



ADVENTURERS LEAGUE™

ОКО БУРИ

Невероятно яростная буря неистовствует на вершинах гор Каменного Шпиля уже десять дней, и монастырь Жёлтой Розы сейчас находится в самом её центре. Некоторые монахи сбежали из монастыря в безопасный Мулмастер и умоляют вас убедить их более упрямых братьев отступить в город до того, как око бури переместится и монастырь окажется в ужасной опасности. Сможете ли вы выйти на бой со стихией и убедить монахов сбежать? Восьмичасовое приключение для персонажей 5–10 уровня.

Код приключения: DDEX2-9



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Pieter Sleijpen

Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

D&D Organized Play: Chris Tulach

D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland

D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: DUNGEONS_GUEST, Gumeg, Kitar, HolyCrusader, Lola_Step, vanillaDM, Nexile

Вёрстка: Denis Bezykornov, Майя Эверетт

Вычитка: Denis Bezykornov, Артём Тюрин, Майя Эверетт, Viktoriya Bezykornova



EXPEDITIONS



Дебют: 22 мая 2015

Публикация: 1 июня 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Храм Ильматера	34
Введение	2	Кухни	35
Лига Приключенцев D&D	2	Винодельня и хранилище	35
Подготовка приключения	2	Госпиталь	36
Перед игрой	2	Склепы	36
Изменение сложности приключения	3	Башня Ветров	37
Проведение приключения	3	Снаружи	37
Простой и образ жизни	3	Обвиняя культистов	38
Услуги заклинателей	4	Установка ловушки	38
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Разговор с грандмастером Цветов	39
Предыстория приключения	4	Когда идти в башню?	39
Обзор приключения	5	Часть 3: Око бури	40
Зацепки приключения	5	Через здание	40
Часть 1: Введение	7	Вариант 1: По крышам	41
В «Серой устрице»	7	Вариант 2: Через главный вход	42
В Доме страданий	8	Верхний этаж	43
Наводнение	8	Преследование?	44
Сделать выбор	9	Заключение	45
Как связаться с Овоном	10	Награды	46
Часть 1А: Путешествие по льду	12	Опыт	46
Подготовка	12	Сокровища	46
Ледник	12	Слава	47
Столкновения на леднике	13	Время простоя	47
Часть 1Б: Путешествие по дороге	19	Награда Мастера	47
Дорога	19	Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ	48
Равенсбург	20	Карта 1. Ледник Белого Червя	59
Судрав	20	Карта 2. Дорога в монастырь Жёлтой Розы	60
Танцующий орк	20	Карта 3. Лестничные площадки	61
Шахта Деру	22	Карта 4. Верхний этаж	62
Томрав	24	Раздаточный материал 1. Письмо от Изумрудного Анклава	63
Часть 2: Затишье перед бурей	26	Приложение Мастера: сводка НИП	64
Вход	26	В Мулмастере	64
Расследование	27	В дороге	64
Монахи Розы	27	В монастыре	64
Три ордена	27	В гостевом доме	64
Иерархия в монастыре	28		
Взаимодействие с монахами	28		
Культисты внутри	29		
Притворяясь монахами	30		
Монастырь	30		
Гостевой дом	31		
Библиотека	33		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Око бури», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 6 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит в регионе Лунного моря в мире *Forgotten Realms*, в горах Каменного Шпиля.

Лига Приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить это приключение, вам нужно подготовиться, сделав следующее:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в

приложении.

- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень.
- Раса и класс персонажа.
- Значение пассивной Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее).

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятиреш персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0.5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0.5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая
3–4 персонажа, СУО равен	Слабая
3–4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6–7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6–7 персонажей, СУО равен	Сильная
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменить в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому прави-

лу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером более, чем маленький городок можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи

могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Последователи Святого Солларса, Дважды Мученика, выбрали своим домом монастырь Жёлтой Розы. Он знаменит всему континенту собранием

произведений Ильмаретианского искусства, историями о землях Кровавого Камня и хранилищем родословными. Монастырь всегда был бастионом цивилизованной культуры в этом опасном регионе Фаэруна и не подвергался угрозе многие столетия.

Высота гор Каменного Шпиля и ледник Белого Червя изолировали монастырь от мирской суеты. Он стал бы идеальным местом для создания элементарного узла воздуха — источника невероятной разрушительной силы для тех, кто знает, как её обуздать. Как только культ Воющего Ветра узнал о существовании монастыря, то решил получить над ним контроль и создать внутри элементарный узел.

После создания узла элементарные культы обычно создают элементарный маяк, за которым они приглядывают и защищают. Элементарный маяк не существует в этом мире, и поэтому, чтобы перенести его из собственного плана и заставить парить в воздухе, нужно создать огромную бурю и управлять ей. Этот ритуал требует элементарного воздуха и разрушит весь монастырь, если допустить ошибку. Культисты готовы пойти на такой риск, однако знают, что буря привлечет внимание противоборствующих сил. Поэтому для успеха им нужны время и скрытность. Монахи Ильматера помешают осуществить задуманное, если узнают о ритуале. Нападение в лоб слишком рискованно, не говоря о внимании, которое оно привлечет. Культистам пришлось действовать иначе.

Ветер может быть тихим и незаметным. Под руководством человека, известного как Бладвинд, культисты проникли в монастырь, как невидимый яд. Культ даже не потребовался полный контроль: его влияния оказалось достаточно, чтобы наставлять на ложный путь честных монахов. Монастырь — огромный массивный лабиринт, в основном без людей.

Проникнуть в монастырь было нелегко: потребовалось терпение и магическая помощь. Молодые послушники, посетители монастыря и едва заметная магия, в конечном счете, сделали свою работу. Как только это произошло, Бладвинд начал подготовку к ритуалу и работал над созданием маяка, управляющего узлом.

Но ветер редко остается слабым и незаметным на долгое время, и эта история — не исключение. Тлетворное влияние культа можно было ощутить ранее — например, в DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы» — но не так давно появился явный намёк на это. Один из монахов, писарь по имени Лана, узнала слишком много. Культисты напали на Лану и бросили умирать, однако она выжила и ускользнула в Мулмастер. С тех пор появилась огромная буря, и, вкуче с исчезновением одного из монахов, она привлекает внимание влиятельных личностей.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение делится на введение и три последующие части.

Введение. Когда персонажи собираются на встречу, на улицах случаются беспорядки — одно из непредвиденных последствий бесконечной бури.

При встрече им подробно рассказывают о том, что происходит в монастыре Жёлтой Розы, и о возможной связи этих событий с бурей.

Часть 1. Персонажи отправляются в монастырь, используя один из двух путей. В приключении описаны различные столкновения, которые могут произойти на каждом из маршрутов. Путешествие занимает до 8 дней, в зависимости от выбранного пути и реакции персонажей на сложности.

- В первом варианте персонажи путешествуют по Великому леднику. Хотя этот вариант труден и полон опасностей, он позволяет персонажам застать культистов врасплох, поскольку всё внимание последних сосредоточено на дорогах, ведущих к монастырю.
- Если персонажи выбирают второй вариант, то они телепортируются в Равенсбург и отправляются в монастырь по торговому пути. Это путешествие намного проще и безопаснее, но, скорее всего, привлечет внимание культистов, которые успеют подготовиться к прибытию персонажей.

Часть 2. Достигнув монастыря, персонажи узнают о том, что происходит. Культисты скрываются среди монахов. Во время расследования и общения с ними персонажам предстоит выяснить, кто есть кто.

Часть 3. Персонажи должны преодолеть множество препятствий, а также сразиться с культистами, которые пытаются завершить ритуал. Нужно прервать ритуал, если персонажи хотят прекратить бурю, бушующую над регионом.

Это приключение рассчитано на игру в течение восьми часов. Здесь не даются точные указания о том, когда делать перерыв. В зависимости от вашей группы, было бы разумно взять два коротких перерыва между крупными частями приключения, или же можете просто следить за временем и отдохнуть посередине.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Герои могут оказаться рядом с канализационными стоками к востоку от гавани по разным причинам. Придумайте для каждого персонажа подходящую зацепку, чтобы вовлечь его в приключение. Знакомые друг с другом персонажи могут начать приключение вместе. Вы можете использовать несколько зацепок, или дать выбрать подходящие самим игрокам.

Крик о помощи. Эта зацепка подходит для членов Ордена Перчатки, Изумрудного Анклава и последователей божеств, представляющих домены защиты и природы (особенно Чонтии, Ильматера, Торма и Тира). Руководители отправляют персонажей посетить Святилище Блаженной Надежды в храме Ильматера. Там же расположились приют для бездомных и больница для бедных. На следующий день, в обед, они встречаются там с монахиней Ланой. Им не объясняют причин этой встречи, но намекают, что она жизненно важна для Ордена, Анклава или храма. Персонажи с этой зацепкой начинают в Святилище Блаженной Надежды.

Впечатляющий Послужной Список. Члены

Альянса Лордов и те, кто произвел впечатление на Алейд Буррал, Гарвила Госа и зора Сержа Аффапанова (DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы»), либо других представителей власти в Мулмастере, получили персональные приглашения на обед в «Серую устрицу». Буря беспокоит лидеров Мулмастера. Они подумали, что искатели приключений возьмутся за работу, которая хорошая оплачивается и несомненно поможет обществу (а также — хоть это и не было произнесено вслух — Марсемберу и городу Флан, которому будет предоставлена помощь в случае успеха). Эти персонажи начинают приключение за столиком в отдельной кабинке ресторана «Серая устрица».

По соседству. Существует множество причин, почему приключенцы могут находиться неподалёку. Самый простой вариант: персонажи обедали в «Серой устрице» или с кем-то встречались. Они могут выполнять несложную работу или даже жить неподалёку от «Серой устрицы». Главный момент — в начале приключения они находятся недалеко от переполненной канализации и собираются выйти...куда-нибудь. Даже если они не знают никого из НИПов, пока персонажи производят хорошее впечатление, НИПы могут проявить симпатию и присоединиться к персонажам, чтобы стать частью приключения.

Часть 1: Введение

Если используется одна из зацепок приключения, описанных выше, тогда персонажи будут в «Серой устрице» и/или Доме страданий. В противном случае они могут просто слоняться по гавани.

Дом страданий посвящен Ильматеру. Этот храм также функционирует в качестве приюта для бездомных и больницы. Он расположен в беднейшей части города к востоку от гавани. О Лане почти ничего не известно, за исключением того, что она недавно прибыла в эти края из монастыря Жёлтой Розы и поклоняется Ильматеру. Она не очень разговорчива, но люди слышали, как она с презрением отзывалась о новой прихоти, называющейся «Жёлтое Дыхание».

Ильматер, Сломленный Бог

Ильматер является законно-добрым божеством выносливости, мученичества и страданий. Он даёт поддержку и помощь угнетенным и преследуемым, призывая их к терпению. Других он призывает помогать, принимая бремя страдающих на себя.

Он — воплощение сочувствия и вечный недруг страданий.

«Серая устрица» — рыбный ресторан в гавани. В нем подают большие порции еды приличного качества по разумной цене, и поэтому он пользуется популярностью у солдат, торговцев и ремесленников. Торговцы и капитаны часто используют ресторан для деловых встреч. Лорд Гарвил Гос — старший сын семьи Гос, влиятельной семьи в Мулмастере, чья репутация в последние месяцы была немного запятнана. Репутация Гарвила безупречна, он известен как прагматичный, амбициозный и трудолюбивый человек. Несмотря на то, что его ожидания от сотрудников и клиентов высоки, он справедлив и придерживается своих собственных стандартов.

Конечно, основная тема на улицах — текущая погода. Буря бушует уже несколько дней. Бывали и более сильные бури, но ни одна из них не длилась так долго, да и количество дождей вызывает беспокойство населения. Мало кто считает, что причина такой погоды естественная, и слухи о ней продолжают распространяться. Немного испорченного имущества и небольшой спад торговли — единственные последствия бури на данный момент. Однако такая погода не идет на пользу посевам, и люди серьезно обеспокоены потерей урожая и полным крахом морской торговли.

В «СЕРОЙ УСТРИЦЕ»

«Серая устрица» представляет собой крупное каменное здание рядом с гаванью. Её внушительный деревянный знак в виде устрицы призывно раскачивается на сильном ветру. Внутри ресторана тепло и сухо, огонь очага согревает большую общую комнату. В обеденный час ресторан сильно

загружен, но когда персонажи упоминают, что они здесь для встречи с лордом Гарвилом, их мгновенно направляют в персональную кабинку. Гарвил, черноволосый величественный человек в дорогой одежде, и Дорнал Белобород, крепкий, так же по-дорогому одетый мужчина-дwarf, уже здесь. Они поднимаются и приветствуют каждого персонажа отдельно. Гарвил и Дорнал благодарят приключенцев за их отзывчивость и извиняются за неожиданный характер встречи.

Они напоминают, что встреча посвящена потенциально опасной миссии по поиску причин странной погоды, но отказываются разговаривать о ней во время обеда. Вместо этого они обсуждают прошлые приключения персонажей. Гарвил упоминает, что позже в этот день он собирается встретиться с последовательницей Ильматера, которая якобы знает больше о том, что происходит, и он был бы счастлив, если бы персонажи присоединились к нему. Позвольте персонажам взаимодействовать друг с другом и с НИП, прежде чем перейти к сцене «Наводнение».

Персонажи, у которых нет приглашения, должны потратить немного больше времени, чтобы найти себе столик, если они не хотят соседствовать с двумя капитанами. Вместо того, чтобы болтать с Гарвилом и Дорналом, они могут поговорить с капитанами судов и местным персоналом. Их разговор, вероятно, будет о погоде и опасностях путешествий. Как говорится выше, переходите к сцене «Наводнение» после небольшого взаимодействия с окружением.

Отыгрыш зора Гарвила

Зор Гарвил Гос (мужчина-человек) безжалостен, но справедлив. Он сосредоточен на успехе своей семьи и почти не тратит время на развлечения. Гарвил управляет семейным бизнесом вместо своего пожилого отца, зора Ниньона Гаса, и отчасти эта работа включает в себя управление семейной репутацией. Привлечение приключенцев для решения проблемы бушующей погоды должно сильно улучшить репутацию семьи. То, что буря плохо влияет на бизнес, и что искатели приключений являются хорошими посредниками между ним и верующими Ильматера, также не ушло от внимания Гарвила (в Мулмастере не особо одобряют сотрудничество со служителями законно-доброй религии, особенно посвященной помощи бедным).

Он познакомился с персонажами в приключении DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы», и его отношение к ним может зависеть от того, что произошло в том приключении.

Отыгрыш Дорнала Белоборода

Дорнал — общительный dwarf, близкий к пожилому возрасту. Однако это не мешает его гедонизму. Дорнал наслаждается всеми приятными вещами в жизни, и

его редко встретишь без широкой улыбки, прикрытой густой белой бородой.

В ДОМЕ СТРАДАНИЙ

Дом страданий — это бывший склад недалеко от крепости Южной Дороги. Здание держится на честном слове и кое-каком ремонте с использованием второсортных материалов. Большинство работников — последователи Ильматера и добровольцы из богатых районов города. Они кормят и помогают бездомным и больным.

Персонажей, которые ищут Лану или Серна Зеркштиля, направляют в небольшой офис в задней части. Здесь они находят Лану, молодую женщину-человека с угловатыми чертами и бритой головой, и Серна — дерзкого мужчину-полуорка в пластинчатом доспехе и боевым молотом за спиной. В офисе мало мебели, но здесь тепло и сухо, а персонажам предлагают дешёвую, но качественную еду.

Серн тепло встречает персонажей и представляет Лану из монастыря Жёлтой Розы. Он рассказывает любопытным персонажам, что Лана принесла тревожные новости о монастыре, но прежде чем вдаваться в подробности предлагает персонажам поесть. Серн и Лана позже встречаются с обеспокоенным лордом города. Лорд готов спонсировать сделку и надеется, что персонажи тоже захотят поучаствовать в этой встрече.

ОТЫГРЫШ ЛАНЫ

Лана (человек-женщина) — молодая тихая женщина. Она немного застенчива, предпочитая, чтобы говорили другие, пока она наблюдает. Если её разговорить, то можно заметить, что она очень много рассказывает о вещах, которые её волнуют, например благосостояние монастыря Жёлтой Розы, религия и литература. Не примите её застенчивость за слабую волю. Она может быть тихой и упрямой, а также имеет сильное чувство справедливости. Очевидно, она беспокоится о судьбе монастыря и её знакомых монахов, и пытается сохранять вежливость по отношению к персонажам, ведь они — её надежда на помощь своим друзьям.

ОТЫГРЫШ СЕРНА ЗЕРКШТИЛЯ

Это агент Ордена Перчатки, дерзкий и упрямый. Молот Импультура, как его еще называют, громкий, буйный и целеустремленный в своей борьбе со злом.

НАВОДНЕНИЕ

Как только персонажи немного повзаимодействовали друг с другом и с персоналом Дома страдания, их встреча прерывается. Буря принесла сильный дождь в Мулмастер, и системе ливневых канализаций города нелегко справиться с таким огромным количеством воды. Отидж [otyugh] спасается от утопления и выбегает из канализации на

улицу, принося несильные разрушения. В панике и гневе он атакует всех, кто находится поблизости.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Здесь действуют следующие особенности:

Свет. Если встреча происходит днем, область хорошо освещена. В противном случае освещение тусклое.

Звуки и запахи. Крики. Шум текущей воды.

Рёв. Мусор. Грязь.

Прохожие. Несколько человек в беде. Эти люди застряли под обломками, отчаянно цепляются за края ямы, сносимые потоком воды, лежат под ногами отиджа и так далее. Если персонажи не помогают им, то в конце каждого раунда погибает один из прохожих, пока их всех не спасут.

Персонажи могут делать всё, что захотят, чтобы спасти прохожего. Если требуется проверка способности, ее может назначить Мастер, но Сл не должна превышать 10. Например, проверка Силы (Атлетика) для борьбы с потоком воды, чтобы выловить кого-то, Интеллекта (Владение инструментом каменщика или плотника), чтобы подпереть кучу булыжников или рушащееся здание, или Харизмы (Убеждение), чтобы убедить других людей помочь.

Щебень. Улица усыпана щебнем, покрыта глубокими лужами и скользкой грязью. Препятствия можно аккуратно обойти, но бегать по ним рискованно. Любой персонаж, использующий Рывок, должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10 или Ловкости (Акробатика) Сл 10 или упадет ничком в конце рывка.

Яма. В середине улицы есть большая зияющая яма с рушащимися краями и сильным течением в ней. При перемещении по краю ямы требуется совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы не упасть. Для подъема из ямы требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 10. Из-за своего размера отидж делает эту проверку с преимуществом.

Погода. Буря, сильный ветер и ливень создают дополнительные сложности в бою. Любая дальноточная атака против цели находящейся дальше 30 футов производится с помехой. И наоборот, спасброски против атак с использованием огня выполняются с преимуществом. В конце каждого раунда бросьте 1к6. Если выпало 1 или 2, особенно сильный порыв ветра толкает всех средних или маленьких существ на 10 футов, если они не преуспеют в спасброске Силы Сл 10. Любое существо, которое проваливает спасбросок на 5 или больше, ещё и падает после перемещения.

В зависимости от силы группы из канализации могут выйти ещё больше существ.

Здание содрогается и раздается сильный грохот, будто что-то рухнуло снаружи. Вы прислушиваетесь, но сквозь вой ветра и стук дождя по окнам, слышен только звук быстро текущей воды.

Через секунду раздается чудовищный рёв, сопровождаемый криками страха, боли и отчаяния.

Дайте персонажам время среагировать. Персонажи, которые не хотят выходить на улицу и помогать с источником шума, подгоняются персоналом

Дома страданий. В частности, Гарвил Гос берёт на себя командование, и даже доходит до того, чтобы приказать персонажам шевелиться, предлагая 25 зм как дополнительный стимул для нежелающих.

Прочитайте или перефразируйте следующее, тем персонажам, что вышли на улицу:

Дождь и ветер бьют вас по лицу, как только вы выходите на улицу. Неподалеку вы видите частично рухнувшее здание. Из большого зияющего отверстия на улице рядом со свежими руинами доносится звук текущей воды. Большой монстр с короткими, приземистыми ногами, двумя длинными щупальцами и большим ртом вылезает из ямы.

Зверь гневно ревет и начинает атаковать близлежащих людей — бросает одного в дверь, как только вы выходите на улицу.

Большинство людей убегают от монстра, но не все. Некоторые не могут, застряли под обломками или лежат без сознания, а один зацепился за край ямы. Другие или застыли в панике, или отважно пытаются помочь тем, кто в беде.

Отидж [otyugh] вылез из затопленной канализации на улицу. Персонажи из Дома страданий и «Серой устрицы» подходят с противоположных сторон: они должны пройти примерно 60 футов, чтобы добраться до отиджа или 30 футов до ближайшего прохожего. Погодные эффекты и смерть любого прохожего происходят в конце раунда.

То, как персонажи могут помочь прохожим, можно прочесть ниже, но как сильно эти люди нуждаются в помощи, зависит от вас. Если вы считаете, что ваша группа справится с таким, вы можете сделать сцену более драматичной: подумайте о маленьком ребёнке в беде, и его матери рядом, на грани паники, отчаянно пытающейся помочь ему.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените отиджа на пять роев насекомых (многоножки).
- **Сильная группа:** добавьте два роя насекомых (многоножки).
- **Очень сильная группа:** добавьте одного отиджа.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Отидж в ярости, он не злой по своей природе, с ним можно поговорить, если кто-то говорит на Отиджском. Его ограниченная телепатия позволяет транслировать свои эмоции другим, поэтому персонажи без проблем понимают, что зверь просто злится на разрушение своего дома. Он считает жителей Мулмастера виновными в этом. Однако успокоить его непросто. Чтобы подавить гнев зверя, требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 20. Попытки запугать существо только усугубляют ситуацию и препятствуют дальнейшим дипломатическим переговорам. Если персонаж, пытающийся выполнить проверку Харизмы (Убеждение), предлагает существу новый дом, проверка производится с преимуществом.

Как только столкновение закончится, лорд Гарвил и Лана быстро поговорят друг с другом и вернуться к персонажам. Они так и так собирались увидеться с персонажами позже в этот день, но раз подвернулся такой удачный момент, то они направляют персонажей в Дом страданий или «Серую устрицу». Они недолго обсуждают между собой что лучше, и останавливаются на «Устрице», если персонажи не вмешиваются.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажам удастся спасти не менее трёх прохожих во время сражения, наградите каждого по 300 опыта.

СДЕЛАТЬ ВЫБОР

Гарвил и Лана немедленно возвращаются к важному вопросу — необычной погоде. Точная причина такой погоды неясна, но понятно, что эпицентр бури сосредоточен в монастыре Жёлтой Розы. Вероятно, это сделали злые культисты, которые прячутся среди монахов. Гарвил и Лана хотят, чтобы персонажи отправились в монастырь и занялись культистами, хотя на самом деле Гарвила интересует только прекращение бури. Гарвил готов заплатить 1000 зм: половину авансом, а другую половину после успешного завершения их задания.

Лана знает, что злые культисты проникли в монастырь, но у неё нет никаких доказательств. Она видела то, что не должна была видеть, поэтому культисты пытались заставить её замолчать. На неё напали и оставили умирать на леднике, но её спас монах-отшельник — Миваль. Она прибыла за помощью в Мулмастер, как только поправилась, однако оказалось непросто убедить кого-либо помочь ей. Даже Миваль скептически отнесся к идее о шпионах среди монахов, но это было ещё до начала бури. Нет сомнений, что эпицентр бури находится в монастыре, но никто из последователей Ильматера не допустил бы такого.

У Ланы нет подробной информации о культе, и она не знает, что сейчас происходит в монастыре. Она слышала, как два монаха обсуждают какой-то сложный ритуал, который завершится через месяц, и даст им неограниченную мощь.

Есть большие сомнения в том, что культисты открыто выступят против монахов, пока ритуал ещё идет. Гарвил говорит, что если персонажи успеют до конца ритуала, то будет это днем позднее или днем ранее — не имеет значения.

Ниже приведена дополнительная информация, которая поможет вам ответить на вопросы персонажей.

- **Монастырь Жёлтой Розы.** Монастырь, расположенный высоко в горах Каменного Шпиля, посвящен Ильматеру и Святому Соллару, Дважды Мученику. Монастырь славится своей большой библиотекой, особенно в области геонеалогических исследований, черничным вином, произведениями искусства (в основном гобелены и статуи) и верховой ездой на реморазах. В монастыре проживают сотни монахов, поэтому

персонажи теоретически могут проникнуть в него не выдавая себя, в качестве новоприбывших.

- **Техника жёлтого дыхания.** Лана слышала о ней, но не одобряет её. Она кажется опасной и открывает возможности для злоупотребления. Лана считает, что желтое дыхание противоречит учению Ильматера, который учит самоотречению во имя помощи другим, а не из эгоистичных мотивов. Тем не менее, она не эксперт в теологии.
- **Предатели.** Она подслушала двух самых обычных монахов — сестру Олару и брата Главзла — о которых она толком ничего не знает.
- **Возможные маршруты в монастырь.** В монастырь есть два пути: путь через ледник и обычная дорога. Насколько известно, в монастыре НЕТ телепортационного круга. Монахам на руку тот факт, что в монастырь тяжело добраться.
- **Путь через ледник.** Маршрут персонажей пролегает через ледник Белого Червя. Он опасен из-за монстров, которые рыскают по леднику, а также из-за риска потеряться, если не знать эту местность (другими словами, персонаж должен владеть навыком Выживание, желательно с модификатором проверки умений +5, или быть Следопытом с горной или арктической известной местностью). Ещё это на несколько дней дольше. Главное преимущество заключается в том, что очень маловероятно, что культисты заметят персонажей, и появляется возможность встретиться и поговорить с отшельником Мивалем.
- **Обычная дорога.** Первый шаг — использовать круг телепортации в городе Равенсбург в Дамаре (оплачивается Гарвилом), а затем отправиться по обычной дороге в монастырь. Этот маршрут несколько быстрее, и на нём невозможно заблудиться. В зависимости от того, насколько велико влияние культистов на монахов, местные горняки по пути могут предоставить информацию о том, что происходит в монастыре. Большой минус этого маршрута заключается в том, что культисты следят за ним. Некоторых мест невозможно избежать, так что оставаться незамеченными крайне сложно. Это может быть аргументом для выбора пути через ледник. Также имейте в виду, что обычные люди вряд ли пойдут через опасные горы Каменного Шпиля в такую погоду.
- **Сестра Чурм Мристар.** Чурм находится в деревне Томрав — близлежащей горной деревушке, являющейся воротами в Дамару. Они с Ланой очень хорошие друзья, и, если она всё ещё жива, то будет рада помочь. Упоминания об инциденте с черничным вином достаточно для убеждения её в том, что персонажей послала Лана.
- **Изумрудный Анклав.** Если среди персонажей есть члены Изумрудного Анклава, Серн вручает им записку. Местный агент очень заинтересован в миссии — это неудивительно, учитывая, что они недовольны играми с погодой. Выдайте игрокам Раздаточный материал 1.
- **Ледник Белого Червя.** Ледник назван в честь

бродящих по нему белых реморазов. Нередко их можно встретить в стадах из десяти и более особей, и по общему мнению, в стаде всегда есть «королевский» червь гигантского размера. На леднике живет множество существ поменьше реморазов: гигантские снежные пауки, ледяные мефиты и йети. Морозные гиганты не всегда живут на леднике, хотя их группы охотников часто бродят по этому району, ища яйца реморазов. Люди подозревают, что ледник имеет неестественное происхождение, поскольку он слишком велик чтобы располагаться на такой высоте, но никто не смог определить откуда он взялся.

