

# КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЪЯНКИ ГАРПАРИ

Copyright by Makkawity <mailto:makkawity@ncport.ru>

(модуль для группы РС 3-4 уровня)

ДИСКЛАЙМЕР - этот модуль был написан в 1995-м году как попытка протестировать группу курсантов-следователей, с которыми я вместе ехал в поезде. Потом на детективный сюжет наложилась политика и интриги... он и не имеет отношения к текущим выборам! Я не виноват, что получилось похоже!

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ И ЗАМЕЧАНИЯ ПО МАТПОДДЕРЖКЕ И ЭКИПИРОВКЕ

... Действие разворачивается в большом средневековом "вольном городе", куда партия попала в поисках новых приключений. Так как город накануне выборов мэра, идет борьба бульдогов под ковром и война компроматов. Наиболее вероятный кандидат - глава Торгового дома, суровый чувак, у которого в городе всё схвачено. Однако за две недели до выборов и за неделю за своей горжественной помолвки с ведущим местным паладином из их родового палаца при странных обстоятельствах исчезает его любимая 17-летняя дочь. Понятно, что в условиях, когда все за всеми следят, ему трудно использовать обычные каналы, и для избежания огласки этого весьма щекотливого дела к его расследованию привлекают забредших в город приключенцев, которые должны найти девушку, вернуть ее в девственности и сохранны и покарать похитителей.

Ситуация весьма сложна. В действительности лишенная заботы и тоскующая по романтике девушка сама сбежала из дома и, начитавшись романов о том, как круто быть гетерой, пошла наниматься в элитный бордель. Кроме того, личный секретарь главы компании, которому тот поручил непосредственную связь с приключенцами, имеет в этом деле свою игру и намерен использовать ситуацию для шантажа своего босса. Плюс политические интриги, разборки внутри криминального мира, зашедший в город в гости к дяде профессиональный убийца, - приключенцы оказываются в самом центре змеиного клубка, и задача их не только в том, чтобы решить основную проблему, но и в том, чтобы представить все в благоприятном свете и затем благополучно свалить.

Хотя при четких действиях партии этот модуль рассчитан на одну-две сессии (при условии, что РС не отвлекаются на боковые ветви), и может быть пройден вообще без обнажения меча, он вполне может перерасти в городскую мини-кампанию. Он может быть привязан к любому из принятых миров и даже сыгран даже как некое продолжение серии модулей Глаза Дракона - после борьбы с воровской гильдией приключенцы вполне могли оказаться в подобном положении.

В этом тексте я постарался убрать свои custom-ные дополнения с тем, чтобы модуль можно было бы играть на любой базе, хотя предпочтителен вариант с применением дополнительных источников типа Complete-ов, поэтому при описании ТТХ персонажей возможные киты или иные дополнительные/нестандартные способности даны в скобках.

Текст состоит из четырех частей. Первая - краткий очерк положения дел в городе Вторая содержит основной алгоритм модуля. Третья являет собой очерк основных действующих лиц. Четвертая включает в себя "боковые ветви", не имеющие реального касательства к исчезновению Бьянки, но возможно используемые как side adventures.

Модуль рассчитан на партию невысокого уровня, которая вряд ли имеет серьезную магическую экипировку. Что можно дать? - Два комплекта плюсовых доспехов, один плюсовой щит, 2 плюсовых вида оружия ближнего боя без дополнительных способностей, пол-колчана плюсовых стрел, магические зелья на общую сумму 1000 XP, свитки с чарами - всего 10 уровней чар, самым уровнем максимум до 3-го.

## ГЕНОВА ПАДЬ - КРАТКИЙ ОЧЕРК

Предполагается, что местного народа, досконально знающего все реалии города, среди приключенцев нет, однако каждый из них (если они не пришли в город вместе, а познакомились за время вынужденного сидения на постоялом дворе), уже провел в городе d4+1 дней, за которые, вероятно, успел что-то выяснить. Во всяком случае, приключенцам дается некоторое время на ведение разведки, и в зависимости от того, насколько они были активны и какую информацию собирали, их следует ознакомить с чем-то из текста внизу.

### Общий вид города

Следует ориентироваться на позднесредневековую Германию или Италию с необходимыми поправками на магичность мира. По желанию ДМ-а огнестрельное оружие может уже присутствовать в мире, но пока оно редко, и у РС его нет.

Город разбит на кварталы широкими улицами, мощеными брусчаткой. Стараниями церкви он достаточно чист, хотя на большинстве улиц внутри кварталов с трудом разведутся две повозки, и размахивать двуручником там может быть проблемно. Ряд кварталов застроен трех-четырёхэтажными "доходными домами", хотя богатые граждане или аристократы обитают в каменных палаццо с оградой и внутренним двориком. Зажиточные живут в двухэтажных каменных домах, держа лавку на первом этаже. Наиболее заметные кварталы - Ткачей (застроенный мануфактурами), Зеленщиков, Развлеченный и Центральный, где обитает аристократия. Действительно высоких зданий в городе немного - Собор, ратуша и разрушенная колокольня на старом кладбище.

Город стоит на судоходной реке и является значительным портом, сам поставляя в другие регионы ткани местного производства и овощи, в особенности местную морковь, отличающуюся значительными размерами и характерной формой.

### Политическая ситуация

Генова Падь накануне выборов мэра. Согласно законам города, он избирается на 7 лет и будет обладать очень малоограниченной властью. На текущий момент на это кресло претендуют 5 кандидатов.

Дон Винченцо Гарпари, глава торгового дома Гарпари, является наиболее вероятным претендентом на этот пост. Владелец сети ткацких фабрик, на которых завел мануфактурное производство, чем окончательно заработал репутацию мироеда и кровопийцы. Он ратует за превращение города в центр промышленности и торговли, а в плане общественной жизни - за соблюдение традиций и "протестантскую этику". Дон Винченцо обитает в роскошном палаццо в центре города, куда РС просто так не подпустят, но если кто-то из РС имеет высокий статус и приехал достаточно рано, его могут пригласить на благотворительный бал, где у него есть шанс посмотреть на весь цвет общества.

Его основным соперником является некто Иван Дидерлиц, владелец самого большого и престижного казино. Собственно, он контролирует всю индустрию развлечений и является вторым человеком в городе после дона Винченцо по богатству и влиянию. Его кредо заключается в том, что так как Генова Падь всю жизнь была известна как центр развлечения, в эту сторону город и должен развиваться. Однако некоторые священники, перегибая палку в борьбе за мораль, пытаются лишить город его традиционного приработка... В настоящее время Дидерлиц демонстративно уехал на воды, будучи уверен в победе себя и отстраняясь от политических игр. Правда, поговаривают, что за него все делает его помощник Трифон

Третий по значению некто Дейним, называющий себя "независимым народным кандидатом". Не очень понятно, откуда он взялся, но его листовки наиболее заметны и агрессивны-крикливы. Согласно им, независимый и истинно народный кандидат Дейним, бесстрашный обвинитель, уже давно ведет беспощадную борьбу с засильем торговых домов и беспределом воровской гильдии, выступая за права бедняков, свободу творчества и вероисповедания и тп. Должен заметить, что он - единственный кандидат, который не откажется от встречи с РС и предложения помочь, если те потратили время на его поиски. Более подробно о нем в разделе, посвященном персоналиям.

Четвертого кандидата зовут дон Альваро Гасильда Фламенго (и еще список имен на три минуты), в просторечии Старый граф. 86-летний старик, считающий, что только возвращение прежних владельцев города и прежних порядков типа права первой ночи вернет ему процветание. Маразматик с рыцарскими представлениями о мире. Если РС доберутся до него раньше Пьера де Кренье, то он торжественно примет их на службу, пообещав расплатиться после выборов, и в знак признательности подарит им древний гербарий из числа семейных реликвий.

Пятый кандидат - учитель из школы для бедных. Единственный добрый и честный человек среди кандидатов. Народ ему сочувствует, прекрасно понимая, что ему все равно не пройти. Поначалу он относится к РС с недоверием, воспринимая их как очередную группу людей Гарпари, посланных, чтобы заставить его снять свою кандидатуру, но затем становится лоялен и может быть с ними откровенен. К сожалению, будучи патологически честен, он будет вежливо отказываться от любых попыток партии ему помочь. Законы в принципе запрещают помощь со стороны, тк судьба города должна делаться руками его жителей

## КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЪЯНКИ ГАРПАРИ

Ворота города обычно открыты, и проход свободен - стражники обращают внимание только на заметно выделяющиеся одежды или лица - нелюди или странно выглядящие члены партии к ним относятся. Городская стена невысока, и через нее можно перелезть, хотя вероятность быть замеченным стражей составляет 75%, и в этом случае патруль, ходящий по парапету, стреляет.

Ношение на виду армейского оружия типа алебард, тяжелых арбалетов или двуручных мечей, равно как и доспехов тяжелее кожанки (не скрытого ношения) не рекомендовано. Обычно для начала стражники вежливо осведомляются, кто таков благородный дон (полные доспехи и мечи - привилегия рыцарей), и если дон не является благородным, его просят сдать оружие в арсенал - при выходе из города его вернут под расписку.

Город постоянно патрулируется. Обычный патруль состоит из 4-5 воинов первого уровня под командованием сержанта 2-го. Как правило, при случайном столкновении с ним почти всегда можно договориться за умеренную плату. По ночам, правда, стража ходит только по центральным улицам, не появляясь внутри кварталов, - вероятность есть только в случае громкого крика или видимых световых эффектов типа пожара.

В случае большой драки или применения в городе заметных чар типа Fireball-а патруль появляется через db+1 раундов после начала боя. Следует помнить, что начальник стражи в принципе лоялен Гарпари, и патрули получили приказ в принципе смотреть сквозь пальцы на действия РС, не особенно противоречащие закону, но это не помешает им попытаться стянуть с РС взятку типа штрафа вместо препровождения в участок. Как правило, стража стремится брать живыми и препровождать в городскую тюрьму. Но при нападении на них они начинают бить на поражение, а в случае уничтожения патруля вся городская стража поднимается на ноги.

В критической ситуации патрулю может быть придан священник уровня 2-3, цель которого - нейтрализовать применение магии или брать злоумышленников живыми при помощи чар типа Hold Person.

С другой стороны, Генова Падь гордится своим вольным статусом и свободными законами, и при наличии поручителя есть немалая вероятность выйти под залог, сумма которого разнится в зависимости от тяжести преступления и уровня его огласки. Это касается не только средств РС - Вильям может выкупить кого-то за свои деньги, если почувствует, что это выгодно ему, да и Трифон без проблем внесет залог за кого-то из своих.

#### Религиозная ситуация

Господствующей религией является Истинная Вера (модуль рассчитан на мир, где под Клириком подразумевается священник христианского/католического типа) священники которой отнюдь не отличаются терпимостью. Если мы играем его в конкретном сеттинге, то в данном случае в виду имеется наиболее близкая по моральности и приверженности закону вера (Фолтус на Грейхоке или Флосс на Анакене).

Храмы иных культов доброй или нейтральной направленности могут существовать по выбору ДМ-а, но занимают подчиненное положение, а человек, открыто носящий святой символ иного бога, немедленно попадает под внимание Инквизиции, которой руководит непосредственно Отец Александр Гарпари, второй человек в местной иерархии (фактически первый, тк местный глава культа отличается слабым здоровьем). В Соборе можно приобрести святую воду или клирические свитки по ценам, указанным в РНВ

Если исповедующие "еретические" учения РС как-то себя проявили, то Отец Александр не предпринимает особых действий, чтобы предъявить обвинения на встрече, тем самым подстегнув желание РС работать на них. Однако если РС сотворили что-то из ряда вон выходящее, Хопкинсу дается команда "Ату!" вне зависимости от исхода модуля.

Считается, что церковь начинает закручивать гайки. Объявлен так называемый Крестовый поход за Мораль, целью которой является очищение общества от пороков, борьба с криминалом и поднятие общественных нравов. Главный его инициатор - Отец Александр.

С другой стороны, известно, что в городе есть какие-то культы "темной" направленности. Известно, что в городе иногда пропадают молодые девушки, тела которых потом находят в районе заброшенного кладбища со следами ритуального убийства.

#### Положение дел с магами

Следует отметить, что магия - явление достаточно редкое, а магов в мире не очень много. Отношение к магу - подозрение, смешанное с опаской. О том, чем маги занимаются в своих башнях, простой люд только догадывается. Магия считается делом странным и в принципе недостойным человека благородного. По мнению Церкви, магия является опасной, и если существует возможность решить проблему без применения магии, то лучше этого не делать. Это важно при отслеживании реакции людей на применение магии в их присутствии.

Положение осложняется еще и тем, что в регионе существует т.н. Темный Культ, объединяющий классических черных магов, которые занимаются активным вызыванием демонов или анимацией нежити для достижения мирового господства. Их стараниями в массовом сознании создан четкий негативный образ злого некроманта в черной робе, режущего девственниц на алтарях забытых богов. До некоторого времени позиции культа в регионе были сильны, и они даже контролировали некоторых правителей, но теперь стараниями церкви они были если не разгромлены, то по крайней мере вытеснены из города.

Как следствие этого, организованной гильдии магов в городе нет, а единственная лавка находится под вниманием Инквизиции. В этой лавке можно купить маткомпоненты к разрешенным законом чарам или свитки с ними (не более чем 3-го уровня), мелкие магшмотки типа защитных талисманов или алхимические приспособления, опять же небоевой направленности. Попытки искать яд тоже обращают на себя внимание.

Обычный городской маг (если РС пытаются их искать) имеет максимум 6-й уровень и или является чьим-то придворным магом (и редко появляется на виду, так как спонсор заинтересован в сохранении тайны), или занимает экологическую нишу деревенской ведьмы, разыскивая потерянные предметы и сращивая разбитые чашки. Они на виду и не заинтересованы в развязывании "охоты на ведьм", а потому не стремятся особенно контактировать с приключенцами. Кроме того, вероятность нахождения в их Книге заклинаний чар, при помощи которых он мог бы справиться (перебить или хотя бы напугать) с толпой разъяренных жителей, крайне мала. Инквизиция имеет право проверить книгу заклинаний любого мага на предмет "запрещенных заклинаний", к которым относятся не только безусловно признанные "черными" некромантия или демонология, но и, при отсутствии явного спонсора, боевые заклинания, применение которых в городе так же запрещено.

Как говорят, есть т.н. ренегаты, изучающие неразрешенные чары и вынужденные маскировать свою принадлежность к магам, но они-то точно малоуловимы, учитывая то, что за ними охотится Инквизиция.

Входящий в город человек, явно выглядящий как маг, обычно отлавливается стражниками на входе в город и отправляется на душевспасительную беседу с Отцом Александром или Мэтью Хопкинсом, где ему "объясняют правила". Соппротивление рассматривается как признак того, что ему есть что скрывать. При наличии в его чарнике черной магии он отправляется в тюрьму, хотя может быть отпущен под залог. В случае с РС первый раз это делают Гарпари, которые при вербовке РС на миссию могут им это помянуть.

Псионика, если ДМ ее поддерживает, крайне малоизвестна и приравнивается знатоками к особо тайной ветви магии

#### Расовый вопрос

Мир антропоцентричен, и не-люди всех видов (стандартных, стесно), вполне вписались в человеческую культуру. Гномы и хоббиты живут дисперсно, отчасти занимая нишу ювелиров, торговцев или ростовщиков. Эльфы, живущие в городах, представляют собой сплоченное землячество наподобие китайского квартала. И считается, что самые классные менестрели, куртизанки и наемные убийцы находятся там. Такой квартал (фактически гетто) вы городе был, но не так давно Александр добился его закрытия как рассадника разврата и наемных убийств и выселения из города большей части эльфов. Интересно, что в этом его поддержала и воровская гильдия, так как эльфийское землячество было достаточно сплочено и не давало себя в обиду, а тамошние барды составляли существенную конкуренцию человеческим.

