

Вступление

Добро пожаловать в расширение Cityscape, последнее и возможно самое необычное дополнение в серии окружающих ландшафтов для последней редакции игры Подземелья и Драконы*. В отличие от остальных продуктов этой линии, каждый из которых сосредоточен на более традиционном окружении — арктических пустошах, песчаных пустынях, штормовых морях и т.п. — книга, которую вы сейчас держите, призвана дать похожее развитие для городов и урбанистической "окружающей среде". Ведь действительно, ведение расширенных кампаний в пределах одного единственного города может быть ещё более гибким, чем те же самые действия в одной из диких областей. Для большей достоверности вашего города и персонажей в нём, стоит не забывать, что окружающий город полностью трёхмерен. Люди, места, политика, фракции, законы, районы — всё это должно учитываться, если МП хочет, чтобы его описание шло гладко и соответствовало жизни в игре. Проще говоря, его город должен быть по-настоящему *живым*, и это та задача, которую решают все МП. И *Cityscape* служит именно для того, чтобы на эту задачу тратилось как можно меньше времени. Велики ли вы бесконечное число урбанистических кампаний или это ваш первый опыт в городской истории, эта книга содержит все, что вам нужно для того, чтобы сплести сияющий узор мира — полный приключений, как для вас, так и для ваших игроков.

РАСКРЫТИЕ ГОРОДА

Как и прочие книги в линейке окружающих ландшафтов, *Cityscape* предназначен для построения всесторонних кампаний выдвигая на передний план набор специфических тем, историй и идей. При вождении городской кампании МП должен извлечь из этой книги столько выгоды, сколько он обычно получает от Руководства Мастера Подземелий. Эта книга организована модульным образом, для того чтобы облегчить поиск в ней нужной информации для занятого МП. Далее следует краткое описание каждой главы этой книги. Первая Глава: Городские Возможности рассказывают об основных принципах построения городов и их структуры. После краткого обзора городской жизни, эта часть книги рассматривает города по типам, включая такие образцы архетипов как столица, военная крепость, город работоторговцев и торговый центр. После

небольшого обзора городов с нетрадиционными культурой и месторасположением глава переходит непосредственно к особенностям самого города, начиная от описания канализации и защитных укреплений и заканчивая природными катаклизмами вроде наводнения, чумы и даже "магического загрязнения". Большая оставшаяся часть главы рассказывает о различных видах городских кварталов, которые могут присутствовать в городах. Эта глава прежде всего ориентирована на МП, но и для простых игроков знакомство с ней не будет лишним.

Вторая Глава: Городской Авантюрист раскрывает возможности тех, без кого не возможна ни одна подобная история — игровых персонажей. Глава предлагает широкий выбор дополнительных возможностей для игры персонажами, которые чувствуют себя лучше в городской среде, включая урбанистические навыки, умения и заклинания. Полное описание по выбору и использованию специфических опций закрывает эту главу. Понятно, что большинство материала из этой главы ориентировано на игроков.

Третья Глава: Политика И Власть обсуждаются именно здесь, ведь можно было предположить, что в городах существуют различные правительства, политики и всевозможные организации. Здесь в примерах описываются различные виды правительства, как эти правительства влияют на жизнь в городе, а так же какие функции выполняют отдельные части правительства. Благородные дома, гильдии и организации различных направленностей описываются тут же, сопровождаемые новыми престиж-классами, воплощающими природу этих объединений. Материалы из этой главы будут полезны как игрокам, так и мастеру.

Четвёртая Глава: События И Столкновения представлены целой толпой примеров по изменению антагонистов и NPC, с которыми игроки могут повстречаться и/или борются на улицах вашей городской кампании. - Классические архетипы представлены в нескольких вариантах, обеспечивая достойный вызов ИП с любым уровнем, и включают в себя таких персонажей как городской дозорный, головорез, дворянин, ремесленник и разъярённая толпа. Глава заканчивается описанием нескольких новых монстров для урбанистических кампаний. Эта глава полностью ориентирована на МП.

Пятая Глава: Управление Городом фокусирует внимание МП на советах по ведению урбанистических кампаний. Здесь речь идёт о значимости истории внутри кампании и как история порождает слухи, которые являются неотъемлемой частью окружающей городской среды. Сюда включены советы по исследованию окружающей территории и различные способы сделать кампанию более «живой», с помощью НИП и описания окружающего пространства. Глава заканчивается кратким описанием городской системы правопорядка - преступлениях и наказаниях. Большинство материалов здесь будут полезны в первую очередь МП.

ЧТО ВАМ НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

Cityscape использует информацию из трёх основных книг правил — *Руководства Игрока (PH)*, *Руководства Мастера Подземелий (DMG)*, и *Справочника Монстров (CM)*. Так же эта книга ссылается и на другие дополнительные источники, в том числе на *Руководство Мастера Подземелий II*, *Раскрытые Тайны*, и *Героев Ужаса*. Эти книги являются отличной помощью для поддержания урбанистических приключений, но они не являются обязательными при использовании *Cityscape*.

Глава 1:

Городские Возможности

Первая вещь, с которой должен определиться МП при планировании городской кампании это, а что же представляет собой город в действительности. Города отличаются от многих сообществ практически по всем признакам, но основным фактором остаётся численность населения. Обычно цифры представленные в Таблице 5-2 в *DMG* отражают среднее значение численности и могут быть легко изменены в зависимости от кампании. Если вы изменяете значения, то вы должны учитывать пропорции в соотношении сообществ. Например, если в вашем мире проживает в два раза больше жителей, чем в базовом описании фэнтези вселенной, то просто умножьте все значения в таблице на 2. В этом случае, деревушка может вырасти до 160 взрослых, в то время как большой город мог бы вместить уже 50,000 жителей. "Индивидуальность" города тоже должна быть уникальной. В отличие от маленьких сообществ, которые почти всегда подстраиваются под окружающую среду, у настоящего города есть свой собственный характер, состоящий из смеси людей, идей и событий сформировавших его историю. Эта индивидуальность проявляется в физических особенностях города вроде географического расположения и архитектуры. Городской центр, спланированный заранее, использует традиционную архитектуру, которая разительно отличается от остальной части города, развивавшейся подобно организму в течение долгого времени. Большинство городов поделено на районы, расположение и характер которых подчёркивают эту индивидуальность. Город с несколькими коммерческими районами, например, больше сосредоточен на торговле, нежели на иностранном капитале в районе посольств или политике внутри городского центра. Полное описание городских районов и особенности каждого из них вы можете найти на стр.34.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Фундаментальным аспектом любого городского центра является моральное и эстетическое развитие его населения. Мировоззрение городского центра власти (*DMG138*) конечно влияет на жителей, но точное отношение жителей города, известное

как общественное мировоззрение, складывается, основываясь на их лидере или группе лидеров. Хотя по большому счёту общественное мировоззрение зависит не только от мышления его лидеров, но и истории региона, местной культуры даже от географического положения. Отдельные личности имеют своё собственное мировоззрение, но именно общественное мировоззрение представляет полную культурную картину города. В большинстве фэнтези вселенных, базовым общественным мировоззрением считается законное, тем самым это показывает стремление жителей к соблюдению местных законов и порядков. Очень часто городская культура вообще не отклоняется ни к добру, ни ко злу, присущим большинству людей. Типичные кампании так же предполагают, что люди являются доминирующей расой. Города основанные или под управлением нечеловеческой расы имеют совершенно другой уклад жизни, часто отражающий их расовое мировоззрение (например, хаотично-добрый для эльфов или законно-добрый для дварфов). Обратитесь к таблице ниже для определения случайного мировоззрения городского центра любого большого города, или общественного мировоззрения для поселений больших, нежели маленький город.

Общественное Мировоззрение

d%	Мировоззрение
01-20	Законно-доброе
21-28	Нейтрально-доброе
29-36	Хаотично-доброе
37-61	Законно-нейтральное
62-67	Нейтральное
68-69	Хаотично-нейтральное
70-89	Законно-злое
90-95	Нейтрально-злое
96-100	Хаотично-злое

Города По Типам

Следующие примеры городов служат нескольким целям. У каждого из них есть своё имя и демографическое описание, так что они могут быть вставлены без изменений практически в любую кампанию. Города из примеров могут стать основой для

долгосрочных урбанистических приключений, или возможно стать отправной точкой для ИП в их пути к какой-то цели.

Эти примеры так же служат моделями, наподобие материалов про территории в других книгах "ландшафтной" серии. Каждый из городов демонстрирует большинство своих особенностей и функций, будь то военная крепость, коммерческий или политический центр. Вы можете просто изменить имя или детали по вашему вкусу, а можете и построить свой город, используя предложенные образцы.

БЛЭКВОЛЛ (ВОЕННЫЙ ГОРОД)

Большой Город: Нетрадиционный (военный трибунал); МЗ ЗН; Лимит 40,000 зм; Активы 42,554,000 зм; Население 21,277; Смешанный (45% люди, 40% дварфы, 7% полурослики, 5% гномы; 3% прочие).

Блэкволл расположен на вершине столовой горы, служащей прекрасным наблюдательным пунктом для близлежащих территорий. Это одна из самых больших военных застав королевства Каддас (см Каддастрей на стр.18). Город был построен на месте небольшой деревушки, прозванной Блэквелл (Чёрный Колодец) из-за цвета воды в источниках. После того как Каддас решил возвести здесь фортификационное укрепление, имя трансформировалось в Блэкволл (Чёрная Стена) — название, которое отпугивает чужаков, так как внушительная обороноспособность города не является его тёмной стороной. Блэкволл имеет небольшой типичный рынок, но его первоначальная задача - следить за вторжениями и силами чудовищ.

Большой город имеет правящего дворянина—сейчас это герцог связанный кровными узами с королём Каддаса—но его роль по большей части является сугубо церемониальной. Истинный центр власти это офицерский трибунал во главе с генералом армии Блэкволла. Город полностью живёт по законам военного времени с солдатами, выполняющими обязанности, как полиции, так и защитников города.

АРХИТЕКТУРА

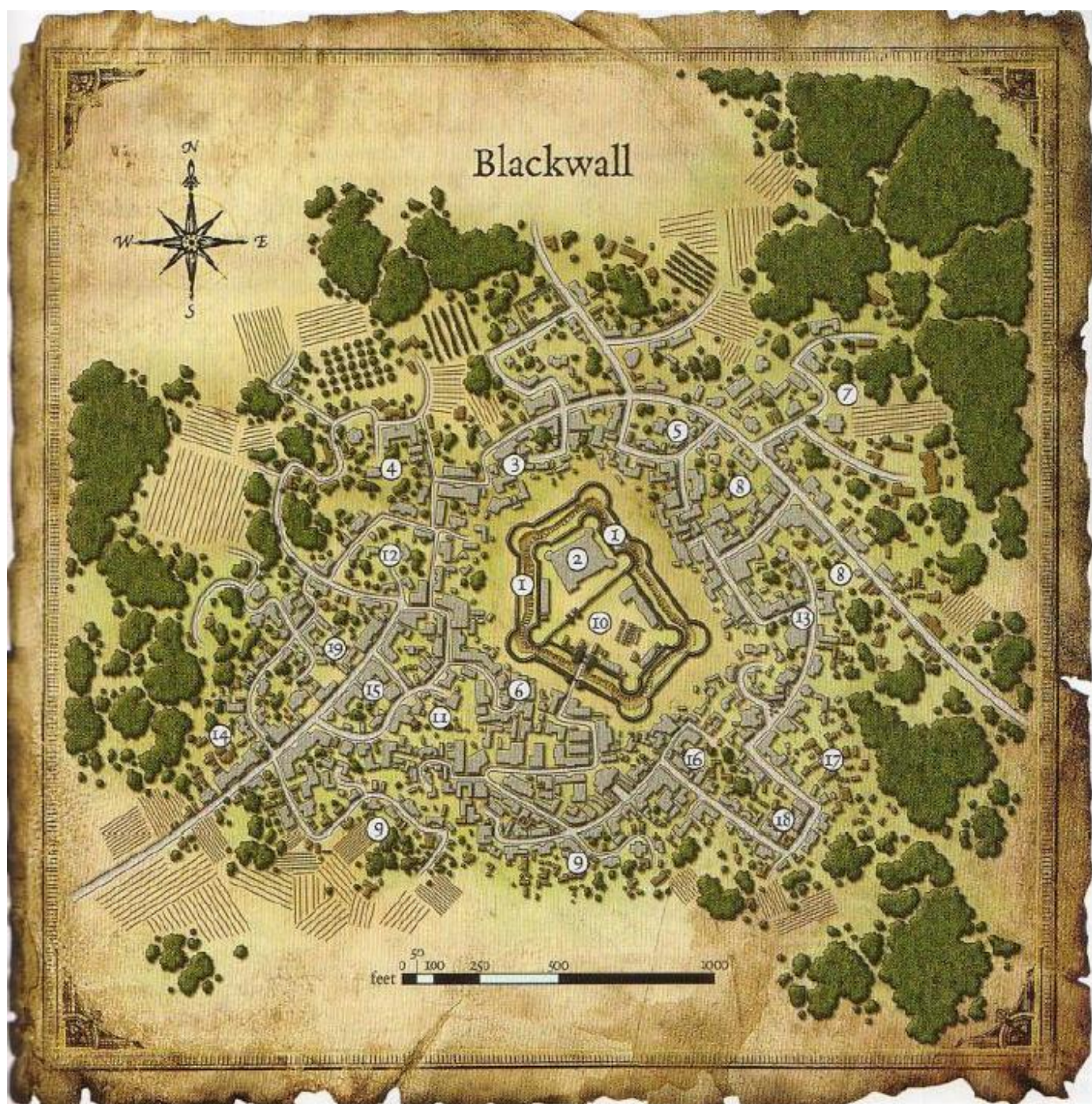
Форма конструкции Блэкволла подчёркивает его назначение. Практически все здания построены из камня, немногие деревянные конструкции удалены от важных объектов и тактически важных маршрутов. Крыши главных зданий (а так же большинства домов) сделаны плоскими для дополнительных позиций лучников, а крыши массивных строений - для тяжелых оборонительных орудий. Большинство таких крыш окаймляет зубчатый бордюр, дающий дополнительное укрытие лучнику, стреляющему по захватчикам. Здания имеют узкие окна, обеспечивая лучшую защиту для стрелков, и тяжелые двери, чтобы противостоять ударам. В различных зданиях присутствуют скрытые запасы оружия. Горожане знают, где найти вооружение, чтобы противостоять атаке, но захватчикам понадобится уйма времени для того, чтобы найти эти скрытые тайники. Во многих районах на крышах строений и домов закреплены груды камней и блоков, а так же некоторые стены могут быть при необходимости легко разрушены. Эти камни приготовлены так, что по сигналу могут быть обрушены, заблокировав доступ нападающим к некоторым улицам.

VIVE LA REVOLUTION!

Когда моральное или этическое развитие общества на протяжении долгого времени сильно отличается от такового у центра власти, то город находится на грани революции.

Внутри игрового времени, вероятность восстания зависит от степени различия между общественным мировоззрением и мировоззрением центра власти. Если эти два значения различаются на один или более шаг в морально эстетических нормах, то в городе существует риск переворота. Примером может служить нейтрально-злой центр власти, в то время как общественное мировоззрение остаётся законно-нейтральным. Город так же потенциально нестабилен, если один компонент мировоззрения у центра власти и подавляющего населения отличается на два шага. К примеру, население с хаотично-добрым общественным мировоззрением может допустить законно-добрый центр власти, но лишь ненадолго, при этом полностью мириться с его ограничениями и моральными устоями.

Это не твёрдые правила, а скорее инструмент для вас как для МП в создании сюжета затрагивающего народное восстание. Природа этого восстания зависит от того, какое население, и с какими лидерами оно не согласно. Если это законопослушные и добрые люди, находящиеся под железной пятой жестокого деспота, то они могут сначала попытаться тихо убрать его, не разрушая фундамент их правительственной системы. И наоборот, корыстное население под руководством группы моральных фанатиков способно разрушить весь режим власти.



В Блэкволле можно наблюдать не такое большое разнообразие декоративных стилей как в других городах его размера. Однако это не подразумевает отсутствия эстетики в городе. У высшего класса это называется "военный шик". Частные дома построены так, что больше напоминают укрепления, возможно даже слишком сильно. Богатые домовладельцы любят украшать свои дома в тёмных тонах иногда с яркими цветными пятнами, чаще всего это гербы или знамёна. Даже в тех районах, где проживают иностранцы, заграничные стили не получили никакого распространения. Многие гости города, чувствуя повышенное внимание к себе, предпочитают сливаться с населением, нежели как-то выделяться.

ПЛАНИРОВКА

Как правило военные города имеют широкие главные дороги, но очень узкие переулки. Подобное расположение улиц складывается в оптимальную комбинацию из защитных и наступательных способностей города. Широкие главные улицы позволяют городскому правительству в случае необходимости быстро перебросить большую часть войск или кавалерии в одну из частей города, не это же могут проделать и силы неприятеля. Узкие переулки и аллеи служат местами для партизанских засад, из которых горожане смогут нанести свой удар, после чего быстро отступить в укрытия, где враги не смогут их отыскать. Некоторые военные города, в особенности, построенные на ровной земле, используют простой макет кольцевой стены. Подобное

расположение позволяет солдатам быстро и легко достигать городских ворот. Прочие, и Блэкволл в их числе, заинтересованы в защите сильнее. Городские улицы сплетаются в паутину аллей и переулков. Они могут повернуть или привести вас в тупик без видимой причины и это придаёт улице несколько другое значение, нежели она была бы прямой. Местные жители знают, как найти дорогу среди этой паутины. Против злоумышленников же, подобное расположение служит ничуть не худшей защитой, чем какая-нибудь стена. Любой стоящий в проёме городских ворот может увидеть, где находится административный

центр города, но вот добраться до него оказывается весьма непростым делом. Даже для того, чтобы добраться до самого города врагам придётся преодолеть два концентрических кольца защитных укреплений: высокая внешняя стена и внутренняя каменная с подъёмными мостами между ними.

Карта Блэкволла С Пометками
Помеченные места на карте Блэкволла обозначают различные городские кварталы. Для более подробной информации об их отличиях, см. Городские Кварталы, начинающиеся на стр. 34.

ПЕРЕРЫВ: НА ЗАМЕТКУ ИССЛЕДОВАТЕЛЯМ

Иногда у ИП возникают какие-то необычные вопросы на которые они не могут найти ответ самостоятельно—"Какой ответ у загадки дракона?" "Как мы можем открыть мистические Врата Шуренгаула?" "Какое слабое место демона, который чуть не убил нас?" Обычно, подобные вопросы необходимо как-то исследовать. К счастью, город предоставляет бесчисленные залежи информации, начиная от палаток базарных мудрецов и провидцев до коллегияльных библиотек школ магии.

В процессе игры, ИП могут найти НИП мудреца готового провести проверку Знания вместо них. Подобное исследование это двухступенчатый процесс. Сначала, ИП должны отыскать местоположение кого-нибудь с интересующим их навыком Знания (например, используя проверку на Сбор Информации, чем выше результат, тем большее число квалифицированных мудрецов вы сможете отыскать). Затем они должны оплатить научные изыскания мудреца.

Проведите проверку Знания за мудреца, если ИП хотят получить ответ на заданный ими вопрос. Если проверка не удалась, мудрец объясняет персонажам, что для получения ответа необходимо провести исследование (поискать в частных библиотеках, проконсультироваться с коллегами и т.п.) и рассказывает, сколько денег и времени на это потребуется. Такое исследование добавляет бонус обстоятельства день, потраченный на исследование и консультацию, даёт +2 бонус обстоятельства, неделя даёт +4, а месяц увеличивает этот бонус до +8. Мудрецы требуют почасовую оплату, таким образом, более высокий бонус требует больших денег.

Чтобы найти нужного мудреца обратитесь к следующей таблице. Высокий результат проверки на Сбор Информации позволяет ИП определить местонахождение большего числа мудрецов сведущих в нужном навыке Знания. (Примеры мудрецов описываются после таблицы.)

Поиски Мудреца

Знание Навык	ДС Сбор Информ.	Мудрецы
<i>Магия</i>	10	Олорана Волшебница
	15	Мудрец выше плюс Антрагаус Сорломун, Ханнади Распутный, Хиро Сару, Джениши Учёный, Распутек Ходящий-Между-Мирами
	20	Все выше и Беншастра "Ткачиха"
<i>Архитектура и инженерия</i>	10	Дарнек Каменный Молот, Клиранна Джаннау
	15	Мудрецы выше плюс Мастер Орвидиус
	20	Все выше и Ханнади Распутный
<i>Устройство подземелий</i>	10	Кори Кау "Бледный"
	15	Мудрец выше плюс Клиранна Джаннау
	20	Все выше и Хрун Прочный Шаг
<i>География</i>	10	Каркалле Мастер Картограф, Плаутрус "Перо", Ренна Два Шнурка
	15	Мудрецы выше плюс Капитан деВорн
	20	Все выше и Тринна Вздыхающая
<i>История</i>	10	Ренна Два Шнурка

	15	Мудрец выше плюс Яруш Юный, Тринна Вздыхающая, Барон Браннак
	20	Все выше и Хиро Сару
Местное	10	Монтагу "Судорога", Мастер Орвидиус, Барон Браннак
	15	Мудрец выше плюс Анадра Писарь, Крадаун Травник
	20	Все выше и Август Меридичи
Природа	10	Бенсон Вердрум, Капитан деВорн, Налла "Ученица"
	15	Мудрецы выше плюс Лаарай, Друид Камней
	20	Все выше и Крадаун Травник
Знать и королевский двор	10	Кастелян Фиррипал, Тринна Вздыхающая, Август Меридичи
	15	Мудрецы выше плюс Джениши Учёный, Яруш Юный
	20	Все выше и Барон Браннак
Планы	10	Зарутек Безумный
	15	Мудрец выше плюс Франтус Эльгейнн, Беншастра "Ткачиха"
	20	Все выше и Распутек Ходящий-Между-Мирами
Религия	10	Нала "Ученица", Анадра Писарь, Беншастра "Ткачиха"
	15	Мудрецы выше плюс Плаутрус "Перо", Хрун Прочный Шаг
	20	Все выше и Чандра Проницательная

ПРИМЕРЫ МУДРЕЦОВ

Не бойтесь менять имена и изменять детали в следующих примерах под нужды вашей компании.

Август Меридичи: Знание (местное) +25, Знание (знать и королевский двор) +15. Глава городских глашатаев. Оплата: 300 зм за обычную консультацию плюс 150 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Анадра Писарь: Знание (местное) +20, Знание (религия) +15. Ответственный за запись ежедневной летописи одного из храмов города. Оплата: 150 зм за обычную консультацию плюс 75 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Антрагаус Сорломун: Знание (магия) +20. Глава библиотеки школы магов. Оплата: 300 зм за обычную консультацию плюс 100 зм за каждый день потраченный на исследования.

Барон Браннак: Знание (знать и королевский двор) +25, Знание (история) +20, Знание (местное) +15. Как и вся знать, барон полностью поглощен генеалогией. Оплата: 500 зм за обычную консультацию плюс 225 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Бенсон Вердрум: Знание (природа) +15. Фермеры часто платят ему за его предсказания погоды. Оплата: 4 зм за обычную консультацию плюс 50 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Беншастра Ткачиха Знание (магия) +25, Знание (планы) +20, Знание (религия) +15.

