

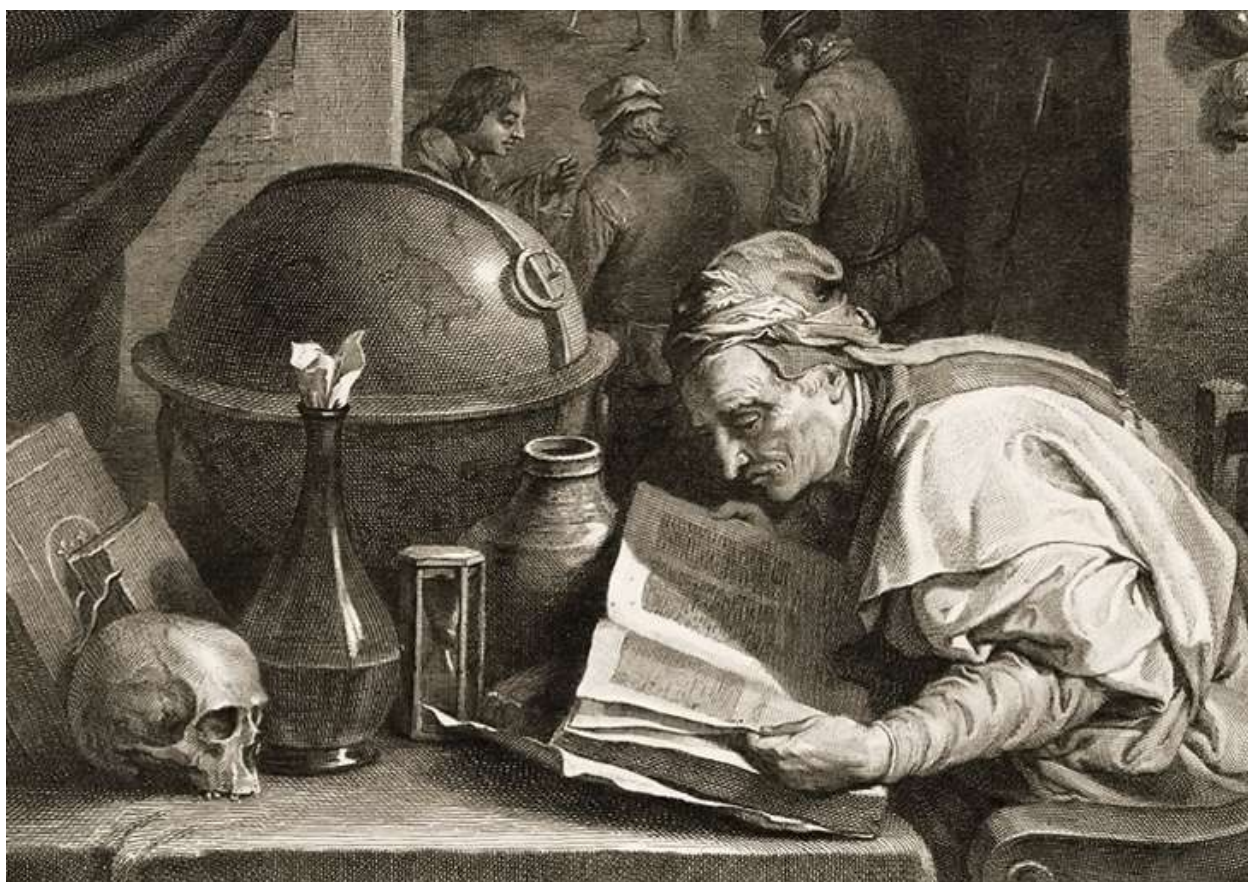
D&D5

# Алхимик надевался!

Короткое приключение одну сессию  
для 3-х игроков

Дробышевская Юлия

17.07.2019



Это приключение по авторскому миру «Старый Рим»

## АННОТАЦИЯ

Это короткое приключение для 3-4 игроков на одну 4-х часовую сессию по D&D 5 для персонажей 3-го уровня. Запрещены классы «Варвар» и «Монах» так как не соответствуют сеттингу. Возможные расы: люди, дварфы, гномы, эльфы (местные называют себя расена), полурослики (притесняемое нац. меньшинство вроде средневековых евреев). Использованные материалы – “Players handbook”, “Monster Manual” и авторский сеттинг «Старый Рим».

*Курсивом* выделена метаигровая информация.



## СОДЕРЖАНИЕ

|       |   |    |
|-------|---|----|
| I.    | О приключении и о мире.....                               | 4  |
| II.   | Связи .....   | 6  |
| III.  | Пролог .....  | 7  |
| IV.   | В доме алхимика.....                                      | 8  |
| V.    | В таверне .....   | 13 |
| VI.   | В Холме .....   | 16 |
| VII.  | Эпилог.....   | 17 |
| VIII. | Сборник алхимических рецептов и цены на ингредиенты ..... | 18 |
| IX.   | Фрагмент дневника Аппия Валерия .....                     | 19 |
| X.    | Рецепты Аппия Валерия .....                               | 22 |
| XI.   | Монстры .....   | 23 |
| XII.  | Карточки мастерских персонажей .....                      | 28 |
| XIII. | Персонажи игроков.....                                    | 32 |



## I. О приключении и о мире

Жил-да был в городе Вейи, что в десяти милях от Рима, алхимик Аппий Валерий – человек непростого нрава, но больших способностей. Держал лавку, торговал зельями, исследовал универсалис<sup>1</sup>, приносил пользу обществу. И вот, в прекрасный летний день, 20 июня 1448 года от основания Рима обнаружилось, что этот алхимик бесследно пропал.

Как вы понимаете, перед вами детективная история. Разворачивается она в мире, который поразительно похож на Римскую империю в представлениях обывателей XXI века. Так что если вы читали Плиния, это очень хорошо, но равняться лучше на «Астерикса и Обеликса», где ваша роль – Цезарь. Приветствуются отсылки к современным злободневным реалиям.

Игра по правилам D&D 5. Персонажи 3-го уровня. Не допускаются классы «Варвар» и «Монах», так как не соответствуют сеттингу. Под большим сомнением рейнджер и друид. Возможные расы: люди, дварфы, гномы, эльфы (местные называют себя расена), полурослики (притесняемое нац. меньшинство вроде средневековых евреев).

Все население империи, кроме полуросликов, говорит на латыни, носит трехчастные имена и поклоняется богам римского пантеона.

Люди составляют большинство жителей Империи и подавляющее большинство в Римской армии.

Дварфов в Империи немного, это потомки романизовавшихся варваров. Как правило, занимаются инженерией, строительством, из искусств предпочитают скульптуру. В армии служат во вспомогательных войсках саперами или инженерами. Живут, обычно большими семьями, что для остальных римлян не характерно. Как правило, селятся там, где могут найти себе работу, а это чаще в городе, чем в деревне.

Гномы населяют Элладу и Кемет, но много их и в окрестностях Рима, к примеру, насельники Коммуны им. Луция Корнелия Суллы Счастливого – потомки гномского племени самнитов. Занимаются чем угодно, что не связано с применением грубой физической силы. Но на плечах гномских писарей стоит мощная машина римской бюрократии! Очень социальные, любят создавать всяческие общества по интересам. Кеметские гномы традиционно занимаются дорожным строительством, лекарством и магией, а эллинские – наукой, искусствами и инженерией. Среди гномов очень много жрецов.

Местные эльфы называют себя расенами и относятся к древней культуре, которая тут была еще до прихода людей. Этот народ талантливых одиночек не выдержал столкновения с государственной мощью Рима, но не исчез, а влился в Империю полноправными гражданами. Некоторые римские цари были расенами! Расены, как и все остальные эльфы, бессмертны, но теряют память о событиях старше 25-ти летней давности, кроме самых ярких, о которых помнят всю жизнь. Поэтому среди них популярно ведение хронографов. В состоянии душевного кризиса расены часто сжигают хронографы и начинают жизнь в буквальном смысле с чистого листа, добавляя тем головной боли римским бюрократам. Многие расены живут уединенной сельской жизнью, но есть и те, кто живет в

---

<sup>1</sup> Широко применяемый компонент для магических зелий, выделяется из земли в местах, отмеченных магией, имеет характерный терпкий запах и маслянистую фактуру, весьма горюч.

городах. Занимаются преимущественно искусствами, виноделием и магией. Многие из расен-горожан зарабатывают свой хлеб, развлекая других.

Стоит отдельно сказать о дроу. Как ни странно, они в империи есть и интегрированы в местное общество. Так как появляются из-под земли, черны лицом и белы волосами, то их издревле принимали за посланцев Сатурна. Так что не удивительно, что жреческая коллегия храмов этого бога состоит по большей части именно из дроу.

