

Долмвей

Найбільше місто в герцогстві Валнуолл. Має населення у 14 500 голів, рахуючи людей з невеличких селищ окрест. Тут розташована армія у 1400 солдатів, яка патрулює найближчі дороги. У випадку кризи Долмвей може набрати армію у 9000. Це крупний морський порт, розташований на берегах великої річки. Місто – важливий торговий хаб завдяки річці та морської гавані. У місті зосереджені кілька багатих торгових семей.

Цією землею править Ірден, герцог Долмвейський. Він вже немолодий і стан його здоров'я викликає занепокоєння. За законом йому наслідують старший син Ордас, але кілька років тому його відправили у фортецю на межі герцогства та північних лісів, щоб командувати експансією. Зараз все більшого впливу набуває друга дружина герцога, Імельда, на який він одружився після загибелі мати Ордаса. Вона плете інтриги, щоб герцогство отримав її син Норгрей, молодший із синів герцога.

Вхід до міста

На кожній брамі чергує 18 стражників (Воїн 2), один капітан (Воїн 5) та писарь (0-level). Писарь записує усіх важливих персон, які входять у Долмвей. Податки збирають лише з торговців.

Стража

Стража реагує на злочин протягом 1 ходу (10 хвилин). Кожен загін складається з п'ятьох стражників (Воїн 2, кольчуга, щит та булава) та одного сержанта (Воїн 5, кольчуга, щит та меч).

Злочин та кара

Злочин	Кара
Наклеп, образа герцога чи його сім'ї	Тиждень у в'язниці
Перешкода чи опір міській стражі	Два тижні у в'язниці або бичування
Крадіжка	Виплата компенсації, повернення вкраденого; у разі повторного злочину – відрубання руки
Скалічення	Виплата компенсації або відрубання кінцівки (за принципом око за око)
Вбивство	Повішення
Контрабанда, ухилення від податків	Компенсація збитків, а також штраф або конфіскація майна у розмірі 150% від розміру збитків.
Завдання збитків, знищення власності	Відшкодування збитків, штраф у розмірі 10%-60% або 1d6 місяців у в'язниці
Зрада, загроза для міста, заколот проти герцога чи його сім'ї	Засліплення та довічне ув'язнення; для благородних в окремих випадках – відрубання голови

Послуги

Купити та продати речі та споряддя можна на головній площі і в ремісленному кварталі (2,3). Останні плітки можна почути в тавернах (12, 13, 14). Там же можна знайти охочих до пригод людей. Місто має два храми для тих, хто потребує допомоги жерців – перший простіший (5), другий для заможних господ (6). Фінансовими послугами займається торговий дім Ронвеїв (11). А якщо потрібен кров – є кілька заїжджих дворів (7, 8, 9, 10).

Перехожі на вулицях

Днем:

Випадкова кількість перехожих на вулиці: 3d6

Випадкова кількість вершників на вулиці: 1d6-2

Випадкова кількість в'ючних тварин на вулиці: 1d8-2

Ніччю:

Випадкова кількість перехожих на вулиці: 1d6-2

Випадкова кількість вершників на вулиці: 1d4-2

Випадкова кількість в'ючних тварин на вулиці: 1d4-2

Плітки у місті

1. Поблизу північного форту Окхельм знайшли руїни прадавнього міста. Схоже, під ними розташовано чималий підземний комплекс.
2. Герцогиня Імельда хоче остаточно позбутися Ордаса, старшого сина герцога, щоб наслідником герцога став її власний синочок.
3. Вчені припускають, що руїни, знайдені біля Окхельму – то легендарне місто Фракія, столиця прадавнього народу фракійців.
4. Руїни кишать чудовиськами.
5. Чудовиська у руїнах – це люди, на яких пало старе прокляття Фракії.
6. Власник «Сторічного дуба» має зв'язки з гільдією крадіїв Долмвея.
7. Племена в північних лісах приносять людські жертви своїм жорстоким богам.
8. В руїнах Фракії є зала Посміхаючихся Черепів, яка веде до великих скарбів.
9. Разом з загиблим королем Фракії поховано могутній, але злий меч.
10. Жителі Фракії поклонялися Богу Смерті.



(Краще б переробити нумерацію для більш простого пошуку)

Випадкові зіткнення

D6	Енкаунтер
1	Троє авантюристів рятуються втечею від сімох переслідувачів. Герої опиняються просто в них на дорозі. Причина: 1 – прийняли за інших, 2 – шахрайство в азартній грі, 3 – п'яна сварка, 4 – конфлікт через жінку. Втікачі: Морт (Воїн 2, луска, довгий меч і кинджал), Горгац (Асасін 1, шкіра, кинджал), Ровенна (Воїтелька 1/ Чаклунка 1, шкіра, меч, read magic). Переслідувачі: Сім злодіїв: HD 1d6; AC 7 [12]; Atk 1 weapon (1d6); Move 12; Save 18; AL any; CL/XP A/10.
2	Дівчина Вільфрема (0-level) поспішає на таємне побачення. Її переслідує кишеньковий злодій (Thief 1), якому впали на око прикраси дівчини (браслет з яшмою, 50 зм, та срібляні сережки – 10 см кожна).
3	Альфрік (Воїн 4, бойова сокира), страждає від потужного похмілля, пропонує РС свою сокиру в обмін на гроші чи опохміл. Відмова його розлютить.

