



БЕЛАЯ КОРОНА

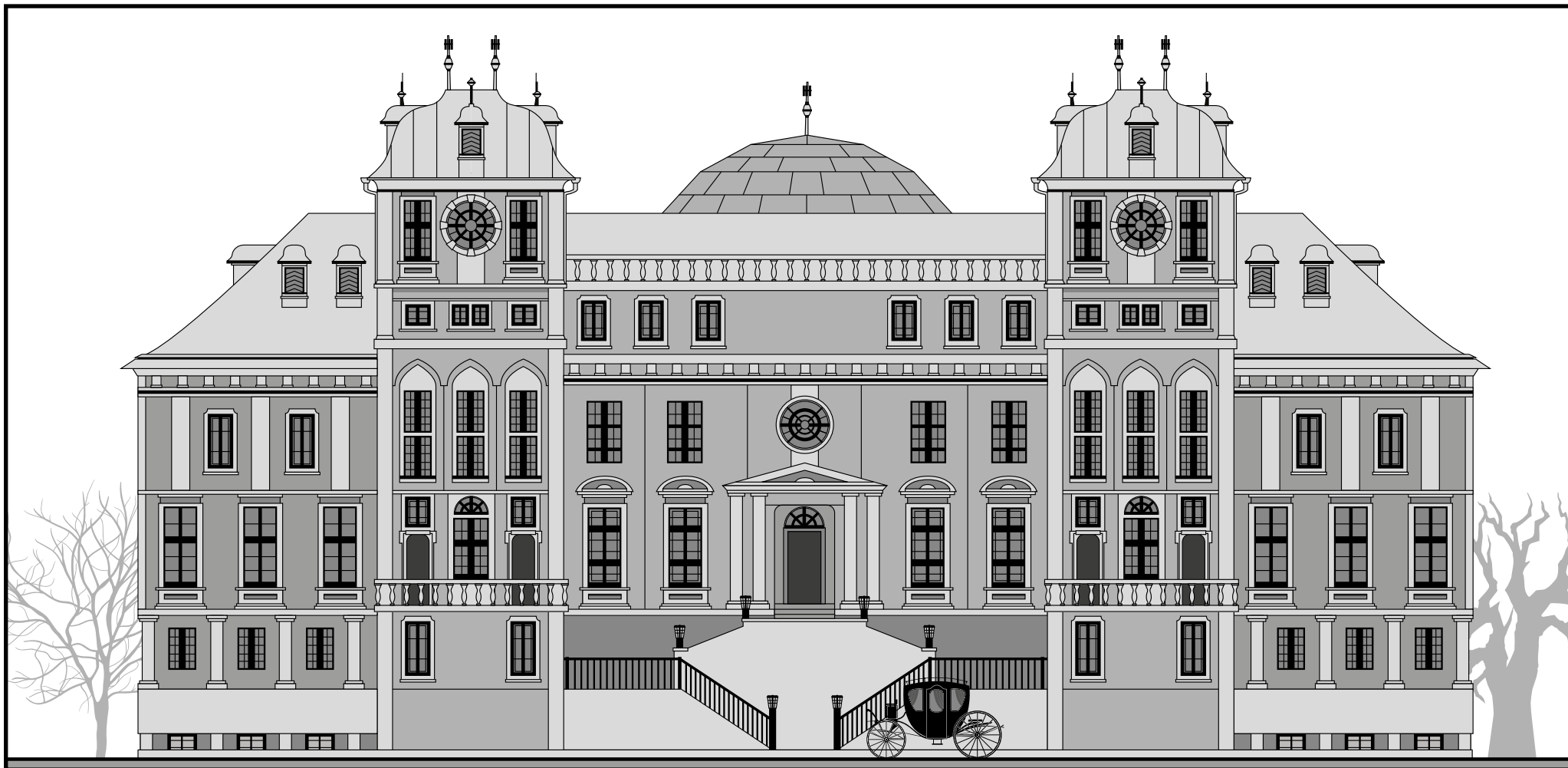
Белая Корона расположена на высоком пике острова к северу от основного города, за проливом Северного Крюка. С этой высоты на город смотрит крепость лорда-губернатора, окружённая имениями самой влиятельной знати, а также великолепным комплексом Академии Дасквола. Белая Корона — богатый и изысканный мир. Большинство горожан ни разу в жизни не пересекает мост, ведущий к блистательным шпильм богатства и власти.

1 КРЕПОСТЬ ЛОРДА-ГУБЕРНАТОРА. Изначально Император приказал построить эту крепость для гарнизона Императорской Армии, стоявшего у Северного Крюка до вторжения в Сковлан. Сейчас там живёт лорд-губернатор, его семья и государственные советники.

2 АКАДЕМИЯ ДАСКВОЛА. Эта академия считается одним из лучших в Империи учебных заведений. Особенно она знаменита тем, что здесь готовят капитанов-левиафанобоев и старших офицеров на корабли. Набор новичков ведётся круглый год, чтобы своевременно замещать сгинувших во время охоты.

3 ИМИЕНИЕ СТАРШЕГО СМОТРИТЕЛЯ. Эта усадьба служит домом главы Смотрителей Духов, а также основным учебным центром этой организации. Говорят, что не всех духов уничтожают в Колокольном крематории: некоторых привозят сюда с неизвестными целями.

4 МАЯК СЕВЕРНОГО КРЮКА. Эту старую постройку превратили в электроплазменное устройство, посылающее навигационный сигнал на сотни миль от Города мрака через тьму Пустого моря.



БЕЛАЯ КОРОНА

Общий вид: имперские солдаты проезжают перед крепостью на своих бронированных скакунах, высоко держа сверкающие копыя. Курсанты тренируются на пришвартованном для переоснастки левиафанобойном судне. Роскошные кареты и электроплазменные экипажи богатейших людей города ездят по улицам, везя своих властных пассажиров по их неотложным делам.

Улицы: широкие ровные мостовые, ярко освещённые многочисленными электрическими фонарями, отчего здесь светло как днём. *Бульвар Белой Короны, Лебединая аллея.*

Здания: грандиозные, эффектные фасады; благоустроенные террасы, балконы и мостики, соединяющие мраморные здания, декорированные платиной и золотом.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МАЗЕТРО ХЕЛЛЕРЕН. Главный композитор и дирижёр Шпилевого театра, важнейшего места представлений для городской элиты (*искренний, эффектный*).

ЛЕДИ ФРЕЙЛА. Её называют лучшим сомелье Империи. Она обслуживает только самых важных клиентов «Императорской бочки» (*эрудированная, просвещённая, очаровательная*).

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Многочисленные патрули Синих Мундиров усложняют проверки расклада для большинства дел, отнимая **2d6**. С точки зрения роста **подозрений** действия против аристократии на территории Белой Короны считаются совершаемыми на враждебной территории.



ВОРОНИЙ ПЕРЕКРЁСТОК

Вороний перекрёсток объединяет в себе качества соседних районов: запретные пороки Шёлкового Берега, работу и торговлю порта, бедность Коптильни и классическую архитектуру Старого города. Этот мозаичный район держат и одновременно рвут на части конкурирующие уличные банды и отряды Синих Мундиров, притягивающие на каждый переулок и угол как на свою территорию.

1 ВОРОНЬЕ ГНЕЗДО. Древняя башня из времён до Катаклизма, успевшая побывать святилищем, астрономической лабораторией и отделением Синих Мундиров. Сейчас она является штаб-квартирой Ворон, главной банды района.

2 ЗАПУТЬЕ. Столетия назад в реке частично затонуло одно из массивных левиафанобойных судов. С тех пор вокруг него скопилась целая флотилия мелких судов, превратившихся в своего рода плавучий квартал. Это место считается нейтральным среди уличных банд Вороньего перекрёстка. Здесь не допускается насилие.

3 ПРИЮТ У СТРАТМИЛЛОВ. Потерянные дети и брошенные сироты Вороньего перекрёстка неизбежно попадают сюда. Некоторых растят и обучают для работы в порту или рабочих домах Углища. Другим быстро объясняют задачи разведчиков и посыльных для уличных банд — всё за небольшую плату хозяевам Приюта.

4 ШКОЛА ФЕХТОВАНИЯ КРАСНЫХ КУШАКОВ. Это большое здание стало тренировочным центром фехтования ирувийского стиля падающей звезды. Красные Кушаки — ирувийская банда, у которой в районе есть несколько наркопритонов. Школа фехтования является их штаб-квартирой и законным прикрытием для незаконной деятельности.



Вороний перекрёсток

Общий вид: докеры, идущие на работу и с работы. Проститутки, ловящие клиентов на углах. Отряд Синих Мундиров, вымогающих взятку у торговца. Две ссорящиеся банды, провоцирующие друг друга с разных крыш. Красивая карета, в которой аристократ едет на поиски нелегальных развлечений.

Улицы: многоуровневые, тёмные, туманные, тесные. *Пепельный проспект, Золотая улица, Ржаная улица, Свечная улица, переулок Халливера.*

Здания: притоны, кабаки, старые особняки, разгороженные на квартиры, простые каменные дома. Кузницы, таверны, бордели и мясные лавки.

Важные персонажи

Сержант Локлан. Старший командир патрулей в районе, под командованием капитана Данвиля. Локлан сговорчива и с удовольствием берёт взятки, но при необходимости принимает жёсткие меры и показательно соблюдает законы (*хитрая, суровая, властная*).

Льюит, Джоль, Мира, Рейф. Синие Мундиры, занимаются рэкетом.