Могущественная Повелительница Знаний, живущая в своей собственной башне. Оплата: 500 зм за обычную консультацию плюс 200 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Дарнек Каменный Молот: Знание (архитектура и инженерия) +15. Шахтёр-дварф с великолепной репутацией. Оплата: 3 зм за обычную консультацию плюс 50 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Джениши Учёный: Знание (знать и королевский двор) +20, Знание (магия) +15. Могущественный чародей, специализирующийся на влиянии линий крови на способности к магии. Оплата: 300 зм за обычную консультацию плюс 150 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Зарутек Безумный: Знание (планы) +15. Один из могущественных магов, теперь лишь параноидальная оболочка от человека некогда стоявшего во главе могущественной фракции магов. Оплата: 10 зм за обычную консультацию плюс 100 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Капитан деВорн: Знание (география) +20, Знание (природа) +15. Капитан-мореплаватель известный долгими исследовательскими походами. Оплата: 150 зм за обычную консультацию плюс 75 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Каркалле Мастер Картограф: Знание (география) +15. В прошлом работал в городском правительстве, но оставил свой пост, чтобы открыть небольшой магазин. Оплата: 2 зм за обычную консультацию плюс 30 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Кастелян Фиррипал: Знание (знать и королевский двор) +15. Городской советник известный эксперт в области этикета. Оплата: 4 зм за обычную консультацию плюс 100 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Клиранна Джаннау: Знание (устройство подземелий) +20, Знание (архитектура и инженерия) +15. Создатель городской противоураганной системы. Оплата: 250 зм за обычную консультацию плюс 100 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Кори Кау "Бледный": Знание (устройство подземелий) +15. Продавец в обычном магазине одного из районов среднего класса. Оплата: 4 зм за обычную консультацию плюс 50 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Крадаун Травник: Знание (природа) +25, Знание (местное) +20. Владелец собственного магазина лекарственных трав, который часто посещают богатые жители города. Оплата: 450 зм за обычную консультацию плюс 200 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Лаарай, Друид Камней: Знание (природа) +20. Тратит примерно половину своего времени в городе и половину в диких краях. Оплата: 250 зм за обычную консультацию плюс 100 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Мастер Орвидиус: Знание (архитектура и инженерия) +20, Знание (местное) +15. Регулярный армейский советник по обороне города. Оплата: 200 зм за обычную консультацию плюс 100 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Монтагу "Судорога": Знание (местное) +15. Карманник, связанный с воровскими гильдиями города. Оплата: 2 зм за обычную консультацию плюс 30 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Налла "Ученица": Знание (религия) +15, Знание (природа) +10. Потратила годы на миссионерство, после чего осела в городе, посвятив себя академическим знаниям. Оплата: 5 зм за обычную консультацию плюс 50 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Олорана Волшебница: Знание (магия) +15. Сварливая жительница в районе низшего класса. Оплата: 5 зм за обычную консультацию плюс 50 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Плаутрус "Перо": Знание (религия) +20, Знание (география) +15. Известен своими переводами и транскрипцией религиозных текстов. Оплата: 300 зм за обычную консультацию плюс 100 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Распутек Ходящий-Между-Мирами: Знание (планы) +25, Знание (магия) +20. Архимаг видевший множество планов своими собственными глазами. Оплата: 750 зм за обычную консультацию плюс 300 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Ренна Два Шнурка: Знание (история) +15, Знание (география) +10. Полурослик много путешествовавшая по диким краям пока годы не взяли своё. Оплата: 4 зм за обычную консультацию плюс 80 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Тринна Вздыхающая: Знание (география) +25, Знание (история) +20, Знание (знать и королевский двор) +15. Владеет небольшим книжным магазином и собирает редкие манускрипты. Оплата: 300 зм за обычную консультацию плюс 150 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Франтус Эльгейнн: Знание (планы) +20. Академик известный своим обширным, малопонятным словарём. Оплата: 400 зм за обычную консультацию плюс 150 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Ханнади Распутный: Знание (архитектура и инженерия) +25, Знание (аркана) +20. Изобретатель склонный к вспышкам гнева по разным причинам. Оплата: 400 зм за обычную консультацию плюс 200 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Хиро Сару: Знание (история) +25, Знание (магия) +20. Повелитель Знаний из далёкого прошлого, который провёл годы пойманный в логове горгоны. Оплата: 500 зм за обычную консультацию плюс 200 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Хрун Прочный Шаг: Знание (устройство подземелий) +25, Знание (религия) +20. Гном священник, в прошлом известный авантюрист. Оплата: 450 зм за обычную консультацию плюс 200 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Чандра Проницательная: Знание (религия) +25. Советник по религиоведению, значимая фигура в разных религиях. Оплата: 500 зм за обычную консультацию плюс 200 зм за каждый день, потраченный на исследования.

Яруш Юный: Знание (история) +20, Знание (знать и королевский двор) +15. Официальный судебный историк, проводящий независимые консультации на стороне. Оплата: 300 зм за обычную консультацию плюс 100 зм за каждый день, потраченный на исследования.

1. Защитная стена
2. Крепость Лорда
3. Жилой район
4. Посольства
5. Хорошие магазины
6. Район магов
7. Поместья знати
8. Жилой квартал богачей
9. Средний жилой район
10. Гарнизон
11. Залы гильдий
12. Рынок
13. Район храмов
14. Квартал караванщиков
15. Район гостиниц/таверн
16. Район красных фонарей
17. Трущобы
18. Съёмные квартиры/ночлежки
19. Складской район

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Люди часто полагают, что жители Блэкволла мрачны и замкнуты из-за груза постоянной военной жизни. В некоторой степени это действительно так. Военная служба обязательна для всех жителей города достигших совершеннолетия, но служат они всего несколько лет. Горожане относятся к своим обязанностям серьезно; усердно тренируясь, они готовы защитить Блэкволл и Каддас от любых захватчиков.

Во всех прочих отношениях жители Блэкволла весёлый, любящий всевозможные развлечения народ. Они с радостью встречают всех путешественников кто, по их мнению, заслуживает доверия. Они покупают иностранные товары на рыночной площади, смеются над шутками странствующих бардов, и с большим наслаждением проводят ночи в компании друзей в одной из таверн.

Преступность в Блэкволле явление вполне обычное, но это по большей части мелкие карманные кражи, влекущие за собой штраф или короткий тюремный срок. Тяжелые преступления очень редки, но если случаются, то влекут за собой суровое наказание - изгнание или смертную казнь.

ЧЕТЫРЕ ВЕТРА ("ЦЕНТР ТОРГОВЛИ")

Большой город; Традиционный; МЗ ЗН;
Лимит 60,000 зм; Активы 56,040,000 зм;
Население 18,680; Смешанное (80% люди, 8% полурослики, 4% гномы, 3% дварфы, 2% эльфы, 1% полу-эльфы, 1% полу-орки, 1% прочие).

Четыре Ветра стоит на перекрёстке двух главных дорог, по которым проходит большая часть путешественников и торговцев четырёх великих наций. Город существует ради торговли, он рос на коммерческих соглашениях, пока не достиг размера экономического центра этого района. Город управляется традиционным правительством, во главе которого стоят знатные аристократы, поддерживаемые всеми четырьмя ближними королевствами, каждое из которых радо видеть свои знатные семьи в управлении такого торгового центра.

Четыре Ветра имеет более высокий лимит зм, чем остальные города его размера. Это вызвано постоянным притоком путешественников, торговцев и торговых караванов со всего мира. В его домах проживает около 8,000 путешественников в дополнение к постоянному населению. И высокие цены на проживание, и высокий уровень непостоянных жителей - всё это особенности торговых городов.

АРХИТЕКТУРА

Главные структуры Четырёх Ветров большие и массивные, при этом в их стиле не хватает единства. Городская архитектура разрывается между противоречивыми желаниями архитекторов произвести впечатление на торговцев и знать из отдалённых государств, однако, при этом, не отдавая предпочтение ни одной культуре. В результате частные дома получились настолько грандиозными по своему виду, что за их помпезными фасадами не чувствуется никакого реального величия. Кажется, что они построены по описаниям других грандиозных строений, некогда виденных самими жителями.

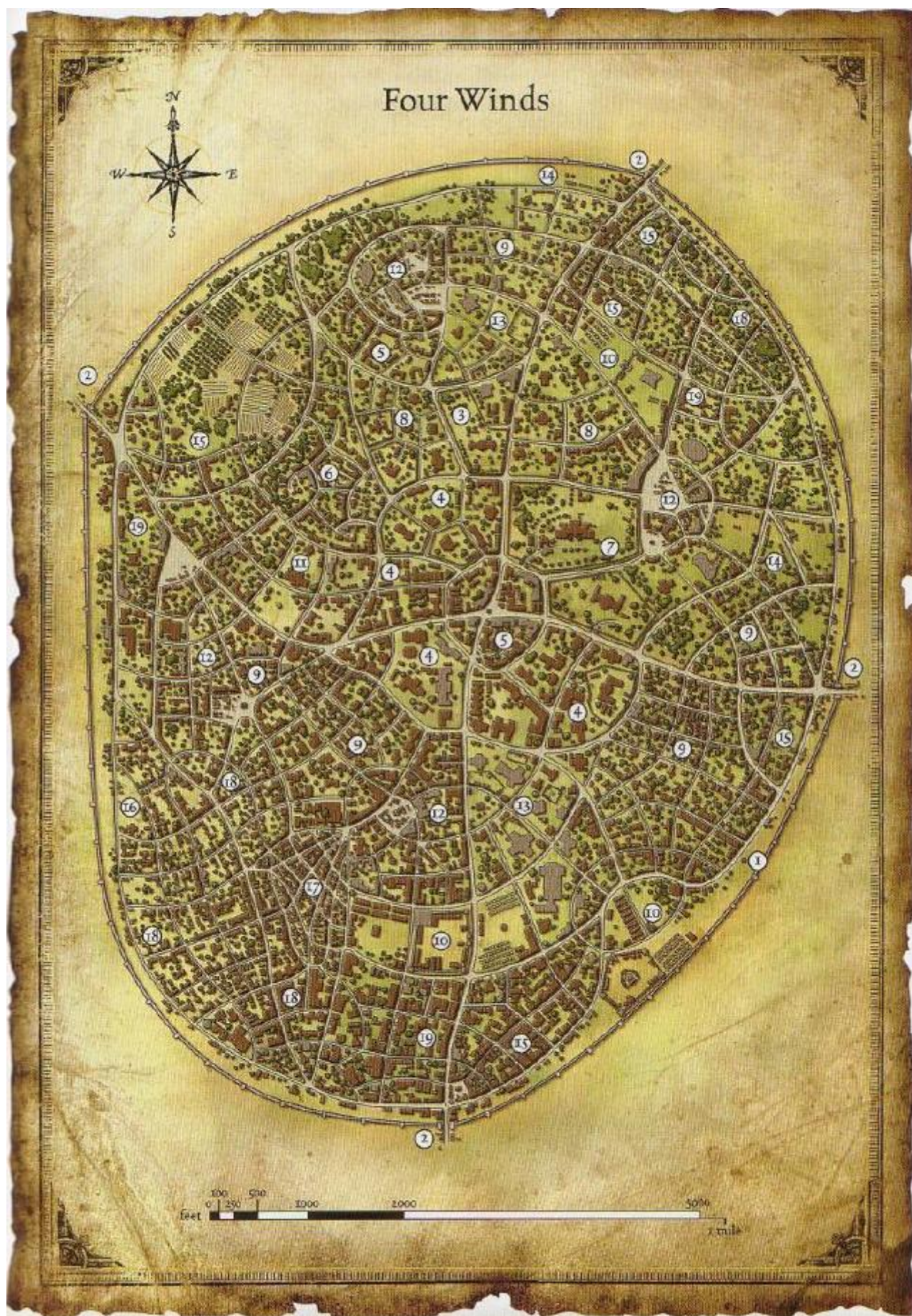
Менее важные здания вроде маленьких магазинчиков или частных домов менее уважаемых жителей, это самые обычные дома, построенные из недорогой древесины. Большинство из них просты в оформлении и украшениях, но некоторые особенности самих строений делают их более заметными, чем самые важные строения в городе.

ПЛАНИРОВКА

Четыре Ветра окружает одна единственная защитная стена, 6 метров высотой и 3 метра толщиной. Стена достаточно широкая для патрулирующих стражников и достаточно крепкая чтобы выдержать непродолжительную осаду (прочность 8,450 hp, DC пролома 55). Всё же торговый центр не может себе позволить как-то ограничивать

доступ и городу ещё ни разу не пришлось отражать атаки захватчиков. Таким образом, массивные ворота разрывают стену во многих местах, включая каждую из четырёх главных дорог. Хотя они обычно остаются открытыми день и ночь, всё же ворота довольно крепкие и

сделаны из прочного дерева (прочность 5, 20 hp, DC пролома 23). Рядом с каждым воротами стоит пост городской стражи из двух дозорных солдат (5й-уровень человек воин).



Городское правительство не жалеет денег на дорожное хозяйство, урезая финансирование других городских служб. Дорожное покрытие из булыжника специально сделано так чтобы было удобно и ногам, и копытам, и колёсам. Главные дороги неестественно широкие, что позволяет беспрепятственно проходить по ним даже самым большим повозкам. На перекрёстках ясно обозначаются названия улиц, главные дороги освещены лампами и фонарями, а в более богатых районах используется заклинание *продолжительное пламя*. Планировка маленьких улиц это простая сетка, так что любой гость города без труда найдёт из них выход. Маленькие аллеи и переулки спрятаны от главных дорог за домами, гарантируя, что торговцам не причинят вреда ни нищие, ни хозяйственный мусор.

Карта Четырёх Ветров С Пометками
Помеченные места на карте Четырёх Ветров обозначают различные районы города. Для более детального разъяснения их особенностей см Городские Кварталы, начинающиеся на стр. 34. Городские стены и ворота описаны выше в разделе Планировка.

1. Защитная стена
2. Городские ворота
3. Жилой район/Крепость Лорда (объединённый район)
4. Посольства
5. Хорошие Магазины
6. Магический район
7. Поместья знати
8. Жилой квартал богачей
9. Средний жилой район
10. Гарнизон
11. Залы гильдий
12. Рынок
13. Район Храмов
14. Квартал караванщиков
15. Район гостиниц/таверн
16. Район Красных Фонарей
17. Трущобы
18. Съёмные квартиры/ночлежки
19. Складской район

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Как не странно, попытки Четырёх Ветров оставаться культурно нейтральным городом родили уникальную индивидуальность. Стиль и мода из ближайших королевств и смесь экзотики из более отдалённых стран - всё это вместе создаёт такой букет цветов, поначалу

пугающий всех посетителей, но подчеркивающий отменный вкус жителей города. Еда, музыка, игры, и языки со всего мира так тесно переплетаются, что Четыре Ветра стал отличаться своим собственным ароматом и культурой. Жители Четырёх Ветров считают себя самыми важными людьми в этом регионе, но пытаются скрывать свои взгляды от путешественников. Горожане верят в то, что именно они центр коммерческой вселенной, одновременно с этим они толерантны к гостям своего города. Тем не менее, сами жители города создают впечатления самых обычных провинциальных жителей. Они смеются над незнакомыми верованиями и часто насмеются над одеждой и поведением иностранцев, но только когда те не слышат, так как они хотят чтобы иностранцы чувствовали себя в городе легко и непринуждённо, тем самым, тратя в нём больше денег. Эта маска является той самой тонкой вежливостью и псевдо дружелюбием, которое обычно хозяева демонстрируют гостям. Торговцы стекаются в Четыре Ветра для торговли, или останавливаются по пути к другим отдалённым торговым городам, но немногие торговцы останавливаются в городе надолго.

Чтобы заставить торговцев чувствовать себя в безопасности, городское правительство часто идёт на демонстрации силы закона. По правде говоря, в Четырёх Ветрах чудовищно высокий уровень преступности, но пока злодеи ограничиваются лишь карманными кражами и прочими мелкими преступлениями, охрана предоставляет им некую широту возможностей для поддержания мира. Однако, если какой-нибудь иностранный торговец будет ранен или убит, городская стража перевернёт Четыре Ветра вверх дном в поисках преступника.

ДРАГОНПОРТ (ПОРТОВЫЙ ГОРОД)

Большой город: Традиционный/Чудовищный; МЗ Н; Лимит 40,000 зм; Активы 26,216,000 зм; Население 13,108; Смешанное (82% люди, 6% полурослики, 4% гномы, 2% дварфы, 1% эльфы, 1% полу-эльфы, 1% полу-орки, 1% прочие).

Названный так в честь большой драконовой черепахи некогда жившей в заливе, Драгонпорт вырос из маленькой деревушки с единственной пристанью в один из самых значимых портов на побережье с постоянным

притоком грузов, как к нему, так и от него. Драгонпорт конечно получает намного меньше прибыли нежели торговые города вроде Четырёх Ветров, однако, он осуществляет свободное и быстрое распространение товаров, не поощряя местную торговлю.

Драгонпорт официально управляется советом губернаторов, которые тайно сотрудничают с племенем сахуагин обитающих в глубинах залива. Совет платит племени пошлину и советуется с сахуагин перед расширением города или сменой политики. В обмен на это, сахуагин не нападают на Драгонпорт; не дают отплыть судам не заплатившим пошлины, защищают город от атак пиратов, и препятствуют развитию соседних конкурирующих портов.

АРХИТЕКТУРА

Драгонпорт строился исходя из функциональности. Большинство домов квадратные и приземистые, хотя попадаются и дома с наклонными крышами способными защитить от морских штормов. Практически все строения в городе деревянные; камень слишком трудно перевозить и он слишком дорог, чтобы иметь его в необходимом количестве. Только около центральных доков и вдоль главных улиц, предприняты какие-то усилия украсить местную архитектуру, но даже здесь чистота и порядок привлекают глаз больше, чем причудливая конструкция.

Драгонпорт как и в других портовых городах, происходит смешение культурных стилей как результат городской функции, а не как результат преднамеренной планировки как это происходит в торговых городах вроде Четырёх Ветров. Вдоль береговой линии, - можно встретить магазины как родной, так и иностранной архитектуры в зависимости от личных предпочтений хозяев, или в целях привлечения определённой клиентуры. Небольшие домашние таверны строятся возле больших экзотических ресторанов или эльфийские портные рядом с гномскими кузнями.

ПЛАНИРОВКА

Несколько вымощенных дорог проложены через Драгонпорт, от доков на одной стороне до главного торгового пути, проходящего рядом с городом, на другой. Эти дороги довольно широкие и хорошо обслуживаются. Они направляют путешественников к центральным пирсам и пристаням, находящимся в хорошем состоянии и

окруженным относительно чистыми строениями.

Опрятное состояние этих центральных дорог не даёт никакого представления об окружающем городе. Улицы и переулки в стороне от главных проездов узкие и грязные, с растрескавшимися или вывороченными булыжниками, а многие и вовсе не мощёные. Они сливаются в узел из поворотов и случайных пересечений улиц, многие из которых нигде не обозначены. За пределами центральной части города, пирсы и дороги к ним грязные и разломанные, тоже самое относится и к окружающим их зданиям. Путешественники в Драгонпорте предпочитают придерживаться центральной части города. Те, кто знает его получше, или те, кто не настолько богат, чтобы проводить своё время в центре города, могут наблюдать двучинную природу портового города, изумлённо блуждая по его тихим и неприметным улочкам.

Карта Драгонпорта С Пометками
Помеченные места на карте Драгонпорта обозначают различные районы города. Для более детального разъяснения их особенностей см Городские Кварталы, начинающиеся на стр. 34.

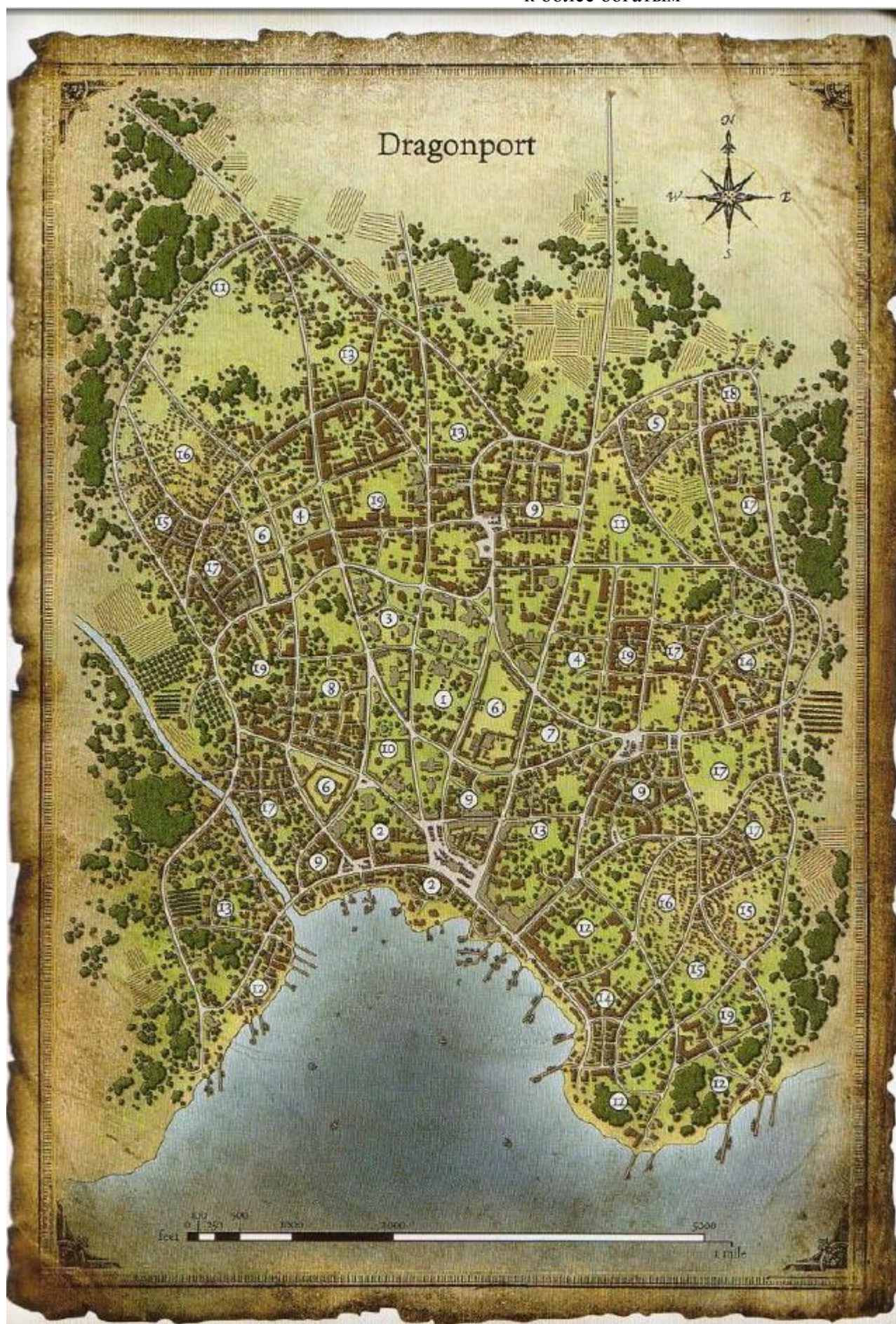
1. Жилой район
2. Хорошие магазины
3. Жилой квартал богачей
4. Средний жилой район
5. Дварфская община
6. Гарнизон
7. Община гномов
8. Залы Гильдий
9. Рынок
10. Район храмов
11. Квартал Караванщиков
12. Рыбацкий район/причал
13. Район гостиниц/таверн
14. Район Красных Фонарей
15. Трущобы
16. Район рабов
17. Съёмные квартиры/ночлежки
18. Район кожевников
19. Складской район

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Драгонпорт один из главных городов - не кишащий пиратами или грязный маленький городок из чьей-нибудь фантазии. Однако подобные стереотипы в некотором роде соответствуют и ему. Городское правительство поощряет дружелюбное

отношение к чужакам и иностранным торговцам, торгующим в Драгонпорте, но большая часть населения остается груба и неприветлива. Такие отношения вытекают

частично из торговых связей с местными морями; частично из-за нежелания открывать таможенные кордоны для заграничного влияния; и частично из зависти к более богатым



городам. Несмотря на всю важность внутригородской торговли, большинство жителей относятся к этому проще нежели их соседи из Четырёх Ветров, активно поощряющих как внешнюю так и внутреннюю торговлю. Как и в большинстве портовых городов, в Драгонпорте очень высок уровень преступности. Городская стража поддерживает мир в районе главных дорог и центральных пристаней, разгоняя преступные банды, которые стали слишком большими, тем самым, препятствуя преступлениям перетекать в богатые и важные районы, и, заставляя капитанов кораблей и караванов, чувствовать себя защищенными. Тем не менее, в глухих переулках путешественники рискуют своими жизнями, или как минимум кошельками с монетами. Многие горожане Драгонпорта гордятся репутацией преступного города, считая, что это позволяет им выглядеть более крепкими и выносливыми.

