

Тайна Монастыря Рука Леди

Какую тайну скрывают развалины монастыря Ловиатар?

Кто охотится за потерянными артефактами?

Семичасовое приключение для персонажей 5–6 уровня

Author Name

Константин Чалышев

Версия: v1.0

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

Введение

Добро пожаловать в приключение «Тайна монастыря Рука Леди», неофициальное приключение, события которого проходят в Забытых Королевствах во время сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для персонажей с **5-го по 6-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей 5-го уровня**.

Это приключение начинается на дороге, соединяющей Эверлунд и Сильвермун, но может быть легко адаптировано под любое другое место в горах.

Подготовка приключения

Перед проведением этого приключения для группы игроков, как Мастер, вы должны подготовиться:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *Книги игрока*, *Руководство мастера подземелий* (для уточнения свойств магических предметов) и *Бестиарий* (для уточнения информации о монстрах).
- Изучите приложения для дополнительной информации о добавленных монстрах и магических предметах.
- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести изменения, указанные в тексте приключения.

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 пятерых персонажей 5 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 слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

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

Предыстория приключения

Монастырь Руки Леди на Пике Леди был одним из самых мрачных и неприступных храмов, посвящённых Ловиатар, Богине Боли. Здесь, в укрепленных стенах и глубоких пещерах, обитало около девяноста жрецов и монахов — людей и полуэльфов, владевших древней нетерезианской магией. Они отражали нападения орков, а путники, проходившие мимо, имели привычку таинственным образом исчезать, отчего дурная слава о монастыре разнеслась далеко за пределы гор.

Всё изменилось в Год Расстроенной Арфы (1371 ЛД). Драконы клана Моруэмов обрушились на обитель: сначала рухнула главная башня, затем чудовища разрушили почти все постройки. Монахи отступили в пещеры и с помощью древней магии сумели уничтожить одного дракона прямо в воздухе, а потом отбили штурм армии хобгоблинов. Однако зимние холода и невозможность восстановить крепость вынудили их покинуть это место. Верховная Госпожа Бичевательница Лортала Шамрасс увела остатки духовенства — чуть более сорока жрецов — в неизвестном направлении, а развалины были предоставлены времени и ветрам.

С тех пор минуло больше ста лет. Пик Леди остаётся мрачной, почти забытой достопримечательностью. Местные жители обходят стороной

старую тропу, ведущую в горы, а те немногие искатели приключений, что поднимались туда, либо возвращались ни с чем, либо не возвращались вовсе.

Но сейчас, в 1492 год, когда по Королевствам гремит Гром Штормового короля, к развалинам снова начинают стекаться разные силы.

Маг из Эверлуна, Арандус Терразир, нашёл в древних свитках упоминания о волшебных поясах, которые монахи Руки Леди создавали во время драконьей атаки. Он уверен, что под обломками до сих пор лежат нетерийские артефакты, способные принести славу и богатство. Однако тропа к монастырю кажется ему слишком опасной: на ней видны следы крупных монстров, а в лесу, по слухам, обитает отшельник, который не терпит чужаков.

Этим отшельником уже двадцать лет является старый друид. Он поселился в пещере неподалёку от тропы и посвятил себя очищению земли от скверны, оставленной жрецами Ловиатар. Ему удалось наладить хрупкое равновесие: местные монстры, которых он иногда успокаивает древними обрядами, не трогают его, а он, в свою очередь, не мешает им охотиться на забредших в горы путников. Друид презирает грабителей могил и особенно ненавидит служителей злых богов.

Совсем недавно на склонах Пика Леди появилась ещё одна группа. Несколько молодых жрецов Ловиатар, возглавляемых истовой, но далёкой от мирского зла наставницей, решили возродить древний монастырь. Они не ищут конфликта; их интересует самопознание, аскетическая практика и духовное наследие ордена. Поселившись в уцелевшей надвратной башне, они считают себя законными наследниками этих земель. Жрецы пока не знают ни о маге, ни о наёмниках, но уже успели столкнуться с враждебностью друида и опасаются чудовищ, что бродят среди руин.

Наконец, в руинах объявился таинственный авантюрист, назвавшийся исследователем древностей. Он уже нашёл вход в смотровую башню, откуда, по его сведениям, можно проникнуть в подземные пещеры. Его цель — Пояс монахов, магический предмет, способный наделить владельца невиданной скоростью. Однако он не намерен рисковать сам и ищет тех, кто расчистит ему путь.

Над развалинами сгущается напряжение. Каждая из сторон имеет свои планы, и только от случайно оказавшихся здесь искателей приключений зависит, чем закончится противостояние — кровавой бойней или хрупким перемирием.

Обзор приключения

Приключение начинается в постоялом дворе «Каменный Мост», расположенном на тракте между Эверлундом и Сильвермуном, у подножия

горной тропы, ведущей к Монастырю Руки Леди. Здесь персонажи встречают Арандуса Терразира — нервного мага из Эверлуна, который предлагает им щедрую награду за то, чтобы они поднялись к развалинам, нашли вход в древние пещеры и принесли ему любой нетерийский артефакт (особенно он заинтересован в Жезле монахов, который по слухам из древних книг помогал создавать магические пояса).

По пути к монастырю герои натываются на пещеру старого друида. В зависимости от их действий, друид может стать союзником, предостережением или врагом. Он расскажет о жрецах Ловиатар, захвативших надвратную башню, и предложит награду за их изгнание (или уничтожение).

Подойдя к развалинам, персонажи обнаруживают три основные локации:

- Надвратную башню, где обосновались жрецы Ловиатар. Они не настроены агрессивно, если только их не спровоцировать. Жрецы опасаются друида и чудовищ и могут попытаться нанять героев для устранения угрозы.
- Главный храм, занятый монстрами (в зависимости от уровня группы — например, панцирницами или боевыми конструктами, оставшимися от древней магии). Монстры нападают на всех, кроме друида.
- Смотровую башню на склоне, где временно укрылся авантюрист. Он представится исследователем, но при случае попытается натравить героев на друида (пообещав 100 зм и пару найденных им свитков), скрывая истинную цель — Пояс монахов.

Внутри смотровой башни находится вход в подземные пещеры. Они частично завалены; чтобы пройти дальше, потребуется найти способ обойти завалы (например, расчистить их физически, использовать магию или найти обходной путь через разрушенные переходы). В пещерах героев ждут ловушки, оставшиеся со времён обороны монастыря, и останки монахов. Среди тел в одном из дальних залов лежит Пояс монахов — тот самый артефакт.

Развязка зависит от того, с кем персонажи решат вступить в союз, а кого — в конфликт. Возможные варианты:

- Помочь магу и авантюристу добраться до артефактов, что приведёт к столкновению с друидом и, возможно, жрецами.
- Встать на сторону друида и очистить развалины от жрецов и алчных искателей сокровищ.
- Поддержать жрецов Ловиатар, которые обещают восстановить монастырь как место духовного служения (и, возможно, избавят округу от монстров).
- Попытаться примирить стороны или перехитрить всех, забрав Пояс себе.

По завершении приключения персонажи возвращаются в «Каменный Мост» с отчётом, и даль-

нейшая судьба развалин определяется их выбором.

Зацепки приключения

Приключение рассчитано на группу из 6 персонажей 6-го уровня. В идеале герои уже знакомы друг с другом или собираются вместе в придорожной таверне.

Зацепка 1. В постоялом дворе «Каменный Мост» персонажи встречают мага Арандуса Терразира, который нанимает их за 200 зм принести артефакт из развалин Монастыря Руки Леди.

Зацепка 2. В Эверлунде Башня магов поручает персонажам найти и вернуть пропавшего исследователя Арандуса Терразира, отправившегося к развалинам Монастыря Руки Леди.

Зацепка 3. В Сильвермуне фракция нанимает персонажей разыскать авантюриста Корвина Блэквуда, скрывшегося с долгами (или похищенным артефактом) в развалинах Монастыря Руки Леди.

Часть 1: Каменный Мост

Приключение начинается в постоялом дворе «Каменный Мост», расположенном на тракте между Эверлундом и Сильвермуном, у подножия гор. Это последнее пристанище перед старой тропой, ведущей к развалинам Монастыря Руки Леди. Таверна служит естественным местом сбора путников, торговцев и искателей приключений, а также идеальным местом, чтобы познакомить между собой новых персонажей.

