

# D&D ADVENTURERS LEAGUE™

## ОГНИ ЗИМЫ

В этом году празднование Макушки Зимы в Чульте столкнулось с необычными трудностями: припасы перерыты, продукты испорчены, бочки с элем разбиты, кто-то порвал костюмы и украл плоды пембелона. Время поджимает, и новые проблемы могут привести к катастрофе! Кто хочет помочь жителям Чульта спасти долгожданный праздник?

*Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня*



**RYAN WHEATON**  
*Автор*

Код приключения: DDAL00-04

Оптимизировано для: среднего уровня группы 3

Версия: 1.02



**Development and Editing:** Alan Patrick

**Organized Play:** Chris Lindsay

**D&D Adventurers League Wizards Team:** Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

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

**Перевод:** Кирилл Кубер

**Вёрстка:** Майя Эверетт

**Вычитка:** Майя Эверетт, Антон Никонов, Мах Corpseater

Переведено при поддержке [клуба «Башня»](#)

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

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Вступление</b>	<b>2</b>	<b>Часть 3. Нам нужно зимнее чудо</b>	<b>10</b>
Введение . . . . .	2	<b>Вознаграждение</b>	<b>13</b>
Изменение сложности приключения . . . . .	2	Опыт (мин./макс. опыта: 450/600 каждому) . . . . .	13
Перед игрой . . . . .	2	Сокровища . . . . .	13
Игра в качестве Мастера . . . . .	2	Награды игроков . . . . .	13
Сводка по приключению . . . . .	2	Награда Мастера . . . . .	13
Предыстория приключения . . . . .	3	<b>Дополнение: Характеристики монстров/ПМ</b>	<b>14</b>
Обзор приключения . . . . .	3	<b>Приложение: Магические предметы</b>	<b>15</b>
Зацепки приключения . . . . .	3	<b>Приложение Мастера: Зимние Игры</b>	<b>16</b>
<b>Часть 1. На фестиваль!</b>	<b>5</b>	<b>Раздаточный материал: Зимние Игры</b>	<b>18</b>
Территория фестиваля . . . . .	5		
<b>Часть 2. Застрявшие в Середине</b>	<b>8</b>		
Боевое столкновение . . . . .	8		

## ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение «Огни зимы», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D. Хотя это приключение разворачивается в Чульте, оно не является частью сюжетного сезона «Гробница Аннигиляции».

Действие приключения происходит полностью в **Порту Нязару**, прекрасном городе на краю полуострова Чульт, полного экзотических запахов, звуков, знаков и архитектуры, не похожей ни на что в Фаэруне.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Предполагается, что прохождение приключения займёт примерно два часа. Однако если игроки хорошо проводят время, а вас время не поджимает, позвольте им исследовать всё, что может предложить им праздник!

## ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение содержит рекомендации по своей корректировке для более малочисленных и более многочисленных отрядов, персонажей большего или меньшего уровня, и персонажей, которые несколько сильнее уровня, для которого оптимизировано приключение. Вы не связаны этими рекомендациями; они здесь для вашего удобства.

Чтобы понять, стоит ли вам корректировать приключение, сложите уровни всех персонажей и разделите их сумму на количество персонажей (округляя дроби 0,5 и выше вверх, а 0,4 и ниже — вниз). Это средний уровень отряда (СУО). Чтобы оценить **силу отряда** для этого приключения, сверьтесь с таблицей ниже.

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Некоторые столкновения могут содержать врезки, предлагающие рекомендации для разной силы отряда. Если какая-то из рекомендаций не предлагается или не подходит для вашей группы, вы не обязаны изменять столкновения.

## ПЕРЕД ИГРОЙ

Прежде чем вы начнёте игру, примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения — например, то, как вы хотели бы отыграть определённого ПМ, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие, как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить нужную вам информацию об их персонажах, такую, как имя, раса, класс и уровень, а также пассивную Мудрость (Внимательность) и всё, что в приключении отмечено как важное (например, предыстория, особенности, слабости и т.д.).

## ИГРА В КАЧЕСТВЕ МАСТЕРА

У вас самая важная роль — обеспечение игрокам удовольствия от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах.

Чтобы лучше с этим справиться, имейте в виду следующее:

**Все карты в ваших руках.** Решайте, как группа будет взаимодействовать с приключением; его изменение или импровизация приветствуются, если вы сохраните дух приключения. Это не даёт вам, однако, права вводить домашние правила или изменять правила Лиги Приключенцев; в этом отношении они должны быть последовательны.

**Давайте игрокам достойные испытания.** Оцените уровень опыта **игроков** (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя.

**Двигайте приключение вперёд.** Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой и отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. Позаботьтесь, однако, о том, чтобы игроки не закончили игру слишком рано; дайте им возможность получить полноценное удовольствие от игры.

## СВОДКА ПО ПРИКЛЮЧЕНИЮ

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Одно доброе слово может согреть три зимних месяца.

— Японская пословица

Столетия назад Праздник Макушки Зимы во всём Фаэруне был мрачным временем размышлений и наблюдений. В жесточайшее время года люди вспоминают тяжёлые битвы, невероятные потери и раны, всех павших в бессмысленной войне и ужас, что она несла. Только в последние десятилетия этот обычно печальный праздник сменился временем радости и торжества. И до маленького полуострова Чульт новость о новом видении праздника только-только добралась.

Вновь наступило это время года, и для жителей чультских городков Порт Нязару и Форт Белуариан настал последний день недельных дорожных работ перед Встречей. Долгие дни труда и короткие пирушки вернули дорогу, соединяющую два городка, в первоначальное состояние. Города в нескольких часах езды присоединяются к новой традиции празднования Фестиваля Макушки Зимы, время почти пришло, но в этом году люди столкнулись с необычными осложнениями: мелкие запасы были перерыты, продукты украдены, бочки сломаны, праздничная одежда порвана, а важные для праздника плоды пембелона пропали. Учитывая жёсткий график и сжатые сроки, любые новые проблемы могут привести к катастрофе. Если воровство и вандализм будут нарастать, то в опасности могут оказаться посетители праздника. Или, что ещё хуже, пембелоны!

### МЕСТА И ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Следующие ПМ имеют важные роли в приключении:

**Порт Нязару** носит подходящее прозвище «Врата Чульта». Это красивый, яркий город, полный экзотических запахов, звуков, достопримечательностей и строений, какой не найти где-либо ещё в Фаэруне. Однако его красота скрывает опасности, таящиеся как в городе, так и за его крепкими стенами.

**Оуэн Аземар.** Лейтенант (Пламя) Пылающих Кулаков и в этом году капитан Снеговиков, специальной охраны фестиваля. Опытный боец, который использует для усиления магии огня магические кристаллы.

