



ПУСТЫНЯ ЗАТЕРЯННЫХ

СТАНЦИЯ РОТЕНВАЯ
ОБРАЗЫ

D&D 5E HOME BREW

Приключение для 4 игроков 5-го уровня



ПУСТЫНЯ ЗАТЕРЯННЫХ

8-12 часовое приключение для 4 игроков 5-го уровня.

С любовью на конкурс ваншотов для Пекарни Творцов.

Автор – Михаил Титов

#Пустыня #Храм #Город

Оглавление

Аннотация	4	9. Убийцы	30
Перед игрой	4	10. Головорезы	30
Советы Мастеру	4	11. Битва двух могущественных существ (сфинкс и Дао)	30
Истошение	4	12. Приспешники Ламий нападают	30
Скорость	4	13. Временная петля	30
Порядок движения по пустыне	4	14. Встречный отряд авантюристов	30
Предыстория и знания о локациях	5	15. Песчаная буря с джином	31
Пустыня Сахра'Аль'Дайе (Пустыня затерянных)	5	16. Застрявший бедуин	31
Бедуины	5	17. Аномальная температура	31
Три-кринь	6	18. Торговый прилавок	31
Город Альхайя	6	19. Колосс шагающий по пустыне	31
Имена и Характеры НПС	7	20. Колодец	31
Имена	7	Знамена	32
Характеры Городских жителей	7	Таблица знамен	32
События в городе Альхайя	7	Предметы	32
Характеры Бедуинов	8	Камень силы	32
Характеры Три-кринов	8	Книга по управлению конструктами	32
Начало пути	9	Ковер самолет	32
Торговля в пустыне	9	Статблок: Ифрит Иб'Назир	34
Слухи и информация в городе	11	Механика пустыни	36
Локации	11	Вечно меняющаяся:	36
Таблица локаций	11	Изнуряющая:	36
Оазис	11	Рекомендованные правила	37
Таинственная Расселина (РИСК)	13	грузоподъемности:	37
Темница (РИСК)	15	Проклятье пустыни:	37
Клинка стражей	17	Буря:	37
Усыпальница	17	Предыстории	38
Статуя сфинкса (РИСК)	20	Вор	38
Скалистая гряда	21	Исследователь	38
Поселение бедуинов	22	Семьянин	38
Заброшенное поселение	23	Воин наследник ифрита	38
Руины древней башни волшебника	24	Маг наследник ифрита	38
Место раскопок	25	Наследник богатого рода	39
Забывтый храм	26	Три-крин посланник	39
Райские сады, Прибежище Иб'Назира	27	Своя предыстория:	39
Великая Буря	28	Использование предысторий	39
Осложнения	29	Карта пустыни и версия для ДМ-а	40
Таблица событий	29	Карты	41
1. Песчаный червь	29	Карта Дворца	41
2. На героев нападают люди	29	Комната Ведьмы во дворце	41
3. Труп	29	Карта Тюрьмы	42
4. Героев обкрадывают ночью	29	Карта Сада Ифрита	42
5. Нападение пустынных гончих	30		
6. Волна гигантских муравьев	30		
7. На встречу что-то движется	30		
8. Полуживой три-крин	30		

АННОТАЦИЯ

Отправьтесь в далёкую пустыню в краях горячих песков и древних тайн. Ведь Великая буря, что длится годами, в очередной раз прекратилась, и авантюристы со всего мира стремятся успеть пожить в краю полном загадок и забытых знаний. Станете ли вы счастливым с мешками золота и именем покрытым славой или останетесь лежать под палящим солнцем костями, зарытыми в песок?

ПЕРЕД ИГРОЙ

Все дополнительные файлы для игры лежат на **Гугл Диске**. В их числе: таблица с музыкальными эффектами, картинки, карты и пр.

Правила выживания, ограничения и механики перечислены в разделе **Механики Пустыни**.

