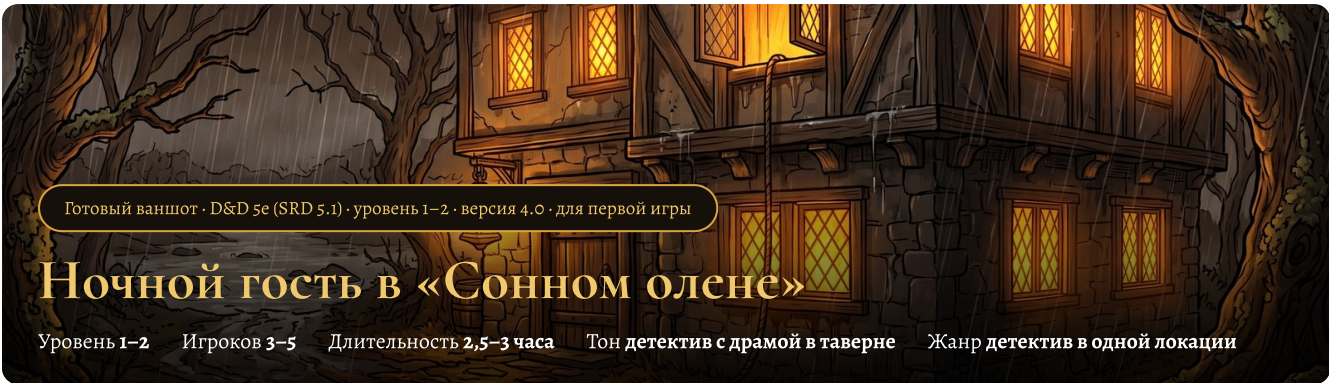




Готовый ваншот · D&D 5e (SRD 5.1) · уровень 1–2 · версия 4.0 · для первой игры

Ночной гость в «Сонном олене»

Уровень 1–2 Игроков 3–5 Длительность 2,5–3 часа Тон детектив с драмой в таверне Жанр детектив в одной локации

Ливень запер купца в придорожной таверне, а у купца в папке лежат долговые расписки всей округи; к утру купец исчез, а у каждого в доме нашлась причина молчать. Ваншот для первой игры на 2,5–3 часа: пять сцен по полчаса, расследование, бой, загадка, клиффхэнгер и финал, у

каждой свой вызов, своя награда и цена провала. Ведётся с листа: карты, проверки и тексты для чтения вслух уже здесь.

Темы и тон. Похищение, долги, торг за человека, дурман в кружке. Без пыток и жестокости на сцене; подходит для первой игры и стола 12+.

Вводная для игроков

Раздайте игрокам до игры или прочитайте вслух перед первой сценой. Здесь нет секретов мастера.

Вчера вечером вы пережидали ливень в таверне «Сонный олень» на тракте между городом Броды и деревнями Ивовой Балки. Мост через овраг залило, дорога закрылась до утра, и в зале было людно: купец Орвен Тилль с одноруким охранником, торговка солью Векка, которую тут все знают, пара местных и тихий путник в углу. Хозяйка, Марта, ставила кружки и говорила, что до утра «вы мои, а я ваша», а проходя мимо, обронила вполголоса: «Присмотрите за той, что у стойки». Ливень бил в ставни так, что пламя в очаге пригибалось. После четвёртой кружки купец расхвастался кожаной папкой с долговыми расписками: развязал её и разложил листы по столу при всём зале. А вас он нанял проводить его утром до брода: десять золотых, пять вперёд. Караулить дверь не просил, беды он не ждал. Потом зевнул и ушёл спать раньше всех. Чуть погода однорукий понёс наверх ещё кружку, а хозяйка на глазах у всего зала сунула охраннику кошелёк.

Что вам известно про долги. Год назад, после неурожая, половина Ивовой Балки задолжала Соляной гильдии Бродов. Гильдия ссужает под треть, а суд разрешает десятину, поэтому в книге гильдии имён нет: имя стоит только на расписке. Взыскивает тот, у кого бумага на руках. Просрочил, и держатель вправе забрать двор, а переход утверждает староста. Пропала бумага, пропал долг. Весной объявили новый соляной тракт: через год он пройдёт мимо «Оленя». А купец, что сидел вчера в зале, эти долги, говорят, и скупил.

Сегодня седьмой час утра: хозяйка колотит в дверь купца, и купец не отвечает. Мост ещё залит, из дома за ночь никто не уходил, чужие здесь только вы. Староста Ивовой Балки, если за ним послали, приедет к полудню; по здешнему обычаю он вправе держать под замком любого до графского объезда, а объезд раз в месяц. И он сам из этих должников.

Вас ждёт расследование, где все улики ведут в одно место. Два боя, и оба можно закончить разговором, не доводя до крови. И торг у воды: решать придётся вам, кому достанется чужой долг. Тупиков в расследовании не будет: если вы не нашли улику, её найдёт кто-то другой и скажет вам об этом.

Коротко для мастера

Ливень запер купца в придорожной таверне, а у купца в папке лежат долговые расписки всей округи; к утру купец исчез, а у каждого в доме нашлась причина молчать.

Что случилось

Купец Орвен Тилль выкупил у Соляной гильдии Бродов долговые расписки шести семей Ивовой Балки, в том числе хозяйки таверны, чтобы забрать «Сонный олень» под новый тракт. Его охранник Брас, должник атаманши Векки, подсыпал хозяину дурман, от которого человек слушается и ничего не помнит. Он же вывел хозяина «до ветру» через кухню и передал людям Векки. Комнату он обставил так, будто купца спустили из окна: привязал верёвку к ножке кровати, оставил след на подоконнике и бросил окно открытым (зачем — в карточке Браса). Купец связан в старом ходе под таверной, до утра его не вывезти: вода уйдёт из-под свода хода только к десятому часу.

Как устроены расписки

Гильдия ссужает под треть, суд разрешает десятину, а процент зашит в саму сумму (прил.): Марта получила 90, а подписала 120. В книге гильдии имён нет (прил.), да и сама книга из Бродов не выезжает: имя стоит только на расписке. Взыскивает тот, у кого бумага на руках, и платят ему всю сумму разом. Просрочил, и держатель вправе забрать двор, а переход утверждает староста. Пропала бумага, пропал долг (прил.). Пойти в суд гильдия может, но себе дороже (прил.): на суде всплывёт треть годовых, а злить графа перед откупом ей нельзя.

Как устроена сделка

Ранней весной, после просрочки и до объявления тракта, гильдия сбывла Орвену шесть безнадежных расписок одним свёртком, за полцены и в рассрочку: таверна у брода тогда не стоила ничего (прил.). Маршрут тракта Орвен знал заранее: при землемерах были люди его торгового дома. Свёрток он купил ради двух листов, хозяйкиного и старостинного; рассрочку не оспаривал (прил.): так гильдия продаёт мусор всегда, а спорить значило выдать интерес. Тракт объявили, «Олень» стал перекрёстком, и гильдии понадобилась расписка Марты: ей нужна не таверна, а своя соль на этом перекрёстке (прил.). Отнять открыто нельзя: за Орвеном стоит торговый дом. Зато в договоре есть условие: если он не внесёт остаток к сроку, бумаги возвращаются гильдии. Орвен внесёт остаток на будущей неделе (прил.), и потому ночь, когда он один и без своих людей, для Йола подарок.

Кто против кого

Орвен хочет таверну, а гильдии на будущей неделе внесёт остаток, чтобы о перекрёстке никто не спорил. Марта хочет, чтобы её расписка исчезла; до чужих ей дела нет. Брас хочет закрыть долг Векке. Векка хочет получить выкуп и уйти из округа, пока не пришёл тракт. Йол хочет вернуть гильдии расписку Марты, а с ней и перекрёсток; утром, когда возчик Векки шепнёт ему, где лодка, он пойдёт покупать папку у неё и успеть до полудня. Староста Ивовой Балки, который

приедет к полудню, сам должник: пока его расписка в чужих руках, он слуга того, кто держит папку, и потому хочет, чтобы папка пропала. Он повесит пропажу купца на чужаков. Всё, что найдёт у них или в таверне, при двух понятых сложит в свой сундук и впишет в опись, а читает её он один. Судить он не будет: посадит под замок до графского объезда, а объезд раз в месяц. Йол и староста соперники, хотя виноватыми оба назначат чужаков. Йол знает, что староста сам должник, а ещё понимает, что вопрос «кому выгодно» указывает на него самого, и потому спешит: папка должна уйти к броду до полудня. Староста про условие в договоре не знает и потому уверен, что успевает. Он знает, что в таверне человек гильдии, но ссориться с гильдией ему нельзя: соль в деревне гильдейская, а чужаки — единственные, кого можно предъявить дому Тиллей без последствий. Марта послала за старостой сама: он ей кум и должник, ей нужен именно он. Йол знает Векку через вороватого приказчика, который двадцать лет отпускал ей соль мимо книг: её товар Йол видел у него на складе и принял её за обычную покупательницу. А что приказчик воровал, не знает ни он, ни гильдия. Векка про Йола знает от Браса. Для Йола Векка сразу и продавец папки, и опасный свидетель того, что поверенный гильдии покупает бумаги у похитительницы; для Векки Йол единственный, у кого сегодня есть деньги. Старосте Векка продала бы папку охотнее всех, но он приедет к полудню, а ей надо уйти к одиннадцатому часу. Все они действуют сами. Смотрите таблицу и хронологию ниже. Партия входит в историю, которая уже идёт без неё.

Как идёт

Вечер в зале — пролог: его партия читает во «Вводной для игроков», играть его не нужно. Утро, седьмой час, запертая дверь (расследование) → восьмой час, люк в подвал (бой) → девятый час, старый ход (загадка; до отплытия лодки два часа, так что время на ошибку у партии есть) → десятый-одиннадцатый час, отмель у оврага: Векка с купцом и папкой, Йол со стражниками гильдии, Марта на склоне (клиффхэнгер) → бой за лодку и выбор «купец или папка» (финал). Пять сцен по полчаса; староста МIRON с двумя стражниками к полудню.

Чем кончается

На отмели папка у Векки, купец у неё же, и в финале партия чаще всего успевает спасти что-то одно. Кто держит папку, тот через год держит перекрёсток: купец, семьи, гильдия, Векка или никто, если партию арестовали. А тому, у кого папка окажется в руках в полдень, придётся объясняться со старостой. У чужаков он заберёт её в свой сундук «до объезда». У поверенного, за которым договор под печатью гильдии и двое стражников, не отнимет. Все пять исходов разобраны в финале.

Кто чего хочет

В последней колонке то, что каждый сделает сам, если партия не вмешается.

Сторона	Хочет	Сделает сама
Орвен Тилль, купец	Таверну. Расписка хозяйки обеспечена «Оленем», а через год мимо пойдёт новый соляной тракт, и перекрёсток станет золотым. Остальные пять расписок для него не деньги, а ключи к людям: среди должников староста Ивовой Балки, а именно староста утверждает переход имущества за долг. С его бумагой в папке Марту выселят за один день и без суда; остальным четверым Орвен долги простит: сговорчивые соседи на перекрёстке дорожке медяков.	Утром объявит Марте, что забирает таверну за просрочку, и уедет в Ивовую Балку оформлять переход у старосты.
Марта Клён, хозяйка	Чтобы её расписка исчезла. Ей нужна одна бумага, не все шесть: одна пропавшая сойдёт за небрежность купца, а если пропадут все шесть, в гильдии решат, что папку выкрали нарочно, и придут прямо к ней. Она сама понимает, что подумают первым делом на неё, но другого плана нет, а есть одна ночь (подробнее в её карточке). К Векке за помощью она не пошла: знает, что та продаст её расписку тому, кто больше даст.	За ужином видела, как Орвен разложил свои листы по столу при всём зале и сказал ей: «утром поговорим о таверне», а потом унёс папку наверх в сумке. Заплатила Брасу 20 зм, чтобы тот «не сидел под дверью и крепко спал», и услышала от него: «после четвёртой кружки над хозяином хоть в колокол бей, не проснётся». В полночь войдёт своим ключом с одной свечой, откроет сумку на столе и вынет один лист с её подписью; папку оставит на месте. Найдёт пустую постель и открытое окно, испугается, запрет дверь снаружи и утром будет твердить, что «не может его добудиться». За старостой пошлёт сама: он ей кум и должник из той же папки; она верит, что свой лист он сожжёт вместе с её, а остальные четыре положит в сундук.
Брас Однорукий, охранник купца	Закреть долг Векке (60 зм проиграл в кости в этой же таверне) и получить 50 зм сверху.	В половине одиннадцатого принесёт пьяному хозяину в комнату кружку «на ночь» с дурманом Векки. От этого дурмана не засыпают: человек делается послушным, идёт, куда его ведут под руку, а наутро ничего не помнит. Через десять минут поднимет хозяина «до ветру» и проведёт через кухню во двор: охранник ведёт пьяного хозяина к нужнику, на такое никто не смотрит. У чёрного хода передаст людям Векки. Сумку с папкой снимет со стола и повесит купцу на плечо: пусть пропадёт вместе с ним. Вернувшись, привяжет верёвку к ножке кровати, оставит след на подоконнике, а окно бросит открытым (зачем — в карточке Браса). А утром первым закричит «чужаки!». Деньги у Марты возьмёт, хотя знает: продал он ей вход в комнату, которую сам за час до полуночи оставит пустой.
Векка Сухая, атаманша	Продать всё дважды: папку гильдии, а купца его же торговому дому. Про папку и про то, кто такой Йол, ей рассказал Брас. С весны, когда гильдия приставила Йола к купцу, охранник каждую неделю слушал их споры о бумагах. За купца хочет 300 зм выкупа с дома Тиллей в Бродах, за папку 150 зм с гильдии. Расписку Марты отдаст самой Марте, если та перебьёт цену. Остальные вернёт семьям за гроши и купит этим молчание округи. Марте она не подруга: платит ей за подвал, как за склад, и уберёт с дороги, если та помешает. Люди: шестеро, двое ночью у люка, четверо отмени; эти четверо вышли к отмени верхней тропой по оврагу ещё ночью, лодка в ходе одна.	Продержит купца в старом ходе под таверной, пока к десятому часу утра не спадёт вода в овраге, и увезёт его лодкой; папку заберёт у него сразу. А на выкуп с дома Тиллей махнёт рукой, как только увидит на отмени стражников гильдии: Йол-то смолчит, он сам замешан, но двое наёмных разнесут по Бродам, у кого купец, и ждать там денег ей уже нельзя. Сама она с Йолом при людях говорить не станет: видели бы, как торговка солью шепчется с гильдейским, и к вечеру знала бы вся Балка. Потому утром её возчик, ночевавший в зале, передаст Йолу на словах: «Отмель под оврагом, десятый час. Бумаги за сто пятьдесят. Один, без стражи». Выкуп получит через соляного возчика в Бродах: деньги оставят в условленном месте, а сама она будет уже далеко. Тайник под «Оленем» она бросит: с новым трактом сюда придёт стража, и минувшая зима всё равно была здесь последней, когда можно было прятать товар.

