

# Конкурсная работа для «RPG-Кашевар. Зима 2024»

Название: ..... **Башня чайки**  
Тема: ..... **Восхождение**  
Ключевые слова: ..... **Башня, символ, вопрос**  
Тип: ..... **Сценарий**  
Жанр: ..... **Приключение, Выживание**  
Для игры: ..... **НРИ Ведьмак**  
Автор: ..... **Житник Сергей**

## Синопсис

Сюжет истории разворачивается на Континенте в 1068 году, почти за 200 лет до начала событий книжного романа Ведьмак. Чародеи с острова Таннед нанимают группу профессионалов, чтобы те вошли в знаменитую Башню чайки и нашли загадочный магический артефакт. Портал в Башне чайки может убить всех, кто вошел в него, или телепортировать в случайное место Континента. Если наемникам повезет, то они вполне могут оказаться возле Синих гор. Чтобы достичь цели, придется подняться в горы, до самой вершины. По пути сразиться с чудовищами, пережить суровые горные погодные условия, договориться с озлобленными эльфами, снять проклятие с влюбленного бедолаги, одолеть могущественную эльфскую чародейку и вообще постараться не потерять голову от того самого магического артефакта.

# БАШНЯ ЧАЙКИ

*ВНИМАНИЕ: телепорт действует хаотично, и смертельно опасен. Эксперименты категорически запрещены. В Башне Чайки и вблизи нее не разрешается применять магию. В особенности телепортационную. В виде исключения Капитул рассматривает запросы на вход в Тор Лара и осмотр телепортала. Заявления надлежит обосновать началом исследовательских работ и специализацией в соответствующей области.*

*—«Ars Magica, изд. LVIII»*

## Предисловие

В данном приключении качестве персонажей ведущего могут появляться личности-долгожители хорошо известные в серии книг и игр. С ними можно будет взаимодействовать, а с таким известным персонажем, как Фрацеска Финдабаир Игроки схлестнутся в финальной драке. В самом конце истории игроки могут получить в распоряжение один из сильнейших магических артефактов и даже использовать его против Францески. Поэтому заранее обдумайте такой исход событий и предупредите игроков о том, что последствия данной истории могут положить начало альтернативной вселенной в мире Ведьмака. В которой, возможно, вашим игрокам и вам захочется играть дальше.

Также сценарий предполагает убийство персонажей игроков, чтобы подчеркнуть смертоносность Башни чайки и существования в мире Ведьмака. Лучше предупредить ваших игроков о создании новых персонажей для данного приключения и о том, чтобы они сильно не привязывались к персонажам. После смерти персонажа игрока ведущий выдает ему новый лист персонажа, за которого тот сможет играть.

В любом случае вам не обязательно четко следовать тому, что написано в этом сценарии. Если вам или вашим игрокам не нравятся какие-то элементы, вы можете смело их менять или корректировать. Удачи!

# Содержание

Предыстория .....	4
Краткий обзор.....	4
Расклад сил .....	5
Противники .....	5
Персонажи ведущего .....	5
Глава I. ЧЕРТОВЫ ПОРТАЛЫ .....	6
Глава II. ВОСХОЖДЕНИЕ.....	8
Глава III. НА ВЕРШИНЕ.....	13
Приложения .....	16

## Предыстория

Для проведения данного приключения может понадобиться следующая справочная информация, касающаяся 1068 года:

- ♦ Северные королевства еще до конца не сформировались к виду, которому мы привыкли в серии книг и игр. Однако такие страны, как Темерия, Редания, Каэдвен, Аэдирн и Нильфгаард уже существуют и удерживают главенство. Ведьмаки уже ходят по Континенту, распавшись на разные школы, а чародейские академии Аретуза и Бан Ард во всю обучают истоков в Северных Королевствах.

- ♦ Год назад, в 1067 году, закончилось открытое восстание эльфов против людей, известное, как Восстание Аэлирэн. Войска Северных королевств разбили эльфов, и тем самым отодвинули эльфийские границы еще дальше, к Синим горам. Так как эльфы оказали весомую услугу людским чародеям когда-то в прошлом, ни один чародей Северных королевств не участвовал в этом конфликте.

- ♦ За долго до того, как Башня чайки или *Tog Lara* была закрыта, а на портал внутри был наложен запрет из-за угрозы жизни, чародеи Континента ставили множество экспериментов и исследований на ней. По преданиям эльфов Башня чайки ведет к Башне ласточки, которая связана с эльфийским народом Ольх или *Aen Elle*. Уже в то время портал был ужасно нестабилен, а вошедшие в него в лучшем случае оказывались в случайном месте Континента, а в худшем их разрывало на части.

## Краткий обзор

### Глава 1

Игроки получают задание на острове Таннед от чародеек Аретузы - пройти через портал Башни чайки и найти на обратной стороне неизвестный могущественный магический артефакт. Цель задания является тайной, так как всем остальным будет сказано, что Игроки отправятся искать Баш-

ню ласточки, чтобы воссоединить народы эльфов *Aen Seidhe* и *Aen Elle*. Когда игроки проходят через портал, один из них погибает сразу же, а остальные оказываются у подножия Синих гор. Там игроки найдут лэй-линию стихии воздуха, которая будет вести в горы.

