

СЛ 15. Если герой не умеет обращаться с инструментами вора, он может выполнить проверку с помехой и перерезать растяжку режущим оружием. При провале ловушка срабатывает и с потолка слетает топор, совершая атаку в ближнем бою +7 по всем целям на линии в 10' (3 м). При попадании цель получает 5 (1к10) режущего урона.

**Развитие:** в округе много любопытных детей, но, чтобы заметить их интерес к жилищу Хакаана, нужно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10. Если герои сменяют отношение детей с равнодушного на дружелюбное, пройдя проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 10 (взятка в 5 мм даст преимущество при проверке), они расскажут ПИ, что Хакаан всегда что-то делает с обратной стороны двери перед уходом. На самом деле торговец взводит ловушку.

## Х2. ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Аромат жимолости, нежное пение птиц и звуки воды царят в этом оазисе красоты и покоя среди городского шума. С длинного балкона с колоннами открывается вид на внутренний двор, в центре которого журчит фонтан и растёт дерево с пышной кроной.

Здесь Хакаан размышляет над делами, строит заговоры и проводит встречи. В 8' (2,5 м) над левой стороной двора тонкий белый шёлк висит над несколькими столами с искусственной резьбой и красивыми тарелками. Столы обложены подушками. Дерево в центре двора — можжевельник, и по его ветвям легко забраться на балконы, что на 10' (3 м) выше (Сила (Атлетика)) СЛ 10.

**Существа:** если ПИ примут приглашение, Хакаан будет здесь обедаться разной едой под навесом во дворе. Среди непонятных блюд ПИ увидят кровавый пирог, колбасы, стейки с кровью, голубиный пирог, жареную курицу, свинину на гриле, подгоревшие бараньи котлеты, рыбу в панировке, варёных крабов, баранину, верблюжатину, бекон, ветчину, саранчу во фритюре и барашка на вертеле. Хакаан будет есть во время беседы.

Хакаан — толстый гнолл. Это ясно, но лишь вблизи герои понимают, насколько он жирный. Он укутан в цветастый халат, который вот-вот готов лопнуть по швам на его огромном теле. Смех Хакаана как жужжание сердитого шершня, которого трясут в жестяной банке, и гнолла смешит почти всё.

Он любит мясо почти так же сильно, как злить своих обидчиков. Например, он ненавидит госпожу Хенну Мжелиди, потому что она отвергла его ухаживания и отказалась выходить за него. Теперь она должна поплатиться. Хакаан не хочет убивать Хенну, только унижить. По-своему он её любит, но гнолльская любовь — сложная штука.

Хакаан знает, что Хенна боится Парфюмерного района. Он также знает, что она намерена послать





туда пешек (ПИ), получить Око, а затем ограбить их. Он расмеялся, когда разгадал её план, да так громко, что герои могли услышать вдалеке его гогот, когда расставались с Хенной. Хакаан просто веселся ради делает встречное предложение. Награду, предложенную Хенной за возвращение Ока, Хакаан увеличивает на 50%. Конечно, он не намерен платить всю сумму, но хочет, чтобы герои работали на него, а не на Хенну.

Кроме Хакаана, два верных раба-кобольда устроились на можжевелевом дереве в подвешенных к ветвям маленьких гамаках. Они обожают лазать, и благодаря своей дикой природе их скорость лазанья — 10' (3 м). Обычно кобольды носят чёрные плащи с капюшонами, скрывающие всё тело, и говорят на скрипучем торговом языке, выдавая глубокомысленные рассуждения о драконах. Кобольды любят разбрасывать краску (подробнее см. область X8).

В фонтане спрятан порабощённый элементаль воды, полученный Хакааном в подарок от довольного покупателя; чтобы его заметить, успешно проверьте Мудрость (Внимание) со СЛ 15. Элементаль слушается Хакаана, но не может покинуть двор.