Вообще после начала Крестового похода за Мораль большинство нелюдей было вынуждено покинуть город. Относительно часты разве что полуэльфы, но и на них смотрят как на безусловных ублюдков или мутантов, и потому их большинство старается косить под людей, не выставляя наружу свою эльфийскую сущность.

Гуманоид, особенно неместный, - личность заметная и бросающаяся в глаза. Простыми гражданами он воспринимается как, скажем, негр в российской глубинке.

#### Воровская гильдия

В Геновой Пади Воровская Гильдия неофициально приравнена к прочим, что, невзирая на яростную деятельность отца Александра по ее запрету, отчасти считается признаком гражданских свобод - мастерство карманника или медвежатника также должно цениться. Поэтому она имеет полулегальный статус.

Однако на текущий момент у нее нет единого главы. Дело в том, что некоторое время тому назад главу гильдии нашли убитым, и сейчас среди малых главарей идет борьба за власть. Покойный был человеком, ставшимся держаться независимо от сильных мира сего и блости "воровские понятия", ограничивая деятельность гильдии собственно карманами, сейфами и тп. Возможно, именно поэтому его убили сторонники новых методов, из которых наиболее значительным претендентом считают некоего Трифона, чьи быки контролируют квартал развлечений и находятся, говорят, в тайном сговоре с Дидерлицем (во всяком случае, его заведения они почему-то не трогают, и неясно, кто у кого крыша).

Кроме того, положение осложняет недавно появившаяся в городе шайка откровенных беспредельщиков под руководством Усатого Зуя, которые мотаются по городу, грабят, вымогают деньги у торговцев и убивают на разборках местных воров. На текущий момент классические воры уже отчасти вытеснены из города стараниями Церкви, отчасти убиты во внутренних разборках или шайкой Зуя.

Собственно здание гильдии, замаскированное под бильярдный салон, сейчас занято Трифоном и его клеветами. Если РС появляются там хотя бы просто для того, чтобы произвести общую разведку, Трифон принимает к сведению факт их наличия и сразу пытается дать им понять, что чужакам тут не место. Однако если РС заявляют, что осуществляют общую разведку, а не только идут в Гильдию, они получают общую картину.

Забавно, что пока Гильдия не контролирует порт благодаря деятельности некоего Джагзы Стилфиста, считающегося начальником таможенной стражи. Это гномский воин-вор (Сила 18.79, Сложение 18, 55 НР) крепкого сложения и такого решительного характера ("Грязный Гарри" образца средневековья), что ни Трифон, ни даже Зуй не собираются с ним связываться. С тех пор, как Джагза вломился в гильдию и свернул обе челюсти одному из главарей, который попробовал закрепиться в порту ("Это мой квартал, и в нем нет организованной преступности и не будет, ПОНЯЛ !!!"), туда воровская гильдия давно не суется, однако и Стилфист не пока лезет за его пределы. Правда, если РС

#### Ночная жизнь

До объявления Крестового похода за Мораль Генова Падь была очень известным центром индустрии развлечений, как казино, так и кварталами Красных фонарей, однако сейчас более половины заведений было закрыто в ходе Крестового похода за Мораль.

Вопреки основному мнению, причина Похода не только в загибе отца Александра или грядущих выборах. Основная причина в том, что в городе получил слишком большое распространение некий наркотик под названием "хоббичья дурь" (если среди РС есть хоббит, ДМ должен сказать ему, что увидев его, ему часто задавали вопрос - дурь есть?) - продается он преимущественно в квартале развлечений и представляет собой усиленный аналог конопля.

Хоббичья дурь - наркотик похожий на анашу, но куда более сильный. Ощущения от него примерно те же, в том числе легкое усиление сексуального желания. Нежелательным доп-эффектом является усиленное оволосение рук и ног - "хоббитизация" + растущая апатия и подавление воли. Кроме общего кайфа он естественно имеет массу неприятных эффектов - ТНАС0 и Ловкость уменьшаются на 2, от иллюзий жертва спасается с -4, однако от ментального воздействия она имеет иммунитет берсерка. При попытке кастовать в обдолбанном состоянии клерикалка не работает, а каждый выход магической энергии превращается в чару Nahal's Reckless Dweomer, вызывая Wild Surge, или, если ДМ-у угодно, эффект Wand of Wonder-a. При кастовании иллюзий существует 25% шанс их материализации. Попасть под влияние дури можно и просто находясь в месте, где ее интенсивно курят - если человек длительное время находится рядом (число раундов, равное половине его Сложения), то он делает спасбросок от яда или наркотического дыма или надыхался.

Большинство увеселительных заведений сексуального плана выглядят как витрины, в которых красуются девушки. Затем клиент проходит в заднюю комнату, а витрина закрывается занавеской. Большинство таких девушек работают на Трифона и запуганы им, так что при попытках РС собирать информацию они сообщат ему о странных посетителях. Кроме уличных девочек, существуют три куда более приличных заведения (было больше, но стараниями Крестового похода за мораль часть закрылась), о которых стоит рассказать подробнее.

\* Дом Райского Наслаждения - стилизован под дом терпимости конца прошлого века. Дамы в кружевах, музицирование, неперенные душещипательные рассказы, если клиент захочет узнать историю жизни, приятная интимная атмосфера. Эмблема "Дома Райского Наслаждения" - стилизованный белый кролик.

\* Салон Госпожи Тани - полуподвальное помещение в черно-красном цвете. Клиенту могут предложить все, от заурядной флагаелляции до пассивной некрофилии (со специально обученным зомби). Почетных гостей госпожа Таня порет лично. Воровская братия внутрь не суется - на видном месте в салоне стоит ошипованный доспех грозного вида, явно принадлежащий Тане

\* Волосатые Титки - дешевый вульгарный бардак в стиле "От заката до рассвета", рассчитанный на матросов или городские низы и контролируемый Трифоном. Зазывалы на входе достаточно грубы и почти затаскивают клиентов внутрь. Большая часть персонала Титек малолетки, которые плотно сидят на дури.

#### Основные слухи

Если РС озаботятся их сбором, то при каждой попытке расспрашивать кидается кубик -

1. В городе появился ужасный маньяк, который действует только ночью, нападает на женщин, отрубает им головы огромным тесаком, а затем насилует трупы прямо в трахею. - (правда)
2. Под городом находится храм демопоклонников, молящихся порождению Дьявола в облике гигантского козла; еще говорят, что по городу бродит черный призрак с красными глазами в виде огромного существа не то с рогами, не то с ушами - но известно что кого-то этим перекусили пополам (правда, но к делу отношения не имеет - см. боковые ветви)
3. Дон Винченцо тайно покровительствует некромантам, и дети, работающие на его мануфактуре, давно ритуально убиты и превращены в зомби (ложь, хотя благодаря 14-часовому труду без света они не очень от них отличаются).
4. Покойный глава воровской гильдии был убит с применением черной магии. Во всяком случае, на теле не нашли никаких следов ранения или яда.
5. Согласно проповедям недавно посетившего город бродячего проповедника, близится Конец света - все должны покаяться публично и возблагодарить господу за богатый урожай моркови, ибо именно она будет оружием воина веры в грядущей схватке (отчасти правда - где отец Гелиеспий, там и wrabbit-ы)
6. От этой дури все больше народу сходит с ума, особенно молодежи. Говорят, что это происки некромантов, а воровская гильдия с ними заодно - одни получают деньги, а вторые - души умерших от передоза (распространение дури - заслуга Трифона, а вот про некромантов они зря..)

#### Таблица Random Encounter-ов

1. Маньяк за работой . - Огромный голый мужик в кожаном переднике. Сложение 18 и 20 хитов, Может напасть и на РС женского рода, если она гуляет по городу без сопровождения. По своему состоянию аналогичен берсерку, и его Сила в данном состоянии равна 18.00 Если маньяк убит, то результату броска добавляется +1
2. Уличная проститутка или нищий попрошайка в поисках дури или средств на нее. Отметим, что ради медяка он готов соврать что угодно... вариантом может быть приставание с целью добыть денег на дурь - от попытки налета до готовности платить собой
3. Городская стража - стандартный патруль
4. Зуй со своими - Описание Зуя и его тактику смотри в соответствующем разделе. При первом столкновении с РС Зуй занят потрошением лавки какого-то мелкого торговца. Перевернутый прилавок, Зуй лапает девочку, а его головорезы на ее глазах избивают пожилого человека, видимо, хозяина лавки и ее отца.
5. Станный человек - равный шанс, что это или следящий за приключенцами Нат или Хопкинс, или тайный культист, или Августин или Синеглазка, идущие по своим делам. 50% шанс, что кто-то из этой пары несет странно шевелящийся мешок. Конечно, в нем вороны, собранные для последующей анимации, но у РС периодически возникает идея, что в мешке человек.
6. Священник, равный шанс, что это или Отец Ханк, собирающий деньги на школу для бедных детей. Хопкинс в поиске новой ведьмы или Отец Гиллеспий, проповедующий на площади. Его громкий голос хорошо слышен в пределах квартала. После каждой встречи РС с ним к результату броска прибавляется 1. (если РС приобрели морковку, следующая встреча автоматически кролик)
7. Члены партии номер один - db кто именно (см. нумерацию в соот. разделе и перекидывая, если объект уже не функционален)
8. (и более) - Адский Кролик!!! Понятно, что он не кидается на РС а мирно прыгает себе по кварталу (распугивая все на своем пути) или пытается идти на запах морковки, желательна благословленной.

#### ОСНОВНОЙ АЛГОРИТМ МОДУЛЯ

##### Заставка

Модуль начинается с того, что приключенцы уже некоторое время находятся в одном из относительно престижных постоянных дворов. Положение кажется им очень странным. Они рассчитывали, что накануне выборов к их услугам (4-й уровень означает уже некоторую известность в узких кругах) обратятся многие и намеренно

## КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЪЯНКИ ГАРПАРИ

сняли этот постоянный двор, чтобы быть на виду, но никто пока так и не обратился к ним за помощью. Деньги кончаются, положение не из завидных, и тут хозяин постоянного двора объявляет, что за завтраком их хотел бы видеть какой-то молодой человек

Через некоторое время молодой человек появляется и, представляясь Вильямом, объясняет, что представляет интересы одного очень влиятельного господина, каковой очень хотел бы встретиться со столь уважаемыми героями после того, как они закончат свою трапезу. Дело очень срочное и относится к тем, которые никак нельзя верить бумаге. К сожалению, он не уполномочен сообщить детали прямо здесь, а его босс занимает слишком высокое положение, чтобы появляться в городе, поэтому РС приглашаются на небольшую прогулку.

Вильям не будет реагировать на попытки применить магию в его присутствии, делая вид, что не заметил, но четко отсекая, кто есть кто. Только если РС вдруг начнут особенно артачиться, он попробует подстегнуть их ментальным внушением.

Вход в Палаццо и объяснение цели модуля

К удивлению партии, Вильям ведет ее в квартал доходных домов, большая часть которых пустует из-за высокой арендной платы. В подвале одного из таких пустующих домов и находится секретная дверь, ведущая в подземный ход, который, судя по его основательности, был построен тут с самого начала как часть фундамента.

Дверь, заметим, автоматически закрывается за спинами РС и открывается изнутри только магической фразой-кодом, которую Вильям сообщает РС перед тем, как выпустить их в конце этого эпизода. По подземному ходу партия идет минут 15. Вильям освещает себе дорогу камушком, на который наложена чара Continual Light (домашний вариант карманного фонарика), хотя можно понять, что двигается он достаточно уверенно. При желании определить направление становится понятно, что ход ведет в центр города, где находятся резиденции наиболее влиятельных жителей.

По винтовой лестнице партия поднимается в небольшую комнату, где Вильям оставляет их на некоторое время. Приключенцы оказываются предоставлены сами себе, а Вильям (а может, и дон Винченцо) в действительности наблюдает за действиями РС, делая свои выводы

Комната напоминает подсобку или склад, забитый старыми сундуками, сеними шкапами (в одном из них обнаруживается секретная дверь, ведущая в заложённый проход). Одна из стен отодвигается - через нее ушел Вильям, и через неприкрытую стену видно занавеску (это к вопросу о хождении в невидимости). В сундуках старые платья, рамы от картин или бланки конторских книг, вышедшие из употребления. В стоящей тут же конторке верхний ящик выдвинут, и на видном плане там лежит очень красивое жемчужное ожерелье. Правда, оно намазано контактным ядом, последствия которого дают себя знать через несколько часов (естественно, Отец Александр с готовностью замедлит его действие или нейтрализует, но это будет сделано в качестве меры, дополнительно стимулирующей лояльность партии). Жертва теряет 5 HP + рука оказывается распухшей настолько, что, все действия ей выполняются с -4, а для применения магии требуется кинуть чек на ловкость с -2. Если РС его не трогали, то на обратном пути Вильям надевает кожаные перчатки и кладет ожерелье в специальный мешок. Он также поясняет, что РС следует пользоваться этим ходом только в самых крайних случаях.

Комната для переговоров представляет собой узкое помещение, в потолке которого проделаны то ли слуховые окна, то ли отверстия для стрелков. Две боковые стены затянуты гобеленами, за которыми вполне вероятно может стоять охрана. Посредине - длинный стол, в одном конце которого в креслах находятся Дон Винченцо, Отец Александр и сэр Лифипп. С другой стороны находятся стулья по числу РС.

Учитывая висящие на стенах города листовки, дон Винченцо РС узнают практически сразу. А он, сразу переходя к делу, передает РС медальон, в котором рисунок очень хорошей девушкой лет 15-16, и начинает сухим холодным голосом:

- Это моя дочь, Бьянка Гарпари. Портрет был сделан два года назад, но с этого времени моя девочка не слишком изменилась. В ближайшее воскресенье, то есть, в конце этой недели, должна была состояться ее торжественная помолвка с благородным сэром Лифиппом Тивербладским (кивок в его сторону). Как вы понимаете, этот брак существенно укрепил бы позиции торгового дома Гарпари, одновременно продемонстрировав его верность старым традициям. Всё это значительно укрепило бы мои шансы на грядущих выборах. Однако вчера моя дочь таинственно исчезла из своей спальни. Как вы понимаете, я достаточно влиятелен, чтобы решить эту проблему без вашей помощи, но чрезвычайные обстоятельства вынуждают меня искать внешние источники. Поэтому, хотя мой уважаемый брат (кивок в его сторону) и был против, мой личный секретарь Вильям (кивок в его сторону) порекомендовал мне обратиться к вам.

Я хочу, чтобы вы нашли мою девочку, а те, кто осмелился похитить мое сокровище, понесли бы достойное наказание. Что касается оплаты, то я готов выдать вам по 50 золотых сейчас и 200 по выполнении задания (пауза) или 500, если ей удастся вернуться в целости и сохранности. Это не включает затрат на необходимые расходы, включая лечение и необходимую экипировку. Однако я думаю, вы понимаете, что об этом разговоре никто не должен знать. Если по городу поползут всякие слухи, а это подрывает нашу репутацию, особенно перед выборами, то мы вас не знаем, а о дальнейшей оплате не может быть и речи. А теперь прошу прощения, через 20 минут у меня важная встреча. Вильям сообщит вам все прочие необходимые подробности, и по всем конкретным вопросам вы будете иметь дело с ним. До свидания, господа.

После чего покидает комнату вместе с остальными.

Первые распросы

После того, как дон Винченцо уходит, Вильям готов ответить на все возникшие вопросы.

Если РС задают вопрос, кто последним видел Бьянку или обнаружил ее исчезновение, Вильям поясняет, что это была Бабка Агата, ее кормилица. Она же и обнаружила ее исчезновение, поднявшись к ней чтобы разбудить. После этого комнату осмотрел отец Александр, а дон Винченцо приказал ничего не трогать, так что если РС захотят, они могут осмотреть комнату сейчас. Если РС угодно, Вильям отдает распоряжение, чтобы всех возможных свидетелей доставили туда же.