### Глава 2

Взбираясь в горы, игроки натываются на стаю Барбегазов, горных чудовищ. На привале к Игрокам может присоединиться эльфка Франческа Финдабаир. Дальше их путь ведет к горной эльфской деревне. Игрокам придется убедить озлобленных эльфов, что те пришли с миром. Если во время переговоров или раньше, погибнет хоть один эльф из деревни *Aen Seidhe*, то одного из Игроков казнят в назидание. В деревне Игроки могут пополнить запасы, снаряжение и подлечиться. Отправившись далее, к группе присоединится эльф из деревни, который хочет найти своего пропавшего брата и защищать Фрациску от ее спутников. Выше в горах Игроков застает сильная метель, в которой могут встретиться голодные спутники Вендиго. У самой вершины горы Игроки могут переночевать и отдохнуть в пустующем лесничем домике. Здесь Игроки могут найти дневник пропавшего эльфа-отшельника и узнать, что его прокляли в Вендиго.

### Глава 3

Игроки поднимаются на вершину горы и находят камень силы стихии воздуха и логово Вендиго, которое окутано сильной магической энергией. Там Игроки найдут бутылку, в которой заточен гений воздуха Дао. Франческа захочет заполучить бутылку, как подсказку к Башне ласточки. В последнем сражении между Игроками и эльфкой присоединится Вендиго. В зависимости от решений Игроков может погибнуть Франческа, Башню чайки могут запечатать, а Вендиго может снова стать эльфом.

## Расклад сил

Для этого приключения рекомендуется сумма Параметров персонажей Игроков от 65 до 70. Рекомендуется, чтобы в группе был хотя бы один ведьмак, маг, воин и персонаж с социальными навыками.

Чтобы центральный конфликт противостояния интересов за магический артефакт лучше раскрылся, рекомендуется четко определить мотивацию персонажей Игроков.

В группе персонажей Игроков должно быть на 1 больше персонажей на начало приключения, чтобы Игрок, чей персонаж умрет после портала в Башне чайки, получил лист персонажа этого дополнительно персонажа и продолжал игру.

## Противники

♦ **Францеска Финдабаир\*\*\*** - могущественная чародейка эльфского народа Aen Seidhe. Хочет найти Башню ласточки и народ Aen Elle, чтобы предотвратить вымирание эльфов на Континенте. Захочет заполучить магический артефакт на вершине горы, как подсказку к Башне ласточки. Башня ласточки или магический артефакт для нее - символ спасения ее народа. Францеска будет на протяжении всего приключения конфликтовать с Игроками по поводу отношения к эльфскому народу. На вершине горы Игроки сразятся с Францеской за право обладать артефактом.

Отыгрывая персонажа Францески, конфликтуйте и спорьте с Игроками. Поднимайте вопросы о расизме и войне. Покажите ее противоречивый характер - она готова помогать Игрокам ради своего блага и блага эльфов. Она тоже может сочувствовать, злиться и радоваться.

♦ **Барбегазы\*\*** - горные чудовища, инсектоиды, которых горные эльфы Aen Seidhe направляют на чужаков, пришедших в горы.

♦ **Эльфы Aen Seidhe\*** - немногочисленный народ, освоивший Синие горы, когда люди

сдвинули границы их государства. После поражения Аэлирэн ненавидят людей, но имеют свои нужды, которыми можно воспользоваться для налаживания связей.

♦ **Спутники Вендиго\*\*** - группа горных эльфов, которых обратил Вендиго. Сейчас они больше похожи на диких голодных озверевших гуманоидов, которые бродят по горам.

♦ **Вендиго\*\*** - проклятый эльф-отшельник по имени **Мериадан**, живший когда-то у вершины горы. Будучи влюбленным в Францеску отстранился от остальных эльфов. Когда сильная метель застала его с другом на несколько дней, он не выдержал и съел второго. Тот в свою очередь перед смертью проклял каннибала. Вендиго будет участвовать в битве с Игроками на вершине горы. Когда у проклятого получится побороть свою монструозность, он будет на стороне Францески. Вендиго также будет полезен, чтобы Игроки не напали всей группой на одну Францеску. У Игроков будет шанс снять проклятие Вендиго.

\* - см. характеристики в основной книге правил.

\*\* - см. характеристики в дополнении Дневника охотника на чудовищ.

\*\*\* - см. характеристики в приложении.

## Персонажи ведущего

♦ **Луиза ван Аделаида** - чародейка Аретузы. Нанимает Игроков и дает им задание. Проводит исследование на Башне чайки - настраивает портал на большую концентрацию магической энергии. Вместе с тем хочет наладить связь с эльфскими чародейками по средством лжи и манипуляции.

♦ **Симлас Фин аэн Дабаир** - эльфский Знающий, согласившийся увести свой народ в Синие горы и не вступать в военный конфликт с людьми. Отец Францески Финдабаир.

♦ **Риэсаэль** - эльф из деревни в Синих горах. Близкий друг эльфа Мериадана - отшельника и лесничего с вершины горы. Ушел проведать друга к вершине, но попал

с ним в метель, из которой не смог выйти живым.

♦ **Эйвар** - эльф из деревни в Синих горах и Брат Риэсаэля. Беспокоится о пропаже Риэсаэля и хочет пойти к вершине, чтобы

найти его.