Мардин Чайка. Владелец и управляющий таверны «Дырявое ведро». Мардин много лет назад был предводителем Ворон (до Рорика и Лиссы), а сейчас завязал и ведёт приятную законопослушную жизнь (*очаровательный, опытный, уважаемый*).

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Многолетние убийства сделали этот район самым богатым на призраков. Местные духи свирепы и жаждут крови. Решая здесь проблемы силой, ты можешь заключить сделку с дьяволом и бросать +d6 ценой появления мстительного призрака.



КОПТИЛКА

В этом густонаселённом районе живёт большая часть рабочего люда в городе — слуги, докеры, моряки, извозчики, работники скотопригонных дворов и угреводческих хозяйств и так далее. Здесь дёшево, шумно, тесно, душно от постоянной готовки на открытом огне и шипящих паровых труб, но зато царит крепкое, как нигде, товарищество. Жители Коптилки — настоящая община, хотя они не выбрали соседей. Члены этой общины поддерживают друг друга в противовес беспощадности остального города.

1 ПОЛОТНА. Здесь живут прачки, портные и швеи, заполняя переулки между зданиями развешанными тканями. Где-то здесь собирается тайное общество анархистов из рабочего класса, чтобы строить планы революции.

2 УСАДЬБА СТРЕНГФОРДОВ. Огромная и защищённая усадьба могущественной семьи Стренгфордов стоит на холме — островке частной территории над Коптилкой. Многие жители района трудятся на заводах и в рабочих домах Стренгфордов, и редко кто из них упускает возможность бросить недобрый взгляд на особняк, возвышающийся на холме.

3 КОПТИЛЬНЫЙ РЫНОК. Рынок заполняет широкую площадь, предлагая местным жителям умеренные цены и хорошие товары.

4 «У КЕЛЛЕНА». Один из старейших пабов города с огромным выбором сковланского эля и виски. Богатые и бедные сидят здесь рядом, наслаждаясь традиционной едой и музыкой под выпивку. Недавно, однако, паб стал жертвой антисковских агрессоров, которые громили помещение и нападали на завсегдатаев, крича «Город — без сковцев!» и «Сковцы, проваливайтесь!»



КОПТИЛКА

Общий вид: рабочие возвращаются домой, переключаясь с друзьями и знакомыми. Группы людей вместе готовят и едят у костров. Дети носятся повсюду, играя в прятки и «поймай призрак».

Улицы: крутые склоны с грубыми каменными лестницами, кривые переулки, грязный булыжник. Мостовая дорога, Канальная улица, Холмовая улица.

Здания: плотная застройка из домов в одну-две комнаты, дешёвые квартирнки, потрёпанные таверны и публичные дома.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

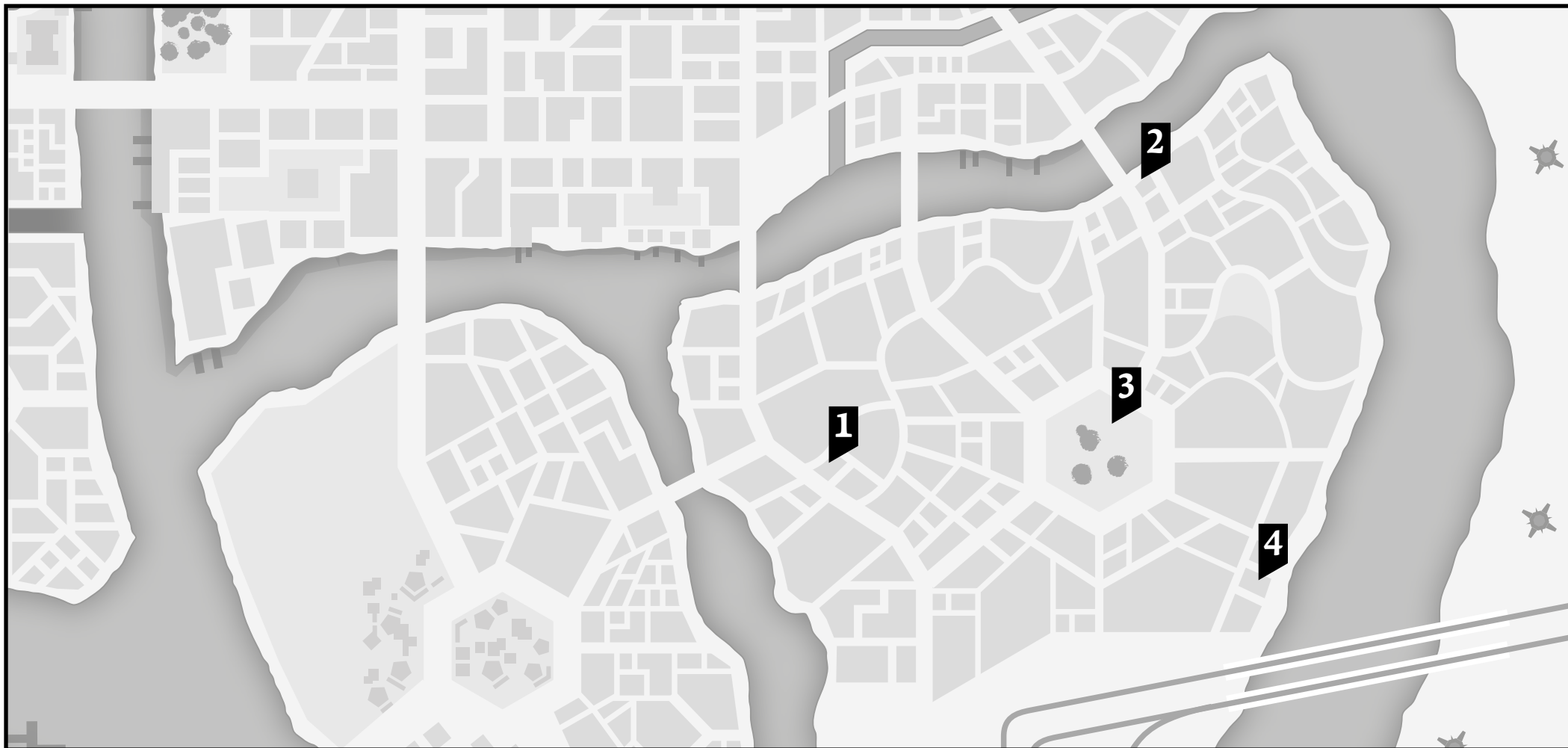
Хаттон. Сковланский беженец, бывший солдат, ныне лидер анархистского движения. Стремится заставить правительство признать права сковланцев в Империи (*храбрый, склонный к состраданию, умудрённый опытом*).

Бриггс. Владелец лавочки на Коптильном рынке, служащей прикрытием для шпионов и собирателей слухов среди жителей района. Они продают свои услуги заинтересованным лицам (*скрытный, проницательный, осторожный*).

Корбен. Сковланец, бывший военный, в розыске за преступления против Империи (*суровый, безрассудный*).

Богатство	● ● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ● ●

С точки зрения роста **подозрений** действия против простого народа в Коптилке считаются совершаемыми на враждебной территории.



Ночной рынок

Ночной рынок — коммерческий район. Расположенный возле станции Гаддок, он первым получает товары с грузовых поездов, пересекающих Империю и привозящих в Город мрака экзотические и редкие вещи. Жители Ночного рынка составляют новую элиту: это богатые люди, не имеющие благородного происхождения, но даже безо всяких титулов претендующие на землю, статус и власть. В районе много новостроек, включая роскошные частные дома со всеми модными достижениями искусства и техники, которые может позволить себе новая элита.

1 «Вуаль». Роскошный клуб, известный конфиденциальностью и терпимостью к гостям с необычным или магическим происхождением. Владелец клуба, Ролан Воларис, происходит из Тихероса. Его демоническая кровь дала ему крайне необычную внешность: вместо ног у него змеиный хвост. ... по крайней мере, так говорят. Волариса редко видят лично.

2 «Дандридж и сыновья». Многие считают Дандриджа лучшим портным в Городе мрака. Семья Дандриджей уже 300 лет производит великолепную одежду и аксессуары для самых взыскательных горожан. Несмотря на легендарную репутацию, цены у Дандриджа вполне умеренные.

3 Собачьи бега у Врина. Состязания породистых гончих сейчас в моде среди дасквольской элиты. Мошенник с Кинжальных островов по имени Мастер Врин сумел заполучить целое состояние у инвесторов, чтобы создать «лучшую гоночную трассу в Империи». Вложившиеся в проект пока не видели никаких прибылей, но Врин убеждает их, что деньги вот-вот польются рекой.

4 «Зуб дьявола». Таверна, знаменитая своим «тайным» меню алхимических снадобий. Любители новых ощущений могут попробовать здесь любые изменяющие сознание (или душу) вещества, будучи в относительной безопасности благоустроенного заведения госпожи Кембер.



Ночной рынок

Общий вид: магазины и ларьки привлекают внимание покупателей разноцветными электрическими огоньками. Несколько асолитов молча молятся перед статуями Ночной Королевы, забытого божества, ныне вновь почитаемого в районе. Представители элиты в масках спускаются в частный подземный клуб, чтобы приобщиться к запретным развлечениям.

Улицы: многоуровневые деревянные платформы и настилы. Парки с окаменелыми деревьями из мёртвых земель. Подземные дороги отличного качества. *Песенная улица, Струнная улица, Бумажная улица, Колокольная улица.*

Здания: деревянные рыночные ряды. Подземные каменные магазины и клубы. Дома — новостройки для местной элиты.