Если РС задают вопрос, была ли применена магия, то он говорит, что комната была защищена магией (как лично Отцом Александром, так и специально приглашенным из другого города магом), однако ни одна из магических защит, которая должна была бы сработать при появлении чужого, не была повреждена

Если РС пытаются выяснить, были ли у девушки приятели, Вильям пояснит, что дон Винченцо не позволял ей водить знакомство с подозрительными типами, и по городу Бьянку всегда сопровождал или он сам, или ее жених или 2-3 приказчика. Чью же до тех, кто просто с ней постоянно общался, то была горничная Кристина, однако неделю или две тому назад Дон Винченцо ее уволил, за что, Вильям не в курсе.

Если РС хотят задать дополнительные вопросы кому-то из Гарпари, то Вильям поясняет, что Дон Винченцо очень занятой человек и вряд ли уделит им время без особенного повода.

Он очень вежлив и спрашивает, нужно ли РС для их поисков какое-то оборудование. На складах дома Гарпари может найтись почти все, включая мелкие магшмотки (при условии, что РС грамотно пояснят, зачем им это и не будут требовать свитки с чарами массового поражения). Все необходимое: включая даже какой-то несильный яд, будет доставлено РС к вечеру или утру завтрашнего дня, в зависимости от объема заказанного.

Комната Бьянки

Пока приключенцы идут по палаццо, Вильям еще раз обращает их внимание на магические узоры на ковре, поясняя, что пока они находятся рядом с ним, им ничего не угрожает. Кроме того, навстречу часто попадаются приказчики, играющие роль внутренней стражи - крепкие ребята с дубинками у пояса. По его мнению, внутрь дома очень сложно проникнуть чужому.

Комната находится в жилом крыле палаццо, на втором этаже (третий занимает дон Винченцо (отец Александр обитает при Соборе). Также на этом этаже находится умывальня с ванной, в которой магическим образом поддерживается горячая вода и комната для дежурной служанки. Вообще место достаточно психологически холодное, и ДМ должен постараться произвести впечатление серьезного дома, где до проблем девушки никому не было особого дела.

Дверь в комнату закрыта и опечатана и ее охраняют двое приказчиков. Вильям прикасается к печати амулетом, висящим у него под одеждой, затем ломает ее и открывая дверь, приглашает партию войти и осмотреть комнату повнимательнее. Сам Вильям не принимает участия в обыске, но очень внимательно следит за его ходом. Если по ходу дела или при допросе кого-то из свидетелей его просят выйти, он выходит, но немедленно включает свои способности.

Большая просторная комната, покрытая мягким ковром. Кровать с балдахином, двустворчатое окно, дорогая мебель. Для удобства я просто отметил основные места внимания.

Бюро - На видном месте лежат две книги - Библия, покрытая достаточным слоем пыли, и Жизнеописания святых, которую читали. Более внимательный взгляд на книгу (то есть, какие именно разделы являются более зачитанными), позволяет понять, что читателя волновали более их приключения, а в биографии Марии Египетской особое внимание уделялось главам, рассказывающим о ее жизни до того, как она познакомилась со спасителем. Здесь же перо, чернила и стопка чистых листов бумаги.

Кровать - одеяло откинута, но не отброшена, явных следов борьбы нет. Под подушкой, между двух матрасов - зачитанная до дыр книжка "Жизнеописания выдающихся гетер", сделанная в традициях дамского романа - роскошная жизнь куртизанок, толпящиеся поклонники и тп (ничего о том, через что должна пройти юная гетера, чтобы возвыситься до такого уровня).

Трюмо и косметичка - притираний и кремов достаточно много, однако заметно, что воспитанная в пуританской традиции девушка почти не пользовалась гримом. Более внимательный взгляд обратит внимание на то, что в отличие от прочих коробочек, краска для ресниц израсходована более чем наполовину. Имеющий навык в Маскировке может сделать вывод, что то же вещество может быть использовано и как краска для волос.

Альков и икона - слабо святыся защитной магией. При попытке тронуть икону срабатывает Glyph of Warding, наложенный отцом Александром - 8d4 вреда +. То же случается, если на молитвенный коврик ступает приверженный Злу или Хаосу.

Пропажи - внешне все на месте, но бабка Агата может обратить внимание, что кажется нет любимой плюшевой куклы белого кролика, с которой Бьянка была неразлучна.

Стенной шкаф - Очень много почти неношеных платьев. Внимательный взгляд позволяет обнаружить среди них несколько "крестьянских". Вильям может пояснить, что раз в год в семье устраивается нечто типа домашнего концерта, где Бьянка играла роль пастушки и выступала в одном из этих платьев с песенкой=. Бабка Агата может обнаружить отсутствие одного из них, но РС она скажет об этом только в крайнем случае.

Канделябр - при внимательном взгляде можно сделать вывод, что в эту ночь свечи горели дольше обычного

Окно - узоры магической защиты на подоконнике или ставнях остались нетронутыми. Следов крюка или когтей, при помощи которых в окно мог кто-то влезть, тоже нету. Оно выходит во внутренний дворик, одна из стен которого является оградой палатцо. Рядом с окном находится высокое дерево, ветки которого почти примыкают как к окну, так и к ограде, так что любой персонаж с навыком Лазания или Ловкостью 14+ в состоянии без проблем перебраться с окна на дерево, а затем спуститься по стволу до ограды, а под окном - большая клумба.

Осмотр со стороны улицы - с внешней стороны ограды видна тонкая полоска дешевой ткани от платья, в котором Бьянка сбежала.. В мусорной куче после некоторого времени можно найти дорогую плюшевую куклу кролика, куда ее явно зашвырнули (таким образом решительная девушка подчеркнула свое намерение). Дежуривший ночной сторож никого не видел.. впрочем, примерно через час по проулку прошел какой-то бродяга. Очень внимательный взгляд позволит заметить почти погребенную в грязи застужку от сережки - Бьянка поздно поняла, что бедные девушки такого не носят, и выкинула ее на мостовую. Саму сережку подобрали, а вот застужка осталась лежать..

## Допрос Бабки Агаты и прочих свидетелей

Главным свидетелем, конечно, является бабка Агата - сухая, без умолку тараторящая старушка лет 70-ти. Бьянку выкормила и знает ее с самого раннего детства.

В ответ на все вопросы она будет повторять, что Бьянка была благочестивой и богобоязненной девочкой, и редко покидала палатцо, отлучаясь разве что на совместные прогулки с отцом или женихом, либо посещая церковь в сопровождении служанки, в закрытой карете. Впрочем, не так давно вся семья за вычетом Отца Александра присутствовала в театре на представлении очень известной труппы комедиантов.

Бабка Агата - неиссякаемый источник слухов и может рассказать все про всех, кроме того, что компрометирует дом Гарпари. На большую откровенность она может пойти при условии что рядом нет Вильяма

Кристина - ее внучка, но сразу она в этом не признается. Если РС спросят, где живет Кристина теперь, Агата дает им адрес доходного дома на улице Медников, куда она переехала после увольнения, забрав все свои вещи. А вообще все слуги палатцо, включая Вильяма, живут в нем на случай, если они вдруг понадобятся дону Винченцо.

Показания прочих слуг не будут сильно отличаться - разве что добавится несколько штрихов к портрету Кристины как девушки провинциальной, но быстро освоившейся в большом городе.

## Дневник Бьянки

Местонахождение этого текста может быть различно - или он спрятан под ковром, или прикреплен к раме кровати снизу. Многие должны зависеть от дотошности разыскивающих, которая должна быть вознаграждена. Если РС не находят дневник, то некоторое время спустя его находит Вильям, который в этом случае точно берет себе его большую часть, оставляя последние листы РС

Дневник написан на бумаге, аналогичной находящейся за конторкой и представляет собой достаточно подробное изложение ее жизни. Девушка явно скучала и стремилась поверять бумаге все свои мысли. ДМ может импровизировать, производя впечатление романтической, легкомысленной и инфантильной девушки.

Текст ниже представляет собой критичные моменты из ее записей за последнюю неделю - фразы типа "купила себе новую шляпку с розовой лентой маленьким плюшевым бантиком - как у моей куклы" или детские стихи опускаем.

...Вчера уволили Кристину. Я так и не поняла, за что, и что такое это аморальное поведение. С ней было так здорово, особенно когда (зачеркнуто), а теперь без нее скучно.

...Были с папой на проповеди дяди Александра. Неужели в домах терпимости гетеры действительно делают с мужчинами все то, о чем он рассказывал? Какая гадость!

...Катались на лодке с С. Л. Я пыталась прижаться к нему как показывала К., а он в своих доспехах этого даже не заметил и говорил только о Прекрасной даме и о том, как он побеждал гоблинов в святых землях.

...Были на благотворительном балу. Папа показал мне пару стариков в забавных чопорных костюмах, и сказал, что это родители Вильяма. Никогда бы не подумала, что у нашего Вилли такие родители. Оказалось, он такой же лорд, как и С. Л., только когда был маленький, уехал из нашего города в .. и выучился там на бухгалтера, а потом как приехал, сразу поступил к нам. Да, странный он какой-то..

...Снилась мама.. мы все втроем гуляли по площади и было очень светло и папа был веселый и смеялся, а не такой, каким он стал после того, как мама умерла..

...Думала о С. Л. Вдруг поняла, что никогда не видела его без доспехов. Интересно, а когда придет время первой брачной ночи, он будет их снимать.

...Наконец-то пошли в театр. Было та-ак здорово! Особенно тот, кто играл рыбака, который оказался принцем. Он был такой душка! А когда я бросила ему цветок он посмотрел прямо на меня и послал мне такой воздушный поцелуй, что я прямо почувствовала его на губах. Как в книжке...

...Решено! Сегодня попробую поговорить с С. Л. , и если ничего не получится, то...

Если РС получают в свои руки полный текст дневника, то его первая часть в том числе содержит и рассказы о совместных с Кристиной походах по "значным местам". Конечно, ни одно из них не было по-настоящему значным, но впечатлений девушке хватало недели на две.

## Исправления от Вильяма

Если приключенцы находят дневник Бьянки, Вильям настойчиво будет пытаться получить его или хотя бы его кусок - времени мало - пусть каждый посмотрит свою часть... При этом обычно он легко отдает последние страницы, а в течение ближайшей ночи будет вносить в дневник исправления, суть которых в том, что Бьянка была нимфоманкой, состояла в лесбийском союзе с Кристиной и, что самое главное, началось это все с того, что в 11-летнем возрасте ее изнасиловал отец.

Вильям хорошо умеет подделывать почерки, и поэтому с технической точки зрения его текст ничем не отличается от написанного Бьянкой. Факт подделки устанавливается косвенно - например, по большей плотности текста, чуть иному цвету чернил или использовании иной лексики.

Так как на страницах хватает места, его работа часто носит характер дописок. Например, при описании похода Бьянки и Кристины в "Зеленую Малину" после оригинального текста о том, как они пили вино и строили глазки посетителям, может последовать дописка о том, что затем они перешли в заднюю комнату и Бьянка наконец взяла реванш, обслужив на двух мужиков больше, чем Кристина...

В некоторых случаях он вписывает целые абзацы, но тут он часто допускает ляпы. Например, он может описать визит Бьянки в кабак, который хорошо знает он, но где она никогда не появлялась. Или дать фразу типа "наконец-то научилась правильно делать м//т", не понимая, что таких слов девушка не знает

Если Вильям вообще завалил чек на Подделку документов, то от недостатка времени он допустил ляп, вписав в дневник фразу типа : "Зашла в кабинет отца и нашла там (зачеркнуто) Неужели все это правда? Тогда.."

Вильям планирует использовать исправленный дневник для того, чтобы шантажировать дону Винченцо и заставить его после выборов мэра переписать на его имя все финансовые документы дома. Поэтому после проделанной работы он отлавливает РС в городе, заявляя, что должен с ними посоветоваться. Говорит, что прочитал дневник и обнаружил там такое, что теперь он и сам не знает, что делать. В последующем разговоре он будет пытаться настроить РС против дома Гарпари, поясняя, что служил им только из соображений и теперь не знает, что ему делать. Он даже допускает вариант ее смерти от рук отца или дяди - если бы ОА знал об инциденте, он так и поступил.

Если РС поддерживают его идею, он предлагает продолжать искать Бьянку, но в любом случае требуется объясниться с доном Винченцо

## КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЬЯНКИ ГАРПАРИ

Грязное и ободранное место, где живут бедняки или впавшие в нужду. По-хорошему, представляет собой подпольный бардак или, вернее, место, где можно снять комнату на пару часов и заниматься чем угодно. Здесь же можно по дешевке добыть "хоббищей дури".

На первом этаже конторка, за которой обычно спит Хозяин, дородный хоббит, один из немногих оставшихся в городе после объявления Крестового похода нелюдей. Обычно он или просто спит, или находится под кайфом, а потому несколько неадекватен. В столе находится - 3д6 пакетов дури. Заметим, что если такой пакет чуть подпалить, то он работает как дымовая шашка, хотя дым более прозрачен и отличается характерным запахом.

На втором этаже - длинный коридор, в который выходят двери сдаваемых в наем комнат. Удобства в углу. Комната №6, которую раньше занимала Кристина, теперь занимает ее работающая уличной путаной подружка, - тут она отдыхает в перерывах между клиентами. На вопрос, где Кристина, она рассказывает, что та нашла себе парня по имени, кажется, Антуан, и теперь живет с ним. Их можно найти в "Зеленой Малине"

Что забавно, так это то, что в комнате номер 9 остановился Августин Мздырь. Если Иракий уже убит, то Синеглазка тоже с ним. Номер 3 занимает Отец Гелиеспий. Если ДМ решил ввести в сюжет партию номер 1, то они тоже обитают тут, так как были вынуждены внести залог за выкуп из тюрьмы кого-то из своих.

Вечер того же дня

Где бы приключенцы не были, их находит взволнованный Вильям, который рассказывает, что час назад к воротам палатки подбросили записку с текстом "Положите под левую переднюю ногу статуи святого Барка мешок с 5 тысячами золотых, иначе вашей дочери не будет в живых". К тексту была приложена сережка, которую дон Винченцо опознал как принадлежащую Бьянке.

Вильям сообщает, что дон Винченцо "согласился" и предлагает устроить засаду - приключенцы должны схватить вымогателя и дотащить его до закрытого экипажа, который будет ждать их на ближайшем углу.

Заметим, что сумма в 5000 золотых умещается отнюдь не в мешке.

"Дом райского Наслаждения"

Рано или поздно понявшие, где надо искать Бьянку РС доберутся до этого бардака, поняв, что это единственный публичный дом, в который она пошла бы наниматься. Это заведение формально замаскировано под ресторан, и когда РС заходят, их проводят в большую залу и сажают за столик.

Затем с ними заводят приятный разговор, предлагают полюбоваться шоу. Девочки рангом поменьше подсаживаются на колени и пытаются развести на консумацию, а "метрлотель" подносит каталог, где кроме карты вин указаны портреты более элитных девушек. Бьянки, естественно, там нет.

При поиске хозяйки владелица заведения Матушка Тереза выходит по первому требованию. Если дело кажется ей серьезным, она приглашает пройти в ее кабинет и включает чару Sound babble. Она Бард, 2-й уровень (цыган) и имеет дикий пси-талант. Хозяйка "Дома Райского Наслаждения" сама вышла из путан и хорошо понимает их проблемы. О персонале заботится, и те отвечают ей любовью.

Когда разговор пойдет о Бьянке, она сразу заподозрит, что в новой девочке что-то не то, но Такого, естественно, не представляла. Слава богу, пока ее особенно никто не видел, а девочку, с которой она вместе жила, утром по возвращении от клиента убил маньяк. Тереза может пояснить, что подготовка девушки вообще требует достаточного времени, а в случае с Бьянкой ситуация еще сложнее - ей надо избавиться от иллюзий и преодолеть страх, не говоря уже о технической подготовке, в которой она полный ноль.