Ни один из этих путей не лучше другого, просто какой-то из них может быть привлекательнее в зависимости от предпочтений игроков и навыков их персонажей. Путь по леднику требует хотя бы одного персонажа с хорошим навыком Выживания, и несколько более прост в плане сражений и социального взаимодействия. Путь по дороге будет легче для игроков, которые предпочитают социальное взаимодействие, и она не требует развитых навыков выживания. Поскольку и там, и там будут сражения, то оба пути относительно похожи.

Сокровища

Если персонажи согласятся с просьбой Гарвила и попросят аванс, они получают сумку, содержащую 5 платиновых торговых брусочков с печатью дома Гос стоимостью 100 зм каждый.

КАК СВЯЗАТЬСЯ С ОВОНОМ

Некоторые персонажи могут задаться вопросом о том, чтобы связаться с монастырем с помощью магии. Лана не является заклинателем и не может отправить сообщение. Другие НИП не знают никого в монастыре Жёлтой Розы. Персонажи, участвовавшие в событиях DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы», могли встретить монаха Овона.

Монах находится в монастыре, но персонажи не знают, что он является членом культа Элементального Зла. Он не дурак, и если с ним связаться, он говорит, что в монастыре нет бури, но происходят странные события, и некоторые из послушников исчезли. Он внимательно наблюдает и пытается собрать больше информации, когда персонажи придут в монастырь. После получения сообщения он и другие культисты вызывают воздушных элементарей и/или невидимых охотников для убийства персонажей. См. « [Столкновение 2а. Злобный ветер](#)» в части 1А или «[Опциональное столкновение: «Злобный ветер»](#)» в части 1Б.

В монастырь Жёлтой Розы есть два основных маршрута. Один пролегает через дикую природу по леднику Белого Червя. Он опасен и там нет дорог, но маловероятно, что культисты следят за ним. Другой начинается в Дамаре, пролегает по обычным дорогам и ведёт в горы. Дорога безопасна, но за ней наверняка наблюдают культисты. Переходите к части 1А, если группа выберет путешествие по леднику или к части 1Б, если они пойдут по дорогам Дамары.

Часть 1А: Путешествие по льду

Первый маршрут из двух возможных находится на леднике Белого Червя. Он длиннее и опаснее пути по дорогам. Однако, он не находится под наблюдением, и потенциально позволяет персонажам добраться до монастыря незамеченными.

Избегая внимания. Это лучший вариант, если персонажи хотят дойти до монастыря незамеченными. Однако путь труден и потенциально смертелен.

Отшельник. Поход через ледник Белого Червя — это самый быстрый способ посетить Миваля, отшельника, который живет недалеко от монастыря прямо на краю ледника.

Злобный ветер. Если персонажи предупреждали монаха Овона во Введении, воздушные элементарии/невидимые охотники догоняют персонажей, когда они находятся в середине своего путешествия. Подробнее см. «[Столкновение 2а. Злобный ветер](#)».

Подготовка

Персонажи могут дополнительно подготовиться к путешествию по горам Каменного Шпиля и леднику Белого Червя. Набор путешественника не включает снаряжение, необходимое для подъема на ледник, а набор для лазанья не предназначен для подъема на ледяные стены. Из-за отсутствия нормальных источников пищи и топлива, неспособности ездовых животных перемещаться по леднику, а также отсутствия признаков цивилизации в регионе, персонажам придется нести своё снаряжение на себе.

Тщательный учёт снаряжения не является обязательным, и его можно проигнорировать в большинстве приключений. Тем не менее следует учесть сложность нескольких дней подъема на ледник. Персонажи должны серьезно задуматься над тем, сколько еды, топлива и снаряжения им нужно для их путешествия, а также о том, есть ли у них какая-то магическая помощь (например, персонаж с *кольцом тепла* не нуждается в теплой одежде). Дополнительные сведения смотрите во врезке «Подготовка к морозам». Пройти маршрут по леднику можно и без дополнительного снаряжения, но следует наградить за изобретательность тех персонажей, которые проявили инициативу при подготовке.

Подготовка к морозам

Персонажи с набором путешественника, набором для лазанья и зимним снаряжением, описанным ниже, несут в сумме около 100 фунтов. Этот вес включает: еду на десять дней и один бурдюк с водой, но не включает вес брони, оружия, палаток и прочего. Вам нужно достаточное количество топлива для топки снега, но не для обогрева хижин, поскольку те отсутствуют на маршруте. Большинство персонажей справятся с таким грузом, но самым слабым стоит обратить на это внимание.

Ниже приведен список вещей, которые вы можете

предложить персонажам, с указанием цены.

- Одежда для холодной погоды: 5 зм
- Кошки: 2 зм
- Лыжи, палки и снегоступы: 10 зм
- Очки защищающие от яркого снега: 2 зм

Сейчас хорошо выбрать штурмана, определить строй персонажей и график их дозора. Аналогично, обратите внимание и на скорость передвижения персонажей (см. *Руководство игрока*).

Ледник

Путь от Мулмастера до монастыря Жёлтой Розы состоит из трёх частей. Сначала нужно доплыть по Лунному морю до устья Белой реки. Вторая часть пути — подъем от моря до ледника Белого Червя. Заключительная часть — самая длинная и представляет собой путь по леднику к монастырю. Первые две части не представляют ничего особенного, и только в третьей части начинаются интересные события. Правила путешествий приведены в *Книге игрока*.

Первая таблица показывает расстояние, которое персонажи могут пройти за день.

Во второй таблице приведены расстояния и время прохождения каждого этапа пути до монастыря.

Темп путешествия

Темп	Миль в день	Эффект
Быстрый	30 миль	Штраф –5 к пассивному значению Мудрости (Восприятие)
Нормальный	24 мили	—
Медленный	18 миль	Возможность идти скрытно

Отрезки путешествия

Отрезок	Длина	Местность	Время*
От Мулмастера до Белой реки	72 мили	Горы	3 дня
От Белой реки до ледника Белого Червя	30 миль	Горы (медленный темп)	1½ дня
По леднику Белого Червя до монастыря Жёлтой Розы	90 миль	Арктическая (медленный темп)	5 дней

* Время путешествия не учитывает способность следопыта «Исследователь природы».

Навигация на леднике

Из-за погоды путешествие по леднику длинное, утомительное и опасное. Есть шанс потеряться, хотя в горах есть много мест, где можно вернуться

на правильный маршрут. Штурман должен преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 12 после каждого из столкновений во время путешествия (см. «[Столкновения на леднике](#)» ниже), иначе группа заблудится. Следопыты, которые выбрали арктический ландшафт в сочетании с функцией «исследователь природы», автоматически преуспевают в проверках навигации. Проваленная проверка означает, что персонажи должны потратить день для возврата на правильный маршрут к монастырю и задержаться в прогрессе по таблице.

Дополнительно в конце каждого дня путешествия по леднику каждый персонаж должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 11, иначе он получит 1 уровень истощения. Персонажи, имеющие устойчивый или долговременный иммунитет, либо сопротивление холоду, автоматически преуспевают в этом спасброске. Следопыты, которые выбрали арктическую местность в сочетании с функцией «исследователь природы», совершают спасбросок с преимуществом.

На протяжении всего путешествия по леднику персонажи совершают продолжительный отдых каждую ночь. И хотя это восстанавливает заклинания, хиты и другие способности, этого недостаточно, чтобы оправиться от истощения — погода слишком холодная и непостоянная. Единственная надежда героев на выздоровление состоит в том, чтобы добраться до монастыря или найти другие подходящие укрытия (такие как пещера Миваля или Маарики).

ИСТОЩЕНИЕ

Некоторые специальные способности и воздействия окружающей среды, такие как голодание и длительные воздействия холода или жары, могут привести к особому состоянию, называемому истощением.

Истощение делится на шесть степеней. Каждый уровень истощения дает эффект, согласно описанию:

Уровень	Эффект
1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость уменьшается вдвое
3	Помеха при бросках атаки и спасбросках
4	Максимум хитов уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть

С ростом истощения усиливаются негативные эффекты. На существо воздействуют эффекты не только текущей степени истощения, но и более слабых степеней. Например, существо на 2 степени истощения перемещается в два раза медленнее и совершает с помехой проверки характеристик.

Некоторые эффекты могут снять 1 или несколько степеней истощения, согласно его описанию. Истощение полностью исчезает, если его степень падает до 0.

Продолжительный отдых снижает степень истощения на 1, при условии, что существо что-нибудь съест и выпьет.

ЕСЛИ ВСЁ ПРОПАЛО

Вполне возможно, что некоторые персонажи могут погибнуть в попытках добраться до монастыря. По усмотрению Мастера монахи из монастыря могут встретить группу в поистине отчаянном положении и спасти их.

Если монахи спасают персонажей, это совсем не означает, что всё хорошо. В дополнение к истощению (может потребоваться несколько дней чтобы убрать их) персонажи теряют всякую надежду попасть в монастырь, не привлекая внимание культистов. Кроме того, если персонажей спасут до встречи с отшельником Мивалем, то эта встреча так и не случится.

СТОЛКНОВЕНИЯ НА ЛЕДНИКЕ

По мере продвижения персонажей по леднику могут произойти определенные столкновения. Ознакомьтесь таблицей ниже, чтобы определить, какие и когда происходят столкновения. Кроме того, после каждого столкновения персонажи должны совершить проверку навигации, чтобы убедиться, что они не заблудились (см. «[Навигация на леднике](#)» выше). Столкновение может произойти в любой заданной точке в течение указанного дня по усмотрению Мастера.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Есть несколько естественных угроз, делающих путешествие через ледник рискованным.

Освещение. Несмотря на затянутое облаками небо, ландшафт днём хорошо освещен. Ночью же совершенно темно: единственный свет, который доступен персонажам — это источники, которые они принесли с собой или создали самостоятельно. Сквозь редкие просветы облаков выглядывает солнце, которое, отражаясь от снега, ослепляет.

Звуки. Завывающий ветер заглушает почти все остальные звуки. Персонажи должны кричать, чтобы услышать друг друга.

Погода. Большую часть времени бушует буря. Сильный ветер и снег уменьшают видимость и могут привести персонажей в опасное место. Время от времени облака расступаются — этого едва хватает, чтобы персонажи могли найти дорогу. В некоторых местах ветер настолько силен, что любые атаки дальнего боя, сделанные на расстоянии более 30 футов, совершаются с помехой.

Иногда особенно сильный порыв ветра может толкнуть всех существ среднего и меньшего размера на 10 футов или сбить их с ног, если они не пройдут спасбросок Силы Сл 10. Подробности описаны в секции «[Общие особенности](#)» раздела «[Танцующий орк](#)» главы 1Б.

Трещины. Ледники опасны. Они пронизаны трещинами, часто скрытыми под снегом. Чтобы передвигаться безопасно, персонажи должны быть связаны друг с другом и использовать кошки и ледорубы для подъема и преодоления разломов. Вне боя нет опасности свалиться в трещину. Но в сражении, будучи привязанными друг к другу, у персонажей появляется шанс упасть, потеряв бдительность и сосредоточившись на бое. Некоторые

трещины трудно заметить, и требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы их обнаружить.

Любой персонаж, падающий в трещину, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13. Вы можете предоставить преимущество проверке, если персонажи используют специальное снаряжение (кошки, кирпичи и т.п.) или привязаны к друг другу. Существа, которые падают в трещину, получают 10 (2к10) дробящего урона, прежде чем зацепятся через 20 футов падения. Если персонажу помогают выбраться, то проверки навыков не требуются.

Снежные наносы. Большую часть времени, неглубокий снег покрывает собой лед и не дает персонажам поскользнуться. Весь ледник покрыт глубокими снежными наносами, образованными в том числе ветром. Они считаются труднопроходимой местностью. Некоторые из них настолько глубокие, что персонажи могут провалиться в них целиком, что затрудняет перемещение без лыж или снегоступов.

Столкновения на леднике

День	Столкновение
День 1	Вредители
День 1, 2, 3	Злобный ветер ИЛИ Стая йети
День 3	Бродячие великаны ИЛИ Черви ледника*
День 2, 3	Изумрудный агент ИЛИ Белые медведи не склонны к играм
День 4	Одиноким отшельник

* Если персонажи идут по краю ледника (что упрощает навигацию) они встречаются великанов, если они придерживаются Ледяных Зубьев (необходимо для того, чтобы встретить Маарику) они натыкаются на червей.

Столкновение 1. Вредители

Столкновение происходит ночью или ранним утром, если персонажи отдыхают в *леомундовой хижине* (противники надеются напасть на персонажей, когда хижина уже исчезла, но снаряжение еще не собрали). Мефиты хотят немного поразвлечься, а пауки хотят есть. В гнезде три **ледяных мефита** и пять **гигантских снежных пауков**.

Мефиты стараются подкрасться к персонажам, а пауки атакуют с другой стороны паутиной и ядом. Они надеются обездвижить персонажей и утащить в гнездо, чтобы съесть. Пауки живут в покрытой паутиной трещине неподалёку.

Когда начнётся сражение, мефиты постараются подкрасться поближе, чтобы украсть рюкзаки и инструменты персонажей, или уничтожить их палатки. Забрать снаряжение у мефитов не так просто — необходимы подходящие проверки. Они бы хотели оставить себе украденное снаряжение, но идея сбросить всё добро в глубокую, замерзшую трещину просто восхитительна. Мысль о замерзающих и голодающих героях ещё смешнее. Мефиты по натуре трусливы и быстро сбегают, если получают сильные повреждения и даже сда-

ются, если нет другого выбора. Им наплевать на пауков.

Если у персонажей получилось отогнать мефитов от снаряжения, то всё хорошо. Иначе герою придется пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 20 чтобы достать украденное добро из трещины. Дальнейшее путешествие без снаряжения будет гораздо сложнее, и все проверки против истощения будут совершаться с помехой.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите трёх гигантских снежных пауков
- **Слабая группа:** уберите одного гигантского снежного паука
- **Сильная группа:** появляется светлячок и притягивает персонажей к мефитам (или наоборот)
- **Очень сильная группа:** два светлячка появляются и притягивают персонажей к мефитам (или наоборот)

Столкновение 2А. Злобный ветер

Если персонажи потревожили Овона в Вступлении, его элементарии-убийцы нападают на персонажей примерно на середине пути.

Воздушный элементаль и **невидимый охотник** находят персонажей и атакуют. Воздушные элементарии имеют преимущество при проверке Скрытности при нападении на персонажей из-за погоды: буря — чудесная погода для воздушных элементариев.

Тактика элементариев проста: атаковать персонажей до тех пор, пока те не умрут. Их целями являются персонажи которые встречались с Овоном, и они фокусируют свои атаки на них. Воздушный элементаль не гнушается использовать свою вихревую атаку чтобы попытаться сбросить персонажей в какую-нибудь трещину. С ними нельзя договориться — они дерутся до смерти.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите невидимого охотника. Увеличьте хиты воздушного элементария до 105, добавьте к его атакам дополнительный урон холодом 3 (1к6)
- **Слабая группа:** замените невидимого охотника на воздушного элементария
- **Сильная группа:** замените воздушного элементария на невидимого охотника
- **Очень сильная группа:** замените воздушного элементария на невидимого охотника, увеличьте хиты невидимых охотников до 130

Столкновение 2Б. Стая йети

Если персонажи не потревожили Овона в Вступлении, они становятся жертвами охотящейся стаи йети.

Четыре **йети** ищут добычу попроще реморазов

и решают, что приключенцы неплохо подходят на эту роль. Если двое из них быстро умирают или если двое умерли, а все остальные ранены, то йети быстро убегают.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите двух йети
- **Слабая группа:** уберите одного йети
- **Сильная группа:** добавьте одного йети
- **Очень сильная группа:** добавьте двух йети

Столкновение 3А. Бродячие великаны

Самая простая дорога (хоть и немного более длинная) — путь по краю ледника, так гораздо сложнее потеряться. Пройдя примерно 45 миль по леднику, персонажи натываются на группу охотящихся ледяных великанов, которые ищут яйца реморазов.

Группа состоит из двух **ледяных великанов** (их зовут Асгар и Гейр) и стаи охотничьих животных, привязанных к огромным кольям, вбитым в землю. Завидев персонажей, великаны что-то говорят друг другу, начинают хохотать и спускают трех **полярных волков**. Волки атакуют, как только их спускают с привязи. Остальные пытаются сорваться и скулят, в то время как великаны хлопают в ладоши и радуются схватке. Ясно видно, что великаны не достают свое оружие и не собираются атаковать персонажей.

Великанам ничего не нужно от персонажей, они просто хотят поразвлечься. В течении схватки они подбадривают волков, но если персонажи показывают силу, боевую доблесть и храбрость, то аплодируют и им.

Если персонажи атакуют великанов, то те не атакуют в ответ. Персонажам должно быть понятно, что великаны не хотят причинить им какой-то вред. Хотя, если опустить их хиты до половины или ниже, великаны обороняются безо всякой пощады. Если персонажи могут общаться с великанами и смогут произвести на них впечатление, они узнают следующее:

- Они не сообщают имя своего племени или расположение своей деревни.
- Они слышали о Маарике и считают её непредсказуемой бунтаркой своего племени. Обычно она держится в стороне от племенной политики, но она могущественный шаман, время от времени яростно протестующая против охоты на яйца реморазов. Великаны предлагают персонажам держаться от неё подальше.
- Великаны здесь для того, чтобы собрать яйца реморазов — это опасная работа.
- Искать яйца в этом районе сложнее, но безопаснее; шансы наткнуться на стадо из дюжины или более реморазов гораздо меньше.
- Буря их немного раздражает. Она абсолютно точно не природного происхождения и исходит из человеческого монастыря неподалеку. Они не знают ничего о магии — это область знаний Маарики. Она знает все об элементарной магии.

Впрочем, их это не беспокоит. Нужно что-то по-серьезнее, чем небольшая буря, чтобы навредить им.

- Великаны крайне уважают монахов из монастыря, чьи лидеры могут спокойно ездить на диких взрослых реморазах.

Обратите внимание, что у великанов есть с собой еда, но не золото. Они могут обменять несколько рационов на броню, щиты и мечи.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите 2 полярных волков, добавьте 2 лютых волков
- **Слабая группа:** уберите одного полярного волка, добавьте 2 лютых волков
- **Сильная группа:** добавьте полярного волка
- **Очень сильная группа:** добавьте 2 полярных волков

Сокровища

Ледяные великаны впечатлены доблестью персонажей. Если персонажи не атакуют великанов, то они бросают сумку, в которой лежат около дюжины резных амулетов общей стоимостью 250 зм.

Столкновение 3Б. Черви ледника

Следующее столкновение происходит когда персонажи подходят близко к Ледяным Зубьям, скорее всего для встречи с Маарикой. Эта зона — пастбище для реморазов, но, к счастью для персонажей, даже черви ледника спрятались в убежище в такую погоду. Персонажам удавалось оставаться незамеченными до тех пор, пока они не наткнулись на гнездо.

Большую часть времени видимость плохая. Злой кусающийся ветер кружит снег вокруг вас, а серые тучи закрывают взор Латандера. Иногда ледяная завеса рассеивается на одно мгновение, которого едва достаточно, чтобы увидеть гору, возвышающуюся над ледником и выбрать правильное направление. Во время одного из таких подарков судьбы, когда вы находитесь под прикрытием Ледяных Зубьев, снег перед вами внезапно взрывается облаком пара.

Синее, похожее на сороконожку существо, только размером с большую лошадь, шипит на вас. За спиной у него похожие на крылья плавники, а от его кожи поднимаются клубы пара. Позади него, на месте, где лежал снег, теперь видно пещеру, где лежат несколько больших яиц — вы явно наткнулись на гнездо. Похоже в этот раз удача отвернулась от вас, и вы столкнулись с легендарным червем ледника, хоть и это и юная особь.

Молодой ремораз очень голоден, и, несмотря на то, что персонажей больше, он надеется, что из них получится неплохая закуска. Одно из яиц в гнезде недавно вылупилось, и **личинка ремораза** так же голодна, как и старшая особь. Матери рядом не видно, если группа не является очень сильной.

После боя с реморазами персонажи могут попасть в гнездо. В нем есть несколько яиц, они представляют большую ценность, особенно для ледяных великанов.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите детёныша ремораза
- **Слабая группа:** уберите молодого ремораза, добавьте трёх детёнышей ремораза
- **Сильная группа:** замените детёныша ремораза на молодого ремораза
- **Очень сильная группа:** добавьте трёх детёнышей ремораза

СОКРОВИЩА

Внутри пещеры реморазов также лежит тело недавно погибшего ледяного великана. Сумка на его поясе содержит несколько драгоценных камней, общей стоимостью 250 зм.

СТОЛКНОВЕНИЕ 4А. ИЗУМРУДНЫЙ АГЕНТ

Маарика живет в пещере на юго-западном склоне Ледяных Зубьев. Пещера неплохо спрятана, и её тяжело обнаружить без инструкций Изумрудного Анклава. Без этих инструкций необходим целый день поисков, хотя громкие крики «Маарика!» в непосредственной близости от пещеры срабатывают.

Маарика маловата для ледяного великана, но всё еще выше персонажей: её рост 12 футов. У неё длинные, заплетённые волосы, заметные геометрически-правильные татуировки на лице, и она носит красиво вырезанные украшения и фетиши из кости. Сначала она крайне подозрительна, но почти сразу оттаивает, когда узнает членов Изумрудного Анклава или друидов/следопытов. Если такой персонаж есть в группе, она приглашает всех в свою пещеру на обед в более приятную для разговоров обстановку и предлагает переночевать, что позволяет убрать один уровень истощения. В противном случае потребуются разговоры и убеждения, чтобы разговорить её, но даже в этом случае она отказывается пустить персонажей в пещеру.

Если персонажи встретили реморазов (см. столкновение 3б, выше) и забрали их яйца, она неодобрительно хмурится, когда их видит. Убивать существ для еды или в целях самозащиты одно — поработать диких существ совсем другое дело.

Если персонажи атакуют или как-либо злят её, она не сражается — вместо этого превращаясь в ремораза и сбегает, закапываясь под землю.

В пещере на удивление удобная мебель. Различные вещи отличного качества, вырезанные из кости, украшают это место. Мебель немного великовата для персонажей, но в пещере есть различные шкуры зверей, и можно присесть на них. Маарика раздает еду (большая порция рагу из ремораза), и пьёт (воду) с гостями, но обменивается только вещами, которые она сама может использо-

вать. Ей не нужно золото или драгоценности, но у неё есть пунктик на красивые резные украшения из кости любых видов, вдобавок ей всегда нужны металлические ножи для резьбы (длинные мечи подойдут), мех или другие полезные предметы.

Маарика может рассказать о буре следующее:

- Буря — это побочный эффект ритуала создания элементарного узла где-то неподалёку от монастыря Жёлтой Розы.
- Элементарный узел — это источник мощной стихийной энергии, в данном случае воздуха (бури, молнии и грома) созданный могущественными поклонниками стихийных существ. Такая энергия может использоваться только в разрушительных целях. Обычно узел неподвижен, но, взятый под контроль, он может быть перемещен. Неподчиненный узел невидим. Когда его берут под контроль, то, как правило, его помещают в нечто крупное и мобильное.
- Ритуал, необходимый для создания элементарного узла, опасен, и чем больше времени у культистов, тем безопаснее его проведение.
- Потеря контроля над используемыми энергиями приведёт к широкомасштабным разрушениям, точная природа которых зависит от элемента. В данном случае, скорее всего, буря получит невероятную силу, хотя у людей будет достаточно времени, чтобы сбежать из зоны бедствия.
- В ритуале всегда есть центральная фокусировка. Эта фокусировка не должна быть уничтожена или повреждена во время проведения ритуала. Её разрушение приведет к мгновенной потере контроля над ритуалом, хоть это и можно использовать как отчаянный шаг, чтобы не отдать узел под контроль.
- Более того, культисты сами по себе являются якорями для энергии. Если нокаутировать или каким-либо образом вывести их из зоны ритуала это может вызвать проблемы, особенно если таких якорей останется мало.
- Ритуал должен выполняться неподалёку от узла, но не обязательно в том же месте. Так что, даже несмотря на то, что сам узел легко найти (достаточно найти эпицентр бури), это не особо поможет найти место проведения ритуала. Ритуал должен проводиться где-то внутри монастыря. Проведение на улице предпочтительнее, но не так уж и необходимо.
- Больше у неё нет информации о ритуале. Маарика немного обеспокоена всем этим, но не сильно — она мало заботится о людях, к тому же не уверена, что какая-то группа культистов, контролирующая лишь один узел, способна нарушить равновесие в Фазруне. Тем не менее Маарика не будет против, если персонажи попробуют нарушить ритуал или даже прервать его. На деле её поклонение Ориле и Талосу довело её до того, что она немного одобряет разрушения от стихии, хоть и пытается скрыть это.
- Она не имеет ни малейшего представления о том, что происходит в монастыре. Ей не интересно это место.

ОТЫГРЫШ МААРИКИ

Маарика — молодая женщина-ледяная великанша, друид, со стойким отвращением к культуре своего народа. Она считает своих сородичей ленивыми псами, способными только на драки, пьянство и еще больше драк. Конечно ей тяжело преодолеть своё воспитание и потому она до сих пор уважает силу, боевое мастерство и храбрость. Она также цинична, склонна выражать своё мнение (у неё на всё есть своё мнение) и предпочитает грубость неискренним приятностям.

Столкновение 4б: БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ НЕ СКЛОННЫ К ИГРАМ

Если персонажи не встретились с агентом Изумрудного анклава, они встречаются пару **белых медведиц**, у каждой из которых имеется по два **медвежонка**. Из-за бури им стало труднее искать пищу и, хотя они обычно не нападают на людей, но готовы рисковать, если вопрос касается пропитания медвежат.

Если у персонажей имеется еда или они создали еду магией, тогда они могут избежать столкновения.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите одну медведицу и её двух медвежат
- **Слабая группа:** уберите одну медведицу и одного медвежонка
- **Сильная группа:** добавьте медвежонка
- **Очень сильная группа:** добавьте медведицу и медвежонка

Столкновение 5: ОДИНОКИЙ ОТШЕЛЬНИК

Это старый лысый человек с обвисшей, похожей на пергамент кожей. Несмотря на это, он также является могущественным монахом, научившим себя терпеть холод и выживать, используя наименьшее количество воздуха, еды и воды. Его удивительно легко найти — он появляется из ниоткуда как только персонажи окажутся неподалёку от окрестностей его дома. Похоже, он ждал, что персонажи скоро прибудут.