Сторона	Хочет	Сделает сама
Тихий Йол, поверенный гильдии	Вернуть гильдии расписку Марты, а с ней и перекрёсток. По договору, если Орвен умрёт или не внесёт второй взнос к сроку (конец лета), расписки возвращаются гильдии, а первый взнос остаётся у неё. Пропавший купец к сроку не заплатит. А тот, кто на будущей неделе внесёт остаток, закроет гильдии дорогу навсегда. Гильдия обещала ему место смотрителя склада на перекрёстке, если перекрёсток вернётся.	В одиннадцатом часу он спит в комнате 2 и не слышит, как купца ведут мимо; в полночь просыпается от скрипа двери напротив, выходит на лестницу, видит, как Марта отпирает комнату купца, и молчит. Утром, на крик Браса, выйдет, но объявлять ничего не станет: увидит, что сумки нет, скажет негромко, что бумаги унесли с купцом и что он идёт к броду за своими людьми. На самом деле идёт он туда потому, что возчик Векки шепнул ему место и час. Вернётся к отмели с двумя стражниками гильдии и договором в руках.

Ночь по часам

Что случилось до начала игры и что случится дальше, если партия не вмешается. Ночные часы партия восстанавливает по уликам; вмешаться она может с седьмого часа утра.

Вечер, девятый час

Орвен за ужином, довольный и пьяный, говорит Йолу нарочно, чтобы гильдия услышала: «на будущей неделе внесу остаток, и разойдёмся», а Марте проговаривается: «утром поговорим о таверне». Брас несёт хозяину четвёртую кружку. В этой ещё ничего нет. После четвёртой Орвен хвастает папкой: развязывает её и раскладывает листы по столу при всём зале, а чужаков нанимает проводить его утром до брода: 10 зм, 5 вперёд. Караулить дверь не просит, беды не ждёт. Потом зевает и уходит спать раньше всех. Марта отдаёт Брасу 20 зм и слышит: «после четвёртой над хозяином хоть в колокол бей, не проснётся».

Половина одиннадцатого

Брас несёт в комнату 1 кружку «на ночь» с дурманом. Орвен пьёт её, не проснувшись толком, а через десять минут делается послушным: идёт, куда ведут, и ничего не запоминает. Кружка с осадком остаётся на столике.

Одиннадцатый час

Векка уходит из зала «к возчикам» через кухню и в зал больше не возвращается: она в подвале у пролома. Брас поднимает одурманенного купца и ведёт его под руку «до ветру» по лестнице через кухню во двор: тот идёт сам, бормочет и не помнит ничего. Кухонный мальчишка Тиш, спящий у печи, видит, как хозяина уводят, а обратно Брас его не приводил. Сумку с папкой Брас снимает со стола и вешает купцу на плечо: пусть пропадёт вместе с ним. У чёрного хода ждут двое людей Векки; купца уводят в подвал и дальше в старый ход. Брас возвращается в комнату 1, привязывает верёвку к ножке кровати, оставляет след на подоконнике, бросает окно открытым и уходит спать (зачем — в карточке Браса). Партия и возчики спят тут же, в зале, но ливень бьёт в ставни, а лавки спят после кружек: у кого Пассивная Внимательность 14 и выше, тот помнит, что среди ночи кто-то прошёл через зал к кухне и кто-то тихо ругнулся у двери, — этого хватает, чтобы усомниться в «спустили из окна».

Полночь

Марта своим ключом, с одной свечой, входит в комнату 1: ей нужен один лист из сумки на столе. Постель пуста, окно открыто, сумки нет. Она запирает дверь снаружи и молчит. Йол с лестницы видит, как она отпирает комнату 1 хозяйским ключом, и тоже молчит.

Рассвет

Дождь стихает, вода в овраге начинает спадать. Векка с людьми и с купцом ждёт в старом ходе: выход в овраг низкий, в паводок свод уходит под воду, и лодку под ним не протащить; вода уйдёт из-под свода к десятому часу.

Утро, седьмой час

Марта колотит в дверь купца и «не может добудиться». Брас кричит, что купца увели чужаки. Йол смотрит на окно и пустой стол: «Позвольте. Сумки нет. Значит, унесли и бумаги». И добавляет негромко, для Марты и партии: «Я иду к броду за своими людьми. Кто найдёт бумаги, гильдия заплатит». Возчик Векки, ночевавший в зале, успевает шепнуть ему: «Отмель под оврагом, десятый час. Бумаги за сто пятьдесят. Один, без стражи», и уходит. Тиша за старостой Марта посылает не сразу, а через полчаса после крика: сперва она мечется по дому и собирает мальчишке узелок. Староста Мирон с двумя стражниками будет к полудню. Тиш перескажет ему всё, что видел: купец пропал, бумаги с ним, а по дому ходят чужаки. Про «до ветру» скажет, только если спросят. Если Тиша задержали или подкупили (серебряная монета и «погуляй до обеда»), староста приедет только к вечеру, когда Марта пошлёт кого-то из возчиков: партия выиграет полдня, и это честно. Староста и сам должник из этой папки: ему выгодно повесить пропажу купца на чужаков, объявить бумаги пропавшими при похищении и на этом дело закрыть.

Десятый час

Вода ушла из-под свода. Лодка Векки выходит из старого хода к отмели. От брода к той же отмели идёт Йол с двумя стражниками гильдии: место и час ему назвал возчик Векки. Отмель прячется за поворотом оврага: с дороги её не видно, а от брода идти четверть часа по камням. Как только партия спускается в люк, Марта понимает: купца увели старым ходом, а туда двадцать лет ходит одна Векка. Она седлает хозяйскую

кобылу и едет к выходу из хода по тропе, которую знает ещё со времён мужа.

Через три дня

В Броды приходит письмо о выкупе. Через месяц расписку Марты перекупает у Векки гильдия: Марта остаётся за стойкой, теперь должницей гильдии, и расплачивается постоем и кладовой, а соль на будущем перекрёстке ляжет на гильдейский склад.

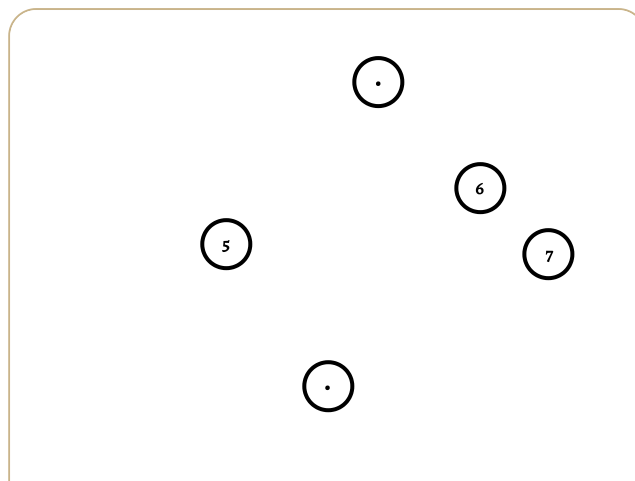
Зачем партии в это лезть

Три зацепки на выбор: возьмите одну или соедините две.

Партия лезет в это дело потому, что ей самой надо, а не потому, что так решил мастер.

- **Своя расписка (рекомендую).** Одна из шести расписок выписана на родню кого-то из героев, на семью из Ивовой Балки: спросите игрока, чья родня могла задолжать после неурожая. Скажите этому игроку отдельно, когда раздаёте вводную: он разглядел имя на листе, когда купец раскладывал бумаги по столу. С этой минуты бумаги для него не чужие. Ночью лист пропал вместе с папкой, а к полудню его будет держать кто-то другой: староста, гильдия или атаманша. Это и есть главная причина идти вниз. Награда: расписка родни, и семья без долга. Ставка: если папка уйдёт к гильдии, долг с семьи взыщут; если останется у Векки, свой лист придётся выкупать, и цену она назовёт сама, глядя на вас.
- **Задаток.** Вчера вечером Орвен нанял партию проводить его утром до брода: 10 зм, 5 вперёд. Караулить дверь он не просил, беды не ждал. Утром задаток у героев в кошельке, а нанимателя нет. Задаток — договор с домом Тиллей, и дом спросит с тех, кто взял деньги: не за пропажу, а за то, что не проводили. Это репутация на тракте, а не тюрьма, и Йол утром это вслух и напомним: «Задаток вы взяли, стало быть, дому Тиллей отвечать вам за то, что купца не проводили» (сцена 1). Награда: остальные 5 зм и 25 зм сверху, если купец найдётся живым. Срок: полдень.
- **Вас обвиняют.** Утром Брас первым кричит, что купца увели чужаки, а из чужаков в доме одни герои: мост залит, за ночь никто не уезжал, окно открыто, на подоконнике след верёвки. Староста Мирон с двумя стражниками приедет к полудню, и виноватые ему нужны: на его земле пропал купец торгового дома Тиллей, дом будет искать, а граф спросит с него за дорогу и за таверну. К тому же староста сам должник из этой папки, и следствие ему ни к чему. Это давление, а не единственная причина действовать. Награда: собственная свобода. Срок: полдень. Ставка: месяц под замком у старосты до графского объезда, а на объезде против вашего слова будет слово однорукого ветерана и поверенного гильдии.

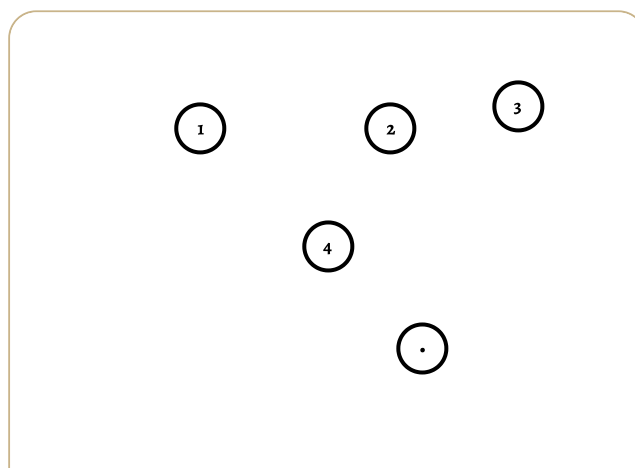
Карты локаций



Первый этаж таверны «Сонный олень». Общий зал с очагом в центре, стойка, кухня и люк в подвал: следы от задней двери ведут прямо к нему.

5 Общий зал · • Лестница наверх · • Стойка · 6 Кухня · 7 Люк в подвал

Состояния карты: Вечер и Утро после. В архиве они лежат отдельными файлами, здесь напечатано первое.



Второй этаж: комнаты постояльцев. Комната 1, Орвена: смятая постель, открытые ставни, след верёвки на подоконнике. Комната 2, Йола: постель почти не смята. Спит он чутко и в полночь проснулся от скрипа двери напротив. Комната 3, Браса: приоткрытая дверь, солдатский мешок. Партия и возчики спят в общем зале на лавках, как все проезжие.

1 Комната Орвена · 2 Комната Йола · 3 Комната Браса · 4 Коридор · • Лестница вниз



Подвал и старый ход. За бочками прячется пролом в кладке старого погреба: три хода, вода по колено, лагерь контрабандистов с жаровней и тайник с сундуком (сцена 3).

