но до того, как эффекты броска вступят в силу.

Глаз морской карги

Чудесный предмет, редкий

Этот некогда настоящий глаз покрыт лаком и подвешен на манер кулона. Любая карга из шабаша, где сделан этот глаз, может действием посмотреть через него, если он находится на одном с ней плане. У глаза карги КБ 10, 1 хит и тёмное зрение в радиусе 60 фт. Если его разрушить, все члены шабаша получают 3к10 урона психической энергией и становятся ослеплёнными на 24 часа.

Персонаж, носящий глаз морской карги, получает тёмное зрение в радиусе 60 фт. Кроме того, действием, держа глаз в руке, он может нацеливаться им на одно испуганное существо в пределах 30 фт от себя. Если цель видит этот глаз, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11, иначе её хиты опускаются до 0.

Дырявые вечно полные паруса

Отличное улучшение корабля

Эти паруса сотканы из облачного материала, добытого на Стихийном Плане Воздуха и имеют хорошо заметные отметины в виде небольших прожжённых дыр в трёх местах. Ветер хлещет и свистит вокруг них, позволяя кораблю двигаться со скоростью 45 фт, независимо от направления ветра.

Носовая фигура золотого стража

Отличное улучшение корабля

Эта позолоченная носовая фигура изготовлена в виде стража в золотых доспехах и закрытом шлеме с гребнем. Действием корабль может активировать этот предмет, чтобы создать 30-футовый конус, исходящий от носовой фигуры. Каждое существо в конусе должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 27 (6к8) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе. Немагические предметы, которые не несут и не носят, тоже получают урон, если находятся в области этого конуса. Как только корабль

использует это действие, он не может использовать его снова в течение 1 минуты.

Парусная краска иллюзий

Обычное улучшение корабля

Эта краска полностью прозрачная. Если нанести её на паруса, то действием корабль может создавать безвредные иллюзорные визуальные эффекты на поверхности этих парусов. Магические эффекты неосязаемы и не издаются звуков, кроме того, их иллюзорность очевидна. Длительность магического эффекта не может превышать 1 минуты.

Шлем подводных действий

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Надев этот латунный шлем, вы можете дышать под водой, получаете тёмное зрение с дальностью 60 фт и скорость плавания 30 фт.

ПРИЛОЖЕНИЕ G: КЛЮЧИ НЕТЕРИЛЬСКОГО ПЕНТАКЛЯ

1. Шкатулка с тетраэдром

Эта латунная шкатулка с рельефными треугольными узорами содержит в себе тетраэдр из сердолика высотой в один дюйм.

На внутренней стороне крышки надпись на Торассе, архаичном варианте Общего. Требуется успешная проверка Интеллекта (История) Сл 12, чтобы её разобрать:

Ненасытен и опасен, но прекрасен

2. Шкатулка с кубом

Эта латунная шкатулка с рельефными квадратными узорами содержит в себе куб из гематита высотой в один дюйм.

На внутренней стороне крышки надпись на Торассе, архаичном варианте Общего. Требуется успешная проверка Интеллекта (История) Сл 14, чтобы её разобрать:

Я плодороднее всех здесь собравшихся, мне поклоняются

3. Шкатулка с октаэдром

Эта латунная шкатулка с рельефными восьмиугольными узорами содержит в себе октаэдр из голубого кварца высотой в один дюйм.

На внутренней стороне крышки надпись на Торассе, архаичном варианте Общего. Требуется успешная проверка Интеллекта (История) Сл 16, чтобы её разобрать:

*Пусть вы не видите меня, снаружи вас я и внутри; умрёт
вы, меня изгнав*

4. Шкатулка с додекаэдром

Эта латунная шкатулка с рельефными пентагональными узорами содержит в себе додекаэдр из янтаря, высотой в один дюйм.

