

Это приключение разворачивается в мире Planescape. Что это такое? Вообще-то это игровая вселенная, когда-то разработанная для Dungeons&Dragons, но увы - давно уже живущая только стараниями фанатов. Возможно кто-то из вас может знать о ней по единственной (но замечательной!) вышедшей по ней компьютерной игре Planescape: Torment. Но если вам это ничего не говорит - не страшно. Вкратце можно объяснить очень просто.

Вы же сталкивались с типичными играми в фэнтези? И никогда не задумывались, откуда всё-таки берётся огонь для огненных шаров в руках магов, откуда появляются все эти вызываемые существа, где обитают все эти бесчисленные боги? Так вот, для D&D была проработана целая вселенная (точнее, Мультивселенная) с множеством миров, где прописано, куда попадают души существ после смерти, откуда берётся лёд для заклинания "стена льда" и кто является соседом бога утра. А теперь сделайте ещё один шаг и представьте, что во всей этой вселенной, которая находится "за сценой" для обычного рыцаря в сверкающих доспехах, идущего к пещере дракона, живут ещё и обычные смертные существа. Ну, иногда немного не совсем обычные (трудно, например, жить на Плане воздуха - мире бесконечного неба - если у тебя нет крыльев, а где-нибудь на мрачном Бааторе ходить по улицам адских городов без рогов просто опасно), но разница почти чисто косметическая. Во всяком случае все эти существа премило способны побеседовать с описанным выше рыцарем за кружкой пива в таверне, и проблемы у них, в общем-то, вполне житейские. Просто они живут в большом мире, где жители с детства привыкли пользоваться порталами и не имеют глупых иллюзий что огонь всегда обжигает, а ходить везде можно только перпендикулярно земле. Где-нибудь в Сигиле, городе в центре Внешних земель, вполне нормально видеть земляного духа, работающего вышибалой, наблюдать как ангел и демон решают спор армрестлингом, а за соседним столиком тигроголовый ракшас с хитрой улыбочкой продаёт какому-то человеку в львиной шкуре бутылку с замороженной храбростью (ну да, в центре Квазиплана льда замерзают даже такие абстрактные понятия!). Если за этим кто-то следит с отпавшей челюстью - значит это кто-то вроде всё того же рыцаря, только что выбравшегося из своего захолустного мира. Таких на Планах считают провинциалами. Кстати, ставлю пять механистических декадрахм, что этого, с отпавшей челюстью, ещё до вечера успеют пару раз обмануть на базаре, разок обворовать, а когда он увидит, что в Сигиле нет неба, а при взгляде вверх видна противоположная часть города, его челюсть упадёт ещё ниже! Впрочем, о Сигиле мы поговорим в другой раз...

Это приключение - вводное. Собственно, это почти не приключение. Оно специально сделано для того, чтобы немного посмотреть на мир Planescape, познакомиться с некоторыми (далеко не самыми странными!) его обитателями, и, в случае чего, служить началом для целой кампании - благо в конце персонажам... Впрочем нет, не будем портить сюрприз!

Учитывайте, что по ходу этого приключения у персонажей не так уж много выбора. Нет, конечно, у них куча вариантов поведения, но на основные события модуля возможностей повлиять у них немного - большую часть времени они оказываются в роли лиц подчинённых. Это задуманная особенность именно этого приключения, потому что оно рассчитано на то, что персонажи познакомятся друг с другом и миром Planescape, а игроки - с особенностями системы.

Да, чуть-чуть о месте, где происходит действие. Разные миры в Planescape называются планами. Так вот, есть Прайм (он же Первичный материальный план) - место, где обитают всё те же привычные рыцари и маги с драконами. Есть Планы Внутренние - воплощающие стихии. А есть Внешние - воплощающие, если вкратце, состояния духа (а заодно они же - дома для божеств и загробные миры разных мифологий). Их семнадцать - семь Верхних планов (добра), семь Нижних планов (зла), ну и три оставшихся - нейтральные. Шестнадцать из них образуют этакое колесо - каждый граничит с двумя другими и с центром. А центр - это и есть место, где происходит действие, Внешние земли, они же План полного равновесия. Из-за своего положения Внешние земли служат перекрёстком множества путей (не таким, правда, оживлённым, как самый их центр - всё тот же Сигил, где есть двери в любое место в Мультивселенной... но стоп, мы же договорились, что о Сигиле в другой раз?). В общем, Внешние земли похожи на обычный мир, разве что на небе нет ни солнца, ни луны (и небо светлеет и темнеет равномерно). Главная достопримечательность Внешних земель - шестнадцать порталных городов, каждый из которых возник вокруг портала на один из других Внешних планов. В окрестностях одного из таких городов - Торговых врат, портал которых ведёт на Битопию - и начинается действие истории...

Подробнее про мир Planescape по-русски можно прочитать, например, на сайте graycardinal.narod.ru ru.grg.wikia.com (начните со статей "Великое колесо" и "Фракция", чтобы составить представление). К сожалению, вписать обзор мира в объём модуля не получится - но к нему прилагаются несколько персонажей-примеров, просто чтобы дать вам зацепки на будущее. Обратите внимание - зацепки и особенности большинства из них не сработают в этом приключении, они даны для того, чтобы ощутить размах и дать толчок вашей фантазии...

Объявление на окраине:

" *Нужны звенелки? А нам срочно требуются...*

...трое-пятеро крепких духом и телом резчиков, не боящихся высоты. Корабль "Летучая рыбка" нуждается в:
* *Помощнике штурмана и портал-мастере, умеющем разбираться с картами и знающем толк в порталных ключах.*

* *Коке.*

* *Карго-мастере, желательна разбирающемся в механике.*

а также в крепких ребятах, готовых служить кочегарами. Владение оружием и знание Планов

приветствуется.

Не упusti свой шанс - это возможность для тебя (да-да, именно для тебя!) заработать хорошие деньги, путешествуя по Внешним землям и иным Планам, любуясь лучшими видами и совсем не шевеля ногами!

Чего ты ждёшь?

Обращаться в таверну "Золотой гусь" (спросить Фонкина Нюхача) или непосредственно на корабль, за складом гильдии красильщиков"

Встреча

Указанное в объявлении место довольно странное для корабля - дело в том, что в Торговых вратах нет реки, по которой мог бы пройти корабль крупнее бумажного, тем более в районе складов, расположившихся в холмистой части города. Всё это объясняется довольно просто - висящий на площадке за складом корабль оказывается воздушным. Надутый воздухом мешок на натянутых тросах удерживает в воздухе небольшой корпус (похоже, способный и впрямь путешествовать по воде), зацепленный сейчас якорем за дерево и висящий совсем невысоко над землёй. Картину завершает пара механических крыльев приделанных к корпусу и выглядящих абсурдно маленькими. Но оценить это инженерное чудо до конца вам не даёт налетающий на вас вихрь со словами - Оприветприветпривет! Спорюначтоугодно пообъявлению, да? - при ближайшем рассмотрении оказывающийся всё-таки молодым лесным гномом; впрочем, настолько обильно жестикулирующим и быстро носящимся, что ошибиться нетрудно - кажется, что всё, что он в силу принадлежности к гномам недополучил в росте, было пущено в скорость. Одет он в полосатые штаны и ярко-жёлтый камзол.

- Замечательноеизобретениеиправда? Нашесемейноетворение! Новоесловотранспортнойтехнике! Ох, янепредставился, Дамбл Таррен Виллео, оченьрад, оченьрад.

Примечание для ведущего.

Сделать Дамбла Таррена запоминающимся не так уж трудно. Не забывайте выстреливать слова с пулемётной скоростью и помнить, что ему всё интересно и он вечно переполнен энтузиазмом. При этом не стоит считать, что Дамбл глуп - голова у него работает отлично и он весьма наблюдателен! (Можете подчеркнуть это, позволив Дамблу сделать "шерлокхолмсовский" вывод о том из персонажей, в которого он вцепится - на какую должность он претендует и почему, и сразу же это объяснить).

Второй гном, который спускается по лесенке с корабля, на ходу вытирая промасленной тряпкой руки, выглядит заметно старше и носит роскошные усы, но некая общность черт с Дамблом у него прослеживается. Оглядев вас с некоторым сомнением, он протягивает руку:

- Фонкин Виллео. Раз уж вы не удрали, столкнувшись с сыном моего брата, то точно ко мне. Пойдёмте обсудим условия... Он ещё раз задумчиво вас оглядывает, пожёвывая губами, из-за чего длинный гномий нос над усами у него заметно шевелится, словно он принюхивается.

Фонкин Нюхач Виллео (у лесных гномов прозвища считаются законной частью имён), в отличие от племянника нетороплив, скептичен и обстоятелен. Изображая его, не забывайте периодически хмыкать, останавливаться чтобы пригладить усы и относиться ко всему новому со сдержанным недоверием.

В разговоре Фонкин упомянет следующее:

* "Рыбке" нужна команда - пока что на один рейс, но с перспективой остаться тут в дальнейшем. (Эх, торопимся! А всё потому что мой племянничек нашёл для нас хороший, но срочный заказ - они там, в своём Сигиле, все торопливые... Ну да видите, что с молодёжью делает тамошнее обучение, эхе-хе...).

* В принципе, Фонкин и Дамбл могут сами справиться с управлением кораблём на один рейс, но кочегары нужны непременно. (Заодно Фонкин может провести вас по кораблю и рассказать про его устройство - см. приложение).

* Кроме работы на судне, в обязанности команды будет входить помощь клиентам. Нет, Фонкин не знает, что там конкретно - вроде будут охотники какие-то. Значит, лагерь разбить, вещи таскать, может зверя на них гнать...

* Платить пока что (тут нос Фонкина снова придёт в движение) предлагается по три механусских драхмы за рейс каждому (это 30\$ в ценах книги правил - не то, чтобы совсем много, но и не так уж и мало), плюс еда и место на борту. Тем персонажам, что покажут полезные умения (то есть претендуют не на роль кочегара) Фонкин готов платить больше - пока что вдвое, а там посмотрим...

