

# ХРЕБЕТ МИРА

## ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

Внезапная кончина постигла старейшего прорицателя Братства Тайного Знания, но перед этим он успел выдать весьма туманное и пугающее пророчество, отрывки которого намекают на большую опасность, грозящую Лускану и его жителям. Искателей приключений просят отправиться к Хребту Мира и найти утгардтского шамана из племени Чёрного Ворона, который может пролить свет на таинственное прорицание.

*4-часовое приключение для персонажей 3-го уровня*



## УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

**Дизайнер:** Михаил Полетаев

**Вёрстка:** Михаил Полетаев

**Логотип:** Ксения Рыжикова

**Плейтестеры:** —

# ВВЕДЕНИЕ

Это приключение разработано для **трёх-семи персонажей 3-го уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3-го уровня**.

События приключения происходят в окрестностях горной гряды Хребет Мира, к северо-востоку от Лускана.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Не так давно искатели приключений раздобыли для Братства Тайного Знания осколок, как они предполагают, легендарной реликвии — посоха Мистры. Однако это возымело неожиданный побочный эффект: спустя несколько дней, старейший прорицатель Братства, коснувшись осколка посоха, выдал крайне туманное и весьма пугающее пророчество, после чего скончался.

В попытках расшифровать его слова, волшебники раскопали информацию о давних связях Братства Тайного Знания с шаманом утгардского племени Чёрного Ворона по имени Чистое Сердце. И, кажется, пророчество указывает на него, как на ключ к спасению Лускана.

## ОБЗОР

Сюжет приключения состоит из трёх частей и занимает около 4 часов:

- **Часть 1: «Башня».** Персонажи встречаются с нанимателем в Башне Тайного Знания, где получают задание, после чего подвергаются нападению культиста-смертника.
- **Часть 2: «Дорога к Хребту».** Персонажи путешествуют вдоль реки Мирар по Пути Чёрного Брода, участвуя в нескольких случайных столкновениях.
- **Часть 3: «Воронья скала».** Персонажи поднимаются на склоны Хребта Мира в поисках шамана утгардского племени Чёрного Ворона.

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это продолжение приключения SCDD1-1D «Осколок истории». Подразумевается, что персонажи уже известны нанимателю и получают персональное приглашение от него, благодаря своим прошлым заслугам.

## ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прочитайте приключение заранее, до начала игры, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или о чём напомнить себе во время ведения приключения, например, описание НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

## ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы понять, следует ли вам менять сложность приключения, оцените **силу отряда**, сверившись с таблицей ниже.

Состав отряда	Сила отряда
3 персонажа	Слабый
4-5 персонажей	Средний
6-7 персонажей	Сильный

В тексте приключения, там, где это нужно, вы найдёте врезки с советами по изменению сложности того или иного столкновения в зависимости от силы отряда. Кроме того, ваша группа может найти столкновения слишком сложными или слишком лёгкими, в этом случае вы можете изменить рекомендуемую сложность по согласованию с игроками.

## ЛУСКАНСКИЕ ПЛАТИНОВЫЕ МОНЕТЫ

Персонажи могут найти в этом приключении лусканские платиновые монеты (сокращённо **лпм**) — особую местную валюту.

Считается, что эти монеты приносят удачу, и потому люди редко с ними расстаются. Персонажи могут продавать эти монеты по цене **25 зм** за штуку, но не могут покупать или

выменивать их. Лусканские платиновые монеты можно получить только как награду от НИП или найти в качестве сокровища.

**Трата монет.** Во время финального эпик-приключения игроки получают возможность потратить лусканские платиновые монеты на полезные предметы или эффекты. В текущем приключении трата лпм не предусмотрена.

# Часть 1: Башня

Ориентировочное время: 45 минут

Персонажи получают личное приглашение с очередной просьбой о помощи от Ралатара, их недавнего знакомого, и прибывают в Башню Тайного Знания для получения подробных инструкций.

## КАБИНЕТ РАЛАТАРА

Персонажи прибывают в уже знакомый кабинет Ралатара в Башню Тайного Знания. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы входите в уже знакомый вам кабинет волшебника. Однако сейчас он выглядит иначе: по комнате везде валяются свитки, книги и множество каких-то других предметов неизвестного назначения. В самом центре комнаты по-прежнему стоит огромный стол, на который также завален невероятным количеством вещей. За столом сидит Ралатар, выглядящий так, будто он не спал уже несколько дней. Его борода взлохмачена, а на лице под глазами тёмные круги.

### ОТЫГРЫШ РАЛАТАРА

Это высокий худощавый мужчина преклонных лет, с лысой головой, небольшой белой бородкой и пронзительными голубыми глазами, которые, кажется, видят тебя насквозь. Не смотря на возраст, он говорит уверенным, низким и властным голосом, часто делая многозначительные паузы, словно давая собеседникам переварить услышанное. Ралатар вежлив с теми, кто проявляет к нему должное уважение, но может быть суровым и упрямым, когда дело касается вопросов магии.

Сегодня он очень рассеян, видимо, из-за недосыпа, и может повторять некоторые вещи по несколько раз, и делать ещё более многозначительные паузы, пытаясь вспомнить, о чём он говорил минуту назад (или же просто засыпая время от времени).

**Цитата:** «Меня трудно... А, я уже говорил, да?»

Ралатар устало, но радушно встретит персонажей и попытается ввести их в курс дела. Он может предоставить им следующую информацию:

- Братство ведёт работу по восстановлению посоха Мистры, осколок которого им доставили персонажи несколько дней назад. Есть определённые успехи.
- Однако в процессе случилась одна неприятность: старейший прорицатель Братства по имени Фендрил, коснувшись осколка посоха, выдал крайне туманное и весьма пугающее пророчество, после чего ему стало плохо.
- Позже, уже будучи в своей кровати, он и вовсе скончался, не успев объяснить смысл своего спонтанного пророчества.
- Фендрил и раньше выкидывал подобные штуки, в самый неподходящий момент впадая в некое подобие транса и бормоча свои пророчества. Поэтому трудно сказать, было ли прикосновение к осколку посоха причиной данному инциденту или же это просто совпадение.
- В попытках расшифровать его слова, волшебники раскопали информацию о давних связях Братства Тайного Знания с шаманом утгардтского племени Чёрного Ворона по имени Чистое Сердце. И, кажется, он способен пролить свет на это таинственное пророчество.
- Никто не знает, жив ли сейчас этот шаман, последняя запись о нём датирована 1370 ЛД. Но попытаться найти его стоит. Или хотя бы какую-то информацию о нём.
- Ралатар предлагает начать поиски с Вороньей скалы — ритуального места захоронения племени Чёрного Ворона, которое находится на склонах Хребта Мира. Это примерно в 5 днях пути к юго-востоку от Лускана.
- Ралатар готов оплатить все затраты персонажей на подготовку к походу, а также выплатить в качестве награды 250 зм по итогу выполнения этой несложной работы.

## ВРАГ ВНУТРИ

В отличие от первого визита, сегодня персонажей никто не провожает до выхода, видимо, считая, что они уже знают дорогу. Когда они будут идти по лестницам и коридорам башни после беседы с Ралатаром, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы шли по слабо освещённым извилистым коридорам Башни Тайного Знания, направляясь к выходу, когда услышали странный шум. Это был низкий звук то ли пения, то ли бормотания, совмещённый с ритмичными ударами по камню.