♦ **Командир разведки Aen Seidhe** - эльф из деревни в Синих горах, командующий вылазками эльфских разведчиков. Ненавидит людей.

## Глава . ЧЕРНОЕ В ПОРТАЛЕ

### Введение (Прочитать вслух)

*Вы прибыли на остров Таннед, знаменитый своей магической академией Аретузой. Сюда сложно попасть, и еще труднее остаться, но вас сюда пригласили и даже попросили о помощи в исследовании, которое щедро будет вознаграждено. О смертельной опасности вас также предварительно уведомили, на что вы согласились. У вас почти ничего не осталось и это последний шанс выжить на Континенте. Вас проводят напрямик к Башне чайки.*

### Завязка

Игроков проведут в Башню чайки на самый верх, где они увидят еще не активированный портал, и несколько чародеек Аретузы, ожидающих начала ритуала. Игрокам представится только одна чародейка, именно она связалась с каждым из Игроков, предложив задание. **Луиза ван Аделаида**, так ее зовут. Она заведует предстоящим исследованием. Луиза инструктирует Игроков:

♦ Цель задания - найти и принести могущественный магический артефакт по ту сторону портала Башни чайки. Что это за артефакт - неизвестно.

♦ Чародейки со своей стороны постараются настроить портал на концентрацию большой магической энергии. Это все, что они могут сделать.

♦ Цель задания является тайной и разглашению не подлежит. Наказание за разглашение конфиденциальной информации о магических исследованиях при подписанных бумагах - смерть согласно своду законов Капитула чародеев.

♦ Вознаграждение за выполненное задание - 2000 темерских оронов каждому участнику путешествия. Аванс не предусмотрен, оплата только после получения артефакта;

♦ Лидер группы - Игрок-маг. Он курирует путешествие на всем пути. Ему дают магический артефакт для связи с Аретузой - кольцо Связующей пары, см. **Связующая пара**.

♦ Лидер группы обязан отправлять ежедневные отчеты о путешествии с помощью кольца Связующей пары о том, где окажутся Игроки, куда пойдут, что намерены делать и с кем они контактируют.

♦ Игроки подписывают отказ от претензий на случай летального исхода и получение иных тяжких травм;

♦ Игроки подписывают бумаги о неразглашении информации о проводимом исследовании в Башни чайки.

### Связующая пара

Этот предмет всегда поставляется в комплекте из двух колец. Когда владелец поворачивает кольцо в определенной последовательности вокруг безымянного пальца, он может произнести несколько слов, которые ветер донесет до владельца другого кольца. Сообщение всегда достигает адресата менее, чем за сутки, но точное время зависит от расстояния и оставлено на усмотрение Ведущего.

После инструктирования и подписи лежащих бумаг в Башню чайки поднимется примечательная особа - молодая эльфка неопишуемой красоты. Луиза ван Аделаида будет называть ее «дорогая Франческа». Они обмениваются любезностями, и Луизой будет произнесена торжественная речь:

*Сегодня знаменательный день. Новое исследование Башни чайки будет нести не только научный характер, но и политически-нравственный. Сегодня мы отправляем группу первопроходцев, что найдут Башню ласточки и народ Aep Elle. Однажды эльфы оказали людям непомерную услугу, обучив наших молодых истоков магии. А сегодня мы вернем услугу, найдя им новый дом или союзников. Высокоподчтенная Францеска Финдабаир, могущественная чародейка народа Aep Seidhe сегодня здесь, чтобы увидеть, как мы страстно желаем укрепить союз между чародейками Континента.*

После сказанных слов Луиза дает отмашку чародейкам, которые выстроились полукругом возле портала. Все они начинают проводить магический ритуал, и через пару мгновений портал активизируется. Легкая нестабильность портала заметна и проявляется в виде неравномерных завихрений по всей площади портала. Луиза ван Аделаида даст добро на вход в портал и напомним о незамедлительном отчете по прибытию. Перейдите к **Развитие (У подножия)**.

### **Развитие (У подножия)**

Когда Игроки зайдут в портал, один из них умрет - его разорвет на части, которые будут валяться по обе стороны портала. Определите, кто из Игроков умер, броском кубика или как вам будет удобно. Выдайте дополнительный лист персонажа Игроку, чей персонаж погиб от телепортации. Теперь он играет за нового персонажа.

Попросите Игроков сделать проверку **Телосложения**. При провале Игроки испытывают эффект **Тошноты** в течение этой и следующей сцены из-за нестабильного портала и валяющихся человеческих останков вокруг них. Когда они будут готовы осмотреться вокруг, прочтите:

*Вы оказались у подножия высоких гор, снежные вершины которых уходят за облака. Вокруг нет ни души, кроме вас. То, что вы упали из портала здесь, а не на 50 метров дальше, большая удача. Там бы вы все по разбивали себе головы о камни. Ближе к*

*горам вы замечаете большое сухое мощное дерево. На его ветках, словно на виселице, висят трое мертвых разложившихся чело- века.*

Если осмотреть дерево висельников, то ничего стоящего не найти без проверки **Внимания со СЛ:19**. При успехе Игрок видит на груди одного из трупов плохо различимые раны в виде слова Dhoine.