Первоначально он подозрителен и задаёт много логичных и не очень вопросов, пытаясь понять, зачем персонажи путешествуют по леднику. Если персонажи ему не врут (и он достаточно быстро готов им поверить), он быстро становится нервным и, пугаясь собственной тени, старается убедить персонажей зайти в свой дом — небольшую пещеру неподалёку. Пока они идут в пещеру он бормочет что-то о том, что надо прислушаться к ветру и, что персонажи возможно те, кто может помочь, хотя не уточняет в чём.

Внутри своего «дома» он немного расслабляется и настаивает на том, чтобы персонажи рассказали всю свою историю. Он достаточно неплохо разбирается в том, правдивы ли персонажи или нет (Проницательность +5), но не будет обвинять их

во лжи — он просто отказывается предоставлять им дополнительную помощь до тех пор, пока не услышит правду.

ОТЫГРЫШ МИВАЛЯ

Миваль — мужчина-человек, вполне типичный отшельник. Он не любит других людей и потому испытывает трудности в общении. Он немного безумен и постоянно бубнит себе под нос, открыто обсуждая вещи с самим собой и комментируя остальных. Он немного нервничает, особенно когда другие без разрешения вторгаются в его личное пространство, или же когда кто-то чрезмерно властен по сравнению с остальными. Миваль постоянно обо всём волнуется, быть может даже излишне много: временами он бывает немного нерешителен.

Если персонажи упомянут Лану, то Миваль будет рад услышать о том, что она жива и в полном порядке. Он соглашается с персонажами о её подозрениях об активности культа в монастыре, но настаивает на том, что он и Лана — не те люди, которые смогут разобраться со всем этим. С кривой улыбкой он говорит, что персонажи — как раз именно те, кто сможет. Предполагая, что персонажи согласятся на его предложение, он начинает рассказывать им об испытании огненной езды и спрашивает, готовы ли они рискнуть шкурой, чтобы показать свои навыки.

Чтобы получить помощь Миваля, персонажи должны доказать, что эта задача им по плечу. Он понимает, что неудачное нападение на культ приведёт к невинным жертвам, но, по его мнению, хуже неправильно нарушить ритуал, чем дать контроль злым людям над элементарным узлом. Этих злых людей можно будет остановить традиционными средствами, даже несмотря на то, что это немного сложнее, когда они контролируют узел. Чтобы показать, на что способны персонажи, один из них должен прокатиться на диком реморазе (которого Миваль не так давно поймал и привязал в соседней пещере) в течение полуминуты (5 раундов) без перерыва или помощи. Миваль даёт три попытки каждому персонажу. Он рассказывает, что «испытание огненной езды» проверяет три основных принципа его ордена:

Самостоятельность. Любой персонаж, который попытается пройти испытание огненной езды, должен рассчитывать только на себя и свои способности. Исключается какая-либо помощь во время самого теста, включая кратковременную и косвенную, вроде заклинаний *благословение* или *указание*. Хотя можно исцелить персонажа до начала испытания.

Умение. Для того, чтобы оседлать ремораза, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10. Любой персонаж, который преуспел на 5 или больше, седлает ремораза без осложнений. В ином случае персонаж, пытающийся оседлать ремораза, получает 10 (3к6) урона огнём от его особенности «Раскалённое тело». Персонаж, проваливший проверку на 5 и более, падает с ремораза и получает в дополнение к огненному урону ещё 5 (1к10) дробящего урона от

падения. Персонажи могут предложить альтернативные варианты. Например, использовать заклинание *полёт*, чтобы сесть на ремораза, если его наколдует тот же, кто сейчас проходит испытание (никакой посторонней помощи). Также персонаж может попробовать проскользнуть незамеченным мимо ремораза, чтобы получить преимущество при попытке его оседлать, но сделать это будет непросто, учитывая, что монстр чувствует вибрацию. Возможно, персонаж попытается его отвлечь, или же попробует сесть на ремораза, спрыгнув с нависающего над ним куска льда. Принимайте решение самостоятельно, но это испытание не должно быть слишком легким.

После того, как ремораз будет осёдлан, персонаж должен оставаться на нём в течение пяти последовательных раундов. Чтобы удержаться на спине монстра, персонаж должен совершить проверку Силы (Атлетика) против проверки Силы (Атлетика) ремораза. В конце каждого раунда тот, кто сидит на реморазе, получает 10 (3к6) урона огнём.

В начале испытания Миваль даёт наезднику 10-футовую цепь с крюками. Персонаж, использующий эту цепь, может зацепиться крюком на ней за ремораза, чтобы залезть на него с преимуществом.

Милосердие. Не убивать и не причинять вред его реморазу.

Если персонажи откажутся от испытания, Миваль бормочет что-то про то, что они явно не те люди, которые могут помочь. Ездить на реморазах легче, чем сражаться против культистов, не вызывая сопутствующего ущерба. Он просит персонажей уйти, а если это не сработает, то он станет их игнорировать.

Если испытание пройдено, Миваль с радостью помогает им. Он предоставляет простую еду, позволяет им поспать в его пещере (и тем самым снять один уровень истощения), даёт им одежду, в которой они будут выглядеть как настоящие монахи, и лично провожает их в монастырь на следующий день. Он сопровождает их к секретному входу в монастырь, знакомит с Мастером Врат, и с его помощью персонажи попадают внутрь монастыря, не привлекая внимания. Обратите внимание на то, что Миваль не знает ничего о происходящем в монастыре, не говоря уже о том, почему культисты в так в нём заинтересованы. Персонажи должны сами разузнать эту информацию в монастыре. Миваль может представить их своему другу, Мастеру Врат — человеку, старше самого Миваля, который, как он сам знает, не является культистом.

Если персонажи не проходят испытание, то монах предоставляет им ночлег в своём «доме» и простую еду. На следующий день, однако, он просит, чтобы персонажи ушли, и отказывается предоставлять им дополнительную помощь. Персонажи должны сами найти путь к монастырю.

Награда опытом

Если один из персонажей успешно оседлал ремораза и группе удалось убедить Миваля помочь в их

проникновении в монастырь, то выдайте каждому игроку по 100 опыта.

Прибытие в монастырь

Переходите к части 2.

Часть 1Б: Путешествие по дороге

Один из двух путей к монастырю Жёлтой Розы — это телепортация через магический круг в городок Равенсбург, в Дамаре. Оттуда идут дороги к монастырю. Погода не делает путешествие простым, но зато на дорогах нельзя заблудиться, и не требуются навыки выживания. Тем не менее культисты внимательно следят за этим маршрутом внутри и за пределами города, так что пробраться в монастырь незамеченными практически невозможно. На дороге можно притвориться обычным путником и скрыть свою силу и намерения. Но в такую погоду лишь немногие путешествуют по дорогам, поэтому нет никаких шансов выглядеть обычными путниками перед культистами.

Избегая внимания. В горах Каменного Шпиля практически невозможно двигаться другим путем, нежели по дорогам. Обычные люди сторонятся путешествий в таких условиях, поэтому правдоподобно замаскироваться под простых путешественников будет сложно. Если персонажи настаивают на том, чтобы избежать дорог любой ценой, то внесите необходимые поправки (см. «Избегая внимания» ниже) и попробуйте устроить весёлое приключение. Не забывайте, что есть еще вариант путешествия по леднику — для тех, кто предпочитает дикую природу и более прямолинейное прохождение боем.

Отшельник. Если у вас есть игровое время, то персонажи могут ненадолго свернуть на ледник Белого Червя в конце маршрута. Миваль живёт недалеко от монастыря прямо на краю ледника. Не останавливайте игроков, но следите за временем, когда проводите приключение. В Части 1А есть все необходимые детали для этой встречи.

Злобный ветер. Если персонажи предупреждали монаха Овона во Введении, воздушные элементали/невидимые охотники догоняют персонажей, когда они находятся в «Танцующем орке». Подробности в разделе [Опциональное столкновение: «Злобный ветер»](#).

Дорога

Дорога от Равенсбурга до Томрава не такая уж и хорошая, потому что по ней нечасто ходят путники — особенно под конец пути. Это означает, что персонажи могут двигаться в хорошем темпе, пока не достигнут Судрава в предгорье Каменного Шпиля.

ТЕМП ПУТЕШЕСТВИЯ

Темп	Миль в день	Эффект
Быстрый	30 миль	Штраф –5 к пассивному значению Мудрости (Восприятие)
Нормальный	24 мили	—
Медленный	18 миль	Возможность идти скрытно

ДИСТАНЦИЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Отрезок	Дистанция	Местность	Время*
Из Равенсбурга к Судраву	60 миль	Холмистая местность	2½ дня
Из Судрава до «Танцующего орка»	15 миль	Горы (медленный темп)	1 день
Из «Танцующего орка» до Томрава	15 миль	Горы (медленный темп)	1 день
Из Томрава до монастыря Жёлтой Розы	15 миль	Горы (большая высота, медленный темп)**	3 дня

* Скорость путешествия не учитывает способность следопыта «Исследователь природы».

** Часть пути идёт выше 10000 футов, из-за чего 1 час пути считается за 2. Избранная местность следопытов не влияет на это. Поэтому, если в группе присутствует следопыт, скорость отряда приключенцев замедляется лишь наполовину, а не на четверть.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ: «ЗЛОБНЫЙ ВЕТЕР»

Если персонажи предупредили Овона во Введении, его элементальные убийцы догоняют персонажей, пока они на дороге. Это столкновение может начаться в любой момент во время Части 1Б, хотя его нельзя использовать в сочетании ни с каким другим.

Воздушный элементаль и невидимый охотник выслеживают персонажей и атакуют. Воздушные элементали имеют преимущество при проверке Скрытности для нападения на персонажей, ведь буря — чудесная погода для элементалей.

Тактика элементалей проста: атаковать персонажей до тех пор, пока те не умрут. Их целями являются персонажи которые встречались с Овоном, и они фокусируют свои атаки на них. Элементали используют вихревую атаку, чтобы сбросить персонажей в реку. С ними нельзя договориться — они дерутся насмерть.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите невидимого охотника. Увеличьте хиты воздушного элементаля до 105, добавьте к его атакам дополнительный урон холодом 3 (1к6)
- **Слабая группа:** замените невидимого охотника на воздушного элементаля
- **Сильная группа:** замените воздушного элементаля на невидимого охотника
- **Очень сильная группа:** замените воздушного элементаля на невидимого охотника, увеличьте хиты невидимых охотников до 130

РАВЕНСБУРГ

Равенсбург — небольшой фермерский городок с 3 500 жителями. Жители встревожены погодой и её влиянием на урожай, но знают о ней еще меньше, чем персонажи. Они не советуют персонажам путешествовать в такое время к монастырю Жёлтой Розы, поскольку это и так тяжёлое путешествие, а из-за бури дороги могут стать особенно опасными.

Большая часть путешествия из Равенсбурга в Судрав пройдёт через скалистый вечнозелёный Земляной лес, деревья которого предоставляют укрытие от самых худших проявлений погоды. Известно, что какая-то древняя магия удерживает монстров от этих лесных массивов. Даже гуманоидные хищники стараются обходить эти места. Потому лес считается достаточно хорошим местом для лагеря.

СУДРАВ

Судрав — горная деревушка с 600 жителями. Местные жители, это крепкие, трудолюбивые люди предпочитающие, чтобы их оставили в покое. Из-за этого приветствие явно холоднее, чем в Равенсбурге, но жители не откажутся от возможности поторговать. Местные жители рекомендуют не ходить в горы, они слышали, что мост у «Танцующего орка» был разрушен. Хотя они отмечают, что опытные искатели приключений смогут пересечь реку.

Из Судрава в Томрав дорога идёт серпантинном через горы, периодически опасно спускаясь к каньонам и открывая захватывающий вид на озеро Тающего Льда и Земляной лес внизу (ну или этот вид был бы захватывающим при погоде получше). Несмотря на хорошую дорогу, она была затоплена то тут, то там, и в этих местах больше напоминает реку, нежели дорогу. Только самые отчаянные путешественники пойдут по ней в такое время, и из-за того, что рядом с «Танцующим орком» больше нет моста, таких путешественников становится всё меньше.

ТАНЦУЮЩИЙ ОРК

На полпути между Судравом и Томравом находится «Танцующий орк» — большая каменная башня и крепкая гостиница, окруженная деревянным палисадом — остановка для уставшего путника. Это теплая, удобная, хотя и несколько спартанская гостиница с небольшой баней, а также большой конюшней и крепким сараем. «Танцующий орк» стоит на берегу широкой реки, и, по велению судьбы, не так давно мост через неё был разрушен. В гарнизоне гостиницы трое солдат-стражников.

Танцующий орк

«Танцующий орк» — это простая гостиница, состоящая из большой каменной башни и пристроенной к ней конюшни. Рядом с ней располагается ферма и квадратная караульная башня, в которой живут трое солдат. Все это окружено деревянным палисадом высотой 10 фу-

тов. Точная информация о гостинице и ее обитателях зависит от вас. Помните, что буря сильно мешает путешествиям. Трактирщик и его люди ничего не знают о ситуации с заложниками. Путешественники в таверне также ничего об этом не знают, но они отмечают нарастающую напряженность, объясняя её погодой (хотя они не совсем уверены в этом). Если игроки проявляют интерес к попытке найти шпиона культа, не стесняйтесь добавить его. Будьте аккуратны со временем, особенно в условиях, когда время важно.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Территория гостиницы имеет следующие особенности.

Местность. Гостиница располагается в небольшой долине в предгорье Каменного Шпиля. За палисадом земля плоская и ухоженная, без камней и сорняков.

Деревья. Вдоль дороги, на обоих берегах реки растут различные кусты и ели. Они являются труднопроходимой местностью и обеспечивают как укрытие, так и множество возможностей для того, чтобы спрятаться.

Свет. Несмотря на облачность, днём здесь яркое освещение. Ночью здесь тусклое освещение — солдаты и жители гостиницы всегда оставляют несколько факелов гореть, укрывая их от непогоды. Но даже без них из «Танцующего орка» и соседних зданий исходит достаточно света для тусклого освещения.

Звуки. Воющий ветер. Звон стекла. Стулья скребутся о половицы. Ржание лошадей.

Запахи. Горящее дерево. Еда. Дождь и свежая грязь.

Погода. Буря, сильный ветер и дождь создают дополнительные препятствия во время боя. Для простоты каждая дальнбойная атака, совершаемая на расстоянии более 30 футов, происходит с помехой. Спасброски от огненных или содержащих огонь атак совершаются с преимуществом. В конце каждого хода бросайте кость к6. При результате 1–2 сильный ветер сдвигает всех существ Среднего и меньше размера на 10 футов. Персонажи, провалившие спасбросок Силы Сл 10, падают ничком.

Ярость реки. Персонаж, упавший в реку, тут же смещается на 60 футов вниз по течению, получая в процессе 10 (2к10) дробящего урона. Если он успешно прошёл проверку Силы (Атлетика) Сл 15, он подплывает к одному из берегов на расстоянии 60 футов ниже по течению. Если персонаж проваливает проверку, то он может пытаться повторить её в начале каждого своего хода, сдвигаясь еще на 60 футов и получая 10 (2к10) дробящего урона каждый ход. Если персонаж погибает в реке, то его вылавливают в озере Тающего Льда несколькими днями позже кем-то из жителей Судрава, а затем передают тело его фракции.

МОСТА БОЛЬШЕ НЕТ!

«Танцующий орк» — таверна на полпути к Томраву, в которой часто ночуют путешественники, стоит на северном берегу быстротекущей реки. Путешественники, идущие из Судрава, должны пересечь реку, прежде чем они смогут остановиться на этом постоялом дворе. Раньше тут стоял деревянный мост, но не так давно он был разрушен. Починка моста сложная и бессмысленная при текущей погоде.

Суровый ветер, дождь и грязные дороги сделали путешествие сложнее, а также убрали с вашего пути других путешественников и диких зверей. Звуки бури слышатся громче обычного, хотя и заглушаются рёвом реки. Когда дорога достигает вершины следующего хребта, вы можете разглядеть источник звука. В маленькой долине внизу сквозь заросли ёлок вы видите небольшую грязную и бурную реку. Моста нет, хотя его останки до сих пор держатся за крутые берега. Сквозь деревья вы видите каменную башню и несколько соломенных крыш. Из трубы самого большого здания идёт дым. Тем не менее, всё это находится на другой стороне реки.

Культисты заключили сделку с вождём медвежатников Храром, помогая ему взять контроль над племенем Теневого Когтя. Группа медвежатников этого племени остановилась недалеко от «Танцующего орка», чтобы расправиться с путешественниками любым удобным способом. Пять **медвежатников** [bugbear] устроили засаду в кустах на той стороне реки. Они нападают на персонажей, когда те пересекают реку и разделены.

Несколько деревьев упали на мост и разрушили его несколько дней назад. Ширина реки около 30 футов. Попытаться переплыть её не очень разумно — течение быстрое, а камни и мусор, которые несёт река, делают такую переправу потенциально смертельной. Тем не менее, в паре мест можно перекинуть верёвку на другой берег реки.

Закинуть крюк и зацепить его за что-нибудь на другой стороне реки не очень просто, но это возможно, хотя и занимает время. Если персонажи закинули крюк на другой берег, то переправа через реку будет достаточно простой — это проверка Силы (Атлетика) Сл 5. В случае, если персонаж проваливает проверку дважды, он падает в реку. Однако настоящая угроза заключается в том, что всё это отнимает время, а медвежатники могут перерезать верёвку (хотя они предпочитают не терять свою добычу).

В любой момент на поле боя могут выйти три **стражника** из «Танцующего орка». Солдаты предпочитают наблюдать издали и присоединиться к битве, когда она почти закончилась, не желая рисковать своей шкурой ради незнакомцев, если только это не необходимо (по усмотрению Мастера их можно использовать, чтобы ускорить сражение и, вместе с тем, игру). Ещё они могут отвлечь на себя злых медвежатников, выиграв немного времени для персонажей. И всё же стражники не такая уж и угроза для медвежатников, так как их всего трое.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите двух медвежатников
- **Слабая группа:** уберите одного медвежатника
- **Сильная группа:** добавьте двух медвежатников
- **Очень сильная группа:** добавьте одного вождя медвежатников и двух медвежатников

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Медвежатникам заинтересованы в наблюдении за дорогой, но немного бессмысленного грабежа и насилия — приятный бонус. Если что-то пойдёт не так, они попытаются бежать. Они не очень желают сдаваться. Если хотя бы один из медвежатников убежит, культисты будут знать, что персонажи сделали в секции «[Просьба о помощи](#)».

Схваченные медвежатники угрожают расправой, местью своего племени, в сочетании с обещанной смертью заложников, хотя все эти угрозы — просто пустые слова. Они не будут сразу же раскрывать наличие культистов в их рядах, потому что не до конца понимают зачем те пришли. Их вождь Храр, выступает против альянса с местными людьми. Если группа правильно расспросит медвежатников (несколько успешных проверок Харизмы, на усмотрение Мастера), то они поймут что в племени не всем нравятся решения Храра и вражда с Томравом. Однако они не знают, кто поддерживает Храра, а кто нет. Они дают всевозможные обещания, особенно если персонажи угрожают им насилием, но не планируют их исполнять. Они нарушат их, когда представится возможность, даже если придется рисковать своей жизнью — особенно если есть шанс, что это приведёт к смерти одного или нескольких персонажей.

ТРОЙКА СОЛДАТ

Командир солдат представляется Сержантом Сергором. Он приглашает персонажей в таверну «Танцующий орк», указывая на башню. Он извиняется за нападение и за отсутствие моста. Они заметили медвежатников, но поскольку сейчас заключено что-то вроде перемирия с местными гоблинами, он не ожидал, что они нападут. Проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 покажет, что он не совсем честен. Если на него надавить, он расскажет персонажам, что союз в последнее время стал шатким, между делом уводя разговор в другое русло, потому что знает — у деревьев есть уши.

Если персонажи отказываются от приглашения, или не проявляют интереса в разговоре с ним, Сергор пожимает плечами и никак не препятствует им. Вместо гостиницы он подходит к персонажам дальше по пути. Скорректируйте раздел «[Просьба о помощи](#)» соответственно.

ПРОСЬБА О ПОМОЩИ

Как было сказано ранее, культ попытался взять под свой контроль не только монастырь, но и весь Томрав с окрестностями. Всё-таки деревня является своеобразными воротами к монастырю. Для

захвата этого места своими силами у них не хватало людей, поэтому они обратились за помощью к Храру, могучему медвежатнику этих земель. С помощью кульгистов он установил контроль над племенем, похитил и взял в заложники нескольких жителей Томрава. Теперь обитатели Томрава (те, кто понимают сложившуюся ситуацию) вынуждены подчиняться приказам культа. К счастью, в большинстве случаев всё, что нужно делать — просто наблюдать за дорогой и задерживать путешественников, направляющихся в монастырь.

В заложниках держат семью сержанта Сергора. Брат и жена брата никогда ему не простят, если Сергор позволит манипулировать собой и совершит что-либо бесчестное. Поэтому он искал возможности сделать хоть что-то с минимальным риском для заложников, и персонажи — это его шанс. При разговорах с ними он крайне осторожен, так как считает, что рядом находятся гоблины, наблюдающие за дорогой (это неправда), и он боится большого числа шпионов среди людей из «Танцующего орка» (снова неправда). Он старается говорить с персонажами, не привлекая к себе внимания, и передает им тайную записку, чтобы убедить их прийти на встречу за конюшней этой ночью. Если персонажи не придут, он попробует другой способ, например, подойдёт к ним дальше по дороге после того, как они покинут постоялый двор.

Оказавшись наедине с персонажами, он рассказывает о своей проблеме и просит их помочь. Ему нечего предложить в качестве награды, но он уверен, что у кульгистов найдутся сокровища и информация, и что мэр Томрава вероятно предложит награду после всего этого.

Если персонажи соглашаются, он рассказывает им, что гоблины держат заложников в недавно покинутой шахте Деру, в дюжине миль к западу от Томрава. Он знает, что гоблины из племени Теневого Когтя раньше были союзниками Томрава, а также слышал разговоры медвежатников о том, что не все гоблины довольны новым положением. Так как жители Томрава не будут помогать, опасаясь предательства, персонажи могут найти союзников в шахтах среди гоблинов. По слухам, бывший вождь Саштек всё ещё жив, и Храр приглашает за ним. Вроде как старый вождь отказался говорить, где спрятано сокровище племени, но может и по какой-то другой причине.

Сергор был возле этой шахты всего один или два раза. Он помнит два дома и открытый сарай, обнесенный изгородью. Вход в шахты закрывала прочная деревянная дверь. Насколько он знает, там нет других выходов, хотя он никогда не заходил внутрь.

Если персонажи откажутся ему помогать, он становится более настойчивым, но он не в силах заставить их действовать.

Независимо от развития ситуации он пошлёт сообщение культу. Если персонажи спросят его об этом и пообещают помочь, то он скажет, что боится, что вокруг есть еще шпионы. Лучше перестраховаться, а сообщение всё равно придет в шахты позже, чем там окажутся персонажи. Кро-

ме того, он более чем готов позволить персонажам надиктовать сообщение, держа в уме тот факт, что другие шпионы отправят правильное послание. Он откажется от отправки, только если на него надавить, но он не будет этому рад.

На самом деле шпионов больше нет (если, конечно, вы не решите иначе, как было сказано во врезке про «Танцующего орка»), и если Сергор не посылает сообщение, то этого не делает никто.

ШАХТА ДЕРУ

Шахта Деру расположена посреди ущелья недалеко от Томрава. Она образовалась вымыванием горных пород тальми водами ледника, находящегося по ту сторону гор.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Эта местность имеет следующие заметные особенности.

Земля. Пол шахты из твердого камня, как и поверхность ущелья. В некоторых местах на полу постелен ровный пол из досок.

Свет. Область ярко освещена днем, а ночью освещение полностью отсутствует. Исключение составляет туннель. Он постоянно ярко освещен расставленными через равные промежутки масляными лампами.

Запахи. Немытые тела (человеческие и не только). Дым от горящего масла в лампах.

Звук. Сильный ветер. Гортанный говор (гоблинский). Стулья скребутся о половицы. Звуки физического насилия. Плач.

Погода. Сейчас гроза, но стены ущелья надежно укрывают его от ветра. Однако на вершине плато лучше не стоять близко к краю. В доказательство этому резкий порыв ветра сносит в ущелье ничего не подозревающее существо.

Пристройки. У входа в ущелье стоят три здания. Каменная хижина (20 на 30 футов) — одноместный дом для шахтеров. Сейчас его занимает вождь медвежатников. Аналогичный крепкий домик поменьше (10 на 20 футов) занимают остальные медвежатники. Гоблины находятся в небольшом загоне в виде открытого сарая (20 на 20 футов). Хижины окружены десятифутовым полусгнившим деревянным забором, который затрудняет проход в ущелье. Шахта была заброшена несколько лет, и ничего из шахтерского оборудования уже не осталось. Всё, что персонажи находят, это только то, что можно ожидать найти в военном гоблинском лагере.

ПРИБЫТИЕ

Разведка. Персонажи, которые захотят отправиться в разведку, могут с лёгкостью сделать это — медвежатники знают, что люди из Томрава не настолько глупы, чтобы досаждают им. Разведчик на крыше скучает и убивает время, и совершает любые проверки Мудрости (Восприятие) с помехой. Обратите внимание, что это дает штраф -5 к значению пассивного Восприятия. Если разведчик видит персонажей, звучит тревога (колокол), и появляются медвежатники, пытающиеся выяснить

причину шума.

Если персонажи ведут наблюдение какое-то время, то они узнают следующее (можете добавить дополнительные пункты сами):

- Медвежатники плохо обращаются с присутствующими здесь гоблинами — они бьют и насмеваются над ними.
- Ни медвежатники, ни гоблины не рискуют войти в тоннель. Кто-то время от времени подходит ко входу и что-то или отдаёт, или принимает от людей, которые выходят из пещеры.
- Выше находится узкая река, которую перекрывает старая дамба. Высохшее русло простирается от дамбы до верхней части ущелья. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 10, может понять, что река вырезала это ущелье тысячелетия назад. Если дамба разрушится, то река возобновит своё естественное течение.

Переговоры с гоблинами. Персонажи могут попытаться использовать разногласие между медвежатниками и гоблинами, и, возможно, заключить сделку с Саштеком или с одним из его приближенных. В таком случае несколько дополнительных медвежатников и гоблинов сражаются друг с другом. Саштек не в состоянии драться, пока не получит магическое исцеление, но даже тогда у него будет 3 степень истощения. Если персонажи освободят его, он будет искренне благодарен и намерен восстановить мир с людьми из соседних горных общин.

Скрытность. Войти в шахту сверху, чтобы гоблиноиды, находящиеся внизу, не заметили, не очень сложно. Для этого надо незаметно убить разведчика у входа в шахту.

Разрушение дамбы. Самый простой способ избавиться от гоблиноидов — это уничтожить дамбу в верхней части ущелья. Поток смоем все здания (вместе с теми, кто будет внутри) и сбросит на камни внизу. Однако это также затопит шахты. И хотя это не сразу убьет заложников, это сделает их спасение невероятно сложным, так как персонажи должны будут сразиться с выбежавшими из шахты культистами, чтобы войти внутрь. Это не лучшая идея, если персонажи хотят оставить заложников в живых. Вода уничтожит все ценные вещи. На усмотрение Мастера несколько заключенных могут выжить.

