

ЧАСТНЫЙ СЫСК ЧЕСТЕРФИЛДА

Одарённый гоблин-детектив днём, бесстрашный мститель ночью; Тиберий Честерфилд хорошо знает своё дело. «Частный сыск Честерфилда» предлагает персонажам услуги по тайному сбору информации о городе и его жителях и даже, возможно, работу в качестве помощников ночного мстителя.

Глаз, нарисованный на стеклянной двери «Частного сыска Честерфилда», смотрит на вас через увеличительное стекло. Внутри офиса становится сразу понятно, куда ушёл весь бюджет — в центре помещения расположился массивный письменный стол из красного дерева. Вычурный образец столярного дела окружён несколькими потертыми диванами с выцветшей обивкой, стоящими вдоль голых стен.

Мгновение спустя вращающееся кресло с высокой спинкой, стоящее за столом, медленно поворачивается к вам. В нём оказывается невысокий, хорошо одетый гоблин в свободном галстуке и больших круглых очках. «Приветствую, — гнусаво произносит гоблин. — Чем я — Тиберий Альфонс Винчестер Честерфилд III, суперсыщик и мастер-детектив — могу вам помочь?».

Тиберий Честерфилд

Тиберий Альфонс Винчестер Честерфилд III — не является третьим носителем этого имени. Сложно поверить, но это даже не настоящее имя. Прежде чем стать Тиберием Честерфилдом — суперсыщиком и мастером-детективом — он был Угблуком. У Угбука было обычное гоблинское детство в обычном гоблинском племени. Но когда он вырос, стало очевидно, что Угблук не вписывается в это общество.

Пока его друзья и родственники упивались убийствами всех, кто был слабее их, Угблук с удовольствием проводил время, изучая добытое у жертв добро. Вместо золотых монет и драгоценностей, которые привлекали других гоблинов, Угбука манили магические предметы и устройства. Ему нравилось разбирать вещи и узнавать, как они работают. Но это увлечение вызывало гнев племени. Угбука высмеивали за слабость и любознательность — две черты особо ненавистные гоблинам.

Из Угбука в Тиберия

Угблук решил покинуть племя, пока с ним не сделали чего дурного. В конце концов он оказался в городе — достаточно большом плавильном котле, в котором гоблин мог жить относительно спокойно. Но Угблук родился не вчера. Он знал, что гоблин вроде него не будет в безопасности в любом обществе, состоящем в основном из гуманоидов. Поэтому он решил создать себе новую личность, чтобы казаться настолько выдающимся, что люди оставят его в покое. И Угблук принялся за работу.

Собрав данные о ключевых политиках города, он придумал своё идеальное имя для «важной персоны». Эта авантюра также подтвердила, что Тиберий — мастер незаметного получения информации. Решив пустить эти таланты в дело, Тиберий открыл собственное детективное агентство: «Частный сыск Честерфилда».

Услуги Тиберия

Будучи суперсыщиком, мастером-детективом и маленьким, незаметным гоблином, Тиберий может оказаться крайне полезным союзником для героев, ищущих информацию. Тиберий может быть нанят, чтобы помочь группе следующими способами:

Блок характеристик Тиберия

Если Тиберий будет работать с персонажами, вы можете столкнуться с ситуацией, требующей блока характеристик. В этом случае он использует блок шпиона со следующими изменениями:

- У него 21 (6к6) хит.
- Его показатель Силы равен 8 (-1).
- У него тёмное зрение 60 футов.
- Он говорит на общем и гоблинском языках.

Скрытное наблюдение

Тиберия можно нанять для наблюдения за определённым местом, включая таверну, жилище или общественное место вроде рынка. Он может следить за подозрительной активностью, наблюдать за приходом и уходом существ или составить список входов/выходов и возможных ловушек.

В зависимости от того, насколько опасно место, Тиберий берёт за наблюдение 20-50 золотых в день.

Слежка за целью

Тиберий может быть нанят для слежки за кем-либо. Он гордится своей незаметностью и верен своему слову. Тиберий может проследить за существом по всему городу и зафиксировать, где оно бывает, с кем встречается и что делает. Однако он не будет следить за целью за пределами города и не пойдёт за ней в явно опасную местность — например, в подземелье или убежище преступников, — если только ему не заплатят за это дополнительную плату. Тиберий берёт 10 золотых в час за слежку за кем-то, или вдвое больше, если ему приходится следовать в опасную зону.

Розыск

Тиберий может помочь разыскать пропавшее существо. Для этого ему необходимо визуальное описание или изображение объекта, а также последнее известное местоположение. На усмотрение мастера, Тиберий может найти пропавшего человека в течение 1к4 дней. Если цель мертва, Тиберий попросит персонажей начать официальное расследование убийства.