4	Крадїй Делїн (Крадїй 3) обїкрав алхіміка і не знає, що робити зі здобиччю: трьома загадковими зіллями. Побачивши РС, він пропонує продати їх за 100 зм кожне. Зілля: туманно-біляве – зілля зцілення; блїдо-яскраве – зілля газової форми; глибоке чорне – зілля недоумства (їнтелект падає до 6).
5	З каналїзаційної канави виринає згряя скажених велетенських щурів. В червоних очах палає лють, один стискає в щелепах дохлого кота. Перехожї з криками розбігаються. Щури (5): HD 1d4; AC 7 [12]; Atk 1 bite (1d3); Move 12; Save 18; AL N; CL/XP A/5.
6	Прокажений в лахміттях пропонує РС «розкрити таємницю Гарвейна, володаря заїжджого двора «Сторічний дуб». Він просить 5 зм (але погодиться на будь-яку суму, якщо натиснути). Ця таємниця – зв'язки Гарвейна з гільдією крадіїв Долмвея. За словами прокаженого, Гарвейн надає гільдії інформацію про постояльців та забезпечує сховищем.

1 – Фортеця Долмвей. Тут мешкає герцог Долмвея. Також тут розміщується гвардія Долмвея (на відміну від городської стражи, яка є окремою організацією).

2 – Головна площа. На головній площі відбуваються ярмарки, страчують злочинців і все таке інше. Також тут можна купити коней та інших тварин, зброю та обладунки, деякі екзотичні товари, та продати здобич та скарби.

3 – Ремеслений квартал. Тут можна знайти будь-яке обладнання, необхідне авантюристу.

4 – Казарми міської стражи. Кожен квартал міста виставляє певну кількість людей та забезпечує їм зброю і обладунки.

5 – Храм Мітри. Настоятель – Іфрїд Пустирник (Жрець 6). За пожертву жерці можуть використати молїтви: 1-е коло 25 зм, 2-е коло 50 зм, 3-е коло 200 зм.

6 – Храм Золотого бога. Настоятель – Шановний Ольфін (Жрець 9). За пожертву жерці можуть використати молїтви: 1-е коло 30 зм, 2-е коло 75 зм, 3-е коло 250 зм, 4-е коло 500 зм, 5-е коло 1500 зм.

7 – «Срібляна ластівка», заїжджий двір неподалік від гавані для капітанів, купців та морських мандрівників. Власник – Ульфред Морден, колишній морський вовк (Воїн 7). День постою коштує 5 см. Конюшен нема.

8 – «Сторічний дуб», заїжджий двір за стїнами міста, біля воріт. Трохи простїший та дешевший. Власники – Гарвейн та Ельма Вейди (Крадїй 1 та 0-level). Кажуть, у Гарвейна є зв'язки з долмвейським кримінальним світом. День постою – 1 см та ще 2 мм за кожну тварину у конюшні.

9 – «Золотий герб», постоялий двір біля головної площі та замку Долмвей. Лише для багатих та знатних клієнтів. Власник – Альберт Пратт (0-level), має зв'язки з впливовою торговою родиною. День постою – 1 зм та 5 мм за кожну тварину у конюшнях.

10 – «Посмішка пані Вдачі», постійний двір біля північної брами. Володар – колишній найманець та шукач пригод, Боуден (Воїн 5). Йому допомагає дружина Ліанна (0-level) та їхні діти: хлопець і двоє дівчат. День постою – 2 см, 1 мм за кожну тварину у конюшнях.

11 – Торгівельний дім Ронвей. Бере 5% за послуги обміну. Обмінює монети на півдорогоцінне каміння (50 зм камень), перлини (500 зм перлина) та опали (1000 зм опал). Видає займи під 7% в місяць, починаючи від 100 зм; для авантюристів – під 20% в місяць, але деталі залежать від попередньої історії та відношень. Видає розписки та довгові забов'язання. Також за 10% можна залишити спадок та владнати пов'язані з цим формальності.

У сховищах зберігаються 30 000 зм, 120 000 см, 700 000 мм, дорогоцінного на напівдорогоцінного каміння на 20 000 зм. Але заклад добре охороняється – 42 стражника (Воїн 5, кольчуга, щит, булава), а також магічні сигналізації та пастки. І будь-кого, хто наважиться пограбувати Ронвеїв, ще багато років будуть розшукувати мисливці за головами заради чималої винагороди.

12 – «Обійми шльондри», портова таверна найгіршого гатунку. Кожного вечору 50% шанс вплутатися у бійку. Хазяїн – Старий Ур (Крадій 6).

13 – «Сьогодні ураган». Тут збираються багато мандрівників та найманців. Шанс 50% дізнатись дві плітки замість одної. Також на спробу наєму відкликається +1 найманець. Хазяйка – Сива Леда (Воїн 2).

14 – «Корона», велика та шумна таверна біля головної площі. Тут грають в азартні ігри з високими ставками. Ставки починаються від 50 зм. Але для підтримання порядку в таверні чергують 8 вибивал (Воїн 3, шкіряні обладунки, булави). Власник – Артауд Ней (0-level).

15 – В'язниця. В'язницею керує капітан Курдан (Воїн 6). Крім нього, в'язнів стережуть 27 тюремників (Воїн 2, кольчуга, щит та булава).