

# УБИЙСТВО В ЛЕДЯНОМ УЩЕЛЬЕ

**DUNGEONS & DRAGONS**

Приключение создано на конкурс для Пекарни Творцов  
Для 3-4 персонажей четвёртого уровня  
Автор: Sister (Екатерина Сестрѐнкина)



# Аннотация

«В теплой таверне посреди ледяной мглы можно найти не только жареное мясо и уютную постель. В этот раз вам придется стать свидетелями жестокого убийства и постараться узнать, почему погиб один из постояльцев, и кто убийца, скрывающийся среди перепуганных отдыхающих...»

*Приключение по системе D&D 5e для 3-4 персонажей 4-го уровня. Средняя продолжительность приключения – 5-6 часов.*

**Примечание:** Попросите игроков заранее подумать мотивацию, почему их персонажи решили участвовать в расследовании преступления (по воле сердца, из-за любви к деньгам и т.п.). Также попросите их рассказать о самом заветном желании их персонажей, чтобы главному злодею было чем их подкупать.

**Место действия:** снежные горы, таверна, закрытая локация.

**Жанры:** детектив, закрытое преступление (преступник присутствует в игре с самого старта), несколько боевых сцен, серый моральный выбор.

**Дисклеймер:** в игре присутствуют боди-хоррор элементы (подробное описание жестокой смерти) и упоминание суицида.

### Ссылка на дополнительные материалы:

Здесь хранятся карты, фоны локаций, раздаточный материал и музыка. Если диск не открывается, скопируйте ссылку в адресную строку браузера вручную:

<https://disk.yandex.ru/d/HXrWcea77jnzSQ>

### Ссылка на бусты автора приключения (Sister):

[https://boosty.to/sister\\_of\\_twins](https://boosty.to/sister_of_twins)

Вёрстка документа выполнена в Adobe Photoshop и Adobe InDesign. Все изображения сгенерированы с помощью нейросетей Midjourney и Artflow. Карты сделаны в программе *Dungeondraft*.

Автор карт и вёрстки: **Eliza Moore**

[https://boosty.to/eliza\\_moore](https://boosty.to/eliza_moore)

© 2024, Sister (Екатерина Сестрѐнкина)

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат Wizards of the Coast.

Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.

# Содержание

Предыстория .....	3
Описание персонажей .....	3
История бабушки Агаты.....	3
Постояльцы таверны.....	4
Пропавший венец.....	6
События в таверне.....	6
Хронология убийства.....	6
Старт приключения .....	7
Весть об убийстве.....	9
Описание комнат постояльцев .....	10
Битва в подвале .....	12
Приложение 1. Статблоки.....	14
Приложение 2. Карты локаций .....	16
Приложение 3. Раздаточный материал.....	19
Приложение 4. Пометка «День убийства» .....	21





# Предыстория

Примерно десять лет назад воин Амэль состоял в банде «Ледяные великаны», которая грабила торговцев на перевале Ледяное Ущелье. Лидером банды был тифлинг Терай по прозвищу Красный дьявол. В какой-то момент за бандой погнался целый отряд Пылающих кулаков. Чтобы скрыться, банда решила взять заложника и этим заложником стала девушка-бард Зора Грейт. Амэль влюбился в Зору с первого взгляда, и освободил ее от веревок. Они сбежали вдвоем, а пылающие кулаки повязали почти всех «ледяных великанов». Терай был ранен, но сбежал и затаил обиду на Амэля за предательство.

После этого Амэль и Зора решили путешествовать вместе. Амэль очень сильно любил в Зору. Девушка делала вид, что не замечала его чувств, и общалась с ним исключительно как с верным спутником. Амэль сильно страдал от своих чувств, тем более, что Зора была бардом, и постоянно флиртвала с окружающими мужчинами, имела множество любовников и наслаждалась жизнью. За день до убийства Амэль признался ей в своих чувствах и предложил стать его женой, но Зора высмеяла его и сказала, что «они лучшие друзья». Из-за этого Амэль был в сильнейшем раздрае.



Терай

Красный Дьявол, он же Терай, смог скрыться. Он устал жить в бегах, был болен хронической пневмонией (жизнь в ледяных краях для тифлинга Огня была не полезна) и хотел открыть таверну.

Карга Старая Этель, притворяющаяся старой волшебницей, предложила ему сделку. Терай, не подозревая, с кем имеет дело, согласился. Он получил свой трактир «Морозный дом», но карга всегда любит издеваться над смертными, которые соглашаются на сделку. Они подписали договор, в котором были такие пункты, как отчисление в пользу карге не менее 100 золотых в год, а также полное услужение ей, буде вздумает она посетить таверну. Про договор Терай не может никому рассказать, не может его показать, не может его уничтожить или выбросить, а так же он обязан хранить его в самом темном углу таверны. Также Терай, рассказывая о своей мечте, упомянул, что хотел бы, чтобы «таверна была ему домом, из которого не хочется уходить». Карга выполнила его просьбу - стоило Тераю перешагнуть порог таверны, как он начал испытывать сильнейшие панические атаки, практически не мог двигаться, его трясло и он задыхался. Место таверны так же не было оговорено и карга сотворила ее в самом холодном месте перевала, там, где раньше банда занималась беспределом.

## Описание персонажей

### История бабушки Агаты

Виновник убийства. Карга по прозвищу Старая Этель, жившая на болоте рядом с деревушкой Большие Топи. У нее было обустроенное логово и большая коллекция жертв её договоров. Однажды ей не повезло, и к ней наведальась компания авантюристов, которые убили её и сожгли её дом. Однако у карги было запасное тело и через пару недель она воскресла, но воскресла сильно ослабленной. Последний удар ей нанёс белый драконорожденным, который использовал свое ледяное драконье дыхание, поэтому после воскрешения у неё появилась уязвимость к холоду. Потеряв дом, она была вынуждена отправиться через перевал, намереваясь отдохнуть в таверне «Морозный дом», немного восстановить силы и встретиться со своим Ковеном, чтобы они помогли отомстить ей героям, которые посмели убить её.