Жизнь ей дорога (то есть о плате за молчание речь не идет), и поэтому она с радостью отдаст Бьянку, которая находится в своей комнате в некоторой депрессии, если РС хотя бы как-то компенсируют ей потраченные на нее средства - начинаем торг с 200 золотых, но вполне можем сторговаться и на 75

Если РС появились ко времени, то в разгар их разговора с Терезой в бардак вламываются головорезы Зуя. Они только что убили Господина Учителя и его семью ("Я вызвал его на бой, а его жена, недостойная женщина, посмела закусить в меня горшком. Естественно, мои мальчики этого не стерпели..."), и Зуи даже может продемонстрировать свой еще не отмытый нож. Зуи по обычаю ведет себя крайне по-хамски и требует девственницы, да помладше. К радости РС, все они, кроме нищего, обкурились дури (см. последствия), и потому менее опасны, чем обычно.

В случае более позднего времени, если РС тормозили и разговор идет на третий-четвертый день, вместо Зуя могут появиться люди Трифона, числом 5-6, которые пришли за Бьянкой.

В случае драки вариант пожара с последующими паникой, задымлением и тп не исключен.

Охота на вымогателя, или ратушная площадь, утро следующего дня.

Ратушная площадь представляет собой прямоугольник, образованный ратушей, собором и серией мелких улочек, по которым на площадь стекаются основные массы народа. Ближе к центру площади находится конная статуя Святого Барка, покровителя города, на постаменте которой в принципе можно сидеть.

Один из выходов с площади занят импровизированной трибуной, вокруг которой уже толпится народ и на которой стоит улыбающийся Дейним. Он производит приятное впечатление, раздавая милостыню нищим, здороваясь за руку с бедняками и глядя по головке детей - одну маленькую девочку, которой тяжело стоять, он даже берет на руки и начинает речь с ней на руках.

Ровно в полдень Деним начинает свою очередную предвыборную речь - проникновенное повествование о городе без настоящего мэра, который подобен такой несчастной девочке и недостойных людях, которые пытаются сгноить ее в мануфактуре или превратить в уличную шлюху. Именно сегодня он наконец-то представит публике неопровержимые доказательства тех чудовищных ужасов, которые творят безжалостные банкиры и из криминальные пособники.

В это же время человек в форменной ливрее Гарпари пытается протиснуться сквозь толпу, но под осуждающими взглядами окружающих быстро линяет, не забыв, однако, оставить в условленном месте под ногой статуи увесистого вида мешок. Примерно в это время на углу площади появляется закрытая карета, в которой находится Вильям и куда РС-ям рекомендовано затаскивать бродягу. На козлах сидит Клаес.

Наблюдающие РС могут заметить в толпе нескольких человек, не увлеченных митингом. Один из них просто карманник, другой - Августин, третий - искомый бродяга (судя по внешнему виду). Он долго наблюдает за мешком и возможной засадой, однако чтобы вычислить его в толпе, требуется шанс, аналогичный обнаружении секретной двери или чек на Наблюдательность. Когда начинается замешательство, он хватается за мешок и пытается раствориться в толпе, а затем - скрыться по мелким улочкам...

Если РС заняли господствующие высоты, то они могут заметить, что на крыше ратуши находится человек, одетый в красную ливрею, очень похожу на фирменную ливрею дома Гарпари, если не вглядываться хорошенько. Он вооружен арбалетом и старательно выцеливает вроде бы Денима (на деле - девочку). Существует 40% шанс, что это Пьер де Кренье, которого желательнее сохранить для дальнейшего развития сюжета. Если нет, то стрелок является просто воином 3-го уровня об 23-х НР и 7-м АС со специализацией на тяжелый арбалет, и у РС должны быть все шансы попробовать нейтрализовать его до момента выстрела. А Деним тем временем всюду продолжает, говоря о том, что несколько достойных людей уже пожертвовали своими жизнями ради тех фактов, которые он собирается огласить, но ради сокрытия правды злобные банкиры пойдут на все (если РС не знают о смерти учителя, они узнают об этом из его речи) и : "Не пощадят даже детей"...

... в действительности этот пассаж про "даже детей" - сигнальная фраза для стрелка, который должен выстрелить в девочку, убив ее наповал, после чего пробежать по крыше ратуши (так, чтобы все видели красную ливрею) и спуститься по приставной лестнице, ждущей его с другой стороны. План Денима очень прост - после убийства учителя людьми Зуя, к которому явно причастен Дидерлиц, и явного покушения на него со стороны Гарпари оба ведущих кандидата оказываются замасаны.

Если после кодовой фразы выстрела или иного эффекта не следует, то Дейним повторяет ее несколько раз, а потом пытается импровизировать, пользуясь тем, что именно в это время бродяга хватается за мешок. Он в состоянии быстро интерпретировать, втч и примененный приключенцами для поимки бродяги заметный спелл или видимый эффект типа ослепляющей гранаты как покушение на него (так, был случай, когда при Stinking Cloud-е он заорал: "это ужасная тучка смерти! Спасайтесь...!!"). Затем он сам постарается как можно быстрее исчезнуть.

Если план Денима удался, то после этого митинга в городе вполне может начаться беспорядок, когда толпа пойдет бить стекла в палатку Гарпари и будет остановлена только отцом Александром не без применения магии либо . Если РС примут меры к тому, чтобы этого не случилось, им зачтется

Склад номер Три

Находится на окраине города. Сюда в закрытой карете доставляют бродягу. Если РС не начинают выяснять информацию сами, то Клаес начинает его грубо пытаться при помощи своих любимых щипцов, а Вильям сидит рядом и слушает его мысли, стараясь не запачкать в крови свои туфли.

**КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЬЯНКИ ГАРПАРИ**

Бродяга, однако, ничего не знает про Бьянку. Он простой бомж (начинающий вор) с диким, неосознанным пси-талантом, который позволяет ему крайне редко читать чужие мысли или ощущения. Случайно найдя брошенную сережку, он снял с нее эмоциональный слепок, а подслушав одного из слуг торгового дома, решил попытаться счастья.

В любом случае его еще живым бросают в ванну с негашеной известью - Вильям поясняет, что скоро от тела не останется и следа, и что это в принципе обычная судьба для тех, кто осмелился бросить вызов дому Гарпари.

Склад может выполнять функцию тайной пурьмы и хорошо охраняется приказчиками. Детали на усмотрение ДМ-а

## Кабачок "Зеленая Малина"

Кабачок находится в квартале зеленщиков и представляет собой штаб банды Антуана. Собственно, именно сюда Кристина дважды водила Бьянку, и название это упомянуто в первой части ее дневника.

Большинство посетителей трактира составляют или ребята Антуана (воры уровня 1-2, числом 6-8), или местные жители - огородники или мелкие торговцы, которые в случае начала боя пытаются покинуть кабачок или пересидеть под столами, в углах и тп.. Они пьют, ругаются, играют в кости и поют малопривлекательные песни. Если Кристина дома, то она на втором этаже с Антуаном

Народ сюда ходит в основном свой, и доверие посетителей надо заслужить хотя бы правильным поведением. Впрочем, если незадолго до того РС убили адского кролика, то кто-то из местных узнает их, и отношение к ним улучшается.

Если РС спрашивают про Бьянку, то большинство не в курсе, и могут сообщить, что похожая девушка действительно тут появлялась раза два вместе с подружкой. Они садились в дальний угол, пили легкое вино и строили глазки посетителям, но при любой попытке познакомиться поближе ее подружка осаживала всех ухажеров достаточно резко. Собственно, эта подружка появлялась тут одна, особенно в последнее время.

Если будут выяснять, проявлял ли кто-то к девушкам особое внимание, то отвечают, что никто к девушкам особо не приставал, за исключением какого-то пожилого кекса, который раза два в неделю появляется в этом кабачке выпить бокал особенного темного вина, известного под названием "кровь девственницы". Бутылку такого же вина он отправил и девушкам. Вроде его зовут Ираклий Мздырь, и что он живет за городом, в старой башне. Чем занимается, неизвестно, но ходят слухи, что он маг.

Если РС ищут Кристину и называют ее по имени, то через некоторое время народ соображает, что в виду имеется новая подружка босса, клевая девченка, после общения с которой наш Тони заметно поумнел. Правда, если они упоминают о Гарпари, то народ напрягается, считая, что их послал дон Винченцо и на разборку - почему уволили Кристину, часть из них в курсе.

Если РС не знают Кристину и не начинают напрягать, то их пытаются прошупать, что им тут надо или пытаются развести

Если ищут именно Антуана, народ напрягается, пытается понять, зачем он им нужен, и берет их в кольцо, не атакуя, однако, без приказа. Антуана зовут, и до появления Кристины 5-6 раундов спустя он ведет себя весьма заносчиво - он на своей территории. Антуан (вор (thug), 3-й уровень) - подающий надежды бандит. До знакомства с ней занимался тем, что обеспечивал порядок на одном из сезонных рынков, а теперь относительно контролирует квартал зеленщиков, хотя пока что может мало. Впрочем, в самом квартале его знают и относятся к нему сочувственно. он во-первых, сам оттуда, во-вторых, знает правила и много не берет. Без Кристины рядом привок полагаться на физическую силу и кидать понты

В любом случае появление Кристины, которая спускается сверху или возвращается в кабачок смягчает страсти. Она быстро успокаивает народ в кабачке и предлагает РС изложить, что им тут надо. Поначалу она гордо кидает понты, но при упоминании Бьянки или намеке на серьезное дело предлагает разговор наедине, причем Антуан повинует, хотя тусуется неподалеку и готов придти на помощь, если дело дойдет до боя..

В общении Кристина - сексапильная бой-девица, высоко ценящая свою свободу и способная послать даже дону Винченцо (за что и была уволена за аморалку). К Бьянке испытывает искреннюю симпатию и очень за нее переживает - она напоминает ей умершую от оспы младшую сестру Элизу. Собственно, именно из искреннего желания ей помочь (научить жизни) она и таскала ей дамские романы, учила наводить грим или лазить по деревьям. Никаких коварных планов в отношении Бьянки у Кристины не было, и если ее упрекнул в этом, она резко прерывает разговор, а затем будет мстить, попытавшись натравить на РС своего парня. Да и сама она уже вор 2-го уровня.

Правильный мозговой штурм может навести РС и Кристину на мысль, что девушка сбегала сама (реакция Кристины - ну и дура!), и Кристина понимает, что она могла оказаться в руках первого встречного сугенера, но что она сама пошла в гетеры, представить не может. Впрочем, если РС додумались до этого варианта, Кристина может подсказать, где именно ее в таком случае стоит искать.

По возможности Кристина и Антуан пробуют договориться о помощи. Кристина очень не любит Трифона за то, что его люди одурманивают маленьких девочек дурью и принуждают их заниматься проституцией. Кроме того, она честолюбива и строит планы по выдвижению своего мальчика в главы гильдии. Братья Гарпари, конечно, козлы, но Трифон хуже. Кристина и Антуан обещают помочь информацией или людьми в поиске Бьянки или прислать с собой народ для похода на бардак. Антуан готов отправиться туда и сам лично, однако в этом случае вероятность драки увеличивается - Трифон может расценить это как вторжение на свою территорию. Что же до ведения разведки, то информация о том, где Бьянка, поступает от них в течение 1-3 дней. В обмен они просят РС помочь им в борьбе с Зуем

Если следовать таймеру, то при встрече есть шанс появления Зуя, который будет пытаться устроить погром или драку с Антуаном. В этом случае, если РС не вмешиваются, Зуй устраивает бойню, хотя теряет одного-двух своих. Однако в ходе драки они наезжают на партию - типа есть проблемы?!!

Есть 25% шанс, что именно в этом кабачке одновременно с РС встречаются Августин и Синеглазка. В этом случае при возможном появлении Зуя Августин требует прекратить. Зуй хватается за рапиру, но Августин холодно достает свою. После попадания по Stoneskin-у или получения первой раны Зуй убегает, бормоча что-то про гребаных некротантов, Августин и Синеглазка уходят некоторое время спустя. Если ДМ пижон, он может допустить красивый, но быстрый поединок, финалом которого будет разоружение Зуя и фраза Августина типа - еще раз увижу, убью, а потом подниму. Понял?

## Ночная атака

Богатые одежды и странное поведение РС привлекли внимание Трифона, который решил если не разобраться с конкурентами, то выяснить, что они тут делают.

Атака осуществляется силами воров 2-го уровня, числом 3 на 2 члена партии. Они будут стремиться тихо войти и o-backtsabить РС во сне. Одного они будут пытаться взять живым, уволочь в гильдию и допросить с пристрастием, в том числе и с применением мага с чарой ESP.

Если РС проявили себя как сила, то вместо воров отправляют столько же воинов + помощник Трифона из числа воров уровня 4. Правда, они не умеют прятаться или ходить бесшумно, и потому, если РС выставляли стражу, они гарантированно не осюприжены и имеют 1-3 раунда на то, чтобы тихо приготовиться. Если они продемонстрировали применение магии, то маг 2-го уровня из числа клеветров Трифона постарается сперва нейтрализовать часового чарой Sleep, а потом быстро делать ноги. Вариантом может быть забрасывание через окно пачки с подпаленной дурью.

Пленных содержат в подвале гильдии. Если Трифон ничего не узнал о Бьянке, то их могут просто использовать для требования выкупа или склонения к сотрудничеству, пытаясь посадить на дурь в качестве усиления зависимости.

## Таймер

Многие события в модуле происходят независимо от воли РС (или если РС не оказались в этом месте в это время), поэтому ДМ должен следить за временем. Если он хочет, то каждое утро мальчишка-разносчик пробегает мимо постоянного двора, громко выкрикивая последние новости и знакомя партию с тем, что произошло в их отсутствие

## Суббота

- В город прибывает Пьер де Кренье

- Последнее представление труппы Магнуса, на котором присутствует Бьянка

## Воскресенье

- Пьер де Кренье посещает Старого Графа и тот дарит ему гербарий, который тот час спустя благополучно продает как вещь совершенно никчемную. При этом на вопрос продавца он рассказывает, что подложение Старого графа уже так плохо, что он начал через подставных лиц распродавать семейные реликвии.

- В ночь на понедельник Бьянка покидает дом

## Понедельник

- Обнаруживается исчезновение Бьянки.

- Если ДМ решил использовать партию номер 1, то в этот же день с ней пытаются контактировать, однако их манеры не вызывают доверия, и Гарпари отказывается от их услуг. Однако Вильям решает использовать эту группу в своих интересах.

## КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЬЯНКИ ГАРПАРИ

- Информация о проданном гербарии появляется в газете под заголовком "Старый граф - банкрот или маразм?", по прочтении которой графа хватает апоплексический удар (ну не представлял он себе такого предательства), о чем будет сообщено в газете на следующий день
- Вторник
  - К приключенцам обращаются за помощью. Начало модуля.
  - Августин приезжает в город и случайно натывается на Денима - если вечером этого дня РС встречаются с "народным кандидатом", то они расходятся на контркурсах
  - Головорезы Зуя врываюся в квартал бедняков и убивают Господина Учителя, который пытался их урезонить. Отец Ханк пытается их остановить, но получает рану - существует 50%-ный шанс, что РС, следующие в квартал развлечений или квартал зеленщиков, будут проходить мимо и их попросят оказать тяжелораненному медицинскую помощь.
  - Ближе к вечеру Усатый Зуй пытается вломиться в "Дом Райского наслаждения", и Бьянка чудом избегает субботника. Если приключенцы быстро сориентировались и не потратили очень много времени, то у них есть шанс появиться там в этот момент и помочь в отражении атаки. (в этом случае матушка Тереза будет к ним крайне расположена и может даже просто отпустить с ними Бьянку если ей просто расскажут что-то приличное вроде истории о аутированной сестренке)
  - В это же время к воротам палатки подбрасывают записку с требованием выкупа
  - Партия номер один в течение этих дней совершает поездку до Магнуса и обратно с нулевым результатом. Принимается решение обрабатывать "след некромантов".
- Среда
  - Утром на Ратушной площади происходит митинг сторонников Денима, отмеченный имитацией покушения. Августин присутствует на митинге, не вмешиваясь в ход событий, но после конца мероприятия решает, что культистов надо остановить
  - Партия номер один обшаривает кладбище, обнаруживает склад ворон и сжигает его. Пожар на колокольне виден всем в городе.
  - Ближе к вечеру Зуй пытается наехать на "Зеленую Малину", однако в ходе драки вынужден отступить (шанс появления РС)
  - Ночью РС атакованы в своем отеле людьми Трифона
- Четверг
  - Ранним утром партия номер 1 атакует Башню Ираклия Мздыря, с которого сбили всю защиту и выкинули из окна. Синеглазке удается сбежать и до вечера он отсиживается у Фендрика.
  - Ближе к вечеру Пьер посещает Дом Райского Наслаждения и случайно видит Бьянку. Вечером того же дня он пролезает к ней в окно, и бедная девушка рассказывает ему всю свою историю
  - Зуй снова пытается наехать на "Зеленую Малину", но натывается там на Августина и в панике смыывается из города в течение следующего дня.
  - Ближе к ночи Олирия и Фугуй собираются пойти на разведку в квартал развлечений, но натываются на маньяка. Олирия убита, Фугуй, пойман стражей, но к утру сбегает из тюрьмы.
  - О местонахождении Бьянки узнает Трифон
- Пятница -
  - В течение Дня Августин и Синеглазка охотятся за партией номер один. В результате сэр Гертан расстрелян воронами, а прочие, погнавшись за Синеглазкой, пытались взять дом Фендрика, в результате чего Фугуй задушен шарфом, а Думбазон, убивший по ходу дела кучу местных жителей, сперва от-drain-ен, а потом заколот.
  - Попытка Мирабеллы сказать со свитка Fireball повлекла за собой только пожар во всем квартале и соответствующую реакцию народа.
  - эмиссары Трифона появляются в бардаке и требуют Бьянку
  - Вечером этого дня Пьер "помогает" Бьянке бежать из борделя, а затем и из города. В ночь на субботу он проводит с ней ночь (лишая невинности), а наутро бросает.
- Суббота
  - Торжественное сожжение Мирабеллы
  - Бьянка скитается по окрестностям вокруг города весь день с приличной вероятностью попасться на глаза РС, а с наступлением сумерек трагически погибает от рук волков (или 30% шанс - вызванных Ираклием для наказания РС монстров, если дело дошло до этого) либо культистов Ньярлатотепа по выбору ДМ-а. Вечером на труп Бьянки натываются дровосеки и доставляют его в город.
  - В притоне на Медников находят мертвого Дейнима в объятиях некоего эльфийского мальчика (Синеглазки), который путано объясняет, что он-де пришел к достойному человеку, а тот затасил его в это ужасное место и пытался не то изнасиловать, не то принести в жертву по какому-то страшному обряду. Мальчик защищался и нечаянно воткнул ему в глаз заколку для волос. По ходу дела на Дейниме находят документы, говорящие о его связи с культом, а мальчик куда-то девается.
- Воскресенье
  - Торжественная свадьба, если дело дошло до нее, или не менее торжественные похороны Бьянки, погибшей, согласно официальной версии от рук злобных культистов.
  - Смерть девушки связывают с деятельностью Дейнима, и похищение списывают на него, а рейтинг Гарпари поднимается.
  - Дон Винченцо нанимает Августина для вендетты против истинных виновников гибели его дочери.

## Финал

- Понятно, что при нелинейной структуре модуля концовок может быть несколько, но во всех случаях помним, что конец этого модуля есть момент благополучного выхода РС из города, а не нахождение Бьянки и доставление ее домой - многое начинается именно с этого.
- Естественно, когда девушку возвращают домой, ее немедленно отправляют отдохнуть - ей надо оправиться от психической травмы, а дон Винченцо и Отец Александр начинают подробно расспрашивать РС о том, что в действительности случилось. Переговоры проходят в той же комнате, что и дача задания.
- Здесь от РС требуется придумать грамотную версию - такую, чтоб у отца Александра не возникло бы стимула применить Кольцо Правды в отношении их или затем расспросить Бьянку. Вель при выплывании наружу истинного положения дел Бьянке крышка, да и РС могут убрать как опасных свидетелей. Наиболее приемлемым вариантом бывает обычно версия похищения девушки уже убитыми РС злоумышленниками, например, Зуем. Естественно, Бьянка тоже должна быть в курсе, иначе ее таки распросят, и после выяснения неправды с РС, если они еще не сделали ноги, захотят поговорить поконкретнее.
- Вильям присутствует при разговоре, но не развивает тему подделанного им дневника до ухода Отца Александра и подымает вопрос "как бы в последний момент". Если тема дневника поднята ранее, то Отец Александр быстро выясняет, что инцеста не было, однако то, что его племянницу посещали столь странные идеи, является для него непрослительным вне зависимости от того, насколько они воплотились в жизнь. Вильям подливает масла в огонь и настаивает на том, чтобы РС заплатили больше- за молчание. Его просьба удовлетворяется, но на следующий день в газете появляется сообщение о трагической смерти Бьянки. Заметим, что дону Винченцо это решение дается тяжело, и после этого он практически отходит от дел, опять-таки перепоручая их Вильяму.
- Если разговор о дневнике состоялся и РС выказывают поддержку мнению Вильяма, дон Винченцо выставляет РС из комнаты и после разговора с Вильямом наедине они приходят к соглашению - дневник сожжен, а Вильям получает пост главного бухгалтера торгового дома. Правда, РС после этого могут попытаться убрать - они слишком много знают. Хотя это зависит от их поведения.
- Будучи прижат к стенке в иной ситуации, до того, как Бьянку нашли, дон Винченцо тоже согласится на требования Вильяма, но как только после выборов или в случае схода с дистанции всех кандидатов руки его оказываются развязаны, достанется и ему, и тем, кто его поддержал. Если РС обвинят Вильяма, то вопрос в чем - к похищению он абсолютно непричастен, и дон Винченцо не будет слушать их более. При допросе Вильяма в присутствии и Бьянки, и отца Александра ложь Вильяма, вернее его факт подделки дневника выплывает наружу, и дон Винченцо мгновенно решает проблему привычным образом, без колебаний приказывая "отвезти молодого человека на склад номер три"
- Если РС проявили некомпетентность и Бьянка погибла, дон Винченцо заплатит им какие-то деньги, но одновременно пошлет по их следу Августина или задействует официальные каналы, если кто-то из РС совершил преступления во время пребывания в городе.
- В случае удачи Дон Винченцо может облечь их своим доверием и предложить им работать на него и впредь, выполняя разведывательные или коммивояжерские благодаря помощи РС миссии. Если Вильям погиб, кто-то из РС может занять его место. С другой стороны, в случае своей победы Вильям может тоже пытаться продолжать контакты с ними вместо того, чтобы их убрать.

## КТО ЕСТЬ КТО, ИЛИ ОСНОВНЫЕ NPC

Некоторые из них имеют прямое отношение к модулю, некоторые не связаны с главным сюжетом, но играют в нем заметную роль. Моя задача - не столько описать основных действующих лиц с точки зрения механики, но и дать их портрет, чтобы ДМ мог свободно представлять себе их действия в разных ситуациях. Поэтому я даю только особенно критичные моменты наподобие выдающихся статистих, особенных навыков или магшмоток.

Дон Винченцо Гарпари

## КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЬЯНКИ ГАРПАРИ



Вор, 12-й уровень, 54 НР

Собственно, он уже давно не столько вор в классическом смысле, сколько торговец, поэтому индивидуальные навыки вора старается не применять. Дон Винченцо не особенно преуспел в ремесле вора, однако его незаурядный ум и хитрость позволили ему создать в таком городе, как Генуя пасть банкирский дом и мануфактуру. По виду и манерам - классический "крестный отец", крутой и решительный, от предложений которого действительно почти невозможно отказаться. В городе у него схвачено действительно все или почти все. Сейчас практически все состоятельные жители города так или иначе зависят от дома Гарпари, но из за отсутствия протвостоящей силы вынуждены с этим мириться. К тому же его методы все-таки более приемлемы чем то, что делает Дидерлиц. Единственная отдушина - это его дочь, которую после смерти жены он безумно любит.

Привык решать проблемы быстро при помощи или мешка денег, или ванны с негашеной известью. С приключенцами он контактирует только при даче квеста или в крайнем случае, если кому-то удастся выйти на него в обход Вильяма. Очень не любит, когда его беспокоят по пустякам.

Магшмотки - Кольцо защиты +6, +1 к сброскам, кинжал +4, Defender, который он использует для обороны. Он носит с собой колокольчик, при звуке которого появляются его телохранители - (воины-2).

Отец Александр Гарпари

Клирик (crusader/ nobleman priest), 8-й уровень, Мудрость 18, Интеллект и Сложение 15, 48 НР

Младший брат дона Винченцо, хотя разница между ними составляет лет 10. Достаточно молодой, энергичный и харизматичный священник. Его легко можно найти в Соборе - почти каждый день он читает проповедь, посвященную пропаганде Крестового похода за мораль или неправильности светской магии. Доверие его можно завоевать просто демонстрируя свое благочестие, в том числе появляясь в соборе не только с целью поговорить с ним или приобрести полезностей.

Очень предан Закону, хотя цели семьи для него часто оказываются выше абстрактного добра. Крестовый поход за Мораль для него не пустой звук и не исключительное желание укрепить благополучие дома таким образом. Он действительно пуританин, не торгаш, поклонник чистоты, замороченный на семейных ценностях, и именно поэтому правда про Бьянку для него наименее желательна. В такой ситуации он сам способен придушить любимую племянницу, а потом наложить на себя ептимью.

В бою он обычно не старается нанести вред, предпочитая чары, выводящие врага из строя - для позднейшего его предания суду по всей строгости Закона. Однако в ситуациях, когда под угрозой находится репутация семьи, он может быть решительнее своего старшего брата

Магические предметы - Кольцо Правды, одеяние священника, находящееся под постоянным эффектом чары Magical Vestment от своего уровня, Свитки с чарами до 5-го уровня включительно, преимущественно защитными.

Бьянка Гарпари

0-level human, 6 НР

Как и говорила бабка Агата, благочестивая и богобоязненная девочка. Однако на момент обнаружения ее приключенцами романтические иллюзии развеялись, а сама она очень напугана. При этом она прекрасно понимает, что если истинные обстоятельства ее исчезновения всплывут, ей не поздоровится, ибо семья безусловно предпочтет огласке правды вариант ее смерти от рук неизвестных злоумышленников. В общении с ней очень важно держать марку, ведя себя как герой дамского романа - Бьянка свято верит, что настоящие героини есть и ведут себя ровно так.

Бьянка вполне может влюбиться в одного из РС и готова присоединиться к РС, если те решат бежать из города с ней. Кроме того, к моменту ее выкупа из борделя в конце недели она уже обрела достаточно опыта, чтобы быть квалифицирована как 1-й бард.

Сэр Лифипп Тивербладский

Паладин, 7-й уровень, 39 НР

Молодой рыцарь, романтик не меньший, чем Бьянка, представительнаи более уважаемой в городе аристократической семьи. С Бьянкой они друзья детства и часто вместе играли, пока юный лорд не отправился на Святую войну с гоблинами, откуда вернулся не так давно. Долгое пребывание в войнах за веру сделало его несколько заикленным на борьбе со Злом.

Он по-своему очень сильно любит Бьянку и не может представить себе, что Бьянка просто сбежала из-за непонимания его. Здесь должно быть какое-то чародейство, чьи-то темные козни...

Паладин присоединится к партии, если речь пойдет о каком-либо эпическом приключении - типа похода на башню черного мага (Зуй для него слишком мелок), но в этом случае будет активно требовать соблюдения всех правил воинской чести. Правда, первые атаки всех неприятелей в этом случае будут безусловно в него.

Магшмотки - Field Plate +2, Щит +1, Полуторный меч +1, +3 по магическим или использующим магию существам (включая нежить)

Независимый народный кандидат Дейним

Бард (шарлатан), 10-й уровень, Харизма 18, 44 НР

Деним обитает на конспиративной квартире и удачно разыгрывает из себя борца-правозащитника, вынужденного скрываться от клеветов Гарпари. Если РС поверили ему, он готов нанять их. При более близком общении с РС он, однако, становится более циничен. На самом деле он - авантюрист, спонсируемый группой черных магов (Темным культом), которые таким образом рассчитывают добиться послаблений в отношении их (но этого он точно никому не говорит).

Если кто-либо из РС умудрился выйти с ним на контакт и повел себя как существо, не приверженное Добру или очень озабоченное деньгами, Деним может предложить ему выполнить "одну работу", пояснив, что убить-то надо всего лишь маленькую девочку, которая по болезни все равно долго не проживет. Он заинтересован в том, чтобы до выборов в городе творился бы бардак, иллюстрирующий невозможность старых сильных мира сего руководить городом.

Дейним будет пытаться вербовать РС как шпионов, но если РС сообщает ему что-то ценное, особенно компромат, это немедленно будет использовано в политической борьбе, а самих партийцев попытаются как можно быстрее убрать, представив дело как новые происки врага. Кроме того, Дейним может прикупить у РС магических свитков или алхимических субстанций, вызывающих эффекты типа дымовой завесы или ослепляющей гранаты - они вполне могут быть применены и во время митинга, если ничего более не поможет.

Чары собственно Дейнима включают в основном Предсказательную, защитную, ментальную и некромагическую магию. Из магшмоток он носит Ring of Human Influence и эльфийскую кольчугу +2 под одеждой, которую снимает крайне редко (развести его на это сумел только Синеглазка)

Поддержка Дейнима состоит либо из людей, находящихся под его естественным обаянием, либо из послушников культа - summoner-ов или некромантов уровня 1-2, которые будут применять магию только в крайнем случае. Благодаря их помощи он лучше ориентируется в информации, а боевое прикрытие обеспечивается посредством нанятых через третьи руки воров из какой-нить группировки (не Трифона и не Антуана).

Вильям Пейар

Дуал - вор-4, затем псионик-4, Мудрость 17, Интеллект 16, Ловкость и Харизма 15, 17 НР

Молодой человек лет 24+. Служит личным секретарем дона Винченцо и уже давно выполняет его "деликатные поручения".

Производит впечатление склизкого юного корпората с приклеенной улыбкой и внимательными бегаящими глазами. Одет скромно, но его сюртук сделан из самого дорогого сукна, а на руках - тонкие золотые кольца. Это понятно - Вильям происходит из не очень бедного дворянского рода, хотя и решил делать карьеру необычным для аристократа способом, считая, что век рыцарства и его ценностей давно прошел. Исчезновение Бьянки для него - повод сделать рывок вверх вне зависимости от того, найдется она или нет. И если дальнейший поиск Бьянки начинает мешать его планам, он планирует убрать РС любым способом, вплоть до подростков, готовых убить за пакет хоббищей дури. Вариантом является попытка влиять ментально или использовать партию номер один.

С партией, в отличие от холодного дона Винченцо, Вильям ведет себя крайне дружелюбно, стремясь завоевать доверие РС. Он хорошо умеет влиять на людей и играть их чувствами или эмоциями. Прочие слуги его боятся и недолюбливают, хотя вроде бы неясно за что - просто он всегда появляется и все про всех знает...

Он неплохо разбирается в магии и способен отследить ее применение РС - вплоть до того, что у РС может возникнуть идея о том, что он маг. Учтем, что он знает про кольцо Правды Отца Александра, а потому умеет строить фразы так, чтобы в них никогда не было бы явной, детектируемой лжи.

Что же до его пси-способностей, то все они нацелены на проникновение в чужое сознание, чтение мыслей, (но не внушение своих - это слишком легко отследить), определение опасности или яда.

Если ДМ не поддерживает пси, то его способности - за счет большого числа магических предметов типа Medallion of ESP, Amulet of Proof vs. Detection & Location. Или, что хуже, ДМ может сделать его магом (enchanter или mentalist) со спецспособностью кастовать незаметно.

КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЬЯНКИ ГАРПАРИ

Клаес

Воин, 3-й уровень, Сила 17, Сложение 16, 31 НР

Высокий уродливый мужик с выпирающей челюстью и почему-то заткнутыми за пояс щипцами. Это кучер, телохранитель и личный слуга Вильяма. Он глухонемой, и хотя Вильям с ним говорит, в действительности он общается с ним мыслями. Клаес - единственный, кто знает, что Вильям - псионик.