Важные персонажи

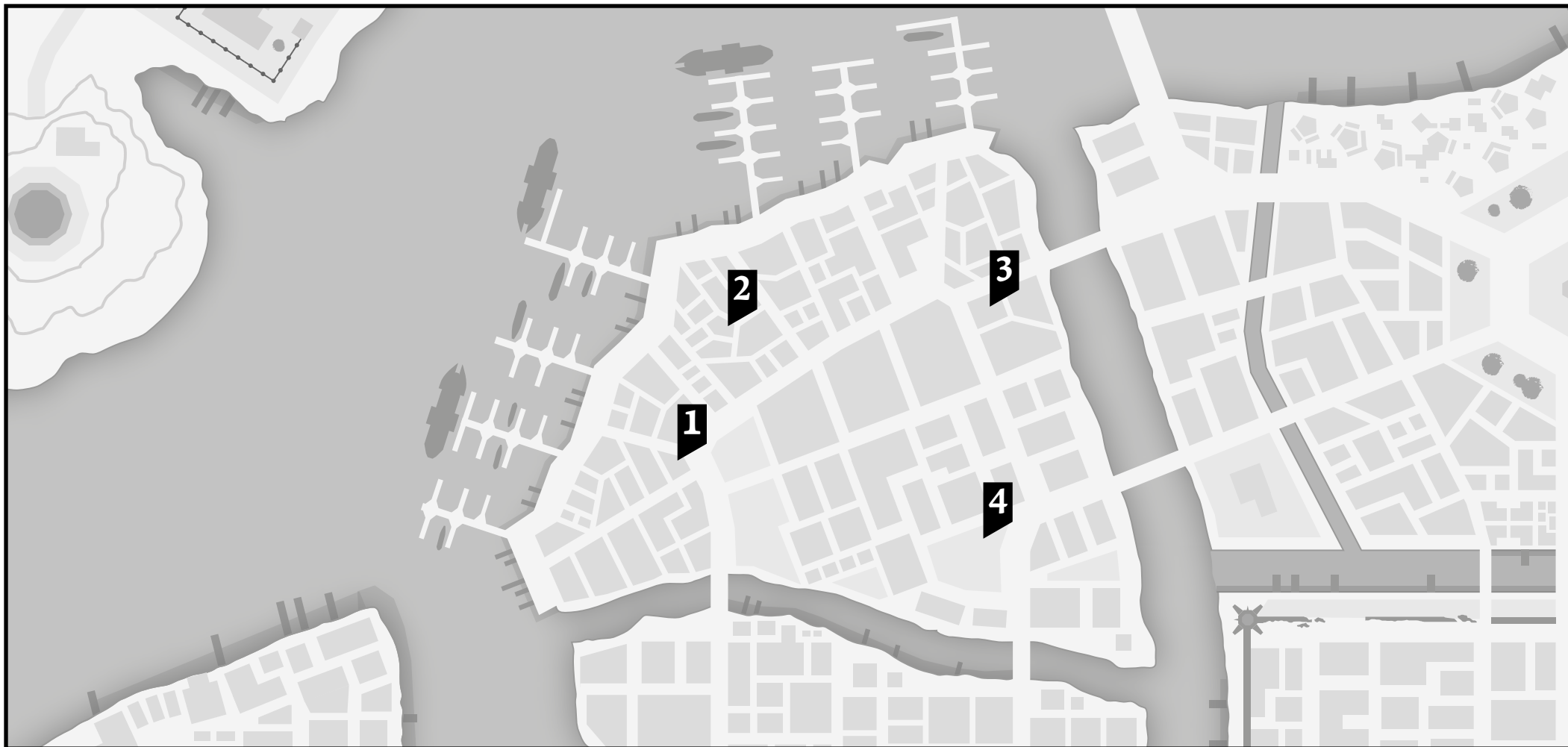
Джира. Торговка оружием с Кинжальных островов. Её очень уважают среди уличных бойцов: клинок от Джиры — это символ статуса, который многие хотят иметь (*смелая, суровая*).

Леклюр. Торгует предметами гигиены и роскоши (мыло, масло для волос, парфюмерия, тонкий шёлк), а также занимается гаданием. Говорят, что её утонувший любовник стал призраком, шепчущим ей на ухо разные тайны (*хитрая, очаровательная, духовидица*).

Мордис. Странный торговец, скрывающий свою настоящую внешность под несколькими слоями одежды с капюшонами. Покупает и продаёт краденые оккультные и магические товары, не задаёт вопросов (*скрытный, проницательный, оккультист*).

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Именно на Ночном рынке лучше всего покупать незаконные и магические товары, но тёмные углы района полны ужасов. Ты можешь бросать +d6 при приобретении ресурса здесь, но ценой повышения стресса на 2 пункта.



Порт

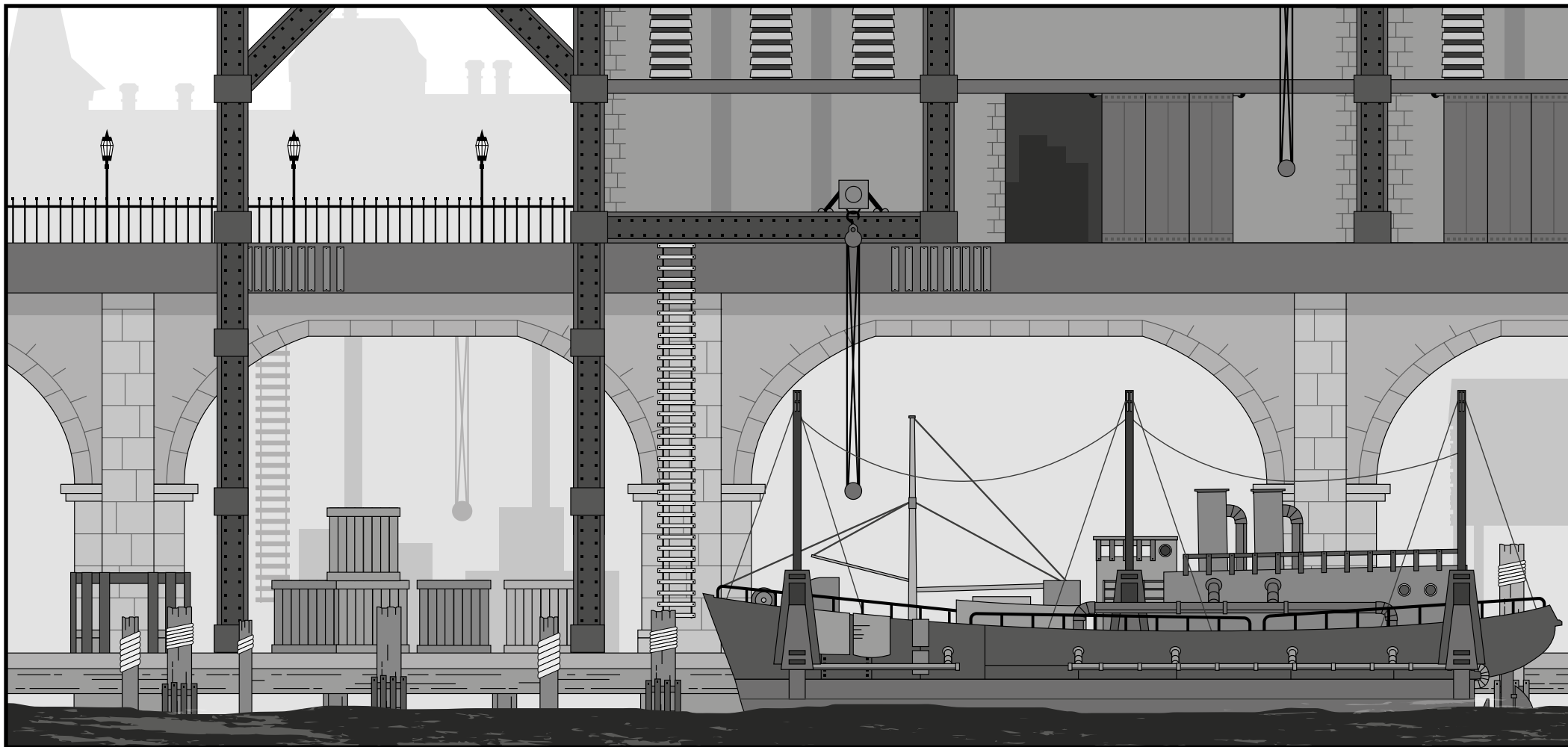
Дасквольский порт очень стар и построен ещё до Катаклизма, когда это место было колонией сковланского королевства. Сейчас железная дорога стала более важным торговым путём, но в порту всё ещё немало грузовых судов, рыбацких лодок и левиафанобойных судов, добывающих сырьё для города.

1 КОМПАНИЯ СЕВЕРНОГО КРЮКА. В этом старомодном просторном здании расположен штаб старейшего транспортно-исследовательского морского предприятия в Империи. Компания Северного Крюка владеет огромным торговым флотом. Многие считают её лишь частным подразделением Министерства Распределения. Все, кто задаёт слишком много вопросов на этот счёт (например, любопытные журналисты), а уж тем более враги и конкуренты компании нередко исчезают бесследно.

2 ЧЕРНИЛЬНЫЙ ПЕРЕУЛОК. На этой кривой улочке живёт множество татуировщиков, а также располагаются редакции газет. Чернила они закупают совместно. Это отличное место для сбора и распространения слухов.