Во время создания персонажей, крайне рекомендуется выбрать им предысторию из представленных и разработанных для данного приключения, найдете вы их в разделе **Предыстории**. Карточки предыстории без спойлеров для предоставления на выбор игрокам вы найдете в дополнительных приложениях.

Во время прочтения данного документа вы можете встретиться с различными обозначениями, созданными для удобства и понимания контекста:

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. (Текст в скобках служит для уточнения. Его зачитывать не нужно)

Если текст указан в подобном поле, он обозначает особые знания или события, которые произойдут, если в группе присутствует персонаж с определенной предысторией. Если его нет, можете игнорировать данный текст.

Во время игры на исследование пустыни у игроков будет лишь 10 дней. После истечения этого срока в любой момент может вернуться Великая буря. **Проверка Сл 12** в начале каждого дня после 10-го, каждый последующий день сложность уменьшается на 2. В случае успеха приходит **Великая Буря**.

Если герои не успели выполнить задание, но сумели сбежать от бури, то вы можете продолжить игру с уже имеющейся у игроков информацией, спустя несколько лет, когда буря закончится вновь.

Пустыня сурова и беспощадна, шансы на выживание малы и уменьшаются с каждым днём. Для отображения изнурительной и опасной локации, по которой будут путешествовать герои, воспользуйтесь описанными **ТУТ** механиками.

В том же разделе описаны механики определения точек. В игре нужно будет определять местонахождение различных локаций, которые герои будут исследовать.

Все статблоки, кроме **главного босса** есть на dnd.su

СОВЕТЫ МАСТЕРУ

Не стесняйтесь по ходу игры выдавать вдохновение, за хороший отыгрыш персонажа и его предыстории. Но так же выдавайте и степени истощения в случае провала некоторых проверок или попадания героев в тяжёлые условия. Истощение рекомендуется использовать по правилам Книги Игрока 2024 (ниже).

ИСТОЩЕНИЕ

Когда у вас есть состояние Истощение, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Степени Истощения. Это состояние накапливается. Каждый раз, когда вы его получаете, то вы получаете 1 степень истощения. Вы умираете, если ваша степень истощения достигает 6.

Эффект на броски. Когда вы совершаете проверки, атаки и спасброски, то результат броска уменьшается на количество уровней Истощения, умноженных на 2.

Скорость уменьшена. Ваша Скорость уменьшается на количество футов, равное 5, умноженное на вашу степень истощения.

Удаление степеней Истощения. Окончание продолжительного отдыха снимает 1 степень истощения. Когда ваша степень истощения достигает 0, то это состояние заканчивается.

СКОРОСТЬ

Скорость группы перемещающейся по пустыне равна 3 гексам в день, в случае наличия любого вида транспорта – 5 гексам в день.

ПОРЯДОК ДВИЖЕНИЯ ПО ПУСТЫНЕ

1. Бросок на нахождение точки интереса
2. Бросок на Знамение
3. Движение и Исследование
4. Конец дня и отдых

Предыстория и знания о локациях

Пустыня Сахра'Аль'Дайе (Пустыня затерянных)

Это место когда-то представляло из себя огромную Империю, название которой затерялось в веках. На всем протяжении Великой пустыни, а тогда плодородных земель, жили люди, высились сады и дворцы. Пустыня тогда занимала лишь малую часть земель и из этого небольшого региона близ гор дули горячие ветра и иногда приходили бури, которые уничтожали посевы и засоряли реки. На тот момент правящему Султану Сулейману это надоело, и он решил понять, что служит причиной такого явления. Он отправился со своими воинами к сердцу пустыни и там, посреди горячих песков встретил могущественного ифрита Иб'Назира. Правитель польстил ему и заключил с ним сделку. Если ифрит не будет мешать его людям и расширять пустыню, то взамен люди Империи будут преподносить ему самые ценные и редкие дары и артефакты, что смогут найти в мире. Иб'Назир согласился на такие условия и бури прекратились.