«Каменный Мост» — крепкое двухэтажное здание из грубого камня с широкой черепичной крышей. Рядом — конюшня, колодец и массивный каменный мост через бурный ручей, давший название заведению. Внутренний двор вымощен булыжником, сейчас здесь стоят пара телег и несколько лошадей. Общий зал просторный, с низким потолком из тёмных балок. В очаге всегда горит огонь, даже летом — здесь сыро и прохладно из-за близости гор. Стены украшены рогами оленей, старыми картами и несколькими запалёнными знамёнами неизвестных рыцарских орденов. Пол усыпан опилками.

Таверну можно описать так:

- В центре зала — массивная дубовая стойка, за которой хозяин разливает эль.
- Вдоль стен — тяжёлые столы, исцарапанные ножами и клинками. У окна — несколько уютных кабинок.
- Над камином висит старый герб, напоминающий раскрытую ладонь — всё, что осталось от знамени давно разрушенного монастыря.

Когда персонажи входят в таверну, их встречает запах жареного мяса и можжевелевого эля. За стойкой стоит **Торольф «Тор» Кузнечный Молот** — пожилой дварф с окладистой седой бородой и мясистым лицом, бывший ополченец из Сильвермуна. Он приветлив, но на расспросы о горах отвечает уклончиво.

Отыгрыш Торольфа

Торольф — хозяин с характером бывалого солдата. Он говорит негромко, но весомо, предпочитая короткие фразы. Любит поворчать на погоду и дороги. Если его угостить кружкой эля, может стать словоохотливее. «Туда дорога забыта, и правильно. Кто ходил — не все вернулись. А те, кто вернулись, молчат. Так что пейте эль, добрые люди, и не ищите приключений на свою голову».

Если персонажи проявят настойчивость или спросят о странных недавних событиях, Торольф нехотя сообщит:

- Пару дней назад в таверне остановился «учёный господин из Эверлуна» — не выходит из своей комнаты, но допытывался о старом монастыре.
- В горах видели «монахов в рваных рясах» — скорее всего, бродяг, но лучше держаться от

них подальше.

- Из гор иногда доносится странный звон — будто бьют в колокол, хотя он точно знает, что все церковные колокола там давно сняты.

Гости таверны

Кроме Торольфа, в общем зале находятся несколько постояльцев. Никто из них не пытается активно завязать беседу, но все не прочь поболтать, если к ним обратиться.

- **Малсер Брайтвуд.** Старый следопыт (человек с нашивкой следопыта Сильвермуна) сидит в углу с кружкой эля. На расспросы о тропе буркнет: «Кто туда сунется — пусть сначала с духом горным договорится. А то и с теми, кто из земли вылез». Если его разговорить, расскажет, что прошлой луной видел у развалин чёрные фигуры, которые двигались от башни к башне.
- **Алайн Дикофляга.** Торговка травами (полурослик женщина средних лет в дорожном плаще) расположилась у окна. Она упомянет, что недавно продала несколько целебных корней «странному типу в пыльном плаще», который спрашивал дорогу к смотровой башне. По её словам, он был вооружён и явно не местный.
- **Нарт и Маларк.** Двое возчиков (мужчины в грубой одежде) спорят о ценах на меха. Если их перебить, они сначала огрызаются, но, угощённые элем, могут рассказать, что в последнее время на тропе стали пропадать путники. «Говорят, там завелась нечисть, которую привлекло старое колдовство».

Появление Арандуса Терразира

После того как персонажи освоятся в таверне, из дальней комнаты выходит **Арандус Терразир**. Это сутулый человек маг лет сорока, с длинными пепельными волосами, собранными в хвост. На нём дорожный плащ тёмно-синего цвета и поношенный камзол с нетерийскими символами. Лицо вытянутое, с глубокими морщинами вокруг глаз. Пальцы унизаны кольцами, одно из которых слабо светится.

Заметив вооружённую группу, **Арандус** подходит к их столу. Он говорит быстро, иногда сам себя перебивает, нервно поглядывая на окна.

«Вы adventurers? Искатели приключений? Отлично. Мне нужна ваша помощь. Я из Эверлуна, изучаю наследие Нетерила. Здесь, в горах, есть развалины старого монастыря — “Рука Леди”. Там, под землёй, должны сохраниться артефакты. Я сам хотел подняться, но видел на тропе footprint, эээ... Следы — большие, когтистые. И в небе что-то кружило. Мне нужны смельчаки, которые принесут мне хотя бы один маломальски ценный предмет. Заплачу двести золотых. Если найдёте Жезл монахов, о котором я читал в свитках, добавлю ещё сотню».

Арандус предлагает половину суммы вперёд, половину — после возвращения. Он настаивает, что его цель исключительно научная, и просит не

рассказывать о его задании другим постояльцам.

Что знает **Арандус**: он действительно нашёл упоминания о поясах в древних текстах. Он уже пытался подняться к тропе и видел издали фигуру друида, но не вступал с ним в контакт. О жрецах Ловиатар и авантюристе он не подозревает.

Слухи и дополнительные сведения

Если персонажи расспрашивают **Торольфа** или других гостей, они могут услышать следующее:

- **О монастыре**: «Рука Леди» была проклятым местом ещё до того, как её разрушили драконы. Говорят, монахи поклонялись богине боли и приносили жертвы. После разрушения там осталось много зла.
- **О друиде**: В лесу живёт отшельник, который не жалуется чужаков. Местные называют его «Старый Шип». Он уже двадцать лет не спускается в долину, но те, кто пытался грабить развалины, либо исчезали, либо возвращались ни с чем, бормоча о «гневе земли».
- **О жрецах**: Недавно в горах видели группу людей в рваных рясах — они несли какие-то реликвии и шли к развалинам. **Торольф** считает, что это бродячие монахи, но старый следопыт уверен, что это жрецы Ловиатар, которые хотят возродить старый культ.
- **Об авантюристе**. Несколько дней назад здесь ночевал очень бойкий юноша, подходящий под описание, но он сбежал, оставив несколько фальшивых монет. Перед этим все разнюхивал об усыпальнице в горах.

Альтернативное развитие: конфликт (по желанию мастера)

Если игроки задерживаются в таверне или начинают слишком открыто расспрашивать о монастыре, можно устроить небольшую сцену напряжения. В таверну заходят двое угрюмых мужчин — местные охотники, которые недавно ходили в горы и вернулись ни с чем. Они громко жалуются, что «эти чокнутые монахи перекрыли тропу», и поглядывают на героев с недоверием.

Если персонажи не вмешиваются, разговор грозит перерасти в потасовку, но **Торольф** быстро гасит конфликт, пообещав охотникам бесплатный эль. Это даёт персонажам возможность узнать от охотников, что на верхней тропе теперь действительно опасно, а «в башне на склоне кто-то поселился и выгоняет всех».

Завершение сцены

После разговора с **Арандусом** и сбора слухов персонажи могут решить, принять ли задание мага, отправиться ли к развалинам самостоятельно или поискать другие зацепки. Независимо от выбора, все нити ведут на старую тропу, ведущую к Монастырю Руки Леди.

Если персонажи отказываются от предло-

жения **Арандуса**, он разочарованно возвращается в свою комнату, но позже может снова обратиться к ним или нанять другую группу, что создаст дополнительную конкуренцию.

Если герои соглашаются, **Арандус** вручает им аванс (100 зм) и даёт грубо нарисованную карту с указанием старой тропы и приблизительного расположения развалин. Он просит вернуться с находкой не позднее чем через пять дней.

Часть 2. Путь к монастырю

Старая тропа начинается сразу за мостом, теряясь в густом ельнике. Сперва дорога ещё различима — колея, пробитая десятилетиями, уводит в гору неспешным серпантинном. Но чем выше, тем больше камней, поваленных стволов и осыпей. Воздух становится холоднее, ветер крепчает, а сквозь кроны проглядывают серые скальные пики.

Монастырь не виден до последнего — он скрыт за складками гор, но ориентир верный: нужно держаться русла высохшего ручья, что тянется из ущелья. Через пару часов пути развалины начинают угадываться на фоне неба — тёмные зубцы стен, обломки башен, прямоугольник главного храма. Кажется, рукой подать, но тропа петляет, обходя осыпи и скальные выходы.

В пути персонажам предстоит преодолеть три участка, где потребуются проверки. Провалы не помешают добраться до цели, но обернутся потерянным временем, усталостью или мелкими травмами.