**Пылающий Кулак.** Когда-то базировавшийся во Вратах Балдура, Пылающий Кулак теперь действует в Форте Белуариан, недалеко от Порты Нязару.

**Снеговики.** Молодые новобранцы Пылающих Кулаков (а иногда и пониженные и провинившиеся офицеры) назначаются Снеговиками во время Фестиваля Макушки Зимы в Порту Нязару.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение «Огни зимы» состоит из трёх частей.

**Часть 1.** Персонажи прибывают в Порт Нязару и знакомятся с фестивалем. Есть декорации, напитки, еда и самое главное — Зимние Игры! Во время веселья собралась толпа, Оуэн Аземар и некоторые из его Снеговиков расследуют еще один случай кражи и вандализма.

**Часть 2.** Обратный отсчет до кульминации праздника в 12 часов почти закончился, и после того, как персонажи приближаются к сцене, случается бедствие: 15-футовый галеб дур по имени Слэб выходит из пещеры под сценой и крушит всё вокруг.

**Часть 3.** После долгой битвы со Слэбом и наблюдений за тем, как его маленькие угольные человечки собирают пембелоны из ближайших тележек и магазинов, становится ясно, что тут происходит что-то ещё. Взглянув в пещеру, из которой вылетел Слэб, персонажи видят настоящую причину вторжения. Когда Слэб доходит до элементального аналога слёз, персонажи узнают, что галеб дур вышел только затем, чтобы помочь своему другу, огненной змейке Смолл, и всё, что ему нужно — это несколько пембелонов.

### ЗАЦЕПКИ ИСТОРИИ: ФЕСТИВАЛЬ МАКУШКИ ЗИМЫ

Чультский фестиваль Макушки Зимы — это уникальный для региона вариант праздника, традиционно до недавнего времени мрачного, но теперь яркого и радостного. В этот день жители Форты Белуариан и Порты Нязару по традиции собираются на неделю тяжёлых работ. Первые 4 дня идёт подготовка, известная как «Сбор припасов», в которой два поселения объединяют усилия по сбору всего необходимого для предстоящей двухдневной починки дороги к празднованию Встречи. Долгие дни работы и короткие вечерние празднования достигают пика, и когда солнце заходит за горизонт, в воздух запускают 30-минутный фейерверк, называемый «Серединой». Наконец все собираются на десятый день для 12-часового совместного веселья на Фестивале Макушки Зимы.

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ниже перечислены несколько потенциальных зацепок, которые вы можете использовать, чтобы вовлечь ваших игроков в приключение. В качестве альтернативы вы можете создать свою собственную, используя детали из панели зацепок истории, или даже начать это приключение в середине другой сессии — например, когда персонажи возвращаются из джунглей в Порту Нязару для пополнения припасов.

**Возвращение гостей:** После недавних посещений острова, во время «Гробницы Аннигиляции», персонажи слышали разговоры об уникальном подходе Чульта к Фестивалю Макушки Зимы и захотели увидеть его сами. Естественная изоляция Чульта, «зимняя» погода и опасности делают реги-

он мало подходящим для туристов, особенно для празднования, столь привязанного к зиме.

**На всякий случай:** Возможно, вы работали с Пылающим Кулаком в предыдущих приключениях, или, возможно, они только что услышали о вашей доблести, но тем не менее они попросили вас об услуге. Вас пригласили на Фестиваль Макушки Зимы в Порту Нязару — на всякий случай, конечно. Происходят странные вещи, и было бы лучше, если

бы в толпе была испытанная группа приключенцев.

**Поздоровайся с семьёй:** один или несколько персонажей имеют семью, которая участвует в фестивале или присутствует на нем. Вы упускали встречу снова и снова, так что, если вы хотя бы не поздороваетесь, они больше не захотят о вас слышать.



# Часть 1. На фестиваль!

**Ориентировочное время:** 60 минут

Когда приключение начинается, персонажи оказываются в доках Порта Нязару. Уже рано, и прибывает большая часть участников фестиваля. Перед ними толпа собирается вокруг празднично одетого мужчины на небольшой сцене. Он говорит о фестивале, рассказывая об истории, стоящей за фестивалем, и в особенности о роли Чульта в нем. За ним находится вход на территорию фестиваля. Если игроки решили остаться и послушать, прочитайте или перефразируйте следующее:

Мужчина что-то шепчет про себя, потирая за плечом, и лёгкое раздражение проступает на его лице. Когда снег вновь появляется в воздухе, раздражение исчезает.

Он подходит к трибуне и прочищает горло. «Как дела, народ? Слушайте, я не буду повторять это снова. Добро пожаловать в Порт Нязару и на Фестиваль Макушки Зимы. Сейчас я немножко расскажу о сегодняшних торжествах. Как вы знаете, а может, и не знаете, сегодня последний день Встречи. На закате мы перейдём к, ух, фейерверку, и, наконец, после захода солнца мы отправимся на празднование Фестиваля Макушки Зимы. Меня зовут Оуэн Аземар, лейтенант Пылающего Кулака и капитан Снеговиков в этом году».

## Отыгрыш Оуэна Аземара

Оуэн холодный и крепкий, но преданный своей работе. Он жёсткий, прямой, почти агрессивный, но самые близкие ему люди знают, насколько он сострадателен и молод в душе. Оуэну приказано возглавить неопытных, необученных Снеговиков, и он из года в год, несмотря на насмешки, гордо надевает свою форму.

Будучи молодым мистическим рыцарем, он способный воин, который усиливает свою магию огня, направляя заклинания через кристаллы, вставленные в его броню. Он лейтенант (Пламя) Пылающего Кулака и капитан временно собранных сил безопасности фестиваля — Снеговиков.

Хоть он всегда ведёт себя грубо и неприветливо, людям, знающим его ближе, известно, что под этой суровой бронёй скрывается верный солдат и добрый друг.

**Цитата:** «Наша задача — служить и защищать, и если нам нужно выглядеть празднично — да будет так».

## Боги, праздник!

Персонажи могут узнать немного больше о празднике Макушки Зимы и его традициях, используя некоторые из своих навыков. В качестве альтернативы персонажи могут узнать всё перечисленное из того, что люди восторженно рассказывают о своем наследии во время фестиваля.