Пройдя следующий поворот, вы увидели стоящую у каменной стены коридора фигуру в тёмном балахоне, которая монотонно бубнила себе что-то под нос и после каждого слова сильно билась головой об эту самую стену.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Местность.** Это прямой безлюдный коридор шириной 10 фт без каких-либо дверей или окон. Стены его местами украшены портретами незнакомых волшебников и медными канделябрами, в которых находятся освещающие коридор свечи.

**Освещение.** Свечей немного, и они слабо освещают пространство. Здесь тусклый свет.

## КРОВЬ НА СТЕНЕ

Если персонажи будут пытаться общаться с фигурой в балахоне, то она проигнорирует их. Но как только они коснутся её или подойдут на расстояние в 5 фт (даже просто проходя мимо), зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно фигура перестала биться головой о стену, на мгновение замерла, а потом резко обернулась в вашу сторону. Капюшон слетел с её головы, и вы увидели искажённое гротескным выражением ярости и безумия лицо старика с редкими седыми волосами, жидко свисающими до плеч. Его лоб кровоточил, а нос был сломан. Он открыл заполненный гнилыми зубами рот и шёпотом прокричал: «Вам здесь не рады! Не лезьте не в своё дело!».

Старик (**смертник культа**) атакует ближайшего к нему персонажа. Определите значение инициативы. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) ниже 15 считаются захваченными врасплох и пропускают первый раунд боя.

### ЕСЛИ ВЫ ЗАХВАЧЕНЫ ВРАСПЛОХ

Если вы захвачены врасплох, вы не можете перемещаться и совершать действия в первом ходу сражения, и пока этот ход не окончится, вы не можете совершать реакции. Член отряда может быть захваченным врасплох, даже если остальные члены отряда не захвачены.

Перед тем как старик использует свою способность **Предсмертный взрыв**, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Старик сжимается от боли, оседая на пол. Его полные безумия глаза смотрят прямо на вас, а с дрожащих губ срывается тихий, но отчётливый шёпот: «Это первое предупреждение. Не лезьте не в своё дело!», после чего его тело взрывается, разрываясь на мельчайшие куски, летящие в вашу сторону.

Если персонажи после боя решат узнать у Ралатара или других волшебников, нормально ли, что посреди Башни Тайного Знания на них кто-то напал, а потом ещё взял и взорвался, то никто не сможет сказать ничего внятного. Но волшебники пообещают попытаться разобраться в этом происшествии.

### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

**Слабый отряд:** У смертника культа 39 хитов.

**Сильный отряд:** У смертника культа 78 хитов.

## ПОДГОТОВКА К ПУТЕШЕСТВИЮ

Ралатар готов оплатить всё, что персонажам потребуется в путешествии. Но проследите, чтобы персонажи не злоупотребляли щедростью Ралатара. Общая сумма покупок не должна превышать 250 зм.

Обратите внимание, что это путь по суше, и на этот раз корабль персонажам не потребуется. По предварительной оценке, до места назначения

дорога займёт **5 дней** и ещё столько же — обратно.

У персонажей есть доступ ко всем товарам, указанным в *Книге игрока* (включая транспорт), позвольте им потратить немного времени, чтобы закупиться всем необходимым.

### **ЗИМНЯЯ ОДЕЖДА**

В горах гораздо холоднее, чем в городе, даже летом на склонах Хребта Мира лежит снег. Персонажам понадобится специальная экипировка для такого похода, чтобы повысить свои шансы на выживание.

Помимо обычных предметов из *Книги игрока* персонажи дополнительно могут купить зимнюю одежду по 4 зм за комплект.

# Часть 2: Дорога к Хребту

Ориентировочное время: 1 час 45 минут

Путешествуя к месту назначения, персонажи попутно становятся участниками нескольких случайных столкновений. Выбирайте столкновения из списка ниже броском кб или на своё усмотрение (но не более одного столкновения в день). И старайтесь уложиться в ориентировочное время, указанное для этой части.

## кб Столкновение

- |   |                      |
|---|----------------------|
| 1 | Извечный спор        |
| 2 | Бей и беги           |
| 3 | Спасение утопающих   |
| 4 | Ночные гости         |
| 5 | Религия — для народа |
| 6 | Пушистая смерть      |

## I. ИЗВЕЧНЫЙ СПОР

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Впереди, чуть поодаль от дороги, вы замечаете небольшую поляну на всхолмье, где видите рыжебородого дварфа и, кажется, эльфийку с тёмно-розовым оттенком кожи, стоящих над кучей свежих трупов гоблинов.

Дварф, скрестив руки на груди, угрюмо бурчит, что именно он убил большинство гоблинов, в то время как эльфийка утверждает, что многие гоблины скончались от её стрел и именно она нанесла последний удар лидеру этой шайки.

Заметив вас, девушка начинает прыгать на месте и махать руками: «Э-эй, эге-гей! Идите сюда! Может хоть вы объясните этому твердолобому, от чьего удара умерло большинство этих уродцев?!»

Если персонажи принимают приглашение и подходят к спорщикам, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда вы подходите ближе, то понимаете, что девушка не эльфийка, а полуэльфийка. Это объясняет её необычный оттенок кожи. Похоже, один из её родителей был дроу, породнившийся с человеком. У неё короткие, игриво взъерошенные каштановые волосы и фиолетовые, словно драгоценные камни, глаза, которыми она с нескрываемым любопытством изучает вас от макушки до пят. Девушка очень молода, возможно даже ещё подросток или только-только достигла зрелости.

Дварф же, напротив, мужчина в самом расцвете сил, с длинной рыжей бородой и такими же волосами, убранными в хвост. Его серо-голубые глаза сурово смотрят на вас из-под густых ресниц.

Девушку зовут Бриннель, а дварфа — Даин из клана Боевой Молот.

### ОТЫГРЫШ БРИННЕЛЬ

Бриннель очень любопытна и наблюдательна, она всегда стремится узнать больше об окружающих. У неё озорной характер и она любит подтрунивать над Даином, используя свою сообразительность и острый язык. Несмотря на это, она также очень дружелюбна и открыта.

Её движения грациозны и плавны, а её голос звонкий и в то же время мелодичный, как перезвон колокольчиков.

**Цитата:** «Даин так смешно кукуется!»

### ОТЫГРЫШ ДАИНА

Даин — гордый дварф с несгибаемым характером и прямоотой, которая иногда может показаться излишне грубой. Он яростно предан Бриннель и пойдёт на многое, чтобы защитить её от любой опасности.

Говорит он раскатистым басом, с лёгкой хрипотцой, что только усиливает его суровый образ бывалого вояки.

**Цитата:** «И что? Будто ваше слово что-то значит!»

Бросьте 4к4. Именно столько тел гоблинов, порубленных и утыканных стрелами, лежат на поляне. Персонажи могут рассудить Даина и Бриннель, совершив проверку Мудрости

(Медицина). Выберите варианты из списка ниже в зависимости от её результата:

- **Сл 10.** Хо-хо, да здесь почти не осталось ни одного целого тела — Даин всех погромсал на куски! Определённо, победа его.
- **Сл 12.** Не смотря на множество рубленых ран, нанесённых секирой Даина, почти все стрелы проткнули жизненно важные органы, вызвав мгновенную смерть большинства лежащих здесь гоблинов. В этом споре победила Бриннель.
- **Сл 15.** Факты очень противоречивы, но ваших знаний хватило, чтобы установить истинную причину смерти каждого из гоблинов. Вы выяснили, что один (или два гоблина, если их общее количество чётное) умер без чьей-либо помощи, напоровшись на свой собственный скимитар. Остальные гоблины же разделились ровно пополам между Даином и Бриннель. Здесь явно ничья.