3 БАНК САЛЬТФОРДА. Здесь, в приземистом каменном здании, располагается частный банк с примечательно суровой для Города мрака репутацией. Он находится в портовом районе, и немало набравшихся виски моряков пыталось переквалифицироваться в грабителей банков. Со всеми разобрались, время от времени вывешивая на фонарях тела незадачливых грабителей в назидание следующей шайке пьяных дураков.

4 ЗВЕРИНЕЦ. Огороженная грязная площадка, уставленная ржавыми клетками для животных, контейнерами с водой и цветастыми вывесками. Моряки традиционно продают сюда всяких необычных зверей, добытых в путешествиях. Капитан Рэй, нелюдямый владелец зверинца, включает их в свою импровизированную зоологическую экспозицию.



Порт

Общий вид: плотно пришвартованные мелкие и средние пароходики, над которыми возвышаются стоящие чуть дальше левиафанобойные суда. Толпы моряков и докеров, занятые делом и поющие во время работы. Фургоны, возящие тяжёлые грузы. Крики и звуки бьющегося стекла со стороны таверны, где идёт драка.

Улицы: проложены над портовыми постройками, снабжены кранами и лебёдками. Проспект Северного Крюка, Улица извозчиков, Перьевая улица, улица Сальфурда, Чернильный переулок.

Здания: огромные склады. Приземистые таверны, бордели и татуировочные салоны. Переполненные ночлежки для моряков.

Важные персонажи

Босс Хелькер. Один из самых влиятельных старших докеров. Если вы с ним поссоритесь, ваш груз легко может оказаться в воде, да и вы сами тоже (*осторожный, жадный*).

Трис. Легендарная татуировщица, которая делает татуировки только тем, кто увидел левиафана и смог рассказать о пережитом. Набивание татуировки у Трис — это своего рода инициация для всех, кто охотится на демонов Пустого моря (*художница, популярная, проницательная*).

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

С точки зрения роста **подозрений** действия против кораблей в порту считаются совершаемыми на враждебной территории.



ПРИГОРКИ

В Пригорках живут рабочие и кураторы из Министерства Распределения, обслуживающие лучистые фермы Дасквола. Это пыльный, сельского вида район с простыми деревянными домами в один-два этажа и широкими грунтовыми дорогами, по которым ездят крупные грузовые фургоны. Фермеры Пригорков живут сплочёнными семейными кланами и гордятся своей важной ролью в благополучии города. Они держатся наособицу от «горожан за рекой». Чужаков, приезжающих честно торговать, здесь приветчают, но остальных встречают холодно и настороженно.

1 ПРИГОРКОВСКИЙ МОСТ. Один из нескольких застроенных мостов города. На нём располагаются жилые дома, мастерские и магазинчики. По обоим берегам реки стоят ветхие хибарки семей рыбаков, добывающих крупных и опасных диких речных угрей, которые любят кормиться мусором, скапливающимся в устье.

2 РАЗРЯДНАЯ БАШНЯ. Разрядные башни Дасквола — чудо электроплазменной инженерии. Они находятся под постоянным присмотром могущественной гильдии Искрильщиков. Самые крупные башни достигают 200 футов в высоту. В них есть свои внутренние генераторы, питающие барьер, что не пускает в город голодных духов мёртвых земель.

3 ПРИГОРКОВСКИЙ РЫНОК. На этом открытом рынке продаются свежие продукты с лучистых ферм и произведённые там изделия. Здесь можно найти и торговцев другими сопутствующими товарами: пивоваров и винокуров, ткачей, красильщиков и козоводов. Крепкие семейственные работяги Пригорков следят, чтобы криминал не распространял своё влияние на этот рынок, так что он имеет славу одного из немногих хороших мест для честной торговли в городе.

4 ЛУЧИСТЫЕ ФЕРМЫ. Удивительная лучистая энергия позволяет выращивать растения среди темноты Города мрака. Жизнь Города мрака зависит от этих ферм, поэтому нежные лучистые растения и ирригационная система находятся под постоянным наблюдением представителей стражи.



Пригорки

Общий вид: фермеры, идущие на работу или с работы. Ремесленники, изготавливающие простые вещи. Торговцы, продающие товар. Грузёные фургоны, перевозящие еду в город. Сторожевые башни, с которых охрана присматривает за полями.

Улицы: ровные грунтовые дороги с дренажными канавами. Дорога Чёрной Горки, Мельничная улица, Грузовая улица.

Здания: низкие и широкие деревянные постройки. Амбары. Загоны для животных. Жерновые мельницы. Особняки кураторов. Перенаселённые жилища, башни и торговые лотки вдоль Пригорковского моста.

Важные персонажи

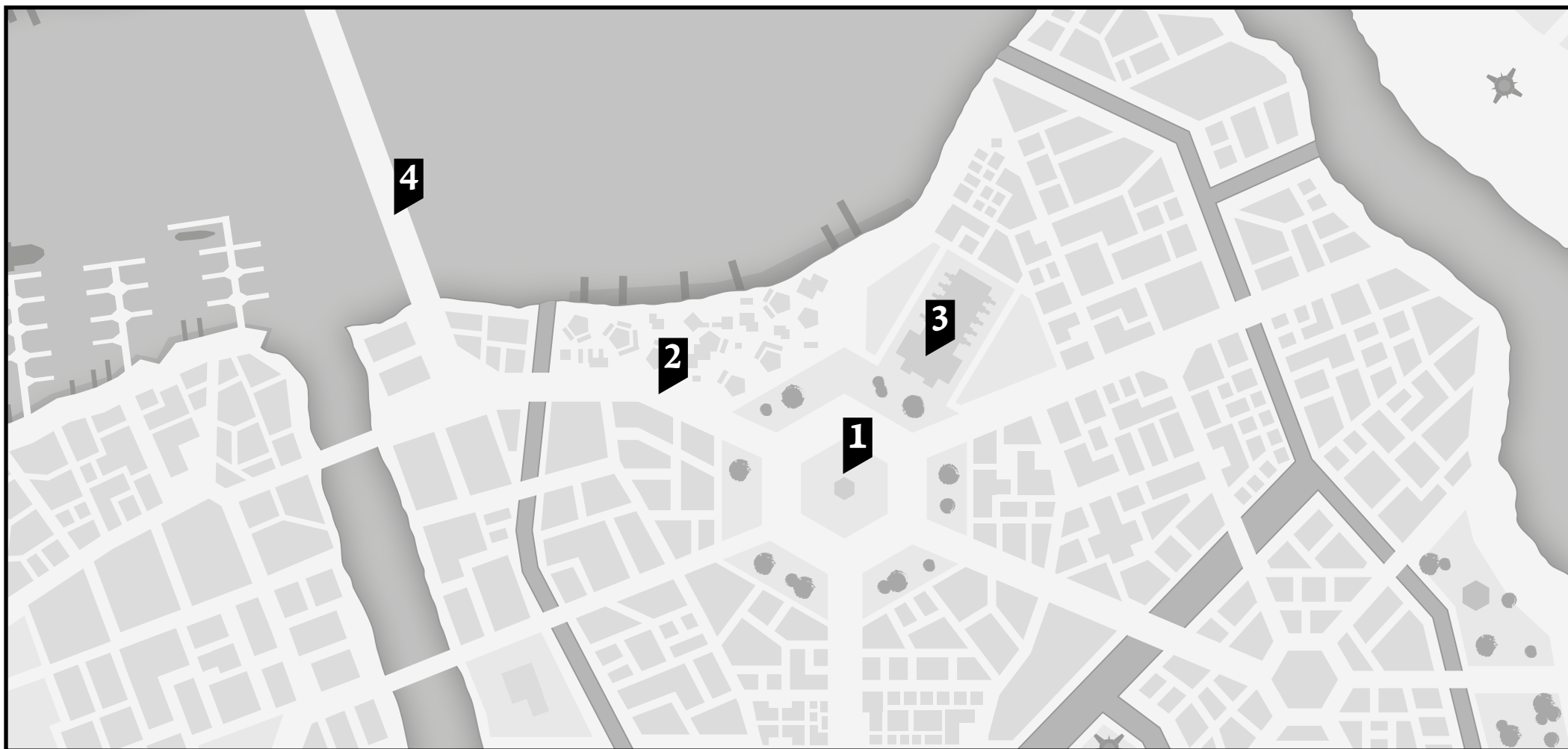
Директор Причард. Главный куратор Труда в Министерстве Распределения в Городе мрака. Организует работы и поставки еды в город (*расчётливый, уверенный, спокойный*).

Хестер Вэйл. Матриарх самой старой фермерской семьи. Живое воплощение поговорки «сурова, но справедлива» (*гордая, суровая, недоверчивая*).

Мара Киль. Бывшая контрабандистка, скрывающаяся теперь среди работников на фермах Пригорков (*немногословная, скрытная, терпеливая*).

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Пригорковский рынок — один из лучших в городе, но за подозрительными личностями там присматривают. Ты можешь бросать +d6 при приобретении ресурса здесь, но ценой повышения подозрений на 2 пункта.