Осыпь. Тропа выходит на широкий каменный язык — след древнего обвала. Крупные плиты навалены хаотично, между ними зияют щели, присыпанные мелкой крошкой. Слева — крутой склон, справа — обрыв в распадок. Чтобы преодолеть осыпь, можно совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы перепрыгнуть сложный участок или проверку Ловкости (Акробатика) Сл 12, чтобы аккуратно пройти сыпучий участок и не сползти вниз. Провал означает, что персонаж срывается вниз с грудой камней и получает 1к8 дробящего урона от падения. Затем он тратит 30 минут, чтобы выбраться обратно на тропу.

Скользкий карниз. Тропа сужается до узкого карниза, вырубленного в скале. Ширина — едва полметра. С одной стороны — холодная каменная стена, с другой — обрыв на десяток метров. Камни влажные, кое-где сочится вода. Требуется пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы аккуратно пройти по карнизу. Любого персонаж в тяжёлых доспехах совершает проверку с помехой. В случае провала персонаж соскальзывает, но может ухватиться за выступ. Товарищ рядом может совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы удержать его. Если никто не помогает или проверка провалена, персонаж падает с обрыва, получая 2к6 дробящего урона. На подъём уходит дополнительный час.

Колодец ветров. Последний отрезок пути выводит к узкому ущелью, где ветер гуляет с удвоенной силой. Здесь тропа пересекает открытое пространство между двумя скальными гребнями. Порывы такие сильные, что могут сбить с ног. Чтобы удержать равновесие, требуется совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 8 или Ловкости (Акробатика) Сл 10. В случае провала персонажа сбивает с ног, он отлетает к стене и получает 1к4 дробящего урона.

Итог пути

После преодоления всех препятствий персонажи выходят на плато, где перед ними предстают развалины Монастыря Руки Леди.

Даже в разрушении обитель внушает благоговение: массивные стены из серого камня, обломки башен, арка главных ворот с полустёртым рельефом раскрытой ладони. Внутри видны контуры разрушенных построек — конюшни, казармы, кухни. Над всем этим возвышается остов главного храма, а правее, выше по склону, темнеет силуэт смотровой башни. А прямо рядом с тропой в 120 футах впереди, виднеется пещера возле которой стоит человек и машет рукой, предлагая пойти.

Пещера друида

Пещера находится недалеко от тропы, примерно в получасе ходьбы до развалин. Вход — почти незаметная расселина в скале, прикрытая колючим кустарником. От неё веет сыростью и землёй. Если персонажи подойдут достаточно близко, они увидят, что у входа аккуратно сложены сухие дрова и подвешены пучки трав.

Пещера неглубокая, но внутри уютно (насколько это возможно). В дальнем углу тлеет небольшой костёр, дым уходит в естественную трещину в потолке. Стены украшены наскальными рисунками — спирали, ладони, силуэты животных. У стены стоит грубое деревянное ложе, заваленное шкурами, и несколько глиняных горшков с припасами.

Отыгрыш друида Горн Дубовая Чёлка

Горн — высокий мужчина эльф с широким морщинистым лицом и густой чёлкой цвета старой коры, наполняющей на глаза. Его одежда — нечто среднее между рубищем и плащом из мха и кожи. Он опирается на посох, увитый живым плющом. Глаза — светло-зелёные, цепкие, словно он видит не только того, кто перед ним, но и корни, уходящие в прошлое.

Для отыгрыша боевых сцен с Горном используйте статистику **Дроу жрицы Ллос** со следующими изменениями:

- Он нетральный лесной эльф, мужчина;
- У него 86 хитов;
- У него есть **Быстрые ноги** и **Маскировка в дикой местности**;
- У него нет **чувствительности к солнечному свету**;
- У него нет **врожденного колдовства**.
- Его оружие *посох*, а не *плеть*. *Посох* наносит дополнительный урон кислотой, а не ядом (или он использует **Первобытную дикость** с изменённым уроном);
- Вместо **Призыва демона**, он может использовать **Облик зверя**, превращаясь в **волка**.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** Хиты 50, дополнительный урон кислотой уменьшите до 2К6, нет заклинаний 5 круга, нет Облика зверя.
- **Слабый** Уменьшите хиты до 71, а доп. урон кислотой до 4к6.
- **Сильный:** Увеличьте его хиты до 100, а доп. урон кислотой до 7к6. Добавьте заклинание *Удержание личности*.
- **Очень сильный:** Горну на помощь приходит **полярный волк**.

Он выходит из тени, бесшумно, как лесной зверь. В руке — посох, но угрозы не излучает.

«Мир вам путники. Я почувствовал ваше дыхание ещё у осыпи. Что привело вас в эти проклятые камни?»

Он говорит спокойно, с лёгкой хрипотцой. В его речи чувствуется давнее одиночество и усталость.

Отношение: Горн изначально нейтрален. Если персонажи скажут, что пришли по заданию мага из Эверлуна, он нахмурится и станет холоден. Если скажут, что ищут сокровища — откровенно враждебен. Если же скажут, что хотят разобраться в том, что здесь происходит, или упомянут, что их наняли разыскать пропавшего авантюриста, Горн может заинтересоваться.

Что Горн рассказывает о себе: он пришёл сюда двадцать лет назад, чтобы очистить землю от скверны, оставленной монахами Ловиатар. Он заключил с местными монстрами молчаливое согласие — они не трогают его, он не трогает их. Но последнее время всё пошло прахом: появились чужаки, которые роются в руинах, нарушают покой и привлекают внимание злых сил.

Что он знает о развалинах:

- В главном храме обосновалась семейство панцирниц. Они опасны, но, если их не трогать, из храма не выходят.
- Неделю назад с юга пришли монахи Ловиатар. Поселились в надвратной башне. Горн считает, что они несут старое зло, и хочет, чтобы они ушли. Сам он не может напасть — это нарушит его собственные обеты.
- Ещё есть «охотник за древностями» — он прячется в смотровой башне, шарит по пещерам и, кажется, ищет что-то конкретное. Горн подозревает, что этот тип опасен для равновесия.

Если персонажи соглашаются помочь (избавить развалины от жрецов или авантюриста), Горн предлагает им 300 золотых, которые он нашёл среди вещей погибших монахов. Он также делится знанием о трёх путях к монастырю:

- Главные ворота (хороший путь). Самый прямой, но выводит прямо к надвратной башне, где сидят жрецы. Если идти открыто, жрецы заметят издали. Но если не искать конфликта, можно пройти внутрь двора без боя.

- Пролом в северной стене (средний путь). Тропа огибает внешнюю стену и выводит к пролому, через который можно попасть во внутренний двор с тыльной стороны.
- Обход к смотровой башне (сложный путь, не обойтись без *веревки*). Нужно идти в обход по осыпям и скальным выступам. Тропа опасна, но ведёт прямо к смотровой башне, минуя главный храм и надвратную башню. Горн предупреждает: там сейчас прячется авантюрист, и, возможно, он не один.

Если персонажи отказываются помогать, Горн пожимает плечами: «Тогда ступайте своей дорогой. Но не трогайте то, что лучше оставить покоиться». Он не нападает первым, но будет следить за группой, и если герои начнут грабить или нападать на жрецов (которых он считает злом, но не трогает сам), он может вмешаться.

Дополнительные детали для отыгрыша

Горн может определить, есть ли среди персонажей жрец или паладин любого бога. Если бог «светлый», Горн будет уважителен, но насторожен. Если бог — Ловиатар или иной тёмный культ, друид станет враждебен немедленно.

Если персонажи попросят исцеления, Горн может поделиться парой зелий лечения (2d4+2), но только если они произведут на него благоприятное впечатление (проверка Харизмы (Убеждение) Сл 12).

Горн не знает, где именно в пещерах лежит Пояс монахов, но может рассказать, что при разграблении подземелий нужно быть осторожным — там сохранились ловушки, поставленные ещё монахами.

Монастырь Руки Леди

Развалины монастыря раскинулись на скалистом плато, прижимаясь спиной к отвесной стене ущелья. Даже в разрушении обитель внушает благоговение: массивные стены из серого камня, обломки башен, тёмные пятна древней копоти на кладке. Ветра и дожди столетиями точили камень, превратив некогда грозную крепость в лабиринт полуразрушенных стен и завалов.

Большинство построек снесено почти до основания. Лишь одна башня — надвратная — сохранила свою форму, хотя крыши лишилась давно. От казарм, кухни и кузницы остались лишь нижние ряды кладки, торчащие из земли, как гнилые зубы. Всё здесь дышит запустением, но кое-где заметны следы недавнего присутствия живых: притоптанная трава, свежий пепел кострищ, аккуратно сложенные камни в проходах.

Общие черты

Свет. Днём развалины залиты солнцем, но в башнях и за стенами царит густая тень. Ночью здесь темно, как в погребу; любые источники света видны издали.