## ЕСЛИ ПОБЕЖДАЕТ ДАИН

Если победа за Даином, то дварф хохочет и одобряющее кивает персонажам. Но Бриннель не согласна с их решением, и с возгласом «Да вы ничего не понимаете в луках!» вызывает персонажей на состязание по стрельбе.

Группа может выставить на состязание только одного персонажа, которого она считает лучшим стрелком. Если у персонажа нет лука, девушка поделится своим.

Бриннель подвешивает одного из мёртвых гоблинов на ближайшее дерево и отмеряет необходимое расстояние, откуда персонаж должен попасть ему точно в яблочко (вы можете сами решить, что это будет: глаз, ноздря, сердце, или что-то другое). Попытка только одна. Успех персонажа измеряется результатом броска дальнобойной атаки против КБ 18.

При выпадении натуральной 1, лук ломается (если это был лук Бриннель, она потребует компенсацию в размере 25 зм). Однако его можно восстановить заклинанием *починка* или подобной магией.

## ЕСЛИ ПОБЕЖДАЕТ БРИННЕЛЬ

Если победа за Бриннель, она прыгает от счастья и пытается обняться с каждым, кто стоит рядом с ней. Однако Даин надменно бурчит: «Дилетанты! Вы небось и секирой то орудовать не умеете, а берётесь судить!» и предлагает состязание по скоростному разрубанию гоблинов.

Группа может выставить на состязание только одного персонажа, которого считает самым сильным.

Дварф выкладывает трупы в два ряда, и персонаж должен за кратчайшее время отрубить как можно больше голов (или других частей тела, если головы уже отрублены) в своём ряду. Попытка только одна. Успех персонажа измеряется проверкой Силы (Атлетика) со Сл 18.

При выпадении натуральной 1, персонаж попадает себе по ноге и получает травму под названием «хромота».

### ХРОМОТА

Ваша скорость хождения уменьшается на 5 фт. После действия Рывок вы должны совершать спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале вы падаете ничком. Магическое лечение устраняет хромоту.

## СОКРОВИЩА

Если персонажи присудили Бриннель и Даину ничью, или если преуспели в состязании, дварф с полуэльфийкой в знак признательности за их потраченное время позволят им обыскать тело босса гоблинов, на котором персонажи обнаружат грязное ожерелье, составленное из **4 лпм** и кошель с **5 зм**.

## II. БЕЙ И БЕГИ

В этом столкновение группа разбойников будет изматывать персонажей тактикой «бей и беги», нападая издалека и тут же скрываясь в лесу. После чего они атакуют повторно только когда персонажи вновь потеряют бдительность.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

На следующее утро со склона невысокого холма, густо поросшего лесом, на вас неожиданно обрушился залп арбалетных болтов. Арбалетчики быстро растаяли в лесу, кажется, не собираясь ввязываться в бой.

5 **головорезов** атаковали персонажей, после чего сразу скрылись. Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе получит 1к10 колющего урона. Если в группе есть другие живые существа (например, лошади), они тоже должны преуспеть в спасброске, чтобы не получить урона.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Холмы.** С обеих сторон от дороги, по которой идут персонажи, возвышаются пологие невысокие холмы, местами поросшие лесом. Расстояние от дороги до границы леса — 80 фт.

**Освещение и видимость.** Утреннее солнце хорошо освещает всё вокруг. Однако в густом лесу из-за листвы и кустарников местность считается сильно-заслонённой.

## ПОГОНЯ?

Искатели приключений могут решить погнаться за обидчиками, но в лесу их встретят ловушки, такие как сети, падающие брёвна, острые шипы и скрытые ямы. Вы можете описывать любые варианты ловушек, не сильно опасных, но мешающих персонажам преследовать нападавших. Используйте Сл 14 для любых спасбросков от ловушек, в которые попадают искатели приключений. При провале персонаж должен получить одно из состояний: опутанный или лежащий ничком, а также, если ловушка наносит урон, то 1к6 урона подходящего типа. Ваша цель, как Мастера, — дать персонажам понять, что преследование бессмысленно.

## ПОВТОРНОЕ НАПАДЕНИЕ

После достаточно долгого затишья, но до того, как персонажи успеют совершить короткий или продолжительный отдых, головорезы атакуют

вновь. На этот раз они сбрасывают огромный валун с крутого холма высотой 35 фт, а затем вновь убегают. Головорезы будут стараться попасть камнем в наземный транспорт или ездовых животных, если у персонажей есть что-то из этого.

Все существа в радиусе 10 фт от места падения камня должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая 3к6 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Если персонажи захотят преследовать головорезов, то им прежде предстоит залезть на крутой склон холма (во время лазания каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут, если у существа нет скорости лазания). Но на этот раз ловушек в лесу не будет.

## БОГ ЛЮБИТ ТРОИЦУ

В третий раз головорезы не убегают, а, также предварительно обстреляв персонажей из арбалетов, поджидают тех в лесу и нападают из скрытности (если у них получилось спрятаться, пока персонаж бежал до леса). Если персонажи не бегут в лес, то головорезы будут продолжать атаковать из арбалетов, после чего в следующий раунд вновь совершать проверки Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться.

Головорезы не дерутся насмерть, если двое их соратников пали, то оставшиеся пытаются убежать или договориться.

### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

**Слабый отряд:** Уберите двух головорезов.

**Сильный отряд:** Добавьте двух головорезов.

## СОКРОВИЩА

У каждого головореза на поясе висит по 1 лпм в качестве оберега.

## III. СПАСЕНИЕ УТОПАЮЩИХ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Ваш путь пролегает мимо небольшой, но бурной каменистой речки. Её пенные волны бурлят и плещутся о крупные валуны, выступающие над водой. Вода в реке глубокого сине-зелёного оттенка, отражает ясное небо над головой и окружающие деревья, цепляющиеся за крутые каменистые берега.

Подходя ближе, вы слышите отчаянные крики двух детей, которые изо всех сил пытаются удержаться на плаву в бушующей воде.

Дети — брат и сестра. Девочке на вид восемь лет, а мальчику около пяти. Они определённо утонули, если им не помочь.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение.** Стоит ясная безоблачная погода, местность хороша освещена.

**Река** Ширина реки — 80 фт, а средняя глубина чуть больше 5 фт. Река мутная, поэтому визуально определить её глубину практически невозможно. Повсеместно из реки выступают различного размера камни, по которым, при должной сноровке, можно перемещаться, не заходя в воду.

**Течение.** Бурное течение грозит снести всякого, кто осмелится войти в реку. Лишь сильнейшие смогут ему сопротивляться.

**Берег.** Оба берега реки круты и каменисты. Их высота варьируется от 5 до 10 фт.

## ЕСТЬ ИДЕИ?

Если персонажи хотят помочь детям, позвольте им самим решить, как именно они собираются это сделать.

Почти любое действие здесь будет требовать проверку Силы (Атлетика), либо Ловкости (Акробатика): спуститься по крутому берегу, сопротивляться течению реки, находясь в воде, прыгать по скользким камням над водой и т.п.

В зависимости от состава группы, вы можете решить, что здесь уместны и другие проверки. Например, бард может громко позвать на помощь других путников, которые, возможно, также путешествуют недалеко от этого места. Или изобретатель может попытаться соорудить что-то, что поможет вытащить детей из воды.

Используйте Сл 15 для любой из проверок, которые потребуется совершить персонажам в этом столкновении.