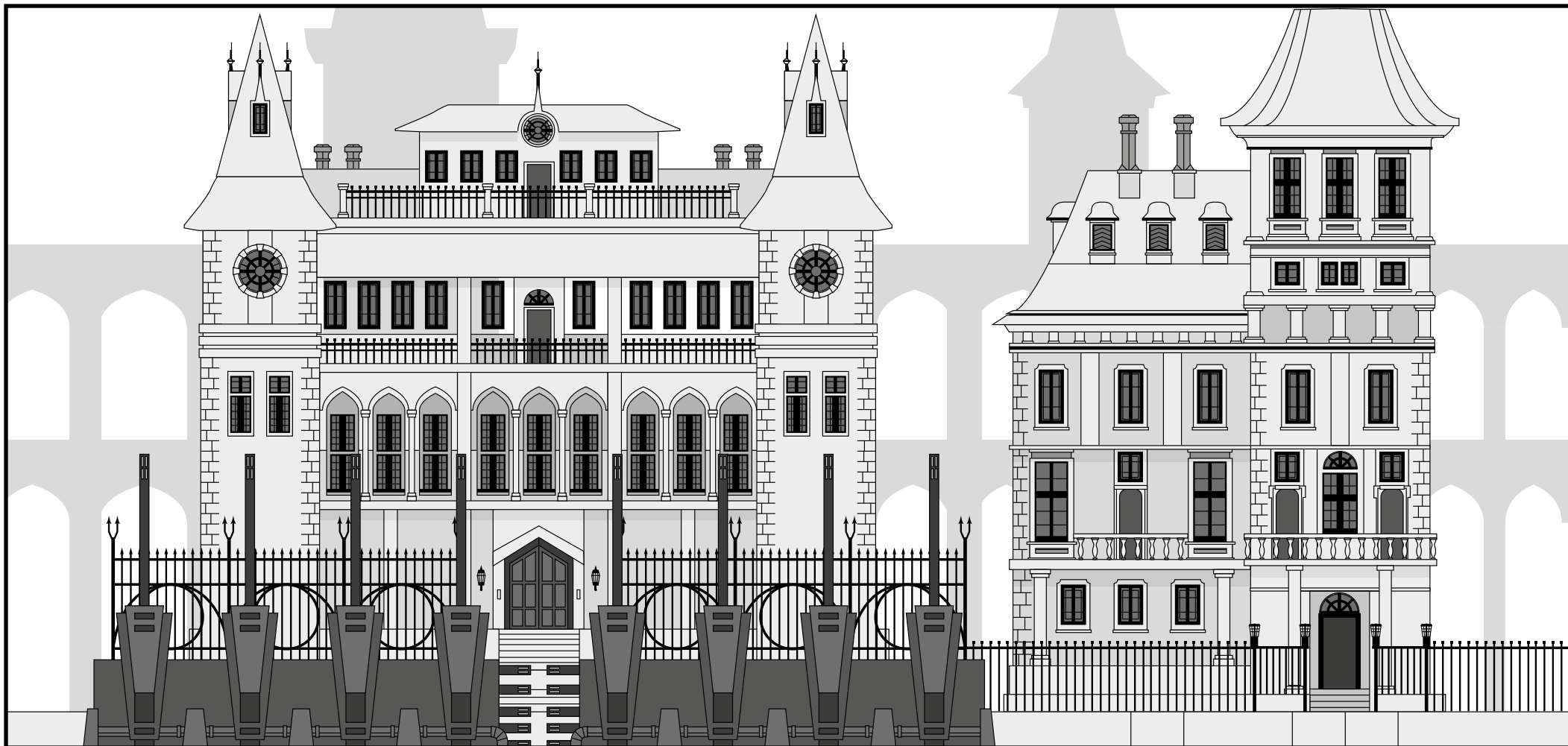


САМОЦВЕТЫ

В Самоцветах живут многие богатейшие и влиятельнейшие обитатели Дасквола. Широкие мощёные улицы ярко освещены электрическими фонарями; чистая вода в каналах блестит и пахнет парфюмом; дома построены из бледного мрамора и ценной древесины, украшены сложным чугунным литьём. Ухоженные парки, напитанные лучистой энергией, шикарные рестораны и кафе, ювелирные лавки, ателье и прочие роскошные магазины. Уличная торговля здесь запрещена, благодаря чему на улицах спокойно и свободно: лишь иногда по ним проезжает карета или марширует патруль Синих Мундиров.

- 1 ПАРК ЕДИНСТВА.** Огромный парк с фонтаном и круглой площадью, в центре которой стоит величественный монумент в честь победы Империи в Войне за единство (она же Война за независимость Сковлана: смотря с кем ты говоришь).
- 2 СЕРЕБРЯНЫЙ РЫНОК.** Аккуратный рынок на открытом воздухе над проливом Северного Крюка, названный так, потому что изначально был основным местом торговли серебром, сейчас он принимает продавцов всевозможной роскоши. Здесь можно найти ирувийский шёлк, специи, лошадей и экипажи, редкие алхимические снадобья, в том числе нелегальные эссенции духов, которые городская стража старательно не замечает.

- 3 САНКТОРИУМ.** Центральный собор Церкви Плотского Экстаза. Это высотное здание с пилястрами и шпилями, построенное по велению Императора во время его последнего визита в Дасквол около 500 лет назад. Верующие еженедельно собираются для ритуального очищения и истребления мятежных духов в электроплазме. В катакомбах под собором хранится прах многих знаменитых и влиятельных граждан.
- 4 БОУМОРСКИЙ МОСТ.** Этот массивный мост из яркого белого камня со светлым металлическим декором считается самым большим мостом в Империи. На всём мосту, от Самоцветов до Белой Короны, выстроены роскошные апартаменты и магазины.



Самоцветы

Общий вид: элитные патрули Синих Мундиров, в отличных доспехах и вооружённые начищенными до блеска ружьями со штыками. Богатые горожане, гуляющие по аккуратным стриженным паркам в сопровождении слуг. Запряжённые лошадьми кареты или, изредка, электроплазменные экипажи, проезжающие по улицам.

Улицы: широкие, чистые, хорошо освещённые. *Аллея Серебряной Марки, Золотая аллея, Рубиновая улица, Сапфировая улица.*

Здания: особняки из светлого камня с разрядными барьерами, грандиозные усадьбы, престижные городские дома, шикарные театры и рестораны, роскошные магазины.

Важные персонажи

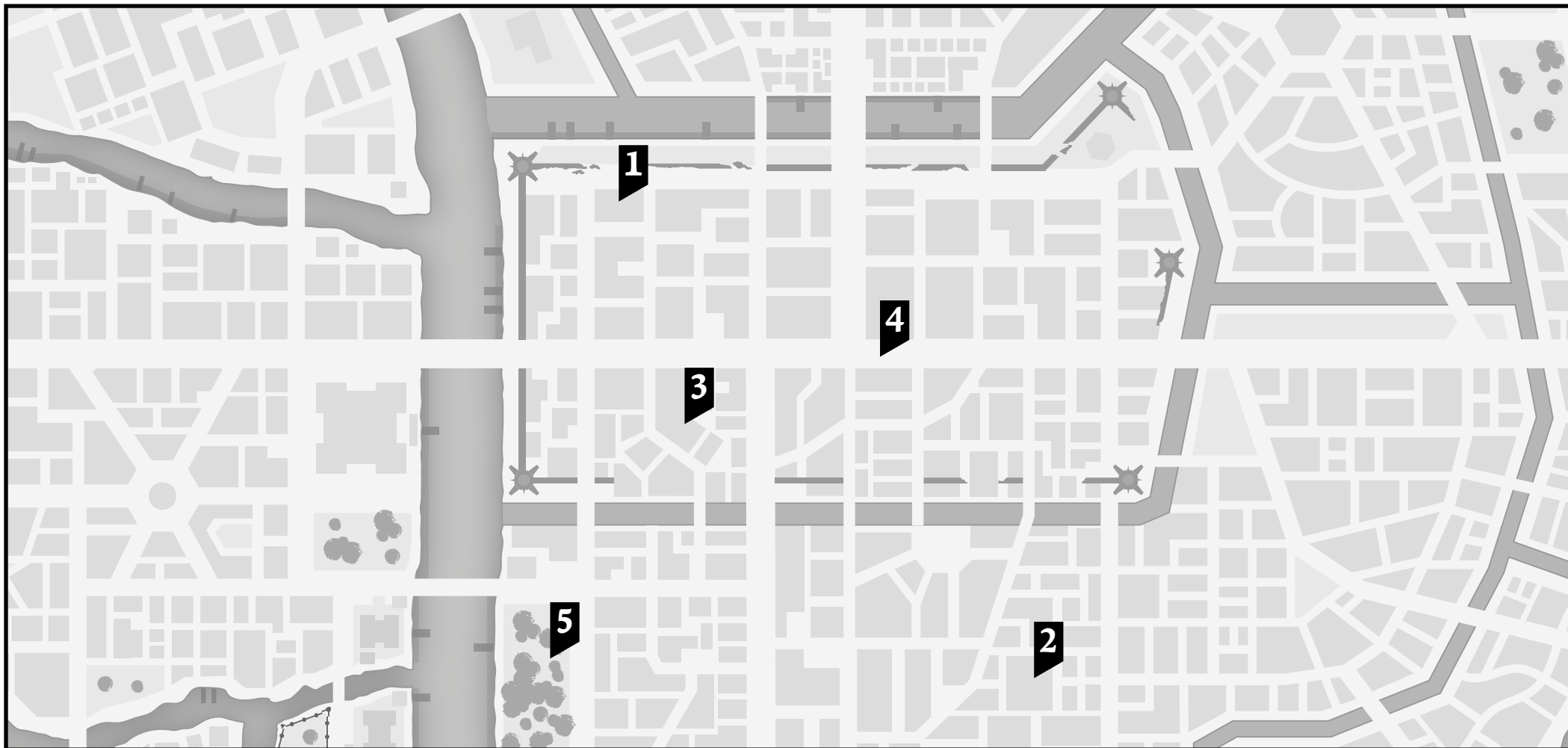
Лорд Стренгфорд. Управляет одним из крупнейших левиафанобойных флотов. Член Городского Совета и один из высокопоставленных членов тайного общества внутри Церкви Плотского Экстаза (*скрытный, расчётливый, высокомерный*).