К моменту прибытия героев она провела в таверне Терая уже пару дней, не выдавая себя трактирщику, так как опасалась, что тот может попытаться причинить ей вред, пока она не набралась сил. Она притворяется милой старушкой, представляясь всем обычной травницей по прозвищу бабушка Агата. Постоянно кутается в шаль, потому что мёрзнет, на шали пристёгнута брошь в виде паука (Амулет призыва паука), на шее носит Амулет защиты от обнаружения и поиска.



## Постояльцы таверны

От неё исходит аромат зверобоя и мяты, но персонаж с обострённым обонянием сможет почуять лёгкий запах трясины от её одежды.

Придумала себе легенду о том, что она едет в соседний город на свадьбу своей внучки Марго со столяром Гретелем, который якобы делал мебель для местного лорда.

При разговорах с героями постоянно начинает рассказывать про свою внучку и восхищаться ей. Носит на шее созданный при помощи заговора Фокусы медальон с портретом своей придуманной внучки и показывает его всем собеседникам (милая черноволосая девушка). Разоблачить её ложь можно при успешной **проверке Проницательности СЛ 22**.



Когда карга повстречала в таверне Амэля и Зору, она решила заключить сделку с влюблённым мужчиной, который заявлял, что готов «отдать сердце ради любимой».

Она продала ему зелье, которое по её словам должно было приворожить возлюбленную. Старуха сказала, что благодаря этому зелью Зора была бы готова «умереть за него». Наивный Амэль выпил зелье карги, из-за чего его сердце в буквальном смысле вырвалось из груди. Именно этого и добивалась карга, так как если она заполучит и съест сердце человека, заключившего с ней контракт, это поможет ей восстановить силы.

После того, как постояльцы таверны узнают об убийстве, старуха будет стараться как можно скорее подманить к себе героев и рассказать им о том, что видела служанку Кэт и Амэля вместе незадолго до его смерти, чтобы отвести от себя подозрения, подставив девушку.

### Амэль Стоун

Жертва. Имеет много недоброжелателей в таверне. В частности давнюю ссору с трактирщиком Тераем из-за его ухода из банды, а также конфликты с некоторыми постояльцами таверны, о которых будет сказано далее.

### Зора Грейт

Спутница Амэля. До того, как узнает о смерти напарника, ведет себя очень надменно и постоянно подчёркивает, что они с Амелем просто друзья.

Носит много золотых украшений, пахнет ванилью и фиалкой. Если среди героев будет персонаж мужского пола со значением **характеристики Харизмы больше 14**, начнёт неприкрыто с ним флиртовать.

После того, как девушка увидит труп Амэля, на неё начнёт действовать эффект зелья карги, и для заклинания Обнаружение магии Зора будет находиться под действием заклинания школы Очарования.

### Балин Тромби

Рыжебородый дварф-авантюрист. Постоянно хмур, вреден и чем-то недоволен. Участвует в пьяном скандале, а после засыпает еще до новости об убийстве. Всё расследование спит за стойкой, если герои его не будят. Если его разбудят для финальной битвы, он потребует для себя мотивацию участвовать в драке, так как он с похмелья и озадачен.





## Аэрианор

Немного высокомерный, но благородный и добрый возрожденный. При жизни был эльфом, служил в Огненном кулаке. Его последнее дело было связано с работорговцами: он обнаружил, что его напарник покрывает торгующих людьми гоблинов. Он собирался сдать напарника, но тот пырнул его в спину кинжалом и убил. Аэр восстал в виде возрожденного и его гнев был так силен, что он убил и своего напарника, и гоблинов-работорговцев, после чего ему пришлось бежать из врат Балдура. Его мучает невыносимый гнев, и стоит ему дать выход этой ярости, как он начинает рубить людей налево-направо, а когда приходит в себя, совершенно ничего не помнит. Он решил, что потратит свою вторую жизнь на то, чтобы помогать несчастным рабам, потому он путешествует в поисках лекарства от своего безумия, попутно истребляя работорговцев везде, где бы он их не находил. При общении с героями будет притворяться действующим Пылающим кулаком, рассказывая, что в таверне он выслеживает работорговца, который должен идти через перевал.

Будет очень встревожен смертью Амеля, так как подумает, что сам того не ведая убил его самостоятельно из-за очередного приступа ярости, так как в день убийства он повздорил с убитым. Причиной стало то, что Амэль во время беседы высказал мысль, что рабы очень даже выгодный товар.



## Чёрная Кэт

Служанка в таверне. Мечтает уехать с гор и поселиться в своем домике. Для этого ей нужны деньги, из-за чего девушка подрабатывает протитущией, хотя Терай строго это запретил, постоянно повторяя ей «У меня трактир, а не бордель!».

Довольно осторожная, побаивается того, что Терай узнает, что она заживала в номер Амэля не только чтобы убраться, но так же опасается, что убийцей сочтут её. На вопросы отвечает довольно охотно, хотя если рядом Терай, будет до последнего упираться в то, что в номере Амэля не была.

## Терай «Красный дьявол»

Тифлинг таверщик. Довольно благодушный, но пронизательный, строгий и хитрый тип. Он предложит героям денег или артефакт в подарок, если они раскроют преступление, так как переполох вредит репутации его трактира.

Если спросить у него о ссоре с Амэлем до того, как герои узнают, что он Красный дьявол, он почти честно расскажет, что у них с Амэлем был общий бизнес, связанный с грузоперевозками, но тот предал его в самый ответственный момент и бизнес разорился, из-за чего и произошла ссора. Он не виделся с Амэлем уже несколько лет, и визит старого партнера в его таверну был для них обоим неприятным сюрпризом.

Он нападет, если герои начнут ему угрожать сдать его властям, но если герои узнают, что он разбойник и спросят напрямую об этом, он признается и скажет, что давно уже перестал заниматься подобным, и теперь он честный трактирщик.