При провале проверок, если это уместно, персонажи могут биться или царапаться об острые камни. Если нужно нанести урон, персонажи получают 1к6 урона подходящего типа.

У персонажей есть 10 раундов, чтобы спасти детей, по истечении этого времени те тонут. При этом в 8 раунде дети уже теряют сознание, и вода продолжает тащить их бездвижные тела вниз по течению со скоростью 25 фт за раунд.

## ГОНЗО И ГРЕТТА

Если искатели приключений благополучно спасают детей, то узнают их имена. Девочку зовут Гретта, а мальчика — Гонзо. Дети замёрзли и просят персонажей развести костёр, чтобы согреться (если персонажи отказываются, те пытаются сделать это самостоятельно с помощью трения, так как огнива у детей нет).

Через небольшой промежуток времени к костру выходит поисковая группа — с полдюжины взбудораженных обывателей, среди которых будут и родители этих детей, которые отблагодарят персонажей за спасение их чад.

## СОКРОВИЩА

Родители спасённых детей на радостях отдают вам всё, что у них есть: медные и серебряные монеты и украшения на сумму **1 зм**, а также подвеску, состоящую из **3 лпм**, говоря, что она приносит удачу.

## IV. НОЧНЫЕ ГОСТИ

Когда персонажи остановятся на очередную ночёвку, попросите их распределить смены караула.

В полночь налётчики из племени Серого Волка подкрадываются к лагерю. Сравните пассивную Мудрость (Восприятие) персонажей, которые не спят, с самым низким результатом проверки Ловкости (Скрытность) атакующих. Персонажей,

чья пассивная Мудрость (Восприятие) оказалась ниже, они застанут врасплох.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение.** Над головой полная луна, тускло освещающая территорию лагеря.

**Местность.** Поляна, на которой расположились персонажи, не более 20 фт в диаметре. За ней начинается труднопроходимая и сильно заслонённая местность (можете выбрать самостоятельно, какая именно — лес, кустарники, камни, высокие степные травы или что-то другое).

### Если налётчики обнаружены

Если персонаж в карауле замечает нападающих, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Эта тёплая безоблачная ночь наполнена звуками ночной природы: шелестом листьев, стрекотанием сверчков, шорохом мелких зверушек, вышедших на ночную охоту за насекомыми и друг за другом. Огромная полная луна висит низко в небе, тускло освещая своим бледным сиянием окружающий пейзаж. Вдалеке стая волков яростно приветствует её восход, их скорбный вой эхом отдаётся в ночи.

Тут ваше внимание привлекают другие звуки, выбивающиеся из мерной ночной симфонии — несколько гуманоидов пытаются подкрасться к вашему лагерю, обходя вас со спины.

### Если налётчики не обнаружены

Если персонаж в карауле не замечает нападающих, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Эта тёплая безоблачная ночь наполнена звуками ночной природы: шелестом листьев, стрекотанием сверчков, шорохом мелких зверушек, вышедших на ночную охоту за насекомыми и друг за другом. Огромная полная луна висит низко в небе, тускло освещая своим бледным сиянием окружающий пейзаж. Вдалеке стая волков яростно приветствует её восход, их скорбный вой эхом отдаётся в ночи.

Эту гармоничную идиллию мерной ночной симфонии прервала резкая боль — что-то острое вонзилось в ваше плечо, а за спиной послышалось чьё-то тяжёлое дыхание.

В лагерь выходят два **воителя племени** и берсеркер (**вервольф**) с намерением убить и ограбить спящих персонажей.

Воители племени всегда будут стараться держаться рядом с берсеркером. Берсеркер изначально находится в гуманоидной форме и только когда его хиты снижаются ниже 40, превращается в гибрид волка и гуманоида. Если берсеркер погибает, выжившие воители племени попытаются сбежать.

### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

**Слабый отряд:** Замените вервольфа на берсерка.

**Сильный отряд:** Замените одного воителя племени на берсерка.

## СОКРОВИЩА

У нападающих с собой окровавленный кошель с **6 лпм** и **66 зм**.

## V. РЕЛИГИЯ — ДЛЯ НАРОДА

Персонажи на очередном перекрёстке встречают группу религиозных паломников, которые идут той же дорогой.

В группе около дюжины человек и несколько полуросликов. Все они средних лет или старше и выглядят как фермеры или ремесленники. Паломники по большей части общительны и добродушны, они будут рады присоединиться к искателям приключений на время совместного путешествия по этому участку дороги (около 1-2 часов пути).

Персонажи при желании могут торговать с паломниками, у тех есть любые товары из *Книги игрока* стоимостью не более 1 зм и весом не более 1 фунта.

## ТАЙНА ПАЛОМНИКОВ

Паломники в процессе совместного путешествия сообщают, что идут к святилищу Сильвануса для поклонения. Если персонажи преуспеют в проверке Интеллекта (Религия) со Сл, можете предоставить им информацию из врезки ниже:

### СИЛЬВАНУС

Сильванус олицетворяет природу во всем её разнообразии. Но люди Севера, которые в повседневной жизни чаще сталкиваются с опасностями гор, равнин и лесов, видят Сильвануса больше как бога именно таких мест. В легендах он часто повелевает другими природными божествами, поощряя и наказывая их по своему усмотрению.

Природа и её беспристрастная честность является центром догматов веры в Сильвануса. Потеря фермерского хутора из-за налёта гоблинов для единиц — трагедия, но это событие также предоставляет возможность диким землям расширяться, а земле — снова стать плодородной, что в свою очередь бросит новый вызов для тех, кто решит вернуться и укротить её снова.

Кредо Сильвануса гласит, что природа должна быть сохранена нетронутой не ради её красот, но потому, что это и есть нормальное состояние мира. Её просторы обновляют и вдыхают новые силы в смертные души, давая глоток свежего воздуха всему миру. Многие из его последователей противостоят расширению поселений в дикую местность и считают чрезмерное потребление природных ресурсов не только расточительством, но и богохульством.

Сильвануса почитают путешественники по диким местам, исследователи и жители сельских селений, расположенных вдали от крупного города. Символ Сильвануса — дубовый лист, и рощица дубов в поселении или на его окраине часто становится святилищем Сильвануса.

**Религиозный символ:** дубовый лист.

Через некоторое время совместного путешествия попросите персонажей сделать одну или несколько из следующих проверок со Сл 12:

- **Мудрость (Проницательность).** При успехе персонажи замечают, что многие паломники произносят имя Сильвануса с плохо скрываемым пренебрежением.

- **Мудрость (Восприятие).** При успехе персонажи замечают, что в молитвах паломников не звучит имя Сильвануса.
- **Интеллект (Религия).** При успехе персонажи замечают, что религиозные символы у многих паломников содержат изображение колосьев, в то время как религиозный символ Сильвануса — дубовый лист.

Если персонажи решат выяснить, в чем подвох, и преуспеют в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) со Сл 10, паломники раскроют им следующую информацию:

- На самом деле они являются последователями Чонтия — богини земледелия.
- Не так давно их поселение проходил проповедник Сильвануса и своими речами сбил многих молодых людей с праведного пути.
- После этого беды постигли и новые посевы — что-то сожрала саранча, что-то погибло от засухи.
- Определённо, оба этих факта связаны между собой, и Сильванус нарочно портит им жизнь. В связи с этим, сельчане решили уничтожить его ближайшее святилище в отместку за их горе.
- Говорят, это святилище небольшое, но очень древнее. Возможно там можно найти какие-нибудь реликвии прошлых эпох.