Тиберий берёт 50 золотых авансом и ещё 50 золотых при успешном обнаружении цели.

Расследование убийства

Ничто так не будоражит Тиберия, как старое доброе загадочное убийство. Он немедленно бросит все дела и будет работать без устали несколько дней подряд, чтобы раскрыть дело. На самом деле, даже если персонажи не нанимают Тиберия, он может взять на себя ответственность расследовать убийство лично. Разумеется, неофициально.

Умбра луна

У Тиберия есть секрет: он не только детектив, но и борец с преступностью. Ночью он надевает плащ и особое снаряжение, становясь Умбра луной — Тенью луны. Тиберий знает свои сильные и слабые стороны. Он понимает, что не сможет победить большинство бандитов и преступников с помощью грубой силы. Чтобы уравнять шансы в этой схватке, Тиберий потратил большую часть денег, заработанных на первых расследованиях, на создание магического снаряжения для борьбы с преступностью. В полной экипировке он может подкрасться к цели, нанести сокрушительный удар и быстро скрыться.

Полный список снаряжения Тиберия для борьбы с преступностью можно найти в конце документа.

Умбра лунёты

Если персонажи поработают с Тиберием некоторое время и покажут свой потенциал и надёжность, он может пригласить их в ряды мстителей в качестве своих помощников-стажёров. В этом случае Тиберий скажет героям приходить в его офис в полночь. Когда персонажи будут на месте, прочитайте следующее:

Улицы в этот час погружены во тьму, а большинство предприятий, кроме таверн, уже закрыли свои двери. В кабинете Тиберия царит полумрак, нарушаемый лишь фонарём, расположившимся на его элегантном столе. Вращающееся кресло поворачивается привычно медленно, являя вам маленького гоблина, на этот раз облачённого в тёмные одеяния.

Чёрный костюм из спандекса и такая же краска вокруг глаз в виде маски позволяют его фигуре оставаться в объятиях темноты. Он встаёт прямо на стул своими тяжелыми ботинками со стальными носками. Движением руки он поднимает свой плащ и частично прикрывает им лицо, оставляя на виду лишь глаза, осматривающие вас из-под нависшего над ними чёрного капюшона. Когда он говорит, его гнусавый голос звучит на несколько октав ниже обычного.

«Добро пожаловать, тёмные мстители, ваше обучение начинается. Отныне вы будете называть меня Умбра луна, а себя — Умбра лунёты. Этой ночью мы приступаем к нашей праведной миссии».

Если персонажи готовы подыграть маленькому драматичному гоблину, он сразу перейдёт к делу.

Тиберий спрыгивает со стула и нажимает какую-то кнопку на своём столе. Раздаётся скрип дерева, и столешница отодвигается в сторону. Под ней оказывается углубление, в котором находится иллюзорная модель города. Миниатюрный городской пейзаж пестрит красными и желтыми точками, многие из которых сосредоточены в бедных районах.

Тиберий использует эту карту для отслеживания преступлений по всему городу. Он разработал алгоритм, позволяющий предсказывать вероятные очаги преступности каждую ночь на основе предыдущих событий. Красные точки обозначают места прошлых преступлений, а желтые показывают предполагаемые места будущих.

Однако прежде чем отправиться в ночь на борьбу с преступностью, Тиберий настаивает на том, чтобы все герои нарисовали чёрные маски вокруг глаз, чтобы защитить свои истинные личности. Возможно, он даже будет готов расстаться с некоторым своим снаряжением для борьбы с преступностью, если его новые ученики покажут большой потенциал.

Зацепки

Тиберий с удовольствием вербует персонажей, чтобы они помогли ему в его благородном деле, либо назначая их младшими частными сыщиками, либо в качестве ночных мстителей, проходящих обучение.

Обезглавливатель из доков

Мрачный убийца орудует в городских доках. На счету преступника уже семь жертв и ни одной улики... кроме отрубленных голов самих жертв. Официальное расследование городской стражи зашло в тупик — они не смогли найти никаких зацепок.

Многие потеряли надежду найти преступника, но у Тиберия есть идея. Он считает, что причина отсутствия вещественных доказательств на месте преступления проста: нападавший наносит удары из воды и скрывается в ней же. К сожалению, существует непреодолимое препятствие, мешающее Тиберию продолжить расследование. Он не умеет плавать.

Копы под прикрытием

Тиберий потратил несколько недель, пытаясь собрать улики против местного криминального босса по кличке Кадьяк. Тиберий уверен, что Кадьяк связан с чёрным рынком и распространяет наркотики, оружие и многое другое по всему городу. К сожалению, Кадьяка до сих пор было невозможно поймать на месте преступления.