Когда персонажи приблизятся к шахте, прочтите:

Дорога ведёт в узкое ущелье, которое простирается на 90 футов и заканчивается отвесной скалой. Узкая земляная тропинка у одной из стен ущелья поднимается на 40 футов к уступу. Выше уступа через ущелье перекинуты несколько балок и сеть из канатов с болтающимися блоками под ней. От уступа вглубь скалы уходит тоннель, который теряется во мраке.

Вход в ущелье перекрывает небольшая группа строений, окруженных 10-футовой оградой из сгнившей древесины.

ПРИСТРОЙКИ

Храр, **вождь медвежатников**, живет в самой большой из шахтерских пристроек.

За ним расположена меньшая пристройка размером 10 на 20 футов, в которой находится четвере **медвежатника** и два человека-**разведчика**. Один из разведчиков лежит на крыше пристройки в дозоре. Остальные разведчики охраняют вход в шахту. Храр обычно находится в доме или играет в кости с медвежатниками в их пристройке, но иногда выходит, чтобы проверить стражу или поговорить с Аргат у входа в шахту. Три медвежатника, как правило, патрулируют ограждение, а иногда даже взбираются по стенам ущелья чтобы проверить, что там наверху.

В оставшемся здании размером 20 на 20 футов, расположенном у конца дороги, есть еще гоблины, точнее, около дюжины гоблинов-слуг и один медвежатник-изгой. Старый вождь племени, Саштек, заключён в комнате. Храр развлекается, пытая Саштеку (слухи о сокровище племени — фальшивка). Обитатели этой постройки не участвуют в бою и убегают, как только Храр отвлечётся.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите четырех медвежатников
- **Слабая группа:** уберите одного медвежатника
- **Сильная группа:** уберите двух медвежатников, добавьте одного вождя медвежатников
- **Очень сильная группа:** добавьте одного вождя медвежатников

ВНУТРИ ШАХТ

Шахта не более чем широкий тоннель 15 на 20 футов с несколькими комнатами справа и слева.

Комната 1. В комнате плоский пол, светильник, стол и два стула. Два **культиста** охраняют вход, убивая время за игрой в кости. Они не очень рады здесь находиться, но обещанное золото, могущество и месть — весьма хороший стимул. В отличие от гоблинов, культисты знают о воздушном элементе. В душе они трусы и легко пойдут на диалог.

Комната 2. Эта комната немного больше, и сейчас в ней находится два **культиста**. Они положили деревянные доски на пол и поставили жаровню посередине. Здесь есть четыре (или больше) двойных кровати, также шкаф и два маленьких сундука. Рядом с жаровней стоит маленький стол и несколько стульев. Культисты сами не готовят — гоблины приносят им еду дважды в день. Культисты, не находящиеся в дозоре и не помогающие фанатикам, как правило, спят тут. Только служба или другая религиозная деятельность может выманить их из комнаты. Ничего такого не случится само по себе, пока персонажи будут в шахте, если только они не смогут как-то обмануть культистов под этим предлогом.

Комната 3. Эта комната служит жилищем для **урагана**, Аргата-подлиза, изгнанного из своего дома возле Сильверимуна. В этой комнате также находится **воздушный элементаль**, подчиненный через алтарь, расположенный в здесь же. Пол покрыт деревянными досками. Здесь стоит

одинокую кровать, маленький алтарь, крепкий сундук и письменный стол со стулом. В комнате постоянно дует ветер, и чтобы документы не улетали, Аргат кладет на них камни. Уничтожение алтаря (КД 15, 30 хитов) освобождает элементалей, и он немедленно обращается против Аргата.

Комната 4. Вход в эту комнату чуть шире коридора и заблокирован временной деревянной стеной с единственной дверью. Несколько железных прутьев обеспечивают дополнительную безопасность. Здесь заперта дюжина людей различного возраста и пола, включая брата Сергора с его женой. Они замёрзли, оголодали и отчаялись сбежать.

Если персонажи не ведут себя тихо, то звуки боя привлекают внимание оставшихся обитателей шахт, которые немедленно находят персонажей и атакуют их толпой. Впрочем, Аргат остаётся в своей комнате и используется свиток заклинания *послание*, чтобы предупредить своих руководителей в монастыре.

Если персонажи слишком легко расправятся с приспешниками Аргата и положение культивистов выглядит удручающим, то Аргат может дать элементалю приказ (при условии, что его еще не уничтожили) убить заключённых. Воздушный элементаль может войти в Комнату 4, не открывая её, используя свою воздушную форму. Он немедленно начинает убивать случайных заключённых. Если такое произойдет, члены семьи сержанта Сергора чудесным образом останутся живы¹.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите культивистов и воздушного элементалей, добавьте одного вождя медвежатников
- **Слабая группа:** уберите культивистов и урагана, добавьте одного вождя медвежатников
- **Сильная группа:** уберите культивистов, добавьте одного урагана
- **Очень сильная группа:** уберите культивистов, добавьте двух ураганов и двух головорезов

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

На письменном столе в третьей комнате разбросана целая куча зарисовок и записок на Ауране. Если персонажи владеют этим языком, то они поймут, что это бред сумасшедшего с упоминаниями о культивистах — особенно о ком-то в монастыре по имени Бладвинд, и о ком-то на кухне. В записках говорится, что культ создал стихийный узел, однако там не уточняется, что он из себя представляет.

Также среди записок есть целая коллекция зарисовок с чертежами воздушного шара. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта Сл 15 (или владеющий ремеслом плотника²) может попробовать уничтожить воздушный шар в третьей

¹Способ — на усмотрение Мастера

²В оригинале здесь какая-то ошибка — написана большая буква А в начале, которая не имеет смысла, а потом сказано о владении ремеслом плотника. Предположи-

тели. Это работает следующим образом: когда у шара останется меньше 75% хитов, то атаки по нему совершаются с преимуществом, а шанс взрыва увеличивается с 1 до 3 на куб.

СОКРОВИЩА

После того, как персонажи разберутся с культивистами, они могут обыскать комнату Аргата. Они найдут три свитка с заклинанием *послание* [sending], одно зелье лечения и 250 зм. Здесь также есть несколько банок с чем-то липким и вязким. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта Сл 10 (набор травника или алхимика), может узнать, что это что-то вроде природного репеллента.

Спасённые заложники очень благодарны. Они не знают, что творится в монастыре. Они хотят как можно скорее покинуть это место и отправить в Томрав и говорят, что мэр может наградить персонажей. Это задержит персонажей ещё сильнее, так что они могут отложить получение награды до тех пор, пока не разберутся с культивистами. В дополнение к этому, в деревне точно есть шпионы. Независимо ни от чего, в Томраве персонажей никто не трогает. Для культа легче выждать прибытия персонажей в монастырь, да и время на стороне культивистов.

* Заметьте, что послание в шахты не дойдет раньше, чем персонажи, как было сказано ранее, и у фанатика культа будут три свитка с заклинанием *послание*. Однако его послание успеет дойти до монастыря раньше персонажей.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи успешно спасут жителей деревни без жертв, наградите каждого по 100 опыта.

ТОМРАВ

Томрав — это небольшая шахтёрская деревня, в которой проживает примерно 400 людей, дварфов и полурков. Местоположение этой деревни не дает возможности не посетить её на пути к монастырю Жёлтой Розы.

Томрав — это последняя остановка перед финальным этапом путешествия. Извилистая дорога является путём для повозки. Местами она настолько узкая, что и повозка едва сможет проехать. Сильный ветер, дожди, мокрый снег и крутые подъемы делают эту часть путешествия чуть ли не самой тяжелой. Камни и скалы местами укрывают от ветра и дождя, но дают лишь кратковременное облегчение и встречаются очень редко. Вторая половина пути к монастырю проходит высоко в горах, что снижает нормальную скорость передвижения вдвое, как описано в *Руководстве Мастера*.

Часть пути от Томрава к монастырю проходит через длинный извилистый тоннель. Его называют Солитьюд³. Просители должны переходить

тально это ошибка, и вместо А должно было бы Агсапе (Магия), но оно куда-то потерялось, хотя и неясно, как магия связана с вроде бы механизмом. Но и инструменты плотника тоже плохо подходят.

³Solitude — (с англ. яз.) одиночество.

его, находясь далеко друг от друга, в темноте, одиночестве и молчаливом размышлении. Искатели приключений даже не подозревают, что культисты выпустили в тоннели гигантских пауков. Если они сражались с культистами в шахте Деру, то есть возможность избежать пауков, в противном случае придётся ими заняться. (См. ниже — «Избегая внимания»).

Зацепки приключения. Культисты и их союзники медвежатники захватили несколько заложников из жителей деревни. Для подробностей см. «Внутри шахт».

СЕСТРА ЧУРМ

Сестра Чурм Мристар — член ордена Жёлтой Розы проживает вне монастыря, в Томраве, и является посредником между своим орденом и шахтерским городком. Она искренне рада услышать, что Лана жива, и немного обеспокоена слухами о разложении в рядах ордена. Однако она не может рассказать что-то нового. Если персонажи ещё не освободили заложников в шахте, она говорит об этом и умоляет помочь. Она знает все подробности о конфликте в племени гоблинов и может рассказать об этом в деталях.

ИЗБЕГАЯ ВНИМАНИЯ

Если персонажи не разобрались с культистами в шахте Деру, то их встречает засада у входа в тоннель. Засада состоит из четырех **культистов**, одного **урагана** и одного **воздушного элементаля**.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите культистов и воздушного элементаля, добавьте одного вождя медвежатников
- **Слабая группа:** уберите культистов и урагана, добавьте одного вождя медвежатников
- **Сильная группа:** уберите культистов, добавьте одного урагана
- **Очень сильная группа:** уберите культистов, добавьте двух ураганов и двух головорезов

Вне зависимости от того, будет ли засада у входа в тоннели, без мази Аргата восемь **гигантских снежных пауков** атакуют персонажей, пересекающих тоннель. Если персонажи используют мазь, найденную в шахте Деру, пауки не атакуют. Однако они будут защищать себя, если персонажи нападут на них. Тоннель длинный, темный, зловещий и весь покрыт липкой паутиной.

Паутина. Зоны с паутиной являются труднопроходимой местностью. Более того, существо, впервые вошедшее в паутину или начинающее в ней свой ход, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 12, иначе станет опутанным. Опутанное существо может использовать действие, чтобы попытаться вырваться, успешно совершив проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 12.

Каждый куб паутины со стороны в 10 футов

имеет КД 10, 15 хитов, уязвимость к огню, иммунитет к дробящему, колющему и психическому урону.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите всех гигантских снежных пауков, добавьте одного бурого увальня
- **Слабая группа:** Уберите двух гигантских снежных пауков
- **Сильная группа:** Добавьте одного гигантского снежного паука
- **Очень сильная группа:** Уберите всех гигантских снежных пауков и добавьте двух бурых увальней

ПРИБЫТИЕ В МОНАСТЫРЬ

Переходите к части 2.

Часть 2: Затишье перед бурей

Монастырь Жёлтой Розы — это древняя организация, основанная сотни лет назад в уединении в горах Каменного Шпиля. Посвященный Ильматеру, Плачущему Богу, божеству страданий и стойкости, он стал бастионом цивилизации на тысячу лет. Но сейчас его основы подверглись разложению.

Вход

Монастырь Жёлтой Розы построен на скалистом хребте на вершине ледника Белого Червя. Он находится прямо в оке бури, что позволяет путешественникам увидеть его еще до приближения к нему, что создает необычный контраст.

Вы изо всех сил пробираетесь сквозь вьюгу и через мгновение выходите из неё. Снег перестал падать, ветер стал легким бризом, а над головой сквозь серые облака проступило голубое небо. Вы замечаете громадное строение, раскинувшееся по скалистой стороне горы высоко над вами. Небольшая тропа вьется вверх, проходя через несколько ворот, прежде чем достигает главного здания. Комплекс монастыря состоит из двух частей: перед входом расположилась группа небольших белых строений, а за ними — крупные желтоватые здания ближе к склону горы. Позади них на солнце переливается большой купол. Монастырь выглядит древним и спокойным уголком цивилизации посреди крайне опасной дикой местности.

Как персонажи попадут в монастырь, зависит от их действий в прошлых частях приключения. Есть два способа: открыто как гости или тайно (с помощью Миваля или без него).

Культисты не контролируют монастырь. Издавна кажется, что вход в монастырь свободен: никто никого в открытую не останавливает. Это ощущение остается и когда подходишь к зданию. Первые ворота выглядят крепкими, рядом висит большой бронзовый колокол. Над воротами на стене выгравирована надпись:

«Страдать с другими — значит быть другими; терять себя и рассматривать любое страдание не как свое собственное — вот наша истина.»

Привратник, брат Херн, находится рядом с воротами большую часть дня. Если персонажи звонят в колокол, то он несколько удивляется, но немного нерешительно приветствует их. Выглядит он как пожилой мужчина-человек с длинными растрёпанными волосами, жиденькой бородой и большим крючковатым носом. После нескольких беглых вопросов, звучащих так, будто он выполняет какую-то рутинную работу, а не действительно хочет знать ответы, Херн предоставляет персонажам проводника, послушницу Натали, и пропускает их в монастырь. Обратите внимание, что его равнодушный прием никак не связан с культом, ему просто всё равно. Натали — молодая женщина с длинными черными волосами и уродливым шрамом на лице. Она полна энтузиазма, приветлива к посетителям и всегда рада услышать что-нибудь о

внешнем мире.

В качестве альтернативы персонажи могут попытаться проникнуть внутрь без привлечения внимания. Самый простой способ — с помощью отшельника Миваля. Он проводит персонажей к боковому входу и знакомит их со своим другом — Отцом Херном, привратником. Хотя тот и приветствует их здесь так же безразлично, как и у ворот, с некоторыми рекомендациями от Миваля, и небольшим убеждением со стороны персонажей, Херн соглашается впустить их внутрь, как монахов. Поскольку в монастыре более 750 монахов, часть из которых покидает обитель на месяцы, то не слишком сложно притвориться местными, по крайней мере вначале. Без поддержки Миваля, персонажам придется проникать внутрь скрытно. Это не очень трудно сделать, но блуждать по монастырю без привлечения особого внимания будет гораздо сложнее, а воинственные монахи не будут рады незваным гостям.

Отыгрыш Натали

Натали — тринадцатилетняя сирота родом из Дамары. Её родители были странствующими торговцами, и прямо на глазах девочки их убили орки. Её спасла группа паладинов Ильматера. Натали старается выглядеть более значительной, чем она есть на самом деле. Она очень заинтересована искателями приключений и стремится изучать боевые навыки, хотя до сих пор не решила, кем хочет стать: великим воином, посвященной жрицей или могущественной волшебницей. Она считает, что монастырь и монахи несколько ограничивают её. Натали боится полурокров и, очевидно, варваров.

Независимо от пути проникновения в монастырь, внутри может произойти что угодно. Информация, данная ниже, поможет вам провести эту часть приключения. Раздел «[Монахи Розы](#)» содержит информацию о местных обитателях. «[Монастырь](#)» включает в себя беглое описание областей и таблицу случайных столкновений для помощи в оживлении монастыря во время его исследования персонажами. «[Поиски](#)» включают в себя наиболее вероятные действия и вопросы персонажей, а также то, что делать в подобных ситуациях.

Отыгрыш привратника

Отец Херн, привратник — это пожилой усталый мужчина, чьи стремления долгое время увядали из-за страданий, которые он повидал на своём веку. У него депрессия, его мало волнует внешний мир и для службы он выполняет самый минимум своих обязанностей. Обсуждался вопрос его замены, но Херн выполнял свою работу хорошо на протяжении многих десятилетий, и никто не хочет признавать, что ему уже пора на пенсию. Используя нужную мотивацию, персонажи способны разжечь в нём интерес к жизни, но лишь на короткое время. Работа над чувством вины поможет лучше всего.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Как только персонажи окажутся в монастыре, может случиться что угодно в зависимости от того, как они решают проблемы. Информация этого раздела поможет вам провести эту часть приключения. Каждое место имеет общее описание, а также содержит сведения о потенциально интересных НИП, и информацию, которую можно там раздобыть. Невозможно предугадать все действия персонажей, не стесняйтесь расширять или дополнять приключение, удерживая в голове общую картину.

Существует две группы культистов. Первая проникла в монастырь и проложила дорогу для второй. Первая группа всё ещё в монастыре, они стараются держаться в тени, и большинство из них имеют лишь смутное представление о том, что происходит. Они раздосадованы тем, что их отодвинули в сторону, а также получив ничего взамен того большого риска, который они взяли на себя. Вторая группа проводит ритуал в башне Ветров и на крышах, вне поля зрения монахов в монастыре. В настоящее время эти две группы никак между собой не взаимодействуют.

- Культисты в большинстве своем безумны и/или властолюбивы и поклоняются разрушительным силам ветра. Некоторые это скрывают лучше, чем остальные, но это всё равно заметно.
- Культисты следят за любопытствующими персонажами, и не постесняются использовать насилие. Чтобы положить конец расследованию, они с легкостью причинят вред невинным, хотя поначалу используют более деликатные методы. Культисты не глупы и не будут оставлять какие-либо улики тем, кто может их найти.
- Персонажам нужно как минимум узнать, где проводится ритуал. В конце этой части персонажи должны быть на пути в башню Ветров, чтобы прервать его. К этому моменту они могут не знать достаточно о ритуале, чтобы предотвратить разрушительные последствия. Будут ли они знать, кто является культистом, — уже другой вопрос.
- Большинство монахов монастыря не обращают внимание на то, что с погодой творится нечто необычное, а те немногие, что заметили, не придают этому особого внимания. Они погружены в себя, живут изолированно и не желают верить, что зло укоренилось в их обители. Лишь веские доказательства (что может считаться веским сильно зависит от того, кому их предъявить) способны расшевелить монахов. Лишь немногие из монахов сильнее искателей приключений, и они не будут выполнять за персонажей их работу.

Один из путей расследования — это изучение шторма, тогда как другой заключается в расследовании нападения на Лану. Разделы, описывающие библиотеку, улицу и место с культистами, являются ключевыми столкновениями. Узнав необходимую информацию, искатели приключений могут приготовить ловушку для двух нападающих, например, заманить их в святилище Воющего Ветра или спровоцировать их на бой, чтобы про-

следить вертикаль руководства вплоть до отца Нима, одного из тех, кто знает подробности о том, что происходит. Если его допросить, то это даст необходимую информацию о ритуале, а также место его проведения.

В своем расследовании персонажи могут вызвать подозрение культистов, тогда те попытаются отравить героев (см. разделы «Гостевой дом» и «Кухни»). Предполагая, что герои выживут, этот инцидент даст им новое направление для поисков, и, возможно, доказательство для руководства монастыря о том, что происходит что-то нехорошее. Помощь руководителей обители окажет большое влияние на расследование.

МОНАХИ РОЗЫ

В монастыре более 750 монахов, по одному на каждого из святых Ильматера. Кроме них есть ещё несколько десятков прислужников, которые надеются занять освободившиеся места, и около двадцати послушников, сирот из Дамары, отданных монахам на воспитание. Монастырь — это самостоятельная деревня. Невозможно описать всех его жителей. Не стесняйтесь вводить своих собственных НИП, когда это необходимо для приключения.

ТРИ ОРДЕНА

Монахи монастыря поделены на три разных ордена, каждый из которых сфокусирован на своих обязанностях и религиозных принципах. Все три ордена одинаково важны, как с их теоретических, так и с практических основ. Послушники и служители не входят в орден и получают звание полноценного монаха согласно их предпочтениям, навыкам и рекомендациям от их наставника. Многим нравится их работа, а те немногие, кто её не любит, просто терпят, так как это часть религии Ильматера.

Орден Зубила. Монастырь известен своими скульптурами, гобеленами и вином из черники. Их производство является одним из основных источников дохода для монастыря, несмотря на то, что большинство монахов не покидают пределов своей обители. Помимо основных занятий ордена, монахи готовят еду, следят за хозяйством и немного торгуют в дополнение к молитвам и медитации. Они все трудолюбивы, а некоторые ещё и особенно общительны. Мало кто из них владеет боевыми искусствами.

Орден Розы. Отшельники, жрецы, воины и искатели приключений принадлежат ордену Розы. Они отвечают за физическую и духовную защиту монастыря. Эти преданные делу мужчины и женщины, как правило, храбрые, неумолимые и открытые. Они — жители мира: постоянно путешествуют, собирают знания и творят добрые дела. Они не особо распространяются о своей вере, обсуждая её, только если их спросят. В этом ордене больше всего мастеров боевых искусств и заклинателей.

Орден Свитка. Библиотекари, ученые и пи-

сари составляют третий орден. Они управляют обширными библиотеками и помогают тем, кто ищет в них знания. Большая часть членов ордена — типичные ученые, которые не любят общество, предпочитают книги людям и обсуждают генеалогию, историю и теологию больше, чем какие-либо приземленные темы. Как и в ордене Зубила, среди них мало мастеров боевых искусств и заклинателей.

ИЕРАРХИЯ В МОНАСТЫРЕ

Иерархия в монастыре Жёлтой Розы следует правилу трёх. Список ниже поможет вам справиться с ситуацией, если персонажи станут действовать незапланировано.

- **Грандмастер цветов: дедушка Перивинка Шин.** Мужчина-человек, аббат монастыря.
- **Настоятельница: мать Савэн, госпожа Восточного ветра.** Женщина-человек, в данный момент недееспособна. Титул настоятельницы занимает второе место по значимости.
- **Исполняющая обязанности настоятельницы: мать Амра, госпожа Камня.** Женщина-полуэльф, вторая по старшинству среди монахов ордена Зубила, помогающая во время недееспособности Савэн.
- **Привратник: отец Херн, мастер врат.** Мужчина-человек, чьи основные обязанности — принимать гостей, быть посредником между ними и остальными жителями монастыря, а также следить за гостевыми помещениями.
- **Мастер жилых помещений: мать Роузиндин.** Женщина-полурослик, лидер ордена Зубила, также интендант, казначей и посредник монастыря.
- **Мастер-повар: брат Боровик.** Мужчина-человек.
- **Мастер-лекарь: брат Дурма.** Мужчина-человек.
- **Мастер-ремесленник: сестра Афида.** Женщина-человек.
- **Мастер-хронист: мать Алетра.** Женщина-человек, руководящая орденом Свитка.
- **Мастер-писарь: отец Асир.** Мужчина-человек.
- **Мастер-библиотекарь: мать Лорит.** Женщина-человек.
- **Хранитель башен: мать Синилла*.** Женщина-человек.
- **Хранитель склепов: сестра Талиа*.** Женщина-человек.
- **Мастер лета: отец Блат.** Мужчина-человек, руководящий орденом Розы.
- **Командующая рыцарями: леди Тейс Синешит.** Женщина-дварф. См. ниже.
- **Мастер-учитель: отец Ним*.** Мужчина-полуэльф.
- **Ризничий: мать Вайда.** Женщина-человек, ответственная за содержание реликвий и храма Ильматера.
- **Обычные члены.** Послушники, монахи и прислужники.

* Монахи, отмеченные звездочкой, являются культистами Воющего Ветра. Помимо них культисты есть и среди обычных монахов. Они не прописаны здесь и вы можете

вести их в любой нужный вам момент.

ВЕЛИКИЙ МАСТЕР КЕЙН

Уже сотни лет по монастырю ходят слухи о том, что великий мастер Кейн на самом деле не умер, а если и умер, то до сих пор обитает здесь в виде привидения. Правда открылась несколько лет назад (события взяты из романа *Rise of the King Companions Codex II* Роберта Сальваторе). Благодаря своей сильной воле, или по воле своего бога, Кейн стал высшим созданием. В это же время он связал своё сознание с монахом Афафренфером, чтобы помочь ему и наблюдать за событиями вдали от монастыря. Великий мастер Кейн редко материализуется или обращает внимание на происходящее в монастыре. Он не может принять телесную форму или помочь в бою. Тем не менее, если вам необходимо вернуть персонажей на линию сюжета или дать им необходимые подсказки, Кейн может появиться на короткое время. Он чрезвычайно стар, выглядит крайне изнуренным и худым, но излучает ауру силы и мощи.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С МОНАХАМИ

Мнение руководства монастыря о буре, совпадает с мнением большинства монахов, за исключением того, что руководители более взволнованы. Буря кажется им некой атакой из-за пределов монастыря. Выдерживать нападение чрезвычайно грозных врагов им не впервой. И если уж им удалось удерживать в страхе пару хроматических драконов, то что беспокоиться о каком-то ветре? Пообщаться с лидерами монастыря не просто. У них полно работы. Если разговор зайдет о безопасности, то они направят персонажей к леди Тейс Синешит. Она является командиром нескольких военных монахов и паладинов, охраняющих монастырь, а также блюстителем закона в необходимой степени.

Как только персонажи смогут убедить руководство монастыря в том, что происходит, то те начнут охотно помогать. Персонажи смогут говорить с кем захотят и заходить туда, куда им нужно. Недостатком этого станет то, что новости о персонажах распространятся очень быстро, и вся надежда на скрытность исчезнет.

Стоит отметить, что ни один из присутствующих монахов сильно не превосходит персонажей. Они не будут делать за персонажей их работу, если только те не устроят беспорядок.

ОТЫГРЫШ ЛЕДИ ТЕЙС

Леди Тейс Синешит — щитовая дварфийка среднего возраста и паладин Ильматера. Мрачная и дисциплинированная, она относится к своим солдатам и даже монахам как сержант-инструктор. Она не терпит тех, кто говорит ей как делать работу. Тейс не разговаривает о своём прошлом и зачастую реагирует на расспросы персонажей скорее гневно, чем с пользой. Она не культист, её характер — это результат очень серьезных ссор с семьей о выбранном пути в жизни.

Как и любому представителю закона, ей не хотелось бы видеть линчевателей на своей территории, но

если кто-то начал своё собственное расследование, она потребует раскрыть все подробности. Она не будет действовать против монахов, если только не найдутся веские доказательства вины. Косвенные улики, логические выводы или слова персонажей не принимаются. Если она убедится в чьей-либо вине, то сразу же арестует виновника, ибо не верит ни в уловки, ни в вышибание клина клином.

В то время, как бушует буря, работа леди Тейс — защищать монастырь. Она ожидает нападения на монастырь извне, предчувствуя, что буря это результат внешней угрозы. При этом она не особо надеется на злых реморазов или слухи о древнем зле, блокирующем вход.

КУЛЬТИСТЫ ВНУТРИ

Внедрение в дисциплинированную, хорошо сложенную законопослушно-добрую организацию — непростое дело. Предполагаемым кандидатам сначала нужно проявить себя. Дело усложняет ограничение числа монахов по религиозным причинам. К счастью для культа, им нужно всего несколько ключевых людей для того, чтобы их действия были эффективны и хранились в тайне.