### ЧОНТИА

Чонтия — богиня земледелия: сева и жатвы, разведения и забоя, стрижки и ткачества. В этом аспекте она скорее сельское божество, которому редко молятся в стенах города, исключая разве что кухонный персонал. Но Чонтия также и Великая Мать, богиня колыбели, очага и дома. И в этой ипостаси её поминают в каждом доме перед приёмом пищи, при рождении ребёнка, люди воздают ей хвалу, когда нежатся у очага или чувствуют себя любимыми и спокойными.

Вера Чонтия это воспитание и рост. Её учение основывается на сельской мудрости и традициях хозяйства. Посев и жатва, вечный цикл — обычные темы её веры. Уничтожение ради уничтожения,

переделка без восстановления — анафемы для её догм.

Храмы Чонтия хранят большой пласт знаний о сельском хозяйстве и культивации. Её жрецы тесно сотрудничают с сельскими общинами, и они всегда готовы засучить рукава и испачкать руки в земле.

**Религиозный символ:** сноп колосьев.

Когда паломники раскрывают правду, они предлагают персонажам пойти с ними и помочь разрушить древнее святилище. В награду персонажи смогут забрать оттуда всё, что найдут.

Персонажи могут согласиться помочь паломникам, отговорить их разрушать святилище или ничего не делать, оставив эту затею на совести сельчан. В первых двух случаях обратитесь к соответствующим разделам ниже.

## РАЗРУШИТЬ СВАТИЛИЩЕ

Если персонажи соглашаются помочь разрушить святилище, то вскоре с группой паломников доходят до дубовой рощи, в центре которой стоит тысячелетний дуб с огромным дуплом, служащим алтарём для подношений.

Среди ничего не стоящих безделушек персонажи могут найти на алтаре 5 лпм.

Разрушить святилище не составит труда, это всего лишь дерево и здесь нет никаких защитников. Попросите игроков описать, как они это делают и пусть паломники с рьяным рвением помогают им.

## ЗАЩИТИТЬ СВАТИЛИЩЕ

Если персонажи хотят защитить святилище, им нужно придумать аргументы, почему паломники не должны его трогать. На ваше усмотрение, хорошие аргументы могут не потребовать никаких проверок. Если же вы считаете, что персонажи должны преуспеть в проверках Харизмы (Запугивание, Обман или Убеждение) то используйте для них Сл 15.

В случае успеха, паломники отказываются от своей затеи и возвращаются в село. А к персонажам следующей ночью является образ Сильвануса (лицо старика, сформированное из веток окружающих деревьев) и благодарит их за

защиту его святилища и в награду дарит им *маску оленя*.

## СОКРОВИЩА

Персонажи получают **5 лпм**, если помогли разрушить святилище или *маску оленя*, если защитили его.

## VI. ПУШИСТАЯ СМЕРТЬ

Персонажи путешествуют по дикой местности и попадают в засаду пушистых хищников.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Ваш путь пролегал через небольшую лощину, изобилующую оврагами вперемешку с россыпями крупных валунов, когда впереди вы увидели тело какого-то несчастного путника. Он лежал в луже ещё свежей крови, покрытый множественными рваными ранами, словно от больших и острых когтей.

Спрятавшись в укромном месте, искателей приключений поджидают **3 скальные кошки**. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) ниже 17 считаются захваченными врасплох и пропускают первый раунд боя.

Те персонажи, которые настораживаются от увиденного и хотят совершить проверку Мудрости (Восприятия), могут использовать её результат вместо значения пассивной Мудрости.

Когда персонажи подходят к телу ближе, чем на 15 фт, кошки выскакивают с трёх разных сторон и атакуют.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение.** Стоит ясная безоблачная погода, местность хороша освещена.

**Местность.** Лощина шириной около 30 фт извивается между двумя холмами. Склоны холмов считаются труднопроходимой местностью. Через каждые 15-20 фт по лощине разбросаны разного размера валуны и овраги, которые могут предоставить полное укрытие как скальным кошкам, так и персонажам.

### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

**Слабый отряд:** Уберите одну скальную кошку.

**Сильный отряд:** Добавьте одну скальную кошку.

## СОКРОВИЩА

---

У мёртвого путешественника персонажи находят **5 лпм, 14 зм** и рационы на 8 дней.

# Часть 3: В поисках шамана

Ориентировочное время: 1 час 30 минут

Через 5 дней путешествия персонажи добираются до подножия Хребта Мира, туда, где начинается подъём к Вороньей скале. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Миновав долину Ледяных озёр, вода в которых даже в это время года невероятно холодная, вы пересекаете реку Чёрного Ворона и через несколько миль достигаете подножия Хребта Мира, который представляет собой впечатляющее зрелище — бескрайний горный хребет с зазубренными вершинами и отвесными утёсами, теряющимися в облаках. Ещё в долине растительность уже начала редеть, а здесь и вовсе сошла на нет — холодный ветер и промёрзлая каменная почва не дают ей никакого шанса. Снега у подножия нет, но выше по склону он уже проглядывает белыми пятнами.

Вы без особого труда обнаруживаете каменистую тропу, ведущую к Вороньей скале, узкую и извилистую. Но солнце уже клонится к закату, а подниматься по такой в сумерках может быть рискованно.

Персонажи могут решить встать лагерем у подножия Хребта Мира, чтобы не подниматься в сумерках. Если же они решают рискнуть, то могут пройти некоторое расстояние вверх по склону, пока совсем не стемнеет. В этом случае, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда солнце скрылось за горизонтом, погода ухудшилась. Путешествие затруднено из-за сильного ветра и редкого, но колючего снега вперемешку с дождём. Однако, благодаря пересечённой местности, у вас есть множество возможностей найти укрытие от непогоды.

## БЕГУЩИЕ КАМНИ

Вне зависимости от того, разбила персонажи лагерь у подножия или на склоне, их дневной переход из-за низких температур и холодных ветров был особенно изнуряющим.

Когда персонажи останавливаются на отдых, каждый из них должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, получая уровень истощения при провале. Персонажи, которые провалили спасбросок на 5 и больше, получают 2 уровня истощения. Эти уровни истощения могут быть сняты только долгим отдыхом в тёплом, сухом месте. Персонажи, носящие зимнюю одежду или имеющие сопротивление к холоду, совершают этот спасбросок с преимуществом.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение.** Ночью темно, так как небо затянуто тучами.

**Камни.** Вверх по склону есть несколько камней небольшого размера. Существа маленького размера могут использовать их как укрытие на три четверти (бонус +5 к КБ и спасброскам Ловкости). Два кобольда совместным действием могут скатить камень на существ вниз. Попавшие под камень получают 3кб дробящего урона и падают ничком. Существа, преуспевшие в спасброске Ловкости со Сл 12, получают только половину урона и не падают. Вы можете определить количество таких камней броском 1кб +1.

**Склон.** Покрытый свежей наледью склон имеет 30 фт в высоту, и чтобы забраться на него требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 14. Провалившие проверку на 5 и более скатываются с него, получая дробящий урон 3 (1кб), и падают ничком.

**Вьюга.** Порывистый ветер с колючим снегом вперемешку с дождём накладывает помеху на дальноточные атаки и проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и зрение. Полёт без использования магии практически невозможен, и существа, пытающиеся взлететь таким образом, падают в конце своего хода.