## Тилли и Толли Бандергойт

Путешествующие вместе полурослики, отец Толли и дочь Тилли Бандергойты. Они притворяются продавцами вина, но в их сумках суцая кислотина. Они прибывают в трактир, предлагают трактирщику попробовать вино и подписать договор с их винодельческой деревушкой. После того, как трактирщик отказывается, они живут несколько дней в таверне, обчищают ее постояльцев и скрываются. Тилли в свои 10 лет умна не по годам, но притворяется чуть глуповатой малышкой. Она довольно свирепа и храбра, хотя умело строит из себя трусишку. Её отец скромнен и осторожен, он чувствует вину за то, что не смог дать дочери никаких других навыков кроме жульничества и обмана. Если игроки узнают, что Толли и Тилли украли венец дворфа и решат этим шантажировать полуросликов, Толли расскажет игрокам, что Терай - разбойник по прозвищу Красный дьявол, чтобы откупиться и отвлечь внимание от себя.



## Радуга, блестящая над песками

Милая и веселая табакси-бард, обожающая детективные романы. Она путешествует без цели, зарабатывая выступлениями в таверне. Для неё все произошедшее - веселая игра, она в восторге от всего происходящего. Она старается бегать следом за героями, записывает все их реплики, закатывает глаза и дергает ушами, называет себя помощником детектива, может начать играть музыку из Шерлока на своей флейте и таким образом дать вдохновение игрокам, если ГМ чувствует, что игрокам слишком сложно. Если в пачке нет хилера, Радуга охотно подлечит героев Лечащим словом или Лечением ран. В драке будет прятаться за укрытиями, выглядывать и записывать все происходящее, вдохновляя героев своими выкриками. Пахнет восточными благовониями.

## Пропавший венец

Балин Тромби в своём последнем приключении вместе со своим другом Борином Брауном (тоже дварфом) нашел в пещере редкую реликвию - Венец Мертвых.

### Венец Мертвых

Магический предмет. Даёт возможность носителю один раз использовать заклинание заклинание Покров духа. Бонус броска атаки этого заклинания +5. После использования нужно совершить долгий отдых, перезарядка происходит в полночь.

Балин и Борин не смогли поделить реликвию, подрались и разошлись в разные стороны. В драке победил Балин, который и забрал венец. Балин расстроен из-за этого. Он понимает, что поступил плохо, и принял решение продать этот венец и половину денег отправить другу, чтобы примириться.

Венец очень красив и он хвастался им в таверне. Амэль, который обожает дарить дорогие подарки Зоре, увидел этот венец и захотел его купить, однако Балин назвал цену в тысячу золотых. Они повздорили, и Амэль в пылу гнева выкрикнул: «Этот венец будет моим, так или иначе!». Эту ссору услышали полурослики Тилли и Толли Бандергойты. Тилли украли венец из сумки Балина и спрятали его в комнате Бандергойтов. Балин из-за недавней ссоры обвинил в краже Амэля, и трактирщик Терай согласился обыскать комнату Амэля и Зоры, так как тоже не испытывал радости от встречи со старым другом. Венца там не оказалось, и теперь все трое на взводе - Амэль и Зора злятся на необоснованные обвинения, а Балин считает, что венец у них, только спрятан чуть получше.

## События в таверне

### Хронология убийства

События разворачиваются примерно за 40 минут до прихода героев в таверну.

**20:01** - Бабушка Агата поднимается по лестнице вверх, «случайно» перепутывает комнаты и видит, как Амэль пытается уединиться с Кэт. Ругает их распутниками и говорит, что «С девчонкой приехал, с ней бы и миловался!». Амэль в расстроенных чувствах просит Кэт уйти.

**20:05** - Амэль заходит к бабушке Агате. Кэт, находящаяся в коридоре, этого не видит, но слышит два хлопка двери. В последствии она может вспомнить, что сразу после того, как она покинула номер Амэля, он вышел из своей комнаты и зашел куда-то еще.

Амэль просит бабушку Агату, как травницу, помочь ему завоевать Зору. В процессе разговора он говорит: «Я бы своё сердце вырвал и ей отдал!». Агата соглашается продать ему зелье «Пылающее сердце» для Зоры, говорит: «Твоя любимая будет готова отдать жизнь за тебя», берёт якобы в оплату зелья золотой перстень Амэля, хотя он ей абсолютно не нужен, и убирает его в свою сумку, стоящую на столе. Она продаёт Амэлю зелье в красивом красном флаконе, на котором нарисовано сердце, и говорит ему нарисовать на полу кровью странный рисунок: круг с вписанной в него звездой и сердцем в центре. Это просто шутка от старой карги, никакой магии в этом символе нет, это просто бессмысленная картинка.

**20:21** - Амэль заканчивает разговор с каргой, уходит в свой номер. Бабушка Агата сразу после этого идет вниз и сидит там, кушая луковую похлебку, пока Амэль на полу рисует на полу указанный символ и пьет напиток.

**20:48** - Амэль умирает. Сердце из его груди вырывается и падает в лужу крови. Смерть была довольно долгой (около минуты) и очень мучительной. Он успел перевернуть стол и разбить горшок, но не мог кричать (карга имеет заклинание Немота, которое автоматически без поддержки концентрации действует на тех, с кем карга заключила сделку. Также если Терай попытается рассказать про свою сделку героям, его рот срастется, и он сможет только кивать или отрицательно качать головой). На странный шум Кэт выглядывает в коридор из номера, где она прибиралась, и видит спускающегося вниз Аэрианора, который зашел в свой номер оставить свой меч.



Бабушка Агата собирается пойти в комнату Амэля и забрать сердце, но **в этот момент в трактир входят герои** и она остается на месте.

**21:30** - Кэт, убирая комнаты на втором этаже, видит, что из-под двери Амэля и Зоры вытекает что-то красное. Сперва подумав, что это вино, она открывает дверь, видит мертвеца и с испуганными криками бежит вниз.

## Старт приключения

\* Зачитайте или перефразируйте следующий текст.