Если потребуется (или если вы подвернётесь ему под руку, когда вы будете наняты), Дамбл расскажем вам детали контракта, который готовится исполнять "Летучая рыбка"

- Вызнаетепериодические порталы? О-о-о!!! Бывают порталыкоторые открываются развдень, в месяц, встолет... Есть порталтут, совсем недалеко, который открывается когда большаяшестерня на Механусе, оназовётсяРегулюс, совершает полныйоборот. Развсемнадцать лет, так вот! (Далее, для простоты, текст идёт нормальным образом, без особенностей дикции Дамбла). И почти каждый раз в окрестностях этого портала видят редкость - синего тигра, представляете? Иногда мельком, иногда только тигриные следы видят... Но пока никому не удавалось добыть такого зверя, понимаете? Некоторые вообще считают, что это местная легенда. Но портал ведёт на Звериные земли, их ещё называют Страной счастливой охоты. В общем, я был в Зале празднеств, в Сигиле - вы там бывали? О-о-о, вы очень многое упустили! Обязательно будьте! Да-да, уже возвращаюсь к делу! В общем, я там был, когда два бывалых охотника поспорили, кто из них лучше. И заключили пари - и, скажу вам, с о-о-очень солидной ставкой! В общем, они уверены, что портал открывается куда-то в дальнюю область Звериных земель, и тот из них, кто окажется лучше, добудет тигра. Только знаете, на Звериных землях животные совсем сходят с ума и рвутся на волю - как хомяк моего троюродного брата Сноррена... Да-да, это потом, понял. В общем,

там нельзя ездить верхом, совсем. И тут я оказался рядом и предложил - зачем ездовые звери, когда почти готово замечательное достижение прогресса?

Первый из клиентов прибывает практически сразу после вас. Это высокий, хрупкого сложения молодой человек, почти юноша, с заострёнными ушами и миндалевидными глазами, выдающими немалую долю эльфийской крови. Двигается он, впрочем, несмотря на своё телосложение, уверенно. Одет по-походному, но явно недёшево; это же подчёркивает и идущий следом за ним немолодой человек с несколькими сумками и таким невозмутимым выражением лица, которое вырабатывается только у хороших слуг.

- Баронет Меролен! Добро пожаловать на борт "Летучей рыбки"!

- Малыш Дамбл! Рад тебя видеть! О, где мои манеры, здравствуйте капитан... Фонкин, я не ошибаюсь? Надеюсь, вы устроите мне экскурсию по вашему небесному кораблю... Это ваша команда? Представьте мне её, пожалуйста...

Баронет Меролен (Меролен Амакиир Четвёртый, если полностью) - аристократ с Внешних Земель, пусть и не слишком крупный, но ведущий себя куртуазно в любой ситуации. А ещё он принадлежит к одной из фракций - философских организаций, которые много определяют в мире Planescape. Члены Общества восприятия (они же Сенсаты, для краткости) считают, что главное в жизни - это ощущения. И это накладывает отпечаток на всё - достаточно посмотреть, как Меролен будет знакомиться с вашими персонажами. Поданную ему руку он сперва взвесит в своей, затем склонится и втянет носом воздух над ней, и лишь затем пожмёт. На шее Меролен носит медальон со знаком "пять чувств" - символом Сенсатов:



Если спросить его про этот знак, Меролен улыбнётся, заметит что герой бьёт в точку, замечая самое важное, и предложит персонажу подойти к нему сразу после вылета (см. раздел "испытание" ниже). Этот же знак всплывёт, если кто-то из персонажей окажется ранен и рядом (не в бою) окажется Меролен - тогда он продемонстрирует часть фракционной тренировки, "выпив" боль персонажа:

Не шевелись - говорит Меролен, протягивая к тебе руку, а второй берясь за свой медальон (покажите картинку). Тонкие пальцы охотника пробегают над раной, словно цепляют что-то невидимое, и вы ощущаете, что боль отступает! Проходит где-то с полминуты странного воздушного массажа - и боль уходит почти совсем (или слабеет, если персонаж получил две раны и больше). Меролен улыбается несколько устало и замечает - у тебя крепкие нервы. Большинство людей чувствуют боль острее. (Механически персонаж не утратил раны, но штраф с них снизился на 1, словно у него есть преимущество Nerves of Steel, а Меролен приобрёл степень усталости). Перехватив ваш взгляд, Меролен махнёт рукой. - Медальон - это только для концентрации. Привычка. Главное - что он означает...

Второго клиента вы слышите сразу - он прибывает к складу в сопровождении двух здоровенных грузчиков-бариауров и сразу же принимается руководить погрузкой здорового - с лошадь размером - ящика.

- Эй ты, рогатый! Осторожнее - этот груз стоит больше, чем ты со всеми потрохами! Левее! Левее, тебе говорю! Уф-ф-ф...

Внешне второй спорщик оказывается почти полной противоположностью Меролену - крупный, крепко сложенный, но полнеющий мужчина лет тридцати пяти с обветренным лицом, даже при руководстве погрузкой не желающий выпускать изо рта сигару. На подбежавшего Дамбла он реагирует довольно вяло.

Томас Ткач - торговец и тоже человек из фракции, на этот раз Отмеченных судьбой, они же Берущие. Эта фракция верит в окончательную справедливость достигнутого. Проще говоря - если ты сумел вырвать что-то у мира, то оно твоё - ровно до той поры, пока ты можешь это отстоять. Если тебя ограбили или обманули - сам виноват, нечего жаловаться. Томас практичен и грубоват, это человек, который "сам себя сделал". Говоря от его лица, не забывайте время от времени "выпускать дым" (пф-ф-ф!).



Да, кстати - Томас тоже носит значок фракции, но если спросить его про Берущих, он усмехнется и, поманив персонажа, подведёт его к своему грузу, где, порывшись, вручит ему детскую книжку с картинками - см. приложение.

Вместе с Томасом (который занят погрузкой) прибывает и последнее важное лицо.

Пока Томас ругается с барираурами, крича, что за такую погрузку это они ему должны платить, а не он им, к кораблю подходит и с кошачьей ловкостью запрыгивает на борт, игнорируя сходни, ещё одно существо. Это гитзерай - худощавый желтокожий гуманоид, похожий на основательно заморенного голодом эльфа с тёмными глазами без белков. Одет он в короткие штаны и простую безрукавку, единственным украшением которой служит некий символ:



При виде такого появления Фонкин двигается было к пришельцу, но тот кивает Меролену и постукивает себя по знаку на своей безрукавке.

- Это наш проводник по Звериным Землям - останавливает гнома Меролен. - На случай, если придётся путешествовать за портал.

- Нурм - коротко сообщает гитзерай. - Нурм Многословный.

После этой речи, явно исчерпавшей всё необходимое по его мнению, он скрещивает ноги и садится прямо на палубу, полностью утратив интерес к происходящему.

Для ведущего: Как вы, наверное, уже догадались, Нурм тоже состоит во фракции - Знаке Избранного, членов которой зовут Знакерами или Солипситами. Впрочем, куда большее влияние на его манеру общения оказывает то, что он гитзерай. По гитзерайским меркам он многословен - речь выше состоит из трёх слов, вместо двух (имя можно было и не говорить отдельно). Когда будете играть его роль, говорите кратко. Просто игнорируйте глупые с точки зрения Нурма вопросы. Представьте себе восточного монаха, изъясняющегося коанами - и получите неплохое представление о речи Нурма.

Ах да, Нурм - как и все Солипсисты - верит в силу мышления. По его мнению, мы все (даже глупые праймы, вроде большинства персонажей) создаём мир вокруг - своими представлениями и настроением. Потому на большинство вопросов он будет давать совет искать ответы не снаружи, а внутри.

Заказ

Томас, хотя он этого не выдаёт, оглядит ваших персонажей и составит о них мнение. Со следующим предложением он постарается подойти к персонажу с недостатками Greedy, Arrogant или иными похожими; если их нет - то к наиболее бедно выглядящему персонажу.

Вы смотрите на пробегающую внизу землю с кормы, когда слышите поскрипывание досок и из-за плеча у вас пахнёт сигарным дымом.

- Слушай друг (подруга) - слышите вы голос Томаса. - У меня есть к тебе деловое предложение. (Пуф-ф-ф!). Ты ведь видел(а) что грузил Меролен, а? Я вот тут подумал - управление этой летающей подкой - оно ведь поди жутко сложная штука? Может, вдруг что случится с грузом - ну, люк там откроется не вовремя, тряхнёт малость? (Пуф-ф-ф!). А то после выигрыша пари у меня будет немного свободных средств...

Жадному персонажу Томас будет намекать на прибыль, самоуверенного - подначивать словами, что ему-то это точно по плечу. При этом он постарается нигде не упомянуть прямо про саботаж, а ограничится намёками, как выше. Если персонажи будут уточнять детали, он готов предложить им десять механусских декадрахм (100\$ в

ценах книги) после завершения дела (причём если поторговаться, эта сумма может вырасти вдвое) или волшебный предмет (оружие или что-нибудь подходящее к ситуации, в зависимости от персонажа) когда они вернутся в порт. Томас не лукавит - почти. Учтите взгляды его фракции - он держит слово, но кто позволит обмануться неверно сформулированными условиями, тот сам виноват. Он ведь не давал никаких гарантий и не говорил ничего прямо, верно? Всё, что отложено на неопределённое "потом" или для чего не оговорены условия оплаты Томас спокойно отложит на "никогда" - процитировав персонажу свою фразу слово в слово. Того же, кто не оставит возможности для лазеек, Томас воспримет за равного.

* Если персонаж примет условия, то ему предстоит испортить или "потерять" груз Меролена. Учтите, что большую часть времени пробраться к грузу довольно трудно - дверь грузового отсека заперта (ключи носит с собой Фонкин), а Дамбл, работая у крыльев, может заметить персонажа, идущего в грузовой отсек (но тут уж как повезёт).

* Если персонаж пойман на месте преступления или соглашается для вида и пытается "сдать" Томаса Меролену или Фонкину, тот стаёт в позу оскорблённой невинности.

(Меролену)

- Баронет, мне процитировать тебе условия нашего пари? Там нет ни слова про то, что нельзя пользоваться чужой помощью. Мы с тобой не первый день знакомы, я своё слово держу от и до - и если бы ты сделал что-то такое, я бы молчал. Так что пари в силе, а что до этого (этой)... (Пф-ф-ф!) Вот что я сказал, слово в слово (цитирует). Я готов повторить это перед Убийцами милосердия, как на духу. Где я тут *призывал* его/её сделать что-то? Я просто поделился опасениями...

(Фонкину)

- Капитан, я-то тут при чём? Я от своих слов не отказываюсь - вот что я сказал (цитирует). Не моя вина, что ваш(а) подчинённый(ая) воспринимает это так (Пф-ф-ф!) криминально. Это уж к вам вопрос - кого вы набираете в команду. А если завтра я скажу за обедом, что не люблю скопления народа и он(а) ночью перережет всем глотки - тоже я буду виноват? Пфуй!