#### Хакаан-аль-Харин Змир Нилл Мо Чатур

*Средний гуманоид (гнолл), хаотичный злой*

**Класс брони:** 14 (сыромятный доспех).

**ПЗ:** 33 (6к8 + 6).

**Скорость:** 30' (9 м).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

**Испытания:** Сил +4, Вын +3.

**Навыки:** Атлетика +4, Запугивание +2.

**Восприятие:** ночное зрение 60' (18 м), пассивное Внимание 10.

**Языки:** гнолльский, торговый.

**Опасность:** 1 (200 ПО).

**Буйство.** Если Хакаан в свой ход атакой в ближнем бою снижает ПЗ врага до 0, он может в качестве бонусного действия переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Хакаан совершает две атаки своим копьём.

**Укус.** Атака оружием в ближнем бою: +4 к урону, зона досягаемости 5' (1,5 м), одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

**Копьё.** Атака оружием в ближнем бою или дистанционная атака оружием: +4 к броску, зона досягаемости 5' (1,5 м) или 20'/60' (6/18 м), одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2) колющего урона, если для атаки в ближнем бою используются обе руки.

**Снаряжение:** копьё (5), сыромятный доспех, Зелье исцеления, Зелье невидимости, яркий халат, глиняная фигурка

двухголового играющего на пианино слона с дварфом-наездником, поясной кошель из собачьей кожи.

#### Кобольды (2)

**Опасность:** 1/8 (25 ПО за каждого).

**Особое:** скорость лазания 10' (3 м).

**ПЗ:** 5 у каждого («Основные правила»).

#### Маленький элементаль воды

*Небольшой элементаль, нейтральный*

**Класс брони:** 13 (естественная броня).

**ПЗ:** 45 (7к10 + 7).

**Скорость:** 30' (9 м), плавание 90' (27 м).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

**Невосприимчивость к урону:** яд.

**Невосприимчивость к состояниям:** без сознания, захват, окаменение, отравление, обездвиживание, паралич, распластанность, утомление.

**Восприятие:** ночное зрение 60' (18 м), пассивное Внимание 10.

**Языки:** акван.

**Опасность:** 1/4 (50 ПО).

**Водяное тело.** Элементаль может входить в пространство, занятое враждебными существами, и останавливаться там. Ему не нужно протискиваться, чтобы переместиться через пространство шириной в 1" (2,5 см) и более.

**Замерзание.** Если элементаль получает урон холодом, он частично замерзает. Его скорость уменьшается на 20' (6 м) до конца его следующего хода.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Крушащий удар.** Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 5' (1,5 м), одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

**Сокровище:** если шёлк, висящий во дворе над столами, не повреждён, он стоит 50 зм. Примерно 20 фарфоровых тарелок, из которых ест Хакаан, стоят суммарно 100 зм. В гамаках кобольдов найдётся несколько диковин: сверкающий медный чайник (25 зм), небольшие латунные солнечные часы с изображением солнца в виде голодного волка (50 зм), серебряная погремушка со свистком и изображением кита, проглатывающего другого кита (25 зм).

## X3. МЯСОХРАНИЛИЩЕ

Эта комната забита сундуками, полками и мясными шкафами. Здесь полно мух. У дальней стены стоит огромная грязная печь.



Хакаан не любит быть голодным и хранит здесь достаточно всякой еды, чтобы перекусить. В общем, в этой комнате хватит провизии, чтобы прокормить семью из 12 человек в течение месяца.

**Сокровище:** проверив Внимания со СЛ 15, среди шкафов можно заметить маленькую шкатулку для специй, на которой вырезан мужчина, пожираемый заживо книжными червями, падающими с полки с гримуарами. Пряности в ней стоят 20 зм.

#### Х4. ПРИЁМНАЯ

В этой чинно обставленной комнате есть большой бронзовый стол, мягкие кресла и прекрасный тёмно-оранжевый ковёр. В комнате полно украшений и витает слабый запах специй, благовоний и лаванды.

Здесь Хакаан принимает своих более официальных гостей и деловых партнеров.