Страшное место - тропа через Ледяное ущелье. Единственный путь, где морозные горы Фростмура хоть немного, но опускаются перед путешественниками. Никто не станет штурмовать снежные вершины, царапающие облака. Все, направляющиеся из Врат Балдура в Вотердип проходят Ледяным Ущельем. И конечно, не могло не появиться таверны в этом мёрзлом краю. Бесконечный поток путников - бесконечный поток денег. И вот в числе прочих, пересекающих Фростмур через Ледяное ущелье - вы толкаете дверь и окунаетесь в живительное тепло общего зала таверны с простым и незамысловатым названием «Морозный дом».

Когда герои заходят в таверну, покажите игрокам карту первого этажа таверны. Как только герои входят, справа налево (от лестницы к бару) проходит Аэрианор, толкая игрока, который стоит чуть впереди других, игрок должен совершить **проверку Акробатики СЛ 11**, чтобы уклониться от столкновения. Перед женщиной или эльфом Аэр извинится, низкорослым расам скажет, что им надо смотреть, куда они идут, однако на продолжение конфликта не пойдет, высокомерно фыркнет, устроившись за стойкой, и начав гладить рыжую кошку.

Описание таверны:

В таверне очень тепло, даже жарко - жаром пышет камин и две печки стоящие в разных углах большого зала с несколькими столами. Ковер перед входом мокрый и грязный - все входящие как следует отряхиваются от снега именно тут. В зале на секунду воцаряется тишина. Все посетители смотрят на вас с любопытством. Справа от вас появляется мужчина в тёмном плаще. Дайте героям возможность некоторое время побродить по таверне и познакомиться с посетителями.

Карта первого этажа таверны с примерным расположением токенов персонажей







Интерьер таверны «Морозный дом»

**Диспозиция:** Полурослики Бандергойты греются у камина, Балин яростно накидывается элем за стойкой, бабушка Агата ест луковую похлебку за одним из столиков, Зора потягивает вино у столика ближе к лестнице, Радуга играет на пианино, Терай стоит за стойкой, обслуживая посетителей, Кэт убирает комнаты на втором этаже, её пока не видно на первом этаже.

Описание диспозиции для игроков:

Окинув взглядом посетителей вы отмечаете, что сегодня довольно многолюдно. За барной стойкой сидят двое - высокий мужчина эльф в плаще, который толкнул одного из вас и широкоплечий дварф. У камина греется двое рыжих полуросликов, а за столиком около входа сидит красивая блондинка. Благообразная старушка в теплом платке с аппетитом хлюпает луковой похлебкой в углу. За стойкой распоряжается крупный и крепкий краснокожий трактирщик-тифлинг с небольшими рожками. На пианино в углу наигрывает какую-то веселую мелодию табакси, притопывающая лапой в такт.

### События до вести об убийстве

(мастер может воспроизвести их все или выбрать наиболее подходящие для игроков, или сразу перейти к части с обнаружением трупа):

#### Милая девочка

Тилли может заинтересоваться новыми лицами, подбежать к героям и начать крутиться у их ног, спрашивая, какие они подвиги совершили и как развлекались. Она притворяется просто наивной милой девочкой, гораздо более глупой, чем она есть на самом деле.

Она пытается утащить у одного, самого дружелюбного игрока, какую-нибудь безделушку или золотые монеты на выбор мастера. Если ей позволят сесть на колени или рядом с героями - она совершает проверку ловкости рук против пассивной внимательности героя, у которого она старается утащить предмет. Если ей не позволят сесть рядом, она покажет язык и убежит к своему отцу, где будет играть в куклу.

#### Скандал между Балином и Зорой

Герои обращают внимание на то, что дварф подходит к девушке и начинает ссору. Во время ссоры он кричит про то, что Зора и ее дружок воры. Если немного порасспрашивать Балина и Зору, то Балин будет говорить про то, что Зора и Амэль спрятали его венец, поэтому его и не нашли при осмотре комнат. Зора будет уверять, что им с Амэлем нет нужды воровать, а дварф сам потерял спьяну свою бесценную находку.

#### Старушка-сказочница

Бабушка Агата, если к ней подсесть и расспросить, охотно расскажет про то, что около ее деревни раньше жила карга, а потом ее убили герои, и будет упирать на то, что деревня была проклята, а как каргу убили, так все стало хорошо - ее внучка Марго после смерти карги через три недели прислала письмо с известием, что она замуж выходит (намёк на реальную историю бабушки Агаты/Старой Этель).

#### Недовольный тифлинг

Герои с пассивной внимательностью 15 и выше, заметят, что Терай смотрит на Зору с нескрываемым презрением и неодобрением. Если задать ему вопрос, чем ему так досадила девушка, он упомянет, что именно из-за этой девушки они с другом в своё время разошлись, а вчера, когда Амэль предложил ей кольцо, она высмеяла его и сказала, что они просто друзья.



Терай, хоть и терпеть не может своего бывшего друга, прямо скажет, что раздражён увидеть «старого приятеля, который забыл о нашей дружбе из-за первой попавшейся юбки», но видеть такое оскорбление со стороны девушки ему неприятно.

### Кошмарная погода

Любой из находящихся в таверне персонажей может поддержать разговор о погоде и рассказать, что на этом перевале когда-то умер древний белый дракон и теперь в воздухе носятся мельчайшие частицы его костей, из-за чего морозы особенно суровы, и пара часов в такой метели убьёт любого путешественника, а колдунам и волшебникам эта метель представляет угрозу, потому что заглушает любые заклинания выше 3-го круга (карга не сможет телепортироваться из таверны или использовать высокоуровневые заклинания).

## Весть об убийстве

Когда игроки достаточно отдохнут и познакомятся с некоторыми из первоначей, неожиданно сверху раздастся женский визг и крики Кэт:

*«А-а-а, кровь, убили, убили!»*

По лестнице испуганно сбегает Кэт, размахивающая руками. Терай спешит к ней, пытается ее успокоить, и восклицает, обращаясь к героям:

*«Прошу, проверьте, что там произошло! Клянусь, я заплачу, мне нужна ваша помощь!»*

Зора с криком:

*«О нет, там же был Амэль! Амэль, нет!»*

срывается с места и бежит на второй этаж.