СУТУЛАК(ГОРОД РАБОВ)

Маленький город: МЗ НЗ; Лимит 25,000 зм; Активы 13,101,250 зм; Население 10,481; Смешанное (65% люди, 25% гоблиноиды, 8% полу-орки, 2% прочие). Раньше Сутулак был простым местом встречи между землями людей и орков, где не особо почитаемые члены обоих сообществ торговали украденными товарами, домашним скотом и - при случае - даже пленниками. Только после того, как молва о таком месте стала распространяться по ближайшим городам, и нечистые на руку дворяне стали прибывать сюда в поисках дешевой рабочей силы, местные жители поняли весь потенциал сложившейся ситуации. Сутулак рос стремительно, превращаясь в весьма функциональный, но непривлекательный город. Сегодня здания в городе крепче, дороги шире, а стены выше, но они по-прежнему остались такими же уродливыми и запущенными.

Сутулак управляется советом его самых богатых жителей, то есть самых влиятельных работоторговцев. Огромная часть населения состоит из рабов и тех, кто их охраняет, что наполняет весь город атмосферой страдания. Сутулак так же имеет более высокий лимит зм, чем города его размера, из-за постоянного притока рабов. Обычно в одно время в городе может находиться около 2,000 путешественников, а так же продавцов и

покупателей, в добавок к постоянному населению города.

АРХИТЕКТУРА

Как и со многими другими аспектами города, - архитектура Сутулака жестко различается в зависимости от класса. Каменные здания и палаты чиновников выглядят как гибрид военного и небрежно роскошного стиля. Они включают в себя крепкие двери, узкие окна и высокие ворота, защищающие от конкурентов, попыток убийства и от постоянной угрозы восстания. Частенько на таких домах можно встретить и украшения в виде статуй или ярких красок, служащих напоминанием о богатстве своего владельца. Большинство других строений в городе сделано из простого дерева, будто дома бедного населения, магазины, таверны или загоны для рабов. В остальном жители Сутулака предпочитают "быстро и дешево, нежели сложно и дорого".

Городское правительство также уделяет небольшое внимание на первое впечатление на посетителей города. Хотя клиенты Сутулака прибывают просто для того, чтобы заняться коммерцией, и они не сильно впечатлены от демонстрации чужой роскоши, но, тем не менее, они оценивают саму эффективность города. Именно поэтому большие и чистые здания располагаются вдоль главных дорог, для того чтобы посетители столкнулись сначала с ними, прежде чем увидеть что-нибудь ещё.

ПЛАНИРОВКА

Сутулак как и подобные ему рабовладельческие города, в своей планировке напоминает обычный военный город. Практически все улицы в городе немощеные, кроме тех некоторых, что ведут к рынку с рабами. Эти главные дороги достаточно широки, и иногда даже ухожены, чтобы телеги могли беспрепятственно перевозить рабов от или к рынку. Меньшие улицы кривые и запутанные, призваны замедлять сбежавших рабов, если они смогут освободиться. Солдаты здесь стоят на всех главных перекрестках. Разные городские кварталы отгорожены друг от друга. А охраняемые ворота гарантируют, что сбежавшим рабам придётся обойти огромное количество препятствий, прежде чем они окажутся на свободе. Каменная защитная стена окружает город, но она не похожа ни на какие другие. Деревянные копы и вмурованное битое



стекло покрывают стену с обеих сторон, а шипы защищают внешнюю и внутреннюю часть тяжелых деревянных ворот. Стены Сутулака разработаны так, чтобы позволить с успехом отбиться как от захватчиков снаружи, так и от восставших рабов внутри города.

Карта Сутулака С Пометками
Помеченные места на карте Сутулака обозначают различные районы города. Для более детального разъяснения их особенностей см Городские Кварталы, начинающиеся на стр. 34.

- 1. Защитная стена
- 2. Городские ворота

- 3. Жилой квартал/Крепость Лорда (объединённый район)
- 4. Посольства
- 5. Хорошие магазины
- 6. Магический район
- 7. Поместья знати
- 8. Жилой квартал богатей
- 9. Средний жилой район
- 10. Гарнизон
- 11. Залы гильдий
- 12. Рынок
- 13. Район храмов
- 14. Квартал караванщиков
- 15. Район гостиниц/таверн
- 16. Район Красных Фонарей
- 17. Трущобы

18. Съёмные квартиры/ночлежки
19. Складской район
20. Квартал Рабов

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Сутулак перенаселённый, грязный и непривлекательный город, и его жители по большей части являются точно такими же. Огромное число рабов голодают, а большая часть горожан живут за чертой бедности. Ремесленники и владельцы магазинов поддерживают только одно процветающее производство в городе, изготавливая и продавая товары для нужд работоторговцев вроде специальных инструментов, кандалов и простой одежды. Иностранцы торговцы не прибывают в город для торговли другими видами товаров, и поэтому магазин, специализирующийся на изготовлении мебели или пошиву одежды на заказ (к примеру) пользуется местным успехом настолько, насколько позволяет отсутствие конкуренции. Бесконечные колонны только что захваченных рабов, кричащих от боли и отчаянья, ослабляет душевное спокойствие простых граждан Сутулака. Они влачат своё жалкое существование практически без каких-либо эмоций, лишь иногда проявляя к чему-то интерес.

Резко контрастируют несколько успешных работоторговцев, имеющие свои собственные дома в городе. Они живут в причудливых зданиях, одеваются в украшенные и красочные одежды, и тратят деньги на деликатесы и роскошь из других городов. Как и остальное население города, эти люди так же привыкли к чужим страданиям, но они демонстрируют своё к ним отношение через жадность и жестокость, а не через всеобщее безразличие.

Учитывая такие настроения на фоне боли и страдания, становится понятно, что преступность в Сутулаке необузданна. Правительство поступает с преступниками именно так, как это и могло ожидать: Оно продаёт их в рабство.

КАДДАСТРЕИ (СТОЛИЧНЫЙ ГОРОД)

Столица: Традиционный/Магический; МЗ ЗН; Лимит 100,000 зм; Активы 136,670,000 зм; Население 27,334; Смешанное (73% люди, 6% дварфы, 5% гномы, 5% полурослики, 4% эльфы, 2% полу-эльфы, 1% полу-орки, 4% прочие).

ПЛАНИРОВКА

Кадаastreи великая столица Каддаса, последний оплот древней империи и всё ещё богатой и могущественной нации. Столицы многих государств строятся исходя из моделей военных городов или торговых центров (представленных ранее), но Кадаastreи город, построенный для одной цели - быть ничем иным как столицей огромного народа.

Кадаastreи и сам Каддас сейчас находится под управлением Короля Рамеиуса IV. Титул монарха в Каддасе передаётся самому старшему ребёнку в семье по прямому наследованию; в то же самое время, закон требует, чтобы правитель был сведущ в вопросах колдовства. Это делает центр власти в Кадаastreи обоих типов, как традиционным, так и магическим.

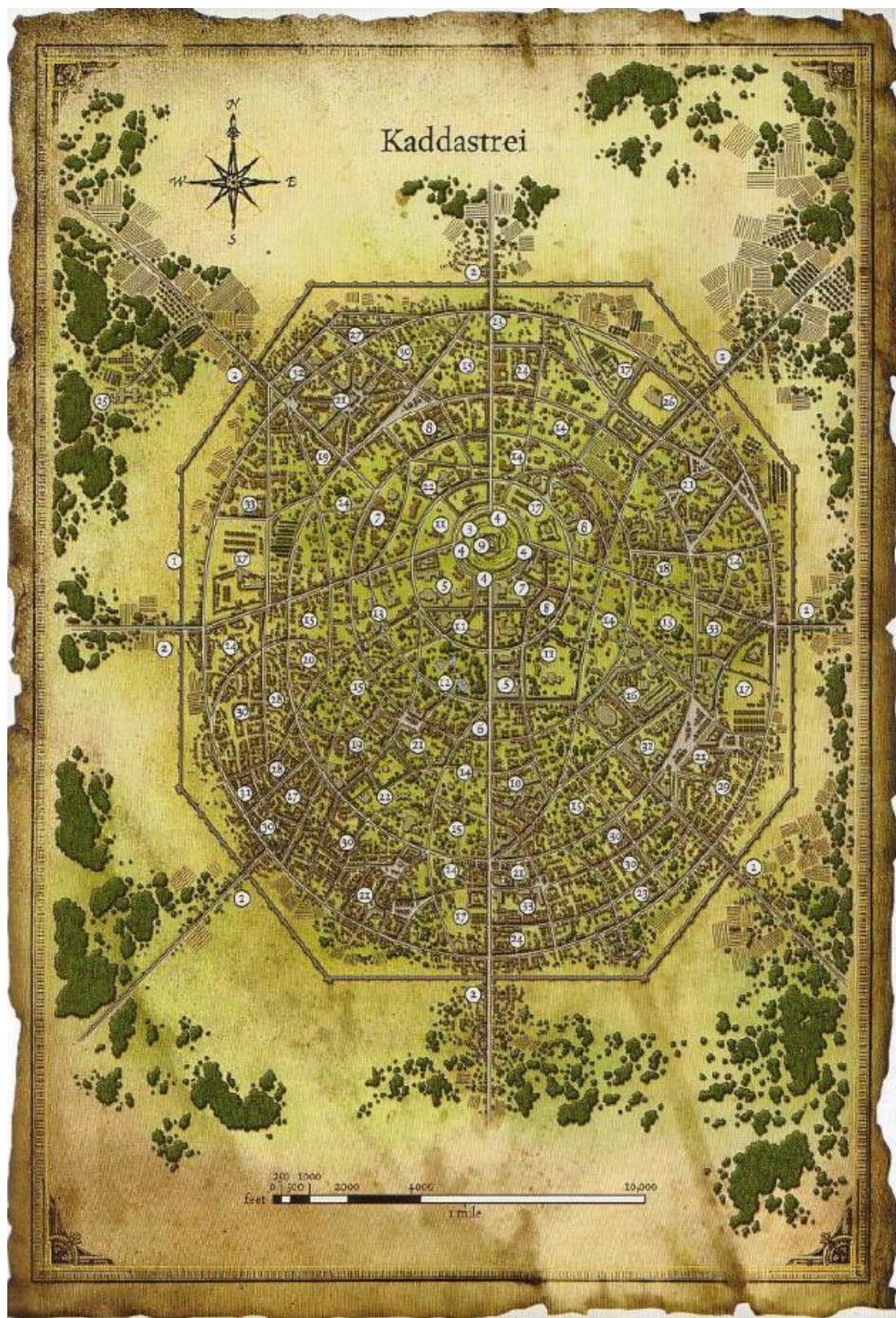
АРХИТЕКТУРА

Официальные строения в Кадаastreи это высокие и величественные монументы, с широкими арками и высокими шпилями, окаймлёнными яркими вымпелами. Хотя здесь практически всё построено из гранита, эти здания имеют фасады из белого мрамора. На нижних этажах можно увидеть большие окна из замутнённого стекла, в то время как на верхних этажах свет проникает через стрелочные оконные отверстия. Сам дворец настолько большой, что напоминает небольшую деревню. В нём располагаются не только королевские залы и флигели рабочих, но и большинство правительственных палат города, полностью боеспособный гарнизон и магическая лаборатория, используемая как самим Королём Рамеиусом так и королевскими магами.

Неправительственные здания, вроде магазинов и частных домов так же имеют более надёжные конструкции, чем дома в других городах. Горожане содержат свою собственность в чистоте, а многие даже моют свои дома. Здесь даже о более простых зданиях вам могут поведать пару интересных историй, а о некоторых сразу четыре или пять. Как это часто бывает в военных городах, крыши в Кадаastreи также плоские. Они могут служить платформами для стрельбы из лука во время вторжений, но чаще они используются как наблюдательный пункт, с которого жители города могут увидеть монарха или другую знать во время праздничных процессий.

Кадаastreи окружен многоуровневой защитной стеной, которой может позавидовать любая военная крепость - 10 метров высотой и 4,5 метра толщиной (прочность 8, 1,170 hp, и DC пролома 70). Городские ворота больше и их число выше, чем в большинстве укрепленных городов, что обеспечивает более удобный проход для королевских и посольских процессий. Ворота сделаны из железа (прочность 10, 60 hp, DC пролома 28), обычно они открыты и

охраняются шестью королевскими солдатами (5й-уровень человек воин). Вторая, меньшая стена окружает дворец, расположенный наверху небольшого возвышения. Эта стена 3 метра высотой и 30 см толщиной, сделана из камня (прочность 8, 180 hp, DC пролома 40). Каждые из её тяжелых деревянных ворот (- прочность 5, 20 hp, DC пролома 23) всегда охраняются четырьмя королевскими солдатами.



Главные дороги города формируют сеть улиц, сходящуюся к центру. Неимоверно широкие дороги расходятся от дворца к многочисленным городским воротам, словно лучи солнца, в тоже время перпендикулярные дороги идут по кругу, образуя концентрические кольца. Маленькие улочки и аллеи соединяют большие дороги, словно нити паутины. Вдоль главных проспектов нет ни одного нищего, и каждое здание содержится в строжайшей чистоте и порядке. Эти мощенные булыжником улицы тщательно обслуживаются и ремонтируются. Во многих местах над головой заметны арочные пролёты, соединяющие здания так, что весь город кажется одним огромным дворцом. Главные улицы освещены лампами продолжительного пламени, все улицы имеют обозначения, а на главных перекрёстках выставлена вооруженная охрана.

Карта Каддастреи С Пометками
Помеченные места на карте Каддастреи обозначают различные районы города. Для более детального разъяснения их особенностей см Городские Кварталы, начинающиеся на стр. 34. Стены и ворота описаны в разделе Планировка.

1. Главная защитная стена
2. Городские ворота
3. Вторая защитная стена
4. Ворота крепости
5. Жилой квартал
6. Эльфийская община
7. Посольства
8. Хорошие магазины
9. Крепость Лорда
10. Район магов
11. Поместья знати
12. Парк
13. Университет
14. Жилой квартал богачей
15. Средний жилой район
16. Колизей/арена
17. Гарнизон
18. Община гномов
19. Залы гильдий
20. Община полуросликов
21. Рынок
22. Район храмов
23. Квартал караванщиков
24. Район гостиниц/таверн
25. Кладбище
26. Тюрьма
27. Район Красных Фонарей
28. Трущобы

29. Район рабов
30. Съёмные квартиры/ночлежки
31. Район кожевников
32. Театр
33. Складской район

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Люди Каддастреи отчётливо осознают всю важность своего города, в результате чего многие из них напыщены и высокомерны. Приезжие находят их весьма утомительными. Однако население города весьма космополитично. Горожане относятся к другим расам, необычным культурами странной магии с терпимостью, если не с радушием.

Преступность в Каддастреи попадает под действия нескольких узаконенных воровских гильдий, каждая из которых имеет связи среди городского правительства и короны. Пока они держат своих членов на коротком поводке и не грабят и не нападают ни на каких важных персон, преступные гильдии работают с минимальным вмешательством. В то время как многим в правительстве не нравится подобная связь, они соглашаются с тем, что альтернатива порадила бы слишком большое число независимых ничем не ограниченных преступников. Гильдии обеспечивают защиту для некоторых лиц и устраняют угрозу "внешних" неместных преступников, выполняя обе эти функции лучше, чем с ними могла бы справиться городская стража. Эта ситуация укрепляет веру, по крайней мере среди богатых жителей, что этот "вечный город" свободен от преступности, в то время как бедняки терпят преступления гильдий.

КЛИФФСАЙД (РАЗВИТОЙ ГОРОД)

Маленький Город: Магический; МЗ Н; Лимит 15,000 зм; Активы 6,996,000 зм; Население 9,328; Смешанное (74% полурослики, 15% дварфы, 8% люди, 2% гномы, 1% прочие). Названный так в честь проходящего с одной из сторон горы пути, Клиффсайд процветающее сообщество, расположившееся вдоль береговой линии океана. Коренные жители этих мест, объединение сельскохозяйственных племён полуросликов, строили здесь свои первые дома в глубине уютных пещер расположенных вверху горы подальше от моря. Когда началось серьёзное заселение, племена пригласили опытных специалистов из соседних сообществ дварфов и людей чтобы помочь разработать план и построить настоящий город внутри горы. В обмен

иностранным строителям разрешили остаться здесь жить в мире среди благодарных жителей. Ловкость dwarфов в строительстве вместе с человеческими чувствами стиля и эффективности, превратили Клиффсайд в восхитительный пример необычного городского дизайна.

Официальное правительство Клиффсайда - совет друидов, как дань традиции корням полуросликов, но их правила не являются строго беспристрастными. В городе существует влиятельный культ, поклоняющийся древнему морскому божеству—по легенде именно это божество создало пещеры близ Клиффсайда, используя свою власть над ветром и дождём. Некоторые последователи этого культа, сотрудничая с другими доминирующими верами, проводят специальный ритуал "жертва морю" (если эта неотъемлемая часть их веры, не противоречащая другим верованиям). Другая часть последователей проводит ритуал "возвращения" - успокоение морского

ПЛАНИРОВКА

В Клиффсайте есть несколько главных "дорог", пересекающихся множеством "улочек". В городе, где все структуры находятся на иных уровнях, нежели остальные строения, создание традиционных дорог весьма затруднительно. Первые поселенцы использовали верёвки и естественные выступы для передвижения из одного конца города в другой, это требовало некоторого навыка Взмещения. Позже городские инженеры решили положиться именно на эту идею; в результате это стало больше похоже на сеть подвесных мостов, чем на обычное дорожное планирование города. Эта сеть называемая "мостовыми путями" соединяет все главные районы с большим участком ровной земли, лежащим на полпути к основанию горы. Этот открытый участок единственный в Клиффсайте напоминает городскую площадь, и большое число торговцев и магазинов располагается именно там или поблизости.

Остальная часть города, в особенности бедные районы, расположены вниз по склону, и больше напоминают улей. Деловые зоны проще всего отыскать и к ним легче пройти, нежели к частным домам расположенным вверху в отдалённых частях города. Путешественники, передвигающиеся по морю, бывают восхищены высоким утёсом, когда прибывают в город в поисках каких-

божества, чтобы она не возвратилась и не пыталась уничтожить этот город.

АРХИТЕКТУРА

Клиффсайд весьма необычен и его стиль в большинстве своём продиктован природным расположением. Тысячелетия сезонов штормов приносимых океаном вымывали целые куски камня в прибрежных скалах, в результате чего они стали напоминать улей каких-то насекомых, вылепленный из камня. Большинство городских структур вырезано прямо в камне, а рукотворные элементы изящно замаскированы под природные. Строители в первую очередь заботятся об укреплении стен зданий стоящих непосредственно у воды, камень чаще всего укрепляют деревом, магией или и тем и другим. Местные жители имеют свои запасы древесины, получаемые из деревьев растущих на вершине утёса. Только в самых высоких палатах, в которых живут богатеи и городская знать, для отделки используют более привлекательные и более деликатные материалы.

либо товаров или из желания посоветоваться с мудрецами. Большинство важных зон в городе располагаются как минимум на середине пути к утёсу. Чужаки в Клиффсайте вынуждены оставаться в безопасных частях города, включая городскую площадь и наиболее прочные мосты, ведущие к ней.

Карта Клиффсайда С Пометками

Помеченные места на карте Клиффсайда обозначают различные районы города. Для более детального разъяснения их особенностей см Городские Кварталы, начинающиеся на стр. 34.

1. Крепость Лорда
2. Жилой район
3. Посольский район
4. Хорошие магазины
5. Магический район
6. Поместья знати
7. Жилой квартал богачей
8. Средний жилой район
9. Гарнизон
10. Залы гильдий
11. Рынок
12. Район храмов
13. Квартал караванщиков
14. Район гостиниц/таверн
15. Район Красных Фонарей
16. Трущобы
17. Съёмные квартиры/ночлежки
18. Складской район

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Несмотря на его уникальное устройство, в душе Клиффсайд остаётся сообществом полуросликов и это отчётливо чувствуется. Повседневная жизнь здесь утомительна, и всё же жители находят время, чтобы улыбнуться или дружески поприветствовать даже совершенно незнакомого им чужестранца. Из-за их происхождения и верований, полурослики Клиффсайда не являются такими добродушными как большинство их более "классических" родственников, но при этом они не объединены в злую группу. Проживание в такой среде требует полной гармонии с окружающей опасной природой. - Несмотря на развитие и долгую практику в суровых условиях, в Клиффсайте каждый год по-прежнему происходят случаи ранений и смерти от падений и утопления. Близость к потенциальным бедам и утратам сделала

людей твёрдыми, но не лишила их сострадания.

В отличие от других прибрежных городов Клиффсайд практически лишен преступности. Открытая природа его жителей, вместе с магической силой правящего совета, мешают нечестному поведению. Как обычно бывает в таких случаях это не верно лишь для бедных районов города, где множество жителей не имеют достаточного навыка или денег, чтобы обеспечить своё жильё дверями. Город также имеет часовых (которые подчиняются напрямую совету друидов), но так как они по большей части состоят из людей, они фокусируются лишь на охране людей, а не жителей полуросликов. Бедные жители полностью предоставлены сами себе, что в настоящее время порождает не только преступность, но и растущее недовольство городской стражей и правящим советом.



Города и Культура

Все вышеупомянутые в примерах города подразумевают доминирующую человеческую культуру. Если в вашей кампании это не так, вы можете изменить что-то в Описании Городов, что поможет лучше развить элементы не-человеческой культуры.

ДВАРФИЙСКИЕ ГОРОДА

Не считая людей, дварфы самые плодотворные строители городов из всех простых гуманоидных рас. Дварфы работают с камнем, простым и чистым. Древесину они используют для растопки, подпорок в тоннелях, предотвращающих обвалы, или для создания каркасов и лесов при работе с более тяжелыми материалами.

Традиционное представление подземного дварфского комплекса довольно точно отражает культуру дварфов, но к несчастью подобные сооружения используют лишь один тип строительства. Дварфы строящие подземные палаты вырезают города из цельного куска камня: комнаты, коридоры, массивные залы, даже огромные открытые пространства для городских площадей и храмов. Там где это возможно дварфы продолжают строительство снаружи и вокруг своих чертогов. Некоторые подземные города представляют собой простые просторные комнаты, выбитые в камне, в то время как другие являются городами с настоящими зданиями—со стенами, крышей и окнами — - расположенными в глубине огромной пещеры.

Дварфы живущие на поверхности также предпочитают строить дома из камня, воссоздавая утробу земли из которой вышла их раса. Эти поверхностные города обычно хорошо защищены. Строятся они или в изолированных долинах или окружены настолько толстыми стенами, что в них тоже построены комнаты. Здания часто с тяжелыми массивными дверьми и небольшим количеством окон, придающих им вид настоящей пещеры.