Клаес - патологический садист и часто посещает Салон Госпожи Тани, где часто отрывается при помощи тех же щипцов. От вида крови он дурет, и если ему удалось ранить противника в ближнем бою, он имеет по нему +1 к попаданию и вреду за каждую нанесенную рану, но при этом он не может переносить атаки.

Если Вильям решает ликвидировать РС, то именно Клаес будет послан для этого. Если это будет группа, то Клаес руководит их действиями издали. Если он будет работать в одиночку, то сперва он будет пытаться заставить РС экипажем, особенно в узкой улочке, где от тяжелой повозки сложно укрыться. Требуется кинуть спасбросок от жезла с бонусами за ловкость или попавший под колеса получает 2d8 НР вреда + возможные атаки от копыт лошадей согласно их ТНАСО по лежащей на земле цели. Затем он будет пытаться их добить - он стреляет из тяжелого арбалета и специалист в этом оружии.

Отец Ханк

Рейнджер (justifier) -4, затем клирик (fighting monk или приверженец Религии Света)-5, Сила 16, Мудрость 17, Ловкость 16

Бывший помощник начальника стражи, покинувший пост из-за разногласий с Гарпари и обратившийся к религии. С тех пор из принципа не пользуется оружием и дерется голыми руками (он специалист в рукопашном бое - две атаки по D4), имея репутацию местного защитника обиженных и угнетенных. Держит маленький приход в квартале бедняков, где находится школа Господина Учителя, вследствие чего люди Трифона и прочие грабители и хулиганы там отсутствуют. Наиболее вероятно, что РС встретится с ним, когда его надо будет выгнать из -4 после боя с Зуем, - Ханк пытался их остановить, но шкафов оказалось многовато. Он может также быть найден в квартале зеленщиков или квартале развлечений, где часто защищает простой люд от притеснений гильдии.

Ханк может появиться в качестве "бога из машины", если РС влезли в нежелательную для ДМ-а заварушку, - большинство городских отморожков не будут с ним связываться. В случае, если РС не причиняли вреда мирному населению и не нарушали закон, он готов помочь им вплоть до совместных действий против, допустим, Зуя. В совсем критической ситуации он может помочь им покинуть город, так как для стражи он по-прежнему свой. Гарпари его недолюбливают и будут устами Вильяма предостерегать от особенных контактов с ним.

Усатый Зуй (и его отморозки)

Маг-3, затем вор (swashbuckler)-6, 23 НР, ловкость 17

Весьма известная личность в определенных кругах. Особые приметы Зуя - полная отмороженность, длинные заплетенные в косички усы и страсть к несовершеннолетним девочкам. Как говорят, в бандиты пошел после того, как убил отца, уважаемого мага, за то, что тот давал ему мало карманных денег. С тех пор Зуй и его банда не имеют определенной крыши, но перемещаются по региону, занимаясь чем черт посылает.

Они уже около недели терроризируют город с молчаливого согласия Трифона, рассчитывающего таким образом убрать конкурентов. Таким образом Дидерлиц рассчитывает подчинить себе воровскую гильдию, уничтожив всех мало-мальски опасных соперников Трифона (Антуан как серьезный враг им естественно не воспринимается). А за несколько дней до выборов Зуя должны красиво изгнать Трифон и верные ему люди.

Этого деятеля РС просто должны грохнуть... Битва с ним может вполне занять РС, если им хочется action-а, хотя ДМ-у желательно сначала показать им его с плохой стороны, чтоб им было за что его не любить и в победе над ним они испытали бы чувство удовлетворения.

По поведению напоминает главного гада индийского кино. С РС он ведет себя как хам и пижон, хотя сам лезет в бой и сражается рапирой и кинжалом только против заведомо слабо выглядящего противника. Хотя и в этом случае, оставшись в 5 и менее НР он пытается покинуть поле боя или спустить своих, если до того была "дуэль". Из магии у него обычно запомнены чары Magic Missile\*2 и Mirror image, хотя в присутствии свидетелей он не будет применять магию. Зуй набрал достаточно магических трофеев, среди которых есть Кольцо удачи, которое автоматически делает d3 спасброска, после чего перестает функционировать. Еще у него есть Рапира +1, Кольцо Защиты +1, и Wand of Lightning с 9-ю зарядами, но особой формы, который он использует для парирования атак левой рукой. Зуй без колебаний будет использовать жезл, если его сведут в половину и менее хитов.

Помимо собственно Зуя, его банда состоит из 4-х "шкафов" (воинов 4-го уровня с силой 18.01, сложением 15), вооруженных усиленными дубинками или шипастыми кастетами, что дает 2 атаки голыми руками с +2 к вреду (могут обладать минимальными навыками рукопашного боя, особенно если им владеет кто-то из РС). Кроме того в нее входят один бард -5, чья задача отвлекать внимание и кидать понты (запомненные чары: Cantrip, Phantasmal Force, Spook, Blindness); один изгнанный из племени эльфийский воин (лучник) вор 3/3 с ловкостью 17 и коротким луком (одноглазый и с купированными ушами); и один вор - 5, обычно замаскированный под нищего, который обычно стоит в стороне и или ведет разведку, или готов нанести удар в спину. Все они одеты в клепаные кожанки черного цвета и особого дизайна.

Мэтью Хопкинс

Полуэльф, клирик/вор 4/4 (bounty hunter), Ловкость 18, Мудрость и Харизма 16, Сложение 15, 23 НР

Кто может больше ненавидеть черных магов и эльфов, чем принявший Истинную Веру выкрест (пардон, полуэльф), особенно если это помогает избавиться от негативного отношения окружающих и является хорошим способом сделать карьеру? Конечно, многие сожженные им ведьмы таковыми не были, но кого это волнует...

Как инквизитор, Хопкинс подчиняется Отцу Александру, и только он в городе знает, что Мэтью полуэльф (уши скрыты под длинными волосами и бородой а-ля покойный Тальков) и вор. И если РС проявили себя не с лучшей стороны, он начинает с благословения Отца Александра охоту за ними.

Хопкинс - хороший специалист по выслеживанию и скрадыванию, но в бой сам лезет редко. Предпочитает сначала напускать на противника подкрученную его зажигательными речами и Благословением толпу, либо своих собак, которых у него свора - есть и нохачи, и боевые псы типа мастифа. Только затем он стреляет из любимого ручного арбалета или применяет магию. Он часто пользуется заклинаниями типа Тишины, накладывая их на болт арбалета или Света для ослепления противников.

Госпожа Тана

Клирик (Ловчар или иногод подобного бога), 7-й уровень, Сила 17, Сложение 18, Харизма 15, 50 НР

"Боевая блондинка" с бюстом Памелы Андерсон, кожаным бикини, плетью и высокими сапогами. Руководимый ей садомазохистский публичный дом является тайным храмом ее культа. Большинство своих клиентов она тихо презирает как не умеющих ни причинять боли, ни толком терпеть ее. Любит поговорить о боли и склонна завязать приятельские отношения с тем, кто с ее точки зрения является "настоящим мужчиной".

В принципе у нее можно даже получить некоторую помощь, однако благодаря особенностям ее культа каждое прямое заклинание сопровождается болевым шоком, который надо преодолеть спасброском от смерти. Сам Священник кидает его с +5% на уровень, не только в этих ситуациях. При невыкинутом спасброске полезные заклинания не имеют эффекта, а чары, воздействующие на сознание, дают улучшенный эффект - боль развязывает языки. В случае боевых заклинаний жертва теряет сознание.

Магшмотки у нее главным образом "фирменные". Ошипованный доспех +2 стоит в углу, на видном месте. Из-за шипов не только снаружи, но и внутри при попадании она получает на d2 НР больше, но за счет контроля боли она способна драться до - 10 и иммунна к магии, действующей на тело или сознание. Кроме того, в ближнем бою с ней надо кидать чек на ловкость или ты укололся на d4. Еще у нее есть Плеть - при каждом ударе жертв кидает спасбросок от магии и испытывает по выбору или сильную боль по аналогии с чарой Pain Touch, или неизмеримое блаженство, вызывающее приступ острого мазохизма.

Фендрик

Вор, 8-й уровень, Сложение 16, Интеллект и Мудрость 17, 51 НР

Пожилой вор, вышедший в отставку из-за периодических приступов артрита (правда, на текущий момент он в форме). Этакий бодрый старичок лет 65-ти... короче, представьте себе героя Макалея Калкина в старости. Главным образом он известен как эксперт по подделыванию почерков, хотя основные его интересы всегда лежали в сфере разнообразных механических приспособлений, систем охраны и ее взлома и немагических зелий типа сонного дыма или сыворотки правды. Если РС начнут поиски "неангажированного специалиста", то их очень быстро наведут на него.

**КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЪЯНКИ ГАРПАРИ**

Фендрик живет не очень далеко от места обитания РС и часто заходит в находящуюся напротив постоянного двора кондитерскую. Как и семья Мздырь, с которыми он в большой дружбе, он большой эстет и поклонник галантности, любит кофе с эклерами (которые покупает каждый день в упомянутой кондитерской) и называет любую приключенку, в том числе попавшую к нему в плен, исключительно "юная леди". Фендрик и Августин - большие приятели. Кроме того, он хорошо знает Синеглазку, который часто тусуется у него дома, постигая искусство алхимии и по-отечески к нему привязан. Поэтому есть 35% шанс, что когда РС приходят к нему, там присутствует и кто-то из них, а если его дом вздумают атаковать, Августин и Синеглазка начнут массово тестировать ворон.

Фендрик дружелюбно смотрит на "пионеров" и может пояснить как детали подделки, если его спросили по этому поводу, так и особенности подковерной борьбы в городе. Нынешние положения в гильдии Фендрику не нравятся - нынешние воры утратили не только стиль, но и искусство. Не нужно быть мастером, чтобы, запугав трех лавочников, получать с них деньги..

Дальнейшая реакция Фендрика во многом зависит от обстоятельств. С одной стороны, получив слишком много информации, он не преминет хотя бы в шутку спросить, как РС собираются гарантировать его молчание или оплатить его консультацию. С другой, он очень не любит воинствующего дилетантизма, а также - когда на него давят или грубо шантажируют. Тут он сразу хватается за арбалет и пытается выставить РС вон.

Оружием ему служат дубинка-глушилка, кинжал под левую руку с вырезами для излома вражеских клинков (спасбросок от кислоты или меч сломан, клинки типа шпаги кидают с -2) или ручной магазинный арбалет (типа того, из которого стреляют дерро), способный стрелять дважды в раунд. Стрелки отравлены ядом, применяемым или дерро или дроу (сонный вариант). Тем не менее Фендрик не пытается убить всех - он же уже 10 лет как порядочный гражданин.. Пленные запираются в подвал до появления Августина, и если они не сумеют доказать свою полезность и отсутствие замыслов осознанно повредить приятелям, их просто убьют. просто - в глазок погреба просто кинут гранату или высыпят яд, после чего сделают контрольный выстрел из арбалета.

Дом Фендрика представляет собой хорошо замаскированную крепость, надежно защищенную от самых разных типов вторжения - включая капкан под ковриком, падающие гильотинные ставни с внутренней стороны окон, превращающие их в бойницы, нечто вроде динамо, позволяющее наэлектризовать дверную ручку или поручень крыльца, какие-то особенные цветы в клумбе под окном. Найдись на черный день могут даже воздушный шар или закопанная в огороде митральеза.

Нат

Полуэльф, маг-4/вор (инвестигатор)-6, Интеллект 18, 19 НР

Не очень давно приехал в этот город из другого, где был известен как частный детектив. О том, что он маг, неизвестно никому, и в кругах своих он считается просто удачливым "специалистом". Помогает в основном тем, у кого нет возможности обратиться ни к купленной страже, ни в воровскую гильдию, считая себя, как и отец Ханк, своего рода благородным разбойником он вроде не столько Холмса, сколько Люпена - украсть у врага компромат до того, как его применят.

В принципе в дружбе с городской стражей, от которой скорее всего узнает о РС, Стильфистом и отцом Ханком. Как и отец Ханк, он равно не любит Гарпари за то, как последний собирал свое состояние, и нынешних заправил криминального мира.

По ряду причин приключенцы привлекли его внимание, и он начинает тайно следить за ними, предполагая, что они наняты Гарпари или Дейнимом для очередной провокации. Он даже может пытаться расстраивать их планы. Однако после того, как он получит доказательства обратного, например, в случае если РС сорвут план Дейнима на митинге, Нат может стать их другом, прекратив следить и попросту с ними объяснившись. Нат уже хорошо знает город и может рассказать о пси-способностях Вильяма, с которым он возможно сталкивался вне Геновой Пади, о наличии в городе явки Некрореалистов и о том, что представляет из себя в действительности такой милый мальчик, как Синеглазка, с которым он очень не хочет связываться.

Августин Мздырь

Воин 5-го уровня, затем Маг-некротант(undead master), Сила и Сложение 16, 7-й уровень, 48 НР.

Племянник Ираклия, профессиональный убийца. Мужчина лет 35-ти, одетый в черную куртку и брюки. К поясу подвешена черная жемчужина с выгравированной руной "Жизнь" - фирменным знаком принадлежности к магической традиции Некрореалистов. В общении сух и неразговорчив, но производит впечатление человека таинственного и опасного. Имеющие соответствующий навык могут опознать его как достаточно известного киллера, но то, что с некоторых пор он еще и маг, не знает никто. Между тем Августин ученик Спенсера (Для тех ДМ-ов, кто знает Анакен) и является специалистом по Черной Некромантии и отчасти магии теней.

В городе он появился в основном для того, чтобы пообщаться с дядей (и отомстить за его смерть, если РС или кто еще его нечаянно убил), прикупить у Фендрика всяких полезных штук и разведать ситуацию. Кроме того, в городе у него может быть (или возникнуть) дополнительный заказ как на деятелей вроде де Кренье, так и на кого-то из партийцев.

Оружием ему служит тяжелая металлическая трость (эквивалентна дубинке) в которой прячется лезвие шпаги. В этом оружии он специалист. Одновременно он атакует второй рукой с -2 к попаданию, однако кроме вреда от кулака, на ней обычно наложен Chill Touch. Если ДМ применяет огнестрельное оружие, у Августина под просторной одеждой двустольное ружье или дробовик. Два ствола дают возможность или стрелять по разу в течение двух раундов, или выстрелить из них одновременно. От дяди он унаследовал нелюбовь к явным проявлениям боевой магии, и магический бой начинает с расстояния или чарой Choke, или Spectral Hand, на которой заранее лежат все известные ему касательные заклинания..

Августин более умен и дальновиден чем опытные мастера культисты. С его точки зрения, избрание Дейнима мэром только подстегнет амбиции Темного Культа, и они сотворят нечто такое, после чего всем магам, в тч и менее отмороженным, придется несладко. Вследствие этого он и организует убийство их ставленника руками своего помощника.

Фирменным оружием Августина как убийцы являются мертвые вороны, сделанные при помощи чары Animate Dead Animals. Хотя они не могут летать, вороны вполне способны планировать и наводиться на цель, нанося двойной вред с пикирования. Если Августин в это время ничего не делает и только направляет действия ворон, они атакуют по его THAC0. Клов каждой из ворон окован железом и зазубрен, нанося вред как от кинжала, а в случае нанесения более 4 НР он вытаскивается так глубоко, что застревает, после чего трепыхающаяся ворона автоматически наносит базовый вред. Кроме этого, клов может быть смазан ядом, а на череп птицы сказана чара Sculltrap. Эта магия срабатывает или при попытке вынуть птицу голой рукой, или если нанесенный вред был более чем бонус к АС за доспехи (то есть, если череп пробил доспех и застрял уже в теле - для этого с противника в улучшенной коже надо снять больше трех НР и тд. Обычно ворон запускают откуда-нибудь сверху - Синеглазка вытряхивает их из мешка пачками по db+1 штук.

Магические предметы - Bracers of Defense AC 4, Ring of Free Action, Меч в трости является магическим клинком +2 и работает как Ring of Spell Storing для 6-и уровней чар некротической направленности, разряжающихся при попадании.