Игрок-маг, ведьмак и другие персонажи со значением Энергии выше 0 ощущают влияние **лэй-линии** стихии воздуха. Данная лэй-линия тянется прямым в горы и может быть показателем, что в горах есть большая концентрация магической энергии. Частые пыльные вихри, перистые облака и запах озона сопровождают лэй-линию воздуха вплоть до вершины горы.

Лэй-линия ведет в горы и скорее всего Игроки начнут восхождение. Перейдите к **Экшн-сцена (Логово Барбегазов)**.

# Глава II. ВОСХОЖДЕНИЕ

## Экшн-сцена (Логово Барбегазов)

Поднимаясь в горы, Игроки наткнутся на засаду нескольких **Барбегазов**. Игроки начнут слышать мужские и женские голоса о помощи, которые доносятся из под скальных валунов. Пусть Игроки пройдут проверку **Сопrotивления убеждения со СЛ:16**, чтобы распознать обман. При успехе Игроки распознают неестественные звуки, которые очень похожи на голоса эльфов.

Количество Барбегазов равно количеству Игроков +2, если в группе есть ведьмак, или количеству Игроков -1, если ведьмака нет. Игрок-преступник может сделать проверку **Профессиональной паранойи со СЛ:22**. При успехе Игрок точно чувствует западню. При провале он не знает, где именно и какая может быть угроза. Дайте Игрокам по 1 заявке, после чего Барбегазы нападают на них.

Перед началом боя, пусть Игроки пройдут встречную проверку **Храбрости** против **Запугивания** Барбегазов. При провале Игроки испытывают эффект **Ошеломления**.

После боя с Барбегазами стемнеет и скорее всего Игроки захотят найти место для ночлега. Перейдите к **Развитие (Привал)**.

## Развитие (Привал)

В найденной пещере Игроки могут перевести дух, разжечь костер, обработать раны и обсудить случившееся. По среди ночи или с утра Игроков может найти **Францеска Финдабаир**. Прослушав отчет Игроков о том, где они оказались, она узнала место и решила поучаствовать в походе и помочь Игрокам, так как это им пригодится. Ведь неподалеку выше по склону находится деревня эльфов, где живут ее близкие. Францеска не доверяет людям, но она готова объединиться с ними ради эльфийского народа. Она ведь думает, что именно за этим Игроки и вошли в Башню чайки.

Францеска расскажет следующее:

- ◆ Францеска узнала местность из последнего отчета Игроков и телепортировалась;
- ◆ Она пойдет с Игроками;
- ◆ Без нее у Игроков нет шансов. Эльфка - лучший вариант пройти мимо эльфской деревни в горах. Тем более она может вылечить Игроков магией.
- ◆ Для Францески спасение ее народа это все, чего она хочет. И она благодарна Игрокам за их подвиг ради эльфов;
- ◆ Если Игроки будут вредить эльфам гор, то они заплатят своей кровью.
- ◆ При успешных переговорах в эльфийской деревне там можно будет отдохнуть и пополнить запасы.

Францеска предложит Игрокам пойти вместе с ней в деревню, но тогда прием будет не очень теплым. Или же Игроки могут подождать ее возле входа в деревню, пока эльфка попробует убедить своих близких.

Если Игроки решили идти вместе с Францеской в деревню перейдите к **Экшн-сцена (Теплый прием)**. Если Игроки решили подождать Францеску около входа в деревню, то перейдите к **Экшн-сцена (Окружили)**.

## Экшн-сцена (Теплый прием)

Если Игроки пошли вместе с Францеской, то их враждебно встретят часовые возле деревни, и проводят к старейшине по имени **Симлас Фин аэп Дабаир**, он же является эльфским знающим или Aen Saevherne.

Игроки предстанут перед старейшиной будучи окруженными десятью эльфскими воинами-лучниками (см. Противники). Симлас Фин аэп Дабаир выйдет к Игрокам и скажет следующее:

- ◆ Игроки живы только, потому что их сопровождает его дочь, но более она им не поможет;
- ◆ После того, как Францеска предала его, отправившись на войну с людьми, он поклялся не произнести ни одного слова в ее



сторону;

- ♦ Также слушать он ее тоже не намерен, поэтому Игроки сами себе защитники;
- ♦ Если Игроков еще не покинули остатки разума, они молча уйдут, и прекратят попытки восхождения на гору. Других дорог все равно нету. Тех, по которым можно забраться, не сорвавшись.

После сказанных слов можно провести **Словесную дуэль** по правилам из Основной книги правил. Со стороны эльфов в дуэли будут участвовать Симлас, командир разведки, и эльф по имени **Эйвар**. Их **Решительность** соответственно 47, 32 и 35.

У них общая цель - Игрокам в Синих горах делать нечего, это земля эльфов Aen Seidhe. Однако у каждого из них есть слабое место, тема, которая волнует их больше остальных. Если Игроки будут развивать эти темы, то будут получать соответствующие бонусы:

- ♦ Симлас. Слабое место - дочь, Францеска. Упомянув ее в своей словесной атаке, Симлас защищается со штрафом -2.
- ♦ Командир разведки. Слабое место - жестокий человеческий народ. Каждый раз, когда Игроки очерняют Королевства севера, их правителей или просто людей, они получают +3 к словесной атаке.
- ♦ Эйвар. Слабое место - пропавший без вести брат **Риэсаэль**, который пошел навестить Мериодана, отшельника-лесничего у вершины горы, который был влюблен в Францеску. Если Игроки развивают тему поиска Риэсаэля, то Эйвар будет использовать только **Эмпатические атаки**.