- **Интеллект (История) Сл 8.** Фестиваль Макушки Зимы в нынешней форме — новая традиция. Исторически сложилось так, что Середина Зимы — время наблюдения и воспоминаний, время задуматься о годе и всех трудностях, с которыми ты или твой род столкнулись в прошлом году. Только в последние два столетия она стала временем мира и объединения.
- **Интеллект (История) Сл 12.** Почти сто лет назад, под конец Магической Чумы, злой волшебник по имени Ютун фу Гельзир построил крепость из волшебного льда среди Пиков Пламени, далеко на юге Чульта. После долгого бездействия волшебник, по-видимому, умер. При этом народ Чульта теперь празднует свое единство, используя некоторую магию, оставшуюся от злого волшебника, чтобы сделать праздник торжественнее.
- **Интеллект (История) Сл 14.** Ютун фу Гельзир был столь же могучим, сколь жестоким и бесчувственным. Ведомый своей одержимостью бессмертием, он пришёл в Пики Пламени, где ставил опыты, замораживая всё, что попадало под руку. Некоторые поговаривают, что его крепость всё ещё стоит и что его мерзкая, ледяная душа до сих пор пронизывает весь Чульт — как на горных вершинах, так и в глубоких пещерах, где даже дварфы боятся ступить.
- **Интеллект (Природа) Сл 8.** Чульт гордится своими пембелонами — особым фруктом, согревающим каждого, кто их съест. Также лёгкая магия холода может сделать его эффект охлаждающим. Пембелоны — важный фрукт для жителей Чульта и дорого стоят на материке.
- **Интеллект (Магия) Сл 14.** Большая часть силы Гельзира ушла в огромный связующий кристалл. Благодаря этому кристаллу, содержащему невероятное количество магии холода, Гельзир смог немного повлиять на вулканическую активность внутри Пиков Пламени.

## Развитие событий

Когда персонажи готовы перейти на территорию фестиваля, переходите к следующей секции.

## Территория фестиваля

Эта часть приключения проходит в свободной форме. Не забывайте о времени, но поощряйте всех к взаимодействию с играми и окружением.

Когда вы проходите через ворота большой, празднично украшенной тёмной стены, вы входите на большую закруглённую площадь. Вокруг есть несколько знаков и указате-

лей; похоже, путь, ведущий на главный фестиваль, переполнен. Вы видите три больших одинаковых стоящих рядом стенда с вывесками «Обмен жетонов», а также большой дом, переливающийся огнями, полный музыки и бесчисленных гостей. Надпись над ним гласит «Выдача призов». В стороне горят несколько порталов, над которыми написано «В Форт Белуриан».

В зависимости от того, куда персонажи хотят идти, вы можете прочитать или перефразировать следующую информацию:

**Знаки и указатели.** Деревянный столб со стрелками, указывающими во всех возможных направлениях, стоит на краю праздничной площади. Сверкающие золотые буквы на знаках гласят: «В доки», «Встреча», «Обмен жетонов», «Выдача призов», «Порталы». Одна стрелка указывает вниз. На ней написано «Вы здесь».

**Обмен жетонов.** Внутри дома, где меняют жетоны, громко и тепло. Звон металлических монет, смех и разговоры, а также самый слабый гул музыки — всё сливается в праздничную какофонию. Здесь стоят десять человек, одетых в яркие жилеты и светлые колпаки. Перед ними на дорожках, размеченных бархатными верёвками, выстроились 10 очередей. Когда вы подходите, кассир приветствует вас фразой «Счастливого праздника Макушки Зимы! Чем я могу вам помочь?»

**Выдача призов.** Внутри это место похоже на сумасшедший дом. Стены заполнены чучелами, игрушечным оружием, глупыми шляпами и изобилием конфет. Здесь есть действительно всё, что можно вообразить. Здесь находятся 20 человек в ярких жилетах и светлых колпаках. Перед ними — толпа разношерстного люда в 10 очередях, разделённых бархатными верёвками.

После того, как персонажи ознакомятся со всем этим, вернитесь на фестиваль, читая или суммируя следующее:

Огни: Белые и серебряные, блестящие, разноцветные, мерцающие пряди обёртывают каждое дерево, стенд, магазин и уличный знак в поле зрения. Лучистые латунные подсвечники стоят на каждом углу и каждой дороге и держат огромные свечи. Их открытое пламя колышется, и горячий воск капает на витиеватые лозы, обёрнутые у их основания. Музыка переливается по воздуху: мелодии прекрасных струн и хрустальных рогов, вплетённых в изношенное одеяло, вырисовываемое утешительной ностальгией старых праздничных колядок. На краю джунглей каждый длинный пальмовый ствол обёрнут серебряными и золотыми гирляндами.

На дорожках, переполненных семьями, все закутаны в тяжёлые шубы и смотрят сквозь окна, как ремесленники сплавляют цветной сахар в леденцы, пекари вырезают фигуры из листов теста, а кондитеры заливают шоколад в великолепные формы.

Звуки, музыка: те же самые мягкие песни плавают на фоне, но теперь к ним присоединяется звуки готовящейся пищи, разливаемого эля, звон крошечных колокольчиков, смех тут и там. Шипение жарящегося мяса сопровождается его вызывающим голод ароматом; слышны крики торговцев, предлагающие горячие кукурузные початки, всё ещё теплую и мягкую карамель. Вы мельком видите прохожего, потягивающего самый плотный, переливающийся крем-овый напиток из такого огромного флакона, что его нужно носить двумя руками. Здесь так много всего, и так много занятий — есть, пить, наслаждаться, — что вас это немного ошеломляет, и вы понимаете, что на улице жарко. Здесь столько всего зимнего, что легко забыть, насколько Чувль тропический на самом деле.

## ВРЕМЯ ИГР!

Оуэн Аземар расследует ещё один случай кражи и вандализма. Он больше, чем просто церемониймейстер Фестиваля Макушки Зимы: этот разговор представляет Оуэна как следователя и офицера Пылающего Кулака, а также даёт некоторый контекст того, что происходит. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Что-то в переулке бросается вам в глаза, когда вы гуляете по Порту Нязару. Прогуливаясь, вы подслушиваете: «Идём по своим делам, народ. Пожалуйста, не толпитесь. Здесь не на что смотреть». Другой голос из толпы кричит: «Что случилось? Кто-то пострадал?»

«Нет, сэр. Всё. Слушайте. Пожалуйста, во имя...» Вы останавливаетесь и смотрите через головы любопытных зрителей. Молодой человек в синем свитере с войлочным снеговиком делает шаг назад и говорит «Простите, начальник», а затем падает рядом с несколькими так же одетыми мужчинами и женщинами.

«Люди, слушайте», — крепкий, хмурый человек в таком же свитере начинает говорить, подняв руку.

«Я скажу это один раз, так что слушайте», — рычит он. Толпа людей затихает. «Меня зовут Оуэн Аземар, и я капитан Снеговиков, хорошо? Здесь нет ничего достойного внимания. Конец истории. Расходитесь, или будете удалены с территории фестиваля». Тишина. Все замирают.

«Сейчас же!» — ревет он. Его слова гремят словно гром, и люди в спешке расходятся.