Ложь. Но спустя время ифрит предал свою клятву и забавы ради наслал на род людской ужасные бедствия и наполнил песком реки и города. С тех пор он бушует в пустыне, поднимая ужасающие бури, лишь ненадолго останавливаясь и отдыхая.

Правда. Удовлетворенный сделкой Иб'Назир упивался дарами, но спустя какое-то время в своей пустыне ему стало скучно, и он начал в образе человека являться в города людей. Нрав ифритов усмирить сложно, но появилась та, что смогла это сделать и остудить пламенное сердце гения. Великий огненный дух влюбился в человеческую женщину и от их союза у них появились двое детей. Однако счастье не было долгим. Главная наложница султана, коварная темная колдунья, использовала свои чары и натравила его на юных отпрысков ифрита, нашептав, что в будущем они могут стать слишком сильными и опасными. Иб'Назира султан заманил в пустыню и схватил, заперев в магической клетке, а его жену и детей беспощадно казнил. По крайней мере, он так думал...

Спустя долгое время Иб'Назир прорвал защиту клетки и разразился невероятным гневом. Разрушая города и убивая тысячами, ифрит нес погибель и смерть, при этом в своем сердце он сам умирал от тоски и скорби. Иб'Назир до сих пор бушует в пустыне разъяренным штормом, называемый Риах Альсахра (Ветер пустыни), и лишь раз в три года делает передышку, чтобы оплакать свою любимую.

В это время авантюристы всего мира могут попытаться счастья в исследовании пустыни и поиске древних артефактов затерянного королевства. А торговцы двух стран, которые отделяет пустыня, переправляют свои грузы через неё в поисках выгоды, так как это в десятки раз быстрее, чем идти в обход.

Дети Иб'Назира однако выжили, чему поспособствовал их же палач. Два юных дарования были вывезены из страны и спустя время пошли своими путями. Один из них, обладавший большой магической силой, основал свою школу чародейства, а второй был великим воином и мастером боевых искусств. Оба сына ифрита оставались в неведении о своем происхождении, но всегда чувствовали свою связь с горячими барханами и загадочными песками Великой пустыни затерянных.

Бедуины

Загадочный народ пустыни, многие считают их потомками тех кто отказался покинуть свою землю даже после того как её превратил в выжженную пустошь Ифрит. И это действительно так, вот только они не по собственной воле не покидают царство песков. Народ Тадхур Улкхарита (Помнящие катастрофу) проклят по крови и навеки или пока жив Ифрит привязаны к пустыне и не могут её покинуть. С каждым шагом к краю пустыни проклятие будет усиливаться, пока не убьёт решившего покинуть её бедуина. Десятки поколений прожили в невероятно суровых условиях и приспособились даже к такому беспощадному климату.

Большую часть времени бедуины проводят в своих подземных городах и пещерах, на руинах цивилизации, которая когда то принадлежала их предкам. В моменты, когда шторм стихает, раз в несколько лет они прочесывают пустыню на своих дюнных кораблях в поисках интересных находок, которыми потом можно обменяться с чужеземцами или Три-кринами на еду и камни силы.

Быт местных очень скромнен, еду и воду они добывают двумя способами. Первый это охота на местных тварей и подземные источники. Однако не вся местная фауна съедобна, а источников с каждым десятилетием становится все меньше, да и в вечно меняющейся пустыне находить их сложно.

Так что бедуины в основном пользуются вторым способом - сферами контроля элементарей. Это древние артефакты времен Империи, в которые заключается элементарь и наделяется задачей/целью. С помощью таких сфер можно преобразовывать песок в грунт и выращивать полезные культуры даже в подземелье, без какого либо света. Однако такие артефакты очень редки, и потеряв или истратив силу такой сферы, поселение бедуинов, отрезанное от мира, обречено на вымирание. Для поддержания магии в своих сферах люди пустыни ищут носители магической силы, известные как камни силы. Их древняя магия может поддерживать ману в сферах на протяжении десятилетий.