7 Подвал таверны • • Пролом и развилки • 1 Лагерь Векки • 2 Тайник шайки

Вид для игроков. Покажите её, читая пролог во вводной: общий зал «Сонного оленя» с порога, вчерашний вечер.

Завязка

Вечер в зале — это пролог, и он целиком во «Вводной для игроков»: раздайте её игрокам, играть вечер не нужно. Игра начинается сценой 1, утром седьмого часа, у запертой двери; текст для чтения вслух стоит там же, в её начале.

Что на самом деле стоит на кону. Год назад после неурожая шесть семей Ивовой Балки заняли у Соляной гильдии Бродов под треть годовых. Городской суд разрешает десятину, поэтому в книгах гильдии стоят суммы без имён, а взыскать долг можно только по одной бумаге, по расписке с печатью гильдии и подписью должника. Держит бумагу, значит и взыскивает. Пропала бумага, пропал долг. Ранней весной просрочка уже была, а тракт ещё не объявили, и таверна у брода была никому не нужна. Тогда гильдия и продала все шесть расписок Орвену одним свёртком за половину номинала. Половину он заплатил сразу, вторую внесёт на будущей неделе в Бродах, при свидетелях, чтобы закрыть вопрос с гильдией навсегда. Деньги ему не нужны, нужен «Сонный олень»: расписка Марты обеспечена таверной, Марта просрочила, а через год мимо

пойдёт новый соляной тракт, о котором Орвен знал раньше гильдии. Гильдия поняла это весной и приставила к купцу поверенного. По договору, если купец не заплатит к сроку, бумаги вернутся ей. Ночевать в «Олене» Орвен не собирался: его запер ливень, и никто, кроме Йола, не знает, что лежит в папке.

Если партия утром просто уезжает. К седьмому часу вода спала настолько, что брод проходим пешком. Лошадей для постояльцев у «Оленя» нет. В сарае стоит хозяйская кобыла, но Марта её никому не даст: «до брода и пешком дойдёте». У брода Йол встретит своих стражников. Они ждут в сторожке на том берегу. К полудню он вернётся к «Оленю» и «позволит себе заметить» старосте, куда именно торопились чужаки. Партия уезжает подозреваемой, и следующая игра начинается с розыска. Скажите это игрокам прямо, если они соберутся уезжать.

Что случилось ночью. Все стороны действовали сами, без партии: смотрите таблицу и «Ночь по часам» выше. Это то, что герои восстанавливают по уликам с седьмого часа утра.

Почему выжидание не спасёт. Игроки могут решить, что купца выкупят, а их оправдают. Скажите им, что стоит за этой надеждой. Купец под дурманом ничего не помнит и никого не оправдает. Брас свою версию не сменит, Йол её подтвердит. Письмо о выкупе придёт в Броды через три дня, а староста приедет к полудню и запрет чужаков до объезда, то есть на месяц. Дом Тиллей будет мстить тем, на кого укажут, а укажут на них. «Преступления нет, мы уходим» тоже не выход: у брода Йол со стражниками, за спиной таверна с задатком купца в их кошеле, и следующая игра начнётся с розыска.

Действующие лица

Карточка каждого персонажа устроена одинаково: кто он, как говорит, чего хочет, что скрывает, чем действует и что у него есть. Строка «Знает» делится на три части: что он скажет сразу, что из него придётся вытянуть проверкой или услугой, и чего не скажет никогда.

Орвен Тилль. Купец из Бродов, 45 лет, добротный плащ, папка в кожаной сумке через плечо; ночью сумка лежит на столе у изголовья.

Голос: вежливый до приторности, любую цифру произносит дважды; «я человек торговый, не злой».

Хочет: таверну на перекрёстке под новый тракт.

Расписка старосты нужна ему, чтобы староста утвердил переход таверны за долг без суда; остальные четыре простит, сговорчивые соседи дороже медяков.

Скрывает: рассрочка не его выбор: безнадёжные долги гильдия продаёт только так, половина сразу, половина после взыскания. Спорить и платить всё разом он не стал, чтобы не выделяться: кто платит за мусор полную цену, тот выдаёт, что мусор ему зачем-то нужен.

Условие о возврате бумаг к сроку стоит в том же стандартном договоре гильдии, а не придумано под него. Вторую половину он внесёт на будущей неделе, при свидетелях в Бродах: так вопрос с гильдией закрыт навсегда. Этого-то она и боится. О тракте он знал раньше гильдии: люди его торгового дома были при землемерах. Ночевать здесь не планировал, его запер ливень.

Методы: всё покупает, и людей, и молчание, и охрану; не дерётся; обещает больше, чем заплатит; тщеславен: после четвёртой кружки хвастает папкой так, будто таверна уже его, а трезвый прячет её за пазуху. Едет с одним охранником, потому что думает, что бумага чужакам ни к чему: они не знают ни чья она, ни как по ней взыскать. На этом он и просчитается.

Ресурсы: папка с шестью расписками (до похищения; на отмели она уже у Векки), 40 зм в кошеле, торговый дом Тиллей в Бродах, где за хозяина дадут 300 зм выкупа, охранник Брас.

Знает: Всё это было вчера в зале, в прологе. Скажет сразу, что торгует тканями (это ложь) и что ищет провожатых до брода на утро. Папку показывает только пьяным: после четвёртой кружки развязывает её и раскладывает листы по столу при всех, а говорит, что утром поговорит с хозяйкой о таверне. Трезвый прячет и молчит. При удачной Проницательности (СЛ 14) там же проговаривается, откуда знал о тракте: «люди моего дома при землемерах». Утром он под дурманом, а дальше с кляпом в лодке: на отмели его читают другой проверкой, Проницательность, СЛ 12 (сцена 4). Про долг Браса Векке не знает: нанял его весной в Бродах, вместе со свёртком. Расписку Марты не продаст ни за какие деньги: «долг есть долг». Про второй взнос говорит охотно, даже с гордостью: «на будущей неделе внесу, и разойдёмся». Никогда не скажет, что бумаги стоят перекрёстка.

Марта Клён. Хозяйка таверны, вдова, должница; ключи от всех комнат у неё на поясе.

Голос: говорит быстро и по делу, тревогу прячет за суетой: «сядьте, поешьте, потом разберёмся».

Хочет: чтобы её расписка исчезла и таверна осталась ей; соседей подставлять не хочет.

Скрывает: за 20 зм попросила Браса «не сидеть под дверью хозяина и крепко спать», и он ей пообещал: «после четвёртой кружки над ним хоть в колокол бей, не проснётся». За ужином она заметила, где лежит папка. В полночь собиралась войти своим ключом, с одной свечой, открыть сумку на столе и вынуть один лист, свой. Грамоте её учил муж: подпись и сумму она разберёт. Один лист купец просто «потеряет», а если пропадут все шесть, в её доме будет обыск, а то и поджог. Она понимает, что подумают первым делом на неё: свёрток куплен ради её листа, а ключ только у неё. Но другого плана нет, и она надеется, что из-за одного листа купец не станет поднимать шум при поверенном гильдии. В полночь вошла, нашла пустую постель и открытое окно, испугалась и заперла дверь снаружи «чтобы никто не вошёл до старосты». Утром она так и скажет и соvrёт только в одном: что не входила. За старостой послала сама: он должник из той же папки, и при нём бумаги «пропадут» в его сундуке. Про соль Векки в подвале знает двадцать лет и берёт с неё за «склад», но за помощью к Векке не пошла: та продала бы расписку Марты тому, кто больше даст.

Методы: суетится, кормит, врёт коротко и плохо; если припёрта, сдаётся и просит не говорить соседям.

Ресурсы: хозяйский ключ от всех комнат, бирка с зарубками от мужа (ключ к старому ходу), кухня с чёрным ходом; денег нет, свои 20 зм она уже отдала Брасу. На отмели у неё один товар: она может сказать страже, куда ушла лодка. Кухонный мальчишка Тиш, который спит у печи и утром бежит в Ивовую Балку: за старостой она пошлёт его через полчаса после крика, не раньше.

Знает: Ещё вчера вечером просила: «присмотрите за той, что у стойки». При удачной Проницательности (СЛ 12), если вспоминать её лицо, видно, что боялась она не торговли, а купца. Если она провалила Обман или ей предъявили улику, рассказывает про полночь, пустую постель и соль в подвале. Никогда не назовёт Векку атаманшей, только «торговкой».

Брас Однорукий. Охранник купца, бывший солдат, пьёт больше, чем положено на службе.

Голос: грубоватый, шутит про культяпку, на прямые вопросы отвечает вопросами.

Хочет: уйти от Орвена с деньгами. Он давно решил уходить: после тракта купец сменит охрану на людей своего дома, и Брас это знает. Заккрыть долг Векке и получить полсотни сверху значит уйти не с пустыми руками. Сам он понимает, что хозяина проспал и виноват в любом случае, и ставит на то, что при виноватых чужаках его глупость простят. Полсотни Векка обещала «после, через возчика», и Брас зря на это надеется. А пока он самый честный охранник на всём тракте. Векка оставляет его в таверне нарочно: кто-то должен показать страже на чужаков, а молчать он будет, потому что первым сядет сам.

Скрывает: взял деньги и у Марты, и у Векки: Марте продал вход в комнату, которую сам за час до полуночи оставил пустой. Дурман ему дала Векка; от дурмана человек не спит, а слушается. Сумку с папкой он снял со стола и повесил купцу на плечо. Купца провёл «до ветру» по лестнице через кухню во двор под руку, как пьяного, и передал людям Векки у чёрного хода; а уже потом обставил комнату так, будто купца спустили из окна: привязал верёвку к ножке кровати, оставил след на подоконнике и бросил окно открытым. Это условие Векки: пусть стража смотрит наружу, а не в кухню. Сам Брас предпочёл бы ничего не трогать. Тиша у печи он видел и решил, что мальчишка спит крепко; потому утром он только рад, что Марта отсылает Тиша из дома. Деньги Марты он взял ещё и затем, чтобы она молчала: кто заплатил за вход к купцу, тот утром не станет рассказывать, что видел пустую постель.

Методы: кричит первым, назначает виноватых, караулит люк; торгуется, когда прижат; сдаётся при 5 хитах.

Ресурсы: лёгкий арбалет и 20 болтов (одной рукой перезаряжает, упирая в колено: стреляет раз в два раунда), статблок бандита, фунтик дурмана Векки, щепка с зарубками Векки, кошель с 31 зм (20 от Марты и 11 задатка от Векки; долг в 60 зм Векка спишет после дела).

Знает: Скажет сразу одно: «чужаки!». Если ему показали пуговицу и дурман или пересказали слова Тиша, уходит «проверить подвал», то есть спускается через кухню вниз. При 5 хитах рассказывает всё: про Векку, лодку, выкуп и что «купец жив, пока это выгодно Векке». Никогда не признает, что Марта тоже платила, если его не спросить об этом при ней.

Векка Сухая. В таверне её знают как торговку солью; на деле атаманша шайки, которая двадцать лет возит через овраг соль мимо гильдейской пошрины.

Голос: ровная, скупая на слова, торгуется как дышит; людей называет «мои».

Хочет: двойную продажу: папку гильдии за 150 зм, купца его же торговому дому за 300 зм выкупа, и тихий уход из округа до того, как новый тракт приведёт стражу. Свою соль она возит мимо деревень, в город, и своим не продаёт, чтобы не наводить на себя подозрений. Поэтому Ивовая Балка по-прежнему зависит от гильдейской соли.

Скрывает: про папку и про Йола она знает от Браса: с весны охранник каждую неделю слушал, как хозяин и поверенный спорят о бумагах. Он и рассказал ей, что лежит в папке и кому это нужно. А Йола в лицо она знает и без Браса: видела его на складе приказчика, у которого двадцать лет брала соль мимо книг; сам Йол принял её тогда за обычную покупательницу. Про долг Орвен говорил ещё в Бродях, до отъезда: на будущей неделе он с гильдией рассчитается, и после этого купить его будет уже не за что. Утром её возчик, ночевавший в зале, передал Йолу место и час: сама она к Йолу не подойдёт, увидят, как торговка солью шепчется с гильдейским, и к вечеру будет знать вся Балка. Купца она бы отпустила за половину выкупа или за молчание, папка и так у неё: ей важнее уйти отсюда, чем дожать купца до конца. А на выкуп с дома Тиллей она махнёт рукой, как только увидит на отмели стражников гильдии: те разнесут по Бродям, у кого купец, и ждать там денег ей уже нельзя. Расписку Марты она продаст гильдии или самой Марте, кто больше даст: Марта ей арендодатель, а не подруга, и обе это знают. При партии ничего этого не скажет, пока её не прижмут.

Методы: торгуется, не дерётся первой, уходит, когда может; режет чалку, если торг затянулся; бросает пленника за борт, если прижата.

Ресурсы: шестеро людей (бандиты): двое у люка с ночи, четверо на отмели (вышли туда верхней тропой по оврагу ещё ночью), и возчик в зале, который не дерётся, а носит вести; лодка, шест, старый ход с ложными стрелками, тайник под «Оленем», дурман, письмо с местом сбора, слово «сухая соль», по которому её люди узнают своих: оно вырезано на обороте щепки Браса. А с одиннадцатого часа у неё в сумке ещё и папка купца с его кошелём на 40 зм.