Командор Боумор. Командир стражи в Самоцветах. Его семья столетия назад профинансировала строительство моста, названного в её честь, и теперь занимает много высоких должностей (*гордый, принципиальный, со связями*).

Ролан Вотт. Влиятельный судья, занимается вопросами собственности, финансов и фондов. Знаменит своими экстравагантными зваными вечерами (*стильный, спесивый, хитрый*).

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Многочисленные патрули Синих Мундиров усложняют **проверки расклада** для большинства дел, отнимая **дб**. Сточки зрения роста **подозрений** действия против аристократии в Самоцветах считаются совершаемыми на враждебной территории.



СТАРЫЙ ГОРОД

Со Старого города, ещё до Катаклизма, началось масштабное строительство в этих местах. Вдоль границы района ещё сохранились полуразрушенные остатки стены, на которой был установлен первый в Империи разрядный барьер. Сейчас в Старом городе располагаются государственные учреждения, включая суды, налоговые и лицензирующие органы, банки и архивы. Здесь живут чиновники и студенты университета Старого города, а также те магнаты, кто предпочитает держаться поближе к своим деньгам.

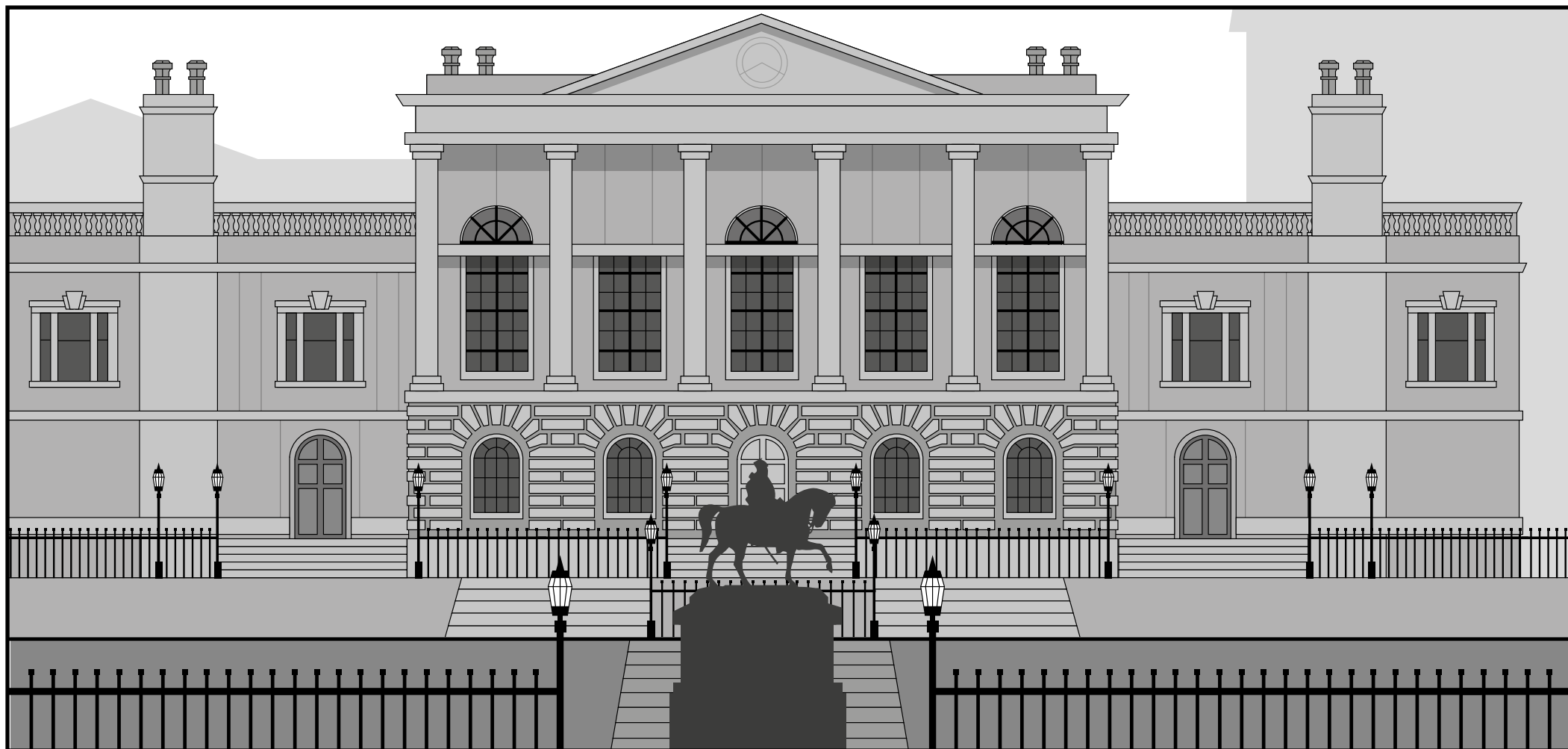
1 СТЕНА СТАРОГО ГОРОДА. На руинах старых стен обособилась богема — художники, музыканты и скульпторы, в основном студенты. Они находят себе покровителей среди аристократов или дворянских семей, которые надеются на то, что художник станет знаменитым и сотворит произведение искусства в их честь.

2 УНИВЕРСИТЕТ СТАРОГО ГОРОДА. Дюжина зданий была переоборудована в аудитории и общежития для студентов этого скромного с виду, но весьма престижного учреждения. Над зданиями возвышается Башня Искрильщиков, где учат соответствующей профессии. Часто прямо во время особенно интенсивных уроков из неё вырываются дым и пламя.

3 КОЛОКОЛЬНЫЙ КРЕМАТОРИЙ. В этом здании находятся колокола духов и гнездовье похоронных ворон. Тела, собранные Смотрителями Духов, сжигаются в электроплазме, чтобы не допустить появления призраков.

4 УЛИЦА КЛЕРКОВ. Главная улица района, на которой за железными оградками выстроились государственные учреждения. С парадного входа их охраняет Имперская Кавалерия, с остальных сторон — Синие Мундиры.

5 ПАРК ДЖЕЙАНА. Парк назван в честь великого алхимика, который около ста лет назад создал особый состав почвы и семена, вырастающие в деревьях без солнечного света и лучистой энергии. Растения эти крайне токсичны для любых живых существ, их нельзя касаться, но они растут здесь уже более 100 лет.



СТАРЫЙ ГОРОД

Общий вид: клерки и чиновники с высовывающимися из чемоданчиков официальными документами снуют туда-сюда. Богатые банкиры проезжают в каретах, сопровождаемые личной охраной в лязгающих доспехах. В кафе на углах собираются студенты и обсуждают ирувийскую политику, племенные династии Кинжальных островов и иные экзотические темы.

Улицы: широкие, чистые, хорошо освещённые. Улица Клерков, проспект Дрейяна, Дальморская аллея, Имперская аллея.

Здания: внушительные каменные здания с помпезными колоннами и классическими скульптурами.

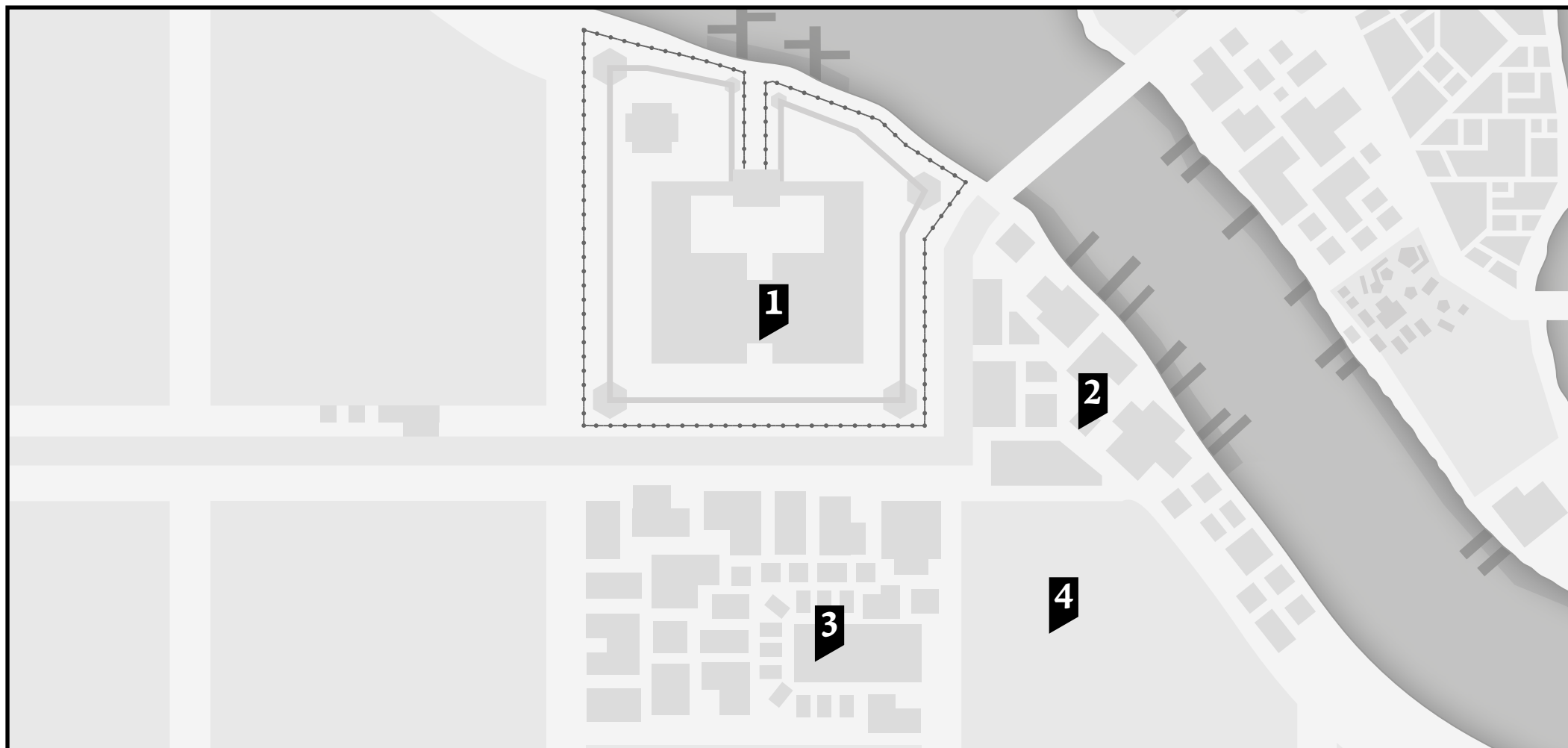
ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Леди Дрейк. Судья, легко прибегающая к «доводам разума» в вопросах уличной преступности, если ей достаточно заплатили (*сговорчивая, хитрая*).

Лорд Пендерин. Главный архивариус в Архивах Эхо, по поручению Императора хранящий там коллекцию древних призраков, запертых в духовых бутылках. При необходимости с ними консультируются, если знания призраков могут быть полезны для имперского правительства. Лорд Пендерин также общается с духами в собственных интересах. Он основал противозаконное Общество Эхо, ищущее контакта с миром духов (*безрассудный, странный*).

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Документы из Старого города могут быть весьма полезны для преступников. Собирая информацию здесь, можно заключить сделку с дьяволом и бросать +d6 ценной повышением **подозрений** на 1 пункт (Синие Мундиры всегда присматриваются к подозрительным авантюристам вроде тебя).



Трущобы

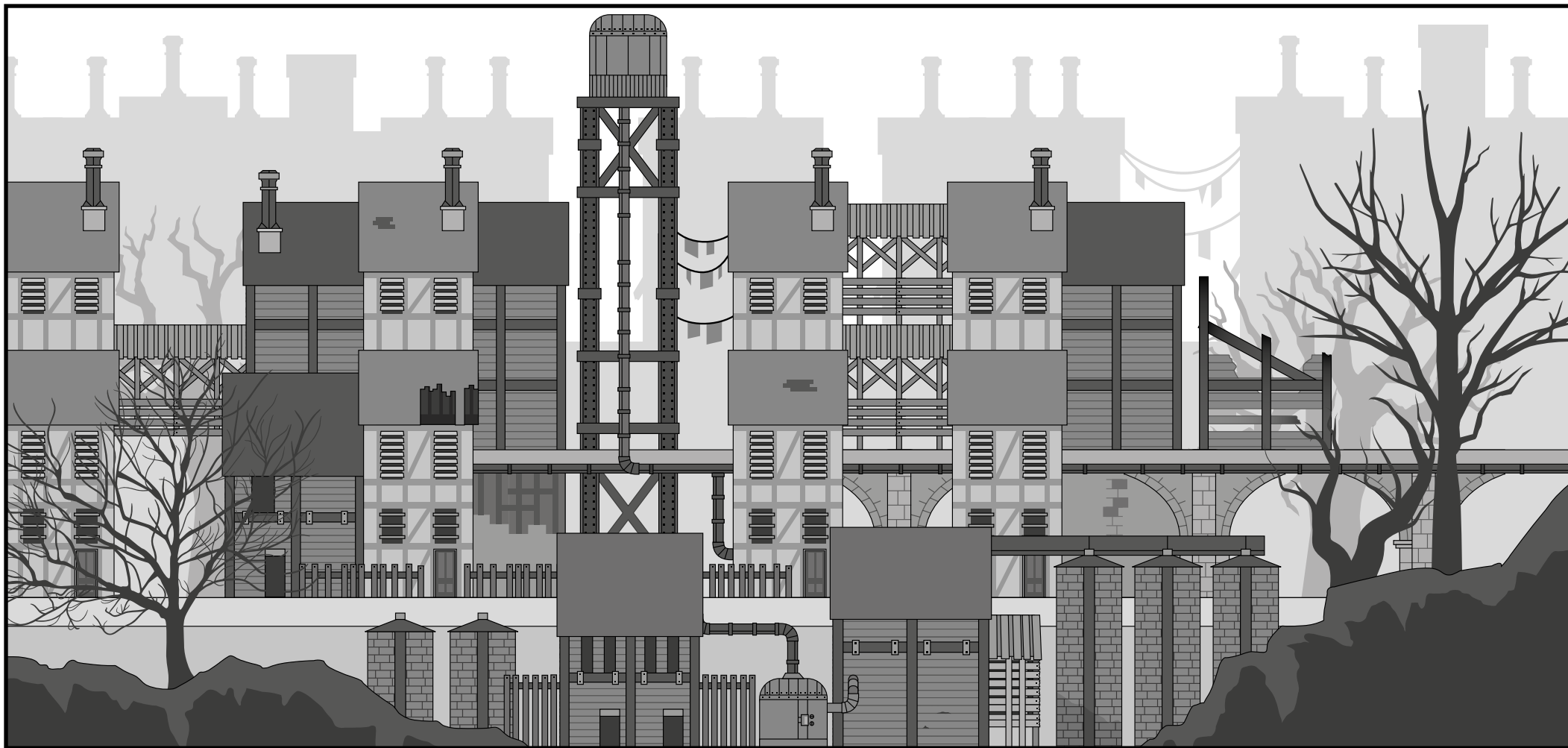
В Трущобах находится гетто, где живут самые нищие жители города. Здесь же располагается тюрьма Крючья и трудовой лагерь при ней. Первоначально в этом гетто селились семьи заключённых, но с годами крайняя бедность и небрежение превратили район в руины. Срабатывает порочный круг: отчаяние толкает на преступления, приводит к аресту и тюремному заключению, после которого человек попадает обратно в Трущобы. Таким образом в Крючьях не иссякает поток рабочей силы.

1 Тюрьма Крючья. Металлическая твердыня, где содержатся худшие (или самые невезучие) преступники. Тех, кто победнее, отправляют работать в Данвильский трудовой лагерь. Заключённые со связями живут покомфортнее и порой даже продолжают криминальную деятельность из-за решётки.

2 Данвильский трудовой лагерь. Заключённые, которые не могут позволить себе подкупать надзирателей Крючьев, большую часть времени вкалывают в Данвильском трудовом лагере: грузят ценную руду на баржи, отправляющиеся на железнодорожные станции, и раскалывают крупные глыбы, доставленные из Болотины.

3 Трущобное гетто. Беднейшие горожане обычно до конца жизни работают здесь, на Болотине, чтобы хоть как-то прокормиться. Город рассматривает эту территорию как «прилагающуюся» к тюрьме и не занимается её благоустройством.

4 Болотина. Грязный карьер. В это место когда-то упало небесное тело со множеством ценных руд и камней, которые теперь добываются из земли.



ТРУЩОБЫ

Общий вид: грязные жители, возвращающиеся с работы в Болотине. Нищие семьи, собирающие мусор вдоль дороги к фермам Пригорков. Скучающие охранники из Крючьев с ружьями за спиной, наблюдающие, как надзиратель избивает заключённого из трудового лагеря.

Улицы: тесные, многоуровневые — иногда мощёные, но чаще грунтовые. С толстым слоем чёрной грязи. Названий не видно.

Здания: жалкие деревянные лачуги, часто заброшенные вследствие пожара или естественного разрушения. Каменные хранилища силоса, лязг паровых машин и металлические склады для фильтрационного оборудования.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МАСТЕР КРОКЕТ. Неприятный и пугающий человек с жирными волосами. Он владеет рычащей сворой злобных псов, которых в Крючьях держат для отслеживания беглецов, а также вынюхивания контрабанды и подкопов. Помощники Крокета прохаживаются с собаками по всему трудовому лагерю и в Трущобах, охотно злоупотребляя своим положением для получения взяток (*жестокий, жадный, безжалостный*).

ВАНДРА. Шесть раз возвращалась из экспедиций в мёртвые земли и была помилована. Она отлично знает местность за барьером, но мало кто понимает её невнятное бормотание (*помешанная, умудрённая опытом*).

Богатство	● ● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ● ●



УГЛИЩЕ

Углище — дом большинства работников заводов и механиков города. Здесь тесно, шумно, всё покрыто копотью, трубы с гудением изрыгают густые облака дыма с искрами и горящим пеплом. По старым железным дорогам, по которым когда-то возили уголь, сейчас возят различное тяжёлое оборудование и материалы на станцию Гаддок и с неё в другие места. Многие из старых путей и вагонов заброшены и освоены сквоттерами, устроившими там себе жилища.