В любом случае Фонкин будет ругаться, но не захочет терять клиента, а Меролен в самом деле знает Томаса. Он заметит вашему персонажу, что "Томас - старый лис. Не советую тебе верить таким как он... Но наше пари и впрямь в силе, Томас!" (Само собой, что пойманный на диверсии персонаж может как минимум забыть о плате за рейс).

Испытание.

Если кто-то из персонажей заинтересовался медальоном или фракцией Меролена, то он сможет застать его после погрузки на палубе, задумчиво глядящим на проплывающую внизу землю. В руках у него прозрачный бокал, из которого он порой делает глотки.

- А, это ты... Да, конечно, я помню. Хочешь вина? - Меролен протягивает вам бокал. Если герой не додумается пить "сенсатским" способом - ощутив сперва вес бокала в руке, потом запах, потом отхлебнув немного и просмаковав вкус - то Меролен поморщится. (Если да, похвалит, и заметит, что персонаж прирождённый Сенсат) - Ну как так можно? Ты же не даёшь своим чувствам работы! А это то, что связывает нас с миром. Вот бокал - ты помнишь его тяжесть в руке? Нет? Зачем ты себя обворовываешь? Иногда просто жутко смотреть, как вы живёте - словно шторкой от мира отгородившись. А ведь вы проходите мимо настоящих чудес и множества умений - любое знание начинается с чувства. Как можно понимать то, что не можешь перевести на свой внутренний язык? Вот это - Меролен стучит по медальону - знак Общества Восприятия. И это куда важнее просто грубой силы... Если хочешь, я могу зачислить тебя кандидатом, если ты покажешь потенциал...

Меролен и впрямь может подготовить персонажа для вступления во фракцию. Сам он не имеет права включать в ряды Сенсатов, но знает, что для этого нужно - персонаж должен показать умение ощущать мир.

- Расскажи мне про пять новых впечатлений - говорю Меролен, доверительно склонившись в твою сторону - По одному на чувство. Зрение, слух, осязание, обоняние, вкус... Вокруг тебя целый новый мир - попробуй найти пять вещей, которые тебе не доводилось пробовать раньше! Новые, острые, яркие! Тогда я порекомендую тебя...

Если персонаж соглашается на это, не забывайте откликаться на заявки о поиске новых впечатлений. В лесу могут обнаружиться ягоды и плоды, вода в реках Звериных земель сладковата на вкус, дым от костра пахнет по-разному, если добавлять в него разные листья... Но персонажу имеет смысл искать небанальные ощущения - описания слишком простых и избитых заставят Меролена только поморщиться. Скажем, просто попробовать воду из рек Звериных земель - банально и скучно, а вот нырнуть в реку с головой и попробовать почувствовать разницу вкуса воды у дна и поверхности - как минимум показывает старание...

Прибытие

Вы прибываете к portalу утром, когда ночная прохлада только понемногу уступает место дневному теплу. Portal на Звериные Земли оказывается громадной каменной глыбой, поросшей мхом скалой метров в двенадцать, торчащей на вершукe холма, словно коготь. Собственно портал - площадка наверху, над которой заметно дрожит воздух. Место вокруг

- Ещё три дня активности. С небольшим - замечает Нурм, что-то подсчитывая.

- Может эта зверюга ещё по эту сторону портала - отзывается Томас - И ты вообще получишь свои звенелки просто за поездку туда и обратно. Неплохая работа, а?

- Держитесь за что-нибудь, швартуемся! - кричит с мостика Дамбл и "Летучая рыбка" резко дёргается, когда якорь цепляется за дерево.

Спустившиеся охотники рыщут по холму недолго (если у кого-то из персонажей есть умение Tracking, он тоже может принять участие в осмотре местности, но результат особо не изменится - разве что он сумеет убедиться в этом собственными глазами).

- Ага! - заявит Меролен. - Для мифа наш тигр оставляет на редкость реальные следы.

- Две цепочки - подтвердит Томас. - Туда и обратно... Свежие, от силы сутки. Нет, вниз я понимаю, но вверх-то он как забрался?

Верхняя часть скалы и впрямь выглядит так, что для подъёма на неё нужны крылья. Или прыжки метров по шесть-семь - во всяком случае, достаточных для тигра уступов до самого верха не видно (да и у человека будут изрядные проблемы).

- Гипотезу о реальной природе синего тигра, однако, можно считать доказанной - преувеличенно академическим тоном замечает Меролен. - Стало быть твоё опасение, Томас, что мы зря оплачивали услуги проводника по Звериным землям оказалось напрасным. Мне нравится, что ты уже ошибаешься! Капитан, прошу вас - следующая остановка Звериные земли! Давно мечтал посмотреть на Страну счастливой охоты!

Приняв пассажиров на борт, "Рыбка" взмахивает механическими крыльями и движется вперёд, к площадке...

Брукс, первый слой.

Обратите внимание на описанные в приложении условия Звериных земель!

Яркий солнечный свет бьёт вам в лица, вместе с волной запахов и шумами - ветра в траве, стрекотом насекомых... По эту сторону портала царит жара летнего полудня. Скала с порталом есть и в этом мире - тут она похожа на столб, этаким торчащий из густой травы каменный палец в два человеческих роста. "Рыбка" парит над её вершиной, и с палубы открывается прекрасный вид на бескрайнее море колышущихся трав с редкими островками похожих на зонтики деревьев.

- Тигром не пахнет - замечает Меролен, перевешиваясь через борт над скалой и втягивая воздух.

- Ты меня пугаешь - саркастически откликается Томас, опуская арбалет - Уж не знаю, что делают с вашими сенсатскими мозгами, чтобы привить собачий нюх. Был бы тигр, даже сытый, вряд ли бы эти антилопы - он тычет арбалетом в сторону саванны, где и впрямь видно стадо, а если приглядеться, то и не одно - паслись бы так спокойно. Ну что, капитан, садимся и ищем следы? Проводник, подскажешь лучшие пути?

- Есть идея лучше - на лице Нурма появляется слабая улыбка - Спросим у местных. Не надо снижаться, давайте во-о-т туда...

Вставка: Темы Кригалы.

В этом модуле вы встретите много готовых описаний, но он вовсе не претендует на то, чтобы охватить все мыслимые ситуации - особенно если учесть, что ваши персонажи вовсе не ограничены тесными рамками и могут забрести куда угодно. Потому в приложении к модулю дана картинка, чтобы вы вдохновились, а тут перечислены несколько деталей, которые позволят дать чуть более полное описание, чем просто "ну... саванна" или "зелёный и влажный тропический лес"

Дрожащий над камнями нагретый воздух. Стрекот кузнечиков в траве. Звон комаров и жужжание мух. Шелест ветра, гонящего волны по траве. Стада зебр или антилоп, беспечно пасущиеся невдалеке. Описывающий круги в небе орёл. Термитники, похожие на огромные песчаные замки. Чешущийся о дерево носорог. Что-то мелкое, шмыгущее под ногами...

Первый трофей.

(Эта сцена опциональна - но если ваши игроки заскучили от описаний и разговоров выше, то имеет смысл её вставить)

"Рыбка" плывёт над просторами саванны, которая просто бурлит жизнью. Сверху видны стада антилоп, зебр, буйволов и каких-то вовсе вам незнакомых зверей. Раз внизу спокойно, сознавая свою силу, трусит похожий на огромный серый валун носорог. Здоровенные, в две ладони длиной, разноцветные стрекозы вьются над палубой; не менее громадные птицы парят в небесах. Кажется, что каждая пядь этого места полна зверей и насекомых...

- Дамбл! Мой багаж! - слышите вы крик Меролена. - Капитан, малый ход! Не упустите!

Вы готовитесь увидеть синего тигра, но вместо этого обнаруживаете за бортом неспешно бредущего зверя, похожего на кабана. Крылья "Рыбки" начинают работать против ветра, а сам корабль снижается - и только сейчас становится видно, насколько этот кабан огромен (со скаковую лошадь, не меньше).

- Какой будет трофей, эх, какой трофей! - приговаривает Меролен, не отрывая глаз от зверя. С дробным перестуком ног по палубе появляется Дамбл, несущий одну из сумок Меролена (если герои уже провели

диверсию, то это всё, что осталось). Меролен тем временем снимает с пояса небольшой деревянный футляр, засовывает туда руку - и жестом фокусника вытягивает оттуда натянутый лук, как минимум вчетверо длиннее своего местоположения. Из сумки на свет извлекается кожаный футляр с завернутыми отдельно стрелами. Развернув его не глядя, Меролен одной рукой пробегается по закрывающим наконечники стрел колпачкам, выбирает одну, осторожно освобождает наконечник и накладывает стрелу на тетиву, не отрываясь взглядом от зверя внизу.

- Осторожно, осторожно... - шепчет он, оценивая дистанцию до зверя и скорость движения тени корабля - Есть!

Стрела со свистом уходит в цель. Вы видите, как кабаноподобный монстр раздражённо мотает головой - вряд ли стрела может пробить броню его мышц и сала.

- Капитан, зацепитесь за какое-нибудь дерево - просит Меролен, опуская лук. - Его свалит минуты через три, а я бы хотел получить голову.

Само собой, что за головой будут отправлены рядовые члены команды - то есть персонажи. Корабль, пока он найдёт подходящее дерево для якоря, отнесёт довольно далеко в сторону.

По дороге персонажи столкнутся с проблемой в виде змеиного гнезда. Пусть тот, кто идёт во главе группы, кинет проверку Notice (с -2 если у него нет хотя бы одного из навыков Survival и Knowledge (Верхние планы)); -4 - если нет ни одного). Если он выкинул её, он заметит опасное место. Иначе зачитайте или переформулируйте этот текст.

Густая трава достигает груди вашим персонажам, но направление на место падения кабана вы держите верно. Заметив неподалёку каменистый участок, где трава ощутимо реже, вы решаете сделать небольшой крюк и радуется своей находчивости, когда слышите рядом скрипучий голос:

- Не советую.

Повернувшись, вы видите сидящего на камне небольшого зверька, похожего не то на пятнистую кошку, не то на куницу.

- Что смотришь? - повторяет зверь на вполне различимом торговом планарном. - Не советую. Ты и так расшевелил змей, а сейчас ещё и лезешь прямо к их гнезду. А, ладно...