## КОБОЛЬДЫ-НАЛЁТЧИКИ

Как-только персонажи отойдут ко сну, к их лагерю подкрадутся 3 **кобольда долины Ледяного Ветра** и начнут скатывать камни на лагерь и находящиеся в нём существ. Во втором раунде боя к нападающим присоединится **кобольд-порождение вампира**, который будет атаковать персонажей врукопашную. Как только это произойдёт, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно ваше внимание привлекла маленькая чешуйчатую фигура, выползающая из темноты на четвереньках. Когда она полностью появилась в поле зрения, вы поняли, что это тоже кобольд, но целиком обнажённый и с большой зияющей раной в черепе. Его кожа очень бледна, глаза светятся потусторонним красным светом, необычайно длинные клыки и острые когти зловеще сверкают в отблесках света, а его движения до жути быстрые и угловатые.

#### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

**Слабый отряд:** Уберите двух кобольдов долины Ледяного Ветра. Оставшийся кобольд может скатывать камни в одиночку.

**Сильный отряд:** Добавьте двух кобольдов долины Ледяного Ветра.

Не смотря на свою природную трусливость, кобольды будут сражаться до смерти, но персонажи могут захотеть захватить и допросить одного из них. Если это произойдёт, допрашиваемый кобольд на ломаном Общем языке может рассказать следующее:

- Человек в серой мантии появился из воздуха посреди поселения кобольдов и предупредил их об опасности: группа бродяг-убийц из Лускана идёт уничтожать их деревню, и они не будут жалеть ни детей, ни стариков.
- Он даже вылечил Снугла, которому камень упал на голову, и сделал его невероятно сильным, чтобы тот тоже помог защитить их деревню.
- Также человек предложил нанести упреждающий удар и рассказал, где бродяги

остановятся на ночь и когда лучше всего на них напасть.

Кобольд фанатично верит тому человеку, его невозможно переубедить, и он ни за что не расскажет персонажам, где его деревня.

## СОКРОВИЩА

У кобольдов есть 25 зм и одно *зелье лечения*.

## ГОРНАЯ ТРОПА

Подъём в гору сопряжён с рядом опасностей. Персонажи на своём пути могут столкнуться с одним или несколькими препятствиями. Выбирайте столкновения из списка ниже броском кб или на своё усмотрение.

#### кб Столкновение

1	Оступиться может каждый
2	Тихая долина
3	Вот козлы
4	Обвал
5	Зияющая пропасть
6	Зелёные ботинки

## I. ОСТУПИТЬСЯ МОЖЕТ КАЖДЫЙ

Тропа узкая, и персонажи идут цепочкой, один за другим. Внезапно у одного из них камни уходят из-под ног, и он должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, чтобы не удержаться. Если персонаж проваливает спасбросок, то начинает падать. Один впереди идущий персонаж и каждый из идущих сзади имеют по одному шансу, чтобы остановить падение сопартийца проверкой Силы (Атлетика) со Сл 15 + 1 за каждое дополнительно падающее существо того же размера, либо + 2 за существо большего размера. Если у персонажа не получается остановить падающего, он начинает падать вместе с ним. Каждый раунд все катящиеся вниз по склону существа получают 1к4 дробящего урона и могут совершить проверку Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) со Сл 15, чтобы остановить падение.

## II. ТИХАЯ ДОЛИНА

---

Выйдя на небольшое покрытое льдом плоскогорье, искатели приключений с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечают, что со склона горы над ними опасно свисают снежные пласты. Персонажи, заметившие это, получают преимущество на следующую проверку.

Чтобы преодолеть эту область, персонажи должны преуспеть в групповой проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 13 во время прохода по льду. Если группа проваливает проверку, начинается лавина. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Силы со Сл 15, чтобы избежать попадания под лавину. Персонажи, провалившие спасбросок, получают 2к6 дробящего урона и их засыпает снегом. Персонажи, прошедшие спасбросок, получают половину урона, и лавина их не накрывает.

## III. ВОТ КОЗЛЫ

---

Вы слышите нарастающий гул. После этого из-за поворота неожиданно на огромной скорости выскакивают десятки горных козлов, и, кажется, их совершенно не волнует, что вы стоите у них на пути. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 13, чтобы увернуться от стада или проверку Силы (Атлетика) со Сл 17, чтобы устоять под его напором. В противном случае, вы падаете ничком, становитесь опутанным и в течении 3-х раундов вы получаете по 1к6 дробящего урона за раунд. Каждый новый раунд вы можете повторять проверки Акробатики или Атлетики с той же сложностью, но уже с помехой, чтобы выбраться из-под несущегося потока козлов.

## IV. ОБВАЛ

---

Когда искатели приключений перемещаются по склону горы вдоль ущелья, целый кусок скалы под их ногами обваливается и летит вниз. Попросите каждого персонажа совершить спасбросок Ловкости со Сл 14. Персонажи, преуспевшие в спасброске, успевают перебежать

или запрыгнуть на стабильный участок тропы, избежав урона. Персонажи, провалившие спасбросок, падают на 40 фт вниз, получая 4к6 дробящего урона от падения.

## V. ЗИЯЮЩАЯ ПРОПАСТЬ

---

С каждым шагом персонажей склон становится всё круче и круче, пока не упирается в практически отвесную стену. Налево-вверх, вдоль стены, идёт узкий каменный уступ, с одной стороны от которого зияет головокружительной глубины пропасть.

Персонаж может как подняться по отвесной скале (если у него есть комплект для лазания), так и пойти по уступу.

Проход по уступу занимает 10 раундов. Каждый раунд с шансом 50% из пропасти может взметнуться сильный леденящий порыв ветра. Незакреплённые персонажи должны совершить спасбросок Силы со Сл 12, чтобы не сорваться вниз. Если игрок проваливает спасбросок, персонаж падает в пропасть. Рядом идущие персонажи могут попытаться остановить падение сопартийца успешной проверкой Силы (Атлетика) со Сл 15 + 1 за каждое дополнительное существо того же размера, либо + 2 за существо большего размера. Если у персонажа не получается остановить падающего, он начинает падать вместе с ним, а соседний с ним персонаж получает шанс остановить падение уже двух падающих существ. И так далее по цепочке.

Если персонажи падают, бросьте 1к12 и умножьте результат на 10, чтобы определить, через сколько футов они приземлятся на очередной горный уступ. За каждые 10 фт падения персонажи получают 1к6 дробящего урона. Есть 50% шанс приземлиться в снег и снизить урон вдвое.

## V. ЗЕЛЁНЫЕ БОТИНКИ

---

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

В стороне от вашей тропы, ниже по склону, вы замечаете торчащие из-под обледенелого снега ноги какого-то несчастного путника, обутые в ярко-зелёные ботинки.

Ботинки весьма изысканы и украшены золотой вышивкой. Неужели кто-то из благородных господ решил прогуляться по столь суровой горной местности? Возможно, его драгоценности всё ещё с ним.

Персонажи могут потратить час своего времени, чтобы спуститься и достать тело из-под покрытого настом снега. Если они это делают, то находят фибулу с гербом благородного дома Маджарра, а также следующие сокровища: одеяние из золотой парчи (25 зм), серебряную флейту (10 зм) и 5 зм.

### Благородный дом Маджарра

Члены этого дома относятся к знати Вотердипа. Основными их интересами были изготовление и игра на музыкальных инструментах, а также обучение других игре на них. Кроме того, известно, что в 14-15 веках они владели бизнесом по добыче серебра в Мирабаре и земельными участками вокруг Ледяных озёр.