В любом случае, дварфы предпочитают строить по вертикали, а не по горизонтали, - практика восходящая к временам, когда они были ограничены тесными подземными пещерами. Дварфийские города используют преимущества естественных возвышений, из-за чего их приземистые здания выглядят как небольшие холмы.

В некоторых случаях, одноуровневый город бывает разделен потолком, служащего полом для зданий на втором этаже.

Для дополнительной информации о дварфийских культурах и сообществах, смотрите *Расы Камня*.

ЭЛЬФИЙСКИЕ ГОРОДА

Эльфы строят свои города в союзе с природой, а не против неё. Правда это не значит, что все эльфийские поселения сплошь состоят из домов на деревьях, некоторые маленькие эльфийские деревни, к примеру, строят дома так, чтобы они гармонично включались в окружающую среду.

Долгоживущие эльфы могут позволить себе медленно сформировать и вырастить именно ту окружающую среду, какую они пожелают. Многие эльфийские строения используют живые деревья как поддерживающие колонны, или оставляют достаточно места в полу, чтобы ветви свободно росли через потолок и этажи. Ветви деревьев можно сплести вместе для создания мостов между районами. У многих сооружений нет никакого пола или этажа на уровне земли, тем самым под ними остаётся ковёр из свежей зелёной травы. В сообществах, где магия довольно обычное явление, эльфы могут использовать заклинания, для того чтобы взрастить неживые материалы вроде кварца в зданиях. Магия так же позволяет сформировать из живых деревьев структуры пригодные для жилья. Многие сообщества имеют в своём распоряжении систему водоснабжения, и даже канализации; вместо того чтобы использовать трубы и насосы, они с помощью магии создают каналы как от, так и к ближайшим рекам, или иногда заклинания *создания/уничтожения воды*.

Эльфийские города всегда строятся около источников пресной воды и всегда имеют какую-то защиту. Например, окружающая стена из деревьев с платформами для лучников, построенными наверху высоких зданий. Для дополнительной информации об эльфийской культуре и сообществах, смотрите *Races of the Wild*.

ГНОМСКИЕ ГОРОДА

Гномы часто строят свои города под землёй, но их сообщества очень сильно отличаются от дварфийских. Они редко строят целый комплекс структур, вместо этого они вырезают в камне небольшие удобные дома. Их города располагаются очень близко к

поверхности для облегчения доступа к земледелию и садам, а некоторые города и вовсе расположены на поверхности. Гномы, живущие на поверхности, строят свои простые дома из дерева, камня или любого другого пригодного материала. Люди часто удивляются, насколько дома гномов напоминают их собственные (с учётом разницы в масштабе конечно).

Гномы никогда заранее не планируют построение своего города, расширяя его, когда приходит необходимость, так как им удобно, а не по какому-то заранее оговоренному расположению. Их города слегка защищены, если защищены вообще. Гномы предпочитают полагаться на запасные выходы из города и места засад, нежели на укрепления. Для того чтобы узнать больше о гномьих сообществах, смотрите *Расы Камня*.

ГОРОДА ПОЛУРОСЛИКОВ

Полурослики редко строят свои собственные города. Многие из них живут кочевой жизнью, и те из них, кто выбрал осёдлый образ жизни, обычно основывают маленькие стояночные поселения или живут в человеческих городах. Редкий город полуросликов вырастающий до размеров больше маленького городка представляет собой ни что иное, как беспорядочное нагромождение различных деревянных построек. Города полуросликов полностью растут и развиваются в окружающей среде, так же как и Клиффсайд (ищите на странице 20). Полурослики не строят свои здания вокруг природных элементов, как это делают эльфы, но они работают над отдельными естественными элементами при строительстве своих домов. Дома полуросликов часто украшаются резными ставнями, а крыша душистой соломой или большими и тяжелыми листьями. Многие из них открыты для внешнего мира, с большими окнами, а иногда даже с парой полностью отсутствующих стен, используя вместо них куски брезента для защиты от штормов. Как и эльфы, полурослики предпочитают строить города в местах с источниками чистой воды и плодородной почвой. Чтобы узнать больше о сообществах полуросликов, смотрите *Races of the Wild*.

ГОРОДА ОРКОВ И ГОБЛИНОИДОВ

Хотя и существуют некоторые исключения (к примеру, хобгоблины), орки и прочие разновидности гоблиноидов обладают примитивной культурой нашедшей

отражение в их городах. Типичный город состоит в первую очередь из грубых деревянных зданий, редко бывающих выше двух-трёх этажей. Конструкции убоги: Двери в дверных проёмах или висят криво или их заменяет простой кусок материи, крыши же покрыты или соломой, или сделаны из дерева. Дороги прокладываются редко и при этом не придерживаются никакого планирования. Большинство таких поселений имеет своего рода защитный периметр, например деревянную стену, зубчатый ров или несколько защитных башен на сваях или просто построенных на дереве. Большое количество орочьих и гоблиноидных городов расположено под землёй. Они используют для строительства камень, а не древесину, но они всё равно напоминают поверхностные города. Они используют хорошо защищенные места, богатые натуральными ресурсами или эксплуатируют близлежащие поселения для охоты. Подземные города более ориентированы на защиту, часто строясь в пещерах с проточными подземными водами. Такие города исключительно функционального свойства, с небольшими вкраплениями эстетики. Художественное оформление в них минимально: трофеи с прошедших набегов, стены, размалёванные в яркие цвета или какая-нибудь небольшая скульптура или подобное искусство. Прочие расы уверены, что этим примитивным гуманоидам чужда тяга к прекрасному. Это не совсем верно, главным фактором для орочьих и гоблиноидских сообществ—даже для большого города—является его временность. Они постоянно сражаются с другими расами, другими племенами их вида и мародерствующими авантюристами. Поэтому они рассматривают любые действия направленные не на сохранение собственной жизни, как пустую трату времени и энергии.

ПЛАНАРНЫЕ ГОРОДА

Некоторые компании уводят персонажей далеко от их родных земель, часто даже прочь от их родных планов существования. Города на планах полны чуждых и непонятных персонажам особенностей. Различные законы гравитации и магического влияния накладывают свои ограничения на архитектурные и инженерные решения, по крайней мере, на человеческий взгляд. Ярким примером может служить Сигил, Город Дверей. Здесь в центре Равнин Гармонии во Внешних Землях, реальность находится

сверху себя самой: Из любой точки города, вы можете посмотреть на небо и увидеть там тот же самый город.

Как и эльфы, строители и жители планарных городов чрезвычайно долгоживущие, и их городские центры отражают их историю и течение времени. В тоже самое время, планарный город воплощает ощущение вечности—он всегда был и всегда будет оставаться таким же, как и сегодня.

Представление городской культуры зависит от места города во вселенной. Города во Внешних Планах отражают характер коренных жителей данной местности. К примеру, порталный город Рибкейдж во Внешних Землях, граничащий с Девятью Кругами Баатора, населён извергами и жителями этого плана. Для того чтобы узнать больше о планарных сообществах, смотрите *Руководство по Планам*.

Необычные Местоположения

Географическое положение города имеет точно такое же значение, как и то, кто им управляет или кто его построил.

Представленные ниже примеры интересных мест, в которых могут располагаться города, - варьируются от вполне реалистичных до поистине фантастических.

ПОБЕРЕЖЬЕ

Не каждый город, построенный на побережье, становится главным торговым центром как Драгонпорт (см стр. 14). Некоторые из них растут лишь благодаря местной промышленности или зависят от местной сухопутной торговли. Даже если это так, огромная часть каждодневной жизни в городе и её экономика зависит от океана, в той или иной степени. Ловля рыбы - это местное средство к существованию, но ежедневный рацион жителей не ограничивается только рыбой и ракообразными, сюда входят морские водоросли и прочие морские растения. Жители побережья всегда должны быть готовы к появлению копий сахауагин или щупалец кракена, не говоря уже о такой опасности, как пираты. Из-за подобных опасностей, оборона города должны включать в себя не только обычных пеших солдат, но и военные морские силы. Подобная ситуация часто может сделать город более уязвимым для захватчиков, поскольку в таком городе вся оборона не может быть направлена на что-то одно - защиту от нападений с земли или с моря.

Климат в прибрежных городах обычно умеренный: Ветры и океанские течения охлаждают город летом и не дают замёрзнуть зимой, в отличие от прочих мест в глубине страны. Однако, город сильно уязвим к океанским штормам, наводнениям, и гигантским волнам каждая из которых может погубить всё поселение. Мудрые строители города используют волнорезы и дамбы, или строят прибрежные здания на прочных и высоких укреплениях. Богатые города могут использовать магическую защиту, вроде различных постоянных заклинаний *стены* разработанных для защиты от надвигающейся воды, или магию управления погодой для предотвращения появления больших штормов и шаровых молний в близи города.

ГОРОД НА УТЁСЕ

В отличие от Клиффсайда, который строился исходя из положения группы прибрежных пещер, эти города строятся непосредственно на утёсах. Немногие реально существующие цивилизации строили города на утёсах, но в фэнтези мире такие города становятся отличным местом проживания для птичьих рас вроде рапторанцев из *Races of the Wild* или *ааракокр* из *Установки Кампаний Забытых Царств*. Традиционные гуманоидные расы так же могли бы строить подобные города, но они не делают этого по ряду причин.

Такое расположение чрезвычайно обороноспособное, оно вынуждает атакующих или использовать спуск по верёвке, или пытаться забраться по отвесной скале, всё это делает их очень уязвимыми для лучников и магических атак. Даже если неприятель и сможет достичь зданий наверху, одновременно передвигаться среди них смогут всего несколько нападающих. Только с помощью магии или летающих войск армия имеет шанс захватить город на утёсе. Расположение города намного выше уровня моря делает город невосприимчивым к различным наводнениям и делает уязвимым только для штормов, идущих с некоторых направлений.

Не каждый утёс предназначен для строительства города. Он должен иметь пещеры, которые могут служить домами, и обеспечивать возможность их расширения. Поселения должны располагаться на одном утёсе, иначе жителям придётся строить лестницы или мосты, для того чтобы достичь внешних уступов. Уступы более уязвимы для погоды и противников, но города с большим

количеством уступов плотнее населены, чем города без них.

Утёсные поселения сталкиваются с экономическими трудностями. Товары должны быть спущены или подняты до уровня пещер, что требует высоких навыков магии или инженерии. Зерновые культуры обычно выращиваются под "ногой" скалы или на верхнем плато. В результате, такие города очень уязвимы к нехватке продовольствия (как из-за погодных условий, так и неизбежно появляющейся в результате осады); многие из этих городов держат запасы продовольствия на случай экстренной необходимости в глубине пещер.

РАЗДЕЛЁННЫЕ ГОРОДА

Разделённый город может располагаться, к примеру, на противоположных берегах реки, спадать с утёса в долину внизу, или пересекаться цепочкой небольших островов. Независимо от причины, физическое, политическое, и социальное разделение очень сильно влияют на городское развитие. Люди думают о себе, прежде всего как о части района, а уже потом как о части города в целом. Уровень преступности, мода, архитектура, и художественное оформление могут быть как едиными во всём городе, так и изменяться от района к району, тем самым, подчёркивая некую независимость данного квартала.

Разделённый город может развиваться исходя из огромного числа причин. Если почва более плодородна вдоль реки или эта область наиболее защищена ближе к верхушке горы, то жители могли бы селиться, руководствуясь именно этими особенностями. Как альтернатива, два соседних сообщества могли бы объединиться в один растущий город, несмотря на географические помехи. Или же город мог разрастись так, чтобы захватить какой-то важный природный ресурс или какое-нибудь священное место. И при всём при этом город не ограничивается двумя частями: устье реки может разделить город на три части, город на склоне горы может иметь около полудюжины районов на разных возвышениях, а островной город может вообще состоять из множества маленьких общин.

Даже если ни одна часть города не позиционируется как самая богатая или важная прочих, его жители будут в первую очередь селиться там, где им будет наиболее удобно и комфортно. Это неизбежно ведёт к тому, что какая-то часть города

становится более популярна, чем все остальные, что вызывает бурю негодования у жителей остальных районов. В городах со смешанным населением, доминирующая раса может занять большую часть престижной области, тем самым, приводя к напряженным трениям с менее привилегированными жителями. Эта напряженность тем сильнее, чем важнее и богаче оговоренная часть города. Город, построенный и в долине, и на близлежащем возвышении может эффективно защищать только высокую область, куда в случае нападения должны будут эвакуироваться все жители долинной части города. Город, расположенный на берегах быстротечной реки, очевидно, принимает больше торговцев и путешественников лишь со стороны одного берега, тем самым, делая одну часть города более склонной к коммерции и политике. В любом городе подобного типа, более престижная часть города привлекает богатых и влиятельных жителей, тем самым, увеличивая социальную пропасть между соседними районами.

ОСТРОВНЫЕ ГОРОДА

Даже в игровых вселенных с низким уровнем магии, город на острове не кажется чем-то нереальным. Роль и влияние города определяется географическим расположением острова, населением и центром власти. Например, столица могла бы развиваться на острове в центре океана разделяющего два огромных континента. Такое местоположение поддерживало бы город одновременно являющийся портом и торговцев центром, жизненно важной коммуникацией между двумя континентальными массивами. В игровых вселенных с развитой магией, плавающий в океане город вообще не нуждается в самом острове. Классический пример в фэнтези - модель Атлантиды: древний город, построенный таинственным, высокоразвитым народом был обнаружен совсем недавно. Явилось ли это результатом понижения уровня моря за последнее столетие, или город продрейфовал из далёких неизведанных вод, само по себе такое событие обеспечивает нас городом полностью готовым для его исследования. Ко всему прочему, если такой город остаётся заселённым несколько веков или даже тысячелетие, его уникальное строение неизбежно затронет культурную и социальную структуру его жителей. Другие интересные ситуации также могли бы породить плавающий город. Рассмотрим сценарий Бригадун-эскиви, в котором

поселение (с или без его оригинальных жителей) находится под гнётом древнего проклятья, заставляющее целый город внезапно исчезать и появляться в самых неожиданных местах.

Как это ни странно, но для любого островного или плавающего города основной проблемой является питьевая вода. Морская вода непригодна для питья, и даже Маленькие гуманоиды, чтобы выжить, нуждаются приблизительно в 2 пинтах воды ежедневно, так что такое поселение нуждается в каком-то источнике пресной воды. В тропическом климате, город мог бы использовать цистерны для сбора дождевой воды или использовать подземные воды. В противном случае, город нуждается в методе очистки воды независимо от того магический он или технологический.

НЕБЕСНЫЕ ГОРОДА

Другим классическим примером фэнтези служит город на облаках. Многие из особенностей и проблем островных городов встречаются и в небесных городах, правда, такие поселения могут существовать лишь в игровых вселенных с высокоразвитым уровнем магии. В дополнении ко всем прочим проблемам, жители небесных городов должны помнить о гравитации. Упав с края острова, вы всего лишь промокните, а вот падения с края облачного города, скорее всего, станет для вас фатальным. Может быть, горожане находятся под постоянной магической защитой или они все могут летать?

Другой фактор, который необходимо учитывать это мобильность самого города. Некоторые из таких городов летают кругами, или по своей воле, или по воле их жителей. Вполне возможно, что давно покинувшие город создатели построили некий двигательный механизм, или же город просто дрейфует, следуя за потоками ветра. Подвижный город сталкивается с новыми проблемами, влияющими на культурные и социальные факторы, в особенности это касается взаимодействия с другими сообществами, над территорией которых может дрейфовать город. Хозяйственные и коммунальные проблемы вроде поставки воды и пищи, или же вывоза мусора, так же могут иметь нестандартные решения в городе, который никогда не стоит на месте. Как и прочие изолированные поселения, облачные города испытывают большие затруднения во внешней торговле. И даже если путешествие по воздуху вполне распространённое явление, к примеру, как в мире Эберрона,

передвижение от или к облачному городу не выглядит тривиальным.

Обратной стороной небесных городов являются их преимущества, в особенности это касается обороноспособности. Находясь в миле от земли или (если город мобилен) имея возможность перемещаться подальше от опасности, делает такой город сложным для захвата без армады воздушных кораблей или орды летающих войск.

ПОДЗЕМНЫЕ ГОРОДА

Ничто так не отражает художественную сущность игры Подземелья И Драконы как подземная цивилизация. Во многих D&D кампаниях, подземные города выглядят несколько необычно, однако, строительство сооружений под землёй накладывает ряд ограничений на городских инженеров. Подземные города неразрывно связаны с расами их населяющими, ненавидящие солнце дроу самый известный пример. Живущие на поверхности расы также могли бы строить подземные города по разным причинам. - Катаклизмы, вроде непрекращающегося шторма или разрушительное падение метеоров, могут вынудить сообщество бежать под землю. Альтернативным вариантом могут оказаться найденные исследователями ресурсы, например, огромное подземное озеро с пригодной для питья водой и обильно населённое рыбой, в таком случае сообщество могло бы уйти под землю с целью более удобной эксплуатации данной находки. Удобный свет, еда и воздух - первичные нужды подземного города. Ведь если жители не обладают способностью *темновидения*, они нуждаются в каком-нибудь освещении, и (если подразумевается, что они живые существа) им необходимо есть и дышать. Подземные города сталкиваются с меньшими проблемами при внешней торговле, в отличие от других городов с необычным месторасположением. Они так же с лёгкостью могут напасть или сами быть атакованными, порождая тем самым классические конфликты между живущими на поверхности и теми, кто живёт под ними.

Особенности и Опасности Города

Большая урбанистическая кампания подразумевает продуманный характер города, но именно мелкие детали делают эту индивидуальность яркой и запоминающейся. Каждый город имеет свои особенности и

причуды. Различные комбинации приведённых ниже особенностей делают каждый город и его районы поистине уникальными.

ОСВЕЩЕНИЕ

Общее процветание города и его районов имеет тенденцию меняться в зависимости от освещения ночью. Чем хуже иллюминация, тем беднее область и тем выше индекс преступности.

Нет: Бедные города и районы вообще не заботятся об освещении собственных улиц. Те, кто выходит на улицу ночью, должен позаботиться о его собственном источнике света или доверится луне и звёздам.

Факелы: Города, которые не могут позволить себе лучшую иллюминацию, освещают улицы с помощью факельных постов. Факелы очень быстро горят и требуют частой замены, поэтому большинство из таких городов освещают ими только самые важные улицы.

Масляные Лампы: Эти простые и дешёвые источники света состоят из емкости для топлива, набора фитилей и расположены наверху фонарных столбов. Их легче поддерживать, чем факелы и горят они значительно медленнее, но они дают очень скудное освещение. В закрытых местах вроде узких улиц и переулков дым от горящего масла скапливается в вонючее, затрудняющее видимость облако (см. Городские Опасности на стр. 31).

Фонари: Фонари со стеклянным колпаком типичное зрелище в богатых районах, а так же в прочих районах преуспевающих городов. Они обеспечивают более яркое и более чистое освещение, чем большинство немагических источников (Солнечный жезл - ещё более яркий источник света, но высокая стоимость делает их повсеместное использование в городах очень непрактичным.) В местах, где стекло недоступно или неизвестно, вместо него в фонарях могут использовать ткань или тонкий пергамент, чтобы отгородить огонь.

Продолжительное Пламя: Главные города часто используют заклинание *продолжительного пламени*, по крайней мере, в важных районах. Не загрязняющий воздух и не требующий замены - такой свет, безусловно, является лучшей иллюминацией для тех, кто может позволить себе высокую стоимость найма заклинателей или изготовления чудесных вещей. Факелы или лампы *продолжительного пламени* иногда бывают украдены, поэтому городские часовые стараются не допустить подозрительного поведения около фонарных столбов. Как

результат, только лучшие части города оснащаются подобным освещением, даже если город может позволить себе больше таких источников света.

Магический Дневной свет: Если МП разрешит использование постоянного эффекта от заклинания *дневной свет* (РИ 260), то такой эффект производит самое лучшее освещение из возможных. Однако только самые богатые городские районы могут позволить себе такой вид роскоши. Такая иллюминация поддерживает главные перекрёстки и важные структуры города в ярком свете. В дополнение к её ужасной стоимости, эта форма освещения сильно затрудняет сон, поэтому её почти никогда не используют в жилых или спальных районах.

ПОКРЫТИЕ И ОБУСТРОЙСТВО ДОРОГ И УЛИЦ

Размер и ширина улиц обычно имеют второстепенное значение при оценке их качества.

Неутоптанная Грунтовка: Не мощёная дорога, которую довольно часто используют, может иметь следы от колёс повозок или следы лошадиных подков. После непродолжительного дождя такая дорога быстро размокает и становится неровной. Неровная грунтовая дорога напоминает передвижение по гравию, увеличивая DC проверок Баланса и Падения/Кульбитов на 2. После продолжительного ливня такая дорога превращается в тягучее грязевое месиво. Передвижение на клетку по такой поверхности, равняется стоимости передвижения на 2 клетки, например, так же как и через неглубокую трясину.

Утоптанная Грунтовка: Ухоженная грунтовая дорога выглядит ровной и не налагает никаких пенальти на проверки Баланса и Падения/Кульбитов как обычная грунтовая дорога. Правда даже она может превратиться в мешанину из грязи после продолжительного шторма.

Раскрошившиеся Мощёные камни: Такое покрытие встречается в городах, которые могут себе позволить вымостить дороги камнем, но не могут позволить их содержать и ремонтировать. Через некоторое время, булыжники крошатся или смещаются, из-за чего дорога становится неровной. Вы можете рассматривать такой ландшафт как мелкую гальку, увеличивая DC проверок Баланса и Падения/Кульбитов на 2. Покрытие из раскрошившихся булыжников никогда не превращается из-за дождей в грязь.

Мощёные камни: Выложенная булыжниками ухоженная дорога всегда остаётся ровной и прочной независимо от погоды и не налагает никаких penalties на передвижение.

Следующая информация расширяет количество городских особенностей, описанных в Руководстве Мастера Подземелий.

Переулки: Большинство переулков в ширину 1,5-3 метра, однако встречаются и гораздо более узкие шириной 0,5-1 метр. Переулки прокладываются довольно редко, за исключением богатых районов. Большинство из них не освещены, даже если они выходят на ярко освещённые улицы.

Улицы: Средняя городская улица около 4,5-6 метров шириной, хотя тихие малолюдные улицы чаще всего не превышают 3 метров в ширину. Дорожное покрытие улицы зависит от богатства района и важности дороги для города.

Проспекты: Эти главные дороги можно найти не во всех городах. В среднем они около 7,5 метров в ширину, что позволяет каретам и повозкам проезжать в обе стороны при этом, не мешая двухстороннему потоку пешеходов, и всегда вымощены булыжниками. Эти проспекты обычно обеспечивают доступ к городским воротам, главным правительственным и религиозным центрам или большим рынкам.

Разбитая дорога: Все вышеописанные типы дорог могут превратиться в разбитую дорогу. Штормы, землетрясения, магические взрывы, и прочие бедствия могут сделать из дороги кучу нагроможденных препятствий. Рассматривайте грунтовую дорогу как грязевую трясиину, налагая штрафы описанные выше. Мощёная дорога после бедствий разрушается, становясь эквивалентом каменистой местности. Движение на одну клетку равно стоимости передвижения на 2 клетки; DC проверок Баланса и Падения/Кульбитов увеличивается на 5, а DC проверки Тихого Движения увеличивается на 2.

КОЛЛЕКТОРЫ

Коридоры коллекторной системы, полные тёмных проходов и странных существ, - неотъемлемая часть фэнтези-приключений. По правде говоря, только самые большие и богатые города имеют такие удобства. - Маленьким или бедным городам приходится обходиться менее сложными методами.