Он спрыгивает с камня и исчезает в траве. Только сейчас вы понимаете, что то, что издавала казалось трещинами и неровностями на камнях, оказывается греющимися на солнце змеями - и из расшевелённой вами травы тоже раздаётся шипение...

На самом деле персонажи столкнулись с просителем - духом разумного существа, переродившимся на Звериных землях. Да, большинство местных перерождается в образе животных, пусть и говорящих. Впрочем, далеко не все существа Звериных земель - просители! Например, змеи, с которыми сейчас столкнутся персонажи, вполне обычные...

Персонажи, сами того не зная, забрались в окрестности змеиного гнезда. Почти полсотни раздражённых шумом змей шипят вокруг (видны, понятно, далеко не все). К счастью, змеи не собираются изображать из себя монстров из компьютерных игр и атаковать сразу. К несчастью, змеи грелись не только на камнях, но и в относительно редкой траве. Шуметь и делать резкие движения очень не рекомендуется. Отступать назад лучше по своему же пути и аккуратно глядя под ноги (это потребует проверок Notice, уже без штрафов). Неудача означает, что персонаж не заметил змею (и 2-3 змеи раздражённо нападают, но не будут преследовать персонажа). Однако эта ситуация не обязана скатываться в боёвку! Змей можно отпугнуть - например, если персонаж будет нести источник открытого огня и идти медленно, змеи уберутся с его дороги. То же самое касается любого резкого запаха...

Змеи: Agility d8, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d4, Vigor d4,

Skills: Fighting d8, Notice d12

Pace: 4; **Parry:** 6; **Toughness:** 2

Special Abilities

• **Укус:** Str.

• **Яд:** Тип Venomous. (У Дамбла в алхимической лаборатории найдётся противоядие, если доставить укушенного на корабль быстро)

• **Скорость змеи:** Если на инициативу змее пришла пятёрка и ниже, она сбрасывается и берётся другая.

• **Малый размер:** Атака по змее идёт с -2, потому что по ней сложно попасть.

Сам трофей

Когда персонажи доберутся до туши кабана, они убедятся, что не они одни претендуют на тело. Пара хищных птиц уже уселась на тушу, а вокруг неё собралась небольшая стая шакалов во главе с похожим на шакала зверем, но более крупным, тёмным и со слабым подобием гривы на шее. (На самом деле это тоже местная разновидность шакала, однако он отличается ещё одним - это проситель. Учтите, что разумность вовсе не делает его менее голодным!). При виде персонажей стая рассыпается полукругом и угрожающе рычит.

Персонажи вольны ввязываться в драку (параметры шакалов приведены ниже), однако стоит учесть, что шакалы трусливы и могут быть прогнаны от добычи довольно легко. Громкие угрожающие крики, лязганье оружием, броски камней и прочее при удачной проверке Intimidation заставят стаю отступить - сперва назад, за тушу, оставив

впереди только просителя, который заговорит:

- Прочь! Уходите! Это наша добыча!

Если персонажи хоть немного поднажмут на просителя (проверки делать тут уже не обязательно), он отступит, а с ним убежит и стая. Учтите, что готовность торговаться шакалы воспримут наоборот, как слабость! Кстати, можно обойтись и без угроз - если сказать, что кабан был отравлен. Проситель знает слово "яд" и уведёт стаю.

Если дело дойдёт до драки (см. прилагающуюся карту), то шакалы будут пытаться использовать своё преимущество в скорости и наваливаться несколькими на одного, используя получаемое преимущество. Если несколько шакалов выведено из строя, то стая бежит.

Шакалы (по одному на персонажа, плюс ещё один): Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Notice d10

Pace: 8; **Parry:** 5; **Toughness:** 4

Special Abilities

• **Укус:** Str+d4.

• **Быстроногие:** d10 на бег вместо d6.

• **Вцепиться в глотку:** Если на атаке выброшен подъём, шакалы автоматически атакуют в наименее бронированную часть тела персонажа.

Шакал-проситель: Agility d8, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6

Pace: 10; **Parry:** 6; **Toughness:** 6

Special Abilities

• **Укус:** Str+d6.

• **Быстроногие:** d10 на бег вместо d6.

• **Вцепиться в глотку:** Если на атаке выброшен подъём, шакал автоматически атакует в наименее бронированную часть тела персонажа.

Мортаи

Далеко внизу под вами проплывает разноцветный ковер Кригалы, кажущийся с такой высоты почти игрушечным. Саванна сменяется зеленью тропического леса, в котором то и дело блещут серебром разрывы небольших озёр. Те полчаса, которые вы летите по указаниям Нурма, вы не видите никаких признаков жилья - только дикую местность со стадами свободно пасущихся зверей и множество парящих птиц. Огонь в жаровнях пылает жарко и вас есть время смотреть по сторонам - кстати, вы замечаете что солнце (Нурм назвал его Селерой) за эти полчаса так и не сдвинулось с места. Нурма, впрочем, совсем не заботит вид внизу - он больше вглядывается в небо.

- Ну что? - не выдерживает Фонкин, глядя на Нурма. - Где местные? Может (в его голосе прорезается яд) у них спросить? - гном тычет в сторону описывающих над лесом широкие круги пары орлов.

- Можно и у них... - рассеяно кивает Нурм. - Но лучше... Вот! Курс туда!

Фонкин фыркает, но подчиняется, взяв курс на вполне обычное кучевое облако. Нурм же вполне серьёзно оглядывает себя, отряхивает одежду и встёт на носу.

- Достопочтенный мортаи!

(Примечание. Беседа ниже идёт в предположении, что никто из персонажей не попробует в неё вмешаться. Между тем это вполне возможно. Более того, наличие некоторых персонажей на палубе, например, Казивира из примеров, будет отмечено мортаи. Наличие тифлинга придётся оправдывать - мортаи ещё сильнее уверится, что демоническая кровь не предвещает ничего хорошего).

Нечто похожее на удар грома, пытающийся сказать "Хм!" раскатывается над саванной, когда облако вдруг меняет курс, поплыв навстречу "Летучей рыбе", а в его глубине отчётливо вырисовывается огромное лицо.

- Меня зовут Дыхание жизни, Знакер - слышите вы глубокий грохочущий бас. - А ты хитёр, если смог отличить меня от облаков... Что это за странная птица, на которой ты летишь? Маги с земель двуногих опять придумали что-то новое?

- Это технология анемагия! Новое слово, поступь прогресса! - вы так и не успеваете заметить, когда Дамбл оказывается на носу рядом с Нурмом.

- Хм... - облачное лицо несколько размывается и вы видите, как облако начинает пульсировать золотым светом. То ли вам кажется, то ли нет, но внутри него мелькают другие лица. - Это правда, Знакер? Никакой магии?

- Да, Дыхание жизни. - Нурм несколько отодвигает Дамбла, с интересом вглядывающегося в облако - Не могу сказать, что я это понимаю, но никакой магии. И ничего живого - только дерево и металл.

- Странно... Но да, оно не восстало против дрессировщиков, значит оно не живое. Не могу сказать, чтобы мне и моим братьям пришлось встречать такое, Знакер. Но ты ведь хотел что-то спросить?

- Мы ищем синего тигра, достопочтенный. Он прошёл через портал на вершине каменного столба не так давно.

Лицо мортаи снова немного расплывается, но почти сразу собирается вновь.

- Да, ветер помнит его. Такие как он редко приходят с глубоких слоёв... Он ушёл через портал на Брукс, а сейчас, должно быть, уже достиг Карасуфре.

- Могу я попросить тебя указать нам дорогу, Дыхание жизни?

- Это несложно, Знакер. Но зачем этот тигр тебе?

(следует некая пауза)

- Я веду команду охотников.

(Снова следует заминка, сопровождаемая ещё более отчётливой пульсацией золотого света в облаке)

- Ну что же, если это честная охота, то я поверю тебе, Знакер. Просто следуйте за ветром до сросшихся деревьев... Но меня смущает эта деревянная птица! То, в чём нет живого сознания убивает как огонь - не ради еды, даже не ради забавы, неумолимо... Учти, я со своими братьями буду следить за вами - если вы принесли новое бедствие на Звериные земли...

Лицо не завершает предложения и расплывается, и мортаи застывает на месте, поблёскивая золотым свечением. В ту же секунду налетает лёгкий ветерок, достаточно ровный и отчётливый, чтобы не сбиться с курса. Нурм невозмутимо спускается с мостика и опять принимается обозревать окрестности.

Если вам потребуется менять разговор в процессе, учтите - мортаи это природная сила, могучая но не слишком осведомлённая об общественных тонкостях. Как существо Верхних планов мортаи с подозрением относятся к существам с Нижних. При этом Дыхание жизни миролюбив и без явной провокации не будет наносить вреда персонажам, да и в ход сперва пустит что-то неприятное, но не опасное - хорошим примером недовольства мортаи будет, например, постоянно следующая за персонажем тучка (на пару метров выше), которая будет изливаться дождём прицельно ему на голову. Кстати, не приписывайте мортаи замашки "зелёных" - он живёт в природном мире и охота (и убийство животных) не вызывают у него особых эмоций, но вот бессмысленное убийство (то есть после которого охотник не употребил мяса, не сделал себе сапоги из шкуры жертвы или хотя бы не забрал её как трофей) или глобальные опасности вроде лесного пожара могут весьма разозлить его...

Примерно час полёта - и ветерок доставит вас к новому portalу. На этот раз это пара деревьев - громадных баобабов, некогда, видимо, росших просто неподалёку, но давно уже сросшихся в единое целое, разделяющееся только на высоте в пять-шесть раз больше человеческого роста. И именно там, в развилке лежит густая тень - слишком густая даже для густой кроны. Именно туда и пытается пройти "Летучая рыбка"...

(Обратите внимание: сложные манёвры перед порталом - один из лучших моментов для диверсии в отношении груза Меролена, если персонажи согласились на предложение Томаса. Работодатели будут на палубе, там же будут Фонкин (за штурвалом) и Дамбл (озабоченно следящий за движениями крыльев), а манёвры и неизбежные рывки позволят грузу выпасть, если люк "случайно" откроется...)

За порталом яркий свет и жара Кригалы сменяется просто тёплом и туманными синевато-серыми сумерками. Влажно. Портальные деревья растут здесь на склоне пологого холма. Сквозь туманную дымку со всех сторон слышен шум листвы и видны громады высоких деревьев; снизу, со стороны не видной отсюда подошвы холма доносится плеск воды - кажется, там течёт река. Низко над горизонтом висит серебристый полумесяц; с противоположной стороны, если оглянуться, над стеной леса виден красноватый краешек садящегося солнца - то есть Селеры.