## Воронья скала

Когда персонажи прибывают к Вороньей скале, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Через несколько часов подъёма по заснеженным долинам и скалистым выступам, вы замечаете очертания массивной каменной скульптуры, вырисовывающейся вдаль. Фигура, устремившая свой взор на запад, изображает ворона, взгромоздившегося на вершине пологого холма на небольшом плоскогорье, за которым острые скалы вновь круто устремляются к небесам.

Наконец, ещё через полчаса восхождения, вы достигаете вершины Вороньей скалы. С этой точки открывается превосходный вид на многие мили в южном и западном направлениях, и вы можете насладиться захватывающей дух красотой Хребта Мира!

Холм, на котором стоит статуя ворона — это самый большой курган предков утгардских

варваров из племени Чёрного Ворона. На этом плоскогорье есть множество других курганов, поменьше, хаотично расположенных вокруг него.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Местность.** Статуя ворона, высотой 100 фт стоит на самом высоком холме этого плато. Вокруг статуи стоят четыре 50-футовых менгира, ориентированные по сторонам света. На плато есть и другие холмы, поменьше, усеянные курганами предков утгардского племени Чёрного Ворона.

**Освещение.** Сейчас вторая половина дня, переменная облачность. Местность хорошо освещена, не смотря на периодически идущий снег.

**Суровые условия.** Большая часть земли под ногами скована тонким слоем льда, а в прогалинах лежит покрытый настом снег. Ветер здесь слабее, чем на склоне, но всё ещё чувствуется.

## КРАЛКАРЛГЛАР

Если персонажи подходят к статуе достаточно близко, то у её подножия могут обнаружить фигуру человека, который сидит, скрестив ноги, и словно бы погружён в транс. Он одет в шкуры и перья, и в общем-то подходит под описание шамана. Но проблема в том, что он полностью покрыт коркой льда и, кажется, не дышит, хотя и не похож на мертвеца.

Позвольте игрокам поломать голову над задачей, как разморозить тело шамана, если они хотят получить от него какую-либо информацию. Учтите, что здесь не растут деревья, а потому нет и дров.

Если вы видите, что игрокам неинтересно или трудно импровизировать, предложите персонажам совершить проверку Интеллекта (Расследование) и выберите варианты из списка ниже в зависимости от её результата:

- **Сл 8.** Сжечь всё что горит из инвентаря персонажей, чтобы добыть огонь и разморозить тело.
- **Сл 12.** Отнести тело к подножию горы, где температура выше, и там оно само оттаёт (или там же можно собрать дров и разморозить его огнём).
- **Сл 16.** Соорудить из льда большую линзу, чтобы сфокусировать лучи солнца на теле и тем самым растопить лёд.

Вне зависимости от того, какое решение примут персонажи, позвольте им заняться выбранной ими деятельностью. А через некоторое время подгадайте удобный момент, когда один из искателей приключений будет в пределах 5 фт от обледенелого тела (например, неся его с горы, или топя с него лёд горящим факелом) и зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно замёрзшее и бездвижное тело, мгновенье назад сидевшее абсолютно неподвижно, резко выбросило вперёд руку, ломая ледяную корку, и, схватив тебя за одежду, с неимоверной силой резко притянуло к себе. Твоё лицо оказалось в нескольких сантиметрах от лица утгардского шамана, чьи выпученные глаза источали безумие и страх. Быстро шевеля растрескавшимися от мороза губами, тот хрипло произнёс:

Затем выберите одно из пророчеств из таблицы ниже броском к8 или на своё усмотрение и зачитайте, цитируя шамана.

#### **к8 Пророчество**

1	«Овца, болото, шкура в грязи. Кто шкуру сбросил, тот сразу под мост!»
2	«Город огромен, внутри царит хаос. Драки, погони, пожар повсеместно!»
3	«Белые шпили, серые мантии монстров скрывают, что монстра вскрывают!»
4	«Лёд, западня, что дороже для чудища: слово, жизнь, воля?»
5	«Чёрные души мутят людские рассудки, в месте порока вновь опорочено имя!»
6	«Смерть из глубин, живые мертвеют, нежить морская на берег песчаный вползает!»

7	«Сила огромная, раз уничтоживши чёрное магово древо, вновь в его чреве!»
8	«Мир внутри мира праздностью полон, гниль среди невинных сокрыта завесой!»

После этой фразы шаман упадёт без сознания и очнётся только через 1к4 часа. Его можно поднять *зельем лечения* или магией, восстанавливающей хиты, если искателям приключений не терпится с ним пообщаться. Но, придя в сознание, он не будет помнить того, что сказал после разморозки.

#### **Что это было?**

Шаман ещё не вышел из состояния транса, через него говорили духи, почуявшие близость персонажа и заглянувшие в его судьбу. Каждое из этих пророчеств является отсылкой к SCDD1-EP «Оборона Лускана» — финальному приключению этой кампании. Персонажи не могут об этом знать и для них это звучит как бред сумасшедшего. Так и задумано.

Когда шаман очнётся, он представится Кралкарлгларом, учеником Вулфгехара и с радостью ответит на вопросы персонажей.

- Если персонажи спрашивают о шамане по имени Чистое Сердце, то Кралкарлглар слышал о нём от своего учителя, Вулфгехара, который, в свою очередь, был учеником Чистого Сердца. Он уже давно умер, как и Вулфгехар, и Кралкарлглар теперь единственный шаман в племени.
- Если персонажи рассказывают о пророчестве и происшествии в Башне Тайного Знания, то Кралкарлглар просит полчаса, чтобы посоветоваться с духами, после чего произносит: «Духи чувят тьму, растлевающую Братство изнутри. Коридоры Башни Тайного Знания полнятся обманом. Змея предательства всё плотнее обвивает Город Парусов. Если змею не обезглавить, то яд её расплзётся по всему континенту!»

#### **Отыгрыш Кралкарлглара**

Кралкарлглар выглядит как невысокий жилистый мужчина преклонных лет с чёрными с проседью растрёпанными волосами, ниспадающими до уровня груди. У него пронизательные тёмно-зелёные глаза, а его морщинистая кожа покрыта татуировками с природными мотивами. На нём меховой плащ и

головной убор, украшенный перьями воронов, а на шее висит ожерелье из когтей какого-то зверя.

Шаман общается возбуждённо, отрывистыми фразами, а иногда без всякой видимой причины может перейти на хохот или громкий крик. В процессе разговора он также может неожиданно вскочить с места и начать прыгать на одной ноге и махать руками, словно подражая танцу какой-то птицы.

**Цитата:** «Духи предупредили меня о вас. Но вы явились позже, чем было сказано.»

Персонажи могут записать слова Кралкарлггара, если у них есть пергамент и писчие принадлежности. Либо они могут попросить Кралкарлггара самого отправиться в Лускан для помощи волшебникам в расшифровке пророчества. В этом случае им потребуется совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 10. При провале, шаман откажется идти с персонажами в Лускан, сославшись на какие-нибудь дела, которые его удерживают его здесь (но позже всё равно придёт в город, посчитавшись с серьёзностью опасности для континента).

## ЗАВЕРШЕНИЕ

Если у вас осталось достаточно времени, вы можете отыграть путешествие в Лускан, выбрав ещё одно случайное столкновение из части 2: «Дорога к Хребту».

Когда персонажи возвращаются в Башню с посланием от Кралкарлггара, они получают обещанное вознаграждение в размере 3 лпм на каждого.

Если персонажи приводят с собой самого Кралкарлггара, то Ралатар дополнительно вознаграждает их одним зельем лечения.