На внутренней стороне крышки надпись на Торассе, архаичном варианте Общего. Требуется успешная проверка Интеллекта (История) Сл 18, чтобы её разобрать:

*Когда меня нет, нужен я и желанен, когда меня много, вы
скрыться спешите; меня проклинаят, меня восхваляют*

5. Шкатулка с икосаэдром

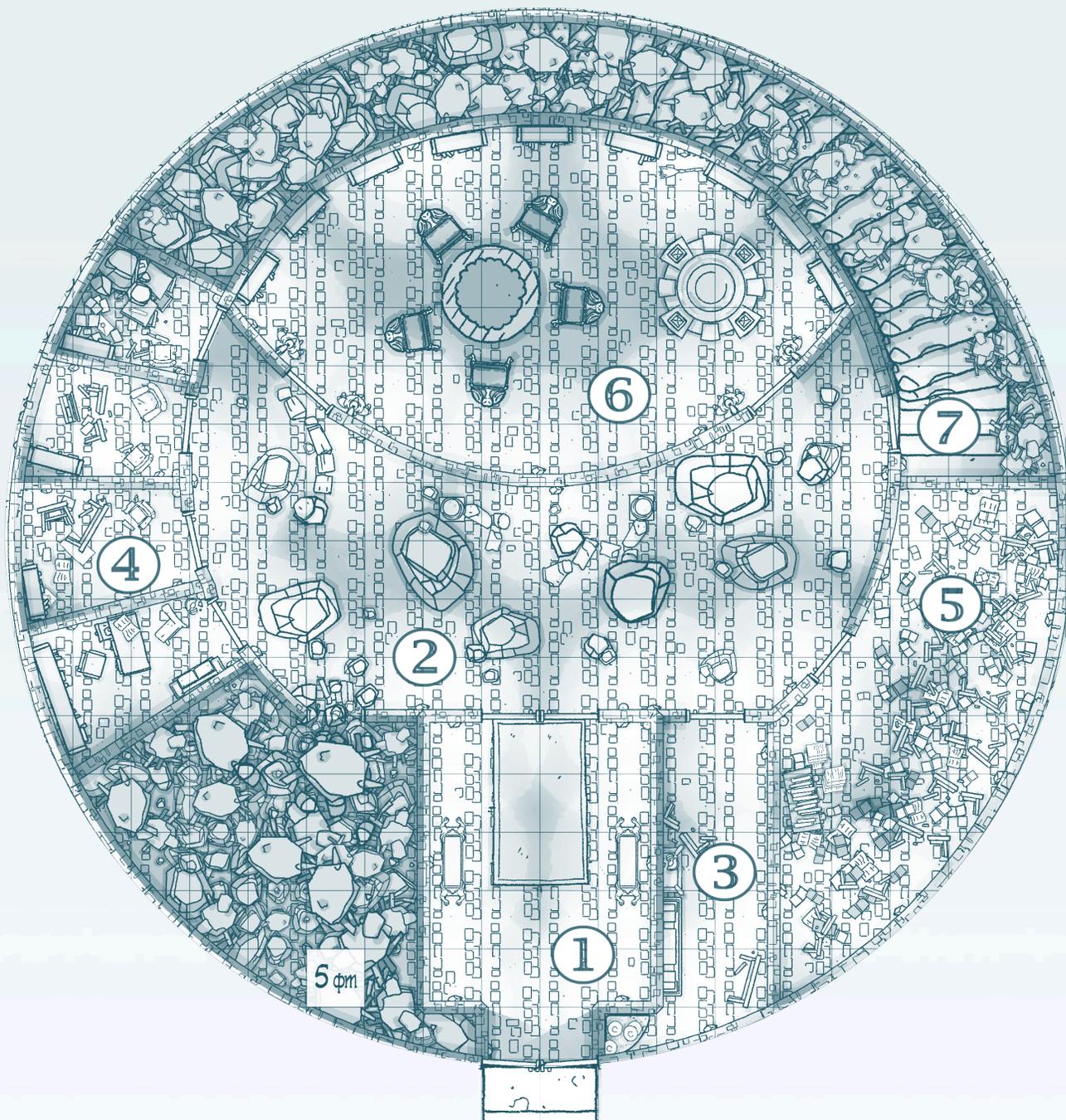
Эта латунная шкатулка с рельефными абстрактными узорами содержит в себе икосаэдр из синей шпинели, высотой в один дюйм.