Напряжённый Аэрианор встает из-за стойки и широкими шагами направляются в сторону второго этажа. Радуга очень заинтересованно виляет хвостом и крадёт следом за Аэрианором.

Реакции всех неигровых персонажей на крик (**пассивная проницательность выше 12** или **проверка Проницательности** на каждого из персонажей **СЛ 12**): полурослики и бабушка испуганы, табакси крайне заинтересована, дварф спит беспробудным сном на стойке, Аэрианор напряжён, служанка испуганно всхлипывает.

Когда герои войдут на второй этаж, они сразу увидят сквозь открытую дверь комнату Амэля и Зоры. В этой комнате лежит мёртвый Амэль. Его грудная клетка раскурочена, из нее вырвалось сердце, которое шлепнулось в лужу крови в углу (приемлемо сравнение с грудоломом из фильма «Чужой»). Вся комната залита его кровью.

Под кроватью лежит флакончик из-под зелья карги (**проверка Расследования СЛ 16** на осмотр комнаты), под ковром нарисован кровавый символ в виде круга, в который вписан треугольник, а в центре сердце. На столике стоит бутылка вина и два бокала, а так же лежит дешёвое медное ожерелье (ожерелье Кэт, которое она сняла, пока они целовались). В комнате пахнет женскими духами Зоры и Кэт (герои могут принятьться и определить это **проверкой Внимательности СЛ 20**, при броске выше **СЛ 12** они просто понимают, что тут смешались два женских аромата).

Комната Амэля и Зоры после убийства



Описание комнаты, где произошло убийство:

Дверь покачивается на петлях с каким-то зловещим скрипом. Двухместная кровать растерзана, как будто кто-то в ярости сбил с нее не только одеяло, но и матрас. Горшок с цветком расколочен, стол разбит и разрушен... А посередине, на ковре, неприятно хлюпающем кровью, лежит мертвое тело. Мужчина - в этом вы уверены однозначно - но определить возраст или расу сложно - ваше внимание привлекает огромная дыра у него в груди. Он мертв, окончательно и безнадежно.

Герои с **пассивной внимательности 16** и выше краем глаза сразу замечают, что ковер явно двигали, он сбит и скомкан. Разрезанная ладонь трупа стискивает бахрому этого ковра.



В тот момент, когда герои коснутся трупа, из него поднимется черная тень (см. статблок Тень Амеля в приложении) и атакует героев. Когда тень удачно атакует героя, он чувствуют эмоции тени. Попросите героя сделать проверку Проницательности СЛ 12. При успехе герой понимает, что тень чувствует только сводящую с ума любовь, которая уже переродилась в ненависть. Когда тень использует способность «Ужасающий крик», она кричит:

«ЗОРА!!!».

Если Зора увидит труп Амеля, на неё начинёт действовать проклятье карги. Девушка начнёт рыдать, рвать на себе волосы и впадёт в ужасную истерику, крича, как она сожалеет, что отвергала Амеля.

Когда после битвы герои спустятся на первый этаж, они увидят бабушку Агату, которая подзывает их. Она расскажет им, что видела, как Кэт миловалась с Амэлем, и будет осуждать распутницу и неверного юношу, а потом начнет многословно рассказывать о своей замечательной внучке Марго. При **проверке Внимания СЛ 15** игроки заметят на входе шали старухи красивую брошку в виде паука.

Если **проверка Внимания была выше 17**, герои заметят, что у неё на шее висит какой-то амулет, который закрыт воротом, Агата ни за что не покажет этот амулет (Амулет защиты от обнаружения и поиска).

### Допрос постояльцев

При допросе Радуга будет радостно нести всякий бред о том, как ей нравится участвовать в раскрытии преступления.

Аэрианор, немного подумав, припомнит, что слышал ссору Терая и Амэля и Терай в пылу беседы злобно выпалил: «*Убить бы тебя, да репутацию таверны жалко!*» При этом он говорит, что Амэль и Терай явно держались, как старые знакомцы.

Тилли и Толли будут говорить, что ничего не знают про всех этих людей и это правда, они не имеют отношения к убийству. Толли боится, что обвинят их, если найдут у них венец.

Балин очень крепко спит, если его разбудить, он будет недоволен, и начнет ворчать, что ничего не знает, а Амэлю так и надо. После этого он ляжет спать дальше.

Зора в истерике и добиться от нее внятных ответов невозможно.

Кэт, если рядом нет Терая, признается, что подрабатывала проституткой при успешной **проверке Убеждения СЛ 15**.

Осмотреть комнаты постояльцев Терай разрешит, даже даст запасной комплект ключей.

Когда герои будут осматривать комнаты на втором этаже, при **успешной проверке Внимания СЛ 13 (или пассивной Внимательности 13)** через какой-то время они услышат странный шум из комнаты Зоры и Амеля - девушка, не выдержав мучений магии, решила покончить с собой.

Если герои сразу же не поспешат на шум, то скоро он прекратится, а Зору они найдут повешенной в комнате с телом Амэля. Если герои поспешат на шум, то они увидят, как Зора уже пристроила на балке петлю и вот-вот повесится. Если герои спасут ее, она будет рыдать, потому что ей не дали воссоединиться с возлюбленным. Снять очарование с девушки можно только заклинанием Снятие проклятья или убийством карги. Но её можно попытаться успокоить, например дав снотворного или напоив вином.

## Описание комнат постояльцев

### Номер 1. Амэль Стоун и Зора Грейт.

Описание смотреть выше.

Вся комната залита кровью и разгромлена (Амэль метался перед смертью и покрушил почти всё).

**Улики:** пустой флакон с рисунком сердца, вырвавшееся сердце Амэля.

### Номер 2. Бабушка Агата.

Описание:

Какая уютная комнатка, невероятно отличающаяся от ужаса, творящегося за стенкой. Тёплая шаль на стуле согревает одним своим видом, а выдавшая виды сумка, набитая сушеными травами, которая стоит на столе, одуряюще вкусно пахнет мятой и мелиссой.