При успехе Словесной дуэли в пользу Игроков им позволяют остаться в деревне и продолжить путь. Перейдите к **Развитие (В деревне)**. При провале Словесной дуэли Игрокам не разрешат остаться, их сразу отправят дальше вверх по склону. Перейдите к **Экшн-сцена (Метель)**.

Францеска может помочь повлиять на решение - остаться в деревне. Нужно будет бросить встречную проверку Убеждения против Сопrotивления убеждения её отца.

Сделайте броски в открытую. При успехе Францеске удастся ни сколько убедить ее отца, а убедить эльфов вокруг. При провале решение остается неизменным

### Экшн-сцена (Окружили)

Если Игроки решили отправить Францеску одну в деревню, а сами подождать недалеко от нее, то после небольшого промежутка времени их найдут эльфские разведчики и окружают. Игрок-преступник может пройти проверку **Профессиональной паранойи со СЛ:23**, чтобы обнаружить окружение, прежде, чем те нападут.

Количество нападающих эльфов равно количеству Игроков +2. Эльфы атакуют Игроков в любом случае, даже если те захотят мирные переговоры. После 3 раундов боя прибежит Францеска, сделает 1-2 атаки по Игрокам и остановит бой. Если Игроки успели убить хотя бы одного эльфа из Aen Seidhe быстрее, чем за 3 раунда, то Францеска появится сразу после этого. Вместе с Францеской прибегут еще 10 эльфских воинов, поэтому биться дальше нету смысла. Дайте Игрокам это понять.

Игроки предстанут перед старейшиной будучи окруженными десятью эльфскими воинами-лучниками, разоруженными и стоящими на коленях. **Симлас Фин аэп Дабаир** будет в ярости. Из снисходительности к своей дочери он позволит одному из Игроков говорить. В зависимости от того, что и как он будет говорить старейшине, попросите его бросить проверку **Убеждения, Харизмы, Обмана, Понимания людей** и т.п.

В случае успеха Игрокам позволят остаться, отдохнуть и двинутся дальше, но при одном условии - один из Игроков умрет. Кровь за кровь. В этот раз дайте Игрокам 3-5 минут, чтобы они обсудили, кто умрет. Если они этого не сделают бросьте кубик или сделайте выбор за них: Францеска обещала, что Игроки заплатят своей кровью из кровью эльфов, поэтому она возьмет свой кинжал и проткнет им Игро-

ка. Выдайте Игроку, чей персонаж только что погиб, лист персонажа эльфа по имени **Эйвор**. Он отправится с игроками, чтобы найти своего пропавшего без вести брата по имени Мериадан у вершины горы. Перейдите к **Развитие (В деревне)**.

В случае провала социальной проверки Игрокам позволят отправиться дальше, но также потребует смерти одного из Игроков и не позволят остаться в деревне для отдыха. Перейдите к **Экшн-сцена (Метель)**.

Францеска может помочь остаться Игрокам в деревне - см. **Экшн-сцена (Теплый прием)**.

## Развитие (В деревне)

Эльфская деревня, в которой оказываются Игроки, насчитывает около 20 небольших, но весьма красивых домиков. В центре находится главный, более длинный дом старейшины с небольшой свободной полянкой у входа. В деревне можно найти кузнеца, бронника, травника, лекаря, алхимика и торговца разным снаряжением. В основном жители деревни занимаются собирательством и охотой.

Игрокам выделяют место в пустующем свинарнике возле центра деревни. Там Игроки смогут отдохнуть. Им будет позволено ходить по деревне, но с вооруженным конвоем на расстоянии.

Игроки могут попробовать приобрести снаряжение у торговцев, но это будет стоить им в два раза дороже обычного. Для Игроков это отличная возможность купить очень редкое оружие старшего народа.

А сами Игроки будут иметь статус **Ненависть и опасение** на протяжении всего времяпрепровождения в деревне, что дает штрафы на социальное взаимодействие. Единственные эльфы, которые хоть сколько-то будут заинтересованы в не деловом диалоге это отец Францески и Эйвор. С первым можно пообщаться на тему магии и эльфских народов - Aen Savherne ценят знание, любознательность и магию. Если Симлас будет поражен учтивостью и лю-

бознательностью Игрока, который пришел к нему, то он подарит ему:

♦ Свиток с ритуалом Освящение.

А Эйвору будет интересно присоединиться к Игрокам с Францеской, чтобы отыскать своего пропавшего брата Риэнсаля, который ушел к Меридану к вершине горы справиться о его жизни, и с тех пор не вернулся.

Также Игроки смогут узнать следующую информацию в деревне из разных уст:

♦ Барбегазов у подножия горы используют эльфы, чтобы натравить их на чужаков;

♦ Несколько разведчиков недавно ушло в дозор к вершине горы, но не вернулись. Говорят дикие звери там расплодились;

♦ По дороге к вершине горы чаще обычного бушуют метели;

♦ Недавно в деревню приходил безымянный ведьмак. Он взялся расследовать исчезновения эльфов, но отправился на вершину с проводником и не вернулся.