Таблица римских имен (можно использоваться как генератор броском d12)

| Преномен<br>(личное имя) | Номен<br>(фамилия) | Когномен<br>(прозвище) |
|--------------------------|--------------------|------------------------|
| Децим                    | Аврелий            | Авгурин                |
| Гай                      | Аквилый            | Виктор                 |
| Гней                     | Антоний            | Домициан               |
| Кезон                    | Варен              | Корвин                 |
| Люций                    | Марий              | Лонгин                 |
| Мамерик                  | Помпей             | Модерат                |
| Марк                     | Рутилий            | Обсеквент              |
| Нумерий                  | Скрибоний          | Прим                   |
| Публий                   | Туллий             | Сципион                |
| Квинт                    | Ульпий             | Трион                  |
| Сервий                   | Фульвий            | Филон                  |
| Спурий                   | Циний              | Цицерон                |
| Тит                      | Эмилий             | Эсквелин               |

Женские имена образуются из мужских путем прибавления/изменения окончаний.

Полурослики стоят особняком. Этот народ был покорен еще во времена императора Траяна, и многие попавшие в рабство теперь живут в окрестностях Рима. Но при этом полурослики придерживаются своей религии в Единого Творца, поэтому путь в полноценные граждане им в любом случае заказан. Даже в изгнании сохранили свой язык - арамейский (родственен кеметскому и пунийскому) и свои исконные имена. Религия не позволяет полуросликам становиться волшебниками и чернокнижниками, но чародеи среди них иногда встречаются, остальные полурослики их очень уважают, считая их высшим воплощение воли Творца. Клирики же получают свои домены от Архангелов:

Михаил – Война,  
Гавриил – Знание,  
Рафаил – Жизнь,  
Уриил – Свет,  
Варахиил - Природа,  
Иегудиил – Буря,  
Люцифер – Обман,  
Азраил – Смерть.

Многие полурослики считают, что ко всем, кто не исповедует их религию можно относиться как угодно, и встают на путь криминала, что опять же, не добавляет этому народу популярности. Остальные же занимаются ремеслом, содержат мелочные лавки, берутся за поденную и черную работу или прислуживают тем, кому улыбнулась Фортуна.

Женские имена полуросликов: Ада, Бина, Иза, Лея, Зельда, Рахиль, Ривка, Сара, Сефора, Хана, Циля, Шарона. Мужские имена полуросликов: Абрам, Борух, Иеремия, Израэль, Исаак, Иосиф, Захария, Мойша, Рувим, Соломон, Саул, Элия. Часто имя используется в уменьшительной форме, порой к имени добавляется прозвище, как правило, образованное от рода занятий.

Стоит сказать о классах. Барды – артисты всех мастей, мимы, комедианты, народные сказители, певцы и музыканты. Воины – это, как правило, отслужившие в доблестных римских легионах или менее доблестных вспомогательных войсках – ауксiliaх, но так же это может быть и телохранитель патриция, и гладиатор. Волшебники усилиями местных гномов объединились в коллегия магов и обязаны получать лицензию на свою деятельность, равно как и все остальные классы использующие магию, кроме служителей божеств. Магия считается в Риме наукой, ей учат в университетах. Класс друида стоит взять, если хочется играть служителя малых божеств, связанных с природой и урожаем – Пана, Сильвана, Помону, расенскую Велию. Колдуны встречаются не часто и, как правило, сливаются с теми же волшебниками, если не ведут уединенную жизнь в глуши. Мастерской в Риме в почете, механики и алхимики нужны всегда! Мастерские, как правило, тоже объединяются в цеха или коллегии, хотя есть и одиночки. Паладинами обычно становятся приверженцы культов великих богов, вставшие на путь борьбы со Злом, наиболее прославленным божеством является Минерва. Под Злом римляне понимают враждебные проявления Хаоса, незарегистрированных магов (особенно некромантов), демонопоклонников и их господ. Плут в империи не в почете, но всегда есть желающие пожить нечестным трудом. Помимо обычных воров и разбойников, во всю орудуют шулеры, мошенники-крючкотворы, шарлатаны, прикидывающиеся волшебниками. Но всегда есть возможность поладить с государством, если податься в Тайный сыск или шпионить за врагами Рима. Следопытами обычно становятся жители отдаленных уголков империи, около Рима такое занятие не из распространенных. Чернокнижники так же интегрированы в магическое сообщество Рима, если, конечно это не демонопоклонники, в этом случае придется скрывать свою сущность. А так многие чернокнижники заключили договора с малыми божествами или даже Гениями мест, другие являются потомками легендарных героев и несут свет волшебства своих предков.

## II. Связи

В этом разделе описываются связи, которые могут быть у персонажа игрока с другими персонажами. Это существенно обогащает игру.

### **Если персонаж:**

Человек, то он может быть родственником мужа Аппии, Гнея Публилия.

Полурослик, то он может быть родственником Изи, на общину пала тень и жители могут устроить полуросличий погром, посчитав, что алхимика принесли в жертву. Надо выручать своих.

Кредитор: пришел получать долги, в этом случае персонажа можно вписать в дневник Аппия, снабдив смачной характеристикой.



Алхимик или маг (любой) – заказчик или поставщик материалов, коллега с которым велась переписка про универсалис (если персонаж приезжий).

Воин – отставной легионер, осевший в Вейях и служащий в квестуре.

Вор – соратник Изи и Вибия Нумерия или просто шарлатан, ввязавшийся в это дело ради денег, которые за спасения брата посулила Аппия.

### III. Пролог

Аппий Валерий, вейнетский алхимик, всю жизнь мечтал о двух вещах – разбогатеть и стать великим мастером. И вот он перевалил на шестой десяток, а ни тем, ни другим не пахнет. Но вот перед подслеповатыми, но жадными глазами мастера блеснул луч надежды – ретификат универсалиса! Ведь наверняка те методы, которые годятся для перегонки спирта, сгодятся и тут. Ну, и что, что универсалис магический компонент? Нет никакой магии, есть просто плохо изученные свойства – вот как считал алхимик. Раздобыв денег на материалы и рабочих, Аппий выстроил агрегат для получения ретификата у себя во дворе и принялся за производство, наводя ужас на необразованного и суеверного соседа-пекаря. Однако, затраты превышали доходы на первых порах, так что связался наш алхимик с миром криминала в лице полурослика Изи, который хранил у него краденное (ловко шарил по карманам курортников, а то и по сдаваемым в наем вилам), а заодно сбывал нелегально бракованный товар. Другой (помимо содержимого кошелька) жертвой опытов алхимика стал его кот. Настрадавшись от применения зелья полиморфа, зверь свалил куда-то в сторону Коммуны Луция Корнелия Суллы.

Но вот, ясным летним вечером, правда, в несчастливый день 13 июня, алхимик взялся рассказывать о своих успехах в таверне «Гарцующий единорог», но был подвергнут справедливой критике со стороны местной технической интеллигенции. В злобе Аппий бросился скорее домой, закрыл за собой калитку и вход в лавку, и принялся готовить из подручного материала – перышка домового сыча, за которым пришлось на чердак лезть (попутно ободрав клочок бороды и уронив алхимический мешок), зелье полиморфа, и немедленно его выпил.

И вот уже неделю почтенный алхимик вынужден питаться сверчками и жить на чердаке. Расколдовать алхимика обратно можно зельем очищения или зельем полиморфа, если удастся найти клочок алхимиковой бороды. После возвращения в человеческий облик, Аппий Валерий будет рассказывать, как же это здорово – летать, но как же противно есть насекомых. Так же будет благодарить персонажей, и поносить всех остальных окружающих. Если кто-то догадается, что сыч на чердаке – это именно Аппий Валерий, то тот может ему рассказать, как так вышло и предложить пути решения. На помощь идет чтение мыслей или разговор знаками – сыч понимает речь, но не может говорить.

А кредиторы, не подозревающие о подобном, очень не рады тому, что долги не возвращают. Аппия Валерия тоже извелась, все-таки брат родной, хоть еще и тот упырь. Магистрант обеспокоен, что вокруг крутилось ворье, как бы не произошел криминал в разгар курортного сезона. И только сосед-пекарь Теренций Панис радостно благодушен – он ждет-не дождется, когда имущество Аппия продадут за долги, а он купит его по-дешевке. Ведь кому нужен проклятый дом, в котором водятся демоны?

#### IV. В доме алхимика

Приключение начинается от дома Аппия Валерия в нижней части Вей, где расположены пожароопасные производства. Там приключенцев встречает Аппия Валерия, необразованная суеверная женщина. Она уже собралась идти в храм Минервы к тамошним гарусникам, гадать о судьбе брата на гусиной печени. Купленный на базаре гусь, еще не знающий о своей судьбе, сидит в корзине и смотрит на окружающих как патриций на торговцев. Тетка расскажет о своих злоключениях, и если среди присутствующих есть представитель власти, то без проволочек разрешит обследовать дом и двор. Полурослики и приезжие будут вызывать недоверие, нужно будет пройти проверку на Убеждение (против 13) или как-то обмануть Аппию (против 13).