Знает: Своим людям платит по 10 зм за ночь и долю с соли; одного её человека можно перекупить: 20 зм и Убеждение, СЛ 14, после чего он молча уйдёт. Скажет сразу, но это было вчера в зале, в прологе: соль у неё на треть дешевле, «пошлина — забота гильдейская, не моя». На отмели, если про охранника спросят прямо,

бросит: «Брас должен мне, как все». При удачном Убеждении (СЛ 15) на отмели отпустит купца за молчание о старом ходе и о найденной накладной; папку продаст тому, кто даст больше. Никогда не скажет, где место сбора шайки: это только в письме.

Тихий Йол. Путник в углу; на деле поверенный Соляной гильдии, приставлен к Орвену следить за сделкой.

Голос: вежливый, тихий, каждую фразу начинает с «позвольте».

Хочет: вернуть гильдии расписку Марты. Кто держит эту бумагу, тот через год решает, на чьём складе лежит соль на перекрёстке. По договору, если Орвен умрёт или не внесёт второй взнос к концу лета, расписки возвращаются гильдии, первый взнос остаётся у неё. Пропавший купец к сроку не заплатит, а живой внесёт остаток на будущей неделе. Он сам сказал это за ужином. Гильдия обещала ему место смотрителя своего склада на перекрёстке, сорок зм в год и долю с воза, если перекрёсток вернётся.

Скрывает: видел с лестницы, как Марта в полночь отпирала комнату купца, и промолчал: пропавший купец выгоден самому Йолу, а виноватой он считает Марту. Утром возчик Векки шепнул ему: «Отмель под оврагом, десятый час. Бумаги за сто пятьдесят. Один, без стражи». Один он не пойдёт. Двое стражников гильдии ждут его на том берегу, в сторожке перевозчика: в паводок плот всё равно не ходит. Йол оставил их там нарочно, чтобы не входить в «Олень» с охраной, а ливень отрезал их на всю ночь. К седьмому часу брод проходим пешком, и к десятому Йол выйдет с ними к отмели (сцена 4). Векку он знает в лицо: её товар он видел на складе гильдейского приказчика и принял её за обычную покупательницу соли. Что приказчик отпускал ей соль мимо книг, для него новость, потому накладная его и подкосит. Знает, что староста должник. И понимает, что вопрос «кому выгодно» указывает на него первым: пропавший купец выгоден гильдии. Потому и спешит забрать папку до полудня и уехать с договором, а не ждать разбирательства. Дратся не будет, купить попробует у любого. Если Йола убили или заперли, дальше так. Договор с именами остаётся у него в кармане, стражники без него уходят к броду, гильдия пришлёт другого через неделю, а вместо исхода «папка у Йола» будет «папка у семей» или «папка у старосты».

Методы: наблюдает; если его не трогать, честен; утром ничего не объявляет, говорит по делу («купца увели, а с ним папку гильдии; кто найдёт, гильдия заплатит»); договор достанет на отмели, когда торг пойдёт всерьёз; всё старается купить; сам в бой не лезет, но обещает папку стражникам.

Ресурсы: договор с купцом и приказ гильдии, 150 зм на покупку папки (торг начинается с 60), двое стражников гильдии в сторожке перевозчика на том берегу (статблок бандита; перевозчик всю ночь проспал и видел только этих двоих; наняты гильдией, не Йолом, и за испуганного поверенного драться не станут), гильдейская подорожная: бумага, по которой

гильдейские люди на тракте пропускают предъявителя без пошлины и вопросов.

Знает: Скажет сразу, что он от гильдии, следит, чтобы купец «довёл дело», и объяснит, почему без бумаги долг пропадает. При удачной Проницательности (СЛ 14) видно, что пропаша купца его устраивает: по договору к сроку бумаги вернутся гильдии. На отмени на прямые вопросы отвечает честно. Зачем гильдии таверна: «Гильдии не нужна вдова на улице. Гильдии нужно, чтобы соль на перекрёстке лежала на её складе, а не на складе Тиллей. Кто держит бумагу хозяйки, тот это и решит». Почему платит за то, что и так гильдейское: «за скорость и чтобы не судиться с торговым домом Тиллей». Никогда не скажет, что видел Марту у двери купца, пока Марта сама не признается; но при вопросе «когда вы заперли?» посмотрит на неё, произнесёт «позвольте...» и умолкнет, и этого хватит.

Мирон Козырь, староста Ивовой Балки. Приедет к полудню с двумя деревенскими стражниками (статблок стражника); кум Марты и сам должник из той же папки на 30 зм.

Голос: медленный, важный, каждую фразу заканчивает «так-то»; на чужаков смотрит поверх голов.

Хочет: предъявить виноватых. На его земле пропал купец торгового дома Тиллей: дом будет искать, а граф на объезде спросит с него за дорогу и за таверну. Чужаки без свидетелей устроят обоих. Второе, о чём он молчит: чтобы папка пропала. Пока его расписка у кого-то в руках, он слуга держателя, а не хозяин деревни. А ещё он хочет, чтобы дело закрылось до графского объезда и без лишних бумаг.

Скрывает: про условие договора гильдии не знает и уверен, что успеет. Про Йола знает одно: «человек гильдии». Ссориться с гильдией ему нельзя: соль в деревне гильдейская, а спорить с её печатью значит идти к графу, и на это он не пойдёт. Потому чужаки ему и удобны: их одних можно предъявить дому Тиллей без последствий.

Методы: назначает виноватых, при двух понятых забирает всё в свой сундук и вписывает в опись, которую читает он один; сажает под замок «до объезда»; с Йолом вежлив и ничего ему не отдаёт; с Мартой заодно, пока это ему ничего не стоит. Бой с ним и его стражниками мы не просчитывали: если партия дерётся с деревенской стражей, это уже другая история (статблок стражника SRD).

Ресурсы: двое стражников, сундук с замком, острог в Ивовой Балке, право утвердить переход имущества за долг.

Знает: От Тиша знает, что купец с бумагами пропал, а в доме чужаки. Если партия предъявит ему его же расписку из папки: замолкает, отправляет стражников за дверь и торгуется сам. Убеждение, СЛ 12: за свой лист он отпустит чужаков и не станет больше искать папку. Если папку ему просто отдать, партия свободна, а бумаги пропадут для всех. Если папка у Йола с печатью на договоре, не отнимет, а виноватых всё равно предъявит: чужаков посадит, если за них не вступится сам Йол.

Сцена 1. Запертая дверь

Исследование

30 мин

Вызов. За пять часов до приезда стражи восстановить ночь по уликам и понять: купец куда не уехал, он лежит под самым домом. **Награда.** Имена двух лжецов, дорога в подвал и бирка Марты, без которой не пройти старый ход.

Комнаты наверху (1–3), коридор (4), общий зал, кухня и люк в подвал, двор; утро.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Дождь кончился под утро, и с крыши ещё капает. Мост под водой, во дворе стоят лужи, печь в кухне не топлена. А наверху колотят в дверь и зовут по имени. Герои поднимаются на крик: Марта стоит с ключом в руке и колотит в дверь так, что дрожат перила: «Господин Тилль! Господин Тилль!» Отпереть она не решается, пока кто-нибудь вслух не велит ей открыть; тогда ключ прыгает у неё в замке. Из-под двери по полу стелется холодный сырой воздух: окно внутри открыто. Брас за её спиной уже говорит громко, на весь коридор: «Чужаки. Ночью тут только чужаки и были».

Порядок старта. Раздайте «Вводную для игроков», прочтите врезку про утро, выведите Марту к запертой двери — и дайте столу сказать первое: «может, он просто ушёл гулять».

Этой первой версии дайте рассыпаться без единой проверки: мост залит, из дома не выйти сухим; сумки с бумагами нет; на столике кружка с горьким осадком; на подоконнике след верёвки; и к полудню он так и не вернётся. Тупиков в этом расследовании нет: любая улика в конце концов ведёт вниз, в подвал, и порядок неважен. Времени в обрез: к полудню приедет староста со стражей, и Брас уже назначил виноватых. Если партия не найдёт улику сама, её найдёт Йол и скажет об этом при всех: ему нужно, чтобы папку отыскали, и лучше бы не Брас. Речей поутру Йол не держит. Видит, что сумки нет, и роняет негромко: бумаги унесли вместе с купцом, сам он идёт к броду за своими людьми, а гильдия заплатит нашедшему. Договор он достанет на отмели. А тем, кто взял у купца задаток, добавит негромко, для Марты и для них: «Позвольте. Задаток вы взяли, стало быть, дому Тиллей отвечать вам за то, что купца не проводили».

Стол, скорее всего, рванёт вниз, не дослушав. Не мешайте: следы от лестницы ведут к люку, и это верная дорога. Бирку Марты и тихий спуск через кухню можно добыть и позже; без бирки старый ход проходится проверками (сцена 3). Захотят прижать Браса сразу, тоже пусть: уличённый при всех, он уходит к люку, и сцена 2 начинается раньше. А если стол решит уехать или просто дожидаться старосты, не спорьте, а скажите прямо, чем то и другое кончается: это разобрано в Завязке.

- **Дверь.** Заперта хозяйским ключом снаружи: изнутри у комнат только щеколда, и она откинута. Запереть мог только тот, у кого ключ, а ключи у Марты на поясе. Марта говорит, что заперла в полночь, «услышала шум, испугалась, заперла, чтобы никто не вошёл до старосты». Правда здесь только про полночь и про замок: заперла она после того, как вошла своим ключом и увидела пустую постель. Врёт она в одном: что не входила.

- **Комната 1.** Постель смята, окно открыто, сумки с папкой нет. Окно под широким свесом крыши, подоконник сухой, и на нём потёртость от верёвки, ровная, без рывков, будто верёвку возили по подоконнику туда-сюда, а не спускались по ней; на ножке кровати такой же след. На стене под окном ни царапины, в грязи внизу ни следа. Расследование, СЛ 13: верёвку привязали к кровати, выбросили конец наружу и втянули обратно. Окно открыли уже потом, чтобы поверили, будто купца спустили вниз. На полу оторванная пуговица с гербом охранной роты, у Браса на куртке не хватает одной. На столике кружка с горьким осадком, если её никто не унёс.
- **Комната 2.** Постель почти не смята: Йол или не спал, или вставал ночью. Больше здесь ничего, договор он носит при себе.
- **Комната 3.** Брас «спал, как убитый». В его мешке бумажный фунтик с остатками дурмана и долговая метка Векки: щепка с тремя зарубками, шестьдесят золотых. На обороте вырезано «сухая соль». По этим словам люди Векки узнают своих.
- **Лестница, кухня и двор.** На ступенях и в кухне грязные следы двоих: один ступал твёрдо, другой шаркал и цеплялся за стены. Его вели под руку. Печь не топлена, полы не метены: утро в доме началось с крика. Следы ведут от лестницы через кухню к чёрному ходу и к люку в подвал (комната 7), а не к дороге. На люке свежая грязь. Марта уверяет, что «подвал давно завален».
- **Тиш у печи.** Кухонный мальчишка спит прямо на полу, у остывающей печи. Если спросить его (Убеждение, СЛ 10, или просто по-доброму), скажет, что ночью «однорукий вёл хозяина до ветру, а хозяин ногами заплетался». А как они возвращались, не видел: уснул. За старостой Марта отошлёт его через полчаса после крика, не раньше: до тех пор он у печи, а ушедшего можно догнать на дороге в следующие полчаса, без броска. Одних его слов хватает, чтобы версия с окном рассыпалась без всяких проверок.
- **Возчик у стойки.** Утром возчик Векки, ночевавший в зале, шепчет что-то Йолу и уходит к дороге. Чтобы это заметить, нужна Внимательность, СЛ 12. Возчик не знает, что значат слова: ему велено сказать их «человеку в дорожном плаще». Он повторит их, если решит, что партия тоже от Векки, или если его припугнут: Запугивание, СЛ 13. Партия узнаёт, куда идёт лодка, раньше, чем спустится в подвал. Если возчика связали до того, как он шепнул, Йол всё равно идёт за стражниками, но к отмели выйдет, только если партия или Марта подскажут ему, где лодка. Если не подскажет никто, торговаться Йолу будет не с кем, и в сцене 4 останутся только партия и Векка. Возчику платят долей с обоза; чужаков он примет за людей Векки только по слову «сухая соль»: если его скажет партия, возчик поверит без броска; если нет, понадобится Обман, СЛ 15.

- **Бирка Марты.** На кольце с ключами деревянная бирка с зарубками: две, три, одна. Марта говорит, что это «от мужа осталось». На самом деле зарубки означают порядок поворотов в старом ходе (сцена 3): муж Марты как раз и возил по нему соль.