Ниже приведен список культистов, предназначенных для этого приключения. Вы вольны добавить ещё, если это поможет при проведении приключения. Культисты прекрасно понимают, что должны скрывать своё присутствие в данный момент, и редко взаимодействуют друг с другом. Они не настолько глупы, чтобы оставлять в своих жилищах доказательства их членства: никаких спрятанных символов, дневников или остатки каких-то жертвоприношений. Они общаются между собой неявно. Например, вывешивание красной ткани на третье окно восточного крыла означает опасность.

Обратите внимание, что культисты, проводящие ритуал и защищающие башню, использовали заклинание *levitatu* [levitate], чтобы попасть внутрь, и носят костюмы с крыльями. Они находятся в башне на протяжении всего ритуала, и у них достаточно еды и воды. Ни один культист в монастыре не ходит на башню или на крыши, и наоборот.

ИЗВЕСТНЫЕ КУЛЬТИСТЫ ВОЮЩЕГО ВЕТРА

Ниже перечислены значимые для приключения культисты.

Брат Главэл. Мужчина-человек. Главэл — член ордена Зубила. Он пивовар и повар как в монастыре, так и в гостевом доме. Большую часть своего времени он готовит черничное вино. Он знает, что Олара, его любовница — член культа, но он ничего не знает об остальных. Главэл эгоистичный социопат и не особо фанатичен в своей вере. Культ просто позволяет ему заниматься любимым делом. Он превосходный лжец и очень быстро переходит на другую сторону, когда его жизни что-то угрожает. Его бонус к Харизме (Обман) составляет +7.

Отец Ним. Мужчина-полуэльф. Первым нашел узел, возглавил внедрение и стал номинальным лидером среди монахов-культистов. Лишь Шерн знает, что Ним из культа. Другие знают, что их лидер — мужчина и ростом чуть ниже 6 футов. Более подробно о нем в разделе «Волк среди овец».

Сестра Олара. Женщина-человек. Она простая монахиня и член ордена Свитка, библиотекарь. Олара знает, что культ проводит какой-то ритуал, связанный с элементарным разломом, чтобы обрести силу и помогает культистам достать нужные книги. Она знает, что Главэл, её любовник — культист. Олара немного странная и иногда что-то бормочет себе под нос. Разговорить её будет весьма не просто.

Мать Синилла. Женщина-человек. Недавно перешла на сторону культистов, скорее из-за злости по жизни, нежели от истинной веры в культ. Тем не менее роль, которую она сыграла в инциденте с матерью Савэн, убедила её, что она безнадежна. См. раздел «Башня Ветров» ниже чтобы узнать подробности.

Брат Шерн. Винодел и повар. Иногда он также готовит для гостей монастыря. См. разделы «Гостевой дом» и «Кухни» для подробностей. Он делает для матери Савэн «укрепляющую настойку», которая не даёт ей прийти в сознание.

Брат Овон. Мужчина-человек. Персонажи могли спасти этого монаха в DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы». Он член ордена Розы и действующий член культа. См. ниже для дополнительной информации.

ВОЛК СРЕДИ ОВЕЦ

Отец Ним — полуэльф средних лет. Он вырос в монастыре Жёлтой Розы. Его отправили в монастырь в раннем возрасте, чтобы он творил добро во имя Ильматера. Пару лет назад он вернулся в монастырь и медленно продвигался вверх по религиозной иерархии. Никто не заметил, что что-то свело его с ума во время путешествий. Он надеялся оправиться в монастыре, но его безумие стало только хуже. Его ненависть доросла до того, что он захотел уничтожить весь мир. Он нашёл узел и помог культу начать ритуал с маяком, но он чувствует себя оскорбленным тем, что Бладвинд его игнорирует.

Поначалу у персонажей нет особых причин подозревать его, хотя персонажи, расспрашивающие о технике Жёлтого Дыхания, могут посчитать иначе, поскольку он её создал. Если его спросят об этом, то он быстро уточнит, что эта техника только для продвинутых пользователей, так как крайне опасна для непосвящённых. Хорошенько покопавшись, персонажи узнают, что он себя бичует, хотя и пытается это скрыть. Впрочем он не единственный последователь Ильматера, понимающий ту часть учения, в которой говорится о страдании, слишком буквально.

ОТЫГРЫШ ОВОНА

Овон всегда спокоен, наивен, не приемлет никакого насилия и ведет себя загадочно. Он никогда не отвечает прямо, если можно ответить загадкой.

Если персонажи уже встречали Овона, они могут попросить его о помощи. В таком случае он заметно удивлен, встретив персонажей в монастыре, и ещё сильнее, если он вызывал воздушных элементарей, чтобы убить персонажей в Части 1. Он ведет себя немного странно, но это не является доказательством его связи с культом (в его жилище также нет никаких улик, подтверждающих его принадлежность к культу). Персонажи, скрытно следующие за ним какое-то время, могут увидеть, как он даёт какой-то условный сигнал на кухне, замаскированный под безобидный жест. Это предупреждение брату Шерну. Спустя какое-то время они тайно встретятся, чтобы решить, что делать с персонажами, включая попытку отравить их (Смотрите разделы «Гостевой дом» и «Кухни»). Если персонажи маскируются под монахов, встреча с ним является проблемой. Он не узнает персонажей автоматически, но его присутствие заставляет их нервничать и вынуждает совершить спасбросок Харизмы (Обман) Сл 15.

Если персонажи никогда не встречали брата Овона, то вряд ли у них будут причины беседовать с ним. Ситуация изменится лишь после того, как они начнут расследование на кухне, так как всем известно, что он друг брата Шерна.

Рано или поздно персонажи узнают его имя от брата Шерна или схватят его, заманив в ловушку. Окажется, что он знает всех культистов и может организовать экстренную встречу. Такие встречи всегда предоставляют ему лёгкий выход из положения, но искатели приключений обычно очень изобретательны. Когда персонажам удастся его разговорить, он рассказывает следующее:

- Пару деталей о ритуале. Он пытается как бы невзначай проговориться, что наиболее быстрый способ завершить ритуал — это уничтожение якорей. Проверка Мудрости (Проницательность) Сл 20 покажет, что он что-то скрывает. Только под сильнейшим давлением он признается, что уничтожение якорей без принятия их роли на себя сделает бурю полностью неконтролируемой.
- Немного о способностях Бладвинда и якорей, поскольку он желает их смерти.
- О местности где проводится ритуал, хотя и без точного указания. Он направляет персонажей к нему, а затем пытается сбить их с толку. Подсознательно он ожидает, что персонажи его раскусят. Он хочет, чтобы ритуал потерпел неудачу, причем самым зрелищным образом, хотя и не признается в этом себе.

Отыгрыш отца Нима

У Нима репутация обаятельного и терпеливого человека, который обладает талантом учить других. Немногие видели его темную сторону: его хоть и редкие наказания могут немного жестокими, но если его разозлить, то Ним злобно набрасывается на обидчика. До недавнего времени, он скрывал свое безумие и ненависть, но время и гнев от того, что Бладвинд его игнорирует, просто сожрали его изнутри. Последние несколько недель он легко впадал в ярость с сильным желанием причи-

нить боль другим. Пытаясь предотвратить худшее, он истязает себя, пока никто не видит.

ПРИТВОРЯСЯ МОНАХАМИ

Монастырь Жёлтой Розы велик, и многие его места никто не посещал месяцы и даже годы. Внутри монастыря не сложно спрятаться, особенно в склепах или обширных винных погребах. Притворяться монахом тоже не слишком сложно. В общине состоит более 750 монахов, некоторые из которых покидают стены на месяцы, а то и годы, поэтому никто не знает всех остальных. Пока на персонажах правильная одежда (её можно попробовать украсть) и они ведут себя при встречах должным образом, всё будет в порядке. Персонажам нужно лишь тщательно избегать монахов «своего» ордена, а в особенности руководителей — те знают каждого из своих подчиненных в лицо.

МОНАСТЫРЬ

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Монастырь обладает следующими особенностями:

Потолки. Высота потолков 15 футов, если не сказано иное.

Свет. Рабочие зоны и храм хорошо освещены, остальные области могут находиться в полной темноте, в зависимости от расположения.

Звук. Можно услышать песнопения, иногда едва слышные, но в остальное время очень тихо. Голоса могут создать эхо, которое распространяется на некоторое расстояние.

Комплекс монастыря огромен. Каждое из поколений монахов возводило новые строения и выкапывало всё более глубокие комнаты. Из половины комнат открывается завораживающий вид на ледник внизу и фронт бури вдалеке. Другие помещения находятся под землёй и не имеют окон вообще.

Библиотека, склепы и винодельня находятся под землёй, хотя и не связаны между собой напрямую какими-либо путями. Попасть в них возможно только через главный этаж и придется пересечь большую часть монастыря для спуска вниз. Кухня и трапезная расположены над винодельней. Все остальные области, в которых персонажи могут что-то искать, не расположены рядом друг с другом. Их связывает множество путей.

Следующая таблица поможет вам передать ощущение размера монастыря и дать намёки или важную информацию, которая поможет персонажам продвинуться в своих поисках. Беготня по залам вызывает неодобрение монахов, хотя в некоторых местах можно никого и не встретить.

Помните, что монастырь Жёлтой Розы расположен достаточно высоко в горах, чтобы вызывать горную болезнь. Монахи хорошо приспособлены к таким условиям. А вот персонажи — нет. Идти по следу монаха значительно сложнее, чем просто прятаться. Провалив проверку Телосложения

Сл 15, персонажи получают помехи на проверки навыков и спасброски, связанные с Силой, Ловкостью и Телосложением, а также все броски атак пока не завершат короткий отдых. Проверку телосложения можно провести после двух раундов сражения, после часовой прогулки по горам или если персонажи пробегут с одного конца монастыря до другого.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ ПУТЕЙ

1к12	Область
1–2	Монашеские кельи. Эта комната обставлена по-спартански: циновка на полу и маленькая тумбочка с не имеющими никакой ценности личными вещами.
3	Сиротская спальня или класс для занятий.
4	Ремесленные мастерские. Комната заполнена ткацкими станками или прялками.
5–7	Святынище одного из 750 святых Ильматера.
8	Ремесленные мастерские. Комната заполнена наполовину законченными каменными резными фигурами и неотесанными камнями.
9	Ремесленные мастерские. Комната заполнена наполовину законченными ткацкими изделиями.
10	Зал для медитации.
11	Тренировочная площадка для безоружного боя.
12	Тренировочная площадка для боя с оружием.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ С МОНАХАМИ

При простом изучении местности персонажи столкнутся со случайными монахами, прислужниками или сиротами. Персонажи никого не встретят, только если будут скрываться намеренно. Когда персонажи будут перемещаться из одной области в другую, вы можете использовать случайные столкновения как возможность дать персонажам какую-нибудь сплетню или слух, чтобы помочь им в расследовании. Монахи в мастерской будут не прочь посплетничать, если персонажи проявят интерес к их работе. Те монахи, что находятся в тренировочной области, могут предложить провести спарринг, прежде чем перейти непосредственно к беседе.

ГОСТЕВОЙ ДОМ

Гостевой дом — это скромный постоялый дом, отдельно стоящее строение у последних врат, перед главным зданием монастыря. Большое трехэтажное здание с простой отделкой и маленькими окнами построено из камня. Полы внутри — деревянные. На основном этаже расположены: небольшая кухня, общий зал и действующая купальня. В двух просторных хорошо отапливаемых комнатах находятся раздельные спальни — по одной для мужчин и женщин. Гостям предложат небольшие комнаты, которые, правда прогреваются не так хорошо, как спальни. На фоне многих гостиниц гостевой дом

выглядит по-спартански, но он обставлен мебелью гораздо лучше, чем комнаты монахов, и выглядит роскошнее них.

Заведением заправляет привратник, ему помогают несколько монахов и прислужников. Кровати — удобные, еда — простая, дешевая, а порции очень сытные. Высокопоставленные гости, последователи Тира, Ильматера и Торма могут попросить личную комнату внутри монастыря, но монахи сразу предупредят их, что в гостевом доме комфортнее.

ГОСТИ

В монастыре Жёлтой Розы всегда есть гости: мудрецы, изучающие забытые страницы истории, курьеры, несущие записи о рождениях, последователи Ильматера, ищущие временный отдых в монастырском уединении. Можно здесь встретить и торговцев, которые привозят товары или покупают вино и художественные произведения. Большинство из них держится поодаль от монахов и их образа жизни, оставаясь лишь недолго в гостях, прежде чем вернуться к жизни снаружи монастыря и её удобствам.

Текущие гости монастыря описаны ниже. Погода не благоволит прибытию новых посетителей уже несколько десятков дней. Соответственно, лишь немногие решили рискнуть покинуть обитель в такую погоду. Некоторые из гостей, это давно проживающие здесь мудрецы, которые изучают записи в библиотеке:

- **Эдиша Бромботл.** Женщина-полурослик, торговец. Она находится здесь вместе с двумя своими партнерами людьми. Она в депрессии, унынии и пьёт слишком много вина из голубики. У неё развилась небольшая паранойя: Эдиша считает, что персонажи — агенты великого червя с ледника, прибывшие сюда уничтожить сдерживающий бурю барьер.
- **Дитриф Старкдейл.** Мужчина-человек, мудрец. Хмурый, грубоватый и заинтересован только в своих исследованиях о развитии дамаранских поселений за последние столетия и их взаимодействии с нарами, гоблинами, орками. Он разговаривает на большом количестве языков. Ауран не относится к их числу, но он может его узнать.
- **Лисандр Ил'Аргад.** Мужчина, лунный эльф, агент. Он вёл здесь изыскания для одного Дамаранского дворянина или кого-нибудь другого. Он любознателен, тоскует по роскоши и веселью, и ему скучно. Персонажи могут принять его за агента культа, так как он не брезгает копаться в чужих вещах, пытаясь хоть как-то убить время.

Вы можете добавить дополнительных гостей, если считаете, что это необходимо.

ОТНОШЕНИЯ В ГОСТЕВОМ ДОМЕ

- Мудрые постояльцы отчасти обеспокоены необычным происхождением погоды, но чувствуют себя в безопасности, и они не те, кто будет много болтать о ней.
- С другой стороны, более разговорчивые гости

явно страдают от затворничества, переживают за будущее, испытывают недовольство отсутствием удобств и вообще чувствуют себя как узники.

- Некоторые гости начинают поносить магию ледника Белого Червя за то, что происходит. Ходят слухи, что великий червь разозлился на монахов за то, что те сдлают реморазов, и готовит что-то вроде нападения.
- Другие болтают о том, что тёмная магия, создавшая ледник, пробудилась и направила свой взор на монастырь, и лишь святая земля обители сдерживает эти силы до сих пор.
- Прибытие персонажей вызывает вопросы об их путешествии, особенно от тех гостей, кто хотел бы покинуть монастырь.

ГОСТЕВАЯ КНИГА

В доме есть гостевая книга с записями за предыдущие месяцы. Быстро взглянуть на её содержимое — легко. Более тщательное её изучение потребует от персонажей некоторых усилий, используя дипломатию, скрытность или обман. По записям, прямо перед началом бури постоялый двор покинуло три группы. Первая — группа грубоватых старателей, которые отдыхали после какой-то затяжной работы в горах. Вторая — группа мудрецов, прибывших сюда для исследований, что примечательно, так как немногие мудрецы прибывают группами. Третья группа — двое торговцев, искавших произведения искусства. Персонажи, изучавшие книгу хотя бы несколько часов и успешно прошедшие проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10, понимают, что один из них, Лотор Вуд, часто посещал монастырь в течении нескольких месяцев перед бурей, по-видимому, для изучения местной флоры и фауны.

ОБЩЕНИЕ С ГОСТЯМИ

Разговор с оставшимися гостями о трёх покинувших монастырь группах проясняет следующее:

- Старатели быстро впадали в ярость и решали все кулаками. Их чуть было не выгнали, но внезапно они успокоились. Они пришли очень нервными, и один из них выглядел так, словно сильно упал.
- Когда старатели прибыли в монастырь они были ранены и очень истощены. Их лечили в госпитале.
- У старателей было достаточно припасов для того, чтобы дюжина людей могла питаться как минимум месяц.
- Четыре мудреца держались обособленно и говорили между собой на странном языке (Ауран). Когда они появились, то изучали какой-то ритуал, но сделали всё, чтобы никто не смог рассмотреть диаграммы, которые у них были.
- У мудрецов был какой-то странный длинный железный стержень и несколько разных туюков.
- Прибывшие торговцы раньше не посещали монастырь и пробыли здесь совсем недолго. Никто не видел, чтобы они обсуждали какие-то дела, кроме очень короткой встречи с матерью

Синилой.

- Повозка торговцев была заполнена по прибытию. Лисандр даже заглянул внутрь и ему показалось, что товары в повозке не были обычным ходовым товаром. Там была стопка легких деревянных досок, большие куски странной ткани и несколько бочек.

Обратите внимание, что вышеизложенное не поможет персонажам понять, что происходит, но внимательные из них могут заметить, что некая внешняя группа производит ритуал, причем она не входила в монастырь через передние ворота.

ОБЫСК ГОСТЕВОГО ДОМА

Хотя персонажи и могут обыскать все комнаты гостевого дома, реальные зацепки можно найти только в комнате четырех мудрецов. При обыске и успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 можно обнаружить за столом лист бумаги. Он содержит записи исследований на Ауране. В них упоминается, что культистам нужно связать себя с бурей, вплетая её силу в сердце маяка. Они не могут ни отдыхать, ни покидать маяк, наполненные этой силой, до тех пор, пока ритуал не завершится. Они немного обеспокоены этим фактом, потому что ритуал проводится очень долго, а без якоря ветер рассеется взрывной волной, поэтому надо научиться передавать эту связь друг другу. На нём также написан список слов, вроде ингредиентов, но большинство из них зачеркнуты. Последнее обведено кружком и рядом написано слово «успех». Очевидно, они нашли способ передавать связь между собой.

ТОЧКА СРАБАТЫВАНИЯ

Поскольку персонажи — первые гости за долгое время, все сразу начинают их обсуждать. И хотя персонажи могут сохранять ход расследования в тайне о любых разговорах с гостями будет знать весь монастырь из сплетен. Находчивые персонажи могут попробовать замаскировать свои намерения, аккуратно подсовывая вопросы в разговоры о посетителях монастыря. Вы должны принять решение о том, когда случится описанный ниже инцидент, в зависимости от того, как заметно ведут себя персонажи. Инцидент также можно использовать, если группа запуталась или зашла в тупик в своем расследовании.

Когда культисты поймут, что персонажи суют нос не в свои дела, то они проявляют ответную реакцию. Первая их попытка сорвать планы персонажей — просто отравить еду. Два культиста работают на кухне и имеют доступ как к еде персонажей, так и к ядам. Еда подаётся на всех, поэтому от отравленной пищи пострадают и случайные жители. Разумеется, если персонажи не питаются пищей с монастырской кухни, либо они раскрыли культистов, работающих на кухне перед попыткой отравления, то с ними ничего не случится.

Когда вы выберете момент для отравления персонажей, культисты должны подменить лечебные травы из госпиталя на испорченные и отравить

еду. На это уйдет 12 часов, и, если персонажи узнают об этих культистах, то смогут им помешать.

Яд начинает действовать спустя час, вызывая при этом спазмы и рвоту. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Телосложения Сл 13 и повторять этот спасбросок каждый час, пока либо не преуспеет, либо яд каким-то образом не будет нейтрализован, либо персонаж не умрёт.

- Когда персонаж проваливает спасбросок в первый раз, он получает один уровень истощения (см. *Книгу игрока*). Сначала симптомы напоминают обычное пищевое отравление.
- В дальнейшем, если персонаж проваливает спасбросок Телосложения Сл 13, совершаемый каждый час, то он получает дополнительный уровень истощения. Успешный бросок позволяет персонажу оправиться от яда, но уровни истощения остаются либо до окончания отдыха, либо если их не снимут каким-то другим способом.
- Персонаж с набором травника может оказать помощь другим персонажам. В случае успеха цель совершает свой следующий спасбросок с преимуществом. Один травник может помогать троим пациентам в каждый момент времени.

Так как монастырь является религиозным орденом, найдётся несколько настоящих жрецов среди верующих. Помимо персонажей найдётся ещё по меньшей мере дюжина пострадавших. Монахи в подобных случаях в основном используют травяные средства. К сожалению, лечебные травы по какой-то причине испортились.

Случайность или нападение?

Для того, чтобы понять, что это был за яд, требуется успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 20. В случае провала симптомы выглядят как простое пищевое отравление. Персонажи могут провести расследование, учитывая, что испорченные лечебные травы выглядят весьма подозрительно.

Разговор с причастными людьми требует времени, но быстро сокращает список имен до нескольких человек (включая брата Главэла и брата Шерна). Сопоставление их с людьми, которые были замечены в госпитале, быстро приводит к предполагаемому преступнику. Брат Главэл отрицает любое обвинение. Магия предсказания или интенсивный допрос выявляют его вину. В качестве альтернативы персонажи могут обыскать рабочее место брата Главэла в винном погребе и найти лечебные травы и яд в бутылке с хитро замаскированным двойным дном. Если прошло более 24 часов после отравления, то брат Главэл уничтожил улики.

Если попытка отравления провалится, культисты могут решиться на прямое нападение на персонажей. Учитывая то, что они всего лишь простые члены культа, шансов на успех не очень много, поэтому они выберут такой вариант только при отсутствии альтернативы.

Награда опытом

Если персонажи успешно найдут отравителя, наградите каждого по 300 опыта.

Библиотека

Монастырь Жёлтой Розы известен во внешнем мире прежде всего своей обширной библиотекой. Она расположена под землей в больших каменных палатах. Большая часть посетителей видит лишь небольшие аскетичные читальные залы и никогда множество сухих холодных хранилищ, заполненных до краев книгами и свитками.

Доступ к библиотеке

Лишь члены ордена Свитка имеют неограниченный доступ к библиотеке. Так как все библиотекари знают друг друга, оставаться там незамеченными сложно. Определённые виды маскировки могут помочь. Поимка персонажей может и не стать проблемой — быстрый разговор, требующий дополнительной проверки подходящего навыка, может снять все подозрения на некоторое время. Но если персонажей всё-таки схватят, то придется потратить целый день в кабинете матери Лорит и получить от неё выговор. Если персонажи нашли союзников внутри монастыря, то кроме выговора никаких последствий не будет. В ином случае их выгоняют из библиотеки и полностью запрещают туда вход. Вне зависимости от исхода, весь монастырь становится осведомлен о присутствии персонажей.

Гости быстро получают разрешение на посещение, но должны находиться под наблюдением библиотекаря и платить 10 зм за каждый день исследования. Их назначают в читальный зал, а материал для чтения подбирается библиотекарем, и его нельзя выносить из комнаты. Копировать книгу целиком также запрещено. Их посещения и темы исследований регистрируются. Местные монахи также следуют данной процедуре, но им не приходится платить.

Регистрация. Монахи ведут подробные записи о том, кто и какую книгу изучал и какой библиотекарь был ответственным в тот момент. Ночью записи держатся под замком, но днём они просто лежат на столе в свободном доступе для библиотекарей.

Четыре мудреца, указанные в книге гостевого дома, были приписаны к сестре Оларе и изучали местную историю и элементарную магию.

Предыстории персонажей. Персонажи совершают проверки навыков с помехой, если исследуют записи без посторонней помощи, вследствие их неосведомленности о содержании и размерах библиотеки. Помощь местного библиотекаря убирает с проверок этот штраф. Персонажи с предысторией «Мудрец» (библиотекарь или исследователь) не получают такую помеху при проверках. А при поддержке Сантира они получают преимущество на все свои проверки.

ОТЫГРЫШ САНТИРА

Сантир — тридцатилетний сухопарый мужчина-человек с эльфийскими корнями. Если персонажам потребуется библиотекарь, то они будут работать с ним.

Сантир — в некотором роде аномалия библиотеки. Он обожает поболтать, немного сплетничает и очень интересуется любыми историями персонажей, которые те могут рассказать. Он достаточно умен и понял, что не скроен быть искателем приключений, предпочитая реальной жизни комфорт и безопасность библиотеки и книг. Он — человек, верный своему слову, и если его убедят не болтать об исследованиях персонажей, то Сантир будет держать язык за зубами даже при своих друзьях-монахах. Заметьте, что культисты среди членов ордена Свитка знают о его любви поболтать, и станут весьма подозрительными, если он ничего не будет рассказывать.

Сантир ненавидит подделывать записи. Убедить его сотворить такое потребует хорошей аргументации и успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 20.

СДЕЛАЙТЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИНТЕРЕСНЫМ

После первого взаимодействия с библиотекарями исследования превратятся в череду прямых проверок навыков. Провал будет просто приводить к тому, что будет тратиться больше времени.

В зависимости от времени и нужд группы вы можете добавить немного трудностей в процесс исследования. Персонажи могут случайно взять не ту книгу, или в ней будет поддельная информация. Если персонажи пойдут по этому пути, то это выведет их на сестру Олару, культистку среди библиотекарей и последнего человека, кто будет помогать с этими книгами об элементарной магии.

ОТЫГРЫШ СЕСТРЫ ОЛАРЫ

Она и её возлюбленный брат Главэл были среди первых членов культа, проникших в монастырь. Её, молодую девушку, учили библиотекарству, потому культ использует её для указанной выше задачи. Она одна из многих библиотекарей ордена Свитка и не имеет высокого звания. Она слегка чудаковата, бормочет про себя и с трудом поддерживает тему любой беседы.

ИЗУЧЕНИЕ ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЙ МАГИИ

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 укажет, что массивная буря с большой вероятностью может быть вызвана действующим разломом на элементарный план Воздуха. Персонажи, поговорившие с матерью Вайдой, или потратившие день в библиотеке на изучении бури, понимают это автоматически.

Разломы обычно не столь велики, чтобы вызывать значительный эффект, и они не держатся открытыми столь длительное время, если бы не вмешательство извне. Проводимый ритуал или какой-либо могущественный магический предмет на одной или обеих сторонах разлома — это наиболее вероятная причина, по которой он остаётся открытым.

С этой информацией персонажи могут провести еще один день в исследованиях разломов и других стихийных феноменов. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 дает персонажами информацию, большая часть которой не важна для приключения, за исключением следующих вещей:

- Информация о том, как найти и узнать разлом, который должен находиться на открытой местности в случае разлома стихии Воздуха.
- Магия, связанная с разломом, может быть использована только на определённом расстоянии от разлома и только после того, как установлена магическая связь. Любую магию контроля заметят. Связь можно обнаружить. Персонажи могут найти место проведения ритуала, если найдут разлом.
- Земля и воздух являются противоположными элементами. Вряд ли ритуал проводится под землёй.
- Таким ритуалам, как правило, требуются якоря для фокусировки энергии.
- Уничтожение/убийство якоря может привести к потере контроля над бурей и, как следствие, причинить крупные разрушения в большой области.
- Возможно самому занять место якоря, и тот, кто хочет это сделать, должен находиться по соседству и получать 11 (2к10) урона электричеством и звуком в начале своего хода, пока не настроится на ритуал (и не получит защиту). Персонажи могут настроиться на ритуал действием, пройдя проверку Интеллекта (Магия) Сл 10.