Что можно узнать у Аппии:

Неделю назад алхимик поругался с родней (но при этом не забыл занять денег), с тех пор она его не видела.

Аппия и обнаружила пропажу алхимика – ворота были закрыты изнутри, дом тоже был закрыт изнутри.

Аппий Валерий не верил в богов, не приносил им жертвы, не исключено, что алхимика настигла божественная кара.

Как только Аппия оказалась в доме брата, вокруг нее стал летать сыч, за что чуть не получил теткой туфлей. Сыч считается вестником беды, недаром Цезарь в день своей смерти их видел!

**Гней, муж Аппии**, торговец зерном, в данный момент отсутствует – ушел вместе с сыном **Марком**, 15-летним оболтусом, в Холм, поддавшись желанию легкой наживы. Накануне он нашел дневник алхимика и рецепты, а так же банку с ректификатом, и намерен использовать найденное. Правда, тетрадку с дневником (с одной стороны) и рецептами (с другой стороны) у Гнея пыталась отнять жена, чтоб не пошел по дурной дороге её братца, но преуспела в этом деле только частично: ей досталась передняя часть. А рецепты Гней унес с собой.

Чрез некоторое время над забором появится круглая красная рожа соседа-пекаря: им руководит здоровый интерес к судьбе пока еще чужой собственности. Пекарь охотно присоединиться к расследованию, не забывая о своем интересе.

**Терций Панис**, пекарь, сосед Аппия Валерия, отец пятерых детей, не пьет. Суеверен, необразован, но хитер. На ножах с Валерием. Очень хочет присоединить владения последнего к своим, купив оные за бесценно. Поэтому всячески поддерживает идею о том, что место это проклятое и кишит демонами. Фирменное блюдо – булочки с анисом.

Что можно узнать у Терция (проверка правдивости проводится броском Проницательности против 10):

Аппий Валерий не верил в богов, не приносил им жертвы, не исключено, что алхимика похитили демоны. *Насчет неверия алхимика – это правда, остальное – домыслы пекаря.*



К алхимику в последнее время часто заходил какой-то полурослик с мешками и корзинами. А про полуросликов все знают, что они демонопоклонники и пьют кровь честных римских граждан. *Насчет полурослика – это правда, а насчет как себя полурослики ведут – проявление ксенофобии.*

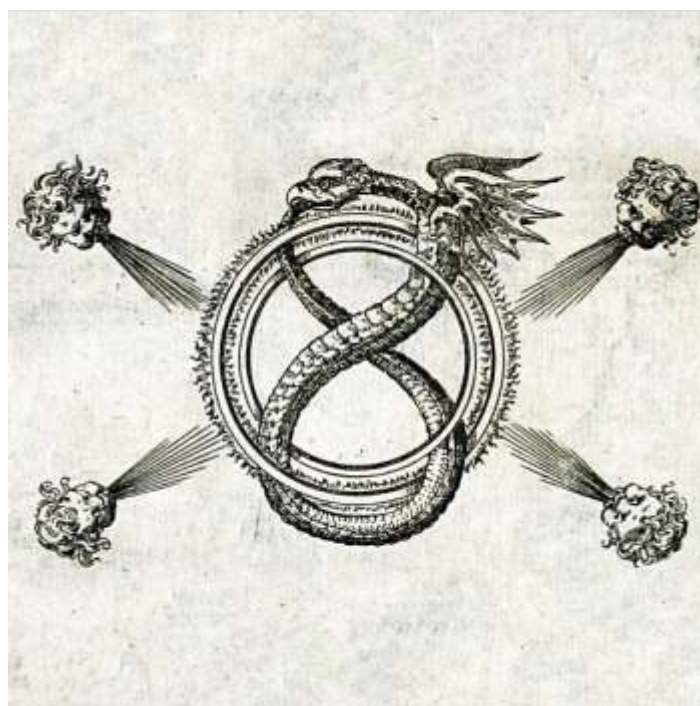
Алхимик был горазд вызывать разных чертей – красных, черных, больших и маленьких. *На деле Аппий Валерий использовал свою продукцию – зелье «Чернильный бес», а пекарь это видел.*

Во дворе алхимик построил идола, с помощью которого призывает демонов – это как раз ректификационная колонна. Вечером 13 июня из идола вылетел огромный черный демон, он то и унес алхимика. *Это все исключительно домыслы пекаря.*

А позже из дома вылетел сыч, а это плохой знак! *Это вылетел настоящий сыч, испугавшись сыча, в которого превратился алхимик.*

Сычи у алхимика под крышей жили всегда, но на глаза показывались редко. *Это правда.*

Куда-то делся кот алхимика, поэтому расплодились мыши. *Кот сбежал из-за боязни подвергнуться очередным опытам.*



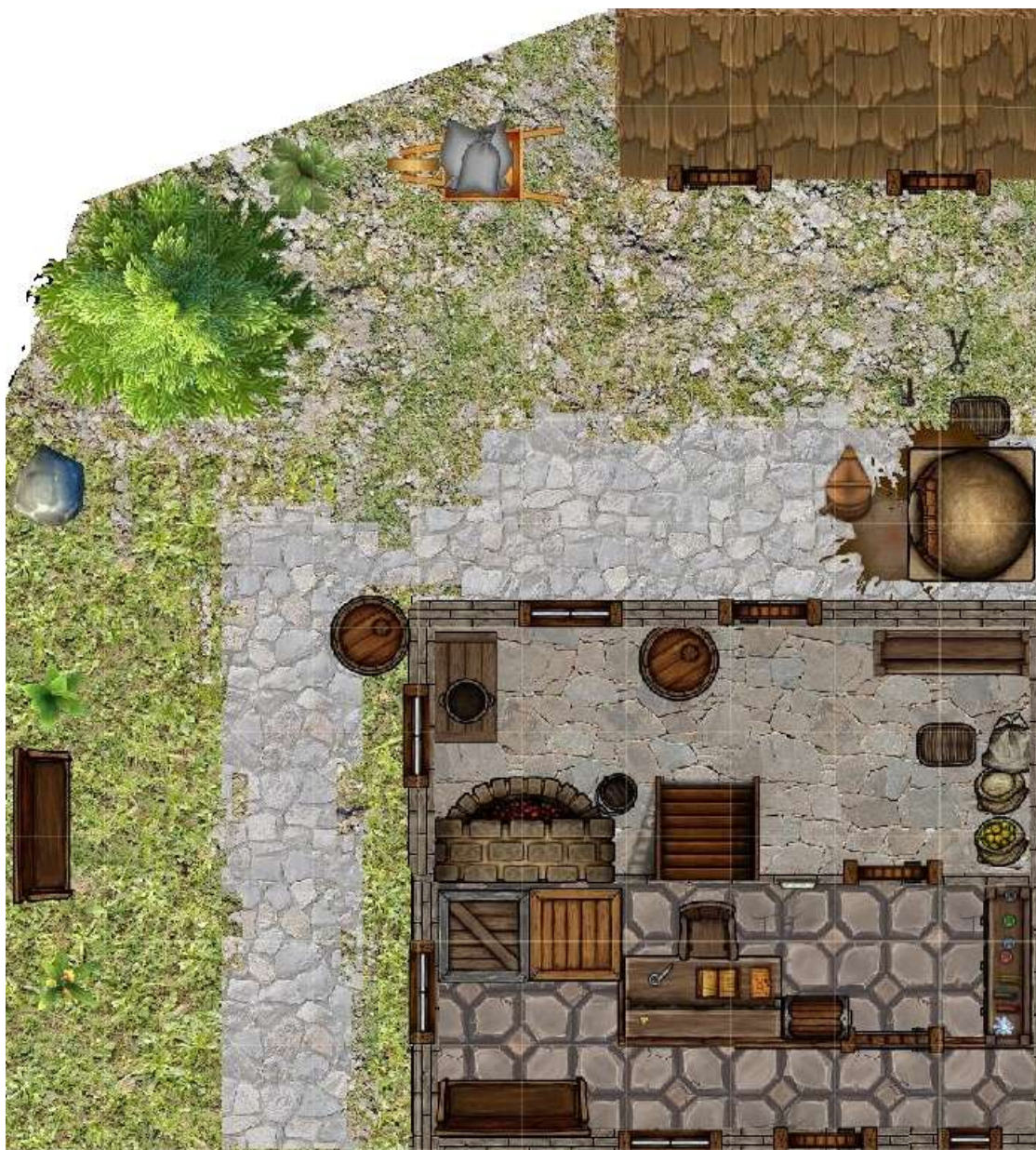


Рисунок 1 – Первый этаж и двор

Сам же дом выглядит вот как. В нем два этажа и чердак. Высота всего сооружения около 20 футов, дом кирпичный с черепичной крышей и деревянными стропилами. На первом этаже расположена лавка, в которую есть вход с улицы и из лаборатории. В лабораторию же можно войти со двора. На втором этаже расположено скромное жилище алхимика, жил он один, учеников не брал. Домашнюю работу делала приходящая служанка.