- Ноктос - сообщает Нурм, глядя на месяц - и, поглядев на лицо Фонкина, считает нужным пояснить. - Мы на Бруксе. Надо подняться повыше...

Сверху вид и впрямь лучше, а лес внизу кажется растущим из белёсого туманного моря с редкими островами холмов. Нурм, впрочем, вглядывается в проступающую через туман реку, а потом долго смотрит на горизонт.

- Это приток Океануса - наконец, говорит он - Я знаю это место. Здесь близко есть портал на Карасуфру - он машет рукой в сторону месяца - Туда, вдоль реки.

Вставная сцена - второй трофей.

Как и с первым трофеем, эта сцена необязательна. Смотрите на время игры и желание игроков действовать активно.

На этот раз бредущего вдоль реки зверя замечает Томас. Кабан, которого Меролен подстрелил на первом слое был громаден, но тот, который пьёт из реки внизу - просто чудовищен. На крупного носорога размерами он, возможно, и не потянет, но вот лошадь-тяжеловоза по размерам обставит точно. Вы видите, как загораются глаза Томаса, он вихрем кидается к палубной надстройке и появляется снова, с арбалетом в руках, увешанным какими-то хитрыми устройствами.

- Фонкин! - кричит Томас, глядя в какую-то трубочку со стёклами, приделанную к арбалету. - Сбавь ход! Меролен, моя очередь получать трофей!

Перекинув сигару в другой угол рта, Томас поджигает приделанную к стреле трубку, а потом нажимает на спуск. С визгом и шлейфом дыма стрела уходит вниз, откуда доносится грохот и яростный визг.

Перегнувшись через борт вы видите, как кабан катается в грязи, чтобы сбить пламя. Томас тем временем перезаряжает арбалет, накручивая что-то на очередную стрелу.

- Какой трофей будет, а? Эгей, кто за мной?! Плачу по декадрахме механуса каждому, кто примет участие! Тем временем вы видите, как кабан, пусть и отставая от корабля, бежит за "Ласточкой", и в мелких глазках горит мстительность. Увы, скорость корабля и туман сильно мешают стрельбе - впрочем, Томас явно готовится выскочить, как только корабль найдёт удобное место для швартовки...

Обещание насчёт оплаты Томас выполнит - правда, только если кабан будет забит. Если персонажи последуют за

ним, им придётся ощутить что такое, когда на тебя несётся полтонны разъярённой свинины...

Битва с кабаном будет происходить на берегу реки (хотя бы потому, что "Летучей рыбе" удобнее будет цепляться за деревья на самом краю леса). Берег частично скрыт густыми зарослями и полностью затянут туманом (учитывайте модификаторы к точности атак). Часть берега также топкая грязь - кабану, в силу размеров, это глубоко безразлично, а вот существо человеческих размеров такие условия задержат...

Гигантский кабан (Wild Card)

Attributes: Agility d6, Smarts d4(A), Spirit d6, Strength d8 , Vigor d10

Skills: Fighting d6, Guts d8, Notice d6, Stealth d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 9

Special Abilities:

- **Ярость:** Когда кабан получает рану, то впадает в ярость, получая +2 к броскам Fighting, Strength и к Toughness, но -2 к Parry. Этот эффект также отменяет обычные штрафы за ранения.
- **Натиск:** если кабан проходит хотя бы 6" перед атакой, он получает +4 к урону.
- **Клыки:** Str+d4.

Томас Ткач

Attributes: Agility d8, Smarts d8, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Notice d6, Shooting d8, Intimidation d8, Persuasion d6, Knowledge (Law) d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 6

Улучшенный арбалет:

15/30/60, урон 2d6, AP 2, 1 action to reload

В этом бою может быть также снаряжён одним из следующих типов боеприпасов.

* Стрелы с "сигарным ускорителем" урон 3d6, но 1 на броске атаки означает, что арбалет вышел из строя.

* Стрелы с алхимическим огнём - поджигают цель при подъёме

* Стрелы с составом "вонючкой" - цель при попадании дополнительно кидает Vigor или попадает в состояние shaken, даже если урон не нанесён.

Хитрые персонажи могут попробовать просто забраться на дерево или расстрелять кабана с палубы "Рыбки", но учтите, что кабан может свалить дерево (урон в 14 и выше обрушит или надломит крупное дерево!). Также шум битвы и запах крови привлекает желающих поживиться. Когда кабан будет убит (или останется в последней ране) возле берега появляется крупный крокодил. (Персонажи наверху - например, на палубе "Рыбки" - могут заметить его проверкой Notice, занятые внизу - скорее всего нет, если у них нет черт вроде Danger Sense). Крокодил лежит в воде и ждёт, когда куча мяса рухнет наземь, чтобы попробовать утащить её в воду (Томас, понятное дело, будет не в восторге!), но если кто-то решит пробежаться по воде, уходя от кабана...

Крокодил:

Attributes: Agility d4, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

Skills: Fighting d8, Notice d6, Swimming d8

Pace: 3; **Parry:** 6; **Toughness:** 9 (2)

Special Abilities

- **Armor +2:** Плотная кожа.
- **Aquatic:** Pace 5 в воде.
- **Укус:** Str+d6.
- **Вражение:** Челюсти крокодилов сильны, но они не любят раскусывать кости. Вместо этого их пасти устроены так, чтобы крокодил, вращаясь в воде вокруг своей оси, отрывал куски от жертвы. Если цель атакована с подъёмом, то крокодил делает дополнительные 2d4 урона за счёт подобного эффекта.

Получен ли трофей или вы пропустили этот эпизод, Нурм приведёт вас к portalу:

На этот раз это дерево - могучий древесный великан, столь огромный, что в переплетении его корней скопилась земля, из которой растут новые деревца. Точнее сказать, это ствол дерева - великан давно умер и высох, оставив лишь пустой ствол с зияющими насквозь дырами (можете посмотреть на прилагающейся картинке - только учтите, что дыры настолько велики, что в них может влететь "Летучая рыба"!)). Одна из таких прорех на самом верху кажется тёмной - слишком тёмной для обычной дыры...

Третий слой. Карасуфра.

За порталом оказывается темнота и прохлада - лунная ночь, но после сумерек Брукса сперва вам кажется, что вы нырнули во тьму. И сразу же палуба уходит у вас из-под ног, и под крик Фонкина "Держи ровно!!!" вы еле удерживаетесь на ногах. С хлопаньем механических крыльев корабль кое-как выравнивается, и только тогда становится ясна причина - огни жаровен резко сошли на нет и еле-еле тлеют, отчего становится ещё заметнее царящая вокруг темнота.

Полная луна - Ноктос, как называл её Нурм - висит в небе в окружении бесчисленных звёзд. Тёмные силуэты древесных великанов, уходящих вверх на десятки, а то и сотни метров закрывают обзор вокруг, несмотря на то, что сухое дерево с порталом на этом слое стоит на пригорке. Ароматы летней ночи витают в воздухе, и слышно, как кто-то шуршит в траве внизу, ухает в листве, прыгает с ветки на ветку... Третий слой Звериных земель столь же полон жизни, как и прочие.

- Ну всё, приехали - ворчит Фонкин, возясь у штурвала. - Подъёмной силы никакой, заводи якорь! Дальше пешком.

Проходит минут десять, прежде чем вам удастся надёжно пришвартовать корабль к громадной ветви сухого дерева, метрах в двадцати ниже портала и примерно в восьми над землёй.

Для ведущего: обратите внимание, что всё дальнейшее будет происходить в условиях Карасуфры - то есть огни (вероятно, основной источник света для персонажей) не горят, а освещение ночное.

Темы Карасуфры, если они понадобятся, как с Кригалою: шорохи в кустах. Горящие глаза на деревьях. Отчаянный визг кого-то мелкого и хлопанье крыльев где-то близко. Призрачный свет луны, пробивающийся сверху, сквозь прорехи в листве. Танец светлячков среди деревьев. Блеск капель росы на натянутой между стволами паутине, невидимой в лунном свете. Сыплющиеся с дерева за ворот персонажу куски отмершей коры, когда кто-то далеко вверху прыгает с ветки на ветку. Ясное ночное небо с громадными звёздами, видное вверху, где нет деревьев.

- Ну что, время вскрывать карты? - самодовольно фыркает Томас, стоя у надстройки и пытаясь прикурить сигару от еле тлеющей жаровни. Пф... Пф... Да что такое, провались оно в Баатор?! Оно вообще будет загораться?!

- Нет - спокойно отвечает Нурм, глядя в лес.

Взглянув на гитзера и убедившись, что он не издевается, Томас с ворчанием отбрасывает сигару. - Ладно. Помогите спустить!

Ящик из трюма оказывается на редкость тяжёлым - теперь вы понимаете, почему пыхтели и ругались бариавры при погрузке. Земли он касается с лязгом.

- Целая уйма денег, но оно того стоит - торжественно объявляет Томас. - Не только твои друзья, Меролен, интересуются достижениями ремесленников Механуса. Встречайте идеальных гончих, та-дам!

Передняя стенка ящика падает, выпуская под свет Ноктоса тройку блестящих металлическими боками собак - или, точнее, похожих на собак механизмов. Даже в темноте видно, как вращаются в прорезях корпусов зубчатые колёса и ходят какие-то детали. Собаки, однако, выходят вперёд совсем как настоящие. Одна даже поднимает голову и механически щёлкает на луну.

- Все качества настоящих охотничьих собак, плюс прочность металла, а ещё они не удирают от тебя на Зверьих землях - Томас хлопает одну из собак по железному боку. - Ну, что противопоставишь?

- Умение - отзывается Меролен, вновь доставая лук из его странного хранилища. - И мне потребуются люди, чтобы притащить тушу к кораблю, когда я добуду тигра. Нурм?

- Порталов глубже не будет - отзывается гитзерай - Жду тут.

- Ладно. А вы? - Меролен смотрит на ваших персонажей.

- Ещё чего, баронет - фыркает Томас - Они выберут сторону победителя! Спускайтесь сюда и мы посмотрим на Страну счастливой охоты!