ХРАМ ИЛЬМАТЕРА

Самое большое помещение в монастыре — храм Ильматера. Это большой круглый зал с куполом. Стены оштукатурены. Пол выложен кусками холодного камня. Скамеек нет. Статуя Ильматера и огромный алтарь выполнены идеально. Всё обставлено по-спартански, с минимальным комфортом и совсем без роскоши, что характеризует место, где поклоняются Ильматеру.

Две просторные комнаты по обе стороны от храма являются гробницами Святого Соллара и Святого Дионисуса. Гробницы украшены красивыми гобеленами, на которых вышиты сцены из жизни святых.

В комнате поменьше, расположенной за главным храмом, находятся реликвии монастыря. Там нет окон, стальные двери заперты, а различные магические стражи стерегут вход от непрошенных гостей. Реликвии не являются магическими и представляют ценность только для служителей Ильматера и его врагов, так что у персонажей нет причин грабить это место.

Мать Вайда — ризничий монастыря, хранитель реликвий, а также верховная жрица Ильматера. Она женщина-человек среднего возраста с бледной кожей и короткими черными волосами, одета в тунику, широкие штаны и ходит босиком. Она родом из Агларонда и имеет некоторые эльфийские корни. Вайда проводит много времени в храме, молясь и давая рекомендации своим бра-

тъям монахам. Её личная комната находится около храма.

Персонажи могут логично заключить, что любой служитель Ильматера, который постоянно обращается к своему божеству, вряд ли будет негативно настроен к назначению Вайды на этот пост. Она может накладывать заклинания жреца вплоть до 5-го уровня и имеет превосходное знание магии и теологии. Вайда этим не хвастается. Конечно, ей нужна более веская причина, чем наличие бури, чтобы начать помогать персонажам.

Кроме Вайды в храме всегда есть несколько молящихся монахов.

ОТЫГРЫШ МАТЕРИ ВАЙДЫ

Мать Вайда терпеливая, мудрая и заботливая. Её единственный недостаток заключается в том, что она всё своё время посвящает молитвам, а не прихожанам. Это также и причина того, почему никто не подумает попросить её о помощи когда персонажей отравят. Она знает большинство монахов в монастыре и станет ценным союзником, если персонажи привлекут её на свою сторону. Её очень впечатляют проявления сострадания, стойкости и знание теологии.

Если с ней подружиться, она может сообщить следующее:

- Монастырь изолирован и находится в эпицентре бури. У монахов нет особых причин для частых путешествий. Из-за этого она лишь недавно узнала о буре и её магическом происхождении. Она пока не нашла времени на изучение бури. Вайда выражает обеспокоенность, когда персонажи рассказывают о размерах бури и её продолжительности.
- Теория о том, что бурей кто-то управляет заклинаниями контроля погоды, звучит абсурдно. Даже самая мощная магия может контролировать погоду лишь 8 часов и в пределах 5 миль. Скорее всего, это побочный эффект активного проявления стихийного плана Воздуха. Иногда такое происходит естественным образом, но без поддержки извне быстро затухает. Выглядит это так, будто кто-то специально держит разлом открытым, но она понятия не имеет, зачем. Она почти ничего не знает о стихийной магии, но в библиотеке должна быть какая-нибудь информация на эту тему. [Строго говоря, она неправа, нет никакого разлома. В действительности это не имеет значения. Активный неконтролируемый узел и разлом схожи, и этого достаточно для поиска информации.]
- Если персонажи захотят, они могут уговорить ее наложить заклинание *общение* [*commune*], но сперва они должны предоставить вопросы.
- Вскоре после того, как шторм был замечен, с Госпожой Восточного Ветра произошел очень странный инцидент: она иногда помогала монахам, которые стремились к владению формами ветра в башне Ветров. У неё была привычка медитировать перед такими занятиями в верхней комнате. Её нашли у основания башни при смерти. С тех пор она находится без сознания, несмотря на попытки исцелить её магией.

Кухни

Кухни и обеденный зал очень просторны — они рассчитаны на 750 человек, принимающих пищу два раза в день. Монахи питаются просто: каша утром, рагу и хлеб вечером. Так как местное вино очень знаменито, большая его часть продается за воду и козье молоко. Еда сервируется посменно. Большинство монахов работают здесь периодически, но некоторые из них — постоянно.

Винодельня, склад и погреб находятся тут же. И хотя они заперты, они слабо защищены. Красть тут нечего. Ключи спрятаны подальше от рук местных сирот, но доступны любому желающему на кухне.

Точка срабатывания

Если персонажи привлекут к себе внимание культистов, как говорилось выше в разделе «Гостевой дом», но притворятся монахами или теми, кто живёт в монастыре, их попытаются отравить в обеденном зале при приеме пищи. В отличие от отравления в гостевом доме, здесь пострадают люди, что проживают рядом в монастыре или обедают в ту же смену. На кухнях работает больше людей, чем в гостевом доме, но отравлен только один приём пищи, и это произошло в самый последний момент поскольку убийцам очень повезло. Короче говоря, подозреваемых так же мало, как и в гостевом доме, но количество жертв в три раза больше.

Винодельня и хранилище

Эти помещения держат под замком, чтобы сироты не зашли сюда, и не испортили припасы и не поранились. Монахи также не заходят сюда часто. Сейчас не то время года, когда идет много работ. Ягоды прошлого сезона раздавлены в мезгу¹ и начали бродить. Брат Шерн бывает здесь каждый день: проверяет бочки и приготовления к весне, также он готовит настойки для госпиталя. Больше никто, кроме него и брата Главэла, не спускается сюда каждый день. Шерн и Главэл не знают друг о друге, поэтому они сделали собственные тайники в нескольких комнатах в этом месте.

Если неизвестно, что был использован именно яд, то поиск нехарактерных для этого места предметов потребует проверку Интеллекта (Расследование) Сл 25 и не менее 1к6+3 часов. Успешная проверка позволит обнаружить подозрительные растения и флакон с жидкостью (для идентификации нужно владение Медициной или Природой Сл 15). Если персонажи знают, что ищут именно яд, то это также потребует проверки Интеллекта (Расследование) Сл 25, но поиск будет намного быстрее (1к3 часов, так как здесь очень много мест и каждый из культистов прячет свои вещи в разных местах).

¹Мезга — масса раздробленного винограда: кожица, мякоть, сок, семена; первый промежуточный продукт в технологическом цикле получения вина — прим. переводчика.

СОКРОВИЩА

Также персонажи найдут тайник с 250 зм и *статуэтку чудесной силы (серпентиновую сову)*, которая принадлежит брату Главэлу. Как только монахи понимают, что брат Главэл — один из тех, кто помог культистам проникнуть в монастырь, они настаивают на том, чтобы персонажи оставили сокровища себе.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи найдут яд, то наградите каждого из них по 300 опыта.

ГОСПИТАЛЬ

Госпиталь находится в отдельной небольшой области. Он состоит из одной просторной комнаты с несколькими кроватями, аптекой, отдельной комнаты для осмотров (определенных видов) и маленьким алтарем Ильматера. Комната скудно обставлена, как и всё в монастыре. Кровати здесь немного удобнее чем в кельях монахов и это место лучше обогревается, чем остальной монастырь. Комнату для проведения осмотров поделили на две части. Изначально мать Савэн была в критическом состоянии, чтобы куда-то её переносить. Сейчас, из-за того, что монахи не способны привести её в чувство, она изолирована от других пациентов.

В монастыре есть всего несколько монахов, способных исцелять магией, и они верят в ценность урока от естественного исцеления. Если вы сломаете ногу, совершая что-то глупое, то проведёте пару месяцев в кровати, обдумывая свой поступок, и чему-то научитесь. Ожидается, что монахи способны выносить боль. К гостям такие требования не предъявляются, поэтому они должны оплатить любые предоставленные услуги. Церковь Ильматера никогда не отказывается от материальной помощи которую направляют на благотворительность.

Разговор с целителями о старателях поможет выяснить, что они были изранены, как будто побывали в эпицентре бури на вершине горы и без укрытия. Они утверждали, что буря застала их врасплох. У целителей не было причин сомневаться в их рассказе, но один из них припоминает, что раны очень похожи на те, что он раньше видел у своего друга-монаха после схватки с воздушным элементом.

В разговоре с целителями о матери Савэн можно узнать, что у неё несколько сломанных костей и ушибы. Сперва они не надеялись, что она проживет достаточно долго, чтобы можно было помочь ей магическим исцелением. В её нынешнем положении она очень уязвима к инфекциям, которые могут быть занесены в госпиталь детьми, поэтому им приходится держать её отдельно (хотя её кровать и видна из арки, которая разделяет главную и «операционную» комнату). Брат Шерн готовит укрепляющую настойку, которую целители дают ей, чтобы она не умерла с голоду (это и есть причина, по которой она не может очнуться, но об этом никто не знает). Если спросить целителей о рецепте, то они скажут, что сами дали его брату

Шерну (он добавил концентрат яда Ступор в него).

ПОИСКИ

Пока у персонажей не будет веских доказательств, монахи не позволят им исследовать аптеку. Хотя они могут сделать копию рецепта укрепляющей настойки, если их попросят. Только персонажи, способные произносить исцеляющие заклинания или демонстрирующие отличные познания в медицине успешной проверкой Мудрости (Медицина) Сл 20, допускаются к осмотру матери Савэн.

Её текущее состояние связано с совместным действием искусного яда и заклинания *слабоумие* [*feeblemind*] (которое мать Синилла произнесла с помощью свитка). В остальном нет никаких физических проявлений её болезни. Савэн — женщина-человек, возраст которой трудно определить из-за продолжительной болезни. Понять, что она без сознания из-за действия яда, крайне сложно — для этого требуется успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 25.

Монахи убеждают персонажей, что они уже пробовали магическое исцеление (у верующих есть доступ лишь к исцелению ран), но это не помогло. Мать Вайда — единственная в монастыре, у кого есть доступ к заклинаниям жреца более высокого уровня. Эффекты слабоумия могут быть убраны лишь такими заклинаниями, как *высшее восстановление* [*greater restoration*], *полное исцеление* [*heal*] или *исполнение желаний* [*wish*]. Но этого будет недостаточно для пробуждения матери Савэн. Следует также нейтрализовать яд для восстановления её сознания и способности вести разумную беседу. Без снятия слабоумия она очнётся, но не сможет общаться.

ЕСЛИ ОНА ПРОБУДИЛАСЬ

Если она пробудилась, но при этом не использовалось заклинание *высшее восстановление*, то это порождает вопросы к брату Главэлу.

Тем не менее, если она полностью в сознании, то можно выяснить следующее:

- Это не был несчастный случай: на неё напали сзади и столкнули с лестницы.
- Она помнит, что видела мать Синиллу, читающую свиток, перед тем, как Савэн ударили по голове и по ребрам.
- Если её спросят о разрушении башни, то она будет немного растеряна, так как перед тем, как её столкнули, башня была целой.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи вернут мать Савэн в сознание, наградите каждого по 500 опыта.

СКЛЕПЫ

Около трети подземных сооружений — склепы. Здесь погребены монахи всех санов. Многие помещены в общие большие комнаты, которые украшены красивыми статуями, чтобы почтить их память. Аббаты, а также выдающиеся личности имеют свой личный склеп. Личные гробницы укра-

шены намного лучше, чем общие: статуи и фрески изображают самые важные моменты из жизни монахов. Большинство коридоров и склепов являются рукотворными. Лишь некоторые из них имеют природное происхождение. Везде чисто, и видно, что за всем этим следят. Большую часть комнат редко посещают, но некоторые гробницы и места, где ведется строительство, являются исключением.

Склепы обширны, это практически лабиринт.

Вход в склепы преграждает большая укрепленная деревянная дверь. Монахам нужно разрешение хранителя склепов, чтобы войти, хотя тут достаточно оживленно в дневное время, чтобы попытаться проскользнуть внутрь. В данный момент времени нет никаких преимуществ в посещении склепов¹.

БАШНЯ ВЕТРОВ

Башня была возведена когда-то давно в качестве места для медитаций и уединения (без тренировок и сражений) для тех, кто следует пути Ветра в боевых искусствах. Обычно только продвинутые ученики допускаются на верхние пять этажей. На самом верхнем этаже по всем четырём сторонам света расположены балконы без перил. Тонкие колонны поддерживают коническую крышу. На каждом из следующих этажей по одному балкону. Они расположены по сторонам света: балкон этажа под крышей выходит на восток, далее на север, запад и юг в порядке спуска вниз. Башню построили на вершине уже существующего здания. Мать Синилла заперла входную дверь, которая к тому же ещё и забаррикадирована изнутри.

ОТЫГРЫШ МАТЕРИ СНИЛЛЫ

Мать Синилла, хранительница башни — молодая женщина дамаранка. Была назначена недавно.

Она грубая, резкая и быстро впадает в ярость. Немногие знают, что это из-за того, что ей не нравится её работа, но она пытается молча терпеть. Она культистка, и ненависть к своей работе, в дополнение к невозможности практиковаться на вершине башни (она — член ордена Зубила, но у неё нет творческих способностей) заставили её ступить на темную сторону. Синилла обманывала себя тем, что это культ плохой, а не она, но после участия в «инциденте» притворяться больше не имеет смысла. Она считает себя безнадежной и не заслуживающей прощения, поэтому не будет прилагать никаких усилий, чтобы искупить содеянное.

Башню нельзя увидеть при приближении к монастырю, так как огромный купол храма заслоняет её.

Чтобы избежать излишнего внимания к тому, что происходит в башне, мать Синилла привозит стройматериалы для починки лестницы и других слабых мест. Так как она владеет укладкой и резбой по камню, её оставили за старшую и разрешили брать себе помощников. Все её помощники —

¹Вероятно склепы описаны для того, чтобы создать полное описание монастыря, а использоваться они могут в других приключениях сезона — прим. переводчика.

культисты, которых она знает.

Культисты помогли матери Синилле повредить лестницу и сделать так, чтобы башня выглядела повреждённой перед тем как «обнаружить» раненую мать Савэн. Синилла закрыла башню для монахов, пока идёт ремонт. Из-за событий с матерью Савэн, никто не задавал Синилле никаких вопросов ни по поводу ремонта, ни его сроков. Перед тем, как уйти, старатели ослабили достаточное количество камней, чтобы после завершения ритуала маяк поднялся и воспарил в воздухе. Тем временем Синилла установила серию механических ловушек в комнатах, прилегающих к башне. Она заперла двери в этих местах, чтобы кто-то из сирот или монахов не попал в ловушки. Дальнейшая информация находится в третьей части.

СНАРУЖИ

Монастырь Жёлтой Розы построен на большом уступе под скалистым обрывом, откуда открывается великолепный вид на ледник Белого Червя далеко внизу. Это пустынное скалистое место недалеко от линии, где начинается снежный покров. Хотя снег уже можно найти в затенённых областях. Это место с красивыми видами, травянистыми лугами, опасными скалами и голыми холмами с живностью, которую ожидаешь встретить высоко в горах. Ветер здесь никогда не стихает, пробирая даже под полуденным солнцем.

Монахи редко выходят наружу, за исключением случаев, когда они ищут реморазов, которых можно было бы обуздать, или для сбора черники. Но для поиска реморазов сейчас сейчас плохая погода, а сезон черники прошел. Поэтому единственные монахи, которых можно встретить снаружи, это те, кто хочет испытать свою силу в борьбе со стихией — они ищут скалы, на которые можно вскарабкаться, холодные ручьи, в которых можно сидеть, и камни, на которых можно балансировать. Несколько коз, дающих молоко, держат в небольшом сарае с загонem, недалеко от гостевого дома. Никто не ведёт учёт того, кто выходит наружу, а кто остается. Все культисты, кроме отца Нима и матери Синиллы, выходят время от времени, но никогда не делают этого одновременно. Их имена упоминаются среди других, но это не является доказательством чего-либо. Олара и Главэл немного выделяются среди остальных, поскольку обычно в это время года наружу выходят только члены ордена Розы, хотя, опять же, они не единственные. Например, художники ищут вдохновения, а виноделы — перспективные места для выращивания ингредиентов.

СКАЛЫ

С одной стороны монастыря находится крутая скала сотни футов высотой. Поверхность грубая, по ней было бы легко взобраться, если бы не куски льда и рыхлые камни. Монахи, работающие в склепах, знают, что некоторых туннели выходят из скал, но у них мало причин говорить об этом между собой, не говоря уже о незнакомцах. Эти входы хорошо спрятаны, их не видно снизу, в основном

благодаря особенностям ландшафта, но некоторые из них скрыты постоянными магическими иллюзиями. Все входы магически защищены.

Поиск этих входов на скале потребует несколько дней, подвергнет персонажей риску падения и наверняка привлечет внимание как культистов, так и монахов, особенно если это делает более чем один персонаж.

Тем не менее такой поиск принесёт ещё одну подсказку. Они могут наткнуться на спрятанные остатки повозки, а также пустые ящики. Эта повозка перевозила аэростаты, припасы и ритуальные компоненты, используемые в Башне Ветра. Она хорошо спрятана, и для её нахождения скорее нужна удача, чем навык. Поиски повозки заключаются в успешном прохождении проверки Интеллекта (Расследование) Сл 20 с бонусом +5 за каждый день поиска. Однако при успехе персонажи не находят вокруг находки никаких следов — те давно исчезли.

СВЯТИЛИЩЕ ВОЮЩЕГО ВЕТРА

Культисты возвели маленькое святилище около монастыря. Это просто большой камень на вершине 20-футового скалистого обнажения. На нём — несколько глифов и следы сожжённых благовоний. У основания обнажения могут быть найдены кости мелких животных — жертвы сбрасывались с высоты навстречу смерти. Их похоронили после гибели, чтобы скрыть любые следы. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 18 позволяет связать святыню с культом Воющего Ветра, в противном случае персонажи с большей вероятностью ассоциируют его с Акади, Леди Ветров, нейтральным стихийным божеством, чьё поклонение в Забытых Королевствах практически забыто.

Если персонажи не идут следом за кем-то из культистов, то крайне маловероятно, что они найдут это место, если только не проведут достаточно времени снаружи. Такой персонаж может делать проверку Интеллекта (Расследование) Сл 25 с накопительным бонусом +1 за каждый день поиска. Это хорошее место, чтобы устроить западню, поскольку монахи должны поклоняться Илматеру, и глава монастыря будет сильно недоволен поклонением кому-либо другому.

Когда персонажам становится известно имя культиста, они могут решить проследить за ним. В зависимости от потребностей сюжета и того, осознают ли культисты, что за ними следят, это может оказаться или обычной прогулкой по горам, либо посещением храма Воющего Ветра.

Помните, что монастырь Жёлтой Розы находится достаточно высоко в горах, чтобы вызывать горную болезнь. В то время как все монахи хорошо приспособлены к этим условиям, персонажи — нет. Поэтому идти по следам монаха значительно сложнее, нежели просто прятаться. Неудачная проверка Телосложения Сл 15 накладывает помеху на все проверки и спасброски Силы, Ловкости или Телосложения, и броски атаки до следующего короткого отдыха. Такую проверку можно провести после раунда боя или часа ходьбы по пересечённой местности.

ОБВИНЯЯ КУЛЬТИСТОВ

Брат Главэл. Он знает, что Олара, его любовница, является членом культа, но не знает остальных культистов. Он эгоистичный социопат, и не особенно фанатичен в своих убеждениях. Культ просто позволяет ему заниматься своим хобби. Будучи превосходным лжецом, он быстро переходит на другую сторону, когда его жизни угрожают. (Он имеет бонус Харизмы (Обман) +10.) Он получает приказы через ряд определенных символов — отметки мелом и кусочки цветной ткани.

Сестра Олара. Она помогла брату Главэлу испортить целебные травы. Ей известно, что культ проводит какой-то ритуал, чтобы получить власть, что-то связанное с стихийными разломами (она помогала культу получить доступ к нужным книгам). Из культа она знает только Главэла, её любовника. Сестра Олара немного странная и время от времени может разговаривать сама с собой. Разговорить её нелегко.

Мать Синилла. Синилла возмущена тем, что ей отводят второстепенную роль. Это не означает, что она хочет, чтобы культ потерпел неудачу, однако её можно убедить дать персонажам ключ от здания, на котором стоит башня. Но она даёт фальшивый ключ от самой башни и не предупреждает персонажей о ловушках.

Брат Шерн. Он признаёт, что участвовал в том, чтобы не дать матери Савэн прийти в себя, однако заявляет, что он почувствовал, что её разуму нужно время на восстановление. Это его легенда, и он будет придерживаться её изо всех сил: заставить его раскрыться будет очень сложно (Запугивание Сл 25 или Убеждение Сл 30). В случае успеха Шерн может раскрыть личность лидера культа в монастыре — отца Нима.

Отец Ним. См. «Волк среди овец» выше.

НАГРАДА ОПЫТОМ

За каждого шпиона или пособника культа, которого персонажи раскрывают или заставляют сознаться, они получают по 100 очков опыта, с максимумом в 300 очков.

УСТАНОВКА ЛОВУШКИ

Персонажи могут просто немного побродить по округе и подождать, пока культисты устроят на них засаду, а затем допросить нападавших. Такая тактика может быть эффективной. Однако, во-первых, культисты должны чувствовать достаточную угрозу со стороны персонажей, чтобы рискнуть совершить подобное. Во-вторых, персонажи должны предоставить возможность совершить нападение.

Главная проблема в этом случае состоит в том, что культисты не собираются атаковать персонажей в открытую. Яд намного эффективнее, особенно если при отравлении пострадают и другие. Кроме того, никто из оставшихся членов культа вне башни Ветров не является хорошим бойцом.

РАЗГОВОР С ГРАНДМАСТЕРОМ ЦВЕТОВ

В какой-то момент персонажам нужно будет поговорить с главой монастыря. Это может произойти несколько раз во время расследования в зависимости от действий персонажей. Грандмастеру будут нужны доказательства, а не теории. Он поможет, только если его убедят в наличии опасности. Если персонажи расскажут то, что они знают о ритуале, он спрашивает, есть ли у них что-то, что может защищать от элементарного воздействия, с которым они могут столкнуться, например молнии. Если они не способны наложить защиту от молнии и не имеют каких-либо других средств защиты, он предлагает каждому из персонажей *зелье защиты от энергии (молнии)*, но предупреждает, что оно защитит только от одного удара.

Если персонажи ничего не узнали об элементарных ритуалах, он советует им сделать это, а не спешить.

ОТЫГРЫШ ГРАНДМАСТЕРА ПЕРИВИНКЛА

Хотя его лучшие годы прошли, он выглядит стройным и сильным, сохраняя душевное спокойствие и хорошее чувство юмора. Седые волосы отступили далеко назад, а в его голубых глазах как будто горит огонёк. Несмотря на то, что управление монастырём занимает большую часть его времени, он не забросил тренировки. Он не терпит уловок, и если персонажи замаскировались под монахов, это приводит к его недовольству.

КОГДА ИДТИ В БАШНЮ?

Нельзя предсказать, в каком порядке происходят события во второй части. Если персонажи узнали правду о том, что случилось с матерью Савэн, они могли бы немедленно отправиться исследовать башню Ветров. Если они еще не получили необходимые знания из библиотеки, то они не смогут остановить ритуал без серьезных разрушений.

КАК ДОЛГО ДО ОКОНЧАНИЯ РИТУАЛА?

Из различных источников персонажи могут узнать, что ритуал занимает около 30 дней, если проводится с должной тщательностью. Встреча в самом начале приключения проходит на 15-й день от начала ритуала. (Они могут выяснить это, основываясь на времени когда началась буря.) Даже если персонажам понадобится целых 8 дней, чтобы добраться до монастыря, у них должно быть достаточно времени для проведения расследования и планирования своих действий.

Часть 3: Око бури

В какой-то момент персонажи должны понять, что культисты находятся в башне Ветров и выполняют какой-то ритуал. Можно добраться до башни через здание, на котором она возвышается (придётся иметь дело с ловушками и несколькими охранниками), или взобраться на одно из зданий с внешней стороны и пройти по крышам, встретившись с охраной наверху.

То, какой персонажи выберут путь, может повлиять на то, сколько времени у них будет, чтобы прервать ритуал. Как только зазвучит тревога, культисты поспешат скорее закончить ритуал. Это займёт 22 раунда. Вы должны отслеживать эти раунды в каждом бою. И хотя ни одно из сражений не является чем-то сложным, успешно проходить их в таком темпе может быть непросто.

Через здание

Этот вариант доступен, если персонажи получили ключи от матери Синиллы, но с его помощью нельзя попасть в башню, а только в здание под ней.

Общие особенности

У здания следующие особенности:

Потолки. Высота потолков 15 футов.

Свет. Темно — здесь нет окон.

Запахи. Пыль и слабый запах уксуса.

Каменная кладка в этом коридоре — одна из старейших, которые вы видели в монастыре, деревянная дверь окована железом.

Если у персонажей есть ключи матери Синиллы, то дверь — не преграда. Замок на двери относительно простой — успешная проверка Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Сломать дверь немного сложнее (КД 17, 27 хитов, иммунитет к яду и психическому урону).

Здесь нет света, кроме того, что у вас с собой. Здесь всё заставлено, в отличие от остальной части монастыря. Коробки, странная мебель, разбитые статуи, бочки и прочий хлам свалены без разбора.

Вход в башню, который вы ищете, должен быть в середине здания, в конце коридора, который, как вам сказали, находится в дальнем конце этой этой комнаты.

Персонажи должны пробраться сквозь этот бардак чтобы достичь коридора. Никто не сказал про бардак, когда описывал путь к башне.

Падающие кучи

Часть места в этой комнате занимает склад пожертвованных монастырю вещей, которым пока не нашли применения. Здесь есть три места, где груды мусора намеренно сложены так, чтобы свалиться, если задеть **растяжку**. Обнаружение растяжки требует успешной проверки Мудрости

(Восприятие) Сл 15. Если персонажи не принесут с собой источник света, эта область будет слабо освещена¹. Растяжки легко обезвредить после обнаружения — достаточно воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 10. Если ловушка срабатывает, рушащаяся груда из дерева, камня и обломков падает на всех существ в пределах 10 футов, причиняя 11 (2к10) дробящего урона.

В конце коридора вы видите деревянную дверь. К ней ведёт проход шириной всего 10 футов между штабелями бочонков.

Ловушка с сетью и катящийся шар

В 40-футовом коридоре, ведущем к двери в башню, на расстоянии 20 футов от его начала установлена **ловушка с сетью**. Ширина коридора — 20 футов, но колонны сложенных друг на друга винных бочек (пустых) с каждой стороны, сужают проход до 10 футов. Сеть приводится в действие растяжкой, требующей успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы её заметить. При активации на вызвавшее срабатывание существо, падает сеть, без дальнейших последствий.

Однако за ней спрятана ещё более скверная ловушка. Хитро замаскированная **нажимная плита** встроена в пол через 10 футов после ловушки с сетью (30 футов от начала коридора). Успешное обнаружение нажимной плиты требует проверки Интеллекта (Расследование) Сл 20. Нажимная плита может быть обезврежена при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 20. Если кто-то наступает на плиту, или попытка её обезвредить провалена на 10 и больше, ловушка активизируется, заставляя 10-футовую каменную сферу упасть на пол в начале коридора.