Стены. Стены сложены из массивных каменных блоков. Там, где кладка сохранилась, её высота колеблется от трёх до десяти футов. Забраться на уцелевшие участки можно с помощью верёвки или успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 12.

Завалы. Внутренний двор и пространство между зданиями завалены обломками камня, битой черепицей и трухой. Передвижение по завалам считается труднопроходимой местностью. При попытке бежать или совершить рывок требуется проверка Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе персонаж падает ничком.

Надвратная башня (зона 1)

Башня — единственное строение монастыря, сохранившее второй ярус. Сложенная из тёмно-серого камня, она возвышается над проёмом ворот на тридцать футов. Крыша давно обвалилась, и сверху видно рваные зубцы стен, за которыми когда-то был боевой ход. Ворота — массивные, обитые железом створки — заперты изнутри тяжёлым брусом.

С наружной стороны башни почти не тронуты временем, но внутри чувствуется дыхание смерти: стены покрыты копотью, пол усыпан битым камнем и птичьим помётом. В первом ярусе — просторное помещение с бойницами, выходящими на дорогу. Здесь жрецы Ловиатар устроили свой лагерь.

Жрецы Ловиатар

Четверо молодых жрецов (**Адепты боевых искусств**) «адепты в Боли» с именами: Дарз (мужчина иллусканец), Силифрей (женщина иллуска-

ка), Цефрея Хальсдоттир (женщина, иллусканка), Гет (мужчина, иллусканец) и их наставница (**Священник**) «сестра в мучении» обосновались в нижнем зале башни. Они разобрали завалы, расчистили пространство и развели очаг в бывшем камине. Стены украшены самодельными знамёнами — куски ткани с символом Ловиатар (девять хвостов, сплетённых в узел), наспех нарисованным углём.

Жрецы носят простые серые рясы, перетянутые верёвками. На поясах — кнуты и кинжалы, но оружие используется скорее как символ веры, чем для боя. Они не агрессивны, если их не провоцировать, но держатся настороженно и не пускают чужаков внутрь башни без разрешения наставницы.

Наставница — Сестра в мучении Морвен Терновая Плеть

Женщина (**священник**) лет тридцати с острыми чертами лица и коротко стриженными пепельными волосами. На левой щеке — три тонких вертикальных шрама (ритуальный знак). Говорит тихо, размеренно, каждое слово словно проходит через боль. Она искренне верит, что возрождение монастыря — её священный долг, и не ищет зла.

При встрече Морвен выходит к воротам и спокойно, без угрозы, спрашивает о цели визита:

«Это место долго было ничьим. Наконец оно снова обретёт хозяев. Если вы пришли с миром — ступайте своей дорогой. Если ищете исцеления или наставления — я могу уделить вам время. Если же вы пришли грабить могилы наших предшественников... уходите, пока можете».

Что знает Морвен:

- Она видела фигуру друида в лесу и считает, что тот насылает на них чудовищ.
- В главном храме поселились панцирницы — жрецы не решаются тревожить их без подготовки.
- Она подозревает, что в смотровой башне кто-то есть, но не проверяла — туда ведёт опасная тропа.

Если персонажи выглядят внушительно и угрожают, но до сих пор не поняли, что перед ними жрецы Ловиатар, она будет юлить и не отвечать прямо о своей религии, намекая на Ильма-тера.

Если персонажи вступают в диалог, Морвен может предложить сотрудничество: 300 золотых за избавление от друида (которого она считает главной угрозой). Она не просит убивать — «просто убедите его уйти».

Сокровища в башне

Жрецы принесли с собой немного ценностей, собранных в старом храме Ловиатар в Сильвермуне:

- Ритуальный кнут с серебряной инкрустацией (стоимость 75 зм).
- Три небольших *agata* (по 10 зм каждый), завернутые в тряпицу.
- Свиток с молитвой Ловиатар (написан на древнем языке, для коллекционеров может стоить 50 зм).
- В личном мешке Морвен — 50 зм и маленькое серебряное зеркальце (15 зм) — единственная память о мирной жизни.

Если персонажи решат ограбить жрецов или напасть на них, Морвен и её 2 ученика будут защищаться, двое оставшихся сразу сбегут, а скорее всего попытаются сбежать в горы и остальные, если почувствуют угрозу для жизни.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** Морвен сбегает сразу же, оставив двух своих учеников.
- **Слабый** Уменьшите хиты обоих учеников до 45 и уберите мультиатаку.
- **Сильный:** в бою остается 3 ученика и Морвен
- **Очень сильный:** Все 4 ученика и Морвен остаются и сражаются за свой монастырь.

Ворота (зона 2)

Главные ворота монастыря — массивная арка из тёмного камня, почти полностью уцелевшая. Над аркой — полустёртый барельеф: плеть с девятью шипастыми концами (символ Ловиатар, искажённый временем и ветрами). Персонажи могут вспомнить о Ловиатар при успешной проверке Интеллекта (религии) сл 10. Деревянные створки ворот сгнили столетия назад; вместо них жрецы соорудили временную преграду из досок и камней.

Доступ: Ворота заперты изнутри тяжёлым брусом. Чтобы открыть их снаружи, нужно либо сломать преграду (проверка Силы (Атлетика) Сл 18, или нанести 20 урона), либо перелезть через стену (проверка Силы (Атлетика) Сл 12), высота стены — 10 футов, наверху — острые обломки, при провале персонаж получает 1к4 колющего урона).

За воротами начинается внутренний двор.

Внутренний двор (зона 3)

За воротами открывается обширное пространство, когда-то бывшее сердцем монастыря. Теперь это поле битого камня, щебня и редких пучков жёсткой травы. По краям двора видны основания разрушенных построек:

Казармы (восточная сторона). От двухэтажного здания остались лишь внешние стены высотой в три-пять футов. Внутри — завалы камня и прогнившие балки. В дальнем углу, под обломками, можно разглядеть фрагменты деревянных нар и ржавые наконечники копий.

Кузница (северо-восточный угол). Узнаётся по

массивному каменному очагу и груде шлака. Рядом — наковальня, наполовину ушедшая в землю. Под слоем пепла и земли всё ещё можно найти несколько железных заготовок (бесполезны для приключенцев, но кузнец может заплатить 5 зм) и рваный кожаный фартук.

Кухня (западная сторона). Самая разрушенная часть двора. От здания остался только фундамент и огромный каменный очаг, в котором до сих пор лежат обгоревшие котелки. Вокруг — осколки глиняной посуды и проржавевшие ножи. Под слоем земли можно откопать:

- Серебряную ложку (5 зм) — случайно уцелела в пожаре.
- Разбитую статуэтку Ловиатар (голова сохранилась, может стоить 10 зм коллекционеру тёмных древностей).

В центре двора, прямо напротив ворот, начинается широкая лестница, вырубленная в скале. Ступени потрескались, кое-где обвалились, но в целом лестница сохранилась. Она ведёт на галерею выше, где расположен главный храм.

Пролом в северной стене (зона 4)

Северная стена монастыря обрушилась в нескольких местах, но самый широкий пролом находится в западной её части, у самого основания лестницы к храму. Здесь стена разошлась на пятнадцать футов, образовав удобный проход.

Пролом завален крупными каменными блоками, но между ними можно пробраться без особого труда (труднопроходимая местность не требуется, если идти медленно). С внутренней стороны пролом выводит к подножию лестницы, в двадцати шагах от развалин храма.

Заметка для мастера: если персонажи выбирают «среднюю тропу» (пролом в стене), они появляются именно здесь. Это позволяет им сразу оценить масштаб разрушений главного храма и, возможно, заметить **панцирниц**, если те активны.

Лёгкая тропа (зона 5, главные ворота)

Тропа, которую Горн назвал «хорошей», начинается от его пещеры и идёт по бывшей монастырской дороге. Путь занимает около часа и не требует особых усилий — дорога здесь выложена камнем, хотя местами каменная кладка провалилась и заросла кустарником.

Тропа выводит прямо к главным воротам (зона 2). Персонажи, идущие по ней, будут замечены жрецами задолго до подхода, если только не предпримут мер предосторожности (скрытное передвижение с преимуществом из-за укрытий).

Средняя тропа (Зона 6, пролом в стене)

Средняя тропа сворачивает с основной дороги у старого придорожного камня (полуразрушенный менгир) и идёт вдоль северного склона. Здесь приходится карабкаться по осыпям и пробираться через кустарник. Путь занимает около полутора часов и требует проверки Ловкости (Атлетика) Сл 8 — при провале персонаж срывается с осыпи, получая 1к4 дробящего урона.