Нет Коллекторов: Многие из бедных сообществ, в особенности управляемые неэффективным или не заботящимся о населении правительстве, не имеют системы канализации. Люди сваливают мусор и отходы в переулках и даже на главных улицах, где эта масса и остаётся гнить. В дополнение к чудовищному запаху, такие места настоящий рассадник болезней. Находясь в области необходимо пройти проверку Стойкости DC - 15, чтобы спастись от тошноты. См. сноску Опасности Плохой Санитарии.

Дренажные Канавы: Это ряд маленьких канав вырытых около городских улиц. - Вырытые под небольшим углом такие каналы позволяют наполняющим их отбросам стекать к ближайшему источнику воды, или же просто вытекать за пределы границ города. Другие же канавы никуда не перемещают отходы, но держат мусор в отдалении от дорог. Находясь в области необходимо пройти проверку Стойкости DC 10, чтобы спастись от тошноты. См. сноску Опасности Плохой Санитарии. - Персонажи, получившие повреждения рискуют подцепить грязевую лихорадку, но только если они стоят в канаве или около дренажных канав, когда они поранены.

Канализация: Самая простая и надёжная система коллекторов состоит из сети канализации и сливных решеток, расположенных на улицах, переулках, и в некоторых домах. Канализации опустошаются в подземную реку или цистерну, или просто стекают в яму. В самих канализациях отвратительный запах, но не представляющий угрозы для города.

Коллекторные Трубы: Покрытые слизью конструкции из камней или кирпича, с проходящими в центре глиняными или металлическими трубами, обеспечивает сток и отходов, и дождевой воды прочь с городских улиц. Большинство коллекторных систем стекают в находящийся неподалёку источник воды. Их проходы достаточно большие, что позволяет беспрепятственно производить ремонт и обслуживание, но эти проходы могут быть очень запутанные, почти как лабиринт. Город (или только часть города) который имеет коллекторную систему, не представляет угрозы здоровью, за исключением тех случаев, когда кто-то входит в сами коллекторы. Персонажи, вошедшие в коллекторы подвержены всем обычным опасностям плохой санитарии: DC Стойкости 15, чтобы спастись от тошноты. Бои в коллекторах особенно опасны, необходимо проводить проверку Стойкости с DC 15

каждый раз, когда персонаж ранен, во избежание заражения грязевой лихорадкой. **Магия:** Немногие города избавляются от мусора с помощью магии, поскольку повседневное использование в данном случае непрактично и не всегда возможно, однако магия телепортации используется для очистки коллекторных труб и дренажных каналов. Такие системы должны строиться, принимая во внимание тот способ обеспечения, который будет к ним применяться. Для того чтобы больше узнать о коллекторах, как об идее для приключения смотрите Урбанистическое Развитие на странице 145.

ЗАЩИТНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Город часто характеризуется своей обороноспособностью, или её отсутствием. Традиционная оборона использует такие формы защиты как стены, рвы и им подобные препятствия. Однако, в фэнтези мирах такие средства обороны менее эффективны, чем это было исторически. Ров может остановить продвижение пешей армии, но дракон или маг запросто могут его перелететь. Стена является высоким препятствием для 2х метрового человека, но что делать с 8 метровым гигантом? Тем не менее, такие формы защиты остаются самыми распространёнными, ведь хоть что-то всё равно лучше, чем ничего. Большинство стен прочнее, нежели простой деревянный забор, а ворота эквивалентны прочной деревянной или железной двери (DMG 60), в зависимости от их конструкции. Часть ворот в ограждении города могут быть как обычные деревянные двери. Во всех описанных ниже примерах, очки здоровья приведены для 3х метровой секции стены. (если вы интересуетесь более детальными правилами для защитных укреплений, обратитесь к Главе 2: **Построение**

приключений в дополнении *Герои Сражений*.)

Нет: Это кажется удивительным, учитывая постоянно идущие войны и огромное количество монстров, но многие поселения — и даже некоторые большие города—совсем не имеют защиты. Причины такого отношения к обороне города могут быть самыми разными: недостаток средств, недавнее нападение, разрушившее линию обороны, или расположение города в глубине мирных земель, где надобность в защите города отпадает.

Деревянная Ограда: Прочность 5, 15 hp, DC пролома 18. Простые деревянные заборы частые явления вокруг небольших городков или посёлков, но и некоторые большие поселения нередко не могут позволить себе ничего лучше. Забор обычно 1,5-3 метра в высоту.

Деревянный Частокол: Прочность 5, 45 hp, DC пролома 28. Это тяжелая стена из брёвен или крепкой древесины. Деревянный частокол дешевле и проще возводить, нежели каменные стены, но он не способен обеспечить достаточный уровень защиты (и, конечно же, он уязвим для огня.) Такие стены обычно высотой 2,5 -4,5 метра.

Насыпанный Земляной Вал: Прочность 6, 60 hp, DC пролома 28. Такие сооружения представляют собой насыпь из земли, утоптанной и обработанной. Земляные валы строятся очень быстро, но их несложно разрушить и через них легко перелезть. (Рассматривайте земляной вал как грубую поверхность при проверках Лазания.) Ко всему прочему, сильный дождь способен существенно ослабить или даже смыть такие баррикады. Земляные валы бывают только высотой 1,5-3 метра — более высокие насыпи рискуют обвалиться.

ОПАСНОСТИ ПЛОХОЙ САНИТАРИИ

Плохая санитария это не только мусор и отходы, но и бесчисленные болезни.

Любой не привыкший к зловонию должен сделать спасбросок на Стойкость при первом входе в зону с плохой санитарией. При успешной проверке персонаж испытывает чувство тошноты на протяжении 2d4 минут. Провал же означает, что персонажа тошнит 2d4 минуты, и он испытывает приступы тошноты на протяжении следующих 24 часов. Новый спасбросок необходимо проводить через каждые 24 часа, но DC уменьшается на 1 за каждый день после первого. Уменьшение DC спасброска ниже обычного бонуса Стойкости персонажа, означает, что персонаж больше не восприимчив к зловонию.

В таких областях всегда присутствует риск заразиться болезнями. Каждый в подобной области, получающий в 1 раунд очков повреждений больше чем его текущий показатель Телосложения (не модификатор) должен успешно выполнить проверку на Стойкость с DC 12 или будет заражен грязевой лихорадкой (DMG 292).

Каменная Стена: Прочность 8, 180 hp, DC пролома 45. Сделанные из гранитных глыб или похожего камня, такие стены очень сложно строить, но они намного более эффективны, нежели стены сделанные из дерева или грязи. Эти стены толщиной примерно в 30 сантиметров и высотой около 2-4,5 метров.

Слоистая Стена: Прочность 8, 450 hp, DC пролома 55; или прочность 8, 1170 hp, DC пролома 70. Напоминающие классическое изображение замковых стен, слоистая стена это несколько метров крепкой защиты, состоящей из двух каменных стен с утрамбованной землёй между ними. Через такие укрепления действительно сложно пробраться. Обычные слоистые стены строят в высоту на 4-6 метров, а их толщина достигает 3 метров. Особенно большие экземпляры таких сооружений могут быть 9 метров высотой и толщиной 4,5 метра.

Магическая Защита: Многие магические укрепления не намного более эффективны, чем построенные руками. Укрепления созданные с помощью *Стены Железа* и *Стены Камня* немногим отличаются от обычных стен—да и цена за подобную магическую защиту тоже вполне существенна для городской казны. Очень часто вместо постройки таких укреплений, некоторые поселения нанимают заклинателей для заделывания брешей в стенах во время битвы: заклинание заделывает образовавшуюся брешь намного быстрее, нежели любые рабочие.

Самой надёжной магической защитой могла бы быть постоянная *Стена Силы* совмещённая с эффектом *Замка Измерений*, такая стена может противостоять практически любому виду нападения. Но чтение любого из этих заклинаний для защиты целого города невероятно дорогое удовольствие. Только очень богатые города или города под руководством тайных заклинателей, - способных самим сделать эту работу, могут рассматривать такой вариант защиты. Немного более часто встречающаяся практика, хотя и по-прежнему дорогая, это защита только самых важных районов подобными заклинаниями. В таких случаях обычная защитная стена защищает остальные части города.

Ров: Большинство людей думает, что рвом окружают только отдельные замки, но ими можно окружить и целый город. Ров может быть ничем иным как глубокой канавой, или

же может быть наполнен водой, пиками, или более ужасными приспособлениями вроде кислоты или ядовитых шипов. Рассматривайте такие преграды как ямы-ловушки, водные препятствия, или крупный щебень, в зависимости от наполнения, а стены рва как крутые склоны (РМП 89).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Отдельно взятый город может иметь необычные или уникальные особенности, не описанные в приведённых выше категориях. Ниже несколько таких примеров, как естественных, так и мистических. Не стесняйтесь смешивать их со своими собственными идеями, взятыми из исторических или фэнтези источников.

Акведуки: Некоторые продвинутые города используют системы акведуков поставляющих воду из отдалённых озёр и рек. Каменные трубопроводы и туннели с плавным наклоном направляют воду к городу - в цистерны или коллекторы. Фэнтези-город вместо таких систем может использовать магический *портал* к ближайшему озеру или даже маленькие *врата* соединяющие с Элементальным Планом Воды. (Последнему необходима охрана или магическая защита от потенциально враждебных существ, которые могут прибывать вместе с водой.)

Общественные Бани: Особенностью многих городов служат общественные бани, большой комплекс из простого камня или мрамора, где люди могут расслабиться и пообщаться. Во многих нет ничего кроме бассейнов с горячей и холодной водой, в других же присутствует широкий спектр услуг вроде винных комнат, ресторанов, парикмахеров, спортивных залов и прочих удобств. В отличие от большого числа прочей роскоши, бани обычно доступны для всех жителей, хотя богачи или члены правления получают доступ к лучшему обслуживанию. Необходимо отметить, что только города с проточной водой могут иметь бани.

Водные Каналы: Сеть каналов пронизывающая город может облегчить транспортировку, торговлю, сток дождевой воды, обслуживание дренажной системы или связать отдельные городские районы. Каналы так же могут служить домом для различных существ, являющихся друзьями или врагами жителей города.

Средства коммуникации и службы новостей: Как люди, живущие в городе,

узнают о происходящем в окружающем их мире? В некоторых областях, люди собирают все слухи, какие только могут, и путешественники - лучший источник новостей. Некоторые города используют глашатая - человека идущего по улицам и кричащего о главных событиях. Даже без массовой печати, простые листовки с объявлениями на рынке могут сообщать о наступающих событиях. Во вселенных с высокоразвитой магией, городское правительство может проецировать иллюзорные образы в установленное время в одном и том же месте каждый день, чтобы сообщать жителям последние новости.

Учреждения: Большой или важный город часто имеет важные и примечательные учреждения вроде академии магов, главной библиотеки или великого собора.

Учреждения, которые вы включаете в свой город, влияют на доступ к некоторым ресурсам для жителей (и для ИП) при решении отдельных задач.

Внутренние Стены: Некоторые города изолируют часть районов от остальной части города стенами или воротами. Наличие и природа таких ограждений отражает взгляды городского правительства и высшего класса на остальных жителей, или это может быть связано с высоким индексами преступности в этих районах (эти два фактора также могут быть взаимосвязаны).

Чудовищные Жители: Приветливо ли относится город к необычным жителям? Если доминирует человеческая культура то позволительно ли гигантам служить в армии, а багбирам вступать в ряды городских стражников? Разные города по-разному относятся к необычным жителям. Некоторые могут быть терпимы к необычным существам, но не выходящим за рамки экзотических, в то время как поистине фантастический город может иметь советника пожирателя разума или отдельный район нежити.

Общественный Транспорт: Обеспечивает ли город своих граждан средствами для быстрого передвижения по городу? В зависимости от внешних факторов и наличия могущественной магии, такие услуги могут варьироваться от карет и рикшей до общественно доступной системы телепортирующих заклинаний. Например, в кампаниях Эберрона, город Шарн обладает летающими вагонами, для того чтобы доставлять жителей к различным башням.

Безопасность: Богатый город может использовать магическую защиту против

нападений или преступности. Примеры такой защиты могут включать дверные проёмы, которые обнаруживают или даже повреждают оружие, или наблюдательные вышки которые запускают заклинание *огненный шар* против приближающихся осадных орудий. Если существуют методы защиты от преступников, местные криминальные группы наверняка знают, где эти защиты находятся и как их обойти — пока город не улучшит свою защиту.

Многоэтажность: В зависимости от своего расположения город может расти не только вниз, но и вверх. Большинство городов имеют тенденцию к развитию в одном направлении и практически никогда в обоих. В зависимости от выбранного метода расширения, городские строения могут представляться высокими шпилями или приземистыми бункерами.

ГОРОДСКИЕ ОПАСНОСТИ

Как и любой другой ландшафт, урбанистическая природа таит в себе собственные опасности. Некоторые вполне очевидны, и их легко избежать, по крайней мере, жителям города, другие же напротив способны заманить в ловушку и причинить вред даже самому осторожному человеку.

ПРИРОДНЫЕ ОПАСНОСТИ

В дополнение к опасностям, описанным ниже, состояние городских дорог и низкая санитария могут представлять существенную угрозу.

Ветхие Здания: Старые, брошенные здания могут с лёгкостью рухнуть вниз. Ослабленные возрастом и погодой, они имеют лишь половину запаса прочности материала, из которого они были построены. Атака или заклинания, воздействующие на площадь, наносят по таким сооружениям больше повреждений. Каждый раз, когда ветхое строение получает повреждения, бросьте 1d20: если результат броска оказывается равен полученным повреждениям, то здание обрушается. Любое находящееся в разрушающемся здании существо получает 1d6 очков повреждений от падения за каждый этаж строения (считайте 3х метровую высоту равную высоте одного этажа) и остаётся замурованным под завалом. Успешный спасбросок Рефлексов против DC 15 уменьшает повреждения от падения на половину и помогает спастись от завала. Персонаж может выбраться из под завала при удачной проверке Захвата или Искусства

Побега с DC 24. За каждый раунд пока персонаж остаётся под завалом, он получает дополнительные 1d6 очков повреждений.

Дым от Ламп: В городах использующих для освещения масляные лампы, дым может скапливаться в маленьких переулках или на узких улицах. Дым сушит глаза и ухудшает видимость, но при этом не обеспечивает укрытие. Существа, попавшие в облако дыма, получают -2 пенальти на броски атаки, а так же на проверки Поиска и Отслеживания.

Чумные Животные: Большая часть живой природы города питается мусором или живёт в коллекторах, что вызывает болезни у животных. Любое дикое животное, с которым можно повстречаться в городе имеет 10% шанс быть переносчиком болезней. Если при избавлении от отходов город ограничен лишь дренажными каналами, то этот шанс увеличивается до 20%; если у города совсем отсутствует коллекторная система, риск увеличивается до 40%. Если животное паразит, любой, кого оно укусит, может подхватить грязевую лихорадку (Стойкость DC 12 отменяет). Этот спасбросок применяется в дополнение к любым другим проверкам вызванным плохой санитарией.

Выбоины: Даже на ухоженных дорогах, булыжники иногда крошатся или дождём вымывается скрепляющая их земля, тем самым формируются потенциально опасные выбоины. Маленькая выбоина (в диаметре 30 сантиметров или меньше) требует успешной проверки Отслеживания DC 15 чтобы её заметить. Любое существо, пересекающее местность поперёк незамеченной маленькой выбоины должно сделать успешный спасбросок на Рефлексы DC 10 или упасть, получив 1d4 очков несмертельных повреждений. Маленькая выбоина не влияет на повозку или карету, но DC Концентрации для чтения заклинаний увеличивается на 5 при движении через выбоину.

Большую выбоину (от 0,5 до 1 метра в диаметре) легче заметить - она требует проверки Отслеживания с DC 10. Любое существо, пересекающее местность поперёк незамеченной большой выбоины должно сделать успешный спасбросок на Рефлексы DC 15 или упасть, получив 2 очка повреждения Ловкости и -5 футовое пенальти на любое передвижение по земле, из-за повреждённой ноги. Водитель повозки или кареты должен провести успешную проверку Приручения Животных или Профессии (извозчик) с DC 15. В случае провала, колёса и

оси экипажа ломаются, требуя на ремонт 1d20 часов и соответствующий навык Ремесла.

Провал: Из-за пустот в земле или эрозии из-за проливных дождей, часть земли может полностью обрушиться.

Маленький провал в земле сопоставим с трясинной (DMG 88), в то время как внезапно образовавшийся провал глубиной в 6 метров (или даже глубже) сравним с одноразовой ямой-ловушкой.

МАГИЧЕСКИЕ ОПАСНОСТИ

Распространённость магии в фэнтези городе влечёт за собой неестественные опасности уникальные для окружающей среды.

Алхимический Туман: Магические и алхимические эксперименты, а так же создание волшебных предметов часто включают в себя горение и кипение различных субстанций. В сухие безветренные дни пары от этих процессов скапливаются в облака алхимического тумана. Такой туман может окутать как какое-то одно здание или небольшой квартал, так и распространиться на несколько районов.

Существо, вошедшее в область алхимического тумана должно пройти проверку Стойкости DC 12, после чего такая проверка проводится каждые 24 часа, за которые существо остаётся в зоне алхимического тумана. Успешная проверка означает, что существо не испытывает никакого физического удушья, за исключением лёгкого раздражающего кашля. При провале, существо испытывает чувство тошноты на протяжении 24 часов. Если существо, попавшее в такой туман испытывает тошноту в течение нескольких дней, равных его модификатору Телосложения (минимум 1), оно получает 1d2 очков повреждения Телосложения за каждый последующий день, который существо проводит в тумане, испытывая чувство тошноты.

Алхимический туман часто держится несколько дней, реже недель или даже месяцев. Бросьте 1d10: Если результат равен 1-9, то туман будет держаться именно столько дней. Если же результат равен 10, то бросьте кубик ещё раз и прибавьте полученный результат к 10. (продолжайте броски кубика, если на последующем броске так же выпала 10.) Продолжительность тумана часто зависит и от того, остается ли погода по-прежнему сухой и спокойной. Если возникает сильный или штормовой ветер, то алхимический туман

рассеивается моментально, независимо от его предопределённой продолжительности.

Алхимический Дождь: Иногда пары вызывающие алхимический туман поднимаются выше в атмосферу, результатом чего и становится алхимический дождь.

Первый дождь идущий после рассеивания алхимического тумана обычно и есть алхимический дождь, но иногда такое явление может произойти и без видимых причин.

Распылённые вещества в таком дожде очень едкие: Любое существо или объект, попавший под алхимический дождь, получает 1 пункт повреждений в раунд на кумулятивной основе — 1 пункт повреждений в первом раунде, 2 пункта во втором, 3 пункта в третьем, и так далее. Таким образом, продолжительный алхимический дождь может повредить даже объектам с высокой прочностью.

Алхимические дожди обычно очень короткие, но иногда они могут продолжаться до нескольких минут. Бросьте 1d10: Если результат равен 1-9, то дождь будет продолжаться на выпавшее число раундов.

Если же результат равен 10, то бросьте кубик ещё раз и прибавьте полученный результат к 10. (продолжайте броски кубика, если на последующем броске так же выпала 10.)

Магическое Загрязнение (CR 5): Магическое загрязнение это редкое явление, которое может появиться и рядом со школой магии, и с магическими лабораториями. В радиусе 18 метров вокруг центральной точки, атмосфера испорчена магическими остатками и испарениями магических экспериментов, создавая случайные эффекты заклинаний. Существо, входящее в область магического загрязнения должно успешно пройти проверку Стойкости DC 17, чтобы избежать этих эффектов. В случае провала, бросьте 1d20 и сверьтесь с приведённой ниже таблицей; существо становится целью указанного эффекта.

Эффекты Магического Загрязнения

d20	Эффект Заклинания*
1	<i>Пагубный Полиморф</i> (только до размера Маленького животного или Маленького насекомого)
2-3	Даёт Устойчивость к Магии 14 на 4d20 минут
4-6	Меняет цвет на случайный на 4d20 минут
7-9	<i>Замешательство</i>
10-11	<i>Глубокий Сон</i>
12	<i>Цель Рассеивания Магии</i>
13	<i>Смещение</i>

14	<i>Бессилие</i>
15	<i>Увеличить Персону</i>
16	<i>Ускорение</i>
17	<i>Удержание Персоны</i>
18	<i>Уменьшить Персону</i>
19	<i>Замедление</i>
20	<i>Телепорт</i> (1d10 миль в случайном направлении)

* Если у заклинания присутствует спасбросок, то он равен DC 13 + уровень заклинания. Каждое заклинание имеет базовый уровень заклинателя равный 10.

Поле антимагии подавляет эффекты магического загрязнения. Магическое загрязнение может быть успешно разрушено проверкой рассеивания магии (DC 10 + уровень эффекта заклинания). До тех пор пока магическое загрязнение не будет разрушено или подавлено оно остаётся на своём месте.

Чёрная Плесень (CR 4): Чёрная плесень является коварной субстанцией, которая может начать эпидемию по всему городу без её видимого источника. Чёрная плесень может появиться в любой точке в пределах 1,5 километров от большого источника магической энергии или алхимических паров, иными словами, практически где угодно. Такая плесень обычно растёт 1,5 метровыми лишаями квадратной формы. Она предпочитает углы и затенённые области, что требует удачной проверки Поиска или Отслеживания DC 15, для того чтобы обнаружить угрозу. Живые существа в пределах 9 метров от чёрной плесени должны успешно выбросить спасбросок Стойкости DC 14 или будут заражены огнём разума (DMG 292). Они должны проводить такую проверку каждые 24 часа воздействия плесени, даже если спасброски были успешными до этого. Физический контакт с чёрной плесенью причиняет 1d4 пункта повреждений Интеллекту, а так же требует спасброска чтобы избежать болезни. Прямой солнечный свет заставляет чёрную плесень бездействовать, а огонь и снятие болезни уничтожает её.

Омертвевшие Испарения (CR 3+): Иногда остатки городской магии сливаются с психическими муками жертв тяжких преступлений. Эти омертвевшие испарения скапливаются в переулках и зданиях, повреждая области или строения, высасывая из всего жизненную энергию. Такие зоны частый источник страшных историй, поскольку в таких местах имеет обыкновение селиться нежить.

Живое существо получает 1d6 пунктов повреждений каждый раунд, который оно проводит в здании или области с омертвелыми испарениями. У дачныйспасбросок Стойкости DC 12 уменьшает эти повреждения наполовину; этот спасбросок повторяется каждый раунд, пока присутствует угроза жизни. Повреждения могут проявляться или как ощущение слабости или боли, или у существа вновь могут открыться раны на теле. Это эффект некромантии (смерти), и он сходит на нет благодаря *Охране от Смерти* и похожим защитам. Нежить же в подобной области получает все преимущества как от эффекта заклинания *осквернить*. Заклинание *освятить* подавляет все эффекты омертвелых испарений, и полностью устраняет угрозу в освященной области. Ничто другое не помогает; даже если зараженное строение разрушается, омертвелые испарения всё равно остаются в этой области.

Городские Кварталы

Большинство городов разделено на кварталы. Решение поделить город на районы могло бы зародиться при проектировании строительства города из желания объединить некоторые специфические городские постройки и коммуникации. В большинстве случаев

кварталы разрастаются исходя из желаний самих жителей: Богатое население предпочитает жить в местах с красивым внешним видом и хорошей охраной, в то время как алхимики, мясники и чернорабочие предпочитают селиться на окраине города. Квартал может включать в себя как один район или городской блок, так и более обширную область. У каждого района свои цели и свои задачи. Некоторые образуются по однотипности строений, как например квартал торговцев или доки., другие, такие как поместье лорда или гарнизон, представляют собой одно строение или комплекс с большим количеством жителей и прислуги. В одном квартале может проживать всего дюжина человек, или наоборот - несколько тысяч. В большинстве численность проживающих варьируется от 300 до 600 человек. Некоторые города имеют сразу несколько одинаковых районов, однако очень мало городов может похвастаться наличием в них всех видов районов. Как правило, маленькие города ограничиваются двадцатью районами, большие города сорока, а столичные города восьмьюдесятью. Термины "часть," "район", "зона", "область", а так же "секция" в отношении города могут использоваться вместо слова "квартал".

ОПИСАНИЕ СТРОЕНИЙ И ТОРГОВЛИ

Текст в этой главе часто ссылается на понятия вроде "хорошего жилья" или "экзотические товары". Примеры и определения каждого такого понятия приводятся ниже.

Храмы: Церковь, собор, придорожный алтарь, святилище. (Храмы отмечают наиболее распространённое божество, но необязательно ограничивают другие веры.)

Проживание: Приют, пансион, общежитие, гостиница. Качество проживания варьируется от хорошего до бедного (РН129); места для временного проживания доступны и в районах высшего социального класса.

Питание: Клуб, столовая, ресторан, таверна. Качество питания варьируется от хорошего до бедного (РН129); питание доступно и в районах высшего социального класса.

Товары (Экзотические): Алхимик, торговец произведениями искусства, каллиграф, костюмерный магазин, магазин импортированных товаров, торговец магической бронёй, торговец магическими вещами (основные), торговец магическим оружием, зоомагазин, торговец зельями, продавец редких пород дерева, торговец свитками, продавец мыла, торговец приправами, торговец ловушками, продавец волшебных жезлов.

Товары (Хорошие): Антикварная лавка, букинист, продавец книг, кондитер, часовщик, косметолог, сувенирная лавка, изготовитель игральные костей, очиститель питьевой воды, хороший портной, огранщик драгоценных камней, стеклодув, стекольщик, кузнец (специалист по золоту), изготовитель чернил, ювелир, торговец картами, изготовитель бумаги, парфюмер, лавка оловянной посуды, скульптор, изготовитель печатей, кузнец (специалист по серебру), аукционер рабов, игрушечных дел мастер, лавка мелочей, виноторговец, кузнец (специалист по проволоке). Включает виды средних товаров с повышенным качеством и увеличенной ценой (предметы мастерской работы)

Товары (Средние): Бронник, пекарь, базар, кузнец, изготовитель луков, пивовар, мясник, плотник, ткач ковров, каретник, свечник, торговец сыром, сапожник, бондарь, котельщик, маслодельня, изготовитель стрел, цветочник, мебельщик, скорняк, бакалейщик, галантерейщик, скобяная лавка, травник, столяр, изготовитель ламп, изготовитель замков, строитель, купец, музыкальный магазин, экипировщик, гончар, провизционер, продавец религиозных вещей, кровельщик, веревочник, пошив штор, ткач парусов, судомонтажник, камнетёс, портной, ткач гобеленов, набивщик чучел, кукольник, изготовитель вывесок, ремесленник, оружейник, ткач, починка колёс, изготовитель кнутов, изготовитель париков, столяр.

Включает виды бедных товаров с повышенным качеством и увеличенной ценой (предметы мастерской работы), а так же образцы хороших товаров худшего качества по заниженной стоимости (80% от нормальной цены/качества).

Товары (Бедные): рыболовный магазин, плетельщик корзин, изготовитель кирпичей, изготовитель мётел, торговец свечами, поставщик древесного угля, красильщик, продавец дров, торговец рыбой, снабженец, дубильщик кожи, ферма домашнего скота, лесопилка, мельник, плетельщик сетей, наемник.

Включает предметы средних товаров худшего качества по заниженной стоимости (80% от нормальной цены/качества).

Услуги (Хорошие): Питомник, аптека, архитектор, наёмный убийца, банк, адвокат, охотник за наградой, картограф, дантист, гравёр, осветитель, собаковод, массажист, зоолог, меняла, мудрец, писец, вольнонаёмный заклинатель, репетитор.

Услуги (Средние): Аукционный дом, парикмахер, букинист, бордель, клерк, инженер, гадалка, грузоотправитель, проводник, лекарь, тренер лошадей, переводчик, прачечная, посыльный, менестрель, навигатор, маляр, врач, общественная баня, точильщик, столешник, татуировщик, перекупщик, ветеринар.

Услуги (Бедные): Акробат, актёр, лодочник, клоун, дом художника, грабитель, извозчик, громила, игровой дом, жонглер, чернорабочий, писарь, курьер, ростовщик, нянька, лавка рабов, швейцар, корабельный маляр, склад, кучер, складской рабочий.

Не все услуги имеют общедоступное установленное место для найма. Многие из них — особенно те, что предлагают криминальные услуги вроде наёмных убийц, "защитников" или грабителей — это всего лишь люди, живущие в районе, и их можно найти, если знаешь, кого и где искать. Точно так же и архитекторы, букинисты или проводники обычно не имеют устоявшегося места работы, но вы всегда можете отправиться к ним прямо домой или в места их нынешней деятельности.

Подобных специалистов довольно легко отыскать, учитывая тот факт, что они надеются на рекламу и народные слухи.

Жильё: Аренда жилья хорошего качества стоит 2d8x10 зм/в месяц, или же вы можете купить его за 2d8x1000 зм. Аренда жилья среднего качества стоит 1d4x10 зм/в месяц, или же вы можете купить его за 1d4x1000 зм. Аренда жилья бедного качества стоит 4d4 зм/в месяц, или же вы можете купить его за 1d4x100 зм.

В дополнение к покупке или аренде жилья, персонажи могут захотеть купить какое-нибудь доходное дело или любое другое строение в городе. Бедный магазинчик (с товарами и услугами) обычно стоит 2d4x100 зм, и включает в себя грубую мебелировку, прилавок и заднюю комнату для хранения товаров. Магазин среднего качества стоит 2d4x1000 зм и включает полированный деревянный пол, красивую мебелировку, резное окно и витрины. Хороший магазин стоит 4d8x1000 зм и имеет мраморный пол, запирающиеся витрины, кожаные кресла и прочие элементы роскоши.

Описание Кварталов

Приведенные ниже описание кварталов допускают наличие традиционного городского правительства (принятого знатью и королевскими семьями) и доминирующей человеческой культуры. Вы можете изменить любые детали в зависимости от обстоятельств. Например, театр и кварталы красных фонарей обычно считают областями низшего класса, но в городе, широко известном искусствами или распушенностью, они могли бы принадлежать к среднему или даже высшему

классу. Точно так же город имеющий большую численность проживающих в нём дварфов может приписать Дварфийский район к высшему классу, в то же время этот же район в городе эльфов вообще не может существовать, вместо этого его можно заменить на квартал людей. Кварталы перечислены в порядке убывания социальных классов. Описание каждого квартала включает в себя следующую информацию.

Социальный Класс: Высший, средний или низший класс. Смотрите сноску "Общественное Благосостояние" на странице 46.

Центр Власти: Этот пункт указывает, есть ли у района свой собственный центр власти. Если он есть, то центр власти района не должен затрагивать власть в городе в целом. Район, в котором независимый центр власти есть "всегда" не может существовать без необходимого ему сильного лидера (к примеру, жилой квартал требует городского совета). Обычно маленький городок имеет до двух независимых центров власти, большой город до трёх, и до четырёх столичные города. Если у района может быть центр власти, то его тип определяется согласно РМП 137:

обычный, магический, необычный или монструозный. Приводимое описание даётся для наиболее распространённого типа, которым может быть центр власти в районе.

Строения: Эта часть даёт представление о том, какие здания могут присутствовать в квартале. Перечисляемые строения не дают ста процентов, оставляя 1-2% для создания уникальных строений, таких как храмы, замки, специализированные магазины, гарнизоны и т.п.

Описание: Здесь приводится суммарное описание района, которое складывается из образов, звуков, запахов - всего того, что могут почувствовать персонажи, проходя по району.

Сюжетная основа: Эта часть даёт краткое предложение событий для ИП посетивших район

ЖИЛОЙ РАЙОН

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Всегда — Обычный (городской совет).

Строения: Зал Совета, палаты чиновников, памятник/мемориал, пост стражи, храм (Хейронеус, Пелор, Св. Кутберт), хорошее проживание (5%), хорошее питание (10%), экзотические товары (15%), хорошие товары (23%), средние товары (23%), хорошие услуги (23%).

Описание: Жилой район, или резиденция знати, является местом проживания городского правительства (или, по крайней мере, его бюрократов). Практически каждый, кто работает в квартале, зарабатывает себе на проживание, работая в правительстве - непосредственно или же просто обслуживая городских чиновников. Хотя авантюристы и должны прибыть сюда для того чтобы

встретиться с чиновниками, которые предлагают новую работу или выдают награду за уже сделанную, охранники и местные жители осуждают присутствие "грубых и неотесанных" типов. Тем же, кто не принадлежит к знати (особенно бедные, и возможно даже ИП) настоятельно рекомендуют здесь не околачиваться. Причудливая и модная одежда, изготовленная из дорогих материалов - обычное явление здесь. Улицы заполнены экипажами и курьерами, как верховыми, так и пешими. Гул голосов висит в воздухе, изредка слышен зычный звук трубы, очевидно призывающей к порядку на каком-нибудь собрании. Рабочие содержат улицы в чистоте, поэтому запах в районе очень чистый относительно остального города.

Сюжетная основа: ИП прибывают в район, чтобы ответить на призывы к авантюристам. Задания типичны, например, очистить город от гнезда крыс-оборотней или прекратить набеги гоблинских племен на район сельхозугодий. После прибытия, они обнаруживают, что дворянин, который их нанял - убит, а ИП теперь главные подозреваемые. Была ли эта смерть случайной? Связана ли она с той работой, которую они взялись выполнять? Или предложение о работе было не более чем ловушкой, чтобы подставить их?

ЭЛЬФИЙСКАЯ ОБЩИНА

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Часто — необычный (старейшины).

Строения: Храм (Кореллон Ларэтиан), роща друидов, хорошее проживание (10%), хорошее питание (8%), экзотические товары (5%), хорошие товары (20%), хорошие услуги (10%), хорошее жильё (44%).

Описание: Эльфийский район может быть как местом естественной природной красоты, так и гротескных пародий - в зависимости от города. Общество с истинным уважением к эльфам не ограниченное в ресурсах, позволяет строить им как они того пожелают. В этих случаях в пределах города появляются структуры, созданные из натуральных природных элементов, как и в родных для эльфов городах. Где-либо ещё подобное соседство страдает от закоренелых человеческих стереотипов, таких как непрактичные дома из дерева и т.п. Иногда эльфам приходится обходиться архитектурой и структурами человеческого типа. Независимо от этого, жители этого района

показывают грациозность манер и украшения, которые так захватывают посетителей района. Цвета склоняются к зелёному, золотому и земляным тонам. Воздух здесь, кажется, наполняет какая-то мелодия, такое впечатление создаёт сам эльфийский язык, и запахи свежей травы и растущих побегов.

Сюжетная основа: Эльфы на границах района недавно подверглись нападению. Конфликт основан на расовой ненависти к эльфам. Если в ближайшее время преступники не будут пойманы, то эльфийская община возьмёт это дело в свои руки, что приведёт к восстанию или гражданской войне в городе.

ПОСОЛЬСТВА

"Я ненавижу патрулировать посольский район. Разними не ту драку, которую нужно и ты обнаружишь, что находишься в состоянии войны с королевством, о котором даже никогда раньше не слышал."

—Чолак, новобранец городской стражи

Социальный класс: Высший.

Центр Власти: Часто - необычный (иностранная знать).

Строения: Посольства (10%), жильё дипломатов (20%), хорошее проживание (14%), хорошее питание (17%), экзотические товары (7%), хорошие товары (15%), хорошее жильё (15%).

Описание: Большинство иностранцев в городе живёт в более бедных районах, ограниченные местными предубеждениями и непониманием чужой культуры—но некоторые правительства не хотят рисковать и создавать ситуации которые могут возмутить другие народы. Таким образом, послы, чиновники, и заграничная знать, посещая государство, останавливается в этом районе, если не доступны никакие комнаты в других районах высшего сословия. В некоторых городах строения в этом районе очень хорошего качества, однако, дизайн самих строений остаётся местным. В городах же, которые имеют дело всего с одной-двумя соседними нациями архитекторы и строители пытаются построить здания в специфическом для них стиле. Окружающий звук области заметно отличается от остальной части города, из-за необычных языков и акцентов жителей, глас же в изобилии может увидеть экзотическую модную одежду. Районы посольства хорошо охраняются, и люди без конкретного дела быстро выпроваживаются за его пределы.

Сюжетная основа: Эмиссар страны враждебной для ИП (или возможно для члена семьи, или для дальнего родственника ИП) купил дом в посольском районе. Начиная с его или её прибытия, персонажи сталкиваются с существенной политической напряженностью и становятся целью большого числа "случайных" нападений на улицах. Действительно ли это - работа иностранного посла? И если это так то, что ИП могут с этим поделать? И даже, если эмиссар будет доказан виновным, он может потребовать дипломатической неприкосновенности или убежища.

ХОРОШИЕ МАГАЗИНЫ

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Часто - нестандартный (плутократы).

Строения: Банки (2%), хорошее проживание (6%), хорошее питание (8%), экзотические товары (14%), хорошие товары (40%), - хорошее жильё (28%).

Описание: В то время как городской рынок является хаотичным и неуправляемым местом торговли, этот район полон величия и благородства. Из окон магазинов можно увидеть неослабевающий поток покупателей; богато одетые клиенты путешествуют по этому району в своих экипажах. Переговоры здесь проводятся мягко и вежливо. Магазины чисты и опрятны, с расписными вывесками и сделанным со вкусом художественным оформлением. В воздухе витает лёгкий аромат духов; улицы патрулирует городская стража.

Сюжетная основа: Несмотря на присутствие городской охраны, многочисленные магазины в этом районе были ограблены в прошлом месяце. В каждом случае была украдена всего одна вещь, представляющая наибольшую ценность. Многие из владельцев магазинов наняли дополнительную частную охрану, а некоторые даже поставили магическую охрану, но до сих пор ничего из этого не помогло. Было разослано сообщение для "частных исследователей" чтобы они разузнали кто (или как) совершает эти преступления и предотвратить их появление в дальнейшем.

КРЕПОСТЬ ЛОРДА

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Всегда - обычный (знать).

Строения: Поместье, палаты чиновников, бараки служащих (12%), гарнизонный пост, часовня (Хейронеус, Св. Кутберт), средние товары (85%).

Описание: Во многих городах, местный лорд живет в обширной части города, часто отделённой от других районов стенами или воротами. Этот район может выглядеть как одно единственное массивное строение или как комплекс зданий. Он включает в себя жилые помещения правителя города, кабинеты, приёмные залы, и часто парадную площадь или церемониальное место для публичных выступлений. В крепости лорда часто, хоть и не всегда, располагается самый высокопоставленный городской суд. Горожане без официального дела выпроваживаются, если они не были приглашены или если они не прибыли с прошением. Земля в районе бережно обрабатывается, ведь именно на ней располагаются прекрасные сады, большие фонтаны, природные лабиринты и прочие подобные объекты. Люди здесь одеты по последнему слову моды и каретные экипажи так же обычны, как и пешеходы. Воздух в районе очень свежий без посторонних запахов. В большинстве случаев крепость лорда имеет не только собственную независимую защиту, но так же и собственный источник воды, что позволяет этой части города держаться некоторое время при осаде, даже если остальная часть города пала.

Сюжетная основа: Люди, живущие поблизости от крепости лорда, сообщили о странных ужасающих звуках и огнях появляющихся поздно ночью возле района. Некоторые слухи так же сообщают, что несколько людей приблизившихся ночью к крепости бесследно исчезли. Лорд и прислуга крепости отрицают, что происходит нечто странное, однако официальное расследование так и не было начато.

РАЙОН МАГОВ

"Я всего лишь шел около башни, когда зелёная слизь, перебежав мне дорогу, нырнула вниз в канализационный коллектор. Попробуйте объяснить то, что я видел капитану."

—Чолак, новобранец городской стражи

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Часто — магический (гильдия чародеев).

Строения: Экзотические товары (18%; 1% торговцы магическими изделиями), хорошие товары (29%; 9% товары для волшебников), храм (Боккоб или Ви Джас), хорошее питание (8%), хорошие услуги (15%), хорошее жильё (28%).

Описание: Магические районы такие же непохожие друг на друга, как и заклинатели, которые в них проживают. Некоторые жилые здания настолько роскошны, что напоминают особняки городской знати. Другие щеголяют невероятно высокими и стройными башнями, парящими над землёй, построенные из всевозможных материалов и форм, остальные же выглядят ещё более странно. В скрытных магических районах прохожие выглядят довольно обычно, в тоже время в широко известных магических кварталах на улицах можно встретить и аутсайдеров, и элементалей, нежить или даже фей. Посетители района могут испытать причудливую гамму уникальных звуков и запахов - при этом, даже если они и являются более-менее знакомыми их количество и комбинации могут сбить с толку.

Особенности: Наличие магического района увеличивает лимит золотых монет в городе на 25%, хотя это не влияет на общую сумму разменных монет. Это всего лишь отражает более высокое качество магических изделий при одинаковой стоимости. Подобный лимит не увеличивается, если в городе более одного магического района.

Сюжетная основа: Объединение могущественных магов объявило магический район независимым городом-в-городе и отказывается признавать какой-либо закон, кроме собственного. Правитель города не может допустить, чтобы подобная ситуация имела место в городе. Мало того, что это - явное оскорбление городу, но хуже всего то, что потеря дохода от магического района нанесёт сокрушительный удар по экономике города. Кроме того, многие из жителей района не поддерживают мятеж и недовольны сложившейся обстановкой. Город не в состоянии собрать силу, которая смогла бы противостоять вороватым магам. Лорд нуждается в группе стойких добровольцев, которые смогли бы решить эту проблему, не прибегая к разрушению какой либо части города.

ПОМЕСТЬЯ ЗНАТИ

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Часто — обычный (знать).

Строения: Поместья (100%).

Описание: Поместья знати - места зеленых лужаек и ухоженных садов, раскинувшихся на фоне поместий, которые изобилуют невообразимой роскошью. Статуи и декоративные фонтаны украшают углы на улицах и огороженные парки. Служащие или

рабы заполняют улицы, выполняя поручения своих хозяев. Широкие дороги позволяют экипажам беспрепятственно передвигаться по району. Многие из поместий обнесены оградой, а вход в них патрулируется частной охраной. В городах с недостаточным местом для того, чтобы выстраивать громадные строения поместья знати вместо этого могут быть роскошными особняками или квартирами, или же могут занимать крыло того замка, крепости или дворца, в котором проживает местный лорд. Запахи и образы в районе очень сильно походят на те, что можно наблюдать в районе крепости лорда, за тем исключением, что на многих домах реют флаги с изображением фамильного герба.

Сюжетная основа: Двое членов конкурирующих семей влюбились друг в друга. Они решили обручиться, невзирая на протесты их семей, однако они всё же заручились ровно той поддержкой, которая позволила бы им вступить в брак. ИП были наняты как личная охрана на время подготовки и проведения свадебной церемонии. Они должны оберегать молодоженов от подлого, но несмертельного вмешательства этих двух домов, преследований городской стражей и подкупленными городскими чиновниками, а так же от более опасных ситуаций вплоть до попыток убийства. А таинственная фигура появившаяся на церемонии, кажется, имеет какую-то личную выгоду от решения этой ситуации.

ПАРК

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Парковые зоны (одна большая или несколько маленьких), храм (Кореллон Ларэтиан, Эхлонна, Обад-Хай, Йондалла), Круг Друидов, хорошее питание (9%), экзотические товары (7%), хорошие товары (12%), хорошие услуги (25%), хорошее жильё (45%).

Описание: Здесь все ощущения города (это не обязательно только звуки и запахи) отходят в сторону, давая посетителям, несколько минут отдыха в идеалистическом пасторальном пространстве. Лишь немногие из крупных городов могут позволить себе в парках большие территории с мягкими газонами, стройные ухоженные деревья, бурлящие ручьи, небольшие холмы, каменные выросты и возможно даже диких лесных животных. Многие парки частично огорожены, чтобы не пускать в них по ночам бродяг, а так же

удерживать внутри животных. В районе пахнет растительностью, слегка перебиваемой запахом потеющих чернорабочих, работающих поблизости. Иногда, в редких случаях богатая элита может позволить себе снять в аренду парк на некоторое время, в этом случае здесь можно встретить исключительно богато одетых граждан.

Сюжетная основа: Что-то ест некоторых животных - оленей, кроликов, птиц и т.п. - населяющих городской парк. Поначалу чиновники подозревали, что волк или какой-то похожий хищник забрался в парковую область, но до сих пор не удалось найти никаких следов на территории меньше квадратного километра. Кто-то должен поймать "это", независимо от того, что это, пока оно не съело всех животных или что ещё ужасней, не начало нападать на людей.

УНИВЕРСИТЕТ

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Часто - необычный (академический совет).

Строения: Университетские строения — главное здание и корпуса факультетов (6%), библиотека, храм (Боккоб), хорошее проживание (7%), хорошее питание (12%), хорошие товары (15%; в особенности литературные: продавец книг, торговец канцелярскими товарами, торговец картами и морской топограф); хорошие услуги (15%; в особенности литературные: писец, мудрец, переводчик, или картограф); студенческие бараки (7%); хорошее жильё (36%).

Описание: Гордость города и дом элитной молодёжи - университет - не только дом знаний, но и дом высокого престижа. Большие здания, построенные из камней внушительных размеров, вырезанных в старомодных и классических стилях, украшают пейзаж. Некоторые здания маленькие и приземистые, другие же достигают своими шпилями небес, и от всех веет мудростью веков, знаниями и порой высокомерием. Алхимические и магические эксперименты здесь столь же часты, как и в районах магов. Все жители района очень молоды, за исключением университетского штата, и одеты в красивые и опрятные костюмы. Как и в большинстве богатых кварталов, сюда не пускают нищих и оборванцев, за этим смотрит стража патрулирующая район.

Сюжетная основа: Известный профессор был арестован, за то что проповедовал "бунт" против короны. Правительственные чиновники утверждают, что он подстрекает

студентов к мятежу, в то время как профессор и его сторонники придерживаются версии о том, что профессор рассказывал две версии одной истории и объяснял, что правительство поступило неправильно. Если кто-то не сможет найти доказательств виновности или невиновности профессора, то последующая казнь может спровоцировать волну насилия и погромов, причем не только в университетском районе, но и по всему городу.

ЖИЛОЙ КВАРТАЛ БОГА ЧЕЙ

Социальный Класс: Высший.

Центр Власти: Часто — магический (волшебники) или нестандартный (плутократы).

Строения: Хорошее жильё (85%), среднее жильё (13%).

Описание: Эта часть города менее богата, чем район знати, но ненамного. Некоторые из декоративных строений района могут легко конкурировать с красотой обстановки знати. Прочие здания представляют собой просторные особняки или квартиры, обустройство которых лучше, чем в других жилых домах города. В городах со слабой знатью, где власть принадлежит купцам и торговцам эта часть города намного богаче района поместий. Звуки и запахи здесь примерно такие же, как и в районе знати, разве что рабочих на улицах меньше, и те не всегда носят отличительные знаки своих хозяев; здесь очень часто можно одновременно увидеть разнообразные патрули, как личной охраны, так и городской стражи.

Сюжетная основа: Несколько молодых граждан из высшего сословия экспериментируют с магическим вызовом, с целью заключить тёмную сделку с каким-нибудь демоном. Пока что они выпустили нескольких мелких демонов в город и пожертвовали жизнями нескольких жителей во время своих обрядов. До сих пор никто не отыскал корень проблемы, изводящей город — а если и найдут, то у семей найдётся достаточно денег и влияния, чтобы это дело не дошло до суда.

СРЕДНИЙ ЖИЛОЙ РАЙОН

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Хорошее жильё (10%), среднее жильё (78%), бедное жильё (10%).

Описание: Дома здесь намного меньше, чем в богатой части города, однако и купить их

намного легче. Некоторые дома имеют свои собственные садики довольно большого размера, в то время как другие нависают над соседями, оставляя всего полуметровый проход между ними. Архитектура довольно невзрачная с каменными крышами и печными трубами, которые в хороших районах чистят трубочисты. Люди, живущие здесь далеки от бедноты, но то и дело то тут то там появляются сломанные заборы, вывороченные камни мостовой и иногда даже бродяги. В конце дня в воздухе остро ощущается запах пота и лошадиного навоза; дома выполнены в более практичном стиле, нежели модные особняки.

Сюжетная основа: Недавний приток денежных активов - возможно из-за открытой золотоносной жилы - воодушевил и обеспечил повышенным доходом многих и без того богатых жителей города. Многие из этих счастливиц теперь стараются переехать в более дорогие и престижные дома. Мало того, что в районе ощущается нехватка жилья среднего качества, так ещё многие граждане среднего класса отказываются соглашаться, что они остались такими же бедными, какими и были по отношению к знати. Ситуация угрожает выйти из-под контроля, но городская стража не заинтересована ни в чём, кроме как не пускать бунтующих чинить беспорядки в район богачей. Гильдия воров использует отвлекающую ситуацию, для того чтобы "перераспределить" недавно обретенное богатство.

КОЛИЗЕЙ/АРЕНА

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Часто — нестандартный (- знаменитый гладиатор или влиятельные владельцы).

Строения: Колизей/арена/ипподром, обслуживающие постройки (5%; бараки гладиаторов, стойло, и т.п.), храм (Хейронеус, Гекстор, Корд), среднее проживание (7%), среднее питание (22%), экзотические товары (3%), средние товары (19%), бедные товары (7%), средние услуги (14%), среднее жильё (21%).

Описание: Арена доминирующее здание в этом районе, она гордо возвышается над стоящими поблизости строениями. Обычно она овальная или круглая, построенная таким образом, чтобы вместить тысячи гостей - любителей зрелищ и спортивных состязаний. Услуги в районе направлены на гладиаторов и им подобную аудиторию. Запахи песка, пота и

крови висят в воздухе, а люди из разных сословий заполняют улицы.

Сюжетная основа: Колизей стал сценой для ряда чудовищных убийств. Они не были легальными убийствами в центре круга арены, но они были направлены на гладиаторов и работников Колизея. Владельцы гладиаторов объявили награду за поимку преступников. Метод расследования преступлений мог бы потребовать от ИП самим замаскироваться под гладиаторов.

ДВАРФСКАЯ ОБЩИНА

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Часто — обычный (знать).

Строения: Храм (Морадин), среднее проживание (1%), хорошее питание (1%), среднее питание (8%), бедное питание (1%), экзотические товары (5%), хорошие товары (15%), средние товары (12%), бедные товары (2%), хорошие услуги (4%), средние услуги (12%), бедные услуги (3%), хорошее жильё (4%), среднее жильё (30%).

Описание: В соответствии с архитектурными вкусами dwarфов, строения в районе обычно приземистые, построенные из тяжелых камней. Большинство жилых домов являются квартирами, а не отдельными зданиями, часто с отгороженными задними комнатами, оборудованными под мастерские. Воздух сотрясается от звуков работы, от тяжелых ударов молота до тихого скрипа ножа по дереву; в воздухе без конца пахнет дымом. Большинство прохожих на улице - dwarфы, но и люди чувствуют себя здесь как дома, ища товары сделанные мастерами-dwarфами.

Сюжетная основа: Некоторые человеческие ремесленники в городе недовольны dwarфами - "чужаки" подрывают их торговлю и их репутацию. Эта группа ремесленников наняла местную преступную банду, чтобы она терроризировала нескольких недавно прибывших мастеров. Поначалу dwarфы могли сами о себе позаботиться, но с недавних пор нападения и преследования участились так, что им теперь требуется помощь. Не желая обращаться к городской страже, в которой доминируют часовые-люди, dwarфы решили нанять частную охрану, обратившись к ИП.

ГАРНИЗОН

"Когда большинство людей видит гарнизон, один его вид заставляет их чувствовать себя в безопасности, как будто мы безуданно присматриваем за ними. Но когда я иду - мимо гарнизона, я чувствую только

усталость. Должно быть, нет никого, кто бы не выдохся во время начальной подготовки"

—Чолак, новобранец городской стражи

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Часто — необычный (военные лидеры).

Строения: Здание гарнизона, храм (Хейронеус, Корд, Св. Кутберт), среднее проживание (5%), бедное проживание (2%), хорошее питание (2%), среднее питание (5%), бедное питание (3%), хорошие товары (5%), средние товары (9%), бедные товары (2%), средние услуги (11%), среднее жильё (43%), бедное жильё (11%).

Описание: Звуки собачьего лая, марширующих ног, цокающих копыт и лязг металла преобладают в этой части города. Это и дом, и основное место работы городской дозорной стражи и гарнизонных солдат. Большинство зданий здесь выполнено в традиционном стиле, образцы которого можно найти практически по всему городу, однако само здание гарнизона больше напоминает крепость. Построенный из камня он имеет узкие окна и плоскую крышу с зубчатыми стенами, обеспечивающую дополнительную защиту для лучников. Патрули без конца входят и выходят из здания гарнизона, правда, обычно такое количество патрулей можно наблюдать лишь во время регулярной смены караула

Сюжетная основа: В городе резко подскочил уровень преступности. Довольно странным выглядит то, что многие солдаты из городского дозора внезапно оказались безразличными к происходящим событиям. Они не показываются на работе или же патрулируют без особого желания и усердия. Довольно часто они ничего не предпринимают, если замечают преступление, а если и ввязываются в драку, то сражаются на редкость плохо. Может быть эти люди отравлены? Зачарованы? Подменены? Кто-то должен во всём этом разобраться, но сами стражники на это не способны.

ОБЩИНА ГНОМОВ

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Часто - обычный (местный совет).

Строения: Храм (Гарл Глиттерголд), хорошее жильё (1%), среднее жильё (4%), хорошее питание (4%), среднее питание (5%), экзотические товары (4%; 1% торговцы магическими предметами), хорошие товары

(5%), средние товары (7%), бедные товары (3%), хорошие услуги (8%; 3% вольнонаёмные заклинатели), средние услуги (7%), среднее жильё (50%).

Описание: Гномский район гудит неразборчивой смесью Общего и Гномьего, переплетаясь с трелями музыкальных инструментов и внезапного взрыва от заклинания или алхимического эксперимента. В воздухе витает странная смесь дыма и ладана. Строения по большей части находятся в отличном состоянии, при этом эта часть города выглядит на удивление по-детски: хотя магазины и построены так, чтобы быть средних общепринятых размеров, но жилые дома и большинство питейных заведений построено только под высоту роста гномов.

Сюжетная основа: Голем, созданный одним из волшебников района вышел из-под контроля своего владельца и взбесился. Используя в своих интересах расовое предубеждение, какой-то волшебник пустил слухи, обвиняющие безответственного гнома, создавшего голема, в учинённом разрушении. Мало того, что голем должен быть остановлен, а эта задача далеко выходит за пределы возможностей городских стражников - но кто-то должен доказать невиновность гнома прежде, чем общественный гнев обратится к насилию.

ЗАЛЫ ГИЛЬДИЙ

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Всегда — необычный (гильдия).

Строения: Строения гильдий (3%), среднее проживание (5%), среднее питание (11%), хорошие товары (5%), средние товары (17%), бедные товары (5%), хорошие услуги (5%), средние услуги (11%), бедные услуги (3%), среднее жильё (33%).

Описание: Эти области очень напоминают рынки или то, что составляет в среднем жилые районы, но несколько больших зданий доминируют над этими улицами. Эти гильдейские залы содержат и индивидуальные кабинеты, и большие палаты для встреч, способные вместить сразу несколько сотней людей. Некоторые были построены именно с этой целью, в то время как прочие были переделаны под склады или таверны. Здесь можно увидеть все типы людей, поскольку членство в гильдиях одинаково допустимо как для богатых, так и для бедных. Повозки здесь более обычное дело, нежели кареты; улицы наполнены запахом потеющих рабочих.

Сюжетная основа: Сильная преступная организация недавно расширила своё влияние в городе. Преступники оказывают давление на несколько узаконенных гильдий, чтобы добиться помощи в контрабанде, отмывании денег, и еще более серьезных преступлениях, вроде похищений. Гильдии пока сопротивляются, вследствие чего были убиты несколько членов гильдий и запуганы некоторые из клиентов. Главы гильдий ищут помощи в устранении преступников, не привлекая широкое внимание общественности.

ОБЩИНА ПОЛУРОСЛИКОВ

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Часто — необычный (старейшины).

Строения: Зал Совета, храм (Йондалла), среднее проживание (4%), среднее питание (9%), средние товары (17%), средние услуги (12%), среднее жильё (56%).

Описание: Районы полуросликов так или иначе никогда не кажутся постоянными, даже если здания построены из древесины и камня. Освещение и расцветка сменяются очень мягко, дороги полны наездников на собаках и маленьких карет, запряженных пони. Много места отводится под растительность, причём не только под зелёные лужайки, но и под овощные сады. Окна большие и остеклённые. Большинство жилых домов построено для нескольких семей, так что спальни расположены вокруг общих комнат для отдыха. Как и в районе гномов, дома здесь спроектированы под рост полуросликов, заставляя людей чувствовать себя неловко и неуместно. Воздух заполнен лепетом голосов, и ароматом дыма от печных труб.

Сюжетная основа: Новая преступная организация (возможно, та же что описывается в сюжетной основе для района городских гильдий) появилась в городе. Группа - во главе с загадочным полуросликом, который скрывается под личиной простого жителя и неизвестный даже большинству его собственных членов. Они живут среди других себе подобных в общине полуросликов, кажутся полностью нормальными и веселыми, и из-за этой солидарности отслеживание преступных лидеров стало чрезвычайно трудным занятием, да и члены общины полуросликов потребуют полное доказательство чьей-то вины, перед тем как передавать одного из своих родичей в руки человеческих властей.

РЫНОК

"Я люблю думать о карманной краже как об импровизированном налоге с благо состоятельных граждан". И в последнее время я обложил район рынка высоким налогом. "

- Сиритар, гильдейский вор

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Никогда.

Строения: некрытый рынок, храм (любой), среднее проживание (2%), среднее питание (12%), экзотические товары (3%), хорошие товары (12%), средние товары (35%), бедные товары (10%), хорошие услуги (5%), средние услуги (15%), бедные услуги (5%).

Описание: Это - самый занятой район в городе, на рынке можно встретить прохаживающихся людей всех сословий. Они покупают, продают, меняются, торгуются, просто смотрят или проводят день в иной коммерческой деятельности. Некоторые рынки - не просто открытые базары, их магазины немного больше чем просто деревянные стенды. Другие состоят из рядов зданий, фасады которых пестрят различными товарами. Подавляющее же большинство рынков содержат места обоих видов. Люди одеты в целый букет цветов и стилей, в воздухе чувствуются запахи готовящейся пищи, духов, спелых фруктов, пота и животного навоза. Гомон голосов не может полностью заглушить рассказы и мелодии уличных исполнителей, надеющихся заработать несколько медяков, развлекая прохожих.

Сюжетная основа: Карманники и воры - не новое явление на рыночной площади. Однако власти еще не понимают то, что последняя волна воровства фактически приносит пользу могущественной волшебнице. Она наняла воров не столько, для того чтобы пополнить своё имущество, сколько для того, чтобы лучше следить за городскими жителями, особенно за богатыми и властными. Наблюдая за их поведением, она скоро будет иметь возможность доминировать над различными юридическими и торговыми сделками. Однако, намеревается ли она просто получить прибыль от этого шпионажа, или незаконно изменить курс городской политики, все же остаётся неизвестным.

РАЙОН ХРАМОВ

Социальный Класс: Средний.

Центр Власти: Часто — магический (жрецы).

Строения: Храмы (6%; любые боги), хорошее проживание (1%), среднее проживание (3%), хорошее питание (3%), среднее питание (7%), экзотические товары (6%; 1% торговцы магическими товарами), хорошие товары (5%), средние товары (10%), хорошие услуги (10%), средние услуги (23%), хорошее жильё (5%), среднее жильё (19%).

Описание: На первый взгляд, этот район, кажется, жилым кварталом высшего сословия. Многие из высоких храмов выстроены из камня, и украшены монолитными столбами и идолами. Ближайшие дома и магазины противоречат этому первому впечатлению, так как они редко бывают причудливо украшенными или постоянно чистыми. Действительно влиятельные жители обычно имеют своих собственных священников в прислуге, и многие районы имеют свои собственные святыни, но район храмов - это то место, куда большинство граждан приходит, чтобы молиться. Люди на этих улицах всех слоев общества, и они обычно одеваются в лучшие (или, по крайней мере, в самые чистые) одежды. Ладан, звуки колокольчиков, пение заполняют воздух; похороны или праздничные процессии здесь самое обычное дело.

Сюжетная основа: Используя различное очарование и заклинания *необнаружения*, злая секта захватила храм, посвященный доброму божеству. Внешний вид здания по-прежнему использует фасад от предыдущей веры, но ее внутренние дела теперь тесно связаны с болезнями и человеческими жертвами.

КВАРТАЛ КАРАВАНЩИКОВ

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Храм (Фхарлангх, иностранные боги), среднее проживание (4%), бедное проживание (14%), среднее питание (9%), бедное питание (29%), средние товары (8%), бедные товары (12%), средние услуги (8%), бедные услуги (14%).

Описание: Здесь караваны, которые приехали в город, собираются и ждут, пока торговцы не перевезут их товары на рынок или не загрузят их фургоны для поездки назад. Этот район имеет свою собственную атмосферу и она - не очень приятна. Смешанные ароматы дорожной грязи, человеческого пота, лошадиного дерьма, и дублёной кожи заставляют казаться другой район красивым и ароматным. Еда и выпивка в лучшем случае далеки от совершенства и их цена зачастую завышена. Люди из многих различных

областей собираются здесь, и частые потасовки во время таможенного досмотра, отягощающие и без того длинные путешествия, здесь не редкость.

Сюжетная основа: На дорогах за чертой города, бандиты всё чаще нападают на караваны. Нападающие, кажется, знают, какие караваны перевозят действительно стоящие товары, и даже более того, знают на какие конкретно повозки необходимо направить удар. Кто бы не поставлял налётчикам эти данные, он всё равно будет вынужден охотиться за информацией в этом районе, поскольку именно здесь за выпивкой и разговорами проводят своё время охранники и караванщики.

РЫБАЦКИЙ РАЙОН/ПРИЧАЛ

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Храм (Фхарлангх), бедное проживание (5%), бедное питание (10%), средние товары (2%), бедные товары (12%), средние услуги (3%), бедные услуги (7%), бедное жильё (59%).

Описание: Запахи свежей, протухшей, замороженной и жареной рыбы царят в районе, смешиваясь с запахом морского воздуха и потных невымытых рабочих. Здания здесь в очень плохом состоянии, а большинство магазинов представляют собой ларёк или фургон. Те, кто занимается коммерцией в этом районе, не могут позволить себе нанять помощников или охрану, поэтому уличные кражи здесь не в новинку. У дары волн, крики портовых рабочих и грохот разгружаемой рыбы смешиваются с криками чаек и прочих мусорщиков.

20 ГОРОДСКИХ СОБЫТИЙ

Следующие примеры обеспечивают разнообразие описаний, которые не играют никакой роли в истории, но просто отражают жизнь в городе. Не стесняйтесь создавать отступления, подобные этим, чтобы украсить свой собственный город.

1	Акробат, жонглер, музыкант, глотатель огня или другой уличный исполнитель развлекают маленькую толпу простолюдинов
2	Маленькое животное - собака, кошка или т.п. - лежит мёртвая со стороны улицы, очевидно попав под телегу.
3	Фонарный столб стоит пустой, его лампа или украдена, или изъята для ремонта.
4	Неопрятный человек лежит, храпя в дверном проеме или на дорожке, запах алкоголя в его дыхании, чувствуется даже на расстоянии нескольких метров от него.
5	С брызгами и ужасающим зловонием, кто-то опорожняет ночной горшок или выкидывает мусор из верхнего окна в переулке
6	С вытянутыми руками и несколькими перьями, зацепившимися за его рукава, на улицу выбегает торговец. Он преследует цыпленка, который, кажется, успешно сбежал от повара.
7	Молодой нищий блуждает по обочине, протягивая свою чашку к любому, кто может иметь деньги.
8	Куски сломанного дерева, порванный холст и сломанное колесо фургона лежат в куче около дороги, сваленной туда с проезжей части, очевидно, после несчастного случая.
9	Патруль городских часовых проходит мимо, идя в быстром темпе, при этом без конца матерясь. Солдаты, на которых направлены эти ругательства, мало обращают внимания на происходящее вокруг.
10	Человек переходит улицу, на нём декоративная одежда волшебника с мешочками на поясе, наполненными странными компонентами. Его борода подпалена, а его одежда иногда выпирает и шелестит, как если бы что-то шевелилось под ней.

11	Привлекательная женщина в сногшибательном платье подходит к хорошо одетому джентльмену и начинает откровенно флиртовать
12	Два бегающих туда-сюда ребенка проносятся мимо, проворно пробираясь сквозь толпу, в то время как сердитый тучный человек бежит за ними, что-то крича им вслед.
13	Человек пошатывается, выходя из соседнего переулка. Он держится рукой за затылок, его одежда растрепана, а карманы вывернуты.
14	Несколько молодых людей стоят вокруг кое-чего вне поля зрения, указывая на что-то и смеясь, или просто пристально присматриваясь.
15	Особь экзотической гуманоидной расы идет, таща на спине огромный баул
16	Повозки двух незнакомцев сцепились креплениями на улице, и их хозяева пытаются навести порядок.
17	Монументальная скульптура служит насестом для птиц, вроде голубей или ворон, которые смотрят на прохожих с неодобрением.
18	Декоративные носилки, которые несут четверо медведеподобных гуманоидов, медленно продвигаются, разрезая толпу.
19	Дети уличного торговца выкрикивают предложения семейной торговли, в то время как их мать общается с покупателем.
20	Партия явных приключенцев проходит мимо. Ее члены, бросаю на ИП такие взгляды, что, в них заметно всё - от теплой улыбки до насмешки.

Район имеет большой портовый бассейн, приспособленный под грузовые суда. Охранники и знать здесь не редкие гости, но намного чаще здесь можно встретить мелких преступников; в районе так же попадает парочка относительно чистых и ухоженных таверн. В общем-то, район очень сильно напоминает рыбацкую деревушку.

Сюжетная основа: Части человеческих тел обнаруживаются всё в большем количестве внутри желудков выловленных рыб, при этом не поступало никаких заявлений о пропаже людей. На некоторых видны ювелирные украшения или клочья одежды, которая была в моде несколько поколений назад. Откуда же они берутся? И почему городское правительство платит за молчание рыбаков, вылавливающих эти ужасные находки?

ГОБЛИНСКАЯ ОБЩИНА

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Часто — необычный (вождь).

Строения: Храм (Маглубиет, иногда Груумш или Куртулма), бедное проживание (1%), бедное питание (8%), бедные товары (20%), бедные услуги (10%), бедное жильё (59%).

Описание: В то время как большинство таких районов населено только гоблинами, некоторые дают кров прочим расам гоблиноидного типа. Расовые конфликты нередко вырываются за пределы обычной драки. В районе нестерпимая вонь: улицы завалены разным мусором, то тут, то там видны решетки коллекторных стоков (если в городе есть канализация). Здания запущенны и разваливаются. Гортанная речь гоблинов (а иногда и орков) вносит свой вклад в атмосферу района. Городские патрули здесь не появляются, отдавая предпочтение более благоустроенным районам, поэтому уровень преступности здесь довольно высок.

Сюжетная основа: Уличная война между орками и гоблинами разгорелась в районе. Городская стража полностью мобилизована, но лишь для того, чтобы гарантировать, что беспорядки не перекинутся на другие районы. Обе стороны предложили ИП награду, если они согласятся воевать на их стороне. ИП могут принять выбранную сторону (или обе, если они захотят сражаться друг против друга), или вместо этого они могут поднять восстание с целью прекращения войны, причем центр мятежа может быть не только в этом районе.

РАЙОН ГОСТИНИЦ/ТАВЕРН

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Храмы (2%), среднее проживание (8%), бедное проживание (25%), среднее питание (5%), бедное питание (20%), средние товары (5%), бедные товары (15%), средние услуги (5%), бедные услуги (15%).

Описание: Обычно расположенный близ городских ворот или главных входов, район гостиниц включает в себя ряд учреждений, удовлетворяющих потребностям путешественников. Некоторые городские чиновники имеют свои причины, чтобы держать эту область чистой и относительно свободной от преступников для того, чтобы создать хорошее впечатление на посетителей. Большинство останавливающихся здесь благодаря покровительству могут получить более лучшие апартаменты (действительно важные персоны обычно останавливаются в районах более высокого социального класса). Путешественники приносят огромное разнообразие диалектов и языков на улицы района, но именно они чаще всего становятся жертвами преступников, поскольку они, очевидно, не собираются задерживаться в городе на достаточно долгое время, за которое они смогли бы дождаться решения по своей жалобе. Приключенцы частенько останавливаются в таких районах. При уменьшении доли дешевого жилья и увеличении дешевых услуг (еда и выпивка) район гостиниц превращается в район таверн. Такие районы больше сосредотачиваются на дешевых развлечениях, чем на проживании. Районы таверн могут быть и где-нибудь в самом городе, поскольку они обслуживают как приезжих, так и местных.

Сюжетная основа: Две конкурирующих партии приключенцев останавливаются в одной и той же гостинице и доставляют беспокойство друг другу. Если ИП - одна из этих групп, они могут стать целью насмешек или саботажа. В противном случае персонажи, возможно, должны вмешаться в происходящие события прежде, чем пострадают невинные люди.

КЛАДБИЩЕ/НЕКРОПОЛИС

"Пообещайте мне только одно: Когда я умру, не хороните меня вместе с драгоценностями. Алчущие золота гробокопатели - не самая лучшая кампания."

—Сиритар, гильдейский вор

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Морг (12%), склепы/мавзолеи (80%), бедные услуги (3%), бедное жильё (2%), храм (Векна, Ви Джас).

Описание: В некоторых городах захоронения рассеяны по многим районам, но в большинстве все захоронения позволительны лишь в одном районе - на кладбище - называемом Городом Мёртвых. Часто он стоит отдельно, огорожен или же вообще обнесён стеной. Район действительно выглядит как настоящий город мёртвых со своими рядами могил и склепов, вытянутых в подобие "улиц". Иногда район выглядит как сеть подземных катакомб, иногда как холмистое поле с простыми каменными плитами, обозначающими могилы. Очень часто бедняков хоронят, закапывая в грязи у края района, в то время как знать "отдыхает" в больших и ухоженных мавзолеях, возможно даже на территории семейного склепа. Такие могилы могут находиться на собственной территории знатного семейства или же для них отводит специальный участок земли на кладбище. Шум города слышен слегка приглушенно в этом районе, в воздухе витает запах земли смешанный с легким ароматом разложения. Кареты и повозки подвозят тела усопших к местам их упокоения.