Кроме того, Ралатар радостно сообщает, что Эрбас Сааджо, волшебник, который занимается восстановлением посоха Мистры, почти закончил свою работу, и в скором времени Братство планирует приступить к ритуалу ограждения города, что создаст для Лускана сильный оберег от тёмных сил, чем бы они ни являлись.

## НАГРАДЫ

По завершению этого приключения, персонажи получают следующие награды.

## ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

---

Завершив это приключение, персонажи получают новый уровень.

## СОКРОВИЩА

---

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

## ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи получают **25 зм** после боя с кобольдами, а также **250 зм** в награду за выполнение задания Ралатара.

## МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Персонажи получают одно зелье лечения после боя с кобольдами.

Если персонажи привели Кралкарлггара в Башню, они получают ещё одно зелье лечения.

Кроме того, персонажи получают сокровища из случайных столкновений, в которых участвовали, как указано в разделе «Сокровища» в описании случайного столкновения.



# ПРИЛОЖЕНИЕ А: БЛОКИ СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

## Берсерк

*Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение*

**Класс Брони** 13 (шкурный доспех)

**Хиты** 67 (9к8 + 27)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** один любой язык (обычно Общий)

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Безрассудство.** В начале своего хода берсерк может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

### ДЕЙСТВИЯ

**Секира.** *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (1к12 + 3) рубящего урона.

## Вервольф

*Средний гуманоид (человек, перевёртыш), хаотично-злой*

**Класс Брони** 11 в облике гуманоида, 12 (природная броня) в облике волка или в гибридном облике

**Хиты** 58 (9к8 + 18)

**Скорость** 30 фт (40 фт в облике волка)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Навыки** Скрытность +3, Восприятие +4

**Иммунитет к урону** дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** Общий (не может говорить в облике волка)

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Перевёртыш.** Вервольф может действием превратиться в волка или гибрид волка и гуманоида или же принять свой истинный облик гуманоида. Вся его статистика, за исключением КБ, остаётся одинаковой во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

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

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида).** Вервольф совершает две атаки: две копьём (в облике гуманоида) или одну укусом и одну когтями (в гибридном облике).

**Укус (только в облике волка или гибрида).**

*Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервольфа.

**Когти (только в гибридном облике).** *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

**Копьё (только в облике гуманоида).** *Рукопашная или дальнебойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, или 6 (1к8 + 2) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

## Воитель племени

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

**Класс Брони** 12 (шкурный доспех)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** один любой язык

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

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

### ДЕЙСТВИЯ

**Копьё.** *Рукопашная или дальнбойная атака:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона, или 5 (1к8 + 1) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

## Головорез

*Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго*

**Класс Брони** 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** Общий

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

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

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Головорез совершает две рукопашные атаки.

**Булава.** *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

**Тяжёлый арбалет.** *Дальнбойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 100/400 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

## Кобольд долины Ледяного Ветра

*Маленький гуманоид (кобольд), любое мировоззрение*

**Класс Брони** 14 (шкурный доспех)

**Хиты** 9 (2к6 + 2)

**Скорость** 30 фт, лазая 20 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

**Спасброски** Лов +4, Тел +3

**Навыки** Восприятие +1, Выживание +1, Скрытность +4

**Чувства** тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 11

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

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

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свете, кобольд совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

### ДЕЙСТВИЯ

**Кинжал.** *Рукопашная или дальнбойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

**Метательное копьё.** *Рукопашная или дальнбойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 1 (1к6 – 2) колющего урона.

## Кобольд-порождение вампира

*Маленькая нежить, нейтрально-злая*

**Класс Брони** 14

**Хиты** 39 (6к6 + 18)

**Скорость** 30 фт, лазая 20 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

**Спасброски** Лов +6, Мдр +1

**Навыки** Восприятие +1, Скрытность +6

**Спротивление урону** некротическая энергия;  
дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

**Чувства** тёмное зрение 60 фт, пассивное  
Восприятие 11

**Языки** Общий, Дракониий

**Опасность** 3 (700 опыта)

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

**Регенерация.** Вампир восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит, и он не находится ни под солнечными лучами, ни в текущей воде. Если вампир получает урон излучением или урон от святой воды, эта особенность не действует в начале следующего хода вампира.

**Слабости вампира.** Вампир обладает следующими слабостями:

- **Запрет.** Вампир не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.
- **Урон от текущей воды.** Вампир получает урон кислотой 20, если оканчивает ход в текущей воде.
- **Кол в сердце.** Если колющее оружие, изготовленное из дерева, вонзится в сердце вампира, пока он недееспособен в своём месте отдыха, вампир станет парализованным, пока кол не вынут.
- **Гиперчувствительность к солнечному свету.** Вампир получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свету, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

**Необычная природа.** Вампир не нуждается в воздухе.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона плюс 5 (2к4) урона некротической энергией. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а вампир восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

## Скальная кошка

*Большой монстр, нейтральный*

**Класс Брони** 13

**Хиты** 34 (4к10 + 12)

**Скорость** 40 фт, лазая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +7

**Чувства** тёмное зрение 60 фт, пассивное  
Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Необнаружимость.** Кошка не может быть целью какой-либо магии прорицания или обнаружен с помощью магических датчиков.

**Наскок.** Если кошка движется по крайней мере 20 фт прямо к существу, а потом бьёт его атакой когтями в этом же ходу, то цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13 или быть сбита с ног. Если цель сбита с ног, кошка может бонусным действием один раз атаковать укусом.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона.

**Когти.** *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона.

## Смертник культа

*Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго*

**Класс Брони** 15 (доспехи мага)

**Хиты** 52 (7к8 + 21)

**Скорость** 30 фт

---

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

---

**Спасброски** Мдр +4

**Навыки** Магия +6, Религия +6, Убеждение +3

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** два любых языка

**Опасность** 4 (1100 опыта)

**Предсмертный взрыв.** Когда смертник культа умирает, он взрывается, осыпая окружающих градом осколков своих костей и плоти. Каждое существо в 10 фт от взрывающегося смертника должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 14. При провале существо получает 11 (2к10) дробящего урона, а при успехе — половину этого урона.

**Использование заклинаний.** Смертник культа является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания волшебника:

**Кантрипы (неограниченно):** леденящее прикосновение (см. «Действия» ниже), погребальный звон, сообщение, фокусы

**1 уровень (4 ячейки):** вызов страха, луч болезни, псевдожизнь, щит

**2 уровень (3 ячейки):** глухота/слепота, тьма, туманный шаг

**3 уровень (2 ячейки):** покров духа, прикосновение вампира

## ДЕЙСТВИЯ

---

**Проклятый кинжал.** *Рукопашная или дальнбойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или

дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией, и цель получает помеху на все спасброски до конца следующего хода смертника культа.

**Леденящее прикосновение (кантрип).**

*Дальнбойная атака:* +6 к попаданию, дистанция 120 фт, одно существо. *Попадание:* 13 (2к8) урона некротической энергией, и цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода смертника культа. Если цель — нежить, она также получает помеху к броскам атаки по смертнику культа на ту же длительность.

# ПРИЛОЖЕНИЕ В: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

## ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

---

*Зелье, обычное*

Вы восстанавливаете 2к4 + 2 хита, когда выпиваете это зелье.

## МАСКА ОЛЕНЯ (МАСКА ЗВЕРЯ)

---

*Чудесный предмет, необычный*

Эта деревянная маска изображает голову оленя и имеет 3 заряда. При ношении маски вы можете потратить 1 заряд и использовать маску, чтобы действием наложить заклинание *дружба с животными*. Маска восстанавливает все потраченные заряды на рассвете.