Что могут сделать игроки

- **Вспомнить вечер.** Без броска партия помнит три вещи (всё это есть во «Вводной для игроков»): Орвен после четвёртой кружки развязал папку и разложил листы по столу при всём зале; Брас понёс кружку наверх уже после того, как хозяин ушёл спать; Марта совала Брасу кошелек. С Проницательностью, СЛ 12, вспоминая её лицо, — что боялась Марта купца, а не торговли солью. Спят герои и возчики в общем зале, и спросят они об этом сами: ливень бил в ставни, а лавки спали после кружек, но у кого Пассивная Внимательность 14 и выше, тот помнит, что среди ночи кто-то прошёл через зал к кухне и кто-то тихо ругнулся у двери, — этого хватает, чтобы усомниться в «спустили из окна».
- **Осмотреть комнату купца.** Расследование, СЛ 12: пуговица и кружка; Расследование, СЛ 13: потёртость от верёвки ровная, без натяга, под окном ни царапины. Окно открыли для вида. Без проверки видно только открытое окно и смятую постель.
- **Прижать Марту.** Обман Марты против Проницательности партии, СЛ 13, или прямой вопрос «когда вы заперли?» при Йоле: он видел, как она в полночь отпирала комнату купца. Вслух он этого не скажет, но посмотрит на неё, произнесёт «позвольте...» и умолкнет. Марта сдаётся и рассказывает про полночь и пустую постель, но не про соль. Сдавшись, она покажет и второй спуск в подвал, через чёрный ход кухни.
- **Обыскать Браса.** Добром он не даётся: понадобится Запугивание, СЛ 13, или обыск в его комнате, пока сам он внизу. В мешке дурман и щепка. Как только его уличили при всех, честным охранником ему уже не быть: пропали и обещанные 50 зм, и алиби. Тогда он спускается через кухню «проверить подвал», к той, кто ему ещё не заплатил.
- **Пойти по следам.** Выживание, СЛ 10: шаркающие следы с лестницы через кухню к люку. Это самый короткий путь, и пройти по нему можно, ни с кем не поссорившись.
- **Обойти поверху.** Из тех, кто в доме, тропу к выходу из хода знает только Марта; у людей Векки своя, верхняя тропа по оврагу. Без Марты понадобится Выживание, СЛ 15, и час ходьбы по оврагу. К отмели партия выйдет к одиннадцатому часу, не найдя ни тайника, ни накладной, и услышит торг уже с дороги.

- **Связать Браса и держать до стражи.** Тогда у люка останутся только двое, и бой будет лёгким. Связанный Брас всё равно скажет старосте про чужаков, если его не переубедить (Убеждение, СЛ 13, или пуговица и кружка при старосте).
- **Забрать бирку силой.** Бирку и ключи у Марты можно взять силой: зарубки 2–3–1 разобрать нетрудно, но без Марты партия не догадается, что это порядок поворотов на развилках (Расследование, СЛ 12).
- **Расспросить прислугу.** Тиш у печи видел, как однорукий вёл хозяина «до ветру». Возчик Векки, если его заметили (Внимательность, СЛ 12), знает про отмель и десятый час. Обе улики достаются без ссор и без обыска: Тиш у печи ещё полчаса после крика, а ушедшего догоняют на дороге, тоже без броска.

Проницательность, СЛ 12 (вспомнить Марту). Вчера вечером Марта боялась купца, а не торговли солью: «присмотрите за той, что у стойки» она сказала, глядя не на стойку, а на купца.

Провал: партия считает, что Марта боится Векки, и полчаса впустую берётся за торговку.

Расследование, СЛ 12. Пуговица и дурман изобличают Браса: имя первого лжеца партия получает без драки. Вместо того чтобы сдаться, он уходит «проверить подвал», то есть к люку.

Провал: улики есть, но связать их с Брасом партия не может; Йол через десять минут «позволит себе заметить» пуговицу, и Брас успевает уйти к люку первым: в сцене 2 он и выстрелит раньше.

Расследование, СЛ 13 (окно). Окно открыли для вида: купца вывели по лестнице, а не спустили наружу. Это ломает версию «чужаки лезли снаружи» и заодно версию Браса.

Провал: партия верит в верёвку и ищет следы под окном; полчаса потеряно, а Йол при страже твердит своё: «спустили из окна, как чужие». Впрочем, то же самое расскажет и Тиш у печи, без всякого броска; надо только спросить.

Обман, СЛ 13 (Марта против партии). Хозяйка врёт про заваленный подвал и про ключ. Если её Обман провалится, она сдаётся и рассказывает про соль, полночь и пустую постель, но клянётся, что купца не трогала.

Провал: партия верит ей насчёт подвала и полчаса впустую ищет следы на дороге и у моста; вернувшись, находит люк открытым, а Браса внизу, уже с людьми Векки, и бой сцены 2 начнётся без раунда внезапности.

Атлетика, СЛ 15 (люк). Люк придавлен снизу бочкой; сдвинуть её рывком получится, но с грохотом. Тихо пройти можно только одним путём, через чёрный ход кухни: его покажет Марта, если сдалась.

Провал: бочка не поддаётся, партия шумит; сцена 2 начинается без внезапности, и люди Векки стреляют первыми.

Дальше. Бирка Марты решает загадку сцены 3 без проверок. Брас, уличённый здесь, встречает партию у люка. Даже проваленное расследование историю не остановит: Йол подсказет, но внезапность будет потеряна. **Время в мире.** Утро, седьмой час. Староста Мирон с двумя стражниками будет к полудню: они идут дорогой мимо мельницы и выходят к «Оленю» сверху, а не через брод. Вода в овраге падает: к десятому часу она уйдёт из-под свода хода, и лодка Векки выйдет к отмели. У партии три часа.

Сцена 2. Люк в подвал

Бой

30 мин

Вызов. Пройти в подвал через караул, который ждёт, когда спадёт вода, и уж точно не ждёт гостей сверху. **Награда.** Вход в старый ход, признание Браса и точный срок: до отплытия лодки два часа.

Подвал таверны (комната 7), между бочками, узкий проход к пролому.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Свет свечи выхватывает ряды бочек и мешки с солью, а за ними дыру в кладке, откуда тянет холодом и слышится плеск воды. Из-за бочек поднимается Брас с арбалетом: «Ну что, чужаки. Наверху вы уже виноватые. Здесь, внизу, будете мёртвые». (Это бахвальство: убивать он никого не собирается, ему нужны живые чужаки, чтобы отдать их страже.)

Двое людей Векки караулят пролом с ночи: им велено никого не пускать в старый ход, пока не уйдёт лодка. Брас окажется здесь, только если наверху его уже уличили дурманом и пуговицей: играть честного охранника больше незачем, он спускается через кухню и встаёт у пролома с арбалетом. Если

Брас ещё не раскрыт, он наверху кричит «чужаки!», а в подвале только двое, и бой лёгкий. Купца здесь нет, он в старом ходе. Бой можно не начинать: люди Векки работают за деньги, а Брасу партия нужна живой. Страже ведь надо кого-то увезти.

Что могут сделать игроки

- **Запугать людей Векки.** Запугивание, СЛ 14: они «работают за деньги, а не за верёвку», и один из них уходит в старый ход. Бой становится лёгким.
- **Купить Браса словом.** Убеждение, СЛ 15: он пропустит партию, если ему пообещают не называть его имени страже, и уйдёт в ход предупредить Векку. Сцена 4 станет труднее.
- **Драться в узком проходе.** Бочки дают укрытие на половину и той, и другой стороне; проход шириной в две клетки. Арбалет с уроном 1к8+1 опасен для персонажей первого уровня, поэтому пусть люди Векки стреляют по очереди и каждый в своего, а не все трое в одного (см. «Тактику»). Когда у Браса останется 5 хитов, он бросает арбалет и рассказывает всё.
- **Обойти через кухню.** Второй спуск в подвал через чёрный ход кухни (Марта покажет, если сдалась в сцене 1): партия заходит караулу в спину и получает раунд внезапности.

Запугивание, СЛ 14. Один уходит в ход, остаются двое.

Провал: бандиты смеются, и Брас стреляет первым: партия теряет внезапность.

Убеждение, СЛ 15. Брас пропускает партию и сбегает предупредить Векку: в сцене 4 у неё будет на одного человека больше, а о партии она узнает на минуту раньше.

Провал: Брас решает, что партия слабая, раз торгуется, и бой начинается с его выстрела; сдаётся он всё равно при 5 хитах.

Бой: Брас и двое людей Векки

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Бандит	3	1/8	25	12	11
Опыт 75 · с учётом числа противников 150 · для четырёх персонажей 1-го уровня это лёгкий бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 100, средний 200, тяжёлый 300, смертельный 400)					

Тактика. Всего их трое: Брас и двое людей Векки. Без Браса остаются двое, и бой лёгкий. Стреляют по очереди и каждый в своего, не все разом в одного: их задача в том, чтобы задержать, убивать им не поручено. Как только один упадёт, второй

отходит к пролomu. Брас сдаётся при 5 хитах: ему надо дожить до приезда стражи, а не умереть здесь, между бочками.

Дальше. Сдавшийся Брас выкладывает всё, и в сцену 3 партия входит, уже зная дорогу. Убежавший Брас встанет на отмели шестым: в финальном бою будет на одного бандита больше. Люди Векки, убитые здесь, на отмели уже не появятся: там своя четвёрка, эти двое к ней не относятся. **Время в мире.** Восьмой час утра. Вода спадает и к десятому часу уйдёт из-под свода, тогда лодка и выйдет к отмели. На старый ход у партии два часа.

Сцена 3. Старый ход

Загадка

30 мин

Вызов. Пройти три развилки старого хода и выйти к лагерю контрабандистов раньше, чем вода спадёт и лодка уйдёт.

Награда. Незамеченный выход к отмели, тайник Векки и ящик соли, а в нём накладная с подписью гильдейского приказчика: за неё Марта будет молчать, а Йол отступит.

Старый погреб прежней таверны под «Оленем». Карта «Лабиринт угасшего пламени» (комнаты 1–2) и карта подвала.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Ход низкий, кладка старше самой таверны, воды по колено, и течение тянет вниз, к оврагу. Через десять шагов ход расходится на трое. На стенах мелом свежие уверенные стрелки. А на камнях у каждой развилки вырезаны старые зарубки: где одна, где две, где три.

Ход рыли ещё при прежней таверне, чтобы возить соль. Муж Марты гонял по нему обозы, а когда его не стало, дорогу прибрала к рукам Векка. Три развилки, на каждой три хода. Стрелки мелом Векка рисовала для стражи: они ведут в тупики, где вода стоит по грудь и живут крысы. Верную дорогу показывают зарубки, а сколько зарубок искать на каждой развилке, вырезано на бирке Марты: **две, три, одна.**

Вода спадает: каждая ошибка стоит часа, а часов у партии всего два. После второй ошибки лодка уже отходит, и сцена 4 начинается на бегу, без разговора.

За третьей развилкой стоит лагерь (комната 1 на карте): тюфяки, ящики с солью, на боках клеймо гильдии, жаровня. В одном ящике лежит накладная с подписью: гильдейский приказчик отпустил Векке соль без пошлины. Само клеймо ничего не доказывает, ведь соль когда-то и была гильдейской. А накладная доказывает: приказчик таскал соль со склада в обход книг, себе в карман. Про воровство своего приказчика гильдия не знает, и потому бумаги боится Йол: выйдет, что гильдия торгует в обход собственной пошлины. Векка с людьми и купцом уже у выхода к оврагу, а лагерь брошен: сюда она не вернётся. В комнате 2 тайник (см. Добыча).

Что могут сделать игроки

- **Читать зарубки по бирке.** Если бирка у партии (сцена 1), на каждой развилке сворачивайте в тот ход, где зарубок столько, сколько показывает бирка: сначала две, потом три, потом одна. Расследование, СЛ 12, чтобы заметить зарубки под мелом; дальше бросков не нужно.
- **Идти по воде.** Выживание, СЛ 14: вода уходит к оврагу, а значит к выходу. На каждой развилке бросок заново.
- **Идти по следам сапог.** Внимательность, СЛ 15: под водой видны свежие следы. При провале партия сворачивает по стрелкам и упирается в тупик.
- **Идти по стрелкам.** Пусть идут, мешать не надо, только путь этот ложный: тупик, потерянный час и крысы. Подсказывать не надо: свежие уверенные стрелки в тайном ходе подозрительны сами по себе, до этого игроки додумаются.

Расследование, СЛ 12. Под мелом видны зарубки; с биркой Марты дорога читается сразу.

Провал: зарубок никто не разглядел, партия идёт по стрелкам и теряет час в тупике с двумя крысами. Попробовать можно снова, СЛ та же.

Выживание, СЛ 14 (без бирки). Вода уходит к оврагу, значит идти надо туда, куда она течёт.

Провал: на развилке течение обманывает, и партия теряет час.

Скрытность, СЛ 12 (для всей группы). Выйти к отмели незамеченными. Тогда сцена 4 начнётся с того, что партия услышит торг Векки и Йола первой, а не они её. Шуметь и разводиться дым в ходе бесполезно: люди Векки на отмели услышат и встретят арбалетами, а дым выгонит разве что крыс. Вынести соль можно, но каждые два ящика стоят часа. «Дружба с животными» здесь тоже не выручит: крысы ответят к сухому тупику, а не к лагерю.

Провал: люди Векки слышат шаги в ходе, и партия выходит прямо под арбалеты. Торг начинается с того, что Векка бросает: «Стоять, где стоите».