Оуэн может поделиться следующей информацией о Снеговиках, или персонажи могут сделать проверки Харизмы (Убеждение) или других подходящих навыков:

- **Сл 8.** Снеговики состоят из самых зелёных рядовых и капралов Пылающего Кулака, некоторых членов отряда комитета по судоходству Порты Нязару, а также нескольких добровольцев. Все они неопытные и приносят больше проблем, чем решают. Кроме того, что о недостатках Снеговиков известно всем, у них смешные «униформы»: свитер синего цвета с войлочным снеговиком, пришитым спереди, шапка шута с колокольчи-

ками и сияющая бронзовая звезда с надписью «Снеговик».

- **Сл 10.** В этом году уже было зарегистрировано 10 случаев краж и почти 20 случаев вандализма. Снеговикам поставлена задача обеспечения общей безопасности и расследования любых беспорядков или конфликтов, которые возникают во время Фестиваля Макушки Зимы, таких, как кража и вандализм. Преступники, совершившие самую последнюю кражу, унесли почти дюжину ящиков пембелонов — экзотических фруктов, которые играют центральную роль в мероприятиях во время фестиваля.
- **Сл 12.** Переулок, где проходила последняя кража, был покрыт сажей, как будто множество небольших пожаров вспыхнули и быстро потухли. Был быстро найден устойчивый запах угля, и люди, ставшие свидетелями кражи, ругались, что фрукты были украдены камнями. Осмотр в аллее не нашёл никаких следов.
- **Сл 14.** Несмотря на свой излишне праздничный наряд, запятнанную репутацию, недостаток опыта и общий авторитет, Снеговики всегда были частью фестиваля и ни разу не считались ненужными. Оуэн считает это гордостью и верит, что снеговики станут его наследием для Порты Нянзару и Пылающего Кулака.

Оуэн не пытается скрыть множество блестящих красных кристаллов, которые украшают его броню. Если его спросить, он утвердительно проорчит и скажет: «Вы говорите, что раньше не видели огненных камней? Я направляю через них магию. Легче, чем заучивать книгу. Почему вы спросили? Что-то хотите сказать? Мне стоит следить за ними, пока вы рядом?»

После нескольких минут обсуждения Оуэн дает понять, что расследование продолжается. «Мои ребята справятся с этим. Просто наслаждайтесь фестивалем. Он проходит только раз в год!»

#### **ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ**

Поскольку это столкновение, по сути, представляет собой набор ролевых моментов с некоторыми бросками костей, вы можете поощрить игроков за успех этой секции (согласно указаниям по сокровищам в Приложении Мастера). Если ваша группа ориентирована на бой, вы можете сократить этот отрезок и скорректировать бой в следующем разделе для компенсации.

Чрезмерно альтруистичные группы могут захотеть помочь в расследовании. Если это случится, Оуэн подчеркнёт, что, если вора́м нужны именно пембелоны, то десятки ящиков ждут на самом фестивале, и ему пригодятся лишние глаза, чтобы за ними присмотреть.

Дайте персонажам время исследовать игры Фестиваля Макушки Зимы, когда они расстанутся с Оуэном. Выдайте им **Раздаточный материал «Зимние Игры»** и погрузитесь в праздник. Игры

должны занять большую часть времени, выделенного для этой части приключения.

#### **СОКРОВИЩА**

Каждая из игр может вознаграждать золотом, с ограничением 5 зм для каждого персонажа (у торговцев просто нет столько денег). Помните, что каждая проверка навыка, которую персонаж хочет пройти, стоит 1 билет, и каждый билет стоит 1 см.

#### **РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ**

Когда отсчёт до захода солнца приближается к концу, толпы начинают двигаться к краю площади, где дюжина призывателей открывает порталы к Середине. На заходе солнца или тогда, когда игроки скажут, что готовы двигаться дальше, перейдите к следующему разделу.



## Часть 2. Застрявшие в Середине

Ориентировочное время: 30 минут

На закате, независимо от того, попали ли персонажи в Середину или нет, отсчёт завершается, а звуки рогов, потоки конфетти, огни и несколько фейерверков прекращаются. По мере того, как персонажи переходят к празднованию, они сразу же осознают восхищение и позитивный настрой в толпе. Через несколько минут прочитайте или перефразируйте:

Речь женщины о единении людей внезапно прерывается огромным взрывом! Обломки разлетаются во все стороны, и из зияющей дыры, где когда-то стояла сцена, появляется монолитный живой камень.

Земля дрожит с каждым его шагом, сотрясая всё вокруг так сильно, что декорации падают с деревьев, а людей забрасывает в соседние дворы. Он испускает свирепый, титанический рев, и десятки мелких, чёрных как уголь существ вырываются из дыры, потоком устремляясь в толпу.

Оуэн Аземар и несколько Снеговиков выходят из порталов прямо перед разрушенной сценой. Крепкий парень видит, что вы стоите здесь, и кричит: «Мне тут нужна небольшая помощь!»

Когда персонажи вступают в бой, Оуэн и Снеговики отходят, чтобы увести посетителей фестиваля, пока персонажи сражаются с галеб дуром. Любой персонаж в пределах 15 футов от отверстия видит слабое оранжевое свечение, исходящее из глубины. Персонажи, подошедшие к краю отверстия, видят клетку со светящейся огненной змеей внутри. Клетка в 20 футах снизу, а сияние кажется неестественно сильным.

### БОЕВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Живой камень — на самом деле **галеб дур** [galeb duhr] по имени Слэб, у которого есть любопытная привязанность к огненной змее по имени Смолл. По ходу битвы Слэб называет себя в третьем лице («Слэб крушить тебя», «Нет никого сильнее Слэба» и т.д.), и пытается держать персонажей подальше от дыры, если это возможно.

Тактической карты для этого столкновения нет. Вместо этого нарисуйте яркую картину своими словами и используйте театр разума, чтобы мотивировать и вовлечь персонажей. В качестве альтернативы вы можете сделать быстрый набросок переполненного пространства фестиваля: это сломанная сцена с подставкой под ней и 12–15 ящиков пембелонов, разбросанных по всему пространству (примерно в 25 футах от сцены). Это не должно занять много времени.

Куски угля на земле пытаются перенести ящики с пембелонами в дыру. До подземного взрыва Слэб разработал этот план, чтобы накормить экзотическими фруктами Смолл, которая сейчас больна

и содержится в клетке. 20 **кусков угля** — фактически анимированные камни. Их характеристики находятся на той же странице, что и характеристики Слэба.

### Хитрости Мастера

Рассмотрите следующие рекомендации.

**Помощь в лечении.** Куски угля стремятся перенести как можно больше ящиков с пембелонами. Как только кусок угля возьмёт ящик, он попытается вернуться в дыру, из которой появился. Это удаляет кусок угля и ящик из боя.

**Защита дыры.** Если персонаж движется в радиусе 10 футов от дыры, Слэб незамедлительно понимает это и принимает вызов. Если персонаж перемещается рядом с дырой, Слэб может использовать свою реакцию, чтобы передвинуться до своей максимальной скорости и немедленно оттолкнуть персонажа подальше от дыры. Это движение не провоцирует атак.