Герои могут отправиться как с Томасом, так и с Мероленом. (Оба они хотят получить помощников и носильщиков; в случае чего Фонкин напомнит героям, что это часть их обязанностей). Герои могут разделиться - но исключительно для удобства ведущего рекомендуем вам подтолкнуть их всех выступать на одной стороне - когда кто-то из персонажей сделает выбор, тот наниматель, не в пользу которого он сделан, решит уйти от корабля в одиночку.

Некоторое время персонажи идут по тёмному лесу следом за нанимателем. (Если за Мероленом, то без света; Сенсат ориентируется на своё отточенное чутьё и слух; если за Томасом, то тот пустит лязгающих собак вперёд, а сам, ругаясь, смажет факел каким-то алхимическим составом, после чего он выдаст шипящее и зеленоватое, но всё-таки пламя).

Так или иначе, через некоторое время персонаж, идущий крайним справа (определите случайно), увидит синего тигра.

Вы бредёте по ночному лесу, пытаетесь вглядываться в темноту между стволами, когда резко ощущаете чей-то взгляд. Повернувшись, вы видите исчезающую между деревьев синеватую тень крупной кошки. Вы видели её только долю секунды, но почему-то совершенно не сомневаетесь, что это тот самый синий тигр, за которым идёт охота.

Первая погоня. Через лес за синим тигром.

Персонажи (и собаки Томаса, если они есть) кидаются в погоню за синим тигром, так что этот эпизод играется по правилам стандартной погони, за одним исключением. Синий тигр постоянно находится на границе зрения персонажей, плохо виден через подлесок или по иным причинам не виден вплотную. Постарайтесь создать ощущение лунной тени, убегающей через лес. Если персонажи наносят удачную атаку по тигру, которая должна его убить, тот просто пропадает (так как он плохо виден, то невозможно сказать, свалился он с лап или просто рассыпался лесным мусором), а потом появляется на границе видимости снова. На самом деле всё это - иллюзия. Бегущий синий тигр - обманка, которую вызывает настоящий синий тигр (остающийся невидимым) с помощью силы Summon Ally (в царстве владычицы кошек - ваши персонажи познакомятся с ней чуть позже - синий тигр

может применять её на легендарном уровне, используя способность Mirror Self; это - как и возможность синего тигра применять невидимость - особенность этого места).

Тигр-проситель (кидает проверки как Wild Card, но на деле является Extra)

Attributes: Agility d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d10, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d8, Stealth d8, Spellcasting d8

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 8

• **Клыки и когти:** Str+d6.

• **Кошачье зрение:** Тигры игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до -2)

• **Магия:** силы Blind (рой насекомых, лезущих в глаза) и Entangle (оплетающие ноги персонажей корни и лозы). 10 power points

В конце погони тигр исчезнет, а ваши персонажи вылетят на берег довольно широкой реки. Тигра в блестящей под светом Ноктоса воде не видно, кусты на другом берегу шевелятся, но скорее всего это ветер...

Способ перебраться через реку придётся искать некоторое время, однако отыскав переправу (решайте сами, будет это упавшее дерево, отмели или что-либо ещё что-нибудь), либо переправившись вплавь\соорудив плот (при этом персонажей снесёт довольно сильно в сторону) персонажи с навыком Tracking быстро натолкнутся на отчётливые тигриные следы (если среди персонажей нет следопытов, в одиночку по следу им пройти не удастся, однако Меролен или Томас в любом случае способны прочитать след)

Путь по следам будет не слишком долгим...



И тут древесные стволы расходятся в стороны, выпуская вас на громадную поляну, под свет Ноктоса. Сперва вы даже не понимаете, почему ваш охотник резко останавливается... А потом видите, что далеко не все горящие вокруг точки - это звёзды. Словно на картинке-загадке "найди контур" всё больше крупных кошек становится видно в кустах вокруг поляны - вот блеснули глаза пантеры, вот тигр, вот вообще неизвестный вам зверь с длинными клыками... Сзади раздаётся тихий шорох, подсказывающий, что путь к отступлению у вас отрезан - но чутьё подсказывает, что сейчас лучше не делать резких движений.

Вокруг поляны сидит не меньше двух десятков крупных кошек. Надеемся, что у ваших игроков хватит ума не пытаться начинать драку в таких условиях - в противном случае персонажи будут разодраны в клочья в считанные секунды

- А, охотничья партия... - слышите вы и только сейчас замечаете женщину, непринуждённо лежащую на толстой ветке дерева на дальнем краю поляны. Под рукой у неё лежит и время от времени блаженно жмурится, когда рука женщины рассеяно чешет его за ухом, уже знакомый вам синий тигр, в лунном свете кажущийся почти белым. Выражение морды у него почти совсем человеческое. А вот глаза у женщины нечеловеческие. Совсем. Даже с этого края поляны видно зелёное мерцание в них.

- Вижу, вы уже познакомились с Пушком. Ну, значит добро пожаловать на большую охоту... - женщина зевает, блеснув в лунном свете явно нечеловеческим набором зубов, и вдруг резко прыгает на ветку выше, улёгшись там с грацией опытной акробатки.

- Мы устраиваем её каждый раз, когда на Кригале открывается портал - говорит она сверху. - Всякий раз находятся те, кто хочет поохотиться на редкого зверя... У вас есть время, пока Пушок прилизывается. Если вы доберётесь до своей странной штуки, мы вас не тронем. Правда, Пушок? - владычица кошек свешивается вниз, словно все её суставы резиновые, и чешет за ухом синего тигра, который смотрит на вас и демонстративно медленно принимается вылизывать правую лапу. Дыхание и шорох за вашими спинами говорит, что проход открыт.

- Добро пожаловать в Страну счастливой охоты! - слышите вы голос владычицы кошек.

Погоня номер два. В роли жертвы.

Теперь ваши персонажи поменялись местами с добычей. У них есть немного времени, чтобы оторваться. На самом деле, если игроки придумают что-то интересное, они могут и вовсе сбить погоню со следа (тогда переходите к сцене с рекой), но это потребует чего-то по настоящему хитрого - не забывайте, вам придётся уходить от стаи отлично выглядящих в темноте кошек в их родном лесу (более того, как минимум часть животных - разумные просители, которых не собьёшь с толку примитивными трюками). Можно, например, отбежать за пределы видимости (и ясной слышимости) с поляны и попробовать забраться на дерево повыше, чтобы

переждать погоню, но такое действие надо доводить до конца - не оставить ясных следов под деревом и не забыть замаскировать свой запах - крупные кошки это не охотничьи псы, но обоняние у них лучше человеческого. В противном случае персонажи столкнутся с тем, что крупные кошки отлично лазают по деревьям...

Попытка занять где-нибудь оборону - тоже не лучшая мысль (особенно с учётом того, что кошки могут атаковать откуда угодно, в том числе и сверху, а огонь на Карасуфре не горит).

Самый простой вариант решения - бежать по лесу как можно быстрее, со светом (потому что без света бежать не получится - свет Ноктоса, конечно, пробивается сверху, но персонажи без ночного зрения, пытающиеся бежать по лесу быстро узнают, сколько тут корней и предательских неровностей) гарантирует самое быстрое удаление, но недостаточное - свет в лесу виден далеко, так что охота настигнет персонажей ещё до реки.

В большинстве случаев, что бы они ни придумали, персонажам придётся уходить от погони по ночному лесу. Используйте стандартные правила погони (ниже даны статистики кошек, которые преследуют персонажей; учтите, что это только часть охотничьей группы). Кошки предпочитают не загонять добычу, а догонять её короткими рывками или атаковать из засады, потому если персонажи сумеют пробежать 5 раундов и не быть растерзанными, то эта группа отстанет.

Лев (2 зверя)

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d10, Strength d12, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d8

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 8

• **Клыки и когти:** Str+d6.

• **Improved Frenzy:** Две атаки в раунд без штрафов

• **Кошачье зрение:** Львы игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до -2)

• **Наскок:** Львы часто атакуют с разбега. Они могут прыгнуть на 1d6 клеток как часть атаки, чтобы получить +4 к атаке и урону, обрушиваясь на врага. Их Parry при этом получает -2 до их следующего действия.

Леопард (3 или более - кошек должно быть в полтора-два раза больше, чем персонажей, включая и Томаса с Мероленом, если они бегут с героями)

Attributes: Agility d10, Smarts d6, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d8, Stealth d10

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 7

• **Клыки и когти:** Str+d6.

• **Кошачье зрение:** Леопарды игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до -2)

• **Быстроноготь:** Леопарды кидают 1d10 в качестве кубика бега.

Тигр-проситель (один)

Attributes: Agility d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d10, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d8, Stealth d8, Spellcasting d8

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 8

• **Клыки и когти:** Str+d6.

• **Improved Frenzy:** Две атаки в раунд без штрафов

• **Кошачье зрение:** Тигры игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до -2)

• **Наскок:** как у льва выше.

• **Магия:** силы Blind (рой насекомых, лезущих в глаза) и Entangle (оплетающие ноги персонажей корни и лозы). 10 power points

Саблезубый тигр (один)

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d10, Strength d12, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d8, Intimidation d8

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 9

• **Клыки и когти:** Str+d8, AP 1.

• **Кошачье зрение:** Саблезубый тигр игнорирует штрафы за тусклое освещение и темноту (до -2)

Река

Спасшиеся персонажи выбегут к реке. Карта этого места дана в приложении. Персонажи прибывают с нижней границы карты (примерно с середины). Так как кошки не любят воды, другой берег обеспечит как минимум хорошую фору, если не вовсе спасение от погони. Тёмной водой с камнями помечен брод; лежащий поперёк реки ствол на самом деле принадлежит огромному дереву, рухнувшему с острова достаточно давно (ветви не показаны). Однако кроме самой погони персонажей ожидает несколько проблем.

* Вода в реке ледяная, а течение довольно быстрое. Идущий вброд персонаж делает это с половинной скоростью, и должен делать проверку Agility чтобы не упасть.

* Что ещё неприятнее, ствол дерева скользкий от брызг и неровный. Идти по нему можно или с четвертью скорости (улегшись на дерево, обхватив его руками и ногами и медленно ползя вперёд), или с половинной и проверкой Agility (аккуратно идти по стволу, раскинув руки). Наконец, ствол ещё и основательно подгнил, потому только один персонаж одновременно может идти по дереву, о чём оно предупредит недвусмысленным хрустом. Это скорее всего означает, что персонажи будут вынуждены держать оборону у дерева, пока часть из них

переправляется.