♦ Францеске в деревне не очень рады из-за того, что она решила пойти против воли отца и забрать всех эльфов на войну. Единственный кто тепло к ней относился, это Мериадан. Поэтому он ушел жить к вершине горы и иногда появлялся в деревне. Он не приходил уже две недели, и его друг Риэсаэль решил проведать его, откуда сам не вернулся. На поиски отправляли несколько разведчиков, но те также не вернулись. С тех пор к вершине практически не ходят;

♦ На вершине и правда есть большая концентрация магической энергии, но так как это природная сила, эльфы никогда не пытались вмешиваться. А в последнее время еще дикие звери там завелись.

Францеска Финдабаир будет жить в доме отца. Она встретится с Игроками, чтобы дать понять, что у них общая цель, но вредить эльфам она не позволит.

Перейдите к **Экшн-сцене (Метель)**.

## Экшн-сцена (Метель)

Поднимаясь выше в гору, Игроки уже пробираются по едва заметным заснеженным тропинкам. Продвижение идет медленно, погодные условия быстро ухудшаются, а температура становится все ниже. Через два часа начинается сильная метель. Блуждать с плохой видимостью в горах - опасная затея. Пусть каждый игрок сделает проверку **Внимания СЛ:18**. При успехе Игроки могут вовремя увидеть правильное место, куда поставить ноги. Все провалившиеся проходят проверку **Атлетики СЛ:15**. При успехе они могут сохранить баланс или зацепиться, чтобы предотвратить падение. При провале Игроки получают случайную **Легкую критическую травму**.

Попросите Игроков выбрать одного из них, кто возглавит колонну. Он должен пройти проверку **Выживания в дикой природе СЛ:18**. При успешной проверке перейдите к **Развитие (Пещера дикарей)**. При провале перейдите к **Экшн-сцена (Потерялись)**.

## Развитие (Пещера дикарей)

Игроки смогут добраться до небольшой пещеры размером 8\*8 метров, чтобы переждать метель, которая закончится через 2-3 часа. В эту пещеру периодически приходят спутники Вендиго, чтобы питаться останками эльфа и ведьмака, которых они убили.

Осмотрев пещеру, Игроки увидят:

- ♦ В пещере стоит сильный запах гнилого мяса - это два практически до костей обглоданных тела;
- ♦ Стены пещеры измазаны кровавыми подтеками, и можно будет разглядеть легкие следы когтей на стенах;
- ♦ По одежде и снаряжению возле них можно понять, что один из них был эльфом, а второй ведьмаком;
- ♦ В пещере еще остались следы, напоминающие человеческие ноги и руки, а передвигались они словно на четвереньках;

- ♦ Проверкой **Выживания СЛ:15**, Игроки поймут, что в пещере побывали дикие звери, либо одичавшие люди, которые готовы есть друг друга;

- ♦ Проверкой **Подготовки ведьмака СЛ:18** Игрок-ведьмак сможет вспомнить про **Вендиго**, который может обратить обычных людей в своих **спутников**. Подробнее см. Противники.

Из снаряжения Игроки найдут:

- ♦ Серебряный меч\* школы медведя с доп. свойством Серебряное (Зкб) и Разрушающее;

- ♦ Масло против проклятых\*;

- ♦ Эльфский походный лук\*.

\* - см. Основная книга правил.

В этой пещере Игроки смогут спокойно переждать и идти дальше. Перейдите к **Развитие (Последнее пристанище)**.

## Экшн-сцена (Потерялись)

Блуждая в метели у Игроков будет плохая видимость - не дальше 4 метров. Горная поверхность быстро покрывается снегом и льдом, создавая снежные условия **Снег и лед** (см. Основная книга правил).

Пока Игроки пытались найти правильную дорогу их нашли первыми **Спутники вендиго** в количестве равном количеству Игроков +1. Их характеристики точно такие же, как у эльфов Aen Seidhe (см. Противники), только вдобавок они еще подвержены проклятию Вендиго на последней стадии (см. Дневник охотника на чудовищ). Спутники вендиго ведут себя, как оголодавшие звери, и имеют невосприимчивость Убеждению и магическому воздействию. Они нападут на Игроков и будут драться до смерти, пытаясь откусить от них хотя бы кусочек. Внешний вид Спутников вендиго сильно обезображен проклятием в виде рогов на голове и меха по всему телу. Чтобы понять, что это эльфы, нужно пройти проверку **Внимания СЛ:16** или **Подготовки ведьмака СЛ:16**.

Франческа попытается разглядеть эльфов в Спутниках вендиго, и если ей это удаст-

ся, она будет защищать Спутников и атаковать Игроков. Она будет настаивать на том, что Игроки либо сняли проклятие, либо довели их до состояния без сознания (ВЫН = 0) и связали. Но не убивать. Чтобы снять проклятие со Спутников вендиго см. Дневник охотника на чудовищ.

У спутников Вендиго можно будет разжиться следующими вещами, которые остались висеть на поясе. Все они имеют **Надежность** в два раза меньше максимальной:

- ◆ Меч из метеоритной стали x1\*;
- ◆ Краснолюдский секач x2\*;
- ◆ Кольчуга гномьей работы\*.

\* - см. Основная книга правил.

Когда Игроки закончат со Спутниками вендиго, метель утихнет. Перейдите к **Развитие (Последнее пристанище)**.