Тропа выводит к пролому в северной стене (зона 4). Преимущество этого пути — возможность подойти незамеченными для жрецов из надвратной башни, так как пролом находится на противоположной стороне двора.

Сложная тропа (Зона 7, обход к смотровой башне)

Сложная тропа начинается от пещеры Горна, но уходит не к монастырю, а вверх по склону, в обход всей обители. Это самый долгий (около двух часов) и опасный путь. Тропа — едва заметная цепочка выступов над обрывами, местами она прерывается, и приходится перепрыгивать расщелины.

Чтобы пройти, требуется при наличии *веревки* две успешные проверки (с помехой, если нет *веревки*):

Ловкость (Акробатика) Сл 12 — узкий карниз над обрывом. При провале персонаж срывается, но может ухватиться за край (Ловкость (Ловкость рук) Сл 10). Если и это не удаётся, падение на 20 футов (2к6 урона).

Сила (Атлетика) Сл 10 — вертикальный подъём по осыпающемуся склону. При провале персонаж соскальзывает, теряя 10 футов прогресса и получая 1к4 урона от камней.

Тропа выводит к основанию смотровой башни (зона 9) — к узкой каменной лестнице, вырубленной прямо в скале. Здесь персонажи могут обнаружить недавнее присутствие авантюриста (остатки костровища).

Развалины храма (Зона 8)

Главный храм монастыря когда-то был сердцем обители — величественное здание, вырубленное прямо в скале и достроенное серым камнем. Теперь от него остались лишь внешние стены, местами обрушившиеся до основания, и огромный каменный свод алтарной части, чудом уцелевший под тяжестью веков. Пол храма завален битыми колоннами, обломками статуй и слоем пыли, в которой видны широкие борозды — следы волочения чего-то тяжёлого.

В воздухе стоит тяжёлый запах сырой земли и гнили. Сквозь проломы в стенах внутрь проникает свет, но углы тонут в тени. В центре зала зияет огромная воронка, уходящая вниз, — результат

работы тех, кто поселился здесь.

В храме обосновалась стая из двух **молодых панцирниц** (см приложение 3)— чудовищ, чоторых местные называют «земляными акулами». Они прорыли под полом храма сеть туннелей, превратив развалины в засаду. Днём панцирницы обычно отдыхают в норах, выходя на охоту в сумерках или при появлении добычи.

Если персонажи приближаются: При первом признаке вибрации (шаги по камням) одна из панцирниц вырывается из-под земли, чтобы атаковать. Вторая может присоединиться через 1–2 раунда, если битва продолжится или добыча попытается бежать.

Сокровища в храме: Панцирницы не ценят золото, но в их «пищевых залежах» (куча обглоданных костей у входа в воронку) можно найти останки неудачливого искателя приключений. Среди костей:

- Ржавый кинжал с рукоятью из слоновой кости (после очистки может стоить 25 зм).
- Мешочек с 35 зм (монеты погрызены, но годны).
- Сломанный серебряный амулет (10 зм как лом).
- *Свиток заклинания «обнаружение магии»* в затёртой кожаной трубке — чудом уцелел.

Кроме того, в алтарной нише, высоко на стене, сохранилась небольшая каменная статуя Ловиатар (высотой в фут). Она покрыта пылью и паутиной, но не тронута монстрами. Если её аккуратно снять, можно продать коллекционеру тёмных древностей за 50 зм. Но для этого нужно подняться по осыпающейся стене Сила (Атлетика) Сл 12 и не привлечь внимания панцирниц.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** Молодые панцирницы не могут совершать Смертельный прыжок.
- **Слабый.** Уменьшите их хиты до 50.
- **Сильный:** Добавьте 1 молодую панцирницу
- **Очень сильный:** Добавьте 1 обычную панцирницу.

Сторожевая башня (зона 9)

Сторожевая башня стоит особняком, выше основного монастыря, на скалистом выступе. От самой башни сохранилось немного: нижний ярус и начало винтовой лестницы, ведущей на разрушенный второй этаж. Стены башни сложены из тёмного камня, местами поросшего мхом. Снаружи башня кажется необитаемой, но внимательный глаз заметит следы недавнего присутствия: притоптанная трава у входа, свежие царапины на камне.

Вход в башню — узкий проём, закрытый тяжёлой деревянной дверью на ржавых петлях. Дверь не заперта, но за ней — темнота и запах сырости.

Авантюрист: Корвин Блэквуд

Корвин — мужчина (**Наёмный убийца**, человек, иллюстратор) лет тридцати, коренастый, с короткой тёмной бородой и глубоко посаженными глазами. Одет в потёртый кожаный доспех, на поясе — короткий меч и несколько кинжалов. Он уже несколько дней прячется в башне, изучая вход в пещеры и ожидая, когда обстановка вокруг разрядится.

Когда персонажи приближаются к башне, Корвин уже знает об их присутствии — он выставил простейшую сигнализацию из натянутых веревок с погремушками. Как только герои подходят к двери или пытаются войти, он окликает их из темноты верхнего яруса (или из-за угла внутри), держа в руке *палочку с заклинанием «молния»* (три заряда, использует только для угрозы).

«Стоять! Ещё шаг — и я жарю вас, как куропа-ток. Я не хочу неприятностей, и вы не хотите. Так что давайте договоримся».

Отыгрыш Корвина: Он нервничает, но старается держаться уверенно. Голос напряжён, палочка направлена в сторону входа. Корвин — не убийца, но блефует убедительно. Он хочет, чтобы персонажи либо ушли, либо помогли ему избавиться от жрецов, которые мешают его поискам. Он только что сбежал от панцирниц.

Что он говорит:

«Я просто исследователь. Ищу древности, честно. А эти психопатички внизу совсем спятили. У них там ритуалы, кнуты... я с ними связываться не хочу. А вы — кто? Наёмники мага из таверны? Или просто проходите мимо?»

Варианты развития:

Если персонажи называют себя искателями приключений, нанятыми магом, Корвин может предложить сделку: он поможет найти артефакты (и даже отдаст Пояс монахов, если найдут), если они разберутся со жрецами.

Если персонажи ищут его по заданию фракции (вариант зацепки 3), Корвин сначала попытается отрицать, потом предложит золото, чтобы откупиться, а в крайнем случае применит молнию и попытается сбежать в пещеры.

Если персонажи настроены мирно, он может рассказать, что вход в пещеры находится прямо в башне — заваленный валуном, который он частично сдвинул, но не решился идти дальше один. Он также может сообщить, что в пещерах есть ловушки и останки монахов, и он видел в глубине отблеск чего-то ценного.

Сокровища Корвина:

В его импровизированном лагере на первом этаже башни:

- *Палочка молний*.
- Мешочек с 50 зм — его последние сбережения.
- Свиток «*левитации*» и свиток «*паутины*» — которые он нашёл в развалинах, но не смог использовать.

- Пара фигурок Ловиатар из слоновой кости (по 25 зм каждая).
- Карта пещер, нацарапанная углем (Приложение 1).

Вход в пещеры

В задней стене башни, за грудой камней, находится узкий лаз, ведущий в естественную пещеру. Вход прикрыт большим валуном, который Корвин частично сдвинул, создав проход для одного человека. За лазом начинается спуск в темноту — это древние подземелья монастыря, куда монахи ушли во время драконьей атаки.

Особенности лаза: Чтобы пролезть, нужно снять тяжёлые доспехи или применить магию (уменьшение и т.п.). Проверка Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы протиснуться без лишнего шума.

Если Корвин вступает в союз: Он может пойти с персонажами в пещеры, но при первой же опасности (ловушка или звук обвала) постарается улизнуть, забрав пояс себе. Если персонажи не доверяют ему, он может дать карту и остаться ждать снаружи.

Если персонажи решают устранить Корвина: Он будет защищаться (*палочку* скорей всего не использует (см изменение сложности столкновения), полагаясь на *меч*) и попытается сбежать в пещеры, где знает расположение нескольких ловушек. Если его победить, *палочка* остаётся с 1–2 зарядами (определяет мастер).

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** Корвин ранен после боя с панцирницами (хиты 20) и потерял *арбалет*.
- **Слабый.** Уменьшите их хиты до 50. И уберите *арбалет*.
- **Сильный:** Увеличьте хиты до 100 и добавьте использование *палочки молний*
- **Очень сильный:** Увеличьте хиты до 120. Добавьте ему *зелье неуязвимости*. У *палочки молний* 5 зарядов.