Рисунок 2 – Второй этаж

В потолке комнаты алхимика есть лаз на чердак, к нему приставлена лестница. На чердаке живет сыч (раньше настоящий, а теперь это сам алхимик). Наружу из чердака ведут два маленьких слуховых оконца. К дому со стороны двора пристроен навес, под ним была летняя кухня. Сейчас печь летней кухни задействована в схеме ректификации универсалиса. Рядом с навесом находится ректификационная колонна.

Вокруг дома живут жабы, мыши, воробьи и возможно еще какая-то мелкая живность. Зверюшек можно расспросить об окружающем мире (если у персонажа есть такая возможность. Главное мастеру правильно описать происходящее с точки зрения зверюшки).

### Что можно найти

В лавке можно найти книгу прихода и расхода товара, в ней ничего противозаконного не отражено, зато можно понять, что алхимик в долгах как в шелках. Но для него это привычное состояние. Не смотря на свой гнусных характер, Аппий Валерий всегда старался долги возвращать. Так же есть три непроданных зелья из списка зелий (см. Алхимические зелья).

В лаборатории все убрано – Аппия навела тут порядок по-своейски, на её взгляд здесь плохо пахло. Можно найти переписку Аппия с кем-то из персонажей, если подобное было заявлено в предыстории. Так же здесь есть некоторое количество пустой тары и все необходимое для производства зелий. Возможно даже спирт – пусть игроки бросят Д6, чтобы определить количество порций. Так же можно увидеть, что на одной из полок явно что-то стояло, а затем было убрано – здесь были вещички Изи. Еще одной деталью является выгоревшая масляная лампа (*Внимательность 15*). Из люка на чердак торчит гвоздь, на гвозде – клочек бороды Аппия (*Внимательность 10*).

До спальни Аппия его сестра со своей уборкой не добралась. Видно, что в комнате давно никого не было. Ложе застелено.

В дневнике алхимика, который отдаст на изучение Аппия, упомянуты некоторые вейентские горожане. Если у персонажей появится желание, расспросить их, то можно узнать следующее.

У **Сидонии Децимии (SD)**, травницы и повивальной бабки, которая иногда продавала товар Валерию и была с ним в сносных отношениях можно узнать вот что (она говорит правду):

Аппий Валерий талантливый алхимик, но склонен действовать поспешно в погоне за наживой или в приступе гордыни.

Алхимик – убежденный атеист и это он зря.

Алхимик часто занимал у знакомых деньги, но всегда отдавал.

В последнее время связался с полуросликами, редкостными жуликами, это он тоже зря.

Атне Сервилий Флор грозил Аппию расправой, если тот не перестанет косячить с обезболивающей мазью.

У Сидонии можно купить компоненты для магических зелий, см. Сборник алхимических рецептов и цены на ингредиенты

**Тит Децимий (TD)**, внук Сидонии, служит в городской когорте. По приказу магистранта следил за Аппием Валерием, чтобы пресечь криминал. У Тита можно узнать вот что (*Тит охотно доложит все сведения старшему по званию, остальным надо либо кинуть проверку по Убеждению против 10, либо заплатить Титу 5 динариев*):

Квестор<sup>2</sup> подозревает, что алхимик ведет нелегальную торговлю запрещенными зельями.

Квестор подозревает, что алхимик хранит краденное, которое ему приносят полурослики.

После 13 июня алхимика не видели в городе.

**Атне Сервилий Флор (ASF)**, расенский<sup>3</sup> кузнец по адамантию<sup>4</sup>. Его правая рука аугментирована адамантовой пластиной, по характеру Атне прямолинейный, за словом в карман не лезет.

Что можно узнать от Анте (говорит правду):

Аппий Валерий в последнее время много косячил в своей рутинной работе. Видимо, был поглощен чем-то другим.

Аппий Валерий не только не верил в богов, но и мало считался с магической природой вещей, а это до добра не доведет.

---

<sup>2</sup> Тот, кто занимается уголовными делами.

<sup>3</sup> Расенами называется популяция эльфов, от века живущая в здешних краях, по культуре близки к историческим этрускам.

<sup>4</sup> Металл, наделенный волшебной силой – легче и тверже стали, не ржавеет, но очень плохо поддается ковке, данное ремесло могут освоить только расенские кузнецы, и то не все.

Атне хотел набить алхимику рожу, но задуманное не осуществил.

В последнюю встречу, 13 июня в таверне «Гарцующий единорог» Атне поспорил с Аппием про зелье полиморфа. Кузнец уверял, что подход, который годится для спиритуса, который получают из зерна никак не годится для универсалиса, который появляется благодаря магии гения места, а алхимик говорил, что закон подобия везде работает. Потом перешли на личности, и алхимик был обозван слепым сычом, не видящим очевидного. *Это Атне расскажет в дружеской беседе, если его угостить, цена вопроса 3 динария.*

Такие персонажи как Авл Маний (АМ), Вибий Нумерий (VN) и полурослик Изя базируются в таверне «Сочащиеся норы» и если хочется с ними поговорить, то понадобится визит в это безусловно злачное место.

Из расследования станет ясно, что алхимик вмазал собственного зелья и не может вернуть себе человеческий облик. Это же подтвердит и Аппия, вернувшаяся от гаруспиков: ей сказали, что её брат никуда не девался и находится в своем доме!

## V. В таверне

Таверна «Алчущие норы сочащегося Холма» - тот еще шедевр гномской архитектуры, находится в пяти минутах ходьбы от дома алхимика. К основному, почти кубическому, объему здания, выстроенного из кирпича, примыкает великое разнообразие пристроек. Еще парочка венчает здание. Все это довольно аляповато покрашено. Двор обнесен неказистым забором, к забору прислонены стрелковые мишени. А сразу за забором – часть холма, принадлежащая Коммуне.

Надо сказать, что таверна кажется на первый взгляд куда более мрачным и злачным местом, чем она по факту является. Это сделано специально владельцами таверны, чтоб щекотать нервишки курортникам. Шансов оказаться обворованным, избитым и раздетым до нитки тут не больше, а может даже и меньше, чем в других частях города. Криминальные элементы тут проводят свои сходки, но тихо-мирно, на втором этаже, куда ведет отдельная лестница.

Помимо привычных функций общепита, данная таверна так же является местом увеселения – вот прямо сейчас здесь будут проводиться конкурсы на силу рук, меткость в стрельбе и стойкость в выпивке. Призы – лавровые венки и флаконы универсалиса. Можно делать ставки на победителей. Так же есть конкурсы от шеф-повара: угадай, что ты ешь и поедание легионерских лепешек на скорость – курортникам такое нравится. Магия на конкурсах запрещена, за этим следит один из совладельцев таверны, пожилой гном Нума Семпроний (*проверка Внимательности +15, любое другое жульничество идет с проверкой против 13*).

В одной из пристроек ведет свои делишки **Вибий Нумерий**, там же можно встретить **Авла Мания**. Неподалеку отирается Изя, один из организаторов тотализатора.

**Авл Маний**, дварф из местных, живет с того, что ходит в Холм и добывает там монстров и универсалис. Знает многое про холм и его обитателей. Участвует в соревнованиях по армлеслингу и в питейном конкурсе, бонусы +3.

Что можно узнать у Авла (он говорит правду):

Аппий Валерий покупал много универсалиса и экспериментировал с ним, хотел улучшить жидкость.

Так же покупал части монстров. Недавно были проданы части ржавника, до этого – части бесов. *Эти сведения Авл выдаст если ему проставить выпивку, цена вопроса 1 динарий.*

С 13 июня алхимик куда-то девался, но из города не уезжал.

Гней и Марк отправились с утра в холм, помимо оружия несли мешок с каким-то вещами.

**Вибий Нумерий**, местный ростовщик и торговец монстриной, базируется в таверне «Сочащиеся норы Алчущего холма». У Вибия Нумерия есть нужные ингредиенты, весь ассортимент можно посмотреть в VIII. Имеет связи с местным криминалом. Может поучаствовать в конкурсах по выпивке, бонус +1 и стрельбе, бонус +2.

Что можно узнать у Вибия (он говорит правду):

Аппий Валерий ему должен изрядную сумму. Найти алхимика и взыскать с него не удалось, но из города он не уезжал.

Утром Гней купил части спектатора, нотига и ржавника. Видимо, хочет продолжать дело свояка. *Эти сведения Вибий выдаст, если персонажи согласятся участвовать в конкурсах – для привлечения внимания туристов к заведению, Вибий имеет с этого доход.*

Алхимик имел темные делишки с полуросликами.

Если расположить Вибия к себе (напоить, поддаться ему в конкурсной борьбе), то он может рассказать про эксперименты с полиморфом и о своей заинтересованности в этом деле.