На внутренней стороне крышки надпись на Торассе, архаичном варианте Общего. Требуется успешная проверка Интеллекта (История) Сл 20, чтобы её разобрать:

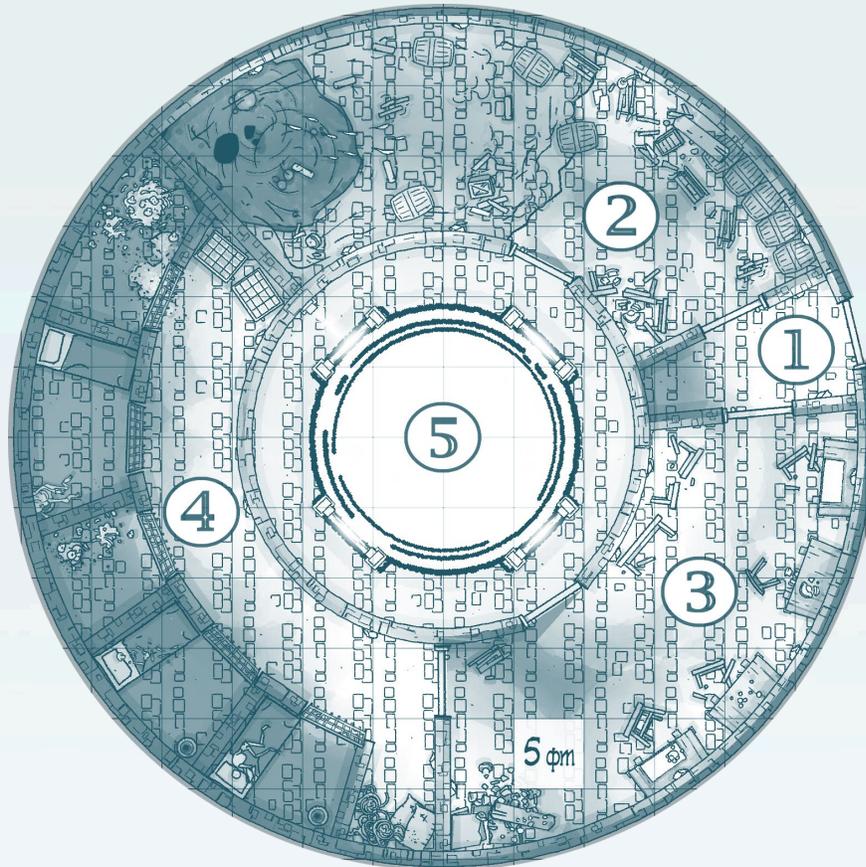
*Живительная сила, неиссякаемая, в вечном движении. Поч-
тленно склонившись меня каждый коснуться алчет и ласк
моих ждёт. Где меня нет — нет и жизни; когда жизнь поки-
дает вас — я остаюсь.*

ПРИЛОЖЕНИЕ Н: КАРТЫ ЧЁРНОЙ БАШНИ

КАРТА 1: НАЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ



КАРТА 2: ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ



ПРИЛОЖЕНИЕ I: СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

УВАЖЕНИЕ ШАДОВАРОВ

Вы заслужили уважение шадоваров проявив сдержанность и показав свою силу духа (или силу мышц). Возможно, когда ваши пути снова пересекутся, шадовары будут относиться к вам более дружелюбно.

...

РАЗДАТКА 1: СВОД ЗАКОНОВ ВОТЕРДИПА

1. Преступления против лордов, чиновников и дворян

- 1.1. Нападение или выдача себя за лорда: смерть.
- 1.2. Нападение или выдача себя за чиновника или дворянина: порка, заключение на 10 дней и штраф до 500 зм.
- 1.3. Шантаж чиновника: порка и изгнание до 10 лет.
- 1.4. Подкуп или попытка дать взятку чиновнику: изгнание на срок до 20 лет и штраф в двойном размере от суммы взятки.
- 1.5. Убийство лорда, чиновника или дворянина: смерть.
- 1.6. Использование магии для влияния на лорда без его согласия: заключение до 1 года, штраф или возмещение ущерба в размере 1 000 зм.
- 1.7. Использование магии для влияния на чиновника без его согласия: штраф или возмещение ущерба в размере 1 000 зм и указ о запрете.