**Шалость удалась.** Поскольку кусков угля больше, чем ящиков с пембелонами, некоторые куски будут пытаться приблизиться к грудам обломков и использовать самосожжение. Цель этого действия — ввести в заблуждение персонажей и позволить другим кускам забрать ящики.

**Все мысли об одном.** Слэб умный, но полностью зациклен на своём плане забрать ящики. В настоящее время он не будет разговаривать с персонажами.

### Изменение сложности столкновения

В этом приключении мало сражений, но если ваши игроки более ориентированы на бой, чем на отыгрыш, подумайте об использовании одного-двух из следующих предложений.

- Слэб впадает в ярость, когда получает урон, и автоматически получает преимущество, когда совершает следующую рукопашную атаку.
- Из-за кристалла холода в торсе Слэба любое существо, попавшее по Слэбу рукопашной атакой, получает урон холодом 5 (2к4).
- Вопреки приложению «Характеристики» Слэб может оживать валуны. Возможно, он начинает столкновение, уже оживив валуны, если группа очень сильна!

### Развитие событий

Когда у Слэба остаётся 15 хитов или менее, он немедленно падает на землю, сдаётся и начинает плакать.

В качестве альтернативы, если персонажи добираются до дыры до того, как Слэб сдастся, он в ужасе вскрикивает и сдаётся. Он просит персонажей оставить своего друга в клетке в покое.

Наконец, если в яму бросают десять или более ящиков пембелонов, Слэб издаёт победный рёв и начинает отступать. Он ревёт «Смолл! У Слэба есть

фрукты, чтобы помочь!», когда добирается до ямы.  
Переходим к части 3 «Нам нужно зимнее чудо».



## Часть 3. Нам нужно зимнее чудо

Ориентировочное время: 30 минут

Как только битва заканчивается, гaleb дур падает, и все оставшиеся куски угля бросают все дела и всё, что несут, и с тревожным криком бегут назад, к дыре, рассыпаясь облаком пыли. Когда облако пыли поднимается, персонажи слышат странный звук. Как только воздух очищается, они видят, что монстр сидит, закрывая лицо руками и всхлипывая.

### Сюжетный момент: Отыгрыш или битва?

В случае, если ваши игроки сосредоточены на битве, события в этом разделе могут принять драматичный поворот. Если они настаивают на убийстве Слэба, гaleb дур продолжает просить помочь Смолл и доказывать свою невиновность. «Они для Смолл! Смолл заболеть!»).

Вы можете дать персонажам найти Смолл, как только Слэб будет убит, но вам стоит сплести положительный конец этой истории. Возможно, Оуэн поймет, что происходит с огненной змеей, или у одного из персонажей будет момент божественного вдохновения!

В общем, бой не может и не должен помешать персонажам достичь желаемого исхода этого приключения. Будьте гибкими в своих решениях и расскажите историю, которая лучше всего подойдет вашим игрокам!

Слэб разумен и хочет общаться. Если персонажи атакуют, Слэб будет защищать себя как может и использовать действие Уклонение, рыдая без остановки. Если персонажи заговорят с ним, он открыто поделится основной информацией:

- Его зовут Слэб. Он напал не потому, что хотел нанести вред кому-либо, а потому, что ему нужны пембелоны для его больного друга.
- Его друг — Смолл, крошечная светящаяся огненная змея внутри каменной клетки.
- Смолл изо всех сил пытается выработать тепло, и Слэб знает, что, если проблема не будет решена, вряд ли змея проживёт намного дольше.

Чтобы он рассказал что-либо ещё, его нужно будет немного уговорить, но проверки будут лёгкими, потому что Слэб был одинок на протяжении десятилетий. Он хочет общения и дружбы.

### Отыгрыш Слэба

Слэб — одинокий и многовековой гaleb дур — уникален для своего вида тем, что сильно привязался к крошечной, слабой огненной змее по имени Смолл. Слэб говорит о себе в третьем лице и не владеет местоимениями, множественными или притяжательными. Он отлично их понимает, но разговаривает иначе. Он умный, добрый, и мягкий по сравнению с другими гaleb дурами.

**Цитата:** «Слэб сделать что угодно для Смолл: двигать гора? Легко!»

Как только персонажи поговорят со Слэбом, гaleb дур спускается в яму и достаёт клетку с узкими щелями. Внутри клетки виден колеблющийся оранжевый свет. Слэб заботливо открывает клетку и просит у персонажей вести себя тише, потому что «Смолл спать».

Слэб может говорить на Общем, но его владение языком оставляет желать лучшего. Позвольте персонажам совершить несколько проверок навыков Харизмы. Слэб может рассказать следующее:

- Слэб был вызван Хозяином Ютуном давным-давно. Хозяин Ютун сейчас мёртв.
- Хозяин Ютун стал очень злым, когда постарел. Он искал способ остановить старение.
- Ледяной волшебник экспериментировал со многими существами, включая Слэба (Слэб показывает на кристаллы в торсе). Он получил интересные результаты, когда использовал на огненных змей магию холода: те, что не умерли, вылупились, но без огненных способностей. Молодые змейки росли так, как будто время вокруг них замедлилось, и не нуждались в еде и питье.
- Через пять лет после опытов с магией холода несколько выживших огненных змей едва выросли или не выросли.

В этот момент Слэб волнуется, и ему трудно продолжать. К этому времени участники фестиваля начинают собираться неподалёку. Некоторые могли быть напуганы Слэбом и паникой. В зависимости от того, насколько интенсивным и драматичным было сражение со Слэбом, возможно, один или несколько гостей фестиваля устроят панику. Определите количество участников фестиваля на основе сложности боя, затем совершите проверку Харизмы (Выступление), Харизмы (Обман) или Харизмы (Запугивание) против одного или нескольких персонажей, чтобы определить, сможет ли гость фестиваля повлиять на толпу.

Если участники фестиваля успешно начнут бой или, того хуже, возьмутся за вилы, Слэб попытается отступить в яму, и его будет труднее уговорить. Если успех будет полным, Слэб попытается отступить, и персонажи должны будут успокоить толпу прежде, чем всё выйдет из-под контроля. Если персонажи не могут заставить зрителей фестиваля успокоиться в течение пяти раундов, Слэб впадает в ярость и выходит из ямы, готовясь атаковать.

Когда толпа успокоится или проблемы и вовсе удастся избежать, продолжите разговор и прочитайте или перефразируйте следующее:

«Однажды, когда Хозяин разозлится, Хозяин попытается убить другую огненную змею... Слэб убить Хозяин. Это быть несчастный случай. Хозяин старый, слабый. Слэб толкать мягко, но мастер далеко улетать».

Каменное существо останавливается и содрогается.