### Развитие (Последнее пристанище)

До вершины горы осталость совсем чуть-чуть. Еще 1-2 часа восхождения и Игроки достигнут цели. Но перед этим, они подходят к небольшой избушке, покрытой снегом. Здесь раньше жил эльф-отшельник по имени **Мериадан**. После того, как он полностью превратился в Вендиго, он больше не приходил домой. Здесь же Игроки вновь могут почувствовать **лэй-линию** стихии воздуха, которая все также тянется вверх.

*Снег давно не чистили, дверь не отворяли, а изнутри не ничего не слышно и не видно сквозь замерзшие окна. В ваших головах только одна мысль: «Это скорее всего последнее место, где вы сможете нормально передохнуть перед восхождением на вершину».*

В избе Мериадана Игроки могут отдыхать, сколько им нужно. Однако, если они будут находиться там дольше, чем 1 день, Франческа уйдет на вершину без них. Игроки могут осмотреть с помощью проверки **Внимания СЛ:14** и при успехе найти первые два предмета из списка ниже. За каждый пункт выше СЛ Игроки получают на один предмет больше:

- ◆ Ловушка Кусач\*;
- ◆ Эльфские ввинчивающиеся стрелы x5\*;
- ◆ Фисштех, 1 порция\*;
- ◆ Быстрый огонь, 1 порция\*;
- ◆ Кровосвертывающий порошок\*;

\* - см. Основная книга правил.

Также Игроки в любом случае заметят, что в доме испортилась вся еда: на столе, на полках, в кладовой, даже та, что заморожена и высушена. Также Игроки найдут потрепанный **дневник Мериадана**. В нем можно будет прочесть последние листы:

◆ Ходил в последний раз на охоту с другом Риэсаэлем (братом Эйвора), который пришел проведать его;

◆ Оба попали в сильную метель и спрятались в небольшой пещере;

◆ Несколько дней не могли выйти оттуда, буря не утихала, а все попытки найти дорогу увенчались серьезными травмами, из-за которых вскоре не могли далеко ходить;

◆ После ужасных дней истощения Мериадан не вытерпел, связал и без того обессилившего друга и начал отрезать по небольшому кусочку, чтобы утолить голод. Риэсаэль умер от шока и истощения в первые часы, но успел произнести проклятие;

◆ Мериадану удалось выжить и пережить метель. После этого он отнес останки тела Риэсаэля к своему дому и похоронил во дворе (можно найти могилку);

◆ Мериадан начал сходить с ума от чувства вины, и ужасного чувства голода. Сначала ему хотелось просто сырого мяса, а потом человеческого (эльфского). Его тело начало покрываться шерстью, на голове выросли рога, а рост увеличился вдвое. Дальше записи кончаются.

Прочитав дневник Мериадана, Игроки могут пройти проверку **Образования СЛ:18** или **Подготовки ведьмака СЛ:16**. При успехе они узнают про проклятых чудовищ **Вендиго** (см. Дневник охотника на чудовищ).

Когда Игроки будут готовы выдвинутся дальше, перейдите к **Развитие (Вопрос на 2000 оренгов)**.

### Снять проклятие Вендиго

При успехе проверки **Образования СЛ:18** или **Подготовки ведьмака СЛ:16** Игроки могут узнать, что такое ужасное проклятие можно снять, но обычно это требует истине тяжелых мук - необходимо пожертвовать любимым товарищем или в прямом смысле слова потерять все.

Следующую информацию по поводу Вендиго уже не обязательно рассказывать Игрокам. Это нужно для понимания ведущего:

- ◆ В случае **Мериадана** единственное, что ценного оставалось у него при жизни - это любовь к Францеске. Если Вендиго поймет, что ее больше нет, то проклятие спадет.
- ◆ Проклятия в игре **Ведьмак** - это возможность для Игроков решить загадку. Не отбирайте у них эту возможность, рассказав всю суть после успешной проверки.
- ◆ Если вы решите, что Игроки предлагают куда более интересный вариант снятия проклятия - воспользуйтесь им! Например, подстроить смерть Францески.
- ◆ Если у Игроков совсем не получается раскрыть суть проклятия, попросите сделать их еще одну проверку в **Кульминации**, и расскажите про Францеску.

## Глава III. НА ВЕРШИНЕ

### Развитие (Вопрос на 2000 орен)

*Последние шаги сделаны, вы взобрались на вершину горы, которая утопает в снежных сугробах. Ветер вам режет лицо, низкая температура сковывает ваше тело, а яркие солнечные лучи заставляют жмуриться еще сильнее. Оглянувшись, вы не находите ни Башни ласточки ни портала, который бы мог вести к народу Ольх. С левой стороны ваше внимание приковывает большой валун, что возвышается над сугробами снега. На нем вырезаны какие-то алхимические знаки, которые подсвечиваются едва уловимым голубым светом. А с правой стороны виднеется невысокая скала с выемкой, похоже на неглубокую пещеру. Следы туда не ведут, внутри никого нету, но снег внутри пещеры будто расчищен или примят.*

Игроки, обладающие ненулевой Энергией ощутят, что лэй-линия как раз стремилась замкнуться на Камне силы, а также то, что Хаос на вершине гораздо сильнее ощущается. Возле пещеры также искрятся потохи Хаоса.