1 УГОЛЬНАЯ ШАХТА. Место самого первого поселения в дельте реки, эта шахта была когда-то основана жителями древнего сковланского королевства и названа «Дасковол» — буквально «Уголь сковцев». С тех пор прошло 1000 лет, но шахта всё ещё действует, хотя спрос на уголь сильно упал, поскольку Империя всё шире и шире использует энергию электроплазмы.

2 СТАРЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ УЗЕЛ. До постройки станции Гаддок это место было центром городской торговли. Сейчас Старый Узел пропускает в день всего пару грузовых поездов, а многие вагоны ржавеют там, где были брошены.

3 МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ ЗАВОД. Завод представляет собой комплекс промышленных цехов и конвейеров. Безжалостные бригады гоняют рабочих смену за сменой, постоянно выполняя огромные производственные заказы. Здесь делают новые и переоснащают старые левиафанобойные суда, а также производят различные товары для Империи.

4 КИРПИЧКА. Самый густонаселённый район Города мрака. Многоэтажные кирпичные дома громоздятся друг на друге. Многие опасные авантюристы родом из этого места: в тёмных лабиринтах Кирпички они получили суровые уроки выживания.



УГЛИЩЕ

Общий вид: покрытые сажей рабочие сплёвывают чёрную слюну, добираясь с заводов домой. Подъёмный кран перемещает тяжёлый груз. На улицах беспризорники. Заводской начальник бьёт работника за нарушение распорядка. Сквоттеры готовят еду в машинном отсеке заброшенного вагона.

Улицы: многоуровневые, заставленные ящиками и захламлённые. Железнодорожные эстакады. *Данвильский проспект, Чернокаменная дорога, Ремесленная улица, Крановая улица, Кузнечная улица.*

Здания: высокие и узкие кирпичные дома с извергающими дым трубами, облицованные металлом заводы и склады, превращённые в дома вагоны.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МАСТЕР СЛЭЙН. Заводской бригадир, печально известный жестоким обращением с рабочими. На него не раз совершали покушения, но всегда терпели неудачу. Говорят, что он дьявол (*бесчувственный, жестокий, садист*).

БЕЛЛЕ БРОГАН. Работница-сковланка, набирающая популярность на заводе как организатор профсоюза. Недалёк тот момент, когда заводское начальство попытается с ней показательно расправиться (*очаровательная, уверенная, смелая*).

ПОПРЫГУН. Наркозависимый мистик со странными привычками, много времени проводящий на крышах района. Утверждает, что видит «призрачные рельсы», уходящие за горизонт (*чудной, духовидец*).

Богатство	● ● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ● ●

Поскольку заводы в Углище работают круглосуточно, здесь не бывает удобного времени для тайной деятельности. Но прорабов легко подкупить, чтобы они устроили перекур или просто отвлеклись на что-то иное.



ШЁЛКОВЫЙ БЕРЕГ

По пересечённому множеству узких каналов Шёлковому Берегу удобнее всего путешествовать на гондоле. Так и поступает большая часть посетителей этого «квартала красных фонарей». Бордели, притоны, экзотические магазины и лавки с лакомствами столпились вдоль берегов, готовые удовлетворять прихоти клиентов без лишних вопросов. Шёлковый Берег — это место, куда приходят расслабиться и позволить себе непозволительное. Тут предлагают любые удовольствия, даже самые трудновообразимые.

1 ИСКРИСТЫЙ ЦИРК. Здесь, под сверкающей разрядной башней, на открытой площади устраиваются представления, где акробаты и иные циркачи показывают смертельные трюки. В числе прочих здесь выступают знаменитые «летающие в искрах»: трюкачи, парящие на воздушных змеях с металлическими частями, чтобы притягивать дуговые разряды с барьера, устраивая красочные пиротехнические шоу.

2 ЛЁГКОСТЬ. По северной части квартала проще проплыть на гондоле, чем проехать на извозчике. Дюжины маленьких пристаней окружены магазинами и борделями, над которыми горит яркая электрическая реклама.

3 МАРЕВО. Высокий крутой холм, плотно застроенный домиками и с лабиринтом узких лестниц вместо улиц. Здесь живёт богема, состоящая из художников, мыслителей, философов и исследователей психоделического.

4 ПАРК АНХАЯТА. Этот экстравагантный парк — самое большое открытое место в городе. Здесь устраиваются многие общественные праздники и мероприятия. Парк называется в честь ирувийского аристократа, который держит в парке большой птичник с соколами и конюшню с лошадьми. Иногда он устраивает для аристократов охоту.



ШЁЛКОВЫЙ БЕРЕГ

Общий вид: сотни гондол скользят туда-сюда в паутине каналов, подвозя жаждущих удовольствий пассажиров к развлекательным домам и притонам. Художники и философы спорят на эпистемологические темы за чашечкой ирувийского чая в кафе на Мареве.

Улицы: немногочисленные улицы на каждом шагу прерываются мостом над небольшим каналом. Между крышами растяжки с цветными огнями и рисунками на шёлке, обозначающими различные заведения кодом, понятным только посвящённым. *Зелёный канал, Верхний канал, Звонкий канал, Круговой канал, Сладкий канал.*

Здания: высокие и узкие домики из дерева и камня. Низкие хижины и торговые ряды вдоль самих каналов. Старые каменные дома и бывшие учреждения на Мареве.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ЛЕВИРА. Медиум, предлагающая клиентам приносить с собой призраков в бутылках, чтобы те вселились в неё и могли поделиться последними словами, прежде чем «освободятся» (*Левира передаёт призраков ожидающим поблизости Смотрителям Духов*).

ХЕЛЕНА. Элегантная и таинственная владелица казино «Серебряный олень». Люди считают, что живи она до Империи, могла бы быть королевой Сивероса.

МАДАМ ТЕССЛИН. Хозяйка борделя «Красный фонарь», старейшего и самого уважаемого заведения этого типа в городе.

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Если ты увлекаешься своей страстью, находясь на Шёлковом Берегу, то тебе это приходится по вкусу. В следующий раз, когда будешь утолять свою страсть в этом районе, бросай +d6.



ШЕСТЬ БАШЕН

От этого некогда престижного района за столетия осталась лишь бледная тень. Шесть башен, в честь которых он назван, когда-то были резиденциями первых благородных семей Дасквола. Все они, кроме двух (Дома Боумор и Дома Роуэн), были проданы и превращены в дешёвые многоквартирные дома или же оказались заброшены и постепенно разрушились. Район кажется пустым и жутковатым: старые здания без электричества постоянно темны, мостовые на улицах растрескались, и лишь из глухих углов видны отсветы костров сквоттеров.

1 Дом Роуэн. Одна из первоначальных шести башен, это древнее здание напоминает архаичный замок из книг по истории. У него есть ров, подъёмный мост и окна-бойницы. Здесь до сих пор живёт могущественная семья Роуэн, управляя из этого дома своими владениями и редко покидая его каменные стены.

2 ПАРК ТУМАННОГО БЕРЕГА. Этот тёмный заросший парк находится над восточным рукавом реки Даск, напротив мёртвых земель. В старых народных балладах юные влюблённые, которым было не суждено быть вместе, сводили счёты с жизнью в этом парке. Правда это или нет, неизвестно, но в парке сейчас действительно полно призраков.

3 УСАДЬБА СКАРЛОКОВ. Семья Скарлок приехала в Город мрака несколько столетий назад. Когда-то она была очень влиятельна, но удача покинула её под влиянием какого-то проклятия или бедствия. Эта заросшая плющом ветхая усадьба — всё, что сейчас осталось от бывшего богатства. Говорят, что сейчас здесь живёт то ли племянник, то ли кузен лорда Скарлока, но сам лорд переехал в места получше.

4 ОВЬЯТИЯ ПЛАЧУЩЕЙ ДАМЫ. Когда-то это огромное здание было оперным театром, теперь же оно стало ночлежкой и харчевней для бедноты, живущей милостью Плачущей Дамы. Местные считают это место границей Старого города и Шести Башен.



ШЕСТЬ БАШЕН

Общий вид: холодный ветер гоняет мусор по пустым улицам, освещённым лишь немногочисленными сохранившимися фонарями и ко-страми сквоттеров. Ставни и двери покинутых зданий стонут, скрипят и стучат, словно проклятые души. Жители торопливо проскальзывают мимо, не поднимая головы, прижимая к груди обереги против духов.

Улицы: широкие каменные проспекты, все в трещинах и разломах, заброшенные и тёмные. *Проспект Боуморов, проспект Комберов, проспект Роуэнов, аллея Коулбернов.*

Здания: развалившиеся и заброшенные усадьбы-дворцы. Огромные особняки, разделённые на множество дешёвых тесных квартир.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МАТЬ НАРЬЯ. Руководит благотворительным домом «Объ-ятия Плачущей Дамы» (*добрая, терпеливая*).

ШЕФ-ПОВАР РОЗЕЛЛА. Одна из лучших поваров города. Продолжает управлять легендарным рестораном «Золотая слива». Ужин в этом заведении стоит путешествия по пол-ным призраков улицам Шести Башен (*творческая, проника-тельная, дружелюбная*).

ГАЛЬКА. Торговка духами, устроившая себе магазин в за-брошенной усадьбе (*чудная, расчётливая, недоверчивая*).

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Благодаря множеству пустых домов и заброшенных участков этот район идеально подходит для тайного лого-ва авантюристов.