**Полурослик Изя**, мелкий (во всех смыслах) криминальный элемент, представитель местной полуросличьей диаспоры<sup>5</sup>, прятал у Аппия Валерия ворованные вещички и приносил ему ингредиенты для зелий, а так же нелегально торговал его продукцией в таверне и около. Изя на контакт по понятным причинам идет неохотно, если, конечно среди персонажей нет других полуросликов или соратников по криминальным делишкам. *Однако, его можно подкупить (больше 5 динариев) или запугать (бросок Запугивание против 15).* Изя может поучаствовать в конкурсе по стрельбе, бонус +1.

Что можно узнать от Изи:

Аппий хранил у себя вещички Изи, а тот для него занимался торговлей зельями из-под полы. *Это Изя расскажет только «своим».*

Никаких демонов Аппий не вызывал.

Аппий хотел улучшить зелье полиморфа.

---

<sup>5</sup> Полурослики в данном сеттинге что-то среднее между древнеримскими христианами и средневековыми евреями – притесняемое нац. меньшинство.



Прочие посетители таверны:

**Нума Семпроний**, гном, один из держателей акций таверны «Сочащиеся норы Алчущего холма», смотрит за порядком во время соревнований через очки, оснащенные определением магии. Гоняет нелегальных торговцев, если те ему не отстегнули.

**Константин Флакк**, гном-механик, участник стрелковых соревнований, у него арбалет с системой наведения, +3 к стрельбе.

**Петронилла Максима**, дварф-скульптор, невысокий рост компенсирует пышной прической. Участвует в соревнованиях по армреслингу, бонус +2.

**Лария, расена-садовод**, приехала в Вейи сбыть продукцию и пострелять из лука на соревнованиях, бонус к стрельбе +2, её можно уговорить поучаствовать в питейном конкурсе, бонус +2.

**Гномы-коммунисты по имени Луций/Луция Корнелий/Корнелия Сулла**, мрачно наблюдают со своей стороны холма за соревнованиями, вокруг них отирается пропавший кот алхимика. Если при стрельбе кто-то выкинет критический промах, то попадет в такого, и коммунисты будут требовать компенсации. При должной мотивации могут участвовать в любых соревнованиях, посвящая свои победы гению Луция Корнелия Суллы. Все бонусы +1.

**Тит Децимий** готов поучаствовать в соревнованиях по армреслингу, бонус к атлетике +2, но если выступает против своего начальника, то кидает с помехой.

#### **Конкурс по армреслингу**

Персонаж, желающий соревноваться, получает в противники неигрового персонажа из числа желающих, начиная с тех, у кого минимальный бонус. Мастер и игрок делают оппозитные броски по силе. Проигравший персонаж выбывает из конкурса. Персонажу игрока надо победить три раза, чтобы стать чемпионом.

Список возможных участников:

Вибий Нумерий, бонус +1;

Луций/Луция Корнелий/Корнелия Сулла, бонус +1;

Тит Децимий, бонус +2;

Петронилла Максима, бонус +2;

Авл Маний, бонус +3;

## Конкурс по стрельбе

Все участники конкурса последовательно принимают участие в стрельбе по мишеням с увеличивающейся сложностью. Тот, кто не попал, выбывает. Последний оставшийся становится победителем. В первом туре стреляют по стоячим мишеням со сложностью 7, потом по движущимся со сложностью 10, потом стрельба в подброшенное кольцо (на стерлу или болт закрепляется лента) со сложностью 15, потом стрельба по летающей цели (птичка или автоматон – что милей мастеру) со сложностью 17.

Список возможных участников:

Изя, бонус +1;

Луций/Луция Корнелий/Корнелия Сулла, бонус +1;

Лария, бонус +2;

Вибий Нумерий, бонус +2;

Константин Флакк, бонус +3;

## Питейный конкурс

Все участники садятся за стол и под крики толпы осушают свои стаканы, наполненные местным вином. После каждого стакана делается спас-бросок по стойкости. Сложность начинается с 10 и увеличивается на 1 с каждым стаканом. Кто не прокинулся: добро пожаловать под стол! Последний устоявший признается победителем.

Список возможных участников:

Вибий Нумерий, бонус +1;

Луций/Луция Корнелий/Корнелия Сулла, бонус +1;

Тит Децимий, бонус +2;

Лария, бонус +2;

Авл Маний, бонус +3;

## VI. В Холме

Вернув алхимику человеческий облик и, возможно, обогатившись зельями, наши герои отправятся в Холм: теперь надо спасать непутевых родственников Аппия Валерия!

Это место - природное образование, пологий холм правильной полусферической формы, диаметр примерно 50 метров, высота около 12 метров. Холм поделен забором на две равные части – одна принадлежит городу, вторая – Коммуне. В недрах Холма добывается универсалис, а так же монстры, части которых идут на продажу. Со стороны города в Холм ведет дверь с замком, у двери стоит стражник. В обязанности стражника входит взять с входящего плату в пять динариев, выдать взамен жетон на веревочке, записать, кто с каким жетоном в Холм вошел, а так же проинструктировать, как нужно стучать, чтобы вас выпустили обратно. Если среди персонажей будет представитель власти или кто-то будет очень убедителен (*сложность 15*), то стражник может пропустить бесплатно, но отметит это в своей книге. Напоследок стражник даст совет хорошенько глядеть под ноги, когда сходишь с мощеной дороги и не приближаться к стенам: вас может сцапать Холм! Если дать стражнику на лапу 1 динарий, или проставить ему на эту сумму выпивку, то он даст

посмотреть списки тех, кто входил в Холм и в этом списке будут муж и сын Аппии Валерии: они вошли в Холм без четверти десять и до сих пор не вернулись.

В Холме некоторое время все будет тихо и спокойно, если не сходить с брусчатки. В какой-то момент персонажам попадется дубовая дверь с надписью «За этой дверью собственность Коммуны Луция Корнелия Суллы. Вход воспрещен», а чуть ниже перочинным ножом нацарабано «Марк и Гней были здесь». На брусчатке рядом есть следы какой-то возни, тут же валяется мешок и кое-что из посуды. Здесь пропавшие изготовили на скорую руку зелья и употребили их, превратившись в монстров – зрителя и нотига. А другой, настоящий нотиг, за ними наблюдал. Он-то и попадется нашим героям, пытаясь с помощью телепатии запутать их и заманить в западню (сообщит, что он Гней, и надо спасти Марка, попавшего в беду): бормочущий монстр будет сеять безумие, а темные колпаки атаковать жертв из засады сверху, пытаясь ослепить. *Мастеру на заметку: количество колпаков должно быть равно или на один меньше количества персонажей. Бормочущий ротоник при жизни испускает сильный запах земляничного варенья, а после смерти оставляет свое тестообразное тело, в котором можно найти непереваренное имущество сожженных приключенцев. Количество хитов ротоника надо ставить исходя из состава партии.*

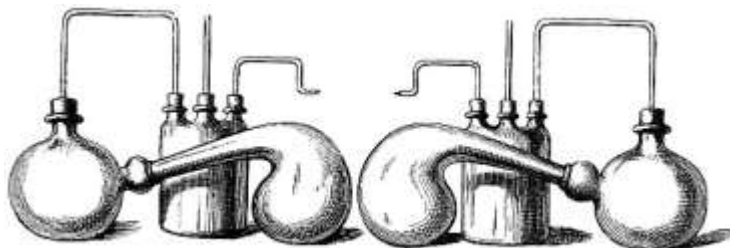
Если партия и мастер захотят еще боевых столкновений, то им могут встретиться ржавник и корни-щупальца, хватающие тех, кто сошел с брусчатки или приблизился к стене.

Если персонажи выживут, то их ждет встреча с превращенными в монстров Гнеем и Марком. Отличительным признаком будет миролюбивое поведение монстров и фрагмент дневника алхимика, который Гней прихватил с собой. Теперь как-то нужно вывести приключенцев-неудачников из Холма, самое время проявить смекалку.

## VII. Эпилог

Наградой за прохождение этого приключения для персонажей будет выполнение их целей: найденные родственники, возможность получить назад свои долги и пр. Все, что персонажи выиграли в конкурсах или добыли в Холме, принадлежит теперь им.

Если в приключении участвовал представитель вейентской квестуры, то этот персонаж получит прибавку к жалованию, правда, придется писать отчет. Персонаж-алхимик получит бесценный опыт относительно универсалиса. Полурослики снимут с себя подозрение в ритуальном убийстве. Аппий Валерий по результату собственных приключений сделает выводы о вреде поспешности и о пользе научного метода, но вопрос – насколько его хватит. В любом случае, алхимик благодарен за свое спасение и как никогда готов к сотрудничеству



## VIII. Сборник алхимических рецептов и цены на ингредиенты

Сборник рецептов представлен в брошюре «Зелья». Если у персонажа есть навыки алхимика, все эти рецепты ему знакомы, и проверку на понимание ему проходить не надо.