Торговля – бедуинов абсолютно не интересуют деньги и торгуются они обычно бартером, за еду, полезные вещицы и камни силы.

Три-крины

Пустынный народ, которых наравне с бедуинами можно считать коренным населением этих земель. Их вид долгое время проживал в ближайших горах, и ютился в норах и тоннелях, где их истребляли войска Империи и погодные условия. Однако, когда ифрит разорил земли и города были смыты песком для три-кринов появился шанс. На останках королевства они создали свою колонию, которая спустя столетия стала основной и пустила отростки по всей пустыне.

Эти существа, обладающие прочным хитиновым панцирем и второй вспомогательной парой рук, быстро приспособились к новым условиям. Где-то в сердце пустыни скрыта их колония, где они переживают бури и роют свои тоннели. Однако даже во время Великой бури они способны преодолевать небольшие расстояния по поверхности.

Народ три-кринов постоянно путешествует небольшими группами на своих ездовых ящерицах в поисках полезных вещей на обмен и торговлю. Они поддерживают контакт с людьми извне и бедуинами и хоть их народы враждовали в далеком прошлом, здесь и сейчас в суровых условиях главное это выживание. Такого принципа придерживаются все три-крины, практически всех окружающих они воспринимают как потенциальную еду, однако убивают только ради выживания и никогда – ради развлечения. Жизнь для всех разумных пустынных народов это ценный ресурс, который почему зря не расходуют.

Три-крины ценят хорошее и надежное оружие и полезные вещи для выживания, у них очень хорошо развито боевое искусство и воинские традиции. Некоторые три-крины становятся наемниками и подолгу путешествуют, однако спустя время все равно возвращаются в колонию принося в неё много нового и полезного, как с точки зрения вещей, так и с точки зрения культурных особенностей.

Три-крины для общения и передачи эмоций щелкают жвалами и шевелят усиками, такой способ общения практически невозможно понять и скопировать. Поэтому для общения с другими расами три-крины используют своих сородичей обладающих псионическими способностями. Такие особи обычно эмоциональнее других, так как зачастую много общаются с людьми и проводят много времени в городах.

Торговля – три-кринов слабо интересуют деньги, однако они все же могут принять их в качестве платы, так как периодически заглядывают в людские города. Намного больше их интересует оружие и хорошие инструменты.

Город Альхайя

Жемчужина пустыни и большой торговый перевалочный пункт. Город находится под управлением Халифа (главы государства) и является частью Аравийского королевства, хотя с упадком власти правителя и общим застоём в государстве, городом, по сути, управляет большой **Торговый синдикат**. Столица торговли сверкает куполами храмов и встречает разнообразием базаров и магазинов, дома высятся в надёжной и пёстрой многоэтажной застройке, а ветер пустыни с севера встречают высокие крепостные стены. Все это достижения хорошего местоположения и хитро выстроенной торговой сети. Все жители Альхайи обязаны синдикату за то, что сейчас имеют и почти единогласно признают их власть над городом.

Правители и жители города извлекают большую пользу от нахождения рядом с Великой пустыней. Огромное количество артефактов, которые там находят, служат на благо и развитие родных земель и лишь не многие из них решаются продавать иноземцам. Для местных такие артефакты это часть их культуры и наследия, поэтому все, что находят поисковые отряды приезжих авантюристов, местные торговцы стараются скупать и передавать на хранение или в использование местному **Исследовательскому обществу**. В эту сказочку верят многие, однако за фасадом научного интереса и сохранения традиций таится подпольная система сбыта, в которой большая часть сокровищ перепродается и уходит в чужие руки на теневом рынке.

Однако часто множество бесценных находок ускользает из этих земель, а иногда и из чьих-то личных хранилищ. Этому способствует развитая преступная сеть и множество банд. Одна из них стоит во главе всего преступного мира Альхайи уже много десятилетий. Эти головорезы и воры носят ярко синие богато украшенные золотыми нитями шарфы и именуют себя **Альмуртази**.