«Слэб хотеть только толкнуть Хозяин, но Слэб ударить Хозяин. Хозяин лететь через пещеру. Бум в стену. Затем Хозяин вставать, Слэб думать, что Хозяин хорошо, но Хозяин не видеть — не видеть!»

Чтобы эта часть стала более яркой и динамичной для персонажей, не стесняйтесь включать Оуэна в события. Как лейтенант Пылающего Кулака, он может быть против того, чтобы «слушать тупого громилу!» — хотя если он это скажет, Слэб бросит несколько больших камней в его сторону и прорычит «ТИХО! Смолл спать!». Если это произойдет, Оуэн спокойно сядет на землю, заняв свое место.

Слэб продолжает: «Хозяин вставать, он в порядке, думать Слэб. Но Хозяин не видеть — Хозяин не видеть яму с лавой. Хозяин входит туда. Гореть.»

Оуэн хлопает рукой по рту, чтобы заглушить смех, и фыркает: «Извините, пыль. Каменная. Аллергия. Ужасно вышло. С лавой.»

«Да. Грустно. Хозяин гореть 100 лет назад. Слэб печальный, но не очень печальный. Слэб нужны фрукты для последней огненной змейки.

Фрукты согреть, а Смолл холодная. Смолл маленькая, нужно только немного фруктов, но фрукты кинуть быстро в пещере, поэтому Слэб и Смолл нужно много фруктов. Но все фрукты пропасть. Слэб видеть, у люди есть фрукты! Слэб беспокоится о Смолл. Слэб жаль. Слэб хотеть помочь Смолл».

Когда Слэб касается Смолл, она извивается и визжит, как будто от боли.

«Слэб не может касаться Смолл, не может держать Смолл».

Благодаря творческому использованию таких навыков, как Природа или Магия (или даже заклинания *обнаружение магии*) персонажи могут определить, что Слэб всё ещё наполнен следами магии холода, и что эта энергия наносит вред Смолл. Из-за магической природы ущерба огненная змея вряд ли выздоровеет, если не получит подпитку от магии огня.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 12 позволит установить, что синий кристалл в торсе Слэба — не только источник магии холода, но также и то, что связывает Слэба с Фаэруном. Если кристалл будет уничтожен, Слэб, скорее всего, вернется на элементальный план и больше не увидит Смолл. Если результат проверки Магии превышает Сл на 2 или более, или другой персонаж успешно проходит проверку Интеллекта (Магия) со Сл 14, персонаж понимает, что огненный камень Оуэна не только очистит оставшуюся магию холода, но

и привяжет Слэба к Оуэну как верного слугу и позволит Слэбу прикасаться к Смолл без ущерба для змеи.

В зависимости от того, насколько персонажи вовлечены в ролевую часть этого приключения, позвольте им вместе составить план по замене кристалла (вознаградите творческий подход успехом), или же позвольте Оуэну предложить эту идею. Пылающий Кулак несложно будет убедить в том, что галеб дур будет полезным пополнением в их рядах как часовой!

Если персонажи не могут определить, как поменять кристалл, или просто не хотят этого делать, Слэб пытается уйти, извинившись за беспорядок и поблагодарив их за фрукты. Что с этим будут делать персонажи и Пылающий Кулак, решать вам.

Однако если персонажи хотят помочь Слэбу заменить кристалл, разрешите им использовать любой план, который они придумают — чем более сумасшедший и более волшебный, тем лучше! Слэб хочет доверять им в надежде, что это также поможет Смолл восстановиться.

Вытаскивание синего кристалла не приводит к какой-либо немедленной реакции, но как только вы вставляете огненный камень, от тела Слэба взрывается ослепляющая вспышка света, выбрасывая последние остатки магии холода. Воздух вокруг Слэба мерцает и потрескивает, когда магия холода свёртывается в видимый саван снега и слякоти, а затем взмывает ввысь. В небе вспыхивает яркое белое свечение и быстро тускнеет, становясь сияющим красным бликом. Из груди Слэба вырывается оранжевое пламя, оставляя подобный паутине след из трещин по всему телу.

Через несколько секунд маленькая голова Смолл появляется между пальцами Слэба, свернувшись над её клеткой. Змея извивается и ползёт по руке Слэба. В конце концов она сворачивается клубочком у него на плече. Пламя её крошечного тела ярко светится жёлтым.

Медленно повернув голову, Слэб открывает глаза и видит её. Отвернувшись, он видит вас и Оуэна, показывает на Смолл и произносит: «Смолл спать!»

В небе над облаками образуются вихри и ударяет гром. Глядя вверх, вы видите что-то странное.

«Что происходит?» — шепчут друг другу голоса в толпе. Люди останавливаются, и многие указывают вверх. «Что это?!» — раздаются тревожные голоса, но их быстро заглушают крики: «Снег! Это СНЕГ!»

Мгновение спустя всё небо над головой заполняется падающим снегом, и стена мягкого порошка опускается на Порт Нязару. Хотя снегопад длится всего несколько минут, вы знаете, что эта история будет жить вечно в сердцах и умах тех, кто её видел.

## РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Это столкновение ориентировано на отыгрыш. Если персонажи предпочитают сражаться, галеб дур больше не защищается, но умоляет спасти змейку.

## СОКРОВИЩА

Если персонажи предпочитают диалог бою и обнаруживают способ извлечь кристалл из Слэба, не сломав его, то кристалл стоит 200 зм. Если он ломается, осколки стоят в сумме 150 зм.

Независимо от результата Оуэн благодарит персонажей, предоставляя каждому из них блестящую бронзовую звезду с надписью «Союзник Снеговиков», почти идентичную значкам, которые используют его войска. Эти безделушки всегда холодны на ощупь и стоят 20 зм, если персонажи решают продать их. Он также дарит одному из персонажей свой *мех снегопада* [*flurried furs*].

Если у вас есть время, персонажи могут вернуться к играм Фестиваля Макушки Зимы и заработать жетоны. Если вы так решите, организаторы могут быть впечатлены ими (и, таким образом, снизят сложность проверок)!

# ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

## Опыт (мин./макс. опыта: 450/600 каждому)

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

**Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

### БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Галёб дур	2300

### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Каждый заработанный игровой жетон	20
Оставить Слэба в живых	20

## СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Сокровища делятся настолько поровну, насколько это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

### СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в ЗМ
Игровые жетоны (каждый)	1
Целый драгоценный камень Слэба	200
Сломанный драгоценный камень Слэба	150
Значок-безделушка Оуэна	20

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

## ЧУЛЬТСКАЯ СВЕЧА СЕРЕДИНЫ ЗИМЫ (СВЕЧА ГЛУБИН)

*Чудесный предмет, обычный*

Эта свеча, продукт тонкого магического искусства, действует как якорь для тонкой, переменчивой искры зачарованного пламени. Когда свеча горит, она испускает легкий цитрусовый аромат, похожий на запах пембелона. Она не может быть погашена, если только не обжечь фитиль, и даёт такие же свет и тепло, как обычная свеча. Этот предмет можно найти в *Руководстве Занатара обо всём*.