Бой: Тупик с крысами (только при ошибке)

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Гигантская крыса	2	1/8	25	12	7

Опыт 50 · с учётом числа противников 75 · для четырёх персонажей 1-го уровня это **ниже лёгкого** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 100, средний 200, тяжёлый 300, смертельный 400)

Тактика. Этот бой можно и не проводить: крысы живут в затопленном тупике и нападают, только если партия свернула по ложной стрелке. Вода по грудь считается труднопроходимой местностью для всех, кроме крыс. Ранят крысы несерьёзно: они здесь для того, чтобы ошибка стоила партии часа.

Дальше. Каждая ошибка стоит часа: с двумя ошибками партия выходит на отмель под звук отходящей лодки. С накладной из лагеря гильдейские стражники в торг на отмели не полезут. **Время в мире.** Девятый час утра. Запас у партии два часа. Дойдут без ошибок, будут на отмели к десятому часу, когда лодка Векки только выходит из-под каменного свода к отмели. С одной ошибкой придут к одиннадцатому, посреди торга Векки и Йола. С двумя придут к самому концу торга, когда чалка уже перерезана: тогда от сцены 4 остаётся одна реплика Йола, и сразу начинается сцена 5.

Сцена 4. Отмель у оврага

Клиффхэнгер 30 мин

Вызов. Понять, чего хочет каждый на отмели, и успеть сказать своё слово до того, как лодка отойдёт. **Награда.** Вся правда о папке и таверне, шанс закончить без боя и выбор, на чьей стороне партия.

Выход старого хода в овраг: отмель, лодка у кромки, туман над водой, позднее утро. Отмель лежит за поворотом оврага, четверть часа от брода по камням, и с дороги её не видно. Схема «Тихая поляна» (кусты как укрытие, ручей как отмель).

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Ход выводит в овраг. Над водой висит туман, отмель обсохла, и на ней лодка: внутри связанный купец с кляпом во рту, рядом Векка с кожаной сумкой через плечо и четверо её людей. А с другого берега по камням от брода идёт тот самый тихий путник из угла зала, и с ним двое в гильдейских плащах. Векка поднимает бровь: «Сказано было: один». «Позвольте, — отвечает Йол. — Я за бумагами. Гильдия платит».

Это сцена разговора, в которой у всех есть причина не драться первым: Векке нужно уйти тихо, Йолу нужна папка, Орвен хочет остаться живым, а партия хочет вернуть купца. Папка уже

у Векки, в сумке: она обыскала пленника первым делом. Четверо её людей вышли к отмели верхней тропой по оврагу ещё ночью, а лодка выходит из хода, когда уходит вода. Дайте игрокам послушать торг и влезть в него.

- Векка** предлагает партии просто уйти: «купец мой, папка моя, вы не мои». Купца отдаст за половину выкупа, 150 зм, которых у партии нет, или за слово, что стража не узнает про ход и про накладную. Папку продаёт тому, кто даст больше. Йол начинает с 60 зм и поднимается до 150 плюс подорожная гильдии; денег вперёд он не даёт никому. Партия может перебить его цену деньгами из тайника (84 зм и кубок) или тем, что Векке дороже денег: своим молчанием.
- Йол** торгуется за папку, не за купца, и здесь впервые достаёт договор: «Бумаги в лодке у разбойницы, а купец до конца лета не внесёт ни монеты. По договору они гильдии. Или кто-то из вас понесёт за него остаток в Броды?» Если спросить прямо, зачем гильдии таверна, отвечает честно: «Гильдии не нужна вдова на улице. Гильдии нужно, чтобы соль на перекрёстке лежала на её складе, а не на складе Тиллей». Если спросить, зачем платить за то, что и так гильдейское: «За скорость. И чтобы не судиться с торговым домом Тиллей». Живой купец ему опасен: Орвен обещал внести остаток на будущей неделе, а тогда бумаги останутся у Тиллей навсегда. Дом Тиллей за него не заплатит: о свёртке дом не знает, Орвен купил его на свои, для себя. Если Орвена вытащат из лодки, Йол мрачнеет, отводит Векку в сторону и сам предлагает ей «поддержать купца у себя до конца лета, гильдия ничего не слышала». Убивать он не просит, просит придержать до срока, и говорит так, что заказом это потом не назовёшь. Тот, кто приглядывает за Йолом, понимает, о чём речь (Проницательность, СЛ 12).

- Орвен.** Если вынуть кляп, Орвен обещает партии 50 зм и «место при таверне», и тут же проговаривается, что таверну заберёт в любом случае: «долг есть долг». Марта, если она уже стоит на склоне, это слышит. А пришла она туда вот почему: утром разглядела следы к люку и поняла: тайным ходом ходит одна Векка.
- Накладная.** Покажите её Йолу, и он замолкает: «Позвольте... это не наше». Стражники оглядываются на него: платит им гильдия, а не Йол, и драться за поверенного, который испугался бумажки, они не станут. Вслух Йол за папку больше не торгуется: гильдии не нужно, чтобы бумага с подписью её приказчика попала к старосте.

Чем всё обрывается. Пока идёт торг, на склоне над оврагом появляется Марта: она знает выход из хода со времён мужа и приехала верхом по тропе, как только партия спустилась в люк. Она кричит Векке, не глядя на Йола: «Отдай мою бумагу, и я скажу страже, что лодка ушла вниз по оврагу!» Йол это слышит:

Марта при всех выдала себя сама, ведь дом ей дороже тайны. Векка смотрит на лишнего свидетеля, на Йола со стражниками, на партию и перерезает чалку: «Всё, торг окончен». Лодка отходит от отмели с купцом и папкой. Если чалку успели перехватить раньше (Ловкостью рук, СЛ 13, или просто ухватив конец), Векка режет её у самого борта: конец остаётся в руках, лодка всё равно отходит, но на раунд позже. Если партия стреляет первой, не начиная торга, сцена 5 начинается сразу, Векка режет чалку тем же раундом, а Йол со стражниками отходит к камням и в бой не вступает. Если партия блефует («стража уже спускается сюда»), Векка проверяет Проницательность против Обмана, СЛ 14. Если поверит, режет чалку сразу же; если раскусит обман, смеётся и поднимает цену на 50 зм. Если ни Йол, ни Марта на отмель не пришли, торг обрывает сама Векка через три реплики. Если папку спрячут до полудня, староста её не найдёт: пропажу спишут на чужаков, бумаг при них не найдут, папка останется у партии, а как ею распорядиться, игроки решат позже. У партии два раунда, пока лодку не унесло течением в туман; дальше сцена 5.

Если Марта не доберётся до склона. Из тех, кто в доме, тропу к выходу из хода знает только она, и едет она по ней верхом; у людей Векки дорога своя, верхняя тропа по оврагу, ею они и вышли к отмели ночью. Если кобылу украли или Марту связали, к отмели она не приедет, и сцены на склоне не будет: торг обрывает сама Векка, как сказано выше, а если партия тянет — обрывайте раньше. Тогда и бирку придётся снимать с пояса Марты силой (сцена 1).

Что могут сделать игроки

- **Торговаться с Веккой за купца.** Убеждение, СЛ 15: она отпускает купца за слово, что стража не узнает про ход и накладную. Папка остаётся у неё, и торг продолжается или обрывается боем.
- **Перебить цену Йола за папку.** В тайнике 84 зм и кубок, у Йола 150 зм: одних денег не хватит, надо добавить то, что Векке дороже денег. Пообещать, что накладная не уйдёт к старосте, или что партия смолчит про ход. Убеждение, СЛ 15, с накладной в руках СЛ 12.
- **Взять сторону Йола.** Пообещать, что папка достанется гильдии: стражники гильдии встают рядом с партией и в бой на отмели пойдут вместе с ней. Йол это запомнит, а выполнять обещание или нет, партия решит сама.
- **Выкупить лист Марты.** Векке всё равно, кому продать один лист: 100 зм, и расписка у партии. А у партии есть только 84 зм из её же тайника да серебряный кубок. Убеждение, СЛ 12, чтобы Векка добрала остаток кубком. Йол этого не простит, а Марта отдаст партии всё, что у неё есть: вечный стол, бирку и слово старосте, что чужаки спасли ей дом.

- **Освободить купца тихо.** Пока идёт торг, пробраться вдоль кустов к лодке (Скрытность, СЛ 13) и перерезать верёвки прежде, чем закричит Марта. Папка при этом остаётся в сумке у Векки: за ней придётся лезть отдельно.

Убеждение, СЛ 15 (Векка). Отпускает купца за молчание о ходе и накладной. Папку она всё равно продаёт, торг за неё идёт дальше.

Провал: «Вы не мои. Значит, и торга нет». Она режет чалку раньше, чем появится Марта: сцена 5 начинается сразу, без реплики Орвена.

Проницательность, СЛ 13 (Йол). Он не станет драться ни за кого; гильдейские стражники вступят в бой только за тех, кто пообещал им папку, и по своей воле против партии не пойдут: за драку гильдия им не платит. И ещё: живой купец Йолу опасен.

Провал: партия примет стражников за охрану Йола и удивится в сцене 5, когда они встанут в стороне.

Проницательность, СЛ 12 (Орвен). Он заплатит гильдии до срока, и бумаги останутся у Тиллей навсегда, а таверну он всё-таки заберёт. Не по злобе, просто человек торговый.

Провал: партия верит обещанию «места при таверне» и узнаёт цену этих слов уже потом, в концовке «Папка у Орвена».

Дальше. В сцене 5 за папку дерётся тот, кому её пообещали; остальные стоят в стороне. Если партия показала накладную, стражники в торг не вмешиваются. Марта на склоне в финале торгуется с Веккой сама. **Время в мире.** Десятый-одиннадцатый час утра. Стража из Ивовой Балки подойдёт к «Оленю» к полудню верхней дорогой, мимо мельницы. На отмель она не спустится и выстрелов за оврагом не услышит, но с тем, кто вернётся в таверну (с купцом, с папкой или ни с чем), разговаривать будет именно она. Староста и сам должник: его расписка лежит в этой папке. У чужаков он заберёт папку в свой сундук «до объезда», и она пропадёт; а у Йола, за которым договор с гильдейской печатью и двое стражников, отбирать не станет. Если партия опоздала на два часа, лодка уже отходит, и сцена 4 сжимается в одну реплику Йола.

Сцена 5. Бой за лодку

Бой, финал

30 мин

Вызов. За два раунда решить, что важнее, купец или папка, и не потерять в воде ни то, ни другое. **Награда.** Купец или папка (чаще всего что-то одно) и право решить, у кого папка останется.

Отмель и мелководье у оврага; лодка отходит от берега (схема «Тихая поляна»: ручей на ней — это мелководье). Мелководье —

труднопроходимая местность: каждый фут пути по нему стоит двух.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Чалка падает в воду. Векка упирается шестом в дно, лодка нехотя отползает от отмели, купец в ней мычит сквозь кляп, а сумка с папкой висит у неё на плече. Четверо её людей на берегу встают между героями и водой. Один из стражников гильдии смотрит на Йола: «Ну?»

В финале всё решают раунды. Лодку сносит течением на 10 футов в начале каждого раунда; шест Векки (легендарное действие) добавляет ещё 10. По труднопроходимому мелководью персонаж со скоростью 30 футов проходит 15 футов, с Рывком 30 футов. В первом раунде лодку догонит любой, кто сделает Рывок. Во втором её догонит только тот, кто уже в воде. С третьего раунда лодка в тумане, и догнать её нельзя. Скажите это игрокам сразу, пусть считают раунды сами.

Выбор. Купец связан в лодке, папка в сумке у Векки. При 6 хитах и меньше Векка сталкивает купца за борт, на мелководье: топить его она не хочет, ей нужно задержать погоню. И уходит в туман с папкой. Купец не захлебнётся, если его поднимут в тот же раунд (действие); папка уходит с Веккой, если никто не успел вырвать сумку (Атлетика, СЛ 14, из лодки или с борта). Чаще всего партия успевает спасти что-то одно, так и задумано.

- **Купец.** Перерезать верёвки можно действием, вытащить из лодки помогает Атлетика, СЛ 12. Если Орвен останется жив, сделка снова в его руках, а не в руках гильдии, и Йол это знает.
- **Йол** в бою не участвует. Гильдейские стражники (двое, карточка бандита) дерутся только за тех, кто пообещал им папку. После боя Йол первым протянет руку за папкой. К полудню он придёт к «Оленю» со стражниками, и папку понесут они. Старосте Йол первым делом покажет договор с гильдейской печатью: пусть сразу поймёт, что забрать бумаги нельзя. И про чужаков староста услышит тоже от него.
- **Марта** на склоне торгуется с Веккой за свою бумагу: «Отдай мою, и стража пойдёт вниз по оврагу, а не вверх!» Векка на раунд перестаёт толкать лодку, чтобы ответить: в этот раунд «Шеста» у неё нет (см. блок босса). За бой такое случается один раз.

Если верёвки уже перерезаны (сцена 4, «освободить купца тихо»): при обрыве чалки Орвен сам прыгает за борт на мелководье, и Векке уже не нужно «За борт». Вместо него она пускает в ход «Мои»: двое с берега лезут в воду его ловить. Выбор остаётся тем же: вытаскивать купца из-под их рук или бросаться за лодкой, на которой уплывает сумка с папкой.