Примерно каждые три года город оживляется и преобразуется до неузнаваемости, в дни “Плача Ифрита”, когда буря затихает, проводятся самые выгодные сделки и происходят важнейшие события. Сотни авантюристов прибывают в Альхайю, их карманы набиты золотом, а головы забиты миражами и мыслями о сокровищах пустыни. Все фракции города используют это для своих целей, цены взлетают до небес, вознаграждение за выполнение заданий снижается из-за высокой конкуренции, а приезжих дурачков купившихся на рассказы и трюки находят потом без гроша в канаве за городом. Воистину Альхайя это город опасности и больших рисков, кто-то может потерять здесь все, поставив на кон, что имел, а кто-то получить награду достойную короля в мгновение ока.

ИМЕНА И ХАРАКТЕРЫ НПС

ИМЕНА

1к10	Имена бедуинов / городских жителей, Мужские	Имена бедуинов / городских жителей, Женские	Артикль в имени	Имена Три-кринов
1	Зайед	Нурия	аль-Захир	К'Чаар
2	Фарис	Зейнаб	аль-Катиб	Зик'Тор
3	Халид	Зара	аль-Хабиб	М'Риик
4	Расул	Самия	аль-Мунтазир	Ксар'Тек
5	Мансур	Фатима	аль-Рашид	Ри'Ктан
6	Саид	Айша	аль-Фарук	Зх'Риин
7	Тарик	Хадия	аль-Муджахид	Кх'Так
8	Наим	Шейла	аль-Сабир	Т'Крир
9	Айюб	Ясмин	аль-Бариди	Вр'Чак
10	Хаким	Сабира	аль-Хаким	З'Калир

ХАРАКТЕРЫ ГОРОДСКИХ ЖИТЕЛЕЙ

1к10	Характер
1	Владелица роскошного базара, известная своей гостеприимностью, но тайно связанная с Альмуртази и использующая свою лавку для прикрытия их операций.
2	Капитан городской стражи, разочарованный упадком власти халифа, который тайно ведёт войну с Альмуртази, пытаясь восстановить порядок.
3	Известный мошенник и игрок, который зарабатывает на доверчивых авантюристах, но хранит секретную информацию о тайных ходах в городской стене.
4	Бедная жительница города, которая тайно возглавляет движение сопротивления против Торгового синдиката, мечтая вернуть справедливость в Альхайю.
5	Искусная воровка, которая специализируется на краже артефактов, но мечтает бросить криминальный мир и начать новую жизнь.
6	Старый мудрец и алхимик, который владеет секретом создания волшебных эликсиров, но боится, что его знание станет причиной его гибели.
7	Влиятельный торговец, который тайно манипулирует политикой города, используя свою сеть агентов.
8	Археолог из Исследовательского общества, страстно защищающий культурные артефакты пустыни от продажи, но в тайне желающий владеть подобным сокровищем
9	Владелец караван-сарая, который знает все слухи и секреты города
10	Слепой предсказатель будущего, предсказания которого сбываются практически всегда

СОБЫТИЯ В ГОРОДЕ АЛЬХАЙА

1к10	Событие
1	Факир на базаре оступается и поджигает шатер одной из лавок, огонь быстро распространяется
2	Отряд авантюристов проходит мимо и хвастается тем, что они купили самую точную карту пустыни
3	Стража города отводит взгляд от того как люди в синих шарфах с позолотой выбивают из торговца долги
4	Седой старик появляется прямо в центре базара и смотрит на героев голубыми глазами, улыбаясь и исчеза из виду за проезжающей телегой. Никто кроме героев его не видел.
5	На одном из прилавков играют в какую-то местную азартную игру и владелец явно мухлюет.
6	У лавок со снаряжением начинается протест приезжих из-за завышенных цен на товары и услуги
7	Герои становятся свидетелями продажи с аукциона какого-то могущественного артефакта, цены дошли уже до 400зм и только растут. На самом деле артефакт безделушка и все ставившие друзья торговца.
8	Поднимается небольшой пылевой шторм и поднимает песок в небо в форме стрелы.
9	Отряд стражников с ятаганами наперевес, гонятся за мальчишкой вором и его ручной обезьянкой.
10	В одном из переулков проходят подпольные бои огромных скорпионов.