Спросите Игроков, кто пойдет налево - исследовать Камень силы, а кто пойдет направо - исследовать пещеру. Вся вершина

покрыта толстым слоем снега по пояс, поэтому придется приложить усилий больше обычного;

Игроки могут пойти исследовать валун, который является **Камнем силы стихии воздуха**. Игроки, обладающие ненулевым параметром Энергии, могут заполучить:

- ◆ Бонус на 1 час: значение Энергии для использования магии воздуха увеличивается на 5, а навык **Сотворения заклинаний** для магии воздуха считается на 2 выше;
- ◆ 10 Очков Улучшения, которые можно потратить на улучшение магических навыков, либо 5 единицы **Пятой эссенции**.

Также Игроки могут обследовать загадочную пещеру в скале, куда сразу отправится Францеска. Там Игроки учуют запах диких зверей или мокрой шерсти. Увидят несколько ободранных вещей, похожих на вещи Мериадана, и пару оторванных и обглоданных эльфских конечностей. Пусть Игроки сделают **встречную проверку Внимания** против Францески. Более успешный персонаж находит источник искрящегося Хаоса:

- ◆ **Бутылка с джином стихии воздуха - Дао.**

Тот, кто найдет бутылку с джином будет иметь фору, но столкновение неизбежно.

Бутылка с джином - это тот магический артефакт, что ищут Игроки, а Франческа будет видеть в этом подсказку в поисках Башни ласточки. Игроки могут попробовать **Убедить, Обмануть или Запугать** Францеску, но та будет стоять на своем: она забрет бутылку с джином себе ради эльфского народа. Если проверки **Убеждения, Обмана или Запугивания** были успешными, запомните, это пригодится в **Кульминации**. Перед тем, как Франческа нападет на Игроков, она может задать последний вопрос:

**Вы правда считаете, что жизни эльфов можно оценить в 2000 оренгов?**

Если Игроки так и не признаются в том, что чародеи послали Игроков совсем не за Башней ласточки, то Франческа может использовать свое заклинание **Телепатия**, чтобы узнать, о чем будут думать персонажи.

Перейдите к **Кульминация**.

## Кульминация

В случае, когда Игроки готовы биться за бутылку с джином, Франческа атакует их. Она будет использовать свои атакующие магические заклинания, вроде **Грома Альзура, Трифери Геф** или **Энье**. Чтобы сражаться с несколькими противниками сразу, ей помогут заклинание **Тюрма Тальфрина** и **Магический портал**. У Францески не так много ПЗ, поэтому, в прямом столкновении с несколькими врагами ей будет достаточно сложно. Поэтому, возможно, эльф Эйвор захочет встать на сторону Францески. Также в пользу Францески будут эффекты среды **Яркий свет, штраф -2 к Уклонению/Атлетике и СКОР/2**.

Когда ПЗ Францески достигнут половины, на поле боя зайдет **Вендиго**. Он вскарабкается по скалам - поэтому не было следов на вершине горы. Он может появиться с любого края вершины на усмотрение Ведущего. Каждый раз в начале в своего хода Вендиго будет проходить **проверку Воли**. При успехе он защищает Францеску, заслу-

няя собой и атакуя Игроков. При провале он атакует ближайшего персонажа. У Вендиго есть способность **Призыв снежной бури** - это может помочь усложнить ситуацию Игрокам. Если Игрокам все равно будет легко даваться бой, то Вендиго может вызвать своих **спутников**.

Когда выйдет Вендиго, Франческа будет защищать его и кричать Игрокам, чтобы те, в особенности ведьмак, сняли с него **проклятие**.

Игроки могут попробовать закончить бой, убедив Францеску остановиться. Но это будет сложно. Для этого им нужно будет заполнить «шкалу» человечности Францески, которая состоит из 3 ячеек. Эти ячейки можно заполнить несколькими способами:

- ♦ Ни один эльф (за исключением спутников вендиго) не погиб на протяжении всего приключения;
- ♦ Игроки сняли проклятие Вендиго;
- ♦ Игроки смогли пройти встречную проверку Убеждения в **Развитие (Последние пристанище)** или **Кульминация**;
- ♦ Игроки будут открыто конфликтовать с Игроком-магом или лидером группы, который будет настаивать на заполучении бутылки с джином, в **Кульминации**.

В зависимости от того, как закончился бой между Игроками и Францеской, выберите одну из предложенных **Развязок**

## Развязка (Люди, людские маги)

- ♦ Игроки не смогли достучаться до Францески (заполнить «шкалу» её человечности);
- ♦ Игроки не успевают убить Францеску до того, как она убьет Игрока-эльфа или половину Игроков;
- ♦ Вендиго мертв или проклятие снято.

Франческа останавливает бой словами:

**Люди, людские маги - все одно. Живут, чтобы властвовать и убивать.**

Франческа сотворит заклинание **Магический портал** недалеко от себя. Перед тем, как она зайдет в него, она предупредит

Игроков не заходить в него, даже если тот, не закроеется.

Портал и правда будет стоять еще около 5 минут. Если Игроки все же зайдут в него, см. **Развязка (Нельзя доверять людям)**.

Если Игроки последуют совету Франциски, то в конечном итоге им удастся спуститься с горы живыми. Эльфская деревня не будет препятствовать их дальнейшему спуску, а спