

ГРОБНИЦА ОЛОМОРНА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

Одного волшебника интересует необычный кристалл, сокрытый в гробнице Оломорна в Городе Мёртвых. Задание весьма деликатное, ведь власти Вотердипа сурово обходятся с расхитителями гробниц. Но, с другой стороны, зачем мертвецам магия, когда она может принести пользу живым?

4-часовое приключение для персонажей 2-го уровня



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер: Михаил Полетаев
При участии: Роман Вориводин

Вёрстка: Михаил Полетаев

Логотип: Ксения Рыжикова

Плейтестеры: Альберт Куртеев, Владимир Чернышев,
Екатерина Шевченко, Никита Бирюков

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение разработано для **трёх-семи персонажей 2-го уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2-го уровня**.

События приключения происходят в Вотердипе, Городе Роскоши, а также в море между Вотредипом к Лусканом.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Оломорн, один из многих волшебников Вотердипа не сыскавших себе славы. О нём известно лишь то, что он был учеником Анакастера и умер от старости в середине XV века, так и не успев побывать за границами Города Роскоши.

Однако он успел подготовить себе гробницу в лучших традициях своего учителя: с порталом на демиплан и магическими загадками, призванными бросить вызов знаниям её потенциальных посетителей.

Один из посредственных, но богатых волшебников лускана

ОБЗОР

Сюжет приключения состоит из трёх частей и занимает около 4 часов:

- **Часть 1: «Встреча в таверне».** Персонажи встречаются с нанимателем, после чего готовят корабль к первому серьёзному плаванию.
- **Часть 2: «Морские столкновения».** Персонажи отправляются в морское путешествие, где участвуют в нескольких случайных столкновениях.
- **Часть 3: «Загадки Оломорна».** Персонажи прибывают в Вотердип и должны проникнуть в гробницу Оломорна, с целью найти там магический кристалл.

ВЕДЕНИЕ 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.

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 зависимости 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.

ЛУСКАНСКИЕ ПЛАТИНОВЫЕ МОНЕТЫ

Лусканские платиновые монеты (сокращённо **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 **25 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.

ЧАСТЬ 1: ВСТРЕЧА В ТАВЕРНЕ

Ориентировочное время: 45 минут

Персонажи находят задание на доске объявлений (см. **Раздатки 1 и 2**) и прибывают в таверну «Семь парусов» для встречи с нанимателем.

«СЕМЬ ПАРУСОВ»

Когда персонажи достигают таверны, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Необычный внешний вид таверны «Семь парусов», напоминающий плавник гигантской акулы, и исключительно качественный сервис, ориентированный на прихотливого покупателя, делают её поистине жемчужиной портового Лускана, которой могут позавидовать многие заведения самого Вотердипа, Города Роскоши.

На входе в таверну вас встречает пожилой, но бойкий консьерж. Он слегка морщится, осматривая вашу разномастную группу, но тут же скрывает это за услужливой улыбкой, когда вы протягиваете ему объявление с подписью Фаттарма.

Вас проводят в один из гостевых номеров с прекрасной мебелью и позолоченной ванной внушительных размеров, из которой в данный момент поднимается горячий пар, наполняющий комнату приятным теплом и ароматом эфирных масел. Сквозь пар вы видите силуэт очень полного дварфа, по грудь в воде, с широкой, но короткой рыжей бородой и такими же волосами, блестящими от мыльной пены.

«О, вы пришли, проходите, не стесняйтесь!» - говорит он, чуть привставая, так, что из воды появляется его бочкообразный живот, и жестом указывает на стоящий недалеко от ванной стол, богато уставленный разнообразными яствами.

Персонажи могут сесть за стол, и отведать местные блюда, среди которых: салат из осьминогов, лосось на гриле, тушёные кальмары, мочёные устрицы, традиционная лусканская брассла и несколько сортов превосходных вин.

БРАССЛА

Брассла — это традиционное лусканское блюдо из варёного риса, обжаренного вместе с мелко

нарезанными угрём, рыбой, лягушкой, мышью, луком и устрицами.

Фаттарм будет терпеливо ждать, когда персонажи утолят свой голод и заговорят с ним первыми. Всё время, пока персонажи будут в его номере, он будет находиться в ванной, периодически подогревая себе воду заклинаниями и используя *магическую руку*, которая будет тереть мочалкой или массажировать колючими деревянными шариками его объёмное тело со всех сторон.

ОТЫГРЫШ ФАТТАРМА

Фаттарм — относительно молодой холмовой дварф. Для своего возраста он обладает непомерно пышным телом, но и не менее острым умом. Он доброжелателен к окружающим, но неумел в общении. Говорит Фаттарм тонким неуверенным голосом. Часто переспрашивает, даже если хорошо расслышал собеседника.

Цитата: «Нет ничего лучше горячей ванны, чтобы поднять себе настроение. Не так ли?».

В беседе с персонажами, Фаттарм расскажет следующее:

- Он является волшебником Братства Тайного Знания с момента восстановления башни, то есть уже около 20 лет.
- За всё это время, даже не смотря на свою благородную родословную (его родители — одни из совладельцев «Семи парусов»), ему так и не удалось добиться какого-то продвижения в магической карьере.
- Другие волшебники за спиной насмеются над ним и считают, что он никогда ничего не добьётся в жизни.
- Он хочет увеличить свои магические умения за счёт особой магической фокусировки, которая, по его информации хранится в гробнице вотердипского волшебника Оломорна в Городе Мёртвых.
- Фокусировка скорее всего представляет собой драгоценный камень, который должен

хранится в гробнице где-то на видном и особо почётном месте.

- Власти Вотердипа сурово обходятся с расхитителями гробниц, поэтому действовать нужно незаметно.
- Фаттар готов заплатить персонажам аванс в размере 50 зм, если они согласятся отправиться в Вотредип и незаметно выкрасть из гробницы магическую фокусировку волшебника. И вдесятеро больше, когда персонажи принесут ему этот артефакт. Если персонажи намерены торговаться, волшебник не сможет увеличить размер аванса, но при успешной проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 10 соглашается за свой счёт наполнить трюмы их корабля провиантом и водой, в достаточном для путешествия количестве (4 бочки воды и 130 рационов).

ПОДГОТОВКА К ПЛАВАНИЮ

Благодаря прошлому приключению (SCDD1-0), у персонажей есть свой корабль, а точнее — шлюп (см. его характеристики в **Приложении А: «Шлюп»**). Сообщите игрокам, что корабль необходимо подготовить к плаванию: определиться с экипажем и закупить провиант и снаряжение, которое может потребоваться в дороге.

По предварительной оценке, шлюп персонажей будет идти **6,5 дней** до места назначения и ещё столько же — обратно.

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 В: «Корабли и море»**.

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 закупить провиант и на них.

Воду персонажи могут набрать бесплатно из городских колодцев. Но они должны купить тару, в которой будут её хранить (например, бочки).

ЕДА И ВОДА

Персонажи, которые не едят и не пьют, получают эффекты истощения (смотрите 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 со 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.

Часть 2: Морское путешествие

Ориентировочное время: 2 часа

Как только корабль персонажей готов отправиться в путь, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда над Лусканом взошло солнце, вы вышли из порта на своём новеньком шлюпе, готовые отправиться в долгое путешествие к Вотердипу, Городу Роскоши. Паруса наполнились ветром, и судно плавно заскользило по спокойному морю. Шлюп набирал скорость, легко рассекая волны, а встречный солёный ветер ласково трепал ваши волосы.

Приключение только начиналось...

Путешествуя по морю, персонажи попутно становятся участниками нескольких случайных столкновений. Выбирайте столкновения из списка ниже броском к8 или на своё усмотрение (но не более одного столкновения в день). И старайтесь уложиться в ориентировочное время, указанное для этой части.

к8 Столкновение

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Вдохновение художника |
| 2 | Призрачный туман |
| 3 | Кораблекрушение |
| 4 | Нападение мерфолоков |
| 5 | Элементарно |
| 6 | Морской охотник |
| 7 | Любитель историй |
| 8 | Челюсти |

I. Вдохновение художника

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы находитесь в море уже несколько дней и однообразие путешествия начинает вас угнетать. Единственное развлечение здесь — стоять на палубе, опершись о пахнущий свежим деревом фальшборт, позволяя солённому морскому ветру трепать ваши волосы, смотреть вдаль и слушать, как волны разбиваются о корпус вашего корабля.

Вдруг вдалеке вы замечаете человека на плоту с небольшой хижинкой. Он приветственно машет вам рукой, явно желая пообщаться.

Если персонажи подходят поближе, незнакомец приветствует их и представляется Эрнестом, художником из Невервинтера, ищущим вдохновения в открытом море.

ОТЫГРЫШ ЭРНЕСТА

Эрнест — высокий и долговязый полуэльф, с длинными вьющимися волосами соломенного цвета, собранными в небрежный хвост. Одет он в выцветшую синюю рубашку и рваные коричневые штаны, испачканные краской. Руки его покрыты въевшимися разноцветными пятнами, свидетельствуя о страсти Эрнеста к искусству.

Эрнест говорит мягким и мечтательным голосом, словно погрузившись в собственные мысли. Он часто останавливается на полуслове, чтобы подыскать наиболее выразительные слова, и использует метафоры для описания своих идей.

Цитата: «Да-да! Твой образ подобен ожившей поэзии!»

Эрнест рад новым собеседникам и не прочь взойти на борт корабля или пригласить персонажей к себе на плот на чашку чая. После этого он может поведать следующее:

- Эрнест отправился в море, мечтая стать свидетелем эпичной схватки каких-нибудь морских чудовищ.
- Он путешествует уже несколько декад, но до сих пор не встретил ничего достойного его картины.
- Сейчас он уже рад хотя бы послушать о морских чудовищах, раз уже не может увидеть их.

ПРОСЬБА ЭРНЕСТА

Эрнест просит персонажей рассказать о самых страшных морских существах, которых они встречали. Или о которых они слышали.

Игроки могут использовать свои знания о морских чудовищах, чтобы от лица персонажей красочно рассказать о них. Альтернативно каждый из персонажей может пройти проверку Интеллекта (История) чтобы вспомнить об одном из морских чудовищ. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, о каком существе вспоминает персонаж:

Сл	Существо
10	Гигантская акула
15	Драконочерепаха
20	Левиафан
23	Кракен

Вдохновлённый рассказами персонажей, Эрнест предложит им изобразить какую-нибудь эпичную битву между их кораблём и морским чудовищем. Несколько человек должны будут изобразить выбранное ими чудовище, а остальные — отважно сражающуюся с ним команду корабля.

Если игроки согласны, они должны совершить групповую проверку Харизмы (Выступление) со Сл 13. При желании, экипаж корабля тоже может принять участие в постановке, для этого добавьте к групповой проверке результат броска к20 + эффективность экипажа.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ

Если несколько существ пытаются выполнить что-то как единая группа, Мастер может попросить совершить групповую проверку характеристики. В такой ситуации умелые персонажи смогут прикрыть слабые стороны неумелых.

Для совершения групповой проверки все в группе совершают проверку указанной характеристики. Если как минимум половина группы достигла успеха, преуспевает вся группа. В противном случае вся группа проваливает проверку.

В случае успеха, Эрнест в восторге от результатов и даёт игрокам вдохновение 1к4 на одну любую последующую проверку, бросок атаки или спасбросок. Кроме того, эффективность экипажа увеличивается на 1.

При провале, Эрнест вежливо критикует неумелую постановку и сожалеет о потраченном

времени. Эффективность экипажа уменьшается на 1.

СОКРОВИЩА

Вне зависимости от успеха постановки, при прощании Эрнест дарит каждому персонажу по 1 лпм в качестве компенсации их потраченного времени.

II. ПРИЗРАЧНЫЙ ТУМАН

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Сегодня непривычно холодный и влажный воздух разбудил вас раньше обычного. Солнце уже начало подниматься над горизонтом, но его лучи едва пробивались через густой туман, окутавший корабль белой дымкой.

Чтобы не сбиться с курса в тумане, команда судна должна совершить групповую проверку со Сл 15 (см. «Групповые проверки на судне» в **Приложении В**). Капитан и квартирмейстер должны совершить свои проверки согласно таблице **Проверки офицеров**. 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.

Проверки офицеров

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

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

Результаты проверки

Результат	Эффект
Полный успех	Туман не влияет на навигацию, и эффективность экипажа увеличивается на 1.
Успех	Туман никак не влияет на навигацию.
Провал	Туман замедляет судно. Срок путешествия увеличен на 1 день.
Полный провал	Корабль сбивается с курса. Срок путешествия увеличивается на 2 день. Эффективность экипажа снижается на 2.

Туман висит весь день и неотличим от природного. До тех пор, пока не станет слишком поздно. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

К середине дня экипаж начал чувствовать тревогу и беспокойство, так как туман и не думал рассеиваться. К вечеру, когда море погрузилось в сумерки, туман так и не рассеялся, а нервы команды были уже на пределе. Некоторым стало казаться, что они видят движущиеся в тумане фигуры, и в разговорах то и дело всплывали слухи о кораблях-призраках и морских чудовищах. Внезапно сквозь туман пронёсся слабый шёпот, от которого по спине побежали мурашки.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Помимо палубы и оснастки корабля, всё остальное скрыто туманом. Моря не видно, за бортом со всех сторон лишь белая дымка.

Видимость. Вся местность в 20 фт от существа считается слабо заслонённой туманом, а за пределами 20 фт — сильно заслонённой.

Освещение. В сумерках освещение считается тусклым.

ДУХИ ПРОШЛОГО

Этот туман — призрачный, он несёт в себе души убитых существ, чьи тела были выброшены в море. Проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволит распознать опасность. Персонажи,

которые провалили эту проверку, не готовы к нападению и считаются захваченными врасплох.

Два **спектра** атакуют экипаж, появляясь с разных бортов корабля. Если на корабле есть НИП, пусть спектры в первом раунде попытаются убить их. Смерть матроса с одного попадания повысит напряжение за игровым столом, но при этом даст персонажам дополнительный шанс выжить в этой схватке.

Если гуманоидное существо умирает в призрачном тумане (неважно, по какой причине), его дух восстаёт через 1к4 раунда в виде нового спектра, враждебного ко всем не являющимся нежитью существам.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените двух спектров двумя тенями.

Сильный отряд: Добавьте одного спектра.

СОКРОВИЩА

После успешного завершения боя, персонажи находят на палубе своего корабля по **2 лпм** на месте каждого убитого противника.

III. КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы заметили стаю существ, увязавшихся за кораблём. Их гладкие тела выпрыгивали из воды и с громким плеском шлёпались вниз. Когда они приблизились, вы поняли, что это дельфины.

Вся команда заворожённо и с трепетом наблюдала, как эти великолепные существа плывут за кораблём, когда, внезапно, один из дельфинов вырвался из группы и поплыл в вашу сторону, неся что-то на спине. Когда он приблизился, вы увидели, что дельфин несёт полурослика, тяжело раненного и едва в сознании.

Спасённого полурослика зовут Глиссер и он может рассказать следующее:

- Их корабль потерпел кораблекрушение. Что-то крупное расколело его надвое, атаковав из-под воды.
- От удара Глиммер свалился с мачты, сильно ударился головой и упал за борт кренившегося набок судна.
- Он на мгновение потерял сознание и очнулся уже подхваченный дельфинами, которые несли его прочь от тонущего корабля.
- Если персонажи спросят, куда направлялось судно, то оно перевозило какой-то магический артефакт, сделанный по особому заказу. Глиммер сам его не видел, но слышал, что он очень ценный.
- Само судно — это такой же шлюп с командой из 5 человек, двое из которых полурослики (Глиммер и его брат Гиммлер, служившие матросами).
- Судно не очень далеко отсюда и если поспешить, то можно ещё кого-то спасти.

Если персонажи отправляются к месту кораблекрушения, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы достигаете нужного места и видите терпящий крушение корабль, точнее то, что от него осталась. Его носовая и кормовая части были отделены друг от друга, между ними сейчас не менее 100 футов. Они ещё частично держатся над водой, но с каждой секундой медленно и неумолимо погружаются всё глубже в тёмные воды Бесследного моря.

«Артефакт там...» - крикнул Глиммер, указывая на носовую часть судна. Но тут запнулся и посмотрел в сторону кормы. — «Но там могли укрыться выжившие, капитанская каюта все ещё надо водой!»

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Посреди бескрайнего моря из воды торчат носовая и кормовая части судна на расстоянии в 100 фт друг от друга. Местность между ними заполнена сломанными мачтами, обрывками парусов и прочим мусором, что делает её труднопроходимой.

Носовая часть. Носовая часть торчит носом вверх и погружена в воду на 25 фт. Внутри неё

есть небольшая воздушная полость, которая не даёт ей утонуть так быстро.

Кормовая часть. Кормовая часть торчит кормой вверх, словно перевернутый стакан, и погружена в воду на 20 фт. Внутри неё есть средних размеров воздушная полость (в капитанской каюте), которая не даёт ей утонуть так быстро.

Освещение. Зона яркого солнечного света простирается от поверхности воды до глубины 650 футов. В этой области моря естественное освещение такое же, как и на поверхности.

СПАСТИ ЧТО-ТО ОДНО

До того, как корабль полностью утонет, персонажи могут попытаться спасти экипаж или артефакт. Они также могут попробовать распределить силы и попробовать спасти и то, и другое. Можете позволить им это сделать, но позже они поймут, что не справятся с двумя задачами одновременно, и им придётся делать выбор уже в более экстремальном режиме.

Корабль персонажей может подойти не ближе, чем на 60 фт к любой из частей. Дальнейшее сближение опасно столкновением. Но персонажи могут использовать шлюпку, чтобы не сокращать оставшееся расстояние вплавь. Но позже нырять всё равно придётся.

ЗАДЕРЖКА ДЫХАНИЯ И УДУШЕНИЕ

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно начинает умирать. Если у вас кончился воздух или вас душат, вы не можете восстанавливать хиты и становиться стабилизированным, пока снова не сможете дышать.

СПАСТИ АРТЕФАКТ

Артефакт находится в носовой части судна. У персонажей есть 4 минуты, чтобы его спасти. После этого носовая часть корабля утонет и артефакт будет безвозвратно потерян. Чтобы

добраться до него, необходимо поднырнуть на глубину 25 фт, чтобы найти вход в трюм и потом проплыть ещё 20 фт до места, где находится артефакт. Когда персонажи это сделают, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы замечаете новенький, обитый металлическими полосами сундук, с крышкой в виде половинки от бочки. Но самое необычное то, что он прикован четырьмя цепями, растянутыми между корабельных балок, которые не дают ему смещаться ни на дюйм и жёстко фиксируют в одном положении.

Длина сундука — 2,5 фт, ширина — 1,5 фт, высота — 1 фт, а вес — 25 фунтов. Сундук пуст и не заперт: на нём попросту нет никакого замка. Персонажи могут догадаться, что этот сундук — и есть перевозимый кораблём артефакт.

Чтобы освободить сундук, персонаж может порвать каждую цепь успешной проверкой Силы со Сл 20. Учтите, что после каждой такой попытки персонаж теряет запас воздуха и вынужден в срочном порядке проделывать обратный путь, чтобы набрать в грудь воздуха. Кроме того, чтобы вытащить сундук из тонущего корабля, потребуется не менее 3 персонажей для его подводной транспортировки.

Альтернативно, чтобы спасти сундук и доставить на свой корабль, 4 персонажа могут потратить 1 минуту и совершить групповую проверку Силы со Сл 15.

Персонажи могут повторять проверки, но следите за общим ограничением по времени, после которого артефакт будет безвозвратно потерян.

СПАСТИ ЭКИПАЖ

Глиммер считает, что экипаж может находиться в капитанской каюте, так как там всё ещё есть воздух для дыхания. У персонажей есть 4 минуты + 2 раунда, чтобы туда попасть и выбраться обратно. После этого кормовая часть корабля утонет. Чтобы добраться до каюты, необходимо поднырнуть на глубину 20 фт и потом проплыть ещё 15 фт до двери в капитанскую каюту.

Однако дверь открыть очень сложно — она находится вертикально над головами персонажей и разбухшая древесина, а также давление воды затрудняют её открывание.

Чтобы выломать дверь, персонаж должен совершить две успешные проверки Силы со Сл 20. Учтите, что после каждой такой попытки персонаж теряет запас воздуха и вынужден в срочном порядке проделывать обратный путь, чтобы набрать в грудь воздуха.

Альтернативно, чтобы попасть в каюту, 4 персонажа могут потратить 1 минуту и совершить групповую проверку Силы со Сл 15.

Персонажи могут повторять проверки, но следите за общим ограничением по времени, после которого кормовая часть целиком уйдёт под воду.

Когда персонажи это сделают, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вам, наконец, удалось попасть в капитанскую каюту. Здесь ещё есть немного воздуха, и вы вздыхаете полной грудью. Однако, в каюте ни одной живой души. Большая часть мебели лежит на стене у двери и лишь прибитый гвоздями к полу письменный стол нависает в 10 футах над вами. Вы замечаете какой-то блеск сквозь щель его приоткрытого ящичка.

Попросите игроков описать, как их персонажи добираются до письменного стола, чтобы достать спрятанное в его ящике сокровище.

СОКРОВИЩА

Если персонажи спасают артефакт, они становятся обладателями *сундука консервации* (см. Приложение D: «Магические предметы»).

Если персонажи попадают в капитанскую каюту, они находят там **7 лпм** в ящике письменного стола.

IV. НАПАДЕНИЕ МЕРФОЛКОВ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно вы замечаете, что ваш корабль находится в окружении группы агрессивно настроенных мерфолков. Они воинственно потрясают костяными копьями и что-то скандируют на непонятном вам языке. Кажется, их не так много, и вы уже собирались их прогнать, как вдруг почувствовали, как корабль кренится под чьим-то массивным телом, взбирающемся на палубу.

На корабль персонажей нападают 5 **мерфолков** и 1 **гигантский осьминог**. Они не собираются выходить на диалог и будут сражаться насмерть.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите четырёх мерфолков.

Сильный отряд: Замените одного мерфолка гигантским осьминогом.

ТАКТИКА НАПАДАЮЩИХ

Осьминог заберётся на палубу, чтоб сражаться там (но он сможет находиться вне воды не более 2 минут). Мерфолки в первом раунде будут оказывать ему поддержку дальнебойными атаками, а в следующем начнут выпрыгивать из воды и цепляться за борт, чтобы тоже оказаться на палубе и, подобрав свои копья, продолжить сражаться врукопашную.

СОКРОВИЩА

Если персонажи распотрошат осьминога, то обнаружат внутри него **6 лпм**.

V. ЭЛЕМЕНТАЛЬНО

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

В один из приятных солнечных дней вы заметили странное скальное образование посреди бескрайних морских просторов. Подойдя поближе, вы обнаружили, что эта скала своей формой очень напоминает гуманоидное лицо. Внезапно ваше любопытство сменилось замешательством, когда скала заговорила стихами:

— Дальше нет пути,

Но сможете пройти,
В мою игру сыграв.
И будет вам награда.

Не руша ритма слог,
Озвучьте мне итог,
Загадки разгадав,
Не то придёт расплата.

Скала на самом деле является головой стоящего на дне океана громадного элементаля. Он настолько стар, что почти полностью окаменел и не может двигаться (но персонажи об этом не знают).

Элементаль задаст одну или несколько загадок (см. ниже).

Ответ персонажей не обязательно должен быть дословным, главное, чтобы он попадал в ритм стиха. В противном случае элементаль будет усердно делать вид, что не понимает, что они сказали.

ЗАГАДКИ СКАЛЫ

Выбирайте загадки из списка ниже на своё усмотрение или броском к4 до тех пор, пока не посчитаете нужным прекратить или пока загадки не закончатся:

I

Хоть всё море обойди,
Тех камней в нём не найти.
Так скажите мне, каких?
(Ответ: «В море не найти сухих»)

II

Моря малую частицу
Нужно превратить мне в птицу.
Что мне делать? Как тут быть?
(Ответ: «К на Ц переменить»)

III

Нужен он — его бросают,
А не нужен — поднимают.
Старший им грозит салагам.
Что же это? (Ответ: «Это якорь»)

IV

Это в озере найдёте,

в топях, в омуте, в болоте.
В шторм, в грозу и в день погожий
В океане встретить можно.
А в реке - не суждено.
Что же это? (Ответ: «Буква О»)

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ОШИБАЮТСЯ

Если персонажи ошибаются в ответе единожды, элементарь позволяет им искупить свою вину, загадав ему свою загадку, также в стихах:

Скала тяжело вздыхает и качает головой, отчего треск и рокот падающих камней разносится на многие мили вокруг:

Ошибся ты. На первый раз
Прощаю. Если ты сейчас
Мне загадаешь что-нибудь
В ритм обернув вопроса суть.

Если персонажи ошибаются второй раз, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Огромное скалистое лицо искажает гримаса злости и, заглушая всё вокруг оно рокочет:

Таким глупцом, невеждой быть
Не может истинный герой.
Негоже вам по морю плыть,
Плывите к мамочке, домой!

После этих слов огромный каменный рот открывается, и из него вырывается ураганный поток воздуха, сдувая ваше судно как осенний листок.

Если это происходит, срок путешествия увеличивается на 1 день, так как персонажам придётся идти в обход говорящей скалы, а эффективность экипажа снижается на 1.

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ПРЕУСПЕВАЮТ

Если персонажи успешно разгадывают загадки, сделав не более одной ошибки, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Скала с улыбкой кивает вам и произносит:

Мудрый герой, мудрый ответ,
Больше для вас препятствий здесь нет.
Но перед тем как отправиться в путь,
Стоит вам в рот ко мне заглянуть.

После чего с гулким рокотом открывает свой рот, образуя тем самым небольшую пещеру, и замирает.

СОКРОВИЩА

В пещере персонажи находят **2 лпм, 35 зм**, а также одно *зелье сопротивления огню* (см. Приложение D: «Магические предметы»).

VI. МОРСКОЙ ОХОТНИК

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Штиль. Море окутано лёгкой дымкой, и не слышно ни звука, кроме лёгкого плеска волн, ласкающих корпус вашего судна. Солнце уже начало садиться, окрасив воду в багровые тона. Ощущение, будто время остановилось, и кроме вас на всём целом свете никого больше нет. Но это не так...

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Лёгкая дымка над водой и блики заходящего солнца создают слабо заслонённую местность.

Освещение. Здесь яркое освещение.

СХВАТКА С МЕРРОУ

Дымка и блики на волнах не дают персонажам разглядеть опасного морского охотника — **мерроу** (у которого 68 хитов), и он незамеченным подбирается к кораблю для внезапной атаки.

Все персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) ниже 15 считаются захваченным врасплох. Мерроу будет гарпунить жертв на судне и пытаться утаскивать их под воду. Если на корабле есть НИП, пусть мерроу в первом ходу попытается утащить одного из них.

Молниеносная атака, быстро оборвавшийся крик падения и бурлящий фонтан крови под водой в том месте, где скрылся матрос, повысят

напряжение за игровым столом, но при этом дадут персонажам дополнительный шанс выжить в этой схватке.

Мерроу не планирует вступать в открытое противостояние и после каждой неудачной попытки будет прятаться под килем судна, после чего снова скрытно атаковать.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: У мерроу 37 хитов.

Сильный отряд: Добавьте одного мерроу. У обоих по 45 хитов.

СОКРОВИЩА

Если персонажи не просто убивают мерроу, а вспарывают ему брюхо, то внутри обнаруживают **3 лпм, 12 зм** и *износостойкую книгу заклинаний* (см. Приложение D: «Магические предметы»).

VII. ЛЮБИТЕЛЬ ИСТОРИЙ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

На очередной день вашего путешествия вы наткнулись на одинокого рыбака на небольшом ялике. Заприметив вас, рыбак стал активно махать руками и кричать «Обмен! Обмен!». Явно видно, что его лодка не предназначена для открытого моря. Возможно, ему нужна ваша помощь?

Когда персонажи сближаются с рыбаком, он представляется Фаридом и говорит, что коллекционирует истории, легенды и баллады. Фарид хотел бы, чтобы каждый персонаж по поделился с ним одной из историй, которую знает. В обмен, если истории будут действительно интересными, он готов дать им то, что облегчит их дальнейшее плавание.

ОТЫГРЫШ ФАРИДА

Фарид выглядит как человек средних лет, с каштановыми взлохмаченными волосами. Его кожа бронзовая от загара, а глаза не по возрасту мудры. Говорит он мягким бархатистым голосом, с нежной, почти музыкальной интонацией.

Цитата: «Вряд ли ваша жизнь настолько коротка, что вам нечего рассказать».

РАССКАЗЧИКИ

Попросите игроков от лица их персонажей рассказать какую-нибудь небольшую, но интересную на их взгляд историю. Здесь не требуются броски кубиков, их заменяет ролевой отыгрыш самих игроков — чем лучше и интереснее они расскажут, тем выше шанс на успех (и только вы, как Мастер, решаете, достойны ли рассказы игроков награды или нет).

ПРОВАЛ

Если игроки не хотят отыгрывать, или, как персонажи, отказывают рыбаку в его просьбе, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Рыбак бросает последний взгляд на персонажей, затем отворачивается и тихим голосом, словно себе под нос, произносит: «Ну что же, нет историй, нет и награды». И внезапно исчезает в водяных брызгах, сияющих в лучах закатного солнца словно ореол божественности. Через мгновение здесь уже нет ни рыбака, ни его ялика.

УСПЕХ

Если вы решаете, что рассказы игроков достойны награды, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Рыбак широко улыбается и, вдруг, взрывается миллионом водяных брызг, превращаясь в большое и рыбоподобное гуманоидное существо в пёстром, украшенном золотом жилете и со столбом пенистой воды вместо нижней части тела. После чего, голосом, громоподобным, как штормовые волны, разбивающиеся о скалы, произносит: «Ха-ха! Вы — отличные рассказчики, и достойны обещанной награды! Внемлите предсказанию, что спасёт вам жизнь: **читайте больше книг и прозреете. И когда путь прям, а цель ясна, стоит осмотреться по сторонам**».

Закончив, марид отворачивается, словно собираясь уходить, но на мгновение замирает и, словно что-то вспомнив, говорит: «Ах, да, и небольшой бонус!» и щёлкает пальцами, после чего исчезает в водяных брызгах, сияющих в лучах закатного солнца.

СОКРОВИЩА

Марид, помимо вышеописанного предсказания, дарует персонажам способность дышать под водой на следующие 24 часа.

VIII. ЧЕЛЮСТИ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы замечаете чьё-то массивное тело, легко скользящее под водой в сторону вашего судна. Вскоре над поверхностью появился спинной плавник, который разрезал воду, как нож, оставляя за собой след из белой пены.

АТАКА НА КОРАБЛЬ

Корабль атакует **косатка**. Дальнейший сюжет развивается в порядке инициативы. Персонажи или корабль, чья инициатива выше, чем у косатки, могут совершать действия, но им не удастся избежать последующего столкновения. Как только инициатива дойдёт до косатки, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Существо с невероятной силой врзается в борт корабля. Угрожающе щёлкают челюсти, пытаясь пробить корпус. От удара трещат доски и судно начинает сильно качать, экипаж изо всех сил пытается сохранить равновесие, цепляясь за снасти.

Персонажи должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе сбиваются с ног. Косатка также наносит урон кораблю укусом, если попадает. В следующие свои ходы косатка будет кружить вокруг корабля и кусать его как указано

в её статблоке. Если кто-то из персонажей прыгнет в воду, косатка переключится на него. В остальных случаях её целью будет сам корабль.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените косатку на охотничью акулу.

Сильный отряд: У косатки 135 хитов.

СОКРОВИЩА

После смерти, косатка всплывёт кверху брюхом, и персонажи заметят торчащий в нём *осенённый луной меч* (см. **Приложение D: «Магические предметы»**).

Часть 3: Вотердип

Ориентировочное время: 1 час 15 минут

Когда персонажи подходят к Вотердипу, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Ещё издали вы замечаете, что в Глубоководной гавани, в которой располагается порт Вотердипа, кипит жизнь. Корабли всех размеров и форм приходят и уходят из гавани, их паруса трещат на ветру, а из доков доносятся крики торговцев, продающих свои товары, и матросов, раздающих друг другу команды.

Вы замечаете несколько свободных пирсов и держите курс к одному из них для швартовки.

ПРИСТАНЬ

Пришвартовавшись и сойдя на пристань, вы видите объявление, написанное яркой краской на деревянной доске у швартовочного столба:

«Ожидайте магистра для регистрации вашего прибытия согласно правилам!»

Чуть поодаль также на пирсе вы замечаете неопрятного вида старика с клочковатой седой бородой и в рваной засаленной одежде, вальяжно сидящего на груде старых ящиков и безуспешно пытающегося раскурить трубку. Заметив ваш взгляд, он поднимает на вас свои опухшие глаза и сиплым голосом произносит:

- Уважаемые, табачочка на найдётся?

Старик представляется Поликарпом и навязчиво пытается завести беседу с персонажами. Так как он местный, то персонажи могут посчитать его хорошим источником информации о городе.

ОТЫГРЫШ ПОЛИКАРПА

Поликарп выглядит как бездомный старик, с грязной седой бородой и спутанными волосами. Дыры на его просаленной одежде местами обнажают не менее грязную кожу, покрытую старыми шрамами.

Он говорит хриплым осипшим голосом, часто используя матросский жаргон.

Цитата: «Якорь мне в глотку, если я его не уболтаю!».

Поликарп может дать персонажам ответы на следующие вопросы, если персонажи их зададут:

• Кто такие магистры и зачем нужна регистрация?

Магистры — это самые пронизательные и неподкупные представители власти Вотердипа. Их можно легко узнать по чёрным одеждам, которые они носят. В народе их так и называют — «чёрные мантии». Магистры имеют право выносить приговор без суда. К ним следует относиться с должным уважением. В их задачи, помимо прочего, входит регистрация прибывающих в город караванов и кораблей.

• Как долго ждать магистра?

Точно неизвестно. Если повезёт, в течении нескольких часов. Кораблей в порту много.

• Какие вопросы задаёт магистр?

Обычно он спрашивает, откуда судно, с какой целью и надолго ли планируете останавливаться в городе. Если пребывание будет длиться 10 дней или дольше, то необходимо будет дополнительно пройти процедуру регистрации.

• Как можно избежать встречи с магистром?

Здесь Поликарп предлагает свою помощь: за 20 зм он готов посторожить корабль до прихода магистра, и отчитаться ему вместо персонажей. Он скажет ему всё, что захотят персонажи, независимо от того, правда это или ложь (если персонажи хотят проверить правдивость слов Поликарпа, они могут совершить проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 13 и при успехе поймут, что Поликарп действительно готов разговаривать с магистром вместо них).

Кроме того, Поликарп может рассказать персонажам общеизвестную информацию о Городе Мёртвых и как до него добраться.

ГОРОД МЁРТВЫХ

Город Мёртвых — не просто кладбище. Это большой городской парк, холмистый, с ухоженными цветочными клумбами, искусно высаженными группами деревьев и кустарников, красивыми скульптурами, впечатляющими строениями и высыпанными гравием дорожками. В дневной время — это популярное место для прогулок, пикников и различных мероприятий: от спортивных игр до выступления менестрелей.

Жители Вотердипа уже давно практически отказались от обычного закапывания своих мертвецов, вместо этого, гробницами служат мавзолеи, связанные с демипланами, куда и относят тела усопших.

После общения с Поликарпом, персонажи могут выбрать один из двух вариантов развития событий:

ВАРИАНТ 1: ЖДАТЬ МАГИСТРА

Если персонажи решают самостоятельно дождаться прихода магистра, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Солнце уже клонилось к закату, когда вы, наконец, заметили невысокую фигуру в чёрной мантии, целеустремлённо направляющуюся по пирсу в вашу сторону. Это был гном средних лет, с пронзительным взглядом и острыми чертами лица, которые обрамляли аккуратно подстриженная остроконечная борода и усы. За ним лениво следовали несколько городских стражников.

— Добрый день! — сказал гном неожиданно низким для него голосом. — Я магистр Аринтус. Я здесь для регистрации вашего судна и его пассажиров.

Аринтус будет общаться только с одним персонажем (пусть игроки сами решат, с каким). При попытке встрять в разговор кого-то ещё, магистр будет прерывать любого другого персонажа словами «кажется, я разговариваю не с вами». Это означает, что персонаж, общающийся с магистром, не сможет получить Помощь ни на какие проверки Харизмы.

ОТЫГРЫШ АРИНТУСА

Аринтус — гном средних лет с острыми чертами лица и пронзительным взглядом. Его аккуратно

подстриженная остроконечная борода и усы тёмно-русого цвета.

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 ускользает от его взгляда.

Цитата: «Отвечайте быстро и честно, закончим с этим поскорее».

Если персонажи впервые в Вотердипе, он выдаст персонажам лист с кратким сводом законов города (см. **Раздатка 3: «Свод законов Вотердипа»**). Они вправе ознакомиться с ним прежде, чем начинать процедуру регистрации.

РЕГИСТРАЦИЯ

В процессе регистрации магистр будет задавать следующие вопросы:

- Откуда вы прибыли?
- Есть ли опасный груз на судне (который может угрожать безопасности пирса и соседних судов)?
- Цель посещения города Вотердип?
- Где планируете остановиться на ночь? Если не планируете, то по какой причине?
- На какой срок рассчитываете остаться в городе?

В зависимости от того, как пойдёт диалог, Аринтус может задавать и другие вопросы. Любая попытка обмана, подкупа или запугивания магистра должна совершаться со Сл 15. Также помните, что персонаж, совершающий эти проверки, не может получить Помощь.

Если Аринтус заподозрит, что персонажи его обманывают, он попросит их покинуть порт Вотердипа, иначе ему придётся задержать персонажей до выяснения обстоятельств, а их корабль будет временно конфискован. При добровольном уходе из порта, персонажи должны будут придумать другие способы, как проникнуть в Город Мёртвых (например, по суше, в этом случае небольшая группа пешеходных путешественников не привлечёт внимания магистров у городских ворот).

ВАРИАНТ 2: НЕ ЖДАТЬ МАГИСТРА

Если персонажи решают делегировать полномочия Поликарпу или одному из членов экипажа своего корабля (если они нанимали НИП), или же просто оставляют корабль, надеясь, что вернутся до прихода магистра, можете сразу переходить к части «Загадки Оломорна».

Каждый персонаж, который общался с Поликарпом и решил довериться ему, получает сюжетную награду **Друг бродяг**.

ЗАГАДКИ ОЛОМОРНА

Тем или иным путём попав в Вотердип, персонажи без особых проблем достигают Города Мёртвых и находят там нужную гробницу. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Пробираясь по извилистым дорожкам Города Мёртвых, вы, наконец, наткнулись на небольшой мавзолей, спрятанный в тихом уголке кладбища в окружении разросшихся кустарников и плюща. Каменное сооружение было старым и обветренным, видно, что его давно никто не посещал.

Дверь мавзолея не заперта и персонажи без труда могут попасть внутрь.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Мавзолей. Внутри мавзолей представляет собой небольшую комнату, 20 на 20 фт с потолком высотой 10 фт. Стены слева и справа от входа представляют собой барельефы, стилизованными под полки и шкафы, забитые книгами, а на противоположной стене красуется барельеф в виде каменной арки, шириной в 10 фт. Комната пуста, лишь в центре неё стоит каменное изваяние, изображающее алтарь, и покоящуюся на нём каменную книгу.

Освещение. В мавзолее темно. Если на улице день и дверь в мавзолей остаётся открытой, то первые 10 фт комнаты освещены тусклым светом, пробивающимся с улицы.

ЗАГАДКА КНИГИ

Если персонажи осматривают изваяние с каменной книгой, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы видите, что на развороте книги выгравировано два списка, каждым в отдельном столбце, и между этими столбцами — множество случайных, на первый взгляд, букв. Над списками начертано: «Скажи ответ и проходи!».

В каменной книге есть список материальных компонентов, и заклинательных эффектов, которые порождаются этими компонентами, как показано в **Раздатке 4: «Загадка книги»**.

Однако компоненты слева не совпадают со смежными эффектами справа. Сама книга не обладает никакими магическими свойствами, но ими обладает слово, которое она скрывает.

Если игроки находятся в затруднении, персонажи могут попробовать преуспеть в проверках, указанных в разделе «Книжные шкафы» и «Другие проверки для получения подсказок» ниже.

КНИЖНЫЕ ШКАФЫ

Барельефы книжных шкафов со корешками книг могут помочь дать подсказку в решении головоломки. Персонаж, преуспевающий в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 12, обнаруживает косвенную подсказку в названии на одном из корешков книг барельефа. Каждая проверка открывает только одну подсказку. Вы можете самостоятельно придумывать названия для корешков книг или можете взять готовые варианты из списка ниже (в скобках указано, какой компонент соответствует данной подсказке):

- «Пламя и сера. Исторический очерк из цикла Мёртвые земли» (сера).
- «Диалектика превращений воды в лёд» (вода).
- «Записки алхимика: в поисках гром-камня» (слюда).

- «Желчегонные настои как способ регулирования кислотности в организме» (желчь).
- Поэма «Янтарные искры» (янтарь).
- «Световая фокусировка — новое слово в магической науке» (стекло).
- «Великий Бигби и его длань» (яйцо).
- «Полный трактат о некромантии» (кость).
- «Как перестать бояться куриц?» (перо).

ДРУГИЕ ПРОВЕРКИ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПОДСКАЗОК

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Расследование) Сл 10. Персонаж подозревает, что перемешанные буквы в середине или их часть, вероятно, составляют командное слово, пароль или важную подсказку.

Мудрость (Восприятие) Сл 10. Персонаж замечает, что прямые линии, проведённые от материального компонента к эффекту, перечёркивают буквы в центре.

РЕШЕНИЕ

Проведение прямой линии от материального компонента до порождаемого им эффекта перечёркивает одну из букв, располагающихся между столбцами, как показано в **Приложении D: «Загадка книги (решение)»**. Каждая такая буква — это часть слова, являющегося ответом на загадку. Если персонажи прочитают их в том же порядке, в котором идёт список компонентов слева, получится слово «Анакастер», произнесение которого вслух открывает портал на демиплан с захоронением.

ЗАГАДКА ГРОБНИЦЫ

Когда персонажи справятся с первой загадкой и войдут в портал на демиплан, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Портал приводит вас в небольшой, 10 на 10 футов, коридор, оканчивающейся аркой поменьше, всего 5 футов в ширину. Пространство коридора равномерно освещено тёплым светом магических камней, размещённых под потолком.

Такой же свет освещает и пространство за аркой: огромный широкий зал, в дальнем конце которого на высоком пьедестале стоит саркофаг хозяина этой гробницы — волшебника Оломорна.

Вы замечаете, что пол в зале за аркой выстлан пятифутовыми шестигранными плитами, каждая из которых содержит по одной букве Общего алфавита. Каменная табличка сбоку от арки гласит:

Коллега! Кто с нами по жизни идёт?
Плетения силу в себе кто несёт?
Ты здесь попирать имена их не смей!
Ждёт скверная участь незваных гостей.

Буквы из Общего алфавита, начертанные на плитах превращают деятельность в зале в гигантский поиск слов. Ловушки под многими из этих плит угрожают тем, кто перемещается по залу, не обращая внимания на спрятанные слова.

ОСОБЕННОСТИ ГОЛОВЛОМКИ

Пол этой комнаты, размером 35 на 40 футов, выложен в виде гексагональной сетки 5-футовыми каменными плитами. На каждой плите высечена буква, как показано в **Раздатке 5: «Загадка гробницы»**. Положите копию этой раздатки на стол, и пусть игроки используют миниатюры, чтобы показать, как их персонажи перемещаются по залу.

Чтобы безопасно пересечь комнату, персонаж должен наступать только на верные плиты. Каждый шаг на неверную плиту активирует ловушку.

ЛОВУШКИ

Некоторые плиты (как показано в разделе «Решение») являются ловушками. Ловушка срабатывает, когда на плиту помещается более 20 фунтов веса, что активирует прижимную пластину под ней и создаёт один из магических эффектов, как указано ниже и должен преуспеть в указанном спасброске со Сл 13 (если он есть),

получая полный урон при провале и половину урона — при успехе. Если спасбросок не указан, персонаж никак не может защититься и гарантированно получает полный урон.

Вы можете выбирать эффекты ловушки из таблицы ниже на своё усмотрение или броском к8.

к8	Эффект ловушки	Спасбросок
1	Вокруг персонажа взрывается миниатюрная копия огненного шара, нанося 2к6 урона ему и всем существам в пределах 5 фт от вас.	Ловкость
2	Из потолка ударяет молния. Персонаж и два ближайших к нему существа в пределах 30 футов от него получают урон электричеством 2к10.	Ловкость
3	Вокруг персонажа возникает облако ядовитого газа. Персонаж получает 1к12 урона ядом и становится отравленным на 1к4 часа.	Телосложение
4	Где-то звенят колокольчики. Персонаж превращается в овцу на 1 час.	Мудрость
5	Плита вытягивает жизненную силу. Персонаж и все существа в пределах 5 футов от него получают урон некротической энергией 1к10.	Телосложение
6	От плиты исходит волна громовой силы. Вы и все существа в кубе с длиной ребра 15 футов получают урон звуком 2к8 и толкаются на 10 футов в сторону входа.	Телосложение
7	Персонаж слышит шёпот мертвеца в своей голове. Он получает 1к6 урона психической энергией и становится испуганным саркофагом Оломорна на 1 минуту. Он может действием совершать проверку Мудрости против той же Сл, чтобы успокоиться и окончить этот эффект на себе.	Мудрость

8 Персонаж становится целью атаки заклинания *волшебная стрела*. —

Действием персонаж может отключить ловушку успешной проверкой Ловкости со Сл 15 с использованием воровских инструментов. Если персонажу не удастся отключить ловушку, то ловушка под этой плитой больше не может быть отключена.

Персонажи могут попытаться перепрыгнуть через плиты с ловушками, в соответствии с правилами прыжков из *Книги игрока*.

ПРЫЖОК В ДЛИНУ

Если вы совершаете прыжок в длину, вы покрываете количество футов, равное значению вашей Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в длину без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения.

ПРОВЕРКИ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПОДСКАЗОК

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Магия) Сл 12. Персонаж обнаруживает одно из начертанных на полу слов.

Интеллект (Расследование) Сл 10. Персонаж интерпретирует зацепку в стихе с таблички: здесь говорится о вещах, которыми пользуются волшебники для сотворения заклинаний.

Мудрость (Восприятие) Сл 10. Каждый персонаж, который преуспевает в данной проверке, видит начертанное на полу слово «кристалл».

РЕШЕНИЕ

Плиты с ловушками, на которые нельзя наступать отмечены более тёмными буквами в **Приложении Е: «Загадка гробницы (решение)»**. Эти буквы принадлежат словам, обозначающим либо свиток заклинания, либо один из видов магических фокусировок: жезл, кристалл,

палочку, посох или сферу. Наступив на одну из этих плит, персонажи активируют ловушку, как описано выше.

САРКОФАГ

Преодолев зал с гексагональными плитами, персонажи достигают саркофага волшебника и, открыв его, находят в нём, помимо останков волшебника, 12 зм и кристалл на цепочке, подходящий под описание магической фокусировки, которую ищет их заказчик. К сожалению, кристалл имеет небольшую трещину и, если персонажи будут использовать *определение магии*, не ощущается как магический предмет. Но, возможно, Фаттарм сможет его восстановить.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Когда персонажи забирают кристалл, они могут без происшествий вернуться в Лускан.

Если у вас осталось достаточно времени, вы можете отыграть путешествие в Лускан, выбрав ещё одно случайное столкновение из части 2: «Морское путешествие».

Когда персонажи передадут кристалл Фаттарму, он будет возмущён тем, что кристалл треснул, и будет пытаться сбить цену. Но его мягкотелость не позволит ему этого сделать. Со скандалом или без, он полностью выплатит персонажам обещанные 500 зм.

НАГРАДЫ

По завершению этого приключения, персонажи получают следующие награды.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, персонажи получают новый уровень.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи получают **12 зм**, если забрали их из саркофага Оломорна.

Персонажи получают **500 зм** в награду за возвращение осколка посоха.

Кроме того, персонажи получают сокровища из случайных столкновений, в которых участвовали, как указано в разделе «Сокровища» в описании случайного столкновения.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения.

ДРУГ БРОДЯГ

Городских бродяг мало кто замечает, но зато они замечают многое. Если вы занимаетесь поисками на городских улицах, вы можете заменить проверки Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) на проверки Харизмы (Расследование или Восприятие).

Эта способность не работает в тех местах, где по каким-то причинам нет бродяг (например, в элитных кварталах или закрытых резиденциях).

ПРИЛОЖЕНИЕ А: ШЛЮП

Шлюп

Громадное транспортное средство
(60 футов на 20 футов)

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

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

ЛИСТ КОРАБЛЯ

Краткий лист для отслеживания данных корабля в текущем приключении. Начальная эффективность экипажа равняется +4.

Текущие хиты

Эффективность

Офицеры и экипаж

Инвентарь

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 футов 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 (см. статблок **капитан разбойников**)
- Три матроса (см. статблок **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 фута, 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 футов на 5 футов.

ТРЮМ

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

ПРИЛОЖЕНИЕ В: 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 (Ghosts of Saltmarsh)*.

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 футов и шириной 20 футов 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 футов в длину и 10 футов в ширину занимает пространство 20 на 10 футов.

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 футов 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*.

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 половине 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*.

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 футов 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 перерывы, 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.

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.

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.

ПРИЛОЖЕНИЕ С: БЛОКИ СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

Гигантский осьминог

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Брони 11 (природная броня)

Хиты 52 (8к10 + 8)

Скорость 10 футов, плавающая 60 футов

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

Навыки Скрытность +5, Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 1 час.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда находится под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо, она становится захваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха).

Чернильное облако с радиусом 20 футов исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслонённой на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

Капитан разбойников

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме законного

Класс Брони 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашные атаки: две скимитаром, и одну кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

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

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

Косатка

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12 (природная броня)

Хиты 90 (12к12 + 12)

Скорость 0 футов, плавая 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства слепое зрение 120 футов, пассивное
Восприятие 13

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Эхолокация. Косатка не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Задержка дыхания. Косатка может задержать дыхание на 30 минут.

Острый слух. Косатка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 21 (5к6 + 4) колющего урона.

Мерроу

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Брони 13 (природная броня)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки Акван, Бездны

Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Мерроу может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мерроу совершает две атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо гарпуном.

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Гарпун. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо с размером не больше Огромного, она должна преуспеть в состязании Силы с мерроу, иначе её подтянет на 20 футов в сторону мерроу.

Мерфолк

Средний гуманоид (мерфолк), нейтральный

Класс Брони 11

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 10 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общй, Акван

Опасность 1/8 (25 опыта)

Амфибия. Мерфолк может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Копье. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1к7) колющего урона или 4 (1к8) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 0 (0 или 10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Охотничья акула

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12 (природная броня)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 0 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Навыки Восприятие +2

Чувства слепое зрение 30 футов, пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

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

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 футов, летая 50 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, очарование, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват, бессознательность

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки понимает все, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, спектр совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 10 (3к6) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом свете или в темноте)

Уязвимость к урону излучение

Спротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого освещения или темноты, тень может совершать действие Засада бонусным действием.

Слабость на солнечном свете. Под солнечным светом тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание силы. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо.

Попадание: 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией, и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если значение её Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.

Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

ПРИЛОЖЕНИЕ D: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ОГНЮ

Зелье, необычное

Выпив это зелье, вы на 1 час получаете сопротивление урону огнём.

ИЗНОСОСТОЙКАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Чудесный предмет, обычный

Эта книга заклинаний, включая все в ней записанное, не может быть повреждена огнём или погружением в воду. Кроме того, она не портится со временем.

ОСЕНЁННЫЙ ЛУНОЙ МЕЧ

Оружие (любой меч), обычное

В темноте обнажённое лезвие этого меча излучает лунный свет, создавая яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе ещё 15 футов.

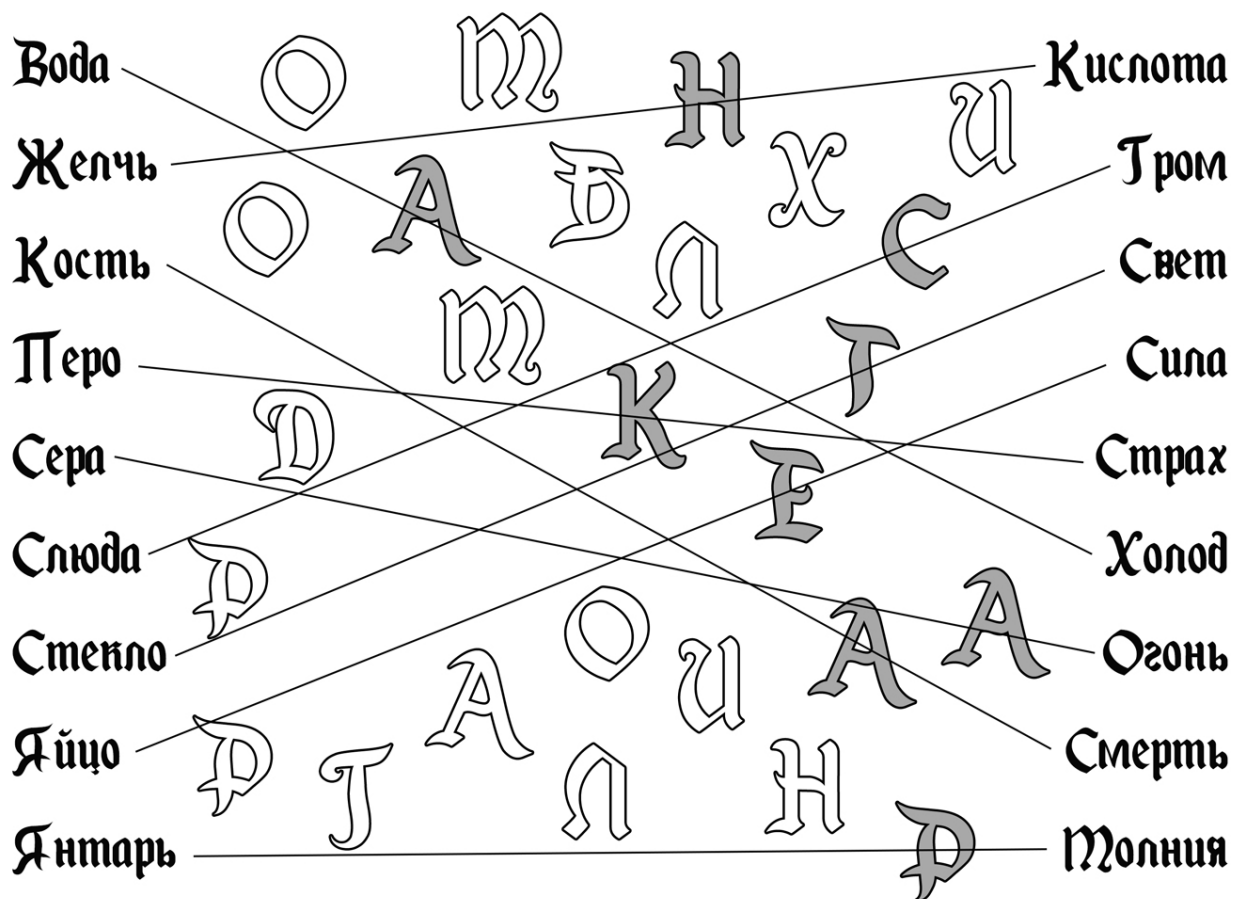
СУНДУК КОНСЕРВАЦИИ

Чудесный предмет, обычный

Сундук обладает следующими магическими свойствами: продукты и другие скоропортящиеся вещи находясь внутри него не подлежат временным изменениям и не разлагаются. Длина сундука - 2,5 фута, ширина - 1,5 фута и 1 фут в высоту, вместе с крышкой в виде половинки от бочки. Его вес - 25 фунтов. Замок сундука, если он заперт, имеет Сл 15. Разрушение замка или любой другой части сундука лишает его магических свойств.

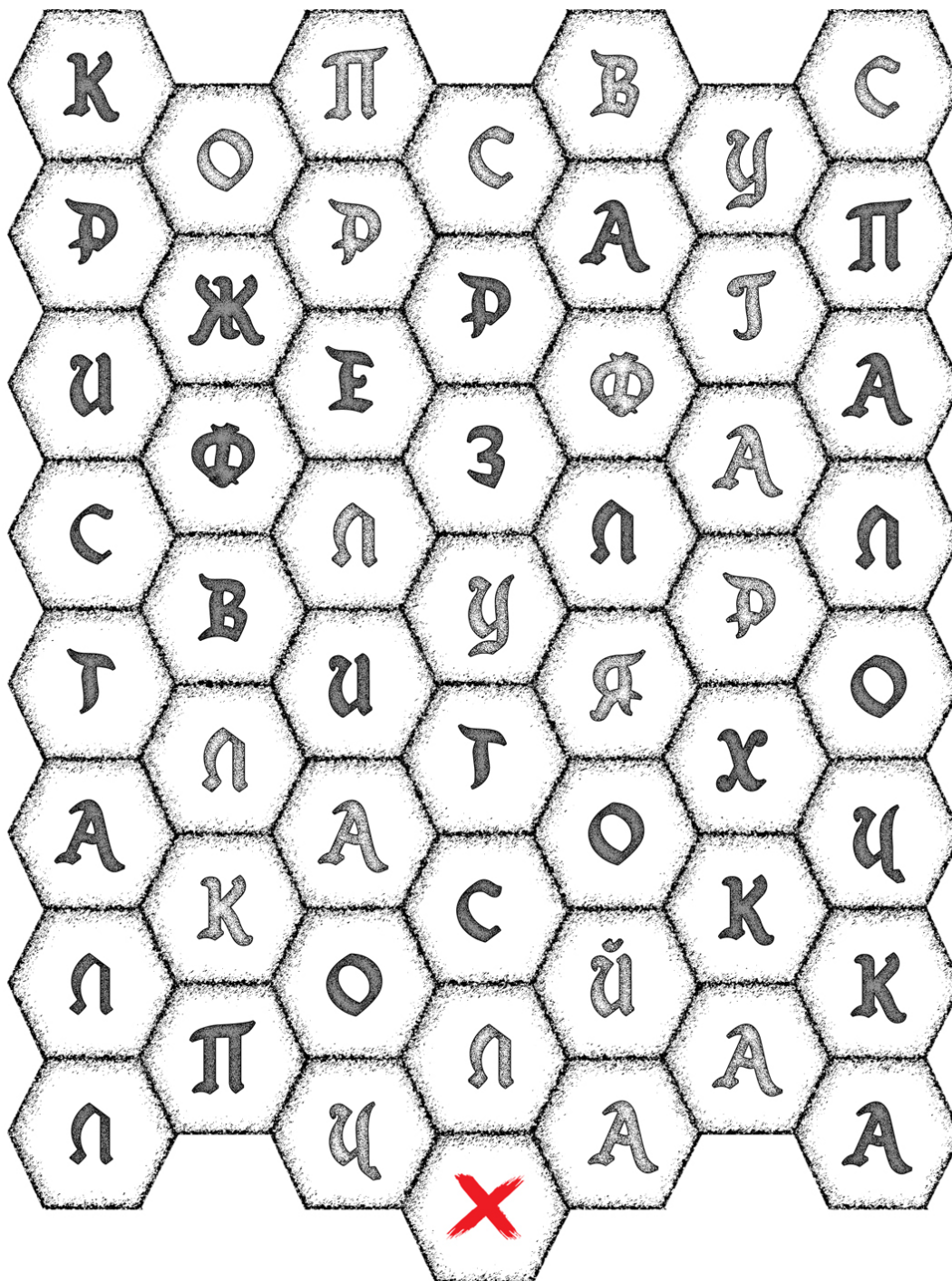
ПРИЛОЖЕНИЕ Е: ЗАГАДКА КНИГИ (РЕШЕНИЕ)

Буквы, находящиеся на пересечении линий, выделены более тёмным цветом. Правильный ответ: «Анакастер» (если читать буквы в порядке, соответствующем списку компонентов).



ПРИЛОЖЕНИЕ F: ЗАГАДКА ГРОБНИЦЫ (РЕШЕНИЕ)

Более тёмными буквами выделены плитки с ловушками. Крестиком отмечена начальная плитка, с которой начинают персонажи.



РАЗДАТКА 1: ОБЪЯВЛЕНИЕ О НАЙМЕ

Лучшие из лучших!

Моему клиенту требуется помощь непревзойдённой команды искателей приключений, умеющих работать скрытно. Наличие собственного корабля и осведомлённость в магии будет огромным плюсом!

*Вас ждут в таверне «Семь парусов».
Спросить господина Фаттарма.*

РАЗДАТКА 2: ОБЪЯВЛЕНИЕ О НАЙМЕ (ВАРИАНТ 2)

ПЛУТ? ВОЛШЕБНИК? ЛУЧШЕ ОБА.

**НУЖНО КОЕ-КУДА ДОПЛЫТЬ, КОЕ-ЧТО ВЗЯТЬ. ЛУЧШЕ
НЕЗАМЕТНО.**

ДЕНЕГ НЕ ПОЖАЛЕЮ.

**НАЙДИТЕ МЕНЯ В СЕМИ ПАРУСАХ. ПОКАЖИТЕ
КОНСЪЕРЖУ МОЮ ПОДПИСЬ, ОН ПРОВОДИТ.**



РАЗДАТКА 3: 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 4: ЗАГАДКА КНИГИ

Вода	О	М	Н	И	Кислота
Желчь	О	А	Б	Х	Тром
Кость	О	А	Б	Л	Свет
Перо		М	Л	Т	Сила
Сера	Д		К	Е	Страх
Слюда	Д				Холод
Стекло			О	И	Огонь
Яйцо	Д	Т	А	Л	Смерть
Янтарь				Н	Молния
				Д	

РАЗДАТКА 5: ЗАГАДКА ГРОБНИЦЫ

КОЛЛЕГА! КТО С НАМИ ПО ЖИЗНИ ИДЁТ?
ПЛЕТЕНИЯ СИЛУ В СЕБЕ КТО НЕСЁТ?
ТЫ ЗДЕСЬ ПОПИРАТЬ ИМЕНА ИХ НЕ СМЕЙ!
ЖДЁТ СКВЕРНАЯ УЧАСТЬ НЕЗВАННЫХ ГОСТЕЙ.