Список зелий (случайные три зелья есть в лавке Аппия Валерия) – *мастер не глядя тыкает в список*.

Ниже приведены таблицы товаров с ценами для всех торговцев, цена в динариях.

| Товар Вибия Нуменрия, на наличие товаров из каждой дюжины – два броска d12: |                                    |          |  |          |
|---|------------------------------------|----------|--|----------|
| d12   | Товар                              | Цена, д. | Товар  | Цена, д. |
| 1   | Глаз нотига                        | 3        | Кровь монстра, убитого спящим                                      | 3        |
| 2   | Глаз зрителя                       | 4        | Любые части монстра, атакующего огнем                              | 7        |
| 3   | Жабры монстров                     | 4        | Мозг монстра, обладающего темновидением                            | 7        |
| 4   | Железы пауков                      | 3        | Мясо монстра, имеющего сопротивляемость урону огнем, холодом и пр. | 11       |
| 5   | Желудок монстра                    | 5        | Панцирь и чешуя монстра (ур.5)                                     | 12       |
| 6   | Когти и зубы монстра (ур.5)        | 10       | Пепел infernalного создания  | 5        |
| 7   | Чернила                            | 1        | Пепел монстра  | 2        |
| 8   | Кости монстра                      | 1        | Пепел убитого с одного удара беса                                  | 4        |
| 9   | Кости ног монстра                  | 2        | Перетертые кости нежити  | 7        |
| 10  | Кровь монстра (ур.5)               | 10       | Перья летающих монстров  | 6        |
| 11  | Кровь монстра с сопротивлением яду | 7        | Хитин фазового паука   | 12       |
| 12  | Кровь монстра с телепатией         | 9        | Части Gibberling Moulder   | 2        |

| Товар Сидонии Децимии<br>(три броска d12 определяют наличие товаров): |                            |               |
|---|----------------------------|---------------|
| d12   | Товар                      | Цена, динарии |
| 1   | Белый мак, собранный ночью | 4             |
| 2   | Варенье                    | 3             |
| 3   | Ключевая вода              | 1             |
| 4   | Кора волшебных растений    | 4             |
| 5   | Млечный сок                | 3             |
| 6   | Перечное масло             | 5             |
| 7   | Пыльца конопли             | 3             |
| 8   | Пыльца фей                 | 8             |
| 9   | Розовое масло              | 20            |
| 10  | Сок белладонны             | 12            |
| 11  | Спирт                      | 5             |
| 12  | Талая вода                 | 3             |

**Товар полурослика Изидора  
два броска d8 определяют наличие товаров**

| D8 | Товар                      | Цена, динарии |
|----|----------------------------|---------------|
| 1  | Вода собранная на кладбище | 2             |
| 2  | Жир мертвеца               | 5             |
| 3  | Клешни рака                | 12            |
| 4  | Корабельная щепка          | 1             |
| 5  | Рубин                      | 12            |
| 6  | Рыбья кровь                | 2             |
| 7  | Черный топаз               | 20            |
| 8  | Янтарь                     | 15            |

Ординарные вещи, вроде угля и воды, можно найти в доме алхимика, продукты и простые товары можно купить в лавке или таверне по обычным для них ценам.

10 ассов= 1 динарий

| Товар           | Цена, ассы |
|-----------------|------------|
| Белое вино      | 3          |
| Древесное масло |            |
| Жир             | 7          |
| Кофе            | 12         |
| Красное вино    | 2          |
| Мед             | 8          |
| Мел             | 1          |
| Молоко          | 5          |
| Оливковое масло | 3          |
| Соль            | 11         |
| Уксус           | 5          |

## IX. Фрагмент дневника Аппия Валерия

Это передняя часть тетрадки, которую Аппия Валерия отняла у мужа.

### 05.04.1448

После того, как я удлинил змеевик, перегонный куб стал работать еще лучше. Теперь я получаю спиритус превосходного качества, прозрачный как вода и отлично горящий. Расплачивался с механиками. Невыносимые высокомерные снобы, считающие себя умнее других и дерущие втридорога с простого населения. Все еще должен им. Купил у SD рецепты тинктур, все равно ей с её отсутствием знаний такое не приготовить! Еще не хотела отдавать за предложенную цену в шесть динариев, мелочная же баба...

### 11.05.1448

Цены на универсалис стали непомерны, и я подумал над возможностью усиления этого компонента тем же способом, каким улучшается при перегонке спиритус. Таким образом,

понадобиться меньшая доля более качественного продукта. Завтра примусь за это дело. Списался с АQ, она тоже многое знает про универсалис.

#### **12.05.1448**

Проклятье! При перегонке куб сильно нагрелся и стал выделяться некий летучий сильно пахнущий газ. Разошелся один из швов, придется отдавать в починку. Только-только я расплатился с механиками...

#### **14.05.1448**

Удивительно: раскупили синих и зеленых бесов, а черные и красные не проданы!

#### **17.05.1448**

Без куба у меня много свободного времени, которое я посвящаю разработки перегонного аппарата для универсалиса. Судя по объему газа, тут понадобится приличное сооружение, я поставлю его на летней кухне.

#### **20.05.1448**

Тинктуры, повышающие ловкость и прыгучесть отлично расходятся в Кабаке. Но магистрант стал смотреть на меня косо и наверняка начнет чинить препоны... Выплатил 10 динариев механикам. А еще 7 динариев ушло на дрова и 2 динария взял ассенизатор. Что за жизнь...

#### **22.05.1448**

Механики починили куб, а я все так же должен им 8 динариев.

#### **30.05.1448**

Печку кеметцы сложили, зато колонна у них уже один раз разваливалась. На бетон ушло денег больше, чем на плинфу. Зато подешевел универсалис, я взял в кредит у VN. VN рассуждал, что очень бы облегчило дело добычи зелье полиморфа: превратился в монстра и расхаживай в холме, собирая сырье. Правда, дело это незаконное, но если продавать с рук на руки да в условленном месте, кто ж заметит?

#### **03.06.1448**

Расплатился с кеметцами, сам все должен как механикам, так и VN. Занял денег у сестры и свояка. Честное слово, лучше б взял кредит в Кабаке или магистрате! Родственники ученого – зло.

#### **05.06.1448**

Зелья полиморфа в Кабаке берут хорошо. Там же я сбыл за пол-цены многое из того, что пылилось в лавке и было просрочено. Ну, да ладно, я действовал через посредника, меня никто не найдет. Врядли этот тупорылый солдафон PS догадается.

#### **06.06.1448**

Полурослик Изя попросил сохранить часть его вещей (видимо, от своего брата-прохиндея Шмуля) в качестве платы за работу. Дело это нечистое, зато мне не надо ему ничего платить – деньги мне самому нужны.

#### **07.06.1448**

Занят приготовлением ординарных зелий. ASF ругался, что мазь перестала помогать. Изя забрал свои вещички, и надо сказать во время: около моего дома часто прохаживается TD, что служит в городской когорте. Уж не донес ли на меня кто? Если PS узнает, мне конец. У меня так много недоброжелателей...



### 09.06.1448

Запустил процесс ретификации универсалиса. Похоже, мои расчеты верны, печь и колона работают исправно, ретификат имеет специфический запах и цвет популонского мускатного вина. В отбросы идет шлак черного цвета, весьма горючий. Попробую использовать его для растопки печи. Ругался с соседями. Эти неучи подозревают, что я вызываю демонов с помощью ректификационной колоны и хотят жаловаться на меня в магистрат!

### 10.06.1448

Поругался с ASF про зелья полиморфа. Надо сказать, что этот гражданин впадает в мракобесие и не верит ни в силу науки, ни в мои способности! Да еще и подзуживает остальных — эта напыщенная курица LV сидела и хихикала с самым подлым видом! Ничего, я вам всем покажу! Жаль, что еще не приехала AQ, она бы мне могла помочь в деле. Если она такая умная, как про себя пишет...

### 11.06.1448

Сделал зелье полиморфа на базе ретификата. По моим расчетам, одна доля ретификата может заменить пять долей неочищенного универсалиса! Вероятно, длительность зелья тоже стала выше. Попробую в ближайшее время испытать... Испытал на коте, действует отлично! ASF пусть заткнет свою рожу, скептик доморощенный!

### 12.06.1448

ASF что не все, что действует на зверях, то действует на существах разумных. По себе, скотина, судит! Ну, что, я готов продолжить опыты!



## Х. Рецепты Аппия Валерия

Это задняя сторона тетрадки, которую отнял у жены Гней и унес с собой в Холм

**Рецепт I:** ретификат — 1 скрупул, крысье мясо — 3 скрупула, ключевая вода — 4 унции. Наставал пол-часа. Добавил кошачьей мяты и скормил коту. Кот преобразовывался в крысу начиная с головы. Был в таком состоянии два часа, потом превратился обратно, начиная с лап и хвоста.