(Зато если персонажи захотят, они могут стокнуть ствол дерева с другой стороны в воду. Это непросто, потому что он основательно врос в землю, но реально. Проверка Strength сложности 8 позволит сделать это с шумом и плеском; впрочем, сломать дерево можно просто попрыгав на нём вдвоём, если вы ничего не имеете против купания в холодной воде - но сломать это несколько не то, что окончательно испортить переправу - пока течение не оттащило сломанные части достаточно далеко, преследующие кошки и опоздавшие персонажи могут прыгать с обломка на обломок...).

Если персонажи оказываются тут, не сбросив с хвоста погоню, то их поджидает засада - два леопарда (один, если у вас два игрока и меньше) прячутся на деревьях у брода. Они имеют +2 к Stealth за cover и +2 за темноту, так что заведомо не обнаруживаются персонажами, если они не оглядываются по сторонам специально. Это же усугубляется тем, что начнёт прибывать погоня - после двух раундов каждый ход из-за нижнего края карты будут прибывать по леопарду и какой-то из более крупных кошек (можете ограничить число кошек на карте количеством персонажей, если дело плохо - например, основные бойцы вашей группы ранены. Также можно пускать кошек по одной в этой ситуации).

В любом случае, когда первый из персонажей достигает середины островка, вы услышите шум, будто кто-то бежит через подлесок не разбирая дороги. В следующий раунд из-за нижнего правого края карты выскочит второй из нанимателей (Меролена если вы сопровождали Томаса, и наоборот). Выглядит он неважно. Основного оружия у него нет (хотя остаётся кинжал на поясе), одежда порвана, а когда он приблизится, будут видны следы когтей на плече и боку. Томас, понятное дело, будет без своих металлических зверей. Тем не менее, беглец несёт источник света - у Томаса это факел, шипящий и плюющийся какой-то алхимией, но исхитряющийся гореть на Кригале, у Меролена - застеклённый фонарь, в котором вместо огня мечутся крупные светлячки. При виде вас беглец прибавляет хода и машет своим источником света. (Кстати, если персонажи оторвались от погони, то теперь она идёт за ними - начинайте отсчёт двух раундов с момента появления беглеца). Помогать ему или не помогать - решать вам...

С Томасом, правда, может возникнуть следующая проблема. Идеология Берущих имеет и обратную сторону - Томас спокойно сделает что-то по праву более сильного, но вот безвозмездную помощь не станет принимать. Всё должно быть оплачено, помните? Потому даже за протянутую руку Томас не схватится, пока не спросит "Сколько?". При всех своих недостатках Томас высоко ценит свою жизнь и будет с персонажами честен - он предлагает отдать героям одну из своих мануфактур (и исполнит своё обещание, хотя если персонажи не выторговали себе хорошие условия, будет считать себя вправе потом обмануть их в мелочах). Так или иначе, герои должны быть готовы быстро провести переговоры (немного не то, что ожидаешь от человека в такой ситуации, верно?).

Если персонажам удастся перебраться на другой берег и разрушить переправу, они могут считать себя счастливыми - самое время, хлюпая сапогами и ёжась в мокрой одежде, добраться до "Летучей рыбки". Обход слишком долгий и добыча упущена - кошки это понимают. Если они оставили проход за собой, то их ждёт засада в финале. Под руководством синего тигра кошки занимают позиции вокруг дерева, на которое приземлилась "Рыбка" и ждут. Количество кошек в засаде равно количеству персонажей (все леопарды) + синий тигр (тигр-проситель, Wild Card). Киньте кости за Notice оставшихся наверху NPC - если они заметили засаду, то будут кричать сверху и пытаться вас предупредить - если заметят вас, само собой. (Бонусы кошек за темноту и укрытие можете не учитывать - это компенсируется тем, что они должны подойти к дереву, плюс маскируются они от взгляда с земли, а не сверху). С корабля персонажам могут скинуть верёвочную лестницу, но вот как они будут пробираться к кораблю - уже их проблема...

Наконец, группа (надеюсь) окажется в безопасности. Впрочем, Нурм, услышав рассказ о том, что произошло, нахмурится и пробормочет

- Значит, будет и третья...

(На самом деле он полагается на Правило троек - распространённую среди путешественников по планам веру, что важные вещи встречаются (или случаются) трижды. В двух погонях вы уже участвовали, третью, по его мнению вам ещё предстоит пережить).

Уход со Звериных земель

"Рыбка" бодро идёт над просторами Кригалы, когда стоящий за штурвалом Фонкин вдруг выдаёт что-то длинное на гномьем, после чего начинает лихорадочно крутить штурвал и кричит

- Нурм! Нурм, беги сюда!

Вы едва не падаете, когда корабль резко наклоняется при повороте.

- Это ещё что? Так и должно быть? - вопрошает Фонкин, тыча рукой куда-то в пространство. Приглядевшись, вы видите на горизонте косматую тучу, которая явственно растёт в размерах прямо у вас на глазах и при этом идёт наперерез курсу "Летучей рыбки".

- Нет - лаконично отзывается Нурм. - Думаю, это Дыхание жизни. Кто-нибудь остановил собаку Томаса?

- О, карманы Гарла! - Фонкин всплёскивает руками и на секунду становится донельзя похож на своего неугомонного племянника - Дамбл! Дамбл! Бросай всё, беги к пружине! Запусти крылья на самую полную мощность, слышишь?! Кочегары, не спать! Будем ловить высоту с нужным ветром!

- Бесполезно - меланхолично замечает Нурм. - Ветер - дело мортаи.

Словно подтверждая его слова, налетевший порыв ветра заставляет корабль жалобно скрипнуть. Вспухающая на горизонте туча освещается снизу вспышкой молнии и до вас доносит отдалённый громовой раскат.

Следующие несколько минут "Рыбка" отчаянно борется с ветром, рыская то вправо, то влево, выискивая потоки воздуха, в которых можно продвигаться вперёд. Несмотря на все манёвры, ход летучего корабля явно замедляется. Страшно сосредоточенный Фонкин крутит штурвал и только один раз издаёт победный клич - когда на горизонте появляется знакомая скала-палец с порталом, но преждевременно - уже видно, что туча всё-таки догонит вас до того, как вы окажетесь у портала. Клубящиеся облака занимают сейчас полнеба, кругом ощутимо темнеет. Судя по тому, что механические крылья принимаются хлопать ещё более отчаянно и с каким-то нехорошим дребезжащим звуком, Дамбл внизу тоже чувствует напряжение момента.

- Птицы! - вы первый раз слышите, как кричит Нурм. Взглянув куда он указывает, вы видите быстро приближающиеся тёмные точки на фоне подсвеченных сверканием молний туч.

Погня номер три. Птичья стая

В приложении имеются карты "Летучей рыбки" - этот бой произойдёт на её палубе. Разместите персонажей как хотите. Помимо них на палубе есть и NPC - Фонкин находится у штурвала; если Меролен или Томас добрались до "Рыбки", то они тоже принимают участие в обороне. Нурм после крика "Птицы!" отступает под защиту надстройки - он может выскочить оттуда, чтобы помочь персонажам (ухватить падающего или бросить верёвку почти сорвавшемуся, например), но он не воин.

Этот бой совмещён со стандартным преследованием. Стая атакует по его правилам (считая выбор количества карт), хотя результат всего-навсего означает, на какой дистанции появляются птицы относительно "Рыбки" на начало хода (их дистанция полёта всё равно даёт им возможность сблизиться и атаковать когтями и клювом). Карта Фонкина означает проблемы, с которыми столкнётся "Рыбка" (см. ниже). В конце каждого хода стая проносится мимо и заходит на новый виток - то есть позиция птиц каждый ход меняется (кроме вцепившихся птиц - см. в их описании).

Главная проблема для ваших героев - основной целью птиц являются не они, а сама "Летучая рыбка". К счастью для них, птицы не понимают главной уязвимости "Рыбки" и не пытаются разорвать сам воздушный шар, но у них (или у направившего их Дыхания жизни) достаточно ума, чтобы понять важность канатов, которые держат корабль под ним. Птицы должны делать броски атаки, чтобы попасть на лету по канатам (их парирование считается равным 4 из-за того, что птицы атакуют их на большой скорости, а корабль не стоит на месте). Прочность канатов - 5. (Канат, получивший 9 очков урона ломается сразу же, 5 и более - только на следующий раунд. Персонаж, оказавшийся рядом может предпринять отчаянные действия, вроде попытки наложить временный сплесень на трос с помощью проверки Boating, или если это ему ничего не говорит - просто вцепиться в края троса). Если порваны все канаты на одной стороне, то "Рыбка" опрокидывается. Если порвано более 5 канатов, остальные не выдерживают.

(Подсказка ведущему - птицы не знают таких тонкостей и атакуют тросы бессистемно; заодно они отвлекаются и на персонажей).

Эффекты **Complication Table** для "Рыбки":

Disaster - с оглушительным грохотом небо рядом с кораблём разрывает молния. Все персонажи кидают Vigor или получают состояние shaken; сверх того, все, у кого в руках металлические предметы размером с кинжал, получают 1d6 урона; кто одет в металлические доспехи, держит в руках металлические предметы побольше или стоит на железной части палубы получают 2d6 урона. Наконец, в этот раунд персонажи не могут общаться между собой, так как временно оглохли.

Major Obstacle - мощный порыв ветра раскачивает и встряхивает корабль. Все, кто стоит на ногах и не имеет рядом тросов или чего-то подобного, во что можно вцепиться, кидают Agility с -2 или сдвигаются на две клетки в случайном направлении (киньте 1d8 если играете на расчерченном на клетке поле или 1d12, если на поле с миниатюрами) и падают с ног. Если их выносит за пределы корабля, они могут остановиться, вцепившись в борт (без бросков), но это означает, что они теряют всё, что было у них на этот момент в руках. И да, повиснув на руках они будут просто замечательной целью для птиц...

Minor Obstacle - порыв ветра накрывает корабль, так что какое-то время палуба сильно наклонена. Случайно выберите борт - наклон идёт в его сторону. Все, кто стоит рядом с горящими жаровнями со стороны этого борта, получают 1d8 урона огнём и кидают шанс загореться. Движение в сторону поднятого борта в этот раунд идёт по двойной "цене". Если кто-то спешно чинил канаты на опустившейся стороне, они рвутся снова.

Distraction - порыв ветра коротко встряхивает корабль. Все, кто не стоит рядом с тросами, стенами или чем-то, за что можно уцепиться, кидают Agility или падают.

Ястребы (8 штук)

Attributes: Agility d10, Smarts d6 (A), Spirit d10, Strength d4, Vigor d6

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 2 (на земле) 20 (в воздухе); **Parry:** 6; **Toughness:** 3

Клюв и когти: Str+d6

Пикирование - если ястреб может пролететь как минимум 10 клеток по прямой в ход перед атакой, то атакует с уроном Str+d8

А-а-а!!! Мои глаза! - если ястреб атакует с подъёмом, то он может вцепиться в лицо жертвы и начать клевать.

Пока ястреба не скинули, жертва получает -4 на все броски. Она может сорвать с лица ястреба встречной

проверкой Strength, но пока ястреб вцепился в лицо, он получает +2 к броскам атаки и +2 к урону против жертвы. Если кто-то пытается атаковать клюющего лицо ястреба, то должен атаковать с подъёмом - иначе он попадает по жертве! Если жертва получает Injury в результате атаки ястреба в этом состоянии, то это всегда потеря глаза.

Гигантский ястреб (2 штуки) - птица с размахом крыльев в добрых четыре метра.

Attributes: Agility d10, Smarts d6 (A), Spirit d10, Strength d10, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 4 (на земле) 20 (в воздухе); **Parry:** 6; **Toughness:** 7

Клюв и когти: Str+d6

Пикирование - если ястреб может пролететь как минимум 10 клеток по прямой в ход перед атакой, то атакует с уроном Str+d8.

Цап и в небо - если гигантский ястреб атакует с подъёмом после пикирования, то он может схватить жертву человеческих и меньших размеров и унести в когтях. В этом столкновении ястреб просто хватается за жертву и отпускает когти за палубой. Схваченный может стараться освободиться по правилам Grapple. Кроме того, это как раз тот случай, когда в бой может вмешаться Нурм - один раз он с гитзерайской точностью кидает верёвку падающему. Тот ловит её автоматом, однако потребуется проверка Climbing, чтобы забраться на палубу (до той поры герой будет болтаться за кормой или бортом на верёвке).

Финал

Фонкин спускается по лестнице, на последних ступенях спотыкается и падает. Видно, что напряжение последних нескольких минут сменяется у него полнейшим упадком сил - из него словно вынули стержень.

- Дядюшка! - мимо вас проносится Дамбл.

- Всё... Уф-ф-ф... всё в порядке. Но с меня хватит. Точно хватит. Прав был свояк Скорванн, говорил же - не доведёт меня этот транспорт до добра... Уф-ф-ф... Староват я уже для такого.

С помощью племянника Фонкин поднимается на ноги.

- Всё, клянусь Гарлом! Вернусь в Торговые врата, продам мастерскую, уеду к троюродной сестре. Буду выращивать капусту!

- Но дядюшка...

- А ты молчи! Знал же я, что эти твои клиенты мне ещё аукнутся... Решено, продам "Рыбку"! Да хоть прямо сейчас продам. Вот вы - он поворачивается и тычет пальцем в ваших персонажей - вы хотите её купить? За.. за.. за одну механусскую декадрахму? - Он вдруг разворачивается к племяннику и становится хоть немного похож на себя прежнего - Да перестань ты меня щипать, Дамбл! Твой дядя ещё не выжил из ума! Одна монета сейчас, остальное в рассрочку! И твою долю я трогать не собираюсь - хочешь, оставайся с теми сумасшедшими, которые будут летать на этой штуке, только не говори потом, что дядя тебя не предупреждал!!!

Если ваши персонажи хотят, они могут стать хозяевами "Летучей рыбки" (что будет заверено документами в Торговых вратах, когда герои туда прибудут; собственно, 35% "Рыбки" останутся в собственности Дамбла, который, впрочем, готов остаться на ней в роли механика). Это может послужить началом для целой кампании приключений в дальнейшем - но это уже совсем другая история...

Приложение 1

NPC с корабля

Дамбл Тарпен Виллео.

Attributes: Agility d6, Smarts d10, Spirit d8, Strength d4, Vigor d6

Skills: Piloting d6, Fighting d6, Healing d6, Notice d8, Repair d8, Shooting d6, Taunt d8, Boating d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 4

Фонкин "Нюхач" Виллео.

Attributes: Agility d6, Smarts d8, Spirit d8, Strength d6, Vigor d6

Skills: Piloting d8, Fighting d6, Notice d6, Repair d8, Shooting d6, Taunt d6, Boating d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 4

Нурм Немногословный

Attributes: Agility d10, Smarts d8, Spirit d8, Strength d6, Vigor d4

Skills: Fighting d8, Notice d6, Shooting d6, Knowledge (Верхние планы) d8, Knowledge (Нижние планы) d6

Pace: 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 4

Баронет Меролен

Attributes: Agility d8, Smarts d8, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d8, Notice d8, Shooting d6, Knowledge (Верхние планы) d4, Riding d8, Swimming d6, Persuasion d6

Pace: 6; **Parry:** 6 (с рапирой - 7); **Toughness:** 5

Оружие: Лук с отравленными стрелами 12/24/48 урон 2d6 или рапира (урон Str+d4)

Меткий стрелок - не двигаясь с места в раунде, Меролен получает +2 к броскам стрельбы

Томас Ткач

Attributes: Agility d8, Smarts d8, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Notice d6, Shooting d8, Intimidation d8, Persuasion d6, Knowledge (Law) d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 6

Улучшенный арбалет:

15/30/60, урон 2d6, AP 2, 1 action to reload

В бою в небе не имеет возможности заряжаться особыми стрелами (из-за тряски), но установленный на нём прицел при действии Aim не только даёт +2 к следующему выстрелу, но и убирает штрафы за дальность.

Охотничий нож - урон d4+Str

Механическая собака

Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Notice d6

Pace: 7; **Parry:** 5; **Toughness:** 6 (из них броня 2)

Special Abilities

- **Укус:** Str+d4.

- **Быстроногие:** Кубик d8 вместо d6 при беге.

- **Механизм.** Не подвержены страху, болезням и ядам, не получают увеличенный урон от атак в уязвимые места, +2 к выходу из шока.

Приложение 2.

"Летучая рыбка"

Созданный семейством Виллео воздушный корабль поддерживается в воздухе горячим воздухом в шаре (для этой цели на палубе расположен металлический лист с шестью жаровнями), а нужное направление после взлёта берёт за счёт работы механических крыльев, заводимых с помощью пружины. Впрочем, ловля правильного ветра на нужной высоте может существенно ускорить движение. Восемь тросов, привязанных к кнехтам на палубе, удерживают корабль под баллоном.

За счёт своего воздушного шара "Рыбка" обладает весьма небольшой осадкой и может садиться на воду даже несмотря на то, что грузовые люки расположены в бортах. (На плане корабля их границы отмечены овальными знаками).

Acc 2 Top Speed 10 Climb -2 Toughness 13(2) Crew 1+9 (из этих 9 минимум двое в длинном полёте должны работать кочегарами). Стоящий у штурвала может управлять кораблём с помощью навыка Piloting (в воздухе) или Boating (на воде).

Надстройка на палубе служит камбузом и складом топлива для жаровен; там же расположен спуск вниз, к каютам для пассажиров, отсеку с механизмом крыльев (хитроумному пружинному устройству, за которым обычно следит Дамбл), грузовым отсекам (их на самом деле два - по правому и левому борту, разделённых коридором) и носовому отсеку, занятому командой. (Часть его - на самом деле походная мастерская семейства Виллео, где Дамбл алхимичит над лучшими составами для горения древесного угля, а Фонкин собирает механизмы для крыльев).

Приложение 3

Особые условия Звериных земель

Неужели вы думаете, что иной мир будет обладать во всём теми же законами, что и привычный? Здесь перечислены изменения, которые коснутся персонажей.

- Чувства на Звериных землях обостряются, а природа вокруг кажется идеально дикой. Обладатели умений Tracking и Survival получают бонус +2 на них.

- Животные, оказавшись на Звериных землях, ощущают тягу к дикой жизни. Если у персонажей были ездовые животные, питомцы и прочие подобные существа, они убегут при первой же возможности. Особо связанные с персонажем существа (как полученные через черту Beast Bond) вернутся, когда персонаж будет покидать этот мир, но во время пребывания тут тяга к воле переполняет душу даже самой домашней болонки.

- Никакие заклинания не могут повлиять на поведение животных в этом мире. Животных можно созвать к себе, но они не будут подчиняться магу просто из-за заклинаний.

- Все заклинания призыва могут призывать только животных (и см. предыдущий пункт).

- Из-за присутствия мортаи никакие заклинания, связанные с ветром и воздухом не работают - персонажи не могут повлиять на погоду, летать (если они не умеют превращаться в птиц) и так далее.

- Огненные заклинания зависят от слоя. На Бруксе (дневном слое) огонь горит жарче - урон от огня увеличен на куб (например, эффект от огненной силы Burst не 2d10, а 2d12 урона); на Карасуфре (ночном слое) огонь ослаблен на куб (2d8 урона в примере). Обычный огонь не горит на Карасуфре в принципе - сохраняются только источники огня, принесённые извне (и они не могут разделяться - если взять, например, ветку из такого костра, она мгновенно погаснет).

Приложение 4.

Иллюстрированная книжка для детей дофракционного возраста или все фракции за две недели.

Вот это Бликер, унылый бездельник,
Он недоволен что вокруг понедельник.

А вот суровый Законник

Как и положено, заседает во вторник.

Не успев осознать что сегодня среда
Скрытый уже отвечает "да!"

А дальше нас всех арестует Мерк
Просто за то что сегодня четверг.

Анархист постоянно бежит и прячется
У него на неделе седьмая пятница.

А Знакер сегодня забил на работу
Он заявил - "нынче будет суббота!"

Сенсат искупался в клубничном варенье
Такое обыденное воскресенье.

А вот бежит Хаосит
У неГо Се<одня криБЛе-Крабле-Бу><~////

Встречает рассвет в мастерской Богот
С субботы он враз в понедельник живет.

С вторника стену ломает Грузила
Да, энтропия нехилая сила!

В среду Берущий выходит на рынок
Красть между делом шнурки от ботинок

Атар гневно мечет проклятья богам
Он проповедует по четвергам.

Вот Твердолобый на плацу маячится
День строевой подготовки - пятница.

А это Вольный. Он сам по себе, а не в твоём календаре.

Потому ему
Плевать на ритм и размер, понял?
И не только в субботу.

Пыльный уж сутки сидит без движения
Вот уж кому не нужно воскресение.