Если Векку убили в лодке (хитов у неё 15, хватит одного критического попадания): лодку сносит течением с купцом и

папкой, её люди уходят вверх по оврагу, а догонять лодку надо по общим правилам сцены. «Сон» на Векку в лодке работает так же: спящая Векка ничего не режет и не толкает, лодку несёт только течение. **Перевернуть лодку:** Атлетика, СЛ 15, вдвоём у борта. Лодка зачерпывает воду, Векка теряет ход, а купец оказывается в воде, как после «За борт».

Если сумку вырвали у Векки, пока она цела: она не уходит, а дерётся за сумку с лодки, шестом (атака +1, 1к6 дробящего, дальность 10 футов, при попадании цель в воде должна пройти спасбросок Силы, СЛ 12, иначе роняет сумку). А когда у неё останется 6 хитов, она всё равно уйдёт, уже без папки.

Стражники гильдии на стороне партии: два бандита с арбалетами делают бой заметно легче среднего. Так и задумано: это плата за то, что партия договорилась в сцене 4. Если ваши игроки любят, чтобы бой оставался равным, пусть стражники стреляют только по тем, кто в лодке.

Что могут сделать игроки

- **Разделиться.** Кто-то держит берег, кто-то в первом же раунде идёт Рывком по воде за лодкой. Кто промедлит хоть раунд, уже не догонит.
- **Стрелять по Векке.** В лодке она укрыта наполовину; при 6 хитах бросает купца за борт и уходит в туман с папкой. Стрельба по Векке и есть выбор в пользу купца: папка уплывёт.
- **Договориться со стражниками гильдии.** Убеждение, СЛ 13: они встают на сторону партии, если та пообещает, что папка достанется гильдии. Обещание можно потом не выполнить, но Йол это запомнит.
- **Дать Марте сказать.** Со склона она предлагает Векке то, чего Йол предложить не может: увести стражу вниз по оврагу. Векка на раунд перестаёт толкать лодку, и партия выигрывает 10 футов. Один раз за бой.

Атлетика, СЛ 12. Влезть в лодку с воды или вытащить купца из лодки.

Провал: нога вязнет в иле, раунд потерян, и лодка уже на двадцать футов дальше (снос плюс шест).

Атлетика, СЛ 14 (сумка). Вырвать сумку с папкой у Векки, стоя в воде у борта или в лодке.

Провал: Векка бьёт шестом, сумка остаётся при ней, а герой оказывается в воде.

Убеждение, СЛ 13 (стражники гильдии). Гильдейские люди дерутся за партию, если та пообещает, что папка достанется гильдии.

Провал: стражники остаются в стороне: против партии не пойдут, но и драться за неё не будут.

Бой: Векка и её люди на отмели

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Бандит	5	1/8	25	12	11

Опыт 125 · с учётом числа противников 250 · для четырёх персонажей 1-го уровня это **средний** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 100, средний 200, тяжёлый 300, смертельный 400)

Тактика. Их пятеро, как в таблице боя: четверо людей Векки на берегу и она сама в лодке (обычная карточка бандита, но 15 хитов и +1 к атаке). Двое стреляют из-за кустов, двое держат кромку воды. Если Брас сбежал в сцене 2, он здесь шестой (бой тяжёлый). Стражники гильдии не дерутся против партии. Люди Векки стреляют вразнобой и не наваливаются на кого-то одного; когда двое из них упадут, остальные бросят берег и уйдут вверх по оврагу: без Векки им драться не за что.

Босс: Векка Сухая, атаманша

Обычный бандит по карточке, но с 15 хитами и +1 к атаке: отдельная карточка босса ей не нужна. Вооружена лёгким арбалетом и шестом; в таблице боя она одна из пяти. Драться она не хочет: делает всё, чтобы уйти, и ничего, чтобы победить. Её легендарные действия работают только пока она в лодке. Если вы водите игру впервые, действия локации можно не отыгрывать: просто снесите лодку на 10 футов в начале раунда.

Легендарные действия (одно в раунд, в конце хода любого персонажа, только пока Векка в лодке)

- **Шест.** Векка упирается шестом в дно: лодка уходит ещё на 10 футов. Если шест отняли или сломали (Атлетика, СЛ 14, из воды у борта), течение всё равно сносит лодку на 10 футов в раунд, а вот легендарного «Шеста» у неё больше нет. Тот, кто держится за борт, проходит спасбросок Силы, СЛ 12, иначе разжимает руки.
- **Мои.** Векка называет имя: один её человек на берегу делает одну атаку оружием или перемещается на 15 футов, не провоцируя атак.

- **За борт.** Только при 6 хитах и меньше: Векка сталкивает связанного купца за борт, на мелководе, и уходит в туман с сумкой, в которой папка. Топить его она не собирается, ведь связанный человек в воде задержит погоню: спасти придётся раньше, чем догонять. А на выкуп от Тиллей она махнула рукой, как только увидела стражников гильдии. Йол молчал бы, он сам замешан; но двое наёмных стражников, которых он не купил, разнесут по Бродам, у кого купец, и ждать там денег ей уже нельзя. Купец на мелководе не тонет, если его поднять за раунд (действие). Вот здесь партия и выбирает: купец или папка.

Действия локации (инициатива 20, проигрывает ничьи)

- **Течение и туман.** Это не выбор мастера, а постоянное правило сцены. В начале каждого раунда лодку сносит на 10 футов от отмели; шест Векки добавляет ещё 10, и больше её ничто не двигает. С третьего раунда она в тумане и на глубине: догнать нельзя, стрелять по ней можно только с помехой. Тем, кто стоит в воде, слышно, как мычит в лодке купец.

Когда босса можно пронять. Два раза за бой Векка сбивается с хода: если с берега ей показали накладную («к вечеру она будет у старосты, если не договоримся») или если со склона заговорила Марта. Тогда она на раунд опускает шест и слушает, и в этот раунд снова можно уговорить её отпустить купца: Убеждение, СЛ 15. Каждый из двух доводов действует один раз.

Когда выходит из боя. При 6 хитах и меньше бросает купца за борт и уходит в туман с папкой. Догонять её не нужно, да и не получится. Если сумку у неё вырвали раньше, уходит без папки. В лодке или на отмели остаётся письмо с местом сбора шайки.

Дальше. После боя купец и папка оказываются в разных руках, и стража будет у «Оленя» к полудню: кто вернётся в таверну и с чем, тому с ней и объясняться. См. исходы. **Время в мире.** Одиннадцатый час утра. Стража из Ивовой Балки подойдёт через час.

Исходы финала

Полдень наступает в любом случае. Староста Мирон с двумя стражниками приходит к «Оленю» к полудню верхней дорогой, мимо мельницы. Он знает, что в таверне человек гильдии, но ссориться с гильдией ему нельзя: соль в деревне гильдейская, а чужаки — единственные, кого можно предъявить дому Тиллей без последствий. Кто держит папку, тот его и встречает. У чужаков он заберёт её в свой сундук «до объезда», при двух понятих. У Йола, за которым договор под печатью гильдии, отбирать не станет. А живому

Орвену подтвердит, что таверна переходит к нему; этого Орвен и добивался. Если ему показали папку, а в ней лежит его собственная расписка, он начинает торговаться сам (см. его карточку). Если мальчишку Тиша задержали, всё то же самое случится вечером.

Папка у старосты. Партия сама отдала папку Мирону, или он забрал её. Долги «пропали при похищении»: шесть семей свободны, и Марта вместе с ними, и оба кума старосты об этом знают. Гильдия через Йола передаёт, что «своё возьмёт с этого дома иначе», а Орвен, если жив, едет к графу. Партия уходит без награды, но и без хвостов, зато староста теперь ей должен; с этого удобно начинать игру в Ивовой Балке.

Папка у Орвена. Купец платит партии оставшиеся 5 зм по договору и 50 зм сверху (25 за себя, 25 за папку). Правда, здесь у него нет ни монеты (кошель забрала Векка), так что расплатится он в Бродях или сразу на месте, если кошель у Векки отбили. А через месяц Орвен заберёт таверну по расписке Марты. Через год на перекрёстке встанет торговый пост Тиллей, а Марта уедет в Ивовую Балку к сестре. Гильдии Орвен доплатит на будущей неделе, при свидетелях, и перекрёсток уйдёт Тиллям навсегда, а Йол запомнит, кто купцу помог: у партии появился враг с деньгами.

Папка вернулась семьям или сгорела. Долги пропали вместе с бумагами. Марта плачет и обещает партии вечный стол. Гильдия и тут передаёт через Йола, что «своё возьмёт с этого дома иначе», и через месяц у таверны появятся гильдейские люди; отсюда легко вырастает кампания, в которой партия защищает перекрёсток.

Папка у Йола. Гильдия платит ту цену, на которой остановился торг (от 60 до 150 зм), и запоминает партию как людей полезных. Если Орвен пропал, к концу лета бумаги по договору остаются у гильдии вместе с первым взносом. Марта остаётся за стойкой должницей гильдии: соль на перекрёстке ляжет на гильдейский склад, а не на склад Тиллей. Если Орвен жив, он вносит остаток на будущей неделе, и бумаги по закону останутся за ним навсегда; гильдии остаётся спорить перед графом или «взять своё иначе». А Марта после своего крика на склоне оказывается у Йола в руках: он молчит о том, как она в полночь отпирала чужую дверь, а она подписывает гильдии бумагу на постой и склад. Про чужаков староста услышит тоже от Йола, и не то, чего ждёт: «Позвольте заметить, эти люди помогли гильдии», и подорожная на стол. Тогда Мирон ограничится описью и своим «так-то», а запирать никого не станет: спорить с гильдейской печатью ему нельзя. Если же партия у Йола папку оспаривала, он смолчит, и месяц под замком до объезда остаётся в силе.

Векка ушла с папкой. Чаще всего так: купца из воды вытащили, а папка уплыла в туман. Через неделю расписки

вернутся семьям за гроши, кроме расписки Марты: её Векка продаст гильдии, Марта останется за стойкой должницей, а перекрёсток через год станет гильдейским. Про Векку в округе будут молчать ещё лет двадцать. Партии остаётся награда от купца, обозлившаяся Марта и письмо с местом сбора шайки; с этого письма и начнётся следующее приключение. Если Векка увезла и купца, через три дня в Броды приходит письмо о выкупе.

Партия не справилась. Герои полегли на отмели или не успели выйти из старого хода до прихода стражи. Векка не добывает («не мои») и уходит с купцом и папкой. Стража находит героев на отмели, а у них в кошельке задаток купца, и Брас, если жив, первым показывает на чужаков. Если папка была у партии, староста при двух понятых складывает её в свой сундук «до объезда», и больше её никто не увидит: его собственная расписка лежала в той же папке. Йол согласится замолвить слово за 60 зм, которых у партии нет, или за услугу гильдии, которую придётся отработать. Следующая игра начинается в остроге Ивовой Балки, с долгом перед гильдией и с письмом Векки, которое кто-то из партии успел спрятать в сапог.

Добыча

- **Тайник шайки (комната 2 старого хода).** 84 зм монетами разных городов, серебряный кубок на 15 зм с гравировкой «Марте от Тодда» и два зелья лечения в дорожном футляре. Кубок Марта узнает сразу: это подарок мужа. Тодд заложил его Векке за последний обоз и не выкупил, а Марте не сказал.
- **Ящики с солью и накладная.** Шесть ящиков соли, за которые любой торговец даст 30 зм, и накладная с подписью гильдейского приказчика: соль отпущена Векке без пошлины, приказчик воровал со склада себе в карман, а Векка хранила бумагу как страховку от него. Потому она и держала бумагу в ящике, а не при себе. Уходя, она о ящиках не вспомнила: вся ночь ушла на купца. Покажете накладную Йолу, и гильдия выйдет из торга. Отдадите старосте, и начнётся дело против гильдии. Покажете Марте, и она будет молчать до конца дней.
- **Брас.** Лёгкий арбалет, 20 болтов, кошель с 31 зм (20 от Марты и 11 задатка от Векки) и щепка с тремя зарубками.
- **Папка Орвена.** См. «Предметы и эффекты». Ценность её не в деньгах: кто держит папку, тот держит половину округи, старосту в том числе.
- **Награда от Орвена.** Если он жив, оставшиеся 5 зм по договору и 25 сверху, а если папка досталась ему, то ещё 25. Плюс рекомендательное письмо в торговый дом Тиллей в Бродях.

Предметы и эффекты

Все предметы описаны одинаково: тип, редкость, нужна ли настройка и что даст распознавание. «Распознать: нет» значит, что вещь видна как есть и проверка не нужна.