"Синеглазка"

Эльф (трусобный) воин\маг\вор 4\4\5 (инфилтратор), 20 НР

Та-акой симпатичный эльфийский мальчик 15-16 лет с длинными волосами, нежно голубыми глазами и манерами профессионального куртизана. Несмотря на свои разнообразные таланты, выглядит он обычно как "только что из ванной", поскольку в таком качестве грамотно производит впечатление обыкновенного мальчика для удовольствия, которого никто не воспринимает всерьез. Это позволяет ему, в частности, иметь дополнительный бонус, похожий на бонус амазонки - его настолько не воспринимают как противника (скорее как "пра-ативного"), что первая его атака идет с +3 к попаданию и вреду. Хотя красивая заколка в волосах ничем не отличается от кинжала, а полупрозрачный шарфик идеален для удушения.

По ряду причин он абсолютно иммунен ко всем типам очарования существ женского пола. Однако, увидев его, мало кто не может не задержать на нем взгляда, хотя иногда требуется чек на Мудрость, чтобы опознать в нем парня. Он не манерен, хотя строить глазки у него естественная реакция, но общается в флиртующей манере, характерной для эльфийского куртизана. При большем проявлении интереса к нему предпочитает завести человека куда-нить подальше (обычно на кладбище) и прикончить там.

Синеглазка смыслен и без нужды в драку не лезет, предпочитая сказать на себя невидимость и отойти подальше либо забраться куда-нибудь повыше и высыпать на врага содержимое мешка с воронами. Он умеет пользоваться коротким мечом, кинжалом и гарротой (сойдет и надетый на него изящный шарфик), а Ловкость 18 (и знание такого искусства, как Bladesong - три слота!), делает его весьма опасным противником. Кроме того, у него есть эльфийский национальный костюм (Плащ, Тапочки и Кольчуга, носимая под рубашкой) и парные короткие мечи +1.

Благодаря общению с Ираклием, Августином и Фендриком он научился хорошо разбираться в ядах и методах убийства, где достаточно изобретателен. Был опыт, когда он вылил под дверь номера ведро воды, а когда обитатели пошли разбираться, соответственно наступив в воду, сказал в нее со своей стороны (из-за закрытой двери) Shocking Grasp, давший объемный эффект. Из ядов он обычно предпочитает нарывной контактный, которым отравлено ожерелье, парализующий/замедляющий на клинок или стрелу, и понижающий свертываемость крови, отчего каждая нанесенная рана начинает кровоточить. И наконец, пищевой,

**КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЪЯНКИ ГАРПАРИ**

который ничем не отличается от соли, но сбавывает каждый раз, когда в течение дня жертва потребляет алкоголь. При наступлении реакции жертва не только теряет 10 или 66 HP, но и начинает страдать проблемами с желудком.

Пьер де Кренье

Полуэльф, воин/бард (swashbuckler) 3/4, Ловкость и Харизма 17, 22 HP

Незаконнорожденный сын влиятельного аристократа и эльфийской куртизанки. Тонкие черты лица и эльфийские уши только прибавляют ему шарма. Профессиональный искатель приключений, искусный фехтовальщик и менестрель, при этом порядочный циник, абсолютно не стесненный моральными обязательствами и не брезгающий шантажом, дуэлями как способом зарабатывания денег или применением устроенного им же компромата. Своего рода д\*Артаньян наоборот...

Пьера абсолютно не интересует, что будет с людьми после его общения с ними - использовал и выбросил. Девушки тоже интересуют его как правило, не более чем на раз и говорят, что не одна юная девица покончила с собой, будучи брошенной. При этом он не считает зазорным очаровать приглянувшуюся девушку магией, если она не отдалась ему просто так.

В бою он крайне неплох. Пьер имеет 4 пистолета (два за поясом и 2 за спиной, умея стрелять с двух рук), знает одноручный стиль боя (еще -1 к AC) и, если ДМ позволит, знает редкий стиль фехтования, из-за которого он может добавлять бонусы к попаданию за ловкость и к оружию типа рапиры. Дополнительного вреда он, естественно, не наносит. Кроме того, он чертовски удачлив, имея +2 не только к AC, но и к спасброскам типа "пронесло" или "чудом уклонился". Есть у него и магшмотки - Рапира +1 Buckhard's Everfull Purse, в котором каждый день появляется новые 2d6 gp. Из магии предпочитает иллюзии и очарование, а так же Color Spray.

PC могут встретить Пьера в квартале развлечений или кидающим понты в Зуя - его способности влипать в истории аналогичны способностям из них выпутываться. И безусловно, красивая приключенка из числа PC не может оставить его мысли в покое. В случае смерти Бьянки согласно таймеру ее последние мысли так или иначе касаются Пьера, так что при желании PC могут продолжить охоту на него за пределами модуля.

## БОКОВЫЕ ВЕТВИ

Эти события являются как бы ответвлениями от основного алгоритма, но могут служить и Side Adventures. Но именно поэтому я даю эти линии в набросках - ДМ может импровизировать

Иракий Мздырь и его башня

Иракий Мздырь, упомянутый в кабаке как человек, который вроде бы клеился к Бьянке, - дядя Августина Мздыря (который киллер), маг-некромант, 11-й уровень, 23 HP. По характеру он - кабинетный ученый, посвятивший большую часть своей жизни написанию трактата на тему: "386 способов использования девственниц в магической практике". К Темному Культу он не относится ни разу, однако чрезмерно чтит традиции. По его мнению, Некромант обязательно должен жить на отшибе, носить черную мантию, держать дома на видном месте череп и тп.

Живет он с Синеглазкой, и девственницы его интересуют только как потенциальные маткомпоненты, но при этом он считает себя законопослушным не собирается активно их резать. Тем не менее благодаря своей эксцентричности он достаточно известен в городе, поскольку в состоянии, увидев красивую девушку, воскликнуть что-то вроде "какой маткомпонент!".

Башня, где живет Иракий, находится в двух часах хода от города. Стоит на холме и своей архитектурой производит классическое впечатление башни черного мага. Кроме стай ворон, в изобилии летающих вокруг, единственным, с чем сталкиваются PC, если идут туда днем, является шутка Синеглазки, опробовавшего действие свежесвученной чары Magic Mouth на пойманной и отпущенной лягушке. При приближении ее к PC чара сбавывает и раздается текст типа: "О благородные рыцари добра и закона! Вернитесь! Некогда и я был благородным рыцарем, но вот бросил вызов ужасному и могущественному некроманту, что обитает в башне, и вот она моя судьба."

Башня сложена из кирпича (то есть, не камня) и представляет собой серию помещений, соединенных винтовой лестницей. Начнем снизу вверх..

Подвал, он же рабочая комната Иракия, - обширное помещение, в центре которого находится стационарно выложенная пентаграмма и попиэр, на котором находится книга чар (так как Иракий не ждет нападения, он хранит ее там). В углу комнаты - анатомический стол и приспособления для гадания по трупам. Над столом - скелет на вешалке, который, хоть и живой, используется Иракием как анатомический прибор. Впрочем, при появлении незваных гостей он отцепляется от вешалки и, схватив лежащий рядом осиновый кол, будет пытаться их бить и прогонять

Если PC будут искать в подвале секретные двери, они обнаружат вход в маленькое помещение, в котором находится свинцовая дверь сейфового типа, на которой изображен один большой глаз в окружении десяти меньших (дорожный знак "Осторожно, Бехолдеры"). Таковой там есть, но будет двигаться три раунда до возможности закрыть телекинезом дверь, при этом его глаза видны сразу же.

Пристройке. Охранники (воин-2) несут службу круглые сутки отчасти под влиянием заклинаний очарования, наложенных Синеглазкой. Они наняты достаточно давно и если у PC будет возможность с ними поговорить, то они пояснят, что бабу, хоть живую, хоть мертвую, сюда при них не привозили.

Первый этаж - комната для приходящих охранников и склад продуктов. Ничего концептуального. Входная дверь открывается тяжело с жутким скрипом, но это единственный тип защиты.

Второй - алхимическая лаборатория, где на видном месте достаточно много сосудов с кровью. Днем Иракий обычно там и настолько занят опытами, что не замечает PC. В случае большой драки в лаборатории есть шанс чего-то сбить (чек на ловкость с -2 либо спасбросок, если речь шла о применении магии), что вызывает взрыв или пожар. Башня загорается почти мгновенно, Иракий погибает в пламени, а PC могут получить соответствующее количество вреда.

Третий этаж - его занимает библиотека и жилая комната Синеглазки, отличающаяся странным для эльфийского мальчика порядком. На столе в специальной подставке - стационарно укрепленный хрустальный шар, через который PC могут вести наблюдение. В библиотеке можно найти не только книги по некромантии или ритуалам с участием девственниц, но и описания улучшенных, некромантических вариантов некоторых чар, в том числе чары Mending, позволяющей стягивать живую плоть. Там же обитает Невремор - гигантский черный ворон, фамильяр Иракия. Он умеет произносить несколько слов типа "что вам здесь нужно, смертные?"

Чердак, то есть мансарда - здесь находится жилая комната Иракия, большую часть которой занимает двуспальная кровать, в которой он поживает с Синеглазкой, и ночью либо утром он там.

При общении Иракий может пояснить, что да, девушка и впрямь была что надо. Бьянку он помнит как очень милый набор "компонентов", но не более. Резать девушек по ночам есть нарушение врачебной этики. Он занимается высокой теорией и просит, чтобы его оставили в покое с надуманными обвинениями...

В случае прямой конфронтации он полагается на защиту наложенных на него чар Stoneskin и (Spirit) Armor, и требует, чтобы его оставили в покое, иначе он при помощи своей могучей магии уничтожит их. Заметим, что Иракий практически никогда не запоминает боевых заклинаний, так как ведет научную деятельность. В крайнем случае он применяет чары типа Elevation или кого-нибудь вызывает.

Если PC были грубы с Иракием, но при этом он остался жив, то он не замедлит пожаловаться на жизнь племяннику, а также в состоянии провести обряд, представляющий собой улучшенную версию чар вызывания, дабы напустить на PC кого-нибудь, например Теней, числом 3 штуки. Вместо сегментов обряд проводится то же количество turn-ов, но зато время, которое вызванное существо служит магу, поднимается до часа на уровень вместо раунда.

Магнус Замечательный (и его труппа)

Магнус бард (просто), 12-й уровень, 37 HP, крайне известный по всему региону и популярный как Том Круз. Его труппа отличается хорошей игрой актеров и высоким уровнем магических спецэффектов. Наиболее известный спектакль - "Всепобеждающая любовь".

Сюжет пьесы прост - Пресыщенная светом красавица бежит из-под венца, влюбившись в юного рыбака... Далее как водится, кораблекрушение, пираты, рыбак оказывается заколдованным принцем, потерявшим память, но в конце концов - счастливый конец и горы сахара.

На текущий момент труппа уже уехала из Геновой Пади (собственно, за день до исчезновения Бьянки), и сейчас дает "только одно представление" в большой деревне на сезонной ярмарке. Дорога туда занимает день-полтора и может быть разбавлена случайными встречами с волками, гоблинами и тп. По приезде шатер театра хорошо виден, а Магнуса можно найти или на сцене, или в ходе подготовки к спектаклю, или в своем вагончике с примадонной Себией, его текущей дамой сердца. Поначалу Магнус воспринимает PC как очередных поклонников, от которых он смертельно устал, - хотя девушку с Харизмой 15+ он будет рад завести в гримерку и "поговорить приватно". Хотя его текущая дама сердца весьма ревнива и увидев его с другой, может немедленно закатить сцену, попытавшись попортить лицо, Магнус в состоянии ее выставить.

В его вагончике на видном месте висит нарисованный им портрет Бьянки. Магнус пояснит, что вид этой девушки (Магнус видел в ложе в Геновой Пади) его очень увлек, и по его мнению, это именно тот типаж, которого должна придерживаться главная героиня "Всепобеждающей любви". Действительно, девушка бросила ему

**КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЬЯНКИ ГАРПАРИ**

букет роз и смотрела на него как на героя романа, но во-первых, он не настолько глуп, чтобы уводить за собой такую особу, а во-вторых, романтические юницы его уже достали. Магнусу более понравилась ее внутренняя сущность, и если РС расскажут ему в чем дело, то он может подсказать, куда бы она могла пойти и что ждет ее потом. Правда, он может увлекаться и сгущать краски - в голове начал зреть сюжет новой романтической трагедии, и РС стоит не забыть заплатить ему за молчание, иначе уже через неделю новая пьеса, где будет слишком много ясных намеков, будет написана - и не думаю, что дом Гарпари оставит это так.

При хамских распросах РС укажут на дверь, но проговорятся, что по этому поводу к ним уже приходили какие-то странные личности, описав членов партии номер один. Кроме того, Магнус - звезда, и попытки быть с ним грубыми немедленно вызовут реакцию не только членов труппы, но и местного населения. А если с ним что-то случится, то заметим, что влиятельных покровителей у него хоть отбавляй.

Члены труппы главным образом барды уровня 2-4, хотя может встретиться и несколько воров, пара воинов-вышибал и маг-иллюзионист уровня 5-6 для обеспечения спецэффектов. Так как в антракте публику развлекают гимнастикой и метанием ножей, среди бардов могут быть не только менестрели.

## Отец Гелиеспий (и его Адские Кролики)

Сам святой отец (клирик (пророк), 11-й уровень, Мудрость и Харизма 18) принадлежит Истинной Вере и известен как подвигами святости типа обращения в бегство лича одним своим видом или обращения в истинную веру трехглавой химеры, так и поехавшей крышей - проповедовать он может, даже не сходя с нужника. Он пророчесствует о грядущем Апокалипсисе, пушистых Зверях, вылезавших из моря, Судном Дне и морвке как оружии воина истинной веры, благословляя летящие в него помидоры. Понятно, что его не трогают, хотя Отец Александр был бы рад его уходу из города. Сейчас он обитает в доме на Медников, проповедуя так, что местные наркоманы и проститутки находятся в обдолбанном состоянии без примеси дури.

Отчасти святой отец абсолютно прав, хотя он не до конца представляет себе механизм процесса. Благословенная морковь притягивает Адских кроликов как сладкий запретный плод. Кроме того, уже доказано, что там, где появляется святой отец, появляются не только Адские Кролики, но и приключенцы.

Если РС воспримут его всерьез и выкажут ему уважение, Отец Гелиеспий может даже воскресить убитого, однако разговаривать он в состоянии только на апокалиптические темы. Зато есть шанс, что по ходу разговора он вдруг начнет пророчесствовать и, уставив палец в одного из РС произнесет что-то вроде "следуй за Белым кроликом и он приведет тебя к цели !!" или "ты - избраннык! (без комментариев)".

Что есть Wrabbit?? - Кролик, просто кролик, - но Адский, то есть водящийся на Нижних Планах. Слово сотканный из черного дыма (то есть не до конца корпоральный как Wraith), гигантский (2 метра в холке), с горящими адским пламенем глазами и тп. Имеет 10 HP, базовое THAC0 19, AC 5 и ведет себя как обыкновенный кролик, хотя при его виде существо 1 HD и менее должно кинуть Fear check. Кролик в состоянии терроризировать квартал зеленщиков в поисках моркови или капусты или просто прыгать себе по улицам.

Людей они не едят, но при попытке нападения контратакуют. Обычно Адский кролик атакует ушами, нанося ими вред как от двуручного меча. При этом кролик в состоянии как наносить таранный удар с прыжка (размеры позволяют атаковать каждым ухом по одному противнику, стоящему недалеко друг от друга), имея все преимущества атаки конной пики, так и использовать уши как гигантские ножицы. Это дает ему одну атаку, но с +2 к попаданию и базовым вредом 3d6+2. При этом с натуральной 20 (или критикалки) он перекусил РС пополам или откусил ему конечность. С другой стороны, при единице на кубе есть шанс, что в узкой улице уши-лезвия застряли, и требуется раунд на то, чтобы их выдернуть.