**Улики:** цветок в этой комнате подвял (карга плохо влияет на растения), в сумке бабушки можно найти мужской золотой перстень, размер будет совпадать с пальцем Амэля, на пальце можно найти след от кольца (Амэль отдал ей кольцо в оплату за зелье «Пылающее сердце»).

**Номер 3.** Пустой. Терай предлагает эту комнату героям, если они попросят о ночлеге.



Описание:

В этой комнате чисто и уютно, но нет ничего, за что мог бы зацепиться взгляд. Видимо, в этом номере никто не живет.

**Улики:** нет.

#### Номер 4. Бандергойты.

Описание:

Запах вина щекочет ноздри, как только дверь открывается. Сумка, набитая бутылками, стоит у шкафа, на кровати валяется детское платьице и тряпичный зайка, на столе лежит выбитая и вычищенная трубка - типичная комната, в которой живут отец и маленькая дочь.

**Улики:** спрятанный в тайнике венец, украденный у дварфа. Тайник находится во втором дне ящика прикроватной тумбы со свечой. Его можно обнаружить при успешной **проверке Расследования СЛ 15**. Заклинание Обнаружения магии сразу выдаст местоположение венца, так как от него исходит аура школы Некромантии. У сундука стоит большая сумка с бутылками вина (вино дешёвое и кислое).

Карта второго этажа таверны

#### Номер 5. Терай.

Описание:

В этой комнате на полу лежит удивительной красоты ковер - с густым, длинным ворсом и странным, но притягательным узором. Книги, сваленные на столе, выдают незаурядный ум владельца. Всё в этой комнате дышит спокойствием и уверенностью в себе.

**Улики:** спрятанный в тумбочке плакат 10-летней давности «Разыскивается Красный дьявол» (Терай хранит его на память).

#### Номер 6. Аэрианор.

Описание:

Если бы не огромный меч, прислоненный к сундуку - можно было бы подумать, что в этой комнате никто не живет. Кровать идеально заправлена, а пустой шкаф грустно поскрипывает приоткрытой дверцей.

**Улики:** Комната выглядит стерильно чистой, кровать не примята, в шкафу нет никакой тёплой одежды (как нежить ему не нужны ни сон, ни тепло). Обнаружение магии выявит слабый след школы некромантии.





## Номер 7. Балин Тромби.

Описание:

В нос бьёт запах настоящей мужской берлоги - смесь грязных и вонючих портянок, дешевого вина и яичницы. Обметанные рыжей грязью сапоги валяются на ковре около кровати, на столе недоеденный завтрак, тяжёлая сумка у порога... Сразу очевидно, что здесь живет дварф!

Улики: нет.

## Номер 8. Радуга.

Описание:

Приятный терпкий запах как будто на миг вызывает видения далекой саванны - сушёные травы, финики и теплая шерсть верблюдов смешиваются в этом причудливом аромате. Комната заполнена различными безделушками из разных стран и путешествий. У кровати стоит лютня, а шкаф не закрывается из-за теплых плащей, набитых в него.

Улики: нет

## Номер 9. Служанка Кэт.

Описание:

Первое, что бросается в глаза в этой комнате - кровать. Огромная, укрытая красным покрывалом, с несколькими подушками, эта кровать сама по себе порождает неприличные, но такие сладкие мысли в головах мужчин. А уж девичья ночная рубашка, кокетливо выглядывающая из шкафа и вовсе может смутить девственные умы некоторых слабых духом людей.

**Улики:** несколько флаконов с зельями, в которых при успешной **проверке Медицины СЛ 15 (или владении Инструментами алхимика)** можно выявить очень дешёвый афродизиак.

## Битва в подвале

После осмотра комнат и попытки суицида от Зоры герои, спустившись на первый этаж, увидят, что бабушка Агата пересела за барную стойку. Она раскрыла себя Тераю и приказала ему заманить героев в ловушку. Терай, сильно нервничая, подойдёт к героям и скажет им, что вспомнил, что Амэль относил в подвал какую-то котомку, в которой якобы было что-то скоропортящееся.



Карта подвала таверны



При проверке Проницательности СЛ 14 (или пассивной Проницательности 14) становится понятно, что какое-то внезапное обстоятельство вынудило его соврать.

Если кто-то из героев задержится на спуске, Амэль столкнет его внутрь (**испытание Атлетики Терая против Атлетики или Акробатики героя**) и нелепо извиняясь, запрет люк.

Подвал он закроет за спинами героев на замок.

В подвале героев уже поджидает призванный каргой паук (использует статблок Исчезающего паука). Она заранее его туда выпустила, а потом велела Тераю заманить туда героев.

Одолев паука, при успешной **проверке Внимания СЛ 14** (с тёмным зрением **СЛ 10**) или при соответствующем значении **пассивном Внимательности** герои найдут в углу подвала смятый контракт Терая (см. в приложении). Так же после внимательного изучения, они найдут полусломанную лестницу и пустые ящики, на которые можно встать, а так же обнаружат слабые доски, которые выведут героев сразу в зал таверны. Сломать доски можно при успешной **проверке Атлетики СЛ 14** или атакой с любым дробящим уроном. Так же можно выбить запертый трактирщиком люк при успешной **проверке Атлетики СЛ 20**.

Когда герои выберутся на первый этаж, они увидят каргу в её истинном облике.

Перед вами предстает ужасающее зрелище - в почти пустом зале, за центральным столиком восседает отвратительная старуха, сгорбленная, с зеленовато-серой кожей... На ее лице и руках бородавки, а на подоле темного платья растут мухоморы. Единственное, что осталось в бабушке Агате (или лучше сказать, в карге Старой Этель?) прежнего: большие очки, выглядящие абсолютно неуместно на крючковатом носу. На столике, за которым устроилась карга, стоит пустая миска, измазанная запекшейся кровью. Не стоит думать о том, что же послужило трапезой этому чудовищу, представшему перед вами.

Она доедает жареное сердце Амэля (она поняла, что герои уже идут ей по пятам и решила поставить всё на кон). Аэрианор и Терай зачарованы, они словно спят с открытыми глазами (игромеханически - карга погрузила их в медитацию), Балин продолжает сладко спать. Радуга прячется за героями и зарисовывает каргу.