**Сокровище:** ковёр особенно хорош и стоит 150 зм, но весит 8 lb (3,5 кг). Другие предметы здесь — обычные безделушки, но они хорошо сделаны и их можно выдать за сокровища. Те, кто провалит проверку Интеллекта со СЛ 15, поверят, что их ценность в 10 раз больше реальной. Здесь есть эмалированный глиняный тажин с изображением сердитых лебедей. Он слишком хрупкий, стоит всего 5 зм. Гранёный графин из аметиста со стеклянной пробкой (на самом деле весь графин из стекла и стоит всего 7 зм) и побитая латунная лампа с позолотой (это просто краска, и лампа стоит 8 зм).

#### ПАРФЮМЕРНЫЙ РАЙОН

У реки на северной окраине Пер-Бастета, поодаль от прочих районов, находится Парфюмерный район, состоящий из множества соединённых мостами островков. Если двигаться вниз по течению, мастерские знаменитых парфюмеров и уважаемых зельеваров района сменяются гаденькими винокурнями и лавчонками алхимиков и свечников, а затем и вовсе складами.

Здесь каждый, у кого есть связи или деньги, может найти ингредиенты для некромантии, яды и отвратительные инструменты, которые якобы предназначены для преступников, купленных рабов и врагов города. По крайней мере, так утверждают продавцы.

#### Х5. НЕГОДНЫЙ ГРУЗ

Комната уставлена рядами больших ящиков. Некоторые открыты, и из них торчит солома.

**Сокровище:** кто не хочет глиняную статую крокодила в половину реального размера в свой садовый оазис? Поразмыслив, Хакаан решил, что это была не лучшая покупка. Тем не менее 218 статуй можно суммарно продать за 50 зм, если найти покупателя-простофилю.

#### Х6. СПАЛЬНЯ ХАКААНА

Здесь, по крайней мере, внешне, царит роскошь: огромная, великолепная кровать в красивой резной деревянной раме, на ней множество ярких шелков, подушек и пуфов. Что-то в комнате издаёт довольно неприятный запах.

Хакаан — неряшливый обжора и в любой момент может проголодаться. Он ежедневно увольняет слуг (они очень раздражают его своими вопросами), и вот уже несколько дней у него нет горничной, которая могла бы прибраться в комнате.

Запах в комнате — это вонь облепленного мухами мяса, гниющего под его кроватью. Хакаан уже привык к этому запаху, но каждый, кто входит в комнату, должен пройти испытание Выносливости со СЛ 10 или будет отравлен, пока находится в комнате. Если снять шелка с кровати или если заползти под неё, гниющее мясо начнёт вонять сильнее, и все персонажи в комнате должны будут пройти ещё одно испытание Выносливости со СЛ 10. При провале персонаж будет отравлен в течение часа (даже если был уже отравлен до этого).

**Сокровище:** Хакаан осторожно относится к своему богатству (которое, надо признать, невелико), поэтому спрятал его в коробке, привязанной под кроватью; чтобы заметить коробку, надо пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15, если никто не залезет под кровать посмотреть. Внутри коробки из сандалового дерева лежат шелковые кошельки. В 10 из них есть по 10 зм, и в одном лежат 6 маленьких лазуритов хорошей огранки, по 20 зм каждый.

#### Х7. ПОКОИ ХОЗЯЙКИ

Дама, которая, очевидно, пользовалась этим будуаром, судя по всему, спешно его покинула.



Госпожа Сальма Медерса терпела чрезмерный аппетит Хакаана, пока могла (по правде, она и сама была довольно полной), но на прошлой неделе она не выдержала и покинула гнолла. Поспешность ухода очевидна.

**Сокровище:** в спешке Сальма забыла серёжку, но та упала в угол, и, чтобы заметить её, нужно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. Серьга в виде крокодила с двумя головами сделана из золота и серебра. Она стоит 100 зм.

## Х8. ПРОЕКТ

Тут что-тостряслось. В комнате есть приставные лесенки, пол застелен и стоит несколько горшков с краской, но выглядит всё так, словно краской кто-то дрался, а не делал с её помощью ремонт.