2. Преступления против города

- 2.1. Поджог: смерть или каторга до 1 года, штраф и/или возмещение ущерба, нанесённого пожаром плюс 2 000 зм.
- 2.2. Размахивание оружием без уважительной причины: заключение до 10 дней и/или штраф до 10 зм.
- 2.3. Шпионаж: смерть или изгнание до конца жизни.
- 2.4. Сбыт краденого: штраф в размере стоимости украденного товара и указ о запрете.
- 2.5. Подделка официального документа: порка и изгнание до 10 лет.
- 2.6. Препятствие правосудию: штраф до 200 зм и каторга на 10 дней.
- 2.7. Замусоривание: штраф до 2 зм и указ о запрете.
- 2.8. Отравление городского колодца: смерть.
- 2.9. Кража: порка с последующим тюремным заключением до 10 дней, каторга сроком до 1 года или штраф на сумму украденных товаров.
- 2.10. Измена: смерть.
- 2.11. Вандализм: заключение на срок до 10 дней, а также штраф и/или возмещение ущерба стоимости ремонта плюс 100 зм.

3. Преступления против богов

- 3.1. Нападение на жреца или верующих: тюремное заключение до 10 дней и возмещение ущерба на сумму до 500 зм.
- 3.2. Непристойное поведение в храме: штраф до 5 зм и указ о запрете.
- 3.3. Публичное богохульство против бога или церкви: указ о запрете.
- 3.4. Кража вещей из храма или подношений: тюремное заключение до 10 дней и возмещение ущерба равное двойной стоимости украденного.
- 3.5. Разорение могил: тюремное заключение до 10 дней и возмещение ущерба, покрывающего стоимость ремонта плюс 500 зм.

4. Преступления против горожан

- 4.1. Нападение на горожанина: тюремное заключение до 10 дней, порка и возмещение ущерба на сумму до 1 000 зм.
- 4.2. Шантаж и запугивание горожанина: штраф или возмещение ущерба на сумму до 500 зм и указ о запрете.
- 4.3. Кража со взломом: тюремное заключение на срок до 3 месяцев и возмещение ущерба, равное стоимости украденных товаров плюс 500 зм.
- 4.4. Повреждение имущества либо домашнего скота: возмещение ущерба ремонта или замены скотины плюс 500 зм.
- 4.5. Нарушение спокойствия: штраф до 25 зм и указ о запрете.
- 4.6. Убийство горожанина без оправдывающих обстоятельств: смерть или каторга до 10 лет, а также возмещение ущерба в размере до 1 000 зм родственникам жертвы.
- 4.7. Убийство горожанина с оправдывающими обстоятельствами: изгнание до 5 лет, или каторга до 3 лет, или возмещение ущерба в размере до 1 000 зм родственникам жертвы.
- 4.8. Ограбление: каторга до 1 месяца и возмещение ущерба, равное стоимости похищенного товара плюс 500 зм.
- 4.9. Рабовладение: порка и каторга до 10 лет.
- 4.10. Использование магии для влияния на горожанина без его согласия: штраф или возмещение ущерба на сумму до 1 000 зм и указ о запрете.

РАЗДАТКА 2: ЗАГАДКА ИЗ ХРАМА ДЖЕРГАЛА

НА ВСЕХ ДЕСЯТЬ РУК, УЗРИ.
АЙ ДА ДЕСЯТЬ НОГ НА ВСЕХ.
КАКИ ПЯТЬ ГОЛОВ, УЗРИ.
А ДУШИ - ЧЕТЫРЕ.
СЛОВОМ ИМЯ ЕГО ПОЧТИ,
РАЗУМЕЮЩИЙ НАГРАЖДЕН БУДЕТ.