ХАРАКТЕРЫ Бедуинов

1к10	Характер
1	Старейшина клана, обладающий глубокими знаниями древних пророчеств, но страдающий от чувства вины за потерю своего сына.
2	Певица и рассказчица, чьи истории пленяют слушателей, но она скрывает своё происхождение.
3	Поэт и певец, который развлекает свой народ, но страдает от одиночества и тоскует по утраченной любви.
4	Торговец, обладающий талантом убеждения, но скрывающий свою жажду власти и желание подчинить себе все племена.
5	Мудрый рассказчик, знающий все легенды пустыни, но страшщийся того, что одна из его историй может стать реальностью.
6	Знахарь, чьи руки излечивают любые раны, но который скрывает страшную тайну о проклятии, нависшем над его родом.
7	Предсказательница, чьи видения часто сбываются, но она скрывает, что её самые тёмные предсказания касаются её собственного народа.
8	Молодой исследователь, мечтающий найти легендарные сокровища в пустыне, но его страх перед духами предков сковывает его действия.
9	Мастер оружия, который знает все секретыковки, но хранит древний клинок, который, как он верит, приведет к гибели его племени.
10	Молодой разведчик и воин мечтающий найти способ разрушить проклятие своего народа и повидать мир

ХАРАКТЕРЫ Три-кринов

1к10	Характер
1	Опытный воин, потерявший свою колонию в песчаной буре, который теперь ищет древний артефакт, чтобы обеспечить безопасность своей новой колонии.
2	Молчаливый разведчик, который знает все тайные маршруты через пустыню, но скрывает свою способность читать мысли других существ.
3	Мастер по созданию оружия, чьи клинки известны своей прочностью, но она мечтает создать нечто совершенное, чтобы завоевать признание среди людей.
4	Старейшина колонии, известный своей мудростью, хранит теплые воспоминания о былых приключениях
5	Странствующий торговец, который собирает редкие артефакты, но его истинная цель – найти способ объединить три-кринов и людей пустыни для совместного выживания.
6	Псионик и посланник колонии, который помогает три-кринам общаться с другими расами, но иногда теряется в эмоциях и начинает сомневаться в своей идентичности.
7	Охотник, чья точность известна во всей колонии, но он страдает от страха перед открытыми пространствами после нападения песчаного червя.
8	Наёмник, который видел мир за пределами пустыни и вернулся с новыми идеями о жизни и смерти, что вызывает споры среди его сородичей.
9	Старый воин, переживший десятки битв, который тайно мечтает о мире и покое, но боится признаться в этом своим сородичам.
10	Хитроумный тактик, разрабатывающий стратегии для обороны колонии, но на самом деле он надеется найти способ избежать любого сражения.

Начало пути

Здесь герои смогут закупиться перед походом в пустыню и взять задания различных фракций.

Спустя долгие дни в пути вы слышите радостные возгласы за пределами повозки. Выглянув из под тента вам открывается вид, от которого перехватывает дыхание. Огромные каменные башни воздымаются над крепостными стенами, на которых реет множество флагов и знамен. Золотые купола дворцов и храмов отблескивают на солнце, величественно возвышаясь над всем остальным городом. Въезжая за стены с другими караванами через огромные резные ворота, вы как будто погружаетесь в иной мир. Ароматы пряностей, благовоний, фруктов и масел окутывают вас, смешиваясь и кружа голову. Звуки сотен спорящих друг с другом голосов торговцев и покупателей на базаре наполняют пространство. Вокруг вас, спеша к заморским гостям бегут факиры и акробаты, а заклинатели змей и музыканты привлекают своих клиентов необычными представлениями. Повозка останавливается, и, спешившись, вы оказываетесь в эпицентре торговли и предательства. Вокруг снуют сотни человек, толкаясь и рассматривая товары на коврах и прилавках у торговцев. Здесь можно найти все: от редчайших драгоценностей и экзотических специй до древних рукописей и магических артефактов. Не успев прийти в себя, к вам приближаются три делегации.