Подземелья Монастыря Руки Леди

Под развалинами монастыря сохранилась сеть древних пещер и вырубленных помещений, куда монахи Ловиатар ушли во время драконьей атаки. Вход в подземелья находится в сторожевой башне (зона 9 на поверхности) — узкий лаз, прикрытый сдвинутым валуном. За ним начинается каменная лестница, ведущая в П1: Подвал башни.

Общее описание

Стены и пол. Большинство помещений вырублено в скале, стены грубо отёсаны, местами укреплены каменной кладкой. В естественных пещерах (зоны П7, П8) стены неровные, со следами когтей панцирниц. Высота потолков варьируется: в вырубленных комнатах — 10–12 футов, в пещерах — до 20 футов.

Освещение. В подземельях полная темнота, если не указано иное. Никаких факелов или светильников не сохранилось. Источники света (защелкивания, факелы) видны издалека благодаря прямым участкам коридоров.

Звуки. Тишину нарушает лишь редкое капание воды. В сети пещер (П7) иногда слышен низкий гул — дыхание спящего бегира. Вблизи зон П1 и П5 можно уловить эхо от движений на поверхности.

Двери. Двери в усыпальницу (П4) и склеп (П5) — массивные, каменные или обитые железом. Если не указано иное, для открытия требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15 либо взлом (Ловкость (Ловкость рук) Сл 15 с воровскими инструментами). Шум от взлома слышен в радиусе 60 футов.

Ловушки. В подземельях сохранились механические и магические ловушки, установленные монахами. Они описаны в соответствующих зонах.

Останки. Во многих зонах встречаются скелеты монахов в рваных рясах. Большинство из них не представляют ценности, но могут быть использованы для лора или отвлечения.

Подвал башни (зона П1)

Помещение размером 55 на 25 футов. Когда-то здесь хранились припасы, и здесь же находился ключ от нижних уровней. Сейчас это мрачный зал с земляным полом, усеянный костями и обломками. Вдоль северной стены сохранились остатки деревянных полок и шкафов — они прогнили, но кое-где ещё держатся. В юго-восточном углу каменная лестница уходит наверх, в сторожевую башню (зона 9 поверхности).

В середине западной стены находится дверь в П2 (коридор к усыпальнице). Дверь деревянная, полуразрушенная, открывается без труда (заперта не была). Однако за ней — обвал: коридор П2

завален камнями, пройти невозможно. Любая попытка разобрать завал потребует нескольких часов и проверки Силы (Атлетика) Сл 20, а шум привлечёт внимание бегира из П8.

В северо-западном углу кем-то прорыт огромный тоннель диаметром около 8 футов. Стены тоннеля исцарапаны когтями — это работа панцирниц. Тоннель идёт на юго-восток и открывает путь к сети пещер (П7). Вход в тоннель свободен, но из него тянет сыростью и мускусным запахом.

За одним из шкафов у северной стены находится скрытая дверь (проверка Мудрости (Внимательность) Сл 18). Дверь каменная, без видимых швов, открывается нажатием на скрытый рычаг внутри шкафа. Она ведёт в старый коридор П3.

Сокровища. Среди останков монахов в подвале можно найти:

- 2d6 зм мелкими монетами.
- Ржавый кинжал с остатками серебряной инкрустации (5 зм после чистки).
- Медный амулет Ловиатар (2 зм).

Коридор к усыпальнице (завален) Зона П2

Этот коридор был вырыт для более удобного доступа к усыпальнице взамен старого, неудобного (П3). Стены сглажены, пол выложен каменными плитами. Коридор начинается от западной стены П1, идёт 15 футов на запад, затем круто поворачивает на север и продолжается ещё 45 футов, упираясь в дверь усыпальницы (П4).

Состояние: Почти весь коридор завален камнями в результате древнего обвала. Пройти невозможно. Разбор завала потребует нескольких часов и привлечёт шум.

На середине северного участка, на западной стене, есть секретная дверь (проверка мудрости (Внимательность) Сл 18). Она ведёт в старый коридор П3. Дверь каменная, открывается поворотом скрытого камня.

Старый коридор (Зона П3)

Этот узкий, неудобный коридор был прорыт ещё первыми монахами. Он начинается за одним из шкафов в П1 (скрытая дверь) и идёт на запад, затем извивается, пока не выходит в П2 (в месте, где находится секретная дверь). Стены неровные, местами осыпаются. Коридор очень тесный — местами всего 3 фута ширины. Высоким персонажам (выше 6 футов) приходится пригибаться (помеха на проверки Ловкости при быстром движении).

В коридоре нет ловушек, но пол усеян мелкими камнями. Любой бег или рывок требует проверки Ловкости (Акробатика) Сл 8, иначе персонаж падает ничком и получает 1 дробящего урона.

Коридор выводит в П2 (северная часть, рядом с дверью в усыпальницу). Поскольку П2 завален, этот путь остаётся единственным доступом к

усыпальнице.

Усыпальница (Зона П4)

Широкая галерея размером 15 на 40 футов. Вдоль длинных стен (восточной и западной) в два ряда вырублены ниши (локулы), в которых покоятся умершие монахи. В каждой нише — скелет в истлевшей рясе, иногда с личными вещами. Всего здесь около 40 ниш.

В южной стене — дверь из коридора П2. Дверь деревянная, не заперта, но тяжёлая (требует усилия, чтобы открыть). В северной стене — красивые украшенные двери в часовню (П5). Двери двустворчатые, из тёмного дерева с бронзовыми накладками, на которых выгравированы сцены истязаний (символы Ловиатар). Дверь заперта на хороший замок (взлом: Ловкость (Ловкость рук) Сл 15; выбить: Сила (Атлетика) Сл 18).

Сокровища. В некоторых нишах сохранились погребальные дары:

В одной из ниш (восточная стена, третий ряд сверху) лежит меч дао с кисточкой из конского волоса. Меч заржавел, но после чистки может быть продан за 25 зм или использован как оружие (считается как *длинный меч* из РНВ).

В другой ниши (западная стена, второй ряд снизу) найдены 30 серебряных шпиков (обломки истлевшей плети с символом Ловиатар). Шпики можно продать ювелиру за 10 зм как серебряный лом.

Если персонажи обыскивают все ниши, они также находят 3дб зм мелочью и несколько косяных чётков (без ценности).

Старая часовня Ловиатар (Зона П5)

Помещение размером 45 на 25 футов. Здесь когда-то совершали заупокойные службы над умершими монахами. В центре комнаты — массивный каменный алтарь прямоугольной формы с ровной «столешницей». В левом нижнем углу алтаря вырезана рукоятка плети, от которой отходят 7 изображений ремешков, витиевато обвивающихся между собой по всей поверхности и сходящихся в центре в 7 шлепков, расположенных вокруг пустого круга. На краю алтаря лежит череп с рогами, покрытый рунами, когда-то украшенный (серебряные инкрустации выцвели). Череп — ключ к снятию ловушки с двери в склеп (см. ниже).

В центре южной стены — дверь в усыпальницу (П4). В центре северной стены — дверь в склеп основателя (П6). Эта дверь каменная, украшенная барельефами сцены основания монастыря, и оснащена ловушкой.

В северо-западном углу часть стены разрушена — здесь панцирницы прорыли проход, открывающий путь к сети пещер (П7). Проход неровный, усеян камнями, но проходим.

Стены. На стенах часовни вырезаны сцены подвигов основателя монастыря (см. ниже). Изображения сильно выветрились, но всё ещё различимы.

Ловушка на двери в склеп (П6). При попытке открыть дверь (или взломать замок) без размещения черепа на алтаре активируется ловушка:

В зоне 15×15 футов перед дверью из пола выскакивают отравленные металлические колья. Все существа в этой зоне должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале они получают 2кб+4 колющего урона и 1кб урона ядом. При успехе — половина урона.

Кроме того, в южной части комнаты из восточной и западной стен выстреливают дротики, простреливая пространство шириной 10 футов (область 10×45 футов, начиная от южной стены). Все в этой области совершают спасбросок Ловкости Сл 12. При провале — 1к4 колющего и 2кб ядом. При успехе — половина.

Из-под алтаря начинает с шипением выходить ядовитый газ, который должен был заполнить всю комнату, но за прошедшее столетие газ выдохся. Сейчас он не оказывает никакого эффекта, кроме шипения. Однако если персонаж намеренно понюхает газ возле самых трубок (например, пытаясь определить состав), он получает 1кб урона кислотой, а его глаза начинают слезиться, вызывая слепоту на 10 раундов (без спасброска).