Папка Орвена документ, шесть долговых расписок на 240 зм суммарно, из них 120 зм на Марте

Кожаная папка на завязках. Шесть расписок с печатью Соляной гильдии и подписью должника. Одна из них выписана на Марту Клён под её таверну. По закону Бродов взыскивает тот, кто держит бумагу; без бумаги долга нет. Расписку можно сжечь (действие), вернуть должнику, продать: за всю папку гильдия даёт от 60 до 150 зм, купец обещает таверну, а семьи могут дать только благодарность. Платят только держателю бумаги. Если срок прошёл, держатель сам выбирает, брать деньги или обеспечение: Орвен выберет таверну, гильдия возьмёт деньги. Но 120 зм у Марты нет: в тайнике под таверной лежат 84 зм да серебряный кубок. Намокшая папка не портится: чернила гильдейские, стойкие; это стоит сказать игроку, который полезет за ней в воду.

Распознать: нет

Откуда здесь: ранней весной гильдия продала все шесть Орвену одним свёртком за половину номинала, как мусор: таверна у брода тогда ничего не стоила. Рассрочка здесь порядок гильдии, а не хитрость Орвена: он не стал спорить, чтобы не показать, как ему нужен свёрток. Вторую половину он внесёт на будущей неделе; по договору, если купец не платит к сроку, бумаги возвращаются гильдии, а пропавший купец к сроку не успеет.

Расписка Марты (раздатка) документ, лист из папки; прочитать вслух или распечатать

«Я, Марта Клён, вдова, хозяйка двора „Сонный олень“ у Ивового брода, получила от Соляной гильдии Бродов сто двадцать монет и обязуюсь вернуть их к сходу льда. Если не верну, держатель сей расписки волен взять мой двор со всем, что в нём». Подпись Марты, печать гильдии, в углу номер четырнадцать. Процент в расписке не указан: на руки Марта получила 90 монет, а треть сверху гильдия просто вписала в долг. Взыскивает тот, кто держит бумагу; платить нужно всё сразу, по частям нельзя.

Распознать: нет

Откуда здесь: с прошлой осени лежала в сундуке гильдии в Бродах, с ранней весны у Орвена, а с одиннадцатого часа этой ночи у Векки.

Бирка Марты деревянная бирка с зарубками, обычный предмет

Висит на кольце с ключами хозяйки: две зарубки, три, одна. Это порядок поворотов на трёх развилках старого хода. Без бирки дорогу приходится искать проверками, с биркой бросков не нужно вовсе. Марта отдаст бирку, только если решится рассказать всё.

Распознать: нет

Откуда здесь: от мужа Марты, Тодда, который водил через ход соль двадцать лет назад.

Дурман Векки яд (проглатывание), обычный; в фунтике Браса остаётся 2 дозы

Это не снотворное, а дурман. Через десять минут после того, как дурман подсыпали в питьё, тот, кто выпил, проходит спазм Телосложения, СЛ 12. При провале он становится послушным, идёт, куда его ведут под руку, и ничего не запоминает (считается отравленным), а ещё через полчаса засыпает на 8 часов; спящего можно разбудить сильной встряской или уроном. За НПС, которых усыпляют по сюжету, бросать не нужно. На дне кружки остаётся горьковатый осадок, узнать его можно по Медицине, СЛ 12. Партия может пустить дурман в ход и сама: например, поднести арбалетчику у люка кружку «на мировую».

Распознать: Медицина, СЛ 12, по осадку; Природа, СЛ 13: маковый отвар с солью, контрабандная смесь Векки.

Откуда здесь: Векка дала Брасу; остатки в его мешке в комнате 3.

Письмо Векки документ, задел на следующую игру

Записка от её людей: они пишут, где будут ждать, когда шайка уйдёт из округи. «За Бродами, у Трёх Ив, новолуние». Лежит в лодке под скамьёй. Кто прочёл, тот знает, где Векку искать; кто отдал страже, тот получил 20 зм награды и врага на всю жизнь.

Распознать: нет

Откуда здесь: ответ от той части шайки, которой на отмели нет. Потому Векка и держит письмо при себе.

Музыка и звук

Три слоя: место (длинный луп на всю сцену), настроение (поверх), событие (короткое). Треки Tabletop Audio бесплатны на tabletopaudio.com.

- **Место.** Таверна под ливнем: дождь по ставням, очаг, гул зала. На Tabletop Audio трек «Rainy Village» на пролог во вводной, а на утро тише: дождь кончился, капает с крыши: tabletopaudio.com/
- **Место (подвал и ход).** Капель, плеск, эхо: любая запись пещеры с водой; под землёй выключить дождь совсем, это само по себе смена сцены.

- **Событие.** Крик Марты со склона и удар ножа по чалке: пауза в музыке на три секунды, потом любой быстрый барабан на бой за лодку; крысы в тупике шорох и писк, короткий луп.

Подстройка под партию

Три игрока: уберите двоих людей Векки в сцене 5 (остаются двое и Векка, средний бой) и одного в сцене 2; легендарных действий у Векки оставьте два, «Шест» и «За борт»: без «За борт» не будет и выбора в финале. «Мои» можно убрать, людей на берегу и так меньше. **Пять игроков:** добавьте по одному человеку Векки в сцены 2 и 5, а пятому игроку дайте любого персонажа 1-го уровня. **Второй уровень:** добавьте на отмель ещё двоих людей Векки и поднимите ей хиты до 22: для четверых персонажей 2-го уровня это средний бой. **Новички за столом:** пропустите бой сцены 2: Брас сдаётся после первой удачной проверки, а если Браса там нет, двое людей Векки уходят в ход после первой удачной проверки Запугивания. Драться героям придётся только раз, на отмени. **Если партия разделилась** в сценах 1–3, делите и противников. Если у люка окажется половина партии, там будет один человек Векки, а Брас вниз не полезет. Тем, кто остался наверху, достанутся Йол и Марта: этим двоим есть что сказать. **Два часа вместо двух с половиной:** уберите загадку (сцена 3): с биркой Марты партия проходит ход насквозь, без развилок, а ящики с накладной и тайник перенесите в подвал таверны, за бочки.

Приложение: подробности для дотошных (как устроен мир истории)

«Ночной гость в «Сонном олене»» — готовый ваншот Драконариума, drakonarium.ru/vanshoty/nochnoj-gost-v-sonnom-olene/ · Бесплатно для игры за столом. Монстры и правила — SRD 5.1 (CC-BY 4.0, Wizards of the Coast). Карты и иллюстрации — Драконариум. Провели — расскажите: t.me/drakonarium

Прегены: четверо героев 1-го уровня

Воин, плут, жрец и волшебник: стандартный набор характеристик, умения и слоты по SRD 5.1. Раздайте листы игрокам.



Йоран Хоукрест

человек · воин 1-го уровня · мужчина · предыстория: народный герой

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16	14	15	9	13	11
+3	+2	+2	-1	+1	+0

Хиты 12 · **КД** 19 (кольчуга и щит) · **скорость** 30 фт · **мастерство** +2 · **инициатива** +2
Спасброски: СИЛ, ТЕЛ · **Навыки:** Акробатика, Атлетика, Выживание, Уход за животными
Атаки: Длинный меч +5 к попаданию, 1к8+3 рубящего (1к10 двумя руками); лёгкий арбалет +4, 1к8+2

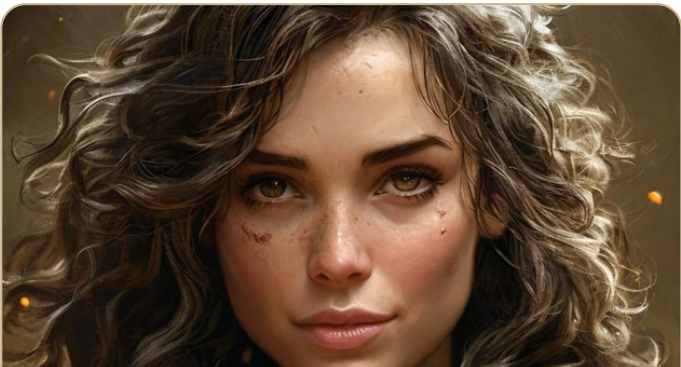
- УМЕНИЯ
- Боевой стиль: Оборона (+1 к КД в доспехе)
 - Второе дыхание (1к10 + уровень хитов, бонусным действием, раз до отдыха)
 - дополнительный язык на выбор

СНАРЯЖЕНИЕ

Кольчуга, длинный меч, щит, лёгкий арбалет. Простой люд узнаёт его и готов прятать от беды.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: готовит на весь отряд, даже когда не просят.
Идеал: Искушение: прошлое не исправить, но можно перевесить добрыми делами.
Привязанность: слово, данное умирающему наставнику: закончить его дело.
Слабость: хвастается подвигами, половина которых чужие.
Зацепка для мастера: в последнем городе остался человек, который считает его погибшим.
Проще всех: бей, держи удар, говори прямо.



Розалла Гудбэрроу

полурослик · плут 1-го уровня · женщина · предыстория: преступник

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

Хиты 9 · **КД** 14 (кожаный доспех) · **скорость** 25 фт · **мастерство** +2 · **инициатива** +3
Спасброски: ЛОВ, ИНТ · **Навыки:** Запугивание, Ловкость рук, Обман, Скрытность
Атаки: Рапира +5 к попаданию, 1к8+3 колющего; короткий лук +5, 1к6+3; скрытая атака +1к6

- УМЕНИЯ
- Компетентность: Скрытность и Ловкость рук (удвоенный бонус)
 - Скрытая атака 1к6 (преимущество или союзник рядом с целью)
 - Воровской жаргон
 - везучий: переброс «1» на к20; храбрость против испуга

СНАРЯЖЕНИЕ

Рапира, короткий лук, воровские инструменты, кожаный доспех. Связной в преступном мире, слышит уличные слухи первым.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: торгуется из принципа, даже если цена честная.
Идеал: Выживание: сначала дожить до рассвета, философия потом.
Привязанность: ищет того, кто съёл родной дом.
Слабость: не переносит, когда командуют — даже по делу.
Зацепка для мастера: со старого портрета в чужом замке смотрит её собственное лицо.
Скрытность, ловушки, разговоры; в бою — удар из тени и отход.



Дардин Молотодел

дварф · жрец 1-го уровня · мужчина · предыстория: солдат

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13	8	16	10	16	12
+1	-1	+3	+0	+3	+1

Хиты 12 · **КД** 15 (чешуйчатый доспех и щит) · **скорость** 25 фт · **мастерство** +2 · **инициатива** -1

Спасброски: МДР, ХАР · **Навыки:** Атлетика, Запугивание, История, Медицина

Атаки: Булава +3 к попаданию, 1к6+1; Священное пламя — спасбросок ЛОВ, СЛ 13, 1к8 излучением. СЛ заклинаний 13, атака заклинанием +5

УМЕНИЯ

- Домен Жизни: Ученик жизни (лечение +2 + уровень заклинания), тяжёлые доспехи
- Заклинания: 3 заговора, слоты 1-го круга ×2
- тёмное зрение 60 фт; устойчивость к яду; +1 ХП за уровень (дварфийская стойкость)

ЗАКЛИНАНИЯ

Заговоры: Священное пламя, Наставление, Свет

Известные/подготовленные: Лечение ран, Благословение, Направленный снаряд, Щит веры

СНАРЯЖЕНИЕ

Булава, чешуйчатый доспех, щит, священный символ. Звание и старые сослуживцы, ветераны узнают своих.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: цитирует бабушкины поговорки к месту и не очень.
Идеал: Знание: каждый секрет мира существует, чтобы его разгадали.
Привязанность: клятва семье: вернуть реликвию, проигранную дедом.
Слабость: панически боится глубокой воды.
Зацепка для мастера: хранит вещь, за которой охотятся, не зная её цены.

Держит партию живой; булава для ближнего боя, Священное пламя — для дальнего.



Эланиярия Мелианайло

эльф · волшебник 1-го уровня · женщина · предыстория: артист

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8	15	14	16	12	10
-1	+2	+2	+3	+1	+0

Хиты 8 · **КД** 12 (без доспеха; 13 + ЛОВ под Доспехами мага) · **скорость** 30 фт · **мастерство** +2 · **инициатива** +2

Спасброски: ИНТ, МДР · **Навыки:** Акробатика, Выступление, История, Магия

Атаки: Огненный снаряд +5 к попаданию, 1к10 огнём (дистанция 120 фт); посох 1к6. СЛ заклинаний 13, атака заклинанием +5

УМЕНИЯ

- Магическое восстановление (после короткого отдыха вернуть слоты на половину уровня)
- Книга заклинаний: 6 заклинаний 1-го круга, 3 заговора, слоты ×2
- тёмное зрение 60 фт; преимущество на спасброски от очарования; транс вместо сна

ЗАКЛИНАНИЯ

Заговоры: Огненный снаряд, Волшебная рука, Малая иллюзия

Известные/подготовленные: Волшебная стрела, Щит, Усыпление, Обнаружение магии, Доспехи мага, Огненные ладони

СНАРЯЖЕНИЕ

Посох, книга заклинаний, мешочек с компонентами. Всегда найдёт сцену, кров и восторженную публику.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: верит приметам больше, чем картам.
Идеал: Величие: обо мне сложат песню, и она будет длинной.
Привязанность: долг жизни перед человеком, имени которого не знает.
Слабость: врёт легко и вдохновенно, даже когда не нужно.
Зацепка для мастера: обет, срок которого истекает в ближайшее полнолуние.

Хрупкий, но решает бой одним заклинанием; держится позади.