Герои начинают в городе Альхайя, на центральном базаре. Это единственная фиксированная локация в приключении.

Сейчас в городе большой дефицит товаров, так как из-за затихающей великой бури сюда нахлынуло огромное кол-во покупателей, авантюристов и искателей приключений, которые хотят попытать свою удачу в пустыне. Товара либо нет, либо цены взлетели до небес из-за спроса.

К героям, только прибывшим на одной повозке в город, сразу обращаются представители трех организаций и требуют дать ответ на их срочный запрос. Если герои откажутся от всех заданий, то они будут просто исследовать пустыню, преследуя свои цели по предыстории.

Альмуртази: Дают три случайные рисковые точки интереса на карте. **Задание** - принести для их главы, могущественного мага, **камней силы**. Награда – 1000 зм за каждый камень. Можно уговорить бандитов на лучшие условия, пройдя **проверку Убеждения Сл 18**, в случае успеха они назовут еще одну рисковую точку и авансом дадут 250 зм. В случае провала некоторым в банде не понравилась наглость персонажей, и они захотят их устранить, в таблице осложнений становится доступен вариант Головорезов. Если персонаж плут или имеет воровскую предысторию, он может проходить эту проверку с преимуществом.

Синдикат: дают одну точную точку интереса и еще одну обычную и просят доставить груз на другую сторону пустыни, там их встретят получатели. Груз занимает 16 слотов и его можно разделить на 2 части. Награда – 2500 зм. Можно поторговаться и выбрать лучшие условия, пройдя **проверку Убеждения Сл 16**, в случае успеха, купцы дадут еще одну обычную точку интереса и аванс в размере 500 зм. В случае провала они поднимают свои связи, чтобы отомстить вам за ваше наглое поведение, для героев, все цены в стартовом городе выше в половину от их и так высокой стоимости. Персонаж, имеющий торговую предысторию или предысторию наследника, может пройти проверку с преимуществом.

Исследовательское общество: Дают точную точку, в которой герои могут найти статую древнего Сфинкса, он сможет помочь найти Ифрита, насылающего бурю. Вам предлагается убить его или заключить с ним сделку. В общем, сделать, что угодно, чтобы бури прекратились. Награда – 4000 зм. Можно попытаться договориться на лучшие условия, пройдя **проверку Убеждения Сл 16**, в случае успеха сообщество отметит для вас одну обычную точку на карте, а так же выдаст аванс в размере 500 зм. В случае провала ничего не происходит. Персонаж с предысторией исследователя может пройти проверку с преимуществом.

Заключить сделку персонажи могут с любым количеством организаций. А после принятия решения персонажи захотят поторговаться на базаре и закупиться перед путешествием.

Здесь персонажи могут купить любую вещь из списка снаряжения (книга игрока) и магических предметов (Книга Мастера). Цены из Книги Мастера (в случае ранжирования стоимости берите наименьшее значение). Однако сторговавшись, можно опустить цены до нормы, пройдя **проверку Убеждения Сл 15**, или даже получить скидку (10%) при результате этой проверки в **18+**



Торговля в пустыне

Если герои решат что-то купить у торговцев или местных в пустыне, то те, кто принимает золото, будут просить в 2 раза больше цен из Книги Мастера (в случае ранжирования стоимости берите наименьшее значение). Когда герои хотят поторговаться в пустыне, перейдите в раздел **предметы** и бросьте кубы для определения ассортимента.