Карга начинает предлагать героям сделку - они успокоятся, дадут ей отдохнуть и как только метель уймется, она уйдет. Она объясняет, что она просто выполнила желание Амэля.

Он хотел, чтобы Зора любила его больше жизни и отдать за это сердце, и в итоге всё именно так и обернулось. Она предлагает героям исполнение их желаний в обмен на свою свободу.

Герои могут вступить в бой (статблок Старая Этель). Карга будет стараться разорвать расстояние, первым же ходом призовет паука, постарается погрузить героев в сон и мучить их кошмарами. Она разбудит Терая и тот, постоянно извиняясь, будет атаковать героев до тех пор, пока они не уничтожат контракт или не убьют трактирщика. Или же герои могут принять предложение карги.



В случае драки герои могут получить помощь, разбудив Аэрианора. Эльф продемонстрирует свою ярость (мастеру рекомендуется бросать за варвара куб на количество персонажей, окружающих его, и атаковать подряд всех - в ярости Аэрианор не воспринимает слов и не различает друзей и врагов). Перед этим эльф крикнет героям, чтобы они не приближались к нему. Дварф будет не понимать, зачем его разбудили, но если сказать ему, что карга украла венец или выпила всё пиво - он выхватит секиру и присоединится к драке на стороне героев. Если герои уничтожат контракт, Терай перейдет на их сторону.

В случае соглашения герои и карга проведут время под крышей до утра. Утром снег уймется, карга поблагодарит героев, подарит им денег и различных амулетов, исполнит их просьбы и уйдет. ГМ-у стоит заранее продумать, как именно карга сможет испортить исполнение желаний героев, а также рассказать, что в городе герои узнают, что группа знаменитых приключенцев погибла, нарвавшись на ковен карг (Этель удалось отомстить своим обидчикам, что убили её).

В конце можно упомянуть, что Радуга написала роман про все произошедшие события и назвала его «Убийство в ледяном ущелье».



# Приложение 1. Статблоки

## Старая Этель

*Среднее исчадие, нейтрально-злое*

**Класс Доспеха** 17

**Хиты** 97

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

**Спасброски:** Тел +6, Мдр +5

**Навыки:** Скрытность +6, Проницательность +6, Обман +7, Восприятие +6

**Сопrotивление урону** огонь, дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

**Уязвимость к урону** холод, излучение

**Иммунитет к состоянию** очарование

**Чувства:** тёмное зрение **120 футов**, пассивное Восприятие **16**

**Языки:** Общий, Бездны, Инфернальный, Первичный

**Опасность:** 5 (1800 опыта)

**Бонус мастерства** +3



*Старая Этель  
в истинном  
облике*

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

**Заговоры (неограниченно):** волшебная рука, фокусы, брызги кислоты;

**Неограниченно:** волшебная стрела, обнаружение магии;

**2/день каждое:** луч слабости, усыпление, туманный шаг, невидимость.

**Сопrotивление магии.** Карга совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Старость не радость.** После перерождения Этель потеряла часть своих сил и ослабла. Чтобы вернуть их, ей необходимо съесть сердце человека, который заключил с ней сделку. До того, как карга съест сердце, она использует статблок Баровийской ведьмы.

### ДЕЙСТВИЯ

**Когти (только в форме карги).** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 13 (2к8 + 4).

**Смена формы.** Карга магическим образом превращается в гуманоидную женщину Маленького или Среднего размера, либо же принимает свой истинный облик. Ее статистика одинакова во всех обликах. Все снаряжение, которое она несет и носит, не превращается. Она принимает истинный облик, когда умирает.

**Снаряжение:** Амулет защиты от обнаружения и поиска, два амулета призыва паука (один использовала для призыва паука в подвале, второй - на случай битвы с самой каргой).

### Амулет призыва паука

Одноразовый магический предмет. Бонусным действием разбив амулет можно призвать одного Исчезающего паука с Эфирного плана, который будет сражаться на стороне призывающего. Как только амулет разрушается, паук переносится на Материальный план и не может покинуть его более, чем на 6 секунд до своей смерти или до гибели того, кто призвал его с помощью разрушения амулета.



## Тень Амэля

*Средняя нежить, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 45

**Скорость** 0 футов, летая 40 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

**Сопротивление урону** звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

**Иммунитет к урону** некротическая энергия, холод, яд

**Иммунитет к состоянию** сбивание с ног, паралич, очарование, отравление, опутанность, окаменение, истощение, испуг, захват

**Чувства:** тёмное зрение **60 футов**, пассивное Восприятие **11**

**Языки:** Общий

**Опасность:** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

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

### ДЕЙСТВИЯ

**Иссушающее касание.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Урон некротической энергией 17 (4к6 + 3).

**Ужасающий крик (1/день).** Дух кричит. Каждое существо в пределах 30 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе станет испуганным духом на 1 минуту. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая это состояние в случае успеха.

## Аэрианор

*Средняя нежить (возрожденный из эльфа), законно-добрый*

**Класс Доспеха** 14

**Хиты** 39

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Барвар 3 уровня, путь фанатика, происхождение - Пламенный кулак, вооружение - двуручный меч с надписью: "Быстрая смерть", при себе имеет улучшенное зелье исцеления.

**Навыки:** Акробатика +4, Атлетика +5, Внимание +2, Выживание +2, Запугивание+3, Природа +2.

## Балин

*Средний гуманоид (дварф), законно-нейтральный*

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 25

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

Воин 2 уровня, происхождение - Потомок великого авантюриста, раса - дварф, вооружение - секира.

**Навыки:** Атлетика +6, Внимание +1, Выживание +1, Запугивание +1.

## Терай

*Средний гуманоид (тифлинг), нейтральный*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 17

**Скорость** 30 футов

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

Плут 2 уровня, происхождение - разбойник Железного пути, вооружение - кухонный нож (характеристики - кинжал).