Детали ловушки могут быть обнаружены заранее при следующих проверках на внимательность:

- Череп на алтаре принадлежит демону со сцены «изгнание демона» Интеллект (религия) сл 12;
- Плеть на алтаре такая же как на сцена «Изгнание демона» Интеллект (Анализ) сл 12;
- «Первая рана» испещрена мелкими дырочками (оттуда вылетают дротики) Мудрость (Внимательность) сл 13;
- Дверь явно связана с каким-то механизмом Интеллект (анализ) сл 15;
- В полу перед дверью маленькие дырочки (оттуда будут бить колья) Мудрость (внимательность) сл 14;
- У основания алтаря какие-то трубочки Мудрость (внимательность) сл 12.

Зная хотя бы 3 из 6 подсказки, разрешите игрокам пройти проверку интеллекта (расследование) сл 15, чтобы понять принцип действия ловушки и механизма. Каждая дополнительная раскрытая подсказка понижает сложность проверки на 5, автоматически раскрывая все подробности при всех раскрытых подсказках.

Изменение сложности столкновения

Ловушки могут серьезно ранить или даже убить раненых персонажей в разных частях комнаты. Используйте эти 3 ловушки в любом сочетании (работает/не работает), а так же измените область действия каждой ловушки по своему усмотрению, но помните, что персонажи

могут обнаружить следы ловушек на стене, полу и алтаре до их активации.

Отключение ловушки. Если череп с алтаря поместить в центр пустого круга на алтаре (встав в углубление), ловушка деактивируется. Дверь в склеп после этого можно открыть без риска. Череп можно взять с собой, но без него ловушка сработает при следующей попытке открыть дверь.

Основатель монастыря и изображения на стенах. Основателем был Верховный Бичеватель Малкор Железная Плеть — человек-аскет, который, согласно легендам, прошёл через тысячу ран, чтобы доказать свою преданность Ловиатар. Он основал монастырь и правил им до своей смерти. На стенах вырезаны пять сцен:

- «Первая рана» — Малкор пронзает свою ладонь шипом, глядя в небо, откуда исходит луч тьмы (богиня принимает жертву).
- «Закладка камня» — Малкор собственноручно поднимает огромный камень на фундамент монастыря, его спина изрезана кнутами.
- «Изгнание демона» — Малкор бьёт плетью демона. Демон вопит от боли, когда концы плети бьют его по лицу.
- «Семь шлепков» — сцена ритуала: Малкор бьёт плетью семерых монахов, которые улыбаются.
- «Последний покой» — Малкор лежит на алтаре, его душа в виде плети возносится к облаку в форме раскрытой ладони.

Склеп настоятеля (Зона П6)

Это небольшая каменная камера размером 20 на 20 футов. В центре, на возвышении, стоит массивный саркофаг из тёмного гранита. За саркофагом — две каменные статуи монахов в полный рост, с опущенными капюшонами и скрещенными на груди руками. Вдоль стен — пустые ниши.

Крышка саркофага тяжелая, но её можно отодвинуть (Сила (Атлетика) Сл 12). Внутри лежит скелет основателя — Малкора Железная Плеть. Скелет облачён в истлевшие остатки богатых одежд. На пальцах — 5 золотых колец (по 10 зм каждое). Рядом с телом — золотая плетка (50 зм, искусная работа, без магических свойств) и окованный серебром металлический жезл (150 зм). Жезл слабо светится магией. Этот жезл ищет Арандус. На поясе — остатки богато украшенного пояса (кожа истлела, металлические бляхи потускнели, магии не излучает; можно продать как лом за 10 зм).

Сокровища: кольца (50 зм), плетка (50 зм), остатки пояса (10 зм), жезл (150 зм). Итого 260 зм.

На южной стене — дверь, ведущая обратно в часовню (П5). Она не заперта, но с внутренней стороны нет ручки — открывается нажатием на скрытую плиту (проверка мудрости (Внимательность) Сл 10, чтобы найти).

Сеть пещер (зона П7)

Это лабиринт естественных пещер, расширенных и соединённых панцирницами. Стены неровные, со следами когтей, пол каменистый, местами с мелкими лужами. Потолок поднимается до 15–20 футов. Туннели хаотично петляют, ответвляются и сходятся, образуя трёхмерную сеть.

Пещеры соединяют следующие зоны:

- П1 (через тоннель, прорытый панцирницами в северо-западном углу)
- П5 (через пролом в северо-западном углу часовни)
- П8 (грот, где спит бехир)

Навигация. Чтобы найти путь к П8, требуется проверка Мудрости (Выживание) Сл 14. При провале группа блуждает 1d4×10 минут, натываясь на тупики и следы панцирниц. При успехе они выходят к гроту.

Случайные встречи. Если панцирницы (в главном храме на поверхности) ещё не убиты, в пещерах есть 20% шанс встретить одну из них (мастер определяет). Если панцирницы убиты, пещеры пусты, но сохранились следы их присутствия (царапины, обглоданные кости).

Грот (зона П8)

Этот просторный грот (примерно 60 футов в диаметре) стал последним пристанищем монахов Ловиатар после обвала, отрезавшего их от выхода. Стены грота естественные, но пол усеян костями — десятки скелетов монахов в рваных рясах лежат там, где они умерли от голода. В воздухе висит тяжёлый запах смерти и мускуса.

Сейчас в гроте поселился **бехир (Behir)** — огромное многоногое чудовище, похожее на помесь змеи и сороконожки. Оно спит на груде костей в центре грота. Бехир выгнал отсюда панцирниц на поверхность и теперь охраняет территорию.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** Снизьте хиты до 90. Бехир крепко спит и, проснувшись (от урона или громких звуков), испуган 1 ход. Уберите **Проглатывание**.
- **Слабый.** Уменьшите их хиты до 110. Бехир крепко спит.
- **Сильный:** На шум боя из глубины пещер выползает 2 **гигантских паука**.
- **Очень сильный:** Бехир прячется. Персонажи видят вместо него 2 гигантских пауков. Бехир нападет со спины.

Сокровища. Среди вещей погибших монахов разбросаны:

- Пояс монахов (магический, смотри приложение 2 или используйте **пояс дварфов** — окончательная версия на выбор мастера).
- 552 зм, 70 см, 35 мм (монеты в кошельках и россыпью).

- Несколько мелких безделушек (серебряные пуговицы, костяные гребни, обломки плетей) общей стоимостью около 30 зм.

Кража сокровищ: Чтобы обыскать груды костей, не разбудив бегира, требуется успешная проверка Ловкости (Скрытность) Сл 18. При провале бегира просыпается и атакует.

Награды

Убедитесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название противника	Опыт за ед.
Сестра Мовен	450
Жрец Ловиатар	700
Друид Горн	3900
Корвин Блэквуд	3900
Панцирник	1800
Бехир	7200

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на перс.
Возвращение жезла Арандусу	2500
Изгнание жрецов мирно	2500
Изгнание Горна мирно	3900
Изгнание авантюриста	3900

Минимальная общая награда на каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **7500 опыта**.