Перед уходом Сальма решила, что Хакаану пора украсить и обустроить гостевую комнату. К сожалению, гнолл пожадничал нанять настоящих маляров и поручил это дело кобольдам. Оказалось, они не слишком хороши в ремонте.

**Развитие:** некоторым кобольдам понравилось брызгаться красками. Если в доме случится бой, пара кобольдов отделается, схватят по три горшка с краской и применяют их как импровизированное метательное оружие.

Брошенная банка с краской (требуется дистанционная атака оружием с дальностью 10' [3 м]), при попадании разбивается, пачкая цель пурпурным, терракотовым или магнолиевым цветом. Существо, в которое попали, должно пройти испытание Ловкости со СЛ 11 или ослепнет на 1 раунд. Двое из этих вредных кобольдов берут краску с собой на финальную битву (см. «Часть 3») и используют её там.

## Часть 2. ПАРФЮМЕРНЫЙ РАЙОН

Парфюмерный район — место, где трудятся городские парфюмеры и известные зельевары, но жизнь в его южных кварталах слишком дорога. Рахид и его дружки не могут позволить себе такую роскошь, так что там о них ничего не знают.

Но если ПИ двинется дальше на север вдоль реки, к более неприглядным алхимическим лавкам, ви-

нокурням, мастерским и складам, то услышат о Рахиде. Оказывается, местные его не любят. Его зовут по-разному: от неприятного типа до бича района. Запах в этом месте почти невыносим, воздух пропитан химикатами и наполнен паром, а вода в реке пенится и окрашена в яркие неестественных цвета.

Расследование героев длится четыре сцены, которые могут случиться в любом порядке. ПИ должны узнать о существовании ростовщика, слепца и прачки (см. ниже), успешно проверяя Харизму со СЛ 10 для сбора информации (это займёт 1к4 часа). Либо они могут проверять слухи со СЛ 10 (подробнее см. вставку на стр. 8). За каждый успех герои узнают об одном из упомянутых персонажей.

## РОСТОВЩИК

Рахид задолжал большую сумму местному ростовщику, и это не секрет. Поэтому ростовщик Нассур эль-Рабат (ПН, человек, мужчина, простолюдин, «Основные правила») пустился в погоню, когда пару часов назад увидел, как Рахид идёт на север. Успешно проверив Харизму со СЛ 15 для сбора информации (или слухи со СЛ 15; см. вставку на стр. 8), можно узнать размер долга Рахида.

ПИ встречают Нассура в переулке шириной 10' (3 м), по обе стороны которого стоят приземистые здания 15' (4,5 м) в высоту и 30' (9 м) в ширину. На крыше каждой постройки справа и слева от Нассура стоят 1к8 рабочих, ремонтирующих покосившийся дома.

В начале сцены Нассур безразличен к ПИ, если только они не выдают себя за друзей Рахида. В этом случае он сразу становится враждебным. Если ПИ не удастся быстро вернуть отношение Нассура к безразличному, он окрикнул рабочих на соседних крышах. Это его друзья и члены его семьи, и они ненавидят Рахида так же, как Нассур.

Строители тут же хватают камни, кирпичи и другое импровизированное оружие и начинают бросаться им в героев, пока те не отойдут на 15' (4,5 м) или дальше от зданий слева и справа от Нассура. У импровизированного оружия дистанция 20'/60' (6 м/18 м), оно наносит 1к4 дробящего урона, строители совершают атаки с +0 к броску без бонуса к урону.

Если ПИ отступят, строители продолжают оскорблять их, но нападут, лишь если ПИ снова попытаются приблизиться. Если герои дадут сдачи, прольют кровь или применят магию, строители и Нассур сбегут в город, крича о дьяволах. Примечание: в качестве дополнительной сцены Нассур и строители могут вернуться позже с несколькими городскими стражами, которых подкупит ростовщик. Тогда используйте параметры стражника (ПН мужчина или женщина, человек) из «Основных правил».