Тиберий просит героев получить доказательства причастности Кадьяка к незаконной торговле, либо притворившись, что они покупают товар у криминального босса, либо внедрившись в его окружение в качестве наёмников. Тиберий утверждает, что и сам бы с радостью попытался внедриться в организацию, но его лицо слишком узнаваемо. Однако группа авантюристов, недавно прибывших в город, — идеальные кандидаты. Тиберий может указать персонажам на одно из убежищ Кадьяка и дать им приблизительную оценку того, сколько головорезов там будет. Правда, один важный факт ускользнул от взора суперсыщика: Кадьяк — **вермедведь**.

Погодите... мы что, злодеи?

Герои оказываются по другую сторону правосудия Тиберия. Это может произойти по нескольким причинам. Если их подвиги в городе наделали шуму или потревожили общественность, Тиберий может начать безобидную слежку за ними и сбор информации об их прошлом, чтобы убедиться, что они не причинят никому вреда. Если же персонажи создавали более серьезные проблемы в городе или нарушали закон, они могут просто получить визит от Умбра луны посреди ночи. Если герои смогут убедить Тиберия, что они не несут опасности городу и его жителям, он может подумать о том, чтобы попытаться завербовать их в ряды Умбра лунётов.

Волшебные предметы

В этом разделе подробно описано магическое снаряжение, созданное Тиберием для борьбы с преступностью в качестве Умбра луны.

Ботинки тёмного ихора

Чудесный предмет, необычный

Это чёрные ботинки со стальными шипами на носках и небольшими отверстиями на каблуках. Когда вы действием произносите командное слово, сапоги выстреливают жиром из каблуков и двигают вас вперёд по прямой со скоростью 10 футов в секунду на расстояние до 60 футов.

Сапоги оставляют за собой скользкий жирный след шириной 5 футов, и любое существо, оказывающееся в этой области, должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 13 иначе упадёт навзничь.

Сапоги имеют 3 заряда, а активация смазочной тяги расходует 1 заряд. Сапоги восстанавливают все израсходованные заряды после длительного отдыха.

Кристаллическая лупа суперсыщика

Чудесный предмет, необычный

Это увеличительное стекло в богато украшенной оправе из дерева и золота как нельзя лучше подходит для величайшего в мире сыщика. Глядя в этот волшебный окуляр, вы можете увидеть светящиеся следы, оставленные гуманоидным существом. След виден через лупу только в течение часа, затем он исчезает.

Лупа имеет 3 заряда. Держа её в руках, вы можете действием произнести заклинание поиска ловушек. Ежедневно на рассвете лупа восстанавливает 1к3 израсходованных заряда.

Кастеты недовольного возмездия

Простое оружие ближнего боя, редкое

Эти шипованные кастеты окрашены в чёрный матовый цвет. Когда вы атакуете существо этим оружием, и при броске атаки выпадает 20, цель становится оглушённой до конца своего следующего хода.

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Латунные кастеты	–	1к6 дробящего	1 фунт	Фехтовальное, лёгкое

Мрачная мантия

Чудесный предмет, необычный

Этот чёрный плащ выполнен в стиле крыльев летучей мыши и выглядит на удивление круто. Во время падения вы можете развернуть плащ, чтобы замедлить падение до скорости 60 футов в раунд. При приземлении вы не получаете урона от падения и можете приземлиться на ноги или на оба колена и одну руку.

Порошок теневого бегства

Чудесный предмет, необычный

Этот мелкий черный порошок содержится в маленьком стеклянном шарике. Его хватает на одно применение.

Когда вы действием разбиваете шарик об землю, вы и каждое существо в радиусе 10 футов от вас должны преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, иначе ослепнете на 1 минуту или до тех пор, пока перечное облако не рассеется (например с помощью порыва ветра со скоростью не менее 10 миль в час). Вы совершаете этот спасбросок с преимуществом. Облако радиусом 10 футов огибает углы, а местность внутри считается слабо заслонённой.

Автор: [Glass Pelican Games](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: The Open content in this book includes the goblin monster, spells, and mechanics. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

3. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 4. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 5. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 6. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 7. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 8. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 9. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 10. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 11. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 12. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Chesterfield Investigative Services., Copyright 2022, John Olsen. Edited by Kaity Olsen. Template design by Laura Hirsbrunner https://www.dmsguild.com/product/311458/Simple-5E-Microsoft-Word-Template-Beginners-Guide?affiliate_id=1650578 END OF LICENSE