## МЕХ СНЕГОПАДА (ДЫМЯЩИЙ ДОСПЕХ)

*Доспех (любой), обычный*

Как будто из-за холодных облаков над головой, вокруг доспехов владельца постоянно крутится лёгкий иллюзорный снег. Этот предмет можно найти в *Руководстве Занатара обо всём*.

## НАГРАДЫ ИГРОКОВ

За проведение этого приключения персонажи получают время простоя и славу согласно *Руководству Мастера по Лиге Приключенцев (ALDMG)*.

## НАГРАДА МАСТЕРА

За проведение этого приключения вы получаете награды Мастера согласно *Руководству Мастера по Лиге Приключенцев (ALDMG)*.

# ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

## СЛЭБ (ГАЛЕБ ДУР)

*Средний элементаль, нейтральный*

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 85 (9к8 + 45)

**Скорость** 15 фт. (30 фт., когда катится, 60 фт., когда катится по склону)

---

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

---

**Сопротивление урону** дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** истощение, окаменение, отравление, паралич

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 11

**Языки** Терран

**Опасность** 6 (2 300 опыта)

**Обманчивая внешность.** Пока гaleb дур остаётся без движения, он неотличим от обычного валуна.

**Катящаяся атака в броске.** Если гaleb дур прокатится как минимум 20 футов по направлению к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой размашистым ударом, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 7 (2кб). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног.

## ДЕЙСТВИЯ

**Размашистый удар.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 12 (2кб + 5).

**Оживление валунов (1/день).** Гaleb дур магическим образом оживляет до двух валунов, которые видит в пределах 60 футов от себя. Валун обладает статистикой гaleb дура, за исключением того, что у него Интеллект 1 и Харизма 1, его нельзя очаровать и испугать, и у него нет этого варианта действия. Валун остаётся живым, пока гaleb дур сохраняет концентрацию, вплоть до 1 минуты (как при концентрации на заклинании).

## ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ СЛЭБА

Опыт Слэба, предшествующий этому приключению, вносит некоторые изменения в его параметры. В этом приключении используйте следующие изменения:

- Слэб не может использовать свою способность «**Оживление валунов**». Вместо этого каждый день на рассвете Слэб создает до 20 крошечных оживлённых кусков угля; только 20 оживлённых кусков угля могут существовать в любой момент времени.
- Слэб не будет намеренно вредить существу без сознания.

Оживлённый **кусок угля** использует следующие параметры:

- КД 12, 8 хитов, скорость 20 футов.
- Размер — крохотный.
- Уязвимость к огню.
- Дальнобойные атаки против кусков угля получают помеху из-за их размера.
- Оживлённый кусок угля не может атаковать.
- В качестве действия кусок угля может скользить под средним или меньшим предметом. Это позволяет куску угля нести этот предмет без штрафа за движение.
- В качестве действия кусок угля может **сжечь себя**. Если он это делает, он немедленно уничтожается, и любой легковоспламеняемый материал в двух футах от него загорается.

## ПРИЛОЖЕНИЕ: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Следующие магические предметы доступны в этом приключении:

### Чультская свеча Середины Зимы (Свеча глубин)

*Чудесный предмет, обычный*

Эта свеча, продукт тонкого магического искусства, действует как якорь для тонкой, переменчивой искры зачарованного пламени. Когда свеча горит, она испускает легкий цитрусовый аромат, похожий на запах пембелона. Она не может быть погашена, если только не обжечь фитиль, и даёт такие же свет и тепло, как обычная свеча. Этот предмет можно найти в *Руководстве Занатара обо всём*.

### Мех снегопада (Дымящий доспех)

*Доспех (любой), обычный*

Как будто из-за холодных облаков над головой, вокруг доспехов владельца постоянно крутится лёгкий иллюзорный снег. Этот предмет можно найти в *Руководстве Занатара обо всём*.

#### УКАЗАНИЯ ДЛЯ 8 СЕЗОНА

В 8 сезоне Лиги Приключенцев мех снегопада разблокируется для покупки за 2 очка сокровищ. Можно выбрать любой лёгкий или средний доспех. Источник: *DDAL Content Catalogue 8.08*.



## ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: ЗИМНИЕ ИГРЫ

Игры, предлагаемые во время Фестиваля Макушки Зимы, предназначены для испытаний мастерства и способностей. Можно использовать магические предметы или заклинания (например, *указание* [guidance]), хотя персонаж, желающий сделать это, должен проявлять большую осторожность, поскольку мошенники не могут участвовать в дальнейших играх. Персонажей, применяющих изобретательные и забавные решения этих проблем, следует поощрить и вознаграждать!

- Билеты стоят 1 см каждый.
- За три успешные проверки навыков подряд в каждой игре персонажи награждаются 1 жетоном.
- Как только персонаж получает жетон, Сл проверок в этой игре, когда в неё играет тот же персонаж, повышается на 2.
- У каждого организатора игры есть в качестве награды 5 жетонов в день.
- Каждый раз при награждении жетоном заработавший его персонаж получает 20 опыта.

<p><b>Трясущийся мост!</b> <i>Ключевая характеристика:</i> Ловкость</p>	<p><b>Цель.</b> Перейди мост. <b>Создание сложности.</b> Верёвочный мост начинается со Сл 12, растёт на +1 за каждую следующую успешную попытку и возвращается к исходному значению при провале. <b>Опции игрока.</b> Рекомендуется навык Акробатика.</p>
<p><b>Морозный УЖАС!</b> <i>Ключевая характеристика:</i> Ловкость</p>	<p><b>Цель.</b> Перейди ледяную дорожку и не упави от ледяных снарядов из крепости. <b>Создание сложности.</b> Ледяные снаряды вылетают из крепости злого волшебника. Совершите бросок атаки +4 против проверки Акробатики персонажа. <b>Опции игрока.</b> Персонаж может использовать Акробатику, чтобы удержать равновесие на ледяной местности.</p>
<p><b>Колдуй, взрывай, призывай</b> <i>Ключевая характеристика:</i> Интеллект</p>	<p><b>Цель.</b> Создай иллюзорное животное и победи противника. <b>Создание сложности.</b> Как написано ниже. <b>Опции игрока.</b> Игрок и Мастер тайно выбирают медведя, волка или змею (можно взять одно и то же животное). Иллюзорные версии существ появляются на ринге и начинают сражаться. Каждое попадание наносит 1 единицу урона. Персонажи могут использовать бонус Интеллекта или бонус Магии (мин. 0 для каждого) вместо бонуса атаки. Уничтожение оппонента награждает жетоном.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Медведь. КД 12, 4 хита, атака +6</li> <li>• Волк. КД 14, 3 хита, атака +4</li> <li>• Змея. КД 16, 2 хита, атака +4</li> </ul>
<p><b>Позвони в колокол</b> <i>Ключевая характеристика:</i> Сила</p>	<p><b>Цель.</b> Ударь молотом, чтобы позвонить в колокольчик. <b>Создание сложности.</b> Сл начинается с 10, растёт на +2 за каждую успешную попытку и возвращается к исходному значению при провале. <b>Опции игрока.</b> Рекомендуется Атлетика.</p>
<p><b>Разбей пембелон</b> <i>Ключевая характеристика:</i> Сила</p>	<p><b>Цель.</b> Сломай пембелоны, используя только голову. <b>Создание сложности.</b> Сл начинается с 10, растёт на +2 за каждую успешную попытку и возвращается к исходному значению при провале. <b>Опции игрока.</b> Рекомендуется навык Атлетика. Каждый персонаж с пассивной Мудростью (Проницательность)<sup>1</sup> 12 или больше один раз замечает, что последний пембелон перезрел, и сложность для него за последнюю попытку не повышается.</p>