Сфера немедленно двигается на 20 футов к персонажам, её инициатива считается равной 20 (сфера уступает при одинаковом значении инициативы с игроком), и в последующий ход она двигается на оставшиеся 20 футов дальше по коридору. Любое существо, в чью клетку вкатывается сфера, получает 22 (4к10) дробящего урона и падает ничком. Персонаж преуспевший в спасброске Ловкости Сл 15, получает только половину урона и не падает ничком. Любое существо, которое всё ещё поймано сетью в момент активации ловушки, совершает спасбросок с помехой.

Дверь в башню сделана из дерева с такой же металлической оковкой, как и предыдущая.

Персонажи могут понять, что дверь снаряжена ловушкой, при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

¹Непонятно откуда здесь возьмется свет, учитывая, что здесь полностью темно и нет окон, как сказано выше, но так указано в оригинале и Мастеру надо принять решение — прим. переводчика.

ЯДОВИТАЯ ИГЛА

Помимо того, что дверь заперта и закрыта на замки с другой стороны, она содержит **ловушку с отравленной иглой**. Если для открытия двери использован неправильный ключ, ловушка заставляет выстрелить иглу, когда поворачивают ручку. Существо, открывающее дверь, получает 1 колющего урона и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе оно получает 11 (2к10) урона ядом, и становится отравленным на 1 час. Ловушку можно обнаружить успешной проверкой Интеллекта (Расследования) Сл 15, и можно обезвредить при помощи воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 15. Любая попытка обезвредить ловушку, проваленная более чем на 5, активирует её.

НАГРАДА ОПЫТОМ

За каждую ловушку, которую персонажи успешно обходят, наградите каждого из них по 100 опыта.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Начиная с этого момента, персонажи должны решить, как двигаться дальше. Они могут войти через дверь в башню или же взобраться на неё снаружи.

ВАРИАНТ 1: ПО КРЫШАМ

Если персонажи не могут пройти через дверь или им нравятся нестандартные решения, они могут проникнуть на крышу, и получить доступ к башне оттуда.

Крыши делают хаотичное расположение зданий в монастыре очевидным. Сохранение равновесия при движении по крышам весьма трудная задача особенно учитывая, что большинство из них достаточно крутые. Тем не менее они сухие и на них нет снега, что явно идёт вам на руку.

Культисты оборудовали два дозорных поста на крыше здания под башней Ветра. Башня попадает в поле обзора каждого из них, но они не видят друг друга напрямую и прячутся от персонажей. Они здесь уже давно и поэтому имеют преимущество в проверках Ловкости (Скрытность), когда прячутся. Одна группа состоит из пяти **послушников Воющей Ненависти**, а вторая — четырёх **послушников и рыцаря**. Часовые используют верхушки крыши в качестве частичного укрытия и предпочитают использовать оружие дальнего боя. Персонажи могут укрываться аналогичным образом от дальнобойных атак.

Скрытно перемещаться по черепичной крыше весьма непросто, поэтому проверки Ловкости (Скрытность) совершаются с помехой. Часовые не должны быть застигнуты врасплох.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите послушников.
- **Слабая группа:** уберите двух послушников.

- **Сильная группа:** добавьте трёх послушников.
- **Очень сильная группа:** добавьте рыцаря и двух послушников.

СОХРАНЯЯ ОПОРУ

Бой на крышах может быть непростой задачей. В то время, как верхушки покатых крыш защищают от оружия дальнего боя, тем, кто использует оружие ближнего боя, приходится всё время балансировать, чтобы не упасть.

- Перемещение по черепичной крыше во время боя требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) Сл 15. Существо падает ничком при неудаче.
- Атаки на покатых крышах выполняются с помехой, если только атакующий не преуспевает в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10.

ЧТО, ЕСЛИ ГРУППА РАЗДЕЛИТСЯ?

Это приключении задумывалось так, чтобы персонажи столкнулись с часовыми либо на башне, либо на крыше. Предлагается удалить группу, состоящую только из послушников, из каждой локации, чтобы у персонажей был шанс достигнуть следующей локации.

ПОДЪЁМ НА БАШНЮ СНАРУЖИ

Персонажи должны взобраться по грубой каменной поверхности башни. Ряд ничем не примечательных балконов выступают со стен башни. У балконов нет перил или чего-либо подобного, за что можно зацепить крюк-кошку, поэтому его использование невозможно — он просто съезжает и падает если потянуть за веревку.

На каждом из первых трёх балконов находятся по пять **мефитов**, которые атакуют персонажей, как только они забираются. На последнем балконе (восточном) расположена группа культив-охранников (см. «Подъём внутри башни» ниже).

Ориентация и высота балконов приведены ниже:

- **Южный балкон.** 30 футов над крышами. Пылевые мефиты.
- **Западный балкон.** 40 футов над крышами. Дымовые мефиты.
- **Северный балкон.** 50 футов над крышами. Ледяные мефиты.
- **Восточный балкон.** 60 футов над крышами. Культивисты-охранники.

Кроме того, ещё четыре балкона выступают с верхнего этажа башни. Как те, что ниже, эти балконы не имеют перил.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если бой с часовыми не был слишком заметным или громким, ускоренный отсчёт до окончания ритуала не начинается, пока персонажи не войдут в башню. Количество времени у них одинаковое. Переходите к секции «**Вариант 2: Через главный вход**» ниже.

Персонажи могут забраться на любой балкон по своему усмотрению. Если они каким-то образом попадут сразу на верхнюю площадку башни, то обнаружат, что их хитрость обернулась против них самих. В этом случае культисты-стражники с балкона ниже вступают в бой, прибывая в конце третьего раунда, что делает финальный бой смертельным.

ВАРИАНТ 2: ЧЕРЕЗ ГЛАВНЫЙ ВХОД

Культисты поставили часовых на первом этаже башни, чтобы те охраняли лестницу.

Дверь открывается с громким скрипящим звуком. Тусклый свет, падающий сверху, заливает лестницу, ведущую наверх башни. Холодный ветерок наполняет внутреннюю часть этого короткого коридора, принося с собой слабый звук отдаленного пения.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Первые два этажа башни имеют следующие особенности.

Потолок. Северные, западные и южные площадки расположены во внутренней части башни и не имеют потолка. Восточная площадка занимает все внутреннее пространство башни и имеет потолок высотой 30 футов.

Свет. Балконы и площадки за ними ярко освещены от парящих стеклянных сфер и света с улицы. Однако внутреннее помещение башни полностью темное, так как там нет окон. Единственные источники света между площадками — те, что персонажи имеют при себе. Если персонажи не использовали заклинание *тишина* [silence], когда открывали дверь, то часовые услышат её громкий скрип. Прочитайте или перефразируйте следующий отрывок, когда персонажи войдут в башню.

Лестница ведёт в большую комнату. Немного припасов и дюжина матрасов находятся с одной стороны комнаты, а с другой стоит лестница, ведущая наверх. Внутреннее пространство башни ничем не занято, за исключением винтовой лестницы, идущей по стене и головокружительно поднимающейся до самого верха, а также площадок перед балконами, примыкающих к лестнице.

Стены на высоте четырех футов от земли повреждены: виднеется кольцо покрытого трещинами, а кое-где и выбитого камня.

В комнате находятся несколько человек в темных кожаных доспехах с кинжалами в руках. Они поворачиваются к вам.

На нижнем уровне башни находятся восемь **послушников Воющей Ненависти** и **рыцарь**. Будучи абсолютно преданными культу, они ни за что не станут сдаваться. Даже если персонажи каким-то образом приводят с собой мать Синиллу или притворяются ей, они запрещают ей входить в дверь и нападают на неё, едва завидев.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите послушников.
- **Слабая группа:** уберите двух послушников.
- **Сильная группа:** добавьте трёх послушников.
- **Очень сильная группа:** добавьте рыцаря и двух послушников.

На первом этаже находится склад припасов, в том числе и два рюкзака с аэростатами.

Любой персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Анализ) Сл 15, понимает, что стены повреждены так, чтобы полностью отделить верхнюю часть башни от её основания, не вызвав обрушения. Персонажи, умеющие работать с камнем или владеющие инструментами каменщика, автоматически преуспевают в данной проверке.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают два неиспользованных рюкзака с аэростатами. Кроме того, среди припасов культистов они находят различных товаров, снаряжения и золота на общую сумму 1500 зм. Они находятся в шести больших и тяжелых сундуках, поэтому персонажам придется забрать их позже. Если башня будет разрушена до того, как персонажи заберут сокровища оттуда, то они смогут достать из под завалов только половину (750 зм).

ПОДЪЕМ ВНУТРИ БАШНИ

Лестница поднимается вдоль стены до самого верха башни. Четыре площадки расположены через равные промежутки друг от друга и выровнены по сторонам света в порядке перечисления ниже. На каждом из первых трех балконов находятся пять **мефитов**, которые атакуют персонажей, как только они появляются. На последнем балконе (восточном) размещается группа культистов-охранников. Балконы и их высоты следующие:

- **Южный балкон.** 30 футов над крышами. Пылевые мефиты.
- **Западный балкон.** 40 футов над крышами. Дымовые мефиты.
- **Северный балкон.** 50 футов над крышами. Ледяные мефиты.
- **Восточный балкон.** 60 футов над крышами. Культисты-охранники.

Каждая площадка выходит на балкон без перил, который выступает из стены башни.

Лестница ведет на верхний этаж, с которого выступает восточный балкон. Эта площадка заполняет всё внутреннее пространство башни. Еще одна группа культистов находится здесь. Один **ураган**, два **гренадера с аэростатами** и четверо **послушников Воющей Ненависти** находятся здесь для того, чтобы остановить любого, кто попытается прервать ритуал, выполняемый выше.

РЮКЗАК С АЭРОСТАТОМ

Чудесный предмет, необычный

В этом рюкзаке содержится дух воздушного элемента и компактный кожаный аэростат. Когда вы носите этот рюкзак, вы можете действием развернуть аэростат, получив при этом эффект, подобный заклинанию *левитация* [*levitate*]. Эффект продолжается 10 минут, нацеливается на себя и не требует концентрации. В качестве альтернативы, вы можете реакцией развернуть аэростат при падении и, выбрав целью самого себя, получить эффект, подобный заклинанию *падение перышком* [*feather fall*].

Когда любой из этих эффектов заканчивается, из аэростата начинает постепенно выходить воздух, а дух элемента покидает рюкзак и возвращается в Стихийный План Воздуха. При этом вы медленно опускаетесь на расстояние до 60 футов. Если в конце этой дистанции вы всё ещё находитесь в воздухе, и у вас нет других способов замедлить падение, то вы начинаете стремительно падать вниз.

После того, как дух покинет рюкзак, его будет невозможно использовать, однако его можно перезарядить в элементарном узле воздуха за 1 час. В предмет будет помещён дух другого элемента, и он снова будет пригоден к использованию.

АТАКА ПО ШАРУ

Шар можно взять на прицел и сбить. У него КД 12 и 40 хитов. По достижении 20 хитов или ниже воздушный элементаль внутри начинает освобождаться, и шар начинает терять высоту. Если шар повредить подобным образом, то он станет бесполезным без возможности восстановления.

ТАКТИКА

Ураган с ликованием использует *волну грома* [*thunderwave*] со своей идеальной позиции, чтобы сбить цели с ног и сбросить их во внутреннюю часть башни. Он предпочитает использовать магию, но охотно атакует оппонентов подошедших ближе. Гренадеры осыпают персонажей гранатами, пока те не закончатся (5 гранат у каждого), несмотря на то, что угол для атаки может быть неудобным. Послушники знают о способностях урагана и держатся в стороне от области действия его заклинаний.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите двух послушников и гренадера с аэростатом.
- **Слабая группа:** уберите гренадера с аэростатом.
- **Сильная группа:** добавьте двух послушников.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного урагана.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи не будут молниеносно двигаться сквозь нижние уровни, пение наверху переходит в крещендо. Рюкзаки с аэростатами, которые

носят гренадеры, уничтожаются во время боя и не подлежат восстановлению.

СОКРОВИЩА

Любой рюкзак с аэростатом, носимый гренадерами, может использоваться повторно¹, но перед этим должен быть перезаряжен.

ВЕРХНИЙ ЭТАЖ

Лестница продолжается до верхнего этажа башни и выводит на просторную площадку.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Громоотвод. В центре башни стоит массивный железный стержень, в его центре находится *волшебная палочка молний* [*wand of lightning bolts*]. Это центр фокусировки ритуала. Любое существо, не являющееся якорем (см. «Якоря» ниже) или Бладвиндом, находящееся по соседству с громоотводом, получает 11 (2к10) урона электричеством в начале своего хода. Любой, кто касается громоотвода, получает этот урон мгновенно. Громоотвод прикручен к полу болтами, и его отсоединение требует успешной проверки Силы Сл 25. Совершение этого действия без предварительного ослабления ритуала приводит к тому, что ритуал тут же выходит из-под контроля.

У громоотвода 19 КД и 18 хитов. Он невосприимчив к огню, яду и психическому урону, а также имеет сопротивление дробящему урону.

20-футовые колонны на внешнем краю поддерживают коническую крышу, вершина которой находится 15-ю футами выше. Четыре колонны в центре предоставляют дополнительную поддержку. Четыре балкона с перилами выступают из комнаты по расположению сторон света. В центре комнаты стоит железный стержень высотой 6 футов, прикрученный к полу. На его верхушке находится кованная металлическая клетка, содержащая внутри тонкий стеклянный цилиндр, из которого выходят электрические дуги.

Перед каждым из балконов стоит гуманоид с синей кожей и волосами. Кажется, что каждый стоит в центре небольшого вихря, в то время как вокруг центрального стержня кружится большой вихрь, выпускающий маленькие молнии по четырем колоннам.

В центральном вихре стоит человек в обильно вышитой одежде, украшенной перьями. Складки свободной ткани свисают с его рук.

Все присутствующие громко поют в такт шторму, но их слова сразу же уносятся ветром.

Гренадер с аэростатом прячется в области тусклого света среди стропил крыши. Четыре гуманоида с голубой кожей — это **элементарные якоря**, а в центральном вихре — это Бладвинд (**небесный ткач**). На нём — собственноручно-сделанный немагический костюм с крыльями. Бладвинд предпочитает сражение на дистанции.

¹А в предыдущем разделе говорится о том, что все рюкзаки уничтожаются и ошибка закралась в оригинал. Пусть Мастер выберет подходящее развитие событий — прим. переводчика.

Он попытается сбежать, если его хиты упадут до 25 либо два якоря будут убиты. Бладвинд сохраняет напоследок ячейку заклинания 1-го уровня и использует её для наложения на себя *поспешного отступления* [*expeditious retreat*], чтобы покинуть бой и сбежать (см. «Преследование?», ниже). Он направляется к ближайшему балкону и спрыгивает, используя свой костюм с крыльями, чтобы спланировать от монастыря настолько далеко, насколько возможно.

Элементарные якоря стараются рассредоточить- ся во время боя. Они атакуют центральный жезл, если становится ясно, что они проигрывают.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уменьшите бонусы от малого шторма до +1 и уберите гранадера.
- **Слабая группа:** уберите гранадера.
- **Сильная группа:** добавьте гранадера.
- **Очень сильная группа:** увеличьте бонусы от малого шторма до +5 и добавьте гранадера.

ТАЙМИНГ

Раунды с 1 по 9. Бладвинд должен оставаться по соседству с жезлом и может использовать только заговоры не больше 3 раундов, иначе ритуал выйдет из-под контроля.

Раунды с 10 по 15. Бладвинд должен оставаться по соседству с жезлом и может использовать заговоры и заклинания 1-го уровня только в течение 2 раундов, иначе ритуал выйдет из-под контроля.

Раунды с 16 по 20. Бладвинд должен оставаться в пределах 10 футов от жезла и не использует заклинания выше 2-го уровня.

Раунды 20+. Ритуал практически завершён, поэтому Бладвинд может действовать свободно. Башня начинает подниматься через 2 раунда, поднимаясь по 5 футов за раунд, пока не достигнет 30 футов в воздухе.

Как только башня достигает этой высоты, вырывание стержня уже не вызовет проблем — воздушные элементали привязаны к структуре маяка. Якоря остаются проблемой, так как буря еще не закончилась. С того момента, когда башня начала подниматься, если шторм выходит из-под контроля, то ветер трясёт её, но пока стержень остается на месте, башня не падает.

ЯКОРЯ

Якоря не дают буре выйти из-под контроля. Каждый из них находится в центре меньшего шторма, который поглощает излишки выбрасываемой энергии от ритуала и внешней бури. Это не требует от них никаких активных действий в бою, поэтому якоря могут сражаться с персонажами как обычно. Пение также не требует от них действий.

УБИЙСТВО ЯКОРЯ

Если персонажи убивают одного из якорей, любое соседнее существо, кроме другого якоря, может использовать реакцию, чтобы поглотить силу умершего и самому стать якорем. Любой потенциальный получатель знает о такой возможности, но не о последствиях получения такой силы.

Если никто не поглощает эту силу и не становится новым якорем, то энергия рассеивается в центральном вихре, вызывая его дикие всплески. Каждое существо в пределах 15 футов от стержня получает 5 (1к10) урона молнией и 5 (1к10) урона звуком. Успешный сбросок Ловкости Сл 13 снижает урон вдвое. После каждого такого выброса буря усиливается и становится всё более нестабильной.

В начале своего хода любой персонаж, ставший якорем, получает 5 (2к4) урона молнией, если он не настроен на ритуал. Персонажи могут действием попытаться настроиться на ритуал, для чего необходимо пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 10.

Чтобы безопасно остановить ритуал, настроенные персонажи должны медленно отвести энергию и позволить ей рассеяться в элементарном разломе снаружи башни. Это требует от них полного сосредоточения и занимает несколько минут. Это можно безопасно сделать только после того, как с культистами покончено.

Неуправляемый ритуал. Как только энергии трех якорей рассеиваются в вихре, контроль над ритуалом теряется. Небрежные персонажи могут вызвать каскадные взрывы, приводящие к жестокому, неконтролируемому краху не только ритуала, но и разрушению самого маяка. Аналогичным образом, если стержень в центре башни будет разрушен до того, как башня достигнет необходимой высоты (30 футов), ритуал будет прерван.

Когда ритуал прекращает удерживать бурю, она опрокидывает башню на крышу монастыря, освобождая связанных с башней элементалей. Каждое существо в башне получает 16 (3к10) дробящего урона плюс 5 дополнительного дробящего урона за каждые 10 футов высоты (например, если башня находится в воздухе на высоте 30 футов, то находящиеся в нем существа получают дополнительно 15 дробящего урона). Любое существо, которое преуспевает в сбросе Телосложения Сл 15, получает только половину урона.

Если буря выходит из-под контроля до того, как башня начинает подниматься, она не падает сразу же, а качается в течение 3 раундов, прежде чем упасть. Любое существо, которое находится в башне, когда она падает, получает 16 (3к10) дробящего урона от удара.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ?

Бладвинд сохраняет одну ячейку третьего уровня для побега, чтобы использовать заклинание *полёт* [*fly*], если крылья не смогли унести его достаточно далеко или они повреждены. Если персонаж не способен летать, ему нужны дальнбойные атаки, чтобы остановить или убить Бладвинда. Заметьте, что нанесение убийственного урона Бла-

двинду также приводит к разрушению крыльев без возможности восстановления. Высота башни в сочетании с расположением монастыря позволяет Бладвинду спланировать вниз на многие мили с помощью крыльев, и этого достаточно, чтобы спастись.

Крылья Бладвинда

Бладвинд использует немагическое приспособление в виде крыльев, собственной разработки. Оно не даёт способность летать, но позволяет планировать на весьма продолжительные расстояния. При падении с высоты крылья дают скорость полета в 30 футов, пока носящий не приземлится. В конце каждого хода носящего, его высота падает на 5 футов. Эти крылья не позволяют Бладвинду набирать высоту. Несмотря на практичность, они чрезвычайно хрупкие. Если Бладвинда убивают во время ношения крыльев, то они повреждаются без возможности восстановления.

ловину награды от Гарвила после возвращения в Мулмастер. Как и прежде, это 5 платиновых торговых слитков стоимостью 100 зм каждый.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажам удаётся победить культистов, не потеряв контроль над бурей, то она постепенно затихает. Буря не исчезает полностью, но теперь затрагивает только тех, кто живет в радиусе 50 миль от монастыря.

СОКРОВИЩА

Любые рюкзаки с аэростатами, которые носят гренадеры, подлежат восстановлению, хотя перед использованием их необходимо перезарядить. Кроме того, персонажи находят в железной клетке на громоотводе *волшебную палочку молний*.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи успешно остановили ритуал до его завершения, наградите каждого персонажа по 500 опыта. Кроме того, если персонажи получили контроль над бурей, и башня не была разрушена, выдайте каждому персонажу дополнительные 500 опыта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В монастыре остаётся либо парящая башня, которая действует как элементарный воздушный маяк, либо разрушенная башня, либо опасно ослабленная башня, но ни один из этих результатов особо не расстраивает монахов. Только тот факт, что они пропустили признаки заговора в своей организации, вызывает озабоченность с их стороны.

СОКРОВИЩА

Если персонажи использовали все зелья сопротивления, то грандмастер даёт им еще по-одному. Он предлагает каждому из них произведение искусства из монастыря. Это может быть: прекрасный гобелен, прелестная статуя или даже бочки с чрезвычайно редким элем. Каждый предмет стоит 500 зм, независимо от того, что это за вещь.

Кроме того, персонажи получают вторую по-

НАГРАДЫ

Опыт

Суммируйте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных противников, и поделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для **небоевого опыта** награды указаны для каждого персонажа. Дайте всем персонажам опыт из таблицы «небоевые награды», если не указано иное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт
Рой насекомых	100
Отидж	1800
Бурый увалень	1800
Ледяной мефит	100
Пылевой мефит	100
Дымовой мефит	50
Паровой мефит	50
Блуждающий огонёк	450
Гигантский снежный паук	200
Полярный волк	700
Ледяной великан	3900
Детёныш ремораза	450
Молодой ремораз	1800
Воздушный элементаль	1800
Невидимый охотник	2300
Разведчик	100
Медвежатник	200
Вождь медвежатников	700
Головорез	100
Культист	25
Послушник Воющей Ненависти	25
Ураган	450
Гренадер с аэростатом	450
Бладвинд	700
Рыцарь	700
Фанатик культа	450
Элементальный якорь	450

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт
Спасти прохожих	300
Спасти солдат	100
Освободить горожан	100
Оседлать ремораза	100
Определить отравителя	300
Пробудить мать Савэн	500
Найти яд в винных погребах	300
Культист сознается	100 (макс. 300)
Успешно обезвредить каждую ловушку	100
Остановить ритуал	500
Взять бурю под контроль (башня цела)	500

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **6000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **8000 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные на группу. Персонажам следует делить сокровища поровну если это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходуемом магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

СОКРОВИЩА

Название предмета	Цена в 3М
Предоплата от Гарвила	500
Резные амулеты ледяных великанов	250
Кошель мёртвого ледяного великана	250
Комната Аргата	250
Тайник брата Главэла	250
Снаряжение культистов	1500/750
Награда грандмастера	500 на персонажа
Окончательная награда от Гарвила	500

СТАТУЭТКА ЧУДЕСНОЙ СИЛЫ (СЕРПЕНТИНОВАЯ СОВА)

Чудесный предмет (редкий)

Эта серпентиновая статуэтка становится гигантской совой при активации. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СВИТОК ПОСЛАНИЯ

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *послание*. Описание заклинания можно найти в *Руководстве Мастера*.

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА МОЛНИЙ

Волшебная палочка, редкая

Этот тонкий стеклянный стержень выглядит цельным, но внутри него постоянно бушуют грозовые тучи. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

СЛАВА

Все представители фракций получают **единицу славы** за участие в этом приключении.

Члены Изумрудного Анклава получают **еще одно очко славы** за то, что встретились с Маарикой и узнали больше о предстоящей угрозе.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **800 опыта, 400 зм и десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Отидж

Большая аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Спасброски Тел +7

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Отиджский

Опасность 5 (1800 опыта)

Ограниченная телепатия. Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 футов, понимающему любой язык. Эта телепатия не позволяет существу давать телепатический ответ.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Отидж совершает три атаки: одну укусом, и две щупальцами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к8+3). Если цель — существо, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15 от болезни, иначе станет отравленной, пока болезнь не будет вылечена. Через каждые прошедшие 24 часа цель должна повторять спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. При успехе болезнь излечивается. Цель умирает, если болезнь уменьшает максимум её хитов до 0. Это уменьшение хитов длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к8+3) плюс колющий урон 4 (1к8). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и опутанной, пока не перестанет быть схваченной. У отиджа есть два щупальца, и каждое может схватить по одной цели.

Удар щупальцем. Отидж ударяет схваченных существ друг о друга или о твёрдую поверхность. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе получит дробящий урон 10 (2к6+3) и станет ошеломлённой до конца следующего хода отиджа. При успешном спасброске цель получает половину дробящего урона и не становится ошеломлённой.

ГИГАНТСКИЙ СНЕЖНЫЙ ПАУК

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Навыки Скрытность +7

Сопротивление урону холод

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное восприятие 10

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Пауье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 7 (1к8+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно существо. Попадание: Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы со Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; 5 хитов; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, а также урону ядом и психической энергией).

РОЙ НАСЕКОМЫХ

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., лаза 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (−4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных насекомых. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. Попадание: Колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

Крохотная нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 19

Хиты 22 (9к4)

Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 2 (450 опыта)

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 от этой магии, иначе умрёт. Если цель умирает, блуждающий огонёк восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

Бестелесное перемещение. Блуждающий огонёк может

перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Переменное свечение. Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

ДЕЙСТВИЯ

Шок. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон электричеством 9 (2к8).

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет магическим образом становятся невидимыми, пока он не совершит атаку, не использует Истребление жизни, или пока не прервётся его концентрация (как при концентрации на заклинании).

ЛЕДЯНОЙ ВЕЛИКАН

Огромный великан, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (лоскутный доспех)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Тел +8, Мдр +3, Хар +4

Навыки Атлетика +9, Восприятие +3

Иммунитет к урону холод

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Великаний

Опасность 8 (3900 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 25 (3к12+6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 28 (4к10 + 6).

Бурый увальень

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 120 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки язык Бурых увальней

Опасность 5 (1800 опыта)

Сбивающий с толку взгляд. Если существо начинает ход в пределах 30 футов от бурого увальня и при этом может видеть глаза увальня, бурый увальень может магическим образом заставить его совершить спасбросок Харизмы со Сл 15, если он при этом дееспособен.

При провале спасброска существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода, и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате «1–4» существо ничего не делает. При результате «5–6» существо не совершает действий, а всё перемещение тратит на то, что перемещается в случайном направлении. При результате «7–8» существо совершает одну рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу, или не делает ничего, если в пределах досягаемости существ нет.

Если существо не захвачено врасплох, оно может отводить взгляд, чтобы не совершать спасбросок в начале своего хода. Если существо делает это, оно не видит бурого увальня до начала своего следующего хода, после чего может снова отводить взгляд. Если существо в этот период посмотрит на бурого увальня, оно тут же совершает спасбросок.