**Навыки:** Атлетика +3, Внимание +3, Дрессировка +3, Исполнение +3, Обман +3, Скрытность +4.

## Радуга

*Средний гуманоид (табакси), хаот.-нейтральный*

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 15

**Скорость** 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	19 (+4)

Бард 2 уровня, происхождение - Артист, вооружение - нет, использует флейту. Заклинания 2/день каждое: Лечащее слово, Лечение ран, Искусная острога.

**Навыки:** Акробатика +5, Внимание +3, Исполнение +6, Обман +6, Скрытность +5, Убеждение +6.



# Приложение 2. Карты локаций

Карта первого этажа таверны, масштаб 40x28





# Приложение 2. Карты локаций

Карта второго этажа таверны, масштаб 40x28





# Приложение 2. Карты локаций

Карта подвала таверны, масштаб 40x28





Приложение 3. Раздаточный материал

◆  
Плакат о розыске Красного дьявола





# Приложение 3. Раздаточный материал

## Контракт на таверну «Морозный дом»

### Контракт «Таверна Морозный дом»

Заключающие контракт стороны - *Терай Матфильд*, он же Красный дьявол (в дальнейшем - Трактирицик), *юспожа Этель Немолодая* (в дальнейшем - Исполняющая контракт).

**Пункт 1.** Исполняющая контракт обязуется возвести таверну в указанный срок (10 дней) в месте, наиболее удачно подходящем для торговли и обязуется проследить за качеством этой таверны.

**Пункт 2.** Исполняющая контракт обязуется воплотить в таверне все пожелания заказчика (см. приложение 1, пункты 1-112)

**Пункт 3.** Трактирицик обязуется оплачивать услуги Исполняющей путём выплаты кредита в размере не менее, чем 100 золотых в год с оказания услуги юстям таверны.

**Пункт 4.** Данный контракт дессрочный, не подлежит уничтожению Трактирициком и/или Исполняющей и подлежит хранению в тайном месте.

**Подпункт 4.1.** Данный контракт обязует сторону, получающую услуги, хранить тайну о личности оказывающей услуги.

**Подпункт 4.2.** Данный контракт обязует сторону, получающую услуги, хранить тайну о способах возведения таверны.

**Подпункт 4.3.** Данный контракт обязует сторону, получающую услуги, хранить тайну о самом факте заключения контракта.

**Пункт 5.** Трактирицик обязуется предоставлять услуги задомливою хозяина, ютвого выполнить любую просьбу юствя, Исполняющей, дуде она в настроении посетить возведенную таверну.



## Приложение 4. Пометка «День убийства»

За два дня до убийства - в трактир заезжает бабушка Агата.

За день до убийства - заезжают Бандергойты и Балин Тромби.

В день убийства - заезжает с утра - Аэрианор, в обед - Зора, Амэль.

### В день убийства:

**9:14** - Балин возмущается поданной яичницей.

**11:55** - В трактир входят Амэль и Зора.

**12:38** - Терай и Амэль ругаются из-за того, что в свое время Амэль бросил банду (Аэрианор слышит этот скандал).

**13:29** - Амэль обращает внимание на дварфа, который хвастается диадемой, пытается ее выкупить, но снова начинает ссору (он все еще зол из-за встречи с Тераем).

**14:34** - Тилли крадет диадему.

**15:08** - Балин обнаруживает пропажу диадемы и требует обыска.

**17:30** - Обыск заканчивается. Амэль в гневе запирается в комнате. Зора спускается вниз.

**19:07** - К Амэлю приходит Кэт, надеясь утешить его и получить за это много денег.

**20:01** - Бабушка Агата поднимается по лестнице вверх, «случайно» перепутывает комнаты и видит, как Амэль пытается уединиться с Кэт. Ругает их распутниками и говорит, что «С девчонкой приехал, с ней бы и миловался!». Амэль в расстроенных чувствах просит Кэт уйти.

**20:05** - Амэль заходит к бабушке Агате. Кэт, находящаяся в коридоре, этого не видит, но слышит два хлопка двери. В последствии она может вспомнить, что сразу после того, как она покинула номер Амэля, он вышел из своей комнаты и зашел куда-то еще.

Амэль просит бабушку Агату, как травницу, помочь ему завоевать Зору. В процессе разговора он говорит: «Я бы своё сердце вырвал и ей отдал!». Агата соглашается продать ему зелье «Пылающее сердце» для Зоры, говорит: «Твоя любимая будет готова отдать жизнь за тебя», берёт якобы в оплату зелья золотой перстень Амэля, хотя он ей абсолютно не нужен, и убирает его в свою сумку, стоящую на столе. Она продаёт Амэлю зелье в красивом красном флаконе, на котором нарисовано сердце, и говорит ему нарисовать на полу кровью странный рисунок: круг с вписанной в него звездой и сердцем в центре. Это просто шутка от старой карги, никакой магии в этом символе нет, это просто бессмысленная картинка.

**20:21** - Амэль заканчивает разговор с каргой, уходит в свой номер. Бабушка Агата сразу после этого идет вниз и сидит там, кушая луковую похлебку, пока Амэль на полу рисует на полу указанный символ и пьет напиток.

**20:48** - Амэль умирает. Сердце из его груди вырывается и падает в лужу крови. Смерть была довольно долгой (около минуты) и очень мучительной. Он успел перевернуть стол и разбить горшок, но не мог кричать (карга имеет заклинание Немота, которое автоматически без поддержки концентрации действует на тех, с кем карга заключила сделку. Также если Терай попытается рассказать про свою сделку героям, его рот срастется, и он сможет только кивать или отрицательно качать головой). На странный шум Кэт выглядывает в коридор из номера, где она прибиралась, и видит спину спускающегося вниз Аэрианора, который зашел в свой номер оставить свой меч.

Бабушка Агата собирается пойти в комнату Амэля и забрать сердце, но **в этот момент в трактир входят герои** и она остается на месте.

**21:30** - Кэт, убирая комнаты на втором этаже, видит, что из-под двери Амэля и Зоры вытекает что-то красное. Сперва подумав, что это вино, она открывает дверь, видит мертвеца и с испуганными криками бежит вниз.