<sup>1</sup> Именно так в оригинале.

<p><b>Метание колец</b>  <b>Ключевые характеристики:</b> Ловкость, Мудрость</p>	<p><b>Цель.</b> Набрось кольцо на рог динозавра.  <b>Создание сложности.</b> Сл начинается с 10, растёт на +2 за каждую успешную попытку и возвращается к исходному значению при провале.  Если один из игроков увеличит Сл на 5 или больше, игра предлагает вызов: за два билета персонаж может столкнуться с подвижной целью, увеличивая сложность следующего броска на +4. Если персонаж справляется, выдайте один жетон (в дополнение к награде за успех).  <b>Опции игрока.</b> Кольца — это импровизированное дальнобойное оружие. Персонаж может сделать бросок атаки против сложности написанной выше.</p>
<p><b>Сколько пембелимонада ты сможешь выпить?</b>  <b>Ключевая характеристика:</b> Телосложение</p>	<p><b>Цель.</b> Выпей три галлона (11 л) пембелимонада и удержи в себе.  <b>Создание сложности.</b> Сл начинается с 10, растёт на +2 за каждую успешную попытку и возвращается к исходному значению при провале. Если персонаж также участвовал в игре «Острые фрикадельки», он получает помеху на броски, но зарабатывает два жетона вместо одного.  <b>Опции игрока.</b> Игра требует трёх успешных спасбросков Телосложения за каждую попытку. Есть ограничение в 7 попыток, которые персонаж может сделать в этой игре, и провал спасброска Телосложения в этой игре 5 или более раз добавляет 1 уровень истощения.</p>
<p><b>Острые фрикадельки</b>  <b>Ключевая характеристика:</b> Телосложение</p>	<p><b>Цель.</b> Съешь тарелку фрикаделек раньше других соревнующихся.  <b>Создание сложности.</b> Сл начинается с 10, растёт на +2 за каждую успешную попытку и возвращается к исходному значению при провале. Если персонаж также участвовал в игре «Сколько пембелимонада ты сможешь выпить?», он получает помеху на броски, но получает два жетона вместо одного.  <b>Опции игрока.</b> Игра требует трёх успешных спасбросков Телосложения за каждую попытку. Есть ограничение в 7 попыток, которые персонаж может сделать в этой игре, и провал спасброска Телосложения в этой игре 5 или более раз добавляет 1 уровень истощения.</p>
<p><b>Острый глаз</b>  <b>Ключевая характеристика:</b> Мудрость</p>	<p><b>Цель.</b> Найди ключевые отличия между двумя предметами.  <b>Создание сложности.</b> Сл начинается с 10, растёт на +2 за каждую успешную попытку и возвращается к исходному значению при провале.  <b>Опции игрока.</b> Внимательность — ключевой навык в этой игре. Первый раунд — найди отличия между двумя пембелонами. Второй — сосчитай полоски на Зорбо, пока он прячется между двумя кустами. Последний вызов — сосчитать, сколько зубов было у гоблина, по надкусанному мясному пирогу.</p>
<p><b>Джингл Джангл</b>  <b>Ключевая характеристика:</b> Харизма</p>	<p><b>Цель.</b> Успешно спой одну из песен Середины Зимы так, чтобы толпа не разошлась.  <b>Создание сложности.</b> Сл начинается с 10, растёт на +2 за каждую успешную попытку и возвращается к исходному значению при провале.  <b>Опции игрока.</b> Выступление — ключевой навык в этой игре. Если персонаж преуспеет во всех 3 проверках Выступления, превысив Сл на +5 или более, он получит дополнительный жетон. Снеговика и продавцы ценят, когда гости привносят что-то в их культуру и Фестиваль Макушки Зимы, так что, если игрок хочет спеть праздничную песенку и действительно поёт её в процессе игры, выдайте ему дополнительный жетон.</p>

# РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ: ЗИМНИЕ ИГРЫ

Игры, предлагаемые во время Фестиваля Макушки Зимы, предназначены для испытаний мастерства и способностей. Использование магических предметов или заклинаний (вроде *указания* [guidance]) категорически не рекомендуется.

- Билеты стоят 1 см каждый.
- За три успешные проверки навыков подряд в каждой игре персонажи награждаются 1 жетоном.
- У каждого организатора игры ограниченное количество наград.
- На фестивале продаётся одна *чультская свеча Середины Зимы* за 10 жетонов.

Название игры	Устроитель кричит вам...
Трясущийся мост!	Мост из верёвки и досок наполовину обвалился. Сможешь ли ты удержаться на одной верёвке и преодолеть весь путь?
Морозный УЖАС!	Штурмуй крепость! Сможешь ли ты увернуться от осколков, метаемых её верными защитниками?
Колдуй, взрывай, призывай	Создай иллюзию животного и победи ей противника. Выбери волка, змею или медведя, и да свершится битва! Магия не требуется, мы обо всём позаботились!
Позвони в колокол	Сможешь ли ты позвонить в колокол, используя только молоток?
Разбей пембелон	Преподай пембелонам урок — своей головой!
Метание колец	Тут кольцо и рог динозавра. Даже дети смогут это!
Сколько пембелимонада ты сможешь выпить?	Конечно, немного пембелимонада не остановит могучего приключенца вроде тебя!
Острые фрикадельки	Это не обычное мясо, это <i>загадочное</i> мясо! Оно острое, так что сперва подуй!
Острый глаз	Эй, ты, глазастый! Сможешь сказать, что тут не так?
Джингл Джангл	Успешно спой песню Макушки Зимы. Серьёзно. Вот так просто.