Прокладывание туннеля. Бурый увальень может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель шириной 5 футов и высотой 8 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бурый увальень совершает три атаки: две когтями и одну жвалами.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к8+5).

Жвалы. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 14 (2к8+5).

Ледяной мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +3

Уязвимость к урону дробящий, огонь

Иммунитет к урону холод, яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Аква, Ауран

Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны обломками льда. Все существа в пределах 5 футов от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 10, получая рубящий урон 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной глыбы льда.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать туманное облако [fog cloud], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 3 (1к4+1) и урон холодом 2 (1к4).

Ледяное Дыхание (Перезарядка 6). Мефит выдыхает холодный воздух 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон холодом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

Йети

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +3

Иммунитет к урону холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки язык Йети

Опасность 3 (700 опыта)

Страх огня. Если йети получает урон огнём, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Тонкий нюх. Йети совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Снежный камуфляж. Йети совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на снежной местности.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Йети может использовать Леденящий взгляд и совершает две атаки когтём.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к6+4) плюс урон холодом 3 (1к6).

Леденящий взгляд. Йети нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит йети, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 от этой магии, иначе получит урон холодом 10 (3к6) и станет парализованной на 1 минуту, если только не обладает иммунитетом к холоду. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок цели был успешным, или эффект на ней закончился, цель получает иммунитет к Леденящему взгляду всех йети (но не отвратительных йети) на 1 час.

Воздушный элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 0 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Сопротивление урону звук, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Ауран

Опасность 5 (1800 опыта)

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 14 (2к8+5).

Вихрь (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 13. При провале цель получает дробящий урон 15 (3к8+2) и отбрасывается на расстояние до 20 футов от элементаля в случайном направлении, после чего сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.

Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.

ПОЛЯРНЫЙ ВОЛК

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +3

Иммунитет к урону холод

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Язык полярных волков, Общий, Великаний

Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Снежный камуфляж. Волк совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на заснеженной местности.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6+4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Волк выдыхает ледяной ветер 15-фт.ым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон холодом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

ДЕТЁНЫШ РЕМОРАЗА

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Иммунитет к урону огонь, холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Раскаленное тело. Существо, касающееся ремораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 фт. от него, получает урон огнем 3 (1к6).

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6+3) плюс урон огнем 3 (1к6).

БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 42 (5к10 + 15)

Скорость 40 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 9 (1к8+5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 12 (2к6+5).

ЧЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ (МЕДВЕЖОНОК БЕЛОГО МЕДВЕДЯ)

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (2к4+2).

МОЛОДОЙ РЕМОРАЗ

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (—4)	10 (+0)	4 (—3)

Иммунитет к урону огонь, холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта)

Раскаленное тело. Существо, касающееся ремораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 7 (2к6).

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 20 (3к10+4) плюс урон огнём 7 (2к6).

НЕВИДИМЫЙ ОХОТНИК

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +8, Скрытность +10

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18

Языки Ауран, понимает Общий, но не говорит на нём

Опасность 6 (2300 опыта)

Невидимость. Охотник невидим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает охотнику добычу. Охотник знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до неё, если они находятся на одном плане существования. Охотник также знает местонахождение того, кто его призвал.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Охотник совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6+3).

ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бандит совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

МЕДВЕЖАТНИК

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (шкурный доспех, щит)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (—1)	11 (+0)	9 (—1)

Навыки Скрытность +6, Выживание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда медвежатник попадает им (уже включено в атаку).

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт враг существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

ДЕЙСТВИЯ

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к8+2) колющего урона.

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 9 (2к6+2) от рукопашной атаки или колющий урон 5 (1к6+2) от дальнобойной атаки.

ВОЖДЬ МЕДВЕЖАТНИКОВ

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки Выживание +3, Запугивание +2, Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., Пассивное Восприятие 11

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда медвежатник попадает им (уже включено в атаку).

Сердце Хруггека. Медвежатник совершает с преимуществом спасброски от испуга, отравления, очарования, ошеломления, паралича и сна.

Внезапная атака. Если медвежатник застает врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Медвежатник совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 12 (2к8+3).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6+3) от рукопашной атаки или колющий урон 6 (1к6+3) от дальнобойной атаки.

КУЛЬТИСТ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1к6+1).

РАЗВЕДЧИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4,

Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие) полагающиеся на зрение или слух.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8+2).

ПОСЛУШНИК ВОЮЩЕЙ НЕНАВИСТИ

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)

Навыки Религия +2, Обман +2, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Направляющий ветер (Перезаряжается после короткого или длительного отдыха). В качестве бонусного действия, послушник получает преимущество при следующем броске атаки дальнего боя, который он совершит до конца своего следующего хода.

Задержка дыхания. Послушник может задержать дыхание на 30 минут.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4+2).

ФАНАТИК КУЛЬТА

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

- Заговоры (неограниченно): свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]
- 1-го уровня (4 ячейки): нанесение ран [inflict wounds], приказ [command], щит веры [shield of faith]
- 2-го уровня (3 ячейки): божественное оружие [spiritual weapon], удержание личности [hold person]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4+2).

РЫЦАРЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнбойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

РЕАКЦИИ

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и должен использовать рукопашное оружие.

ГРЕНАДЕР С АЭРОСТАТОМ

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (кожаная броня)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +5 (с активированным аэростатом +10)

Навыки Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Коллющий урон 5 (1к4+3).

Бумеранг. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к4+3). Если атака не прошла, гренадер может провести вторую атаку против цели в пределах досягаемости (включая изначальную цель).

Граната с ядовитым газом. Дальнобойная атака оружием: расстояние 80 футов, цель — по области. Каждое существо в пределах 5 футов должно сделать спасбросок Ловкости Сл 13 или получить 9 (2к8) урона ядом. Цель также должна сделать спасбросок Телосложения Сл 13 или быть отравлена в течение 1 минуты. В случае успеха цель получает половину урона.

УРАГАН

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 45 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Ауран, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинание. Ураган — заклинатель 3 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой из приложения В):

- Заговор (неограниченно): защита от оружия [blade ward], шквал* [gust*], свет [light], фокусы [prestidigitation]
- 1 уровень (4 ячейки): падение перышком [feather fall], прыжок [jump], волна грома [thunderwave]
- 2 уровень (2 ячейки): порыв ветра [gust of wind]

Защита без доспехов. Если на урагане не надет ни доспех,

ни щит, то его модификатор Мудрости добавляется к его КД.

Движение без доспехов. Если на урагане не одет ни доспех, ни щит, то его скорость передвижения увеличивается на 15 футов (уже учтено в его скорости).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ураган делает две рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) дробящего урона.

РЕАКЦИИ

Отражение снарядов. Когда по урагану попадает дальнобойная атака оружием, он может уменьшить ее урон на 1к10+9. Если урон уменьшен до 0, то ураган может поймать снаряд, если тот достаточно мал, чтобы держать его в одной руке, и если у урагана есть хотя бы одна свободная рука.

ПЫЛЕВОЙ МЕФИТ

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 17 (5к6)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (−3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4

Уязвимость к урону огонь

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт. пассивное Восприятие 12

Языки Ауран, Терран

Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны пылью. Все существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Ослеплённое существо может повторять спасбросок в каждом своём ходу, оканчивая эффект на себе при успехе.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать усыпление [sleep], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4+2).

Ослепляющее дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает ослепляющую пыль 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

ДЫМОВОЙ МЕФИТ

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Ауран, Игнан

Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он оставляет после себя облачко дыма, заполняющее сферу с радиусом 5 футов и центром на его пространстве. Пространство сферы сильно заслонено. Ветер рассеивает облачко, которое в противном случае висит 1 минуту.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать пляшущие огоньки [dancing lights], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4+2).

Пепельное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает горячий пепел 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода мефита.

ПАРОВОЙ МЕФИТ

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 10

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Игнан

Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Все существа в пределах 5 футов от мефита должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе получают урон огнём 4 (1к8).

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать размытый образ [blur], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является

Харизма.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 2 (1к4) и урон огнём 2 (1к4).

Паровое дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает обжигающий пар 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон огнём 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

БЛАДВИНД, НЕБЕСНЫЙ ТКАЧ

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Ауран

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Бладвинд является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания чародея:

- Заговоры (неограниченно): *Защита от оружия* [Blade ward]; *Свет* [Light]; *Сообщение* [Message]; *Луч холода* [Ray of frost]; *Электрошок* [Shocking grasp]
- 1 уровень (4 ячейки): *Падение перышком* [Feather fall]; *Доспехи мага* [Mage armor]; *Ведьмин снаряд* [Witch bolt]
- 2 уровень (3 ячейки): *Порыв ветра* [Gust of wind]; *Невидимость* [Invisibility]
- 3 уровень (3 ячейки): *Полет* [Fly]; *Молния* [Lightning bolt]

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к4+1).

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ЯКОРЬ

Средний гуманоид (дженази воздуха), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +5

Навыки Восприятие +4

Сопротивление урону кислота, холод, огонь, молния, звук

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Персональная буря. Элементальные якоря окружены закрученной элементарной энергией. Эта энергия обеспечивает им сопротивление против стихийных атак и +3 КД против дальнобойных атак.

Бич бури. Любое существо, которое поражает элементарного якоря рукопашной атакой, вызывает энергетический разряд и получает 3 (1к10) урона от молнии.

Высвобождение шторма. Когда хиты элементарного якоря уменьшаются до 0 или ниже, персональная буря прерывается. Персонаж, по соседству с элементарным якорем, может реакцией стать оком новой бури, получая ее бонусы, но становясь частью ритуала.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Якорь совершает две атаки коротким мечом или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

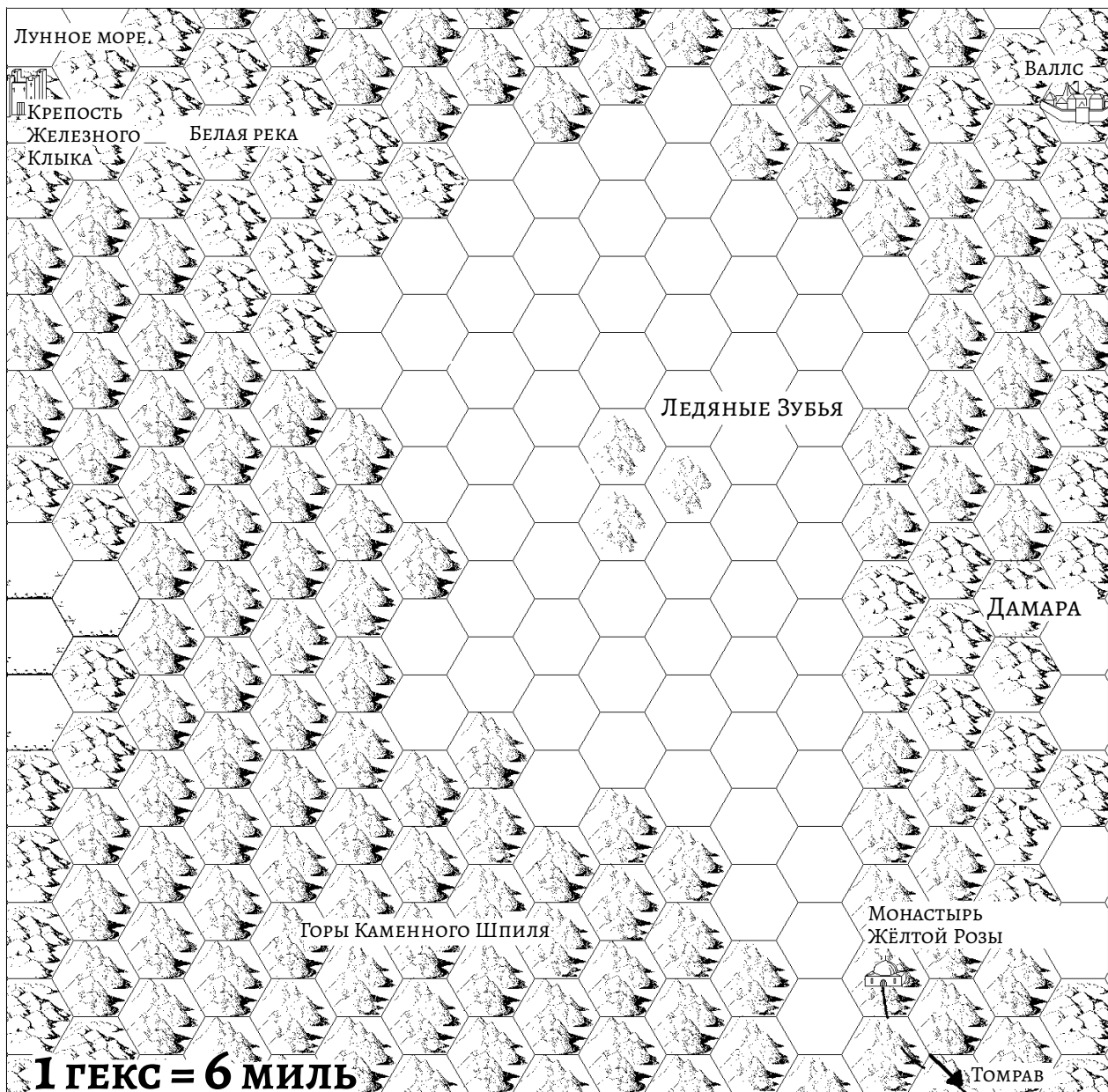
Бумеранг. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к4+3). Если атака не прошла, якорь может провести вторую атаку против цели в пределах досягаемости (включая изначальную цель).

Смешаться с ветром. Один раз за бой элементарный якорь может наложить заклинание левитации, не требующее материальных компонентов.

РЕАКЦИИ

Ураганный рывок. Один раз за бой, когда атака по элементарному якорю промахивается, он может перемещаться до 30 футов, не провоцируя атаки. Якорь должен закончить это движение рядом с другим существом.

КАРТА 1. Ледник Белого Червя

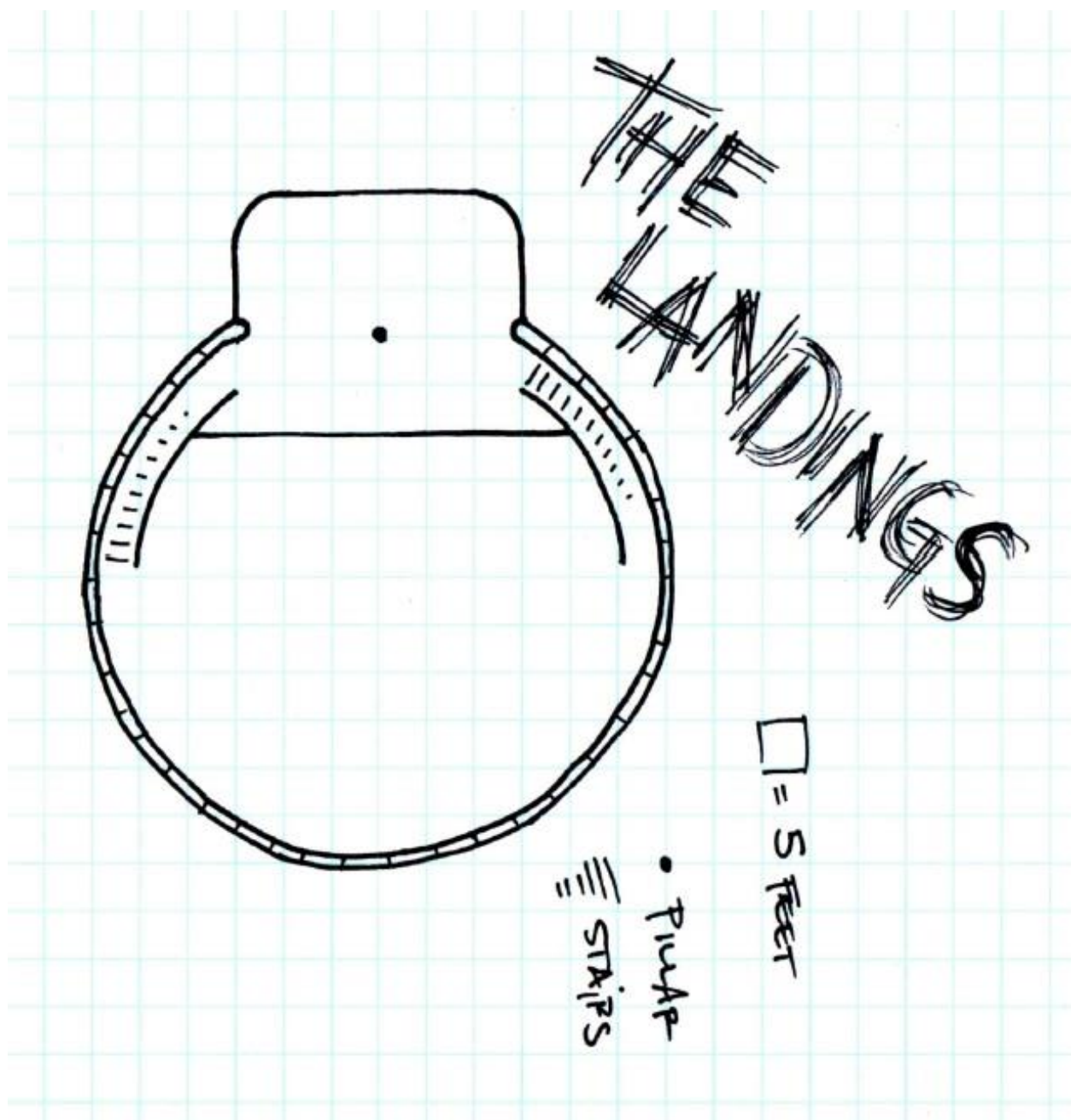


Приблизительное расположение локаций для столкновений из части 1а.

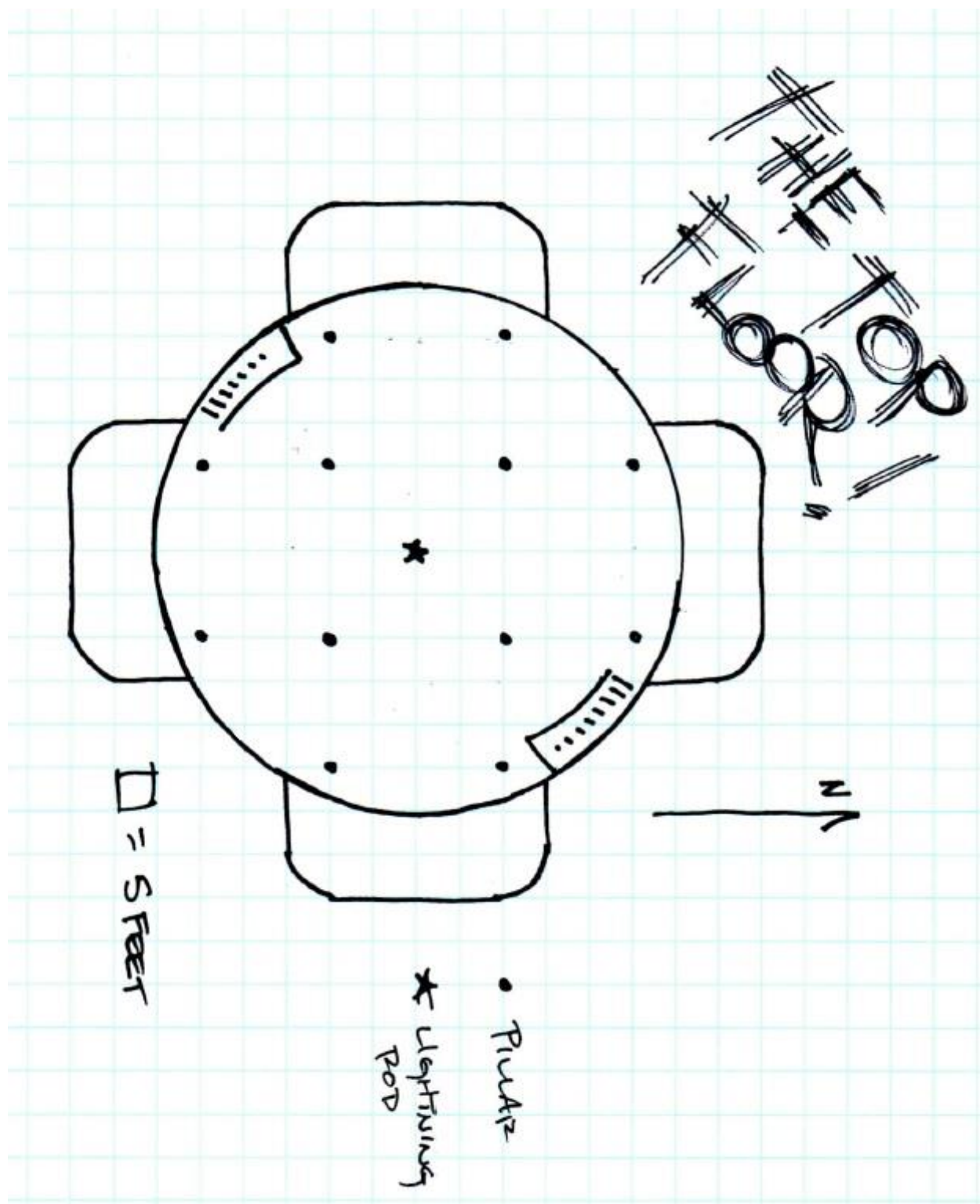
КАРТА 2. ДОРОГА В МОНАСТЫРЬ ЖЁЛТОЙ РОЗЫ



КАРТА 3. ЛЕСТНИЧНЫЕ ПЛОЩАДКИ



КАРТА 4. ВЕРХНИЙ ЭТАЖ



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1. ПИСЬМО ОТ ИЗУМРУДНОГО АНКЛАВА

Этот необычный шторм, нависший над горами Каменного Шпиля, необходимо остановить. Нам неизвестна его природа, за исключением того, что это, по-видимому, некий вид злой разрушительной магии и проклятие для баланса в Фаэруне. Мы доверяем вам в изучении этого явления и надеемся, что вы приложите все усилия, чтобы разобраться с ним. Мы мало чем можем помочь, кроме небольшого совета. Наша подруга, Маарика, обосновалась в Ледяных вершинах в центре ледника Белого Червя. У нас нет возможности связаться с ней в такую погоду, но она сильный друид, защитник белых червей. Я сомневаюсь, что она много знает, но даже небольшое количество информации может помочь вам. Если вам доведется встретиться с ней, то вы знаете способы раскрыть своё положение. В любом случае не рискуйте своей жизнью или жизнью своих спутников. Её знания не стоят риска потеряться на леднике во время снежной бури.

(письмо не подписано)

ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

В МУЛМАСТЕРЕ

Дорнал Белобород (ДОР-налл). Мужчина-дварф, общительный, связной Альянса Лордов, родом из Флана.

Лана (ЛА-на). Женщина-человек, монах Ильматера из монастыря Жёлтой Розы.

Зор Гарвил Гос (ГАР-вил ГОС). Мужчина-человек, появляется в других приключениях, финансирует и оплачивает расходы искателей приключений.

Серн Зеркштиль (СЕРН ЗЕРК-штиль). Мужчина-полуорк, связной из Ордена Перчатки.

В ДОРОГЕ

Сержант Сергор (СЕР-гор). Мужчина-человек. Дислоцирован в «Танцующем орке», его семья заложниках.

Маарика (Ма-а-РИ-ка). Женщина, морозный великан. Друид, агент Изумрудного Анклава

Миваль (МИ-валь). Мужчина-человек, монах-отшельник, живущий на леднике недалеко от монастыря Жёлтой Розы.

Сестра Чурм Мристар (ЧУРМ Мрис-ТАР).

Женщина-человек, монах Ильматера, находящаяся сейчас в деревне Томрав.

В МОНАСТЫРЕ

Бладвинд. Мужчина-человек. Небесный ткач культа Воющей Ненависти, руководящий ритуалом.

Брат Боровик (БО-ро-вик). Мужчина-человек, приглядывает за кухней.

Брат Дурма (ДУР-ма). Мужчина-человек, приглядывает за госпиталем.

Брат Главэл (ГЛА-вэл). Повар, член культа, отравитель персонажей.

Брат Овон (о-ВОН). Мужчина-человек, появившийся в DDEX2-6. Он член как ордена Розы, так и культа.

Брат Сантир (САН-тир). Мужчина-человек, библиотекарь, любящий поболтать, назначен провожать персонажей, пока те в библиотеке.

Брат Шерн. Мужчина-человек. Мужчина-человек, винодел и повар, член культа, который готовит на стойку, сохраняющую мать Саван недееспособной.

Отец Асир (а-СИР). Мужчина-человек, ответственный за ведение генеалогий.

Отец Блат. Мужчина-человек. Руководит орденом Розы.

Отец Херн, привратник. Мужчина-человек. Его главная обязанность – связь между гостями и остальной частью монастыря, управление гостевыми помещениями и развлечение гостей. Нуждается в отдыхе.

Отец Ним. Мужчина-полуэльф. Монах самого

высокого ранга, который также является членом культа.

Грандмастер цветов, отец Перивинка Шин (ПЕ-ри-винка ШИН). Мужчина-человек, аббат монастыря.

Командующая рыцарями: леди Тейс Синешит. Женщина-дварф, ответственная за оборону монастыря.

Мать Алетра (а-ЛЕТ-ра). Женщина-человек, руководит орденом Свитка.

Мать Амра, госпожа Камня (АМ-ра). Женщина-полуэльф. Вторая по значимости в монашеском орденом Зубила, содействующая во время недееспособности Суван.

Мать Лорит (ло-РИТ). Женщина-человек, ответственная за библиотеку.

Мать Роузиндин (РО-уз-ин-дин). Женщина-полурослик. Она руководит орденом Зубила и является интендантом, казначеем и главным дипломатом монастыря.

Мать Савэн, госпожа Восточного ветра (са-ВЭН). Женщина-человек. В настоящее время недееспособна, после нападения культистов, совершенного для изоляции башни Ветров от монастыря.

Мать Синилла (си-НИЛ-ла). Женщина-человек, член культа, соучастник «инцидента» с матерью Савэн и ответственная за ремонт башни.

Мать Вайда (ВАЙ-да). Женщина-человек, ответственная за реликвии и содержание часовни Ильматера.

Натали (НА-та-ли). Женщина-человек, послушница, назначенная проводником персонажей, когда те прибывают в монастырь гостями.

Сестра Афилда (А-фил-да). Женщина-человек, управляющая ремесленниками.

Сестра Олара (О-ла-ра). Женщина-человек, библиотекарь и член культа, помогавшая учёным культа и изменявшая книги.

В ГОСТЕВОМ ДОМЕ

Эдиша Бромботл (Э-ди-ша). Женщина-полурослик, торговец. Она пребывает здесь вместе с двумя партнерами людьми.

Дитриф Старкдейл (ДИ-триф). Мужчина-человек, мудрец. Хмурый, грубоватый и заинтересованный только в своих исследованиях. Общается на множестве языков. К ним не относится Ауран, но он его может узнать.

Лисандр Ил'Аргад (ли-САНДР Ил-ар-гад). Мужчина, лунный эльф, агент для того или иного дамаранского дворянина.