Сюжетная основа: Кто-то разрыл могилы и осквернил тела, возможно это связано с несколькими убийствами произошедшими недавно. Так же можно предположить, что некромант оживляет трупы, а кто-то, пользуясь этим, закапывает тела своих конкурентов в старых захоронениях. Могилы раскопаны случайным образом, так же как и произошедшие убийства, скорее всего, для того чтобы сбить с толку преследователей.

ТЮРЬМА

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Тюремный комплекс (23%), бараки стражников (10%), бедные услуги (45%), бедное жильё (20%).

Описание: Многие города группируют тюрьмы в одном районе, для того чтобы повысить безопасность. Непреступная каменная стена окружает строения, окна здесь заколочены или очень узкие напоминающие щели. Только те, кто не может позволить себе проживание в другом районе живёт здесь. Охранников и повозки здесь можно видеть постоянно, а крики и угрозы из-за тюремных стен немного стихают только ночью. Район довольно грязный и плохо обслуживается, а если городская тюрьма отапливается, то зимой район плотно окутан дымом. Несмотря на довольно большое число стражников в районе всё же иногда случаются мелкие преступления

ПЕРЕРЫВ:

ЗАЙДЁМ В ТАВЕРНУ

В истории игры D&D нет более устоявшегося клише, чем таверна. Здесь встречаются тысячи авантюристов и начинаются тысячи приключений. ИП идут в таверну, для того чтобы расслабиться между приключениями, найти новых союзников (это может быть хорошей идеей для МП, чтобы ввести нового ИП) и встретиться с НИП. Иногда игроки хотят заняться отыгрышем своего персонажа без вездесущей опасности подземелий.

Перерыв на таверну должен длиться ровно столько, пока каждый из игроков получает удовольствие. Если некоторые игроки начинают вести себя чересчур буйно, значит пора убраться подальше от выпивки, карманников, барной стойки и вернуться назад к приключению.

НАЗВАНИЕ ТАВЕРНЫ

МП всегда должен придумывать названия на лету. В приведённой ниже таблице представлены различные имена, разбитые на группы по четырём признакам; вы можете кинуть d¹⁰ или просто выбрать из таблицы то название, которое вам больше по душе.

ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ

В зависимости от таверны, не в каждой доступен весь набор развлечений (или они не получают одобрения со стороны хозяев). В тавернах высшего класса, например, бег по столам не вызовет у стороннего наблюдателя ничего кроме презрения.

Выпивка: В D&D выпивка в таверне имеет несколько нюансов. Опылённый ИП считается таковым, когда по отыгрышу многие вещи кажутся ему легче чем есть на самом деле (или он становится добрее чем на самом деле).

ИП может без проблем употреблять в час количество выпивки ("выпивкой" считается кружка пенящегося эля, бокал вина или стакан чего-нибудь покрепче) равное половине его очков Телосложения. Эффект одной порции выпивки проходит спустя час. Когда персонаж выпивает больше своей нормы, он должен провести проверку Телосложения. Первоначально УС 15, он увеличивается на 1 за каждую дополнительно выпитую кружку. ИП имеющие бонусы в спас.бросках против яда (например дварфы) могут прибавить их к проверке Телосложения. Каждый провал проверки Телосложения налагает совокупный штраф -1 к Ловкости и Мудрости (но не уменьшает фактические очки способностей) и увеличивает на -1 штраф к проверкам Телосложения для определения последующего опьянения. Ловкость и Мудрость персонажа из-за опьянения не может опуститься ниже 1. Телосложение персонажа (и его очки здоровья) остаются неизменными. Персонаж падает в обморок, когда штрафы на Телосложение становятся равны его очкам Телосложения. Он остаётся в бессознательном состоянии 2d4 часов и остаётся уставшим, когда приходит в себя, но действие полученных штрафов заканчивается.

Игры: Помимо барных игр есть так же множество других. Независимо от игры, использование магии для изменения результата считается шулерством.

Определение по Навыкам: В некоторых тавернах популярностью пользуется карточная игра Ставка-Трёх-Драконов. В других используют шахматы и им подобные игры, чтобы определить мастерство игроков.

Чтобы определить победителя по навыку, выберите из навыков самый уместный - он и послужит основной проверкой. Для большинства игр - это Блеф. Для настольных игр, таких как шахматы, Знание (история) будет более подходящим. Затем выберите ещё два второстепенных навыка отличных от основного. Чувство Правды, Блеф или Знание - хороший выбор навыков. Персонаж хотя бы с 5 рангами в одном второстепенном навыке получает +2 бонус к основной проверке (или +4 если у него есть по 5 рангов в обоих навыках). Затем все участники делают взаимную проверку на основной навык.

Как исключение персонаж может использовать нетренированный навык Знание, если кто-то решит потратить время для объяснения правил игры персонажу.

d%	«Что-то и Что-то»	Существа	Персонажи	Имена людей/мест
01-10	Сова и Чертополох	Своевольный Дракон	Медный Горнист	Сарлитти
11-20	Река и Бочка	Чёрная Лошадь	Багровый Призрак	Спокойный Уголок
21-30	Дракон и Блоха	Быстрая Лиса	Приют моряка	Кофевар и Сыновья
31-40	Улыбка и Взгляд	Голодный Медведь	Чёрный Владыка	Таверна на Улице Танцоров
41-50	Топор и Наручень	Взгляд Виверна	Старый Сапожник	Эли и Энн
51-60	Пони и Седло	Серебряный Лев	Последний Приют Дварфа	Ночлег Докера
61-70	Свисток и Барабан	Жирная Лягушка	Уставший Извозчик	Сломанный Мост
71-80	Лодка и Обломки	Пьяный Дьявол	Хитрый Менестрель	Пивная Гаррока
81-90	Хлеб и Сметана	Пугливый Единорог	Печальная Портниха	Санджертаал
91-100	Ворота и Ограда	Синий Ламмасу	Слепой Судья	Паб в Переулке Цепей

Умения на Точность: Метательные дротики или дартс - архетип игры на точность в тавернах. Участники используют касательную атаку на расстоянии, чтобы поразить цель; дротики в таверне очень похожи на оружие, поэтому Фокус на Оружии (дротик) и прочие подобные навыки к ним тоже применяются. Поскольку мишень разработана так, чтобы видеть малейшие различия в точности игра проходит следующим образом - после того как все участники провели касательную атаку на расстоянии, награда достаётся персонажу с наибольшим результатом. Первый выигравший пять раундов выигрывает весь матч.

Умения на Силу: Самый распространённый тип состязаний на силу в тавернах это армрестлинг. Участники делают взаимные проверки силы, пока один из них не выиграет два раза подряд. Если участник больше оппонента на один размер, то он получает +4 бонус к его проверке силы.

Игры на Удачу: Некоторые игры в кости или карты зависят только от удачи, подобно играм в казино вроде рулетки. Вы бросаете кости «в открытую» перед экраном вашего МП, так что определение победителя не считается сложной задачей.

Игры на "Трезвость": Большинство игр с выпивкой сводится к тому, чтобы определить, кто из участников пьющих через одинаковое количество интервалов, дольше будет оставаться на ногах. Используйте для этих игр правила из раздела Выпивка выше. Иногда некоторые игры включают в

себя элемент алкоголя, например игра в дартс, но участники выпивают кружку эля после каждого раунда.

Исполнение: Работа по вечерам направлена на то, чтобы заплатить за ночлег и еду (*РИ 79*), если вы не можете себе этого позволить.

Если кто-то уже занят исполнением в таверне, тогда ИП должен убедить руководителя оркестра или сольного исполнителя (при начальном безразличном отношении) позволить "исполнителю-гостю" спеть одну-две песни. Если исполняющий соглашается, то персонажу необходимо провести проверку на Исполнение. ИП не получает никаких денег за это, но если представление было хорошим, он получает +2 бонус ко всем навыкам общения основанных на Харизме (Исполнение УС 20; *РИ 79*).

Карманное Воровство: Удачная проверка Ловкости Рук с УС 20 позволит украсть у посетителя таверны кошелек с монетами, а удачная проверка УС 25 позволит разжиться некоторыми украшениями. Типичный посетитель таверны имеет бонус Отслеживания +1 против скрытности вора (подразумевается, что он не пьян). Выберите что-то одно - монеты или вещи из колонки для 1го уровня сокровищ по Таблице 3-5 (*РМП 52*); умножьте результат монет на 2 если хотите показать, что некоторые посетители таверны имеют при себе изрядную сумму денег. ИП попавшегося за попыткой кражи ждут неприятности в виде городской стражи, а так же возможно кто-то из посетителей захочет ввязаться в драку. Жертва карманника замечает пропавшие монеты или драгоценности спустя 1d4x10 минут.

Жажда Боя: Драка в таверне - неотъемлемая часть большинства D&D приключений, а так же шанс для ИП подраться менее смертельным способом, нежели обычно.

Запугивание: Большинство драк начинается не с чьего-то удара, а с брошенного в чей-то адрес оскорбления. Для успешного оскорбления посетителя таверны, проведите проверку Запугивания, основанную на уровне НИП (1d20 + уровень персонажа или Кубик Хитов + бонус Мудрости цели [если есть] + модификаторы цели на спас.бросок против страха). Если проверка была удачной цель стоит в растерянности и никак вам не отвечает. Если проверка не удалась, цель посылает оскорбление в вашу сторону. Если вы потерпели неудачу на 5 или больше, цель наносит удар по вам.

Барная Ссора: Большинство ссор у барных стоек - простые драки, с негласным правилом безоружной борьбы и несмертельных повреждений. Большинство посетителей обычно не применяют захват, но если вы хотите использовать правила по захвату, вы можете вынудить их сделать то же самое.

Многие барные ссоры используют и подручное оружие. Для простоты, рассматривайте стулья и прочую похожую мебель эквивалентной большой дубине. Бутылку считайте эквивалентной обычной дубинке до тех пор, пока она не повреждена или разбита; в этом случае она эквивалентна кинжалу. Глиняная кружка (или что-либо подобное) расценивается как маленькая метательная лёгкая дубинка (1d4 очков повреждений). Все использующие подобное оружие получают пенальти - 4 на броски атаки.

Выход из-под контроля: Даже сами трактирщики в большинстве своём жизнерадостные люди любящие помахаться на кулаках становятся серьёзными, стоит лишь кому-нибудь вытащить меч. Использование оружия (отличного от импровизированного) или вредоносной магии любого вида влечёт за собой вызов городской стражи, и любой НИП не участвующий в сражении убегает прочь, опасаясь смерти. Стража появляется спустя 1d4 раундов, хотя время их появления может по-разному варьироваться в зависимости от района.

Вообще, вы можете минимизировать смертность в барных ссорах, если ваши НИПы будут падать на пол или выходить из драки, если их жизни опустились до 5 пунктов или ниже, так же вы можете не нападать на беззащитных врагов или на тех, кто больше не желает участвовать в драке.

Новые Друзья: Небольшой урон, причиненный в дружественном столкновении, это нормально для ИП. Большинство посетителей таверны настроены безразлично по отношению к окружающим, в тоже время они недружелюбно относятся практически ко всем формам социальных объединений. ИП могут использовать навык Дипломатии или заклинания очарования как написано на странице *РИ 72*, для того чтобы улучшить свои отношения с НИП. Романтические отношения требуют дружелюбного расположения (с помощью танца или случайной беседы) или благодарности (события могут выходить за пределы стен таверны).

Все виды дополнительных модификаторов могут применяться к тому социальному классу, к которому принадлежат ИП. К примеру, к ним относится число и качество купленных напитков, а так же умение танцевать.

Сюжетная основа: Несколько преступников были опознаны как участники недавних высокочлассных грабежей и тяжких преступлений. Проблема в том, что эти преступники уже долгое время находятся в тюремных камерах. Кто-то освобождает их для совершения преступлений или же принимает их форму. Очевидно, для того чтобы разгадать эту тайну, кому-то придётся проникнуть под прикрытием в тюрьму, тем или иным способом.

РАЙОН КРАСНЫХ ФОНАРЕЙ

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Часто — нестандартный (гильдия).

Строения: Храм (Олидаммара), среднее проживание (2%), бедное проживание (17%), среднее питание (5%), бедное питание (20%), бедные товары (19%), бедные услуги (35%; игорные дома, залы развлечений, ломбарды, бордели).

Описание: Хотя район красных фонарей и назван так в честь фонарей отмечающих бордели, этот район ещё и притон для тех, кто ищет чёрный рынок, а также полулегальные или вовсе нелегальные услуги. Проституция, наркотические вещества, азартные игры, скупщики краденного и головорезы-готовые-на-всё — всё это легко можно отыскать здесь. Это область с высоким уровнем преступности и каждый торговец стремится стать как можно незаметнее из-за тех товаров, которые они покупают или продают. Городская стража патрулирует район, но частые взятки гарантируют то, что стражники будут "закрывать глаза" на сомнительные действия, пока это не причиняет вред высокопоставленным лицам города. Несмотря на это, охрана всё же досматривает подозрительных прохожих, заставляя посетителей района бояться их не меньше чем местных преступников.

Сюжетная основа: Суккубприсоединился к проституткам района, и теперь медленно создаёт значительную силу из опьяненных и очарованных прислужников. Мотивы злодея не ясны, но разыскать его будет непросто из-за его способности *изменения*, которая помогает ему смешиваться с населением района.

ТРУЩОБЫ

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Бедное жильё (98%).

Описание: Здесь живут самые бедные из бедных. Большинство живущих здесь не может позволить себе даже самую скромную комнату в ночлежке. Они сидят около разрушенных или старых зданий, без пищи и денег, и просто пытаются выжить изо дня в день. Здесь нет никаких магазинов и даже случайный торговец не заходит сюда со своими товарами. Жители одеты в то тряпье, которое они только смогли найти. Улицы в очень плачевном состоянии, стоки (если они есть) чистятся редко, и район насыщен вонью от мусора, немытых тел и даже разлагающейся плоти.

Сюжетная основа: Жители трущоб становятся идеальной пищей для вампира. Они не способны сами себя защитить, городские чиновники редко выслушивают их жалобы и никому нет дела до трупов лежащих на дорогах или в сточных канавах. ИП могли бы быть вовлеченными в эти события, когда последней жертвой становится чей-нибудь родственник, живущий в районе, или если к ним прибыл гонец из трущоб с подобной просьбой.

РАЙОН РАБОВ

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Пост надсмотрщика, бедные услуги (5%), бедное жильё (93%).

Описание: Никакая другая часть никакого города так не отвратительна человеку как район рабов. Окруженный арендуемыми квартирами и дешевым жильём, центр района рабов представляет собой клетки и платформы, на которых рабовладельцы демонстрируют покупателям свой товар (в городах, где работорговля запрещена, этот район мог бы располагаться под землёй или быть закрытой структурой в районе трущоб или красных фонарей). При не знании этот район вполне может показаться одним из нищенских районов города. Только при более детальном изучении можно заметить разгуливающего дворянина или дворянский экипаж, клетки с заключёнными или военными пленниками, подготовленными для продажи. Звуки ничем не отличаются от обычных звуков нищенского района, лишь изредка прерываемые криками боли и отчаяния.

Сюжетная основа: Клан допельгангеров принял человеческую форму и договорился с торговцами, чтобы быть проданными в рабство. После этой роли рабов, они

планируют захватить облик тех дворян,
которым их продали, с целью укрепить своё

влияние и власть в обществе.

ОБЩЕСТВЕННОЕ БЛАГОСОСТОЯНИЕ

Хотя *Руководство Мастера Подземелий* даёт возможность определить максимальный денежный оборот города и максимальную цену, для какой либо вещи, всё равно не все вещи доступны в некоторых районах. Более дорогие вещи невозможно найти ни в каких других районах, кроме самых богатых, а в бедных вы не найдёте никакой наличности больше нескольких медяков. Таблица представленная ниже показывает лимит зм за товары, продаваемые в районах, основываясь на их социальном классе.

ЛИМИТ ЗОЛОТЫХ МОНЕТ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СОЦИАЛЬНОГО КЛАССА

	-- Лимит ЗМ в --		
Социальный класс	Маленьком городе	Большом городе	Столице
Высший	15,000	40,000	100,000
Средний	6,000	16,000	40,000
Низший	1,500	4,000	10,000

Чтобы определить число свободных наличных денег умножьте количество жителей на соответствующие цифры в таблице внизу. Эти цифры будут подразумевать, что 40% городской наличности сконцентрированы в богатых районах города, хоть они и занимают всего 10-18% от общей городской площади. Ещё 50% сосредоточено в районах среднего класса, а оставшиеся 10% приходятся на долю низшего класса.

СУММА АКТИВОВ СОЦИАЛЬНОГО КЛАССА

	-- Сумма активов в: --		
Социальный класс	Маленьком городе	Большом городе	Столице
Высший	4,000	7,500	16,000
Средний	1,500	3,500	9,000
Низший	150	350	800

В большинстве городов основная масса населения принадлежит низшему сословию, хотя в остальных доминирует высший класс, сокращая численность низшего, как представлено в таблице ниже. Так же богатые районы намного менее плотно заселены, нежели бедные.

ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ СОЦИАЛЬНОГО КЛАССА В ГОРОДЕ

Размер города	Высший класс	Средний класс	Низший класс
Маленький город	10%	30%	60%
Большой город	15%	30%	55%
Столица	18%	30%	52%

Более богатый город может иметь большее число богатых районов, в то время как бедный город будет полностью противоположным. Город активно торгующий с соседями, мог бы иметь большую численность среднего класса, чем более самостоятельный или изолированный город. Обычно районы одного социального класса примыкают друг к другу. Правда иногда в таких объединениях один или два района могут быть одним классом выше или ниже. Очень редко богатые и бедные районы расположены рядом. Если такое случается, то районы обычно разделены или каким-нибудь искусственным препятствием - небольшой утёс или река, - или стеной.

СЪЁМНЫЕ КВАРТИРЫ/НОЧЛЕЖКИ

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Храм (Олидаммара), бедное проживание (1%), бедное питание (3%), бедные товары (11%), бедные услуги (6%), бедное жильё (77%).

Описание: В этих захудалых квартирах, покосившихся домах и разваливающихся комнатах живёт большинство бедного населения города, поскольку лучшего жилья они себе не могут позволить. Некоторые живут в маленьких и ветхих комнатах, но, тем не менее, относительно чистых. Другие живут в гнилых трущобных домах, готовых свалиться на голову жильцам и заполненных крысами и тараканами. Богатые никогда не заезжают в эту часть города, разве что когда ищут дешёвую рабочую силу или им приходится проезжать район, чтобы попасть в другую часть города. Улицы заполнены попрошайками, нищими и рабочими которые еле сводят концы с концами.

Сюжетная основа: Какое либо из стихийных бедствий — огонь, наводнение, чума, или что-то подобное — опустошает город. Богатое население было эвакуировано в районы с лучшей защитой, но бедняки должны позаботиться о себе сами. ИП, которые захотят помочь, могут организовать эвакуацию, наладить провизионную помощь, защитить раненых от грабителей или хищников и т.п.

РАЙОН КОЖЕВНИКОВ

"Я ненавижу патрулировать район кожевников. Я готов отрезать себе нос лишь бы не чувствовать этот ужасный запах."

—Чолак, новобранец городской стражи

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Храм, бедное проживание (2%), бедное питание (7%), бедные товары (60%; кожевники, красильщики, прочие торговцы ассоциирующиеся с неприятным запахом), бедные услуги (30%).

Описание: Эта часть города выглядит, как и любой другой бедный район, хотя в нём и самая большая плотность мастерских, но невыносимый запах всё же заставляет эту часть города строиться немного в стороне. Здесь собрано большинство "пахучих" предприятий, таких как выделка кожи, окрашивание или некоторые алхимические

лаборатории, перенесённые сюда из более престижных районов. Никто не заходит в этот район без особого дела, а те, кто заходит, если они не привыкли к смраду, стараются покинуть его как можно быстрее. Персонаж впервые входящий в район должен пройти проверку Стойкости с УС 10 или на 2d20 минут будет ощущать приступы головокружения и тошноты.

Сюжетная основа: Отвратительно пахнущие чудовища вроде упырей или троглодитов перебрались в район, чтобы замаскировать свой собственный запах. Скрываясь здесь, они охотятся и нападают как на жителей этого, так и соседних районов.

ТЕАТР

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Театры (4%), храм (Боккоб), бедное проживание (10%), бедное питание (20%), бедные товары (20%), бедные услуги (29%), бедное жильё (15%).

Описание: В зависимости от богатства и культуры города этот район мог быть чем-то, начиная от открытой оркестровой площадки окруженной полукругом сидений и заканчивая грандиозным оперным театром. Богатые и бедные любят бывать на подобных развлечениях, но, не смотря на это, эта часть города не пользуется хорошей репутацией. Актёрское искусство считается профессией низшего класса, и уровень жизни для актёров оказывается соответствующим этому утверждению. Во время представлений городские дозорные и стражники патрулируют район, но в другое время уровень преступности в районе довольно высок. В воздухе ощущается тяжеловатый аромат - смесь ароматов косметики и запах готовящейся еды.

Сюжетная основа: Недавний ряд ужасных убийств подражает сценам из известного представления. Подозрение пало на исполнителей ролей, но доказательства так и не были найдены. Родственник одной из жертв разъярённый бездействием властей нанял ИП, чтобы разобраться в этом вопросе.

ПОДЗЕМНЫЙ ГОРОД

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Часто — монструоидный.

Строения: Храмы (2%; монструоидные божества), бедное проживание (6%), бедное питание (13%), средние товары (5%), бедные товары (17%), средние услуги (5%), бедные услуги (20%), бедное жильё (30%).

Описание: В каждом городе есть своё "подполье", зона активности преступной сети и торговцев чёрного рынка, но в некоторых сообществах подобные вещи вполне обыденны. Подземный город располагается под городскими улицами, процветающее теневое сообщество в котором преступники и монстры заключают сделки, торгуют и убивают друг друга. Район может состоять из сточных тоннелей, старых шахт, естественных пещер, забытых катакомб, руин давно покинутых зданий или комбинаций этих элементов. Внешний вид и качество этого района зависит от его обитателей и структуры, но большинство таких районов заплесневелые, со спёртым воздухом и полностью отсутствующей санитарией.

Сюжетная основа: Хотя обычно одного существования подземного города хватает для идеи приключения, но всё же - какие-то странные следы привели ИП ко входу в коллектор. Не смотря на то, что они могут найти там свой конец, приключенцы спускаются в эту отвратительную дыру. Они рискуют навлечь на себя гнев большого числа преступников и ужасных чудовищ, если будут передвигаться по их территории.

СКЛАДСКОЙ РАЙОН

Социальный Класс: Низший.

Центр Власти: Никогда.

Строения: Склады (30%), бедные товары (5%), бедные услуги (10%), бедное жильё (53%).

Описание: Большие громоздкие здания доминируют над этим районом, заполненным различными товарами готовыми к погрузке и продаже. Хотя у некоторых зданий хорошее обслуживание, большинство складов старые и грязные — пока они ещё могут защитить товары, которые хранятся в них, но их внешний вид оставляет желать лучшего. Большое число жителей района работают здесь же на складах, перенося и складывая корзины с товарами. Иногда торговцы или знать — а чаще всего их помощники — сопровождают свои товары на склад или изредка приезжают сюда, чтобы проверить сохранность товаров. Склады охраняются наёмными охранниками, поскольку городская стража редко патрулирует бедные районы города.

Сюжетная основа: Один из жадных торговцев занимается продажей и транспортировкой экзотических животных богатым покупателям. Он подготовил животных к отправке, усыпив их, но одно из них проснулось и вырвалось, сломав свою клетку, и теперь терроризирует близлежащие районы. И даже если ИП разыщут это существо, торговец подключит свои политические связи, чтобы они не узнали, откуда же сбежало это животное. Внимание, уделённое этому делу, увеличивает риск, что ещё какие-нибудь животные проснутся и вырвутся на свободу.