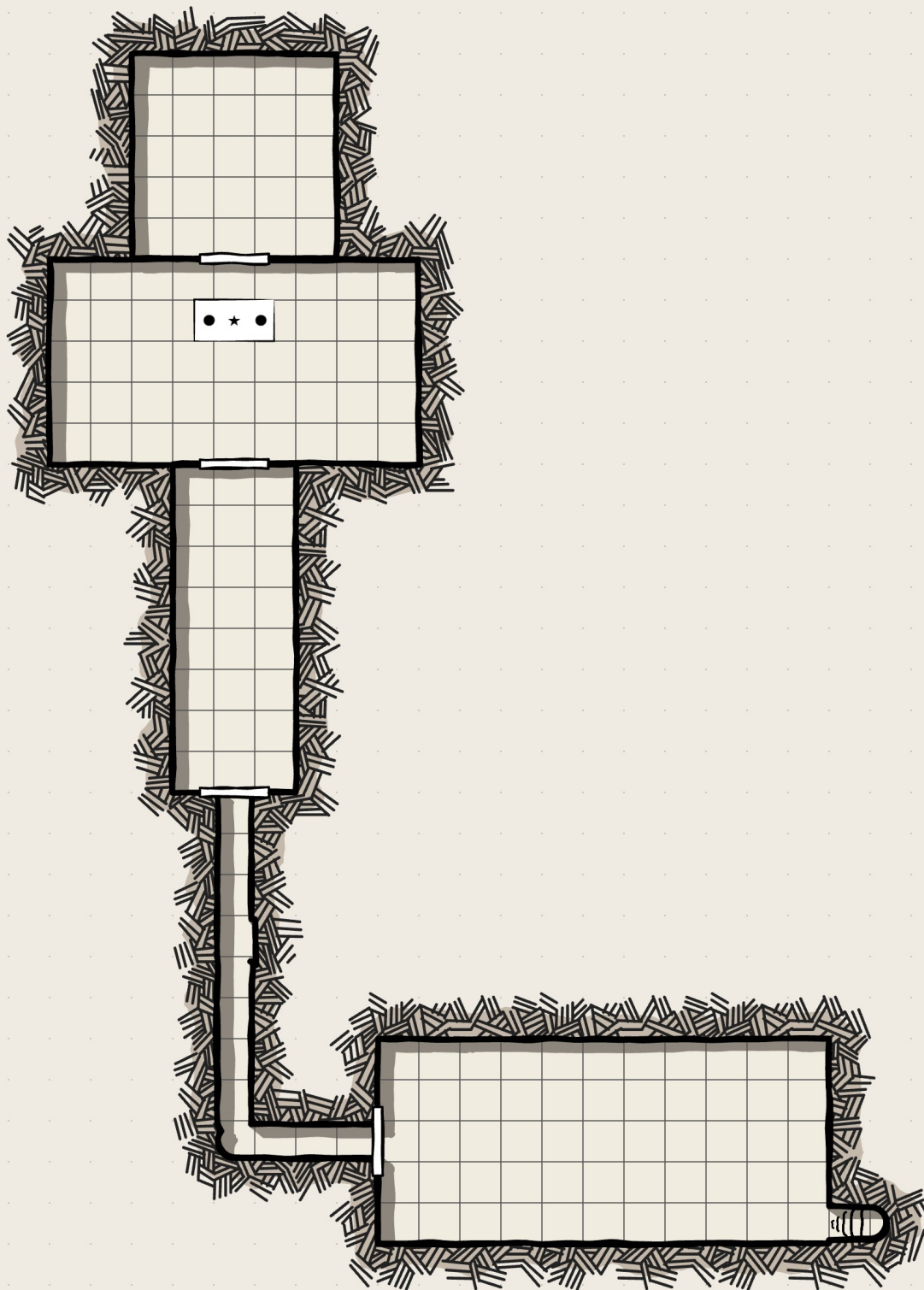
Максимальная общая награда за каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **12500 опыта**.

Сокровища

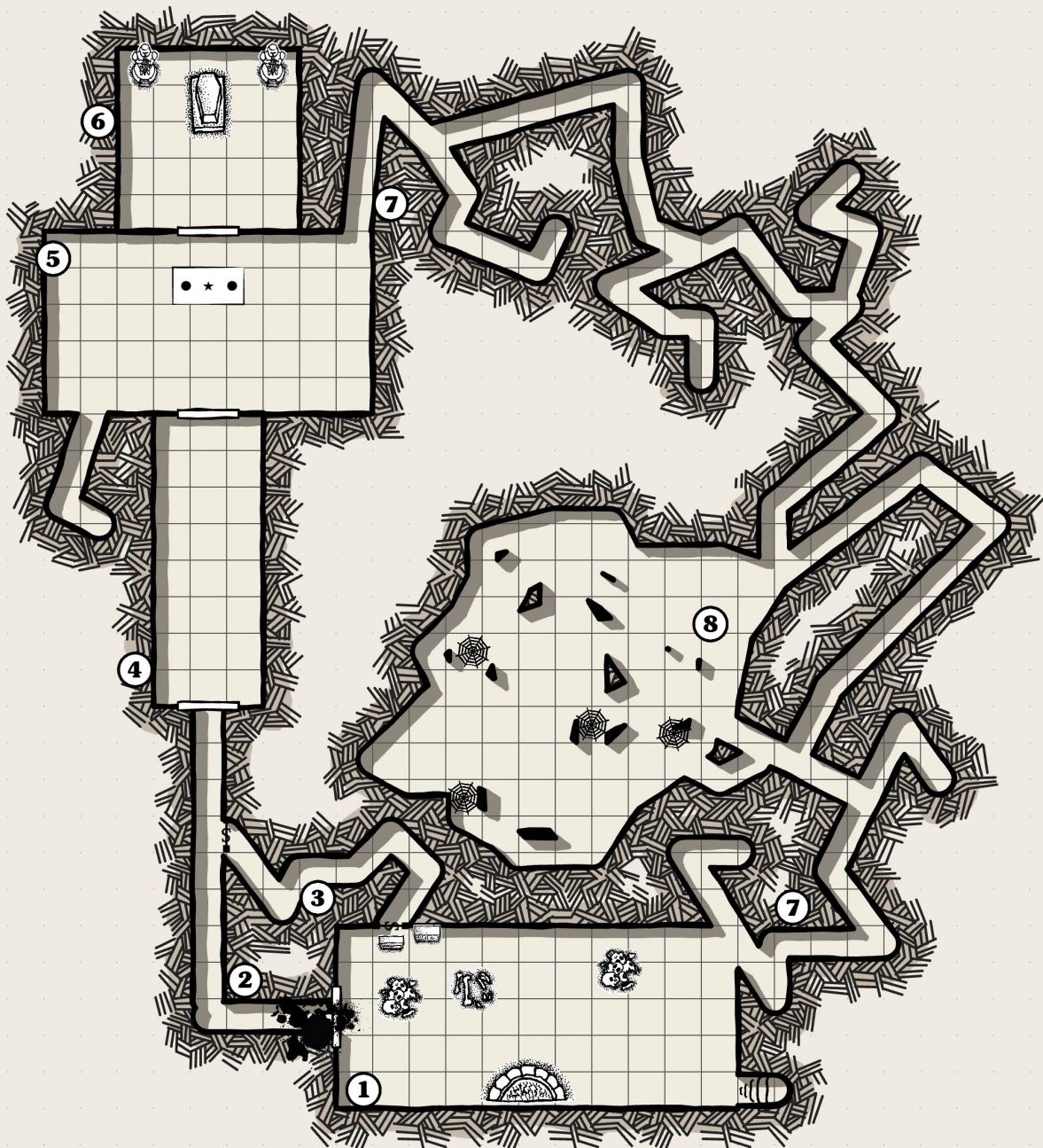
Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между собой. Персонажи должны разделять сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Приложение 1.

Нацарапанная углем карта



Полная карта подземелья



Приложение 2. Магические предметы.

Пояс боли (Belt of Pain)

Редкий (требуется настройки жрецом)

Пока вы носите этот пояс, вы можете активировать его, наложив заклинание *нанесение ран* (1-й уровень или выше) на себя или на другое существо. Активация происходит в момент применения заклинания (успешное попадание не требуется — достаточно самого акта нанесения боли).

При активации вы входите в состояние *Божественной ярости*, которое длится 1 минуту или до тех пор, пока в конце вашего хода вы не нанесли урон и не получили урона с момента окончания предыдущего хода. В этом состоянии вы получаете:

- Увеличение скорости ходьбы на 10 футов.
- Если у вас нет особенности «Дополнительная атака», вы можете совершить одну дополнительную атаку как часть действия Атака.
- Состояние прерывается досрочно, если в конце вашего хода вы не нанесли урон ни одному существу и не получили урон с момента окончания предыдущего хода.
- Пока активирован пояс, а так же 1 минуту после прерывания его активации, Вы не можете творить заклинания, требующие Соматический компонент.

Вы можете активировать пояс снова после завершения после короткого отдыха.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Колющий урон 20 (3к10 + 4).

Смертельный прыжок. Если панцирница прыгает как минимум на 10 футов частью перемещения, она может действием приземлиться в пространстве с одним или несколькими существами. Каждое такое существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости Сл 14 (на выбор цели), иначе оно будет сбито с ног и получит дробящий урон 11 (2к6 + 4) плюс рубящий урон 11 (2к6 + 4). При успешном спасброске урон уменьшается вдвое, цель не сбивается и толкается на 5 футов. Если нет свободного места, цель сбивается с ног.

Приложение 3. Монстры

Молодая панцирница (Young Bulette)

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 65 (10к10 + 10)

Скорость 40 футов, копя 30 футов.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18(+4)	10(+0)	16(+3)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Навыки Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное Восприятие 14

Опасность 4 (1100 XP)

Бонус мастерства +2

Прыжок с места. Молодая панцирница может совершать прыжки в длину до 20 футов и в высоту до 10 футов, даже с места.