Напуганный чем-то (не выкинувший мораль) Кролик начинает раунд дрожать от страха, отчего все в радиусе 20 метров должны кинуть чек на ловкость с -2 или потерять равновесие.

Кролик имеет все иммунитеты демона - его не берут заклинания, действующие на тело или дух, яды, немагический огонь или оружие. Магические огонь, холод, электричество или кислота сносят половинный вред или ничего при кинутом спасброске. Святая вода снимет с него 2d6 HP. Турается он как мумия. Морковка с наложенной на него чарой свет действует на него как магический кинжал, а если она еще и благословлена, кролик исчезает во вспышке алого пламени.

## Заброшенное кладбище (и обитающие не только там культисты Ньярлатотепа)

Местная достопримечательность и радость для партий типа номер один. Находится на окраине города. Внимательный взгляд покажет, что часть могил явно была когда-то раскопана на предмет добытия нежити, но это было давно - стараниями Инквизиции в городе нет магов из темного культа. Новое кладбище находится за чертой города на специально освященной земле (для борьбы с культистами).

Полуразрушенная колокольня, является, однако, одним из самых высоких зданий в городе. На площадке наверху можно поискать секретные двери, и в маленькой выемке можно обнаружить спрятанную нишу, в которой Августин хранит мешки с воронами, - если выпустить оттуда ворону, она долетит почти до любой точки в городе неподалеку (втч квартала бедняков или зеленщиков), сохраняя свои боевые качества...Согласно таймеру, ко времени колокольню поджигают, и дым на колокольне хорошо заметен всем в городе.

Несколько камней вытасаны на перекрестки. Это связано с нечестивыми обрядами ньярлатотепистов. Дело в том, что Ньярлатотеп подобен многоногому КОЗЛУ во всех смыслах, и его священники и культисты - не меньшие Каз-злы!, чем их покровитель, что и должно быть отражено в их РП. Для того, чтобы принести ему кровавую жертву, священник должен ровно в полночь привязать невинную деву к оскверненному могильному камню на перекрестке дорог, а затем, надев рогатый шлем, разбежаться и подпрыгнуть так, чтобы упасть на нее вниз головой и поразить рогами ее прямо в сердце. Но поелику человек не может прыгать как величественный и горный козел, утром прохожие часто натыкаются на перепуганную девушку и несколько трупов со сломанными шеями или разможенной головой. Первое столкновение РС с этим культом должно являть собой именно такую картину.

Как РС будут транспортировать по городу голую и напуганную девушку, их проблемы, к тому же одинокий РС, гуляющий в этом районе незадолго до полуночи, может привлечь к себе их внимание. Культисты (числом d4+4)носят рогатые шлемы и маски и пытаются сделать overbearing, а затем пытаются принести РС в жертву, но для того, чтобы выполнить ритуал, культист (0-level human) должен попасть по AC 0, иначе он кидает спасбросок от жезла или сломал себе шею. Если культист остался один, то он убегает, пытаясь унести церемониальный шлем. Попадание рогами в сердце влечет за собой 2d6 HP + спасбросок от смерти или свод в ноль с медленным вытеканием HP.

Из допроса пленных или разговоров перед тем, как все сломали себе шею, становится ясно, что у культистов есть своя рука в городе, в ожидании победы которой они отстраивают свой храм. На такое дело РС вполне может взять с собой сэра Лифиппа.

Храм находится в лесу - дорога туда и обратно без ночлега занимает световой день. По дороге РС могут натолкнуться на деревенского жителя, который жалуется на то, что в последнее время что-то стали пропадать козы, вернее, козлы.

Здание представляет собой стоящий на заброшенной лесной поляне каменный купол с небольшой площадкой наверху, откуда в случае боя культисты или прыгают на РС (см. выше), или откастовываются. Все пропитано густой козлиной вонью, и завалившие спасбросок РС сражаются с -1 и должны потратить время на то, чтобы избавиться от запаха потом. Изнутри доносится Нечестивое Блеяние и странный текст..

"...Ньярлатотеп грядет прыжками через горы, скользит по холмам. Он подобен многоногому Коз-злу! Он стоит у дверей ваших, взирает на окна ваши, проникает сквозь жалюзи и запоры, Рогами Славы увенчан. Ньярлатотеп отверз уста и рек: "Восстаньте, темные слуги мои, и выходите! Ибо чу!! - грядет зима, и льют холодные дожди. Цветы на земле почили, и песни птиц допеты. Черепаха лежит, зарублена. Фиговое дерево увядает, и также лоза виноградная. О, восстаньте, темные слуги мои, ибо пришел час" Ньярлатотеп стоит на страже зубов ваших, охраняя их днем и ночью. Его нечестивое блеяние подобно грому десяти тысяч байков, спускающихся с гор. Его аромат подобен запаху десяти тысяч роз, брошенных под колесо. Его Рога Славы увенчают достойных. Он Козел над козлами, он Мастер над мастерами.."

На высокоом шесте рядом с куполом находится череп волка и 7 странных существ, стоящих на четвереньках. Это фирменные зомби, сделанные чарами этого культа. Они напоминают людей, однако у них растут рога, как у козла. В бою они или бодаются, снося, = или пытаются сперва схватить жертву руками (эта атака не наносит вреда), чтобы затем бодать его с +2 к попаданию + соответствующие правила по захваченному врагу. В первом раунде боя они могут прыгать, что дает эффект charge-а рогами на двойной вред.

Внутри храма - Статуя гигантского, размером с осадную башню, призванного козла со светящимися болотным огнем рогами, крыльями, 12 копытами на конечностях, напоминающих щупальца, и огненной пентаграммой, которая горит на его лбу и рогах. Перед ним - алтарь в виде надгробия, а по бокам три Каменные Козы (см. характеристики этих предметов в Справочнике Мастера). Если кто-то, не являющийся последователем Культа, дотрагивается рукой до этого алтаря, то он чувствует внезапный шок и инстинктивно отдергивает руку, получив==. Если храм, статую или алтарь пытаются разрушить или осквернить, не производя чар типа Dispel Evil или хотя бы Remove Curse, то срабатывает магическая защита. Каменные Козы с громким блеянием, имеющим эффект чары Dispel Magic от 10-го уровня, атакуют

## КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЪЯНКИ ГАРПАРИ

святотатцев. Кроме того, сделавшие это попадают под проклятие - при следующей схватке с приверженцами Ньярлатотепа, включая Каменных Коз, они будут иметь -4 на попадание и к спасроскам, вид любого рогатого существа будет вызывать непреодолимый ужас (фобия), а их голос навечно приобретает противный блеющий тон.

В храме постоянно находятся 1 священник 6-го уровня и два младших жреца 2-го уровня + некоторое число 0-уровневых культистов на усмотрение ДМ-а. Все они одеты в рогатые шлемы и козлиные шкуры, а священники вооружены вилами. У них есть доступ к сферам Animal, Combat, Guardian, Protection, Summoning и Necromantic. Фанатичная мораль позволяет им прыгать и наносить рогами двойной вред, однако при промахе - сбросок от жезла или погибь.

Этот сюжет может стать базой и для дальнейшего продолжения кампании за пределами модуля - культ достаточно силен, чтобы попытаться покарать осквернителей.

## Трифон и Штурм воровской гильдии

Трифон, (вор) fence, 7-й уровень, Ловкость 15, Интеллект 16, 29 HP) Является главой самой сильной на данный момент части гильдии и контролирует не только квартал развлечений, но и распространение "хоббичей дури". Представляет новое поколение воров, предпочитающее классическому ремеслу рэкет, наркодилерство и вымогательство - вплоть до похищения одного из РС с последующим давлением на группу, если те произвели впечатление ловов при бабках. Трифон не отличается храбростью и предпочитает, чтобы за него рисковали другие. Разрабатывая очередной план, он никогда не забывает о возможности неудачи и заблаговременно готовит путь к отступлению. Он отлично осведомлен обо всем, происходящем в Городе и его окрестностях. Всякий раз, когда РС где-то появляются, возникает вероятность (базовый 1 шанс из 10, 3 из 10 в делах, связанных с ворами, 5 из 10 если РС были в квартале развлечений), что их активность станет ему известна. А если приключенцы начинают поиск в квартале красных фонарей, стучась в каждую дверь, то Трифон вообще понимает, где Бьянка и раньше времени указанного в таймере.

Как следствие этого, на определенном этапе Трифон в состоянии понять, что произошло, и его люди направляются в бордель, чтобы взять Бьянку и перевезти ее в гильдию. Если по ряду причин Бьянка еще там (то есть РС ее еще не нашли а де Кренье уже убит или никак не может выкрасть Бьянку), это им автоматически удается. Трифон вынуждает Матушку Терезу отдать им Бьянку и перевезти ее в здание Гильдии, где ее будут держать в заложниках и пытаться шантажировать дон Винченцо, дабы он снял свою кандидатуру.

РС могут узнать об этом как по слухам (доставка простой шлюшки под охраной отборных ребят не прошла незамеченной), так и в случае, если они пришли в бардак слишком поздно. Если Бьянку увезли, Тереза безусловно расскажет, где находится гильдия и тп - такое поведение Трифона по ее мнению выходит за рамки этики. Она гордится относительной независимостью своего заведения. Если со временем совсем плохо, то Трифон уже успел отправить письмо дону Винченцо, который впрямую поручает РС разобраться. Правда, оплата в этом случае уменьшается - дон Винченцо не понимает, чем всё это время занималась партия. В подчинении Трифона может находиться до 25 воров уровня 1-2, главным образом игроки или распространители дури. На 2-3 вора есть 1 воин (прикрытие или вышибала) уровня 1-2, чьим оружием является дубинка или короткий меч.

Также Трифон может располагать несколькими помощниками уровня 4-5 (один из которых воин с силой 16), прикормленным священником (способным только лечить и не принимающим участия в бою) и двумя магами уровней 2-3. Они тоже принимают участие в бою на уровне наложения на ведущего бойца гильдии чары Strength или наведения на РС чар типа Grease или Spook.

У Трифона есть некоторые магические предметы - Вариант Dagger-a of Venom, который при каждом попадании впрыскивает сильный яд (20 или d6), Наручи Защиты AC 4, Ring of Fire Resistance и Зелье Сверх-исцеления. В критической ситуации Трифон не побрезгует тем, чтобы заслоняться Бьянкой, держа нож у ее горла, а затем будет пытаться удрать по потайному ходу, чтобы больше никогда не появляться в городе.

Естественно, в борьбе с ним РС могут рассчитывать на помощь извне. Или это стража, которая окружает здание и имеет 55%-ный шанс поймать уходящего через потайной ход Трифона, или ребята Антуана, - если с ними было оговорено, они вливаются с парадного хода, давая возможность РС зайти с тыла. Кроме того, к РС могут присоединиться Нат или Отец Ханк.

С одной стороны, нападение на гильдию должно заставить РС почувствовать себя в роли спецназа, ибо достойных противников там нет; с другой, следует учесть, что здание гильдии было построено с расчетом на возможный штурм и включает в себя разнообразную систему секретных дверей, параллельных ходов, несложных ловушек типа плит в полу или выпрыгивающих из стен копий (хотя до дома Фендрика в этом смысле ей далеко).

Естественно, при поимке Трифона его связи с Дидерлицем выплываюут, и на политической карьере последнего можно ставить крест. Кроме того, его можно обвинить и в похищении девушки с самого начала, хотя вероятность ее гибели не исключена. В этом случае РС сколько-то заплатят, но потом по их следам пойдут, - дон Винченцо считает, что они могли ее спасти, но не уберegli.

## Партия номер 1

"Партия номер один" это еще и самоназвание достаточно известной группы героев-монстробойцев (РС про них даже могли что-то слышать). Однако из-за привычек действовать в городе в "компьютерном" стиле - ("убить все, что бежит, а потом собрать все, что осталось"), она попала в тюрьму и была выкуплена Гарпари (если кто-то из РС в это время каким-то образом попал в тюрьму, они могут оказаться соседями по камере). Правда, при разговоре о работе они повели себя так, что переговоры были прерваны. Впрочем, Вильям такi рассказал им о цели квеста, фактически наняв их самолично. Именно поэтому он может использовать эту группу или ее остатки для разборки с РС, про которых он им что-то наплел.

К счастью РС, они пошли по неверному пути - не осмотрев комнату и не найдя дневник, они взяли за основу версию черных магов отправились на кладбище, где нашли склад ворон и сожгли его. Наведя справки о том, кто тут главный аниматор и напугав всех местных магов, они нашли Ираклия и вломилась к нему, убив некроманта прежде чем он смог им что-то объяснить (Зло!? - мочи его..). На истинный вариант они вышли слишком поздно и были уничтожены частью возмущенным обществом, частью Августином и К\*. Более подробно их действия отражены в таймере. ДМ может протянуть их линию через весь модуль, или просто поселить их на глазах РС - в том же постоялом дворе либо на Медников

Главное, для чего эта партия нужна в модуле, так это для иллюстраций неправильной с точки зрения ДМ-а стратегии, того, как не надо действовать. Все эти деятели являются слепками с людей, реально ходивших этот модуль в разных партиях и то, что они делали, действительно имело место.

## Состав

\* Корри - полуэльфийский воин\вор 4\5. Партийный шпион и наиболее рассудительный член партии в свободное время от приступов "кендерства". РС могут видеть его собирающим информацию. Гибнет при штурме башни Ираклия, открыв из любопытства дверь в комнату с бехолдером и превратившись в невидимую каменную статую благодаря встроенному Кольцу. Еще у него было Зелье Сверх Исцеления, но для этого статуе надо расколоть.

\* Дробазон - Воин (берсеркер)-5. Коренастый широкоплечий бородач в гномской гроверной кольчуге, особенно похожий на гнома благодаря Girdle of dwarvenkind. Главный партийный танк - специализация на боевой топор, Сила 18.98, Сложение 18, гномская гроверная кольчуга +2, топор +1, +3 по гоблинам или злым гигантам. Большая любовь к пиву и устройению драк в трактирах - ведь без драки в кабаке не обошлось еще ни один квест!!

\* Сэр Гертан - паладин-5, доставший весь город привычкой ходить в полном доспехе с двуручным мечом (но, однако, рыцарь, ему можно), детектировать зло вместо утренней зарядки и немедленно кидаться на Отдетектированное. Так, сняв с жертвенного камня культистов некую девушку, он довел ее домой, но, поздоровавшись с ее отцом, он по привычке проверил его на зло, и когда оно сработало, зарубил его на месте. При помощи этой же способности он нашел и поджег нычку Августина, после чего РС могут натолкнуться на труп с пятью воронами, торчащими в спине. Field Plate+1, двуручный Flame Tongue и его не спасли.

\* Фугуй - священник-2, затем бард-5, по-прежнему выдающий себя за священника. Партийное "грузило", специалист-краевед и большой любитель приколов. Имеет привычку по ночам лазить по крышам, выдавая себя то за трубочиста, то за священника "специфического типа". Привычка лезть в карманы и Залез на дерево, но быт сбит Синеглазкой. Ring of Spell Storing Cure Serious Wounds, Dispel Magic.

\* Мирабелла - Партийные мозги и Огневая мощь. полуэльфийская магиня/воровка 5\5 со странными привычками наподобие вызывания familiar-a в обеденном зале трактира или проверки чужих карманов на пятой минуте знакомства. Собственно, переговоры с Гарпари закончились после ее попытки зачаровать Отца Александра прямо на переговорах. После провала штурма дома Фендрика попыталась улететь из города на Broom of Flying и была сбита камнями, после чего попала в лапы Хопкинса и была торжественно сожжена на площади. Ioun Stone (+1 level) Wand of Fireballs с 7-ю зарядами.

\* Олирия, клерик-целитель-5. Партийная Аптечка с характером героини мексиканского сериала. Отправилась в бедные кварталы ночью сама и наткнулась на маньяка. Изнасиловать ее он не успел, но голову отрубил.

## КЛУБОК ЗМЕЙ, ИЛИ В ПОИСКАХ БЬЯНКИ ГАРПАРИ