**Рецепт II:** ретификат — 1 скрупул, мясо ржавника — 1 скрупул, ключевая вода — 4 унции. Наставал пол-часа. Добавил кошачьей мяты, но кот не стал. Залил насильно. Кот превращался в ржавника в хаотическом порядке. Свойства ржавника сохранил. Был в таком состоянии почти час. Минус кочерга и совок. Превратился обратно в кота таким же непонятным порядком. Больше я его не видел.

Предполагаю, что количество ретификата помимо растворения компонента увеличивает продолжительность времени, а количество компонента столь сильной роли не играет.


Рецепт: ретификат — 3 скрупул, перо сыча —  $1/4$  скрупула, ключевая вода — 12 унций. Настаивал 10 минут. Очень сомневаюсь в пропорции, но время не ждет



## XI. Монстры

Краткие сведения о монстре содержатся на его карточке, для удобства её можно вырезать и ставить на стол текстом к мастеру, изображением к игрокам.

### НОТИК

|   |         |         |         |        |        |
|---|---------|---------|---------|--------|--------|
| <p>Средний размер, Аберрация, Нейтрально-Злой</p> <p><b>Класс доспеха:</b> 15 (природный доспех)<br/> <b>Хиты:</b> 45 (6d8 + 18)<br/>         Скорость: 30 фт.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Навыки:</b> Скрытность +5, Проницательность +4, Магия +3, Внимательность +2</li> <li>• <b>Чувства:</b> Истинное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 12</li> <li>• <b>Языки:</b> Подземный</li> <li>• <b>Опасность:</b> 2 - 450 оп.</li> <li>• <b>Источник:</b> «Monster manual»</li> </ul> <p>To hit +4<br/>         1d6 + 3 slash</p> <p>30 ft. против Соп 12 10 (3d6) necrotic<br/>         ХАР (обман) против МДР (проницательность)</p> |         |         |         |        |        |
|    |         |         |         |        |        |
| СИЛ   | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР    | ХАР    |
| 14 (+2)   | 16 (+3) | 16 (+3) | 13 (+1) | 10 (0) | 8 (-1) |

#### ☞ СПОСОБНОСТИ

**Острое зрение.** Нотик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении.

#### • ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Нотик совершает две атаки когтями.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1d6 + 3).

**Разлагающий взгляд.** Нотик выбирает одно существо в пределах 30 фт., которое он может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12 от этой магии, иначе она получит урон некротической энергией 10 (3d6).

**Мистическая проницательность.** Нотик выбирает одно существо в пределах 30 фт., которое он может видеть. Цель должна противопоставить свою проверку Харизмы (Обман) проверке Мудрости (Проницательность) нотика. Если нотик победит, он узнает один секрет или факт о существе.

## БОРМОЧУЩИЙ РОТОВНИК

|  |        |         |        |        |        |
|--|--------|---------|--------|--------|--------|
| <p>Средний размер, Аберрация, Нейтральный</p> <p>Класс доспеха: 9<br/> <b>Хиты:</b> 67 (9d8 + 27)<br/>         Скорость: 10 фт., Плавающая 10 фт.<br/>         Иммуниет к статусу: Сбивание с ног<br/> <b>Чувства:</b> Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10<br/> <b>Опасность:</b> 2 - 450 оп.<br/> <b>Источник:</b> «Monster manual»</p> <p>Мультиатака<br/>         То hit +2 5d6 , маленьким спас против СИЛ 10, иначе сбив с ног.<br/>         Плевков слизью: ЛОВ 13, иначе глаза залепило</p> |        |         |        |        |        |
|    |        |         |        |        |        |
| СИЛ  | ЛОВ    | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
| 10 (0)   | 8 (-1) | 16 (+3) | 3 (-4) | 10 (0) | 6 (-2) |

### • СПОСОБНОСТИ

**Искаженная земля.** Пол в радиусе 10 фт. вокруг ротовика является воскообразной труднопроходимой местностью. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе их скорость уменьшается до 0 до начала их следующего хода.

**Бормотание.** Ротовик постоянно неразборчиво бормочет, пока видит другое существо, и сам дееспособен. Все существа, начинающие ход в пределах 20 фт. от ротовика, и слышащие бормотание, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10. При провале существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода и бросает d8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате от «1» до «4» существо ничего не делает. При результате «5» или «6» существо не совершает ни действий, ни бонусных действий, и все свое перемещение тратит на то, чтобы перемещаться в случайным образом выбранном направлении. При результате «7» или «8» существо совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу в пределах досягаемости, или не делает ничего, если не может совершить такой атаки.

### . ДЕЙСТВИЯ


**Мультиатака.** Бормочущий ротовик совершает одну атаку укусом и, если может, использует Ослепляющий плевков.

**Укусы.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 17 (5d6). Если размер цели не больше Среднего, она

должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбита с ног. Если цель убита этим уроном, ротоник поглощает ее.

**Ослепляющий плевок (перезарядка 5–6).** Ротоник выплевывает шар слизи в точку, которую он видит в пределах 15 фт. от себя. Шар при столкновении взрывается ослепительной вспышкой. Все существа в пределах 5 фт. от вспышки должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе станут ослепленными до конца следующего хода ротоника.

### ТЕМНЫЙ КОЛПАК

|  |         |         |        |        |        |
|--|---------|---------|--------|--------|--------|
| Маленький, монстр, Нейтральный<br><br>Класс доспеха: 11<br><b>Хиты:</b> 22 (5d6 + 5)<br>Скорость: 10 фт., Летая 30 фт.<br>Иммуниет к статусу: Сбивание с ног<br><b>Чувства:</b> Темное зрение 60 фт.,<br>Пассивная внимательность 10<br><b>Опасность:</b> 2 - 450 оп.<br><b>Источник:</b> «Monster manual»<br><br>To hit +5 1d6+3 дробящий . |         |         |        |        |        |
|   |         |         |        |        |        |
| СИЛ  | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
| 16 (+3)  | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (-4) | 10 (0) | 5 (-3) |

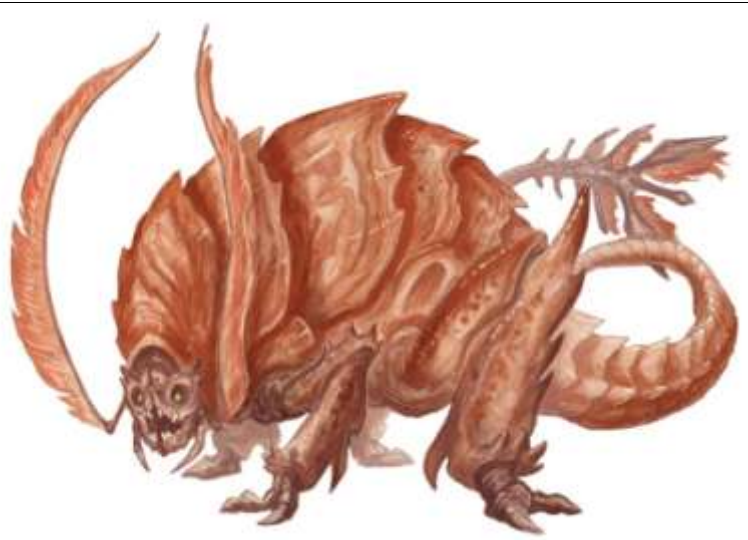
**Сдавливание.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Дробящий урон 6 (1d6 + 3), и темная мантия охватывает цель. Если размер цели не больше Среднего, и темная мантия совершала бросок атаки с преимуществом, она охватывает голову цели, и цель становится дополнительно ослепленной и не может дышать, пока темная мантия охватывает ее.

Охватывая цель, темная мантия может совершать атаки только по ней, но зато броски атаки совершает с преимуществом. Скорость темной мантии становится равной 0, она не получает бонусов к скорости, и перемещается вместе с целью.

Любое существо может оторвать темную мантию, совершив действием успешную проверку Силы со Сл 13. В свой ход темная мантия может сама оторваться от цели, использовав 5 фт. перемещения.

**Аура тьмы (1/день).** От темной мантии исходит магическая тьма с радиусом 15 фт., перемещающаяся вместе с ней, и огибающая углы. Тьма существует, пока темная мантия поддерживает концентрацию, вплоть до 10 минут (как при концентрации на заклинании). Темное зрение не проникает через эту тьму, и никакой естественный свет не может ее разогнать. Если часть этой тьмы пересечется со светом, созданным заклинанием с уровнем не больше 2, заклинание, создавшее свет, рассеивается

## РЖАВНИК


| <p>Средний, монстр, Нейтральный</p> <p>Класс доспеха: 14<br/> <b>Хиты:</b> 27 (5d8 + 5)<br/> Скорость: 40 фт.<br/> <b>Чувства:</b> Темное зрение 60 фт.,<br/> Пассивная внимательность 10<br/> <b>Опасность:</b> 1/2 - 100 оп.<br/> <b>Источник:</b> «Monster manual»</p> <p>Укус:<br/> To hit +3 1d8+1 колющий.</p> |         |         |        |         |        |
|--|---------|---------|--------|---------|--------|
|   |         |         |        |         |        |
| СИЛ  | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР    |
| 13 (+1)  | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (-4) | 13 (+1) | 6 (-2) |

. Ржавник разъедает немагический железосодержащий металлический предмет, видимый в пределах 5 фт. Если предмет никто не несет и не носит, это касание уничтожает 1 кубический фут его. Если этот предмет несет или носит другое существо, оно может совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, чтобы избежать прикосновения ржавника.

Если предмет — носимый или несомый металлический доспех или щит, он получает постоянный накопительный штраф - 1 к КД, который он предлагает. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10. Щит уничтожается, если штраф уменьшает его бонус до +0. Если предмет — металлическое оружие, оно ржавеет, как описано в особенности Коррозия металла.



## КОРЕНЬ

|  |         |         |        |        |        |
|--|---------|---------|--------|--------|--------|
| <p>Средний, монстр,<br/>Нейтральный<br/>Размер – маленький.</p> <p>Класс доспеха: 9<br/><b>Хиты:</b> 9 (3d4 + 3)<br/>Скорость: 0 фт.</p> <p>Пассивная внимательность 10<br/><b>Опасность:</b> 1/2 - 100 оп.<br/><b>Источник:</b> «Старый Рим»</p> <p>Сжимание:<br/>То hit +3 досягаемость 5 фт,<br/>1 существо, 1d8+1 дробящий.</p> <p>Если корень поймал, то чтобы<br/>освободиться в начале своего<br/>хода нужно сделать спас-<br/>бросок по Силе против 12.</p> <p>Если цель равна, или меньше<br/>по размеру, то надо кинуть<br/>оппозитный бросок по силе,<br/>если выиграл корень, то цель<br/>сбита с ног.</p> |         |         |        |        |        |
|   |         |         |        |        |        |
| СИЛ  | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
| 13 (+1)  | 14 (+1) | 13 (+1) | 2 (-4) | 10 (0) | 6 (-2) |

Проявление злой воли Гения места. Возникает в произвольном месте – из стены, свода или немогущего пола, иногда по одиночке, а иногда по несколько.

## XII. Карточки мастерских персонажей

|  |   |
|--|---|
| <h3>Терций Панис, пекарь</h3>  | <h3>Аппия Валерия</h3>  |
| <p>Проверка правдивости проводится броском Проницательности против 10): Аппий Валерий не верил в богов, не приносил им жертвы, не исключено, что алхимика похитили демоны. <i>Насчет неверия алхимика – это правда, остальное – домыслы пекаря.</i></p> <p>К алхимику в последнее время часто заходил какой-то полурослик с мешками и корзинами. А про полуросликов все знают, что они демонопоклонники и пьют кровь честных римских граждан. Насчет полурослика – это правда, а насчет как себя полурослики ведут – проявление ксенофобии.</p> <p>Алхимик был горазд вызывать разных чертей – красных, черных, больших и маленьких. На деле Аппий Валерий использовал свою продукцию – зелье «Чернильный бес», а пекарь это видел.</p> <p>Во дворе алхимик построил идола, с помощью которого призывает демонов – это как раз ректификационная колонна. Вечером 14 июня из идола вылетел огромный черный демон, он то и унес алхимика. <i>Это все исключительно домыслы пекаря.</i></p> <p>А позже из дома вылетел сыч, а это плохой знак! Это вылетел настоящий сыч, испугавшийся сыча, в которого превратился алхимик.</p> <p>Сычи у алхимика под крышей жили всегда, но на глаза показывались редко. <i>Это правда.</i></p> <p>Куда-то делся кот алхимика, поэтому расплодились мыши. <i>Кот сбежал из-за боязни подвергнуться очередным опытам.</i></p> | <p>Неделю назад алхимик поругался с родней (но при этом не забыл занять денег), с тех пор она его не видела.</p> <p>Аппия и обнаружила пропажу алхимика – ворота были закрыты изнутри, дом тоже был закрыт изнутри.</p> <p>Аппий Валерий не верил в богов, не приносил им жертвы, не исключено, что алхимика настигла божественная кара.</p> <p>Как только Аппия оказалась в доме брата, вокруг нее стал летать сыч, за что чуть не получил теткинкой туфлей.</p> <p>Сыч считается вестником беды, недаром Цезарь в день своей смерти их видел!</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Стражник городской когорты<br/>Тит Децимий (ТД)</b></p>  | <p><b>Травница повивальная бабка<br/>Сидония Децимий (SD)</b></p>   |
| <p>Квестор подозревает, что алхимик ведет нелегальную торговлю запрещенными зельями.<br/>Квестор подозревает, что алхимик хранит краденное, которое ему приносят полурослики.<br/>После 13 июня алхимика не видели в городе.</p> | <p>Аппий Валерий талантливый алхимик, но склонен действовать поспешно в погоне за наживой или в приступе гордыни.<br/>Алхимик – убежденный атеист и это он зря.<br/>Алхимик часто занимал у знакомых деньги, но всегда отдавал.<br/>В последнее время связался с полуросликами, редкостными жуликами, это он тоже зря.<br/>Атне Сервилий Флор грозил Аппию расправой, если тот не перестанет косячить с обезболивающей мазью.</p> |

|   |  |
|---|--|
| <p style="text-align: center;"><b>Авл Маний(АМ)</b><br/><b>Дварф охотник на монстров</b></p>  | <p style="text-align: center;"><b>Атне Сервилий Флор (АSF)</b><br/><b>расенский кузнец</b></p>   |
| <p>Аппий Валерий покупал много универсалиса и экспериментировал с ним, хотел улучшить жидкость. Так же покупал части монстров. Недавно были проданы части ржавника, до этого – части бесов. <i>Эти сведения Авл выдаст если ему проставить выпивку, цена вопроса 1 динарий.</i></p> <p>С 13 июня алхимик куда-то девался, но из города не уезжал. Гней и Марк отправились с утра в холм, помимо оружия несли мешок с каким-то вещами.</p> | <p>Аппий Валерий в последнее время много косячил в своей рутинной работе. Видимо, был поглощен чем-то другим.</p> <p>Аппий Валерий не только не верил в богов, но и мало считался с магической природой вещей, а это до добра не доведет.</p> <p>Атне хотел набить алхимику рожу, но задуманное не осуществил.</p> <p>В последнюю встречу, 13 июня в таверне «Гарцующий единорог» Атне поспорил с Аппием про зелье полиморфа. Кузнец уверял, что подход, который годится для спиритуса, который получают из зерна никак не годится для универсалиса, который появляется благодаря магии гения места, а алхимик говорил, что закон подобия везде работает. Потом перешли на личности, и алхимик был обозван слепым сычом, не видящим очевидного. <i>Это Атне расскажет в дружеской беседе, если его угостить, цена вопроса 3 динария.</i></p> |

|   |   |
|---|---|
| <p style="text-align: center;"><b>Полурослик Изя жулик</b></p>  | <p style="text-align: center;"><b>Вибий Нумерий(VN)<br/>торговец и ростовщик</b></p>  |
| <p>Необходимо подкупить (больше 5 динариев) или запугать (бросок Запугивание против 15).<br/>         Аппий хранил у себя вещишки Изя, а тот для него занимался торговлей зельями из-под полы. <i>Это Изя расскажет только «своим».</i><br/>         Никаких демонов Аппий не вызывал.<br/>         Аппий хотел улучшить зелье полиморфа.</p> | <p>Аппий Валерий ему должен изрядную сумму. Найти алхимика и взыскать с него не удалось, но из города он не уезжал.<br/>         Утром Гней купил части спектатора, нотига и ржавника.<br/>         Видимо, хочет продолжать дело свояка. Эти сведения Вибий выдаст, если персонажи согласятся участвовать в конкурсе – для привлечения внимания туристов к заведению, Вибий имеет с этого доход.<br/>         Алхимик имел темные делишки с полуросликами.</p> |

### ХІІІ. Персонажи игроков

Здесь приведено девять персонажей для игроков. Если какие-то характеристики не указаны — то игрок может их менять по своему усмотрению и согласовать с мастером. Если игрок хочет поменять имя и пол персонажа — мастер должен посмотреть, не нужно ли менять соответствующую запись в «Дневнике Аппия Валерия». Если игрок хочет привести своего персонажа, мастер так же может его упомянуть в вышеназванном дневнике.

В любом случае, желательно чтобы у персонажа был мотив заниматься поисками алхимика — просьба родственников, невыплаченный кредит, долг службы, поиск коллеги, обладающего уникальными знаниями — все это сгодится для сюжета.

Если хочется развития сюжета с алхимией, то можно выдать персонажам на старте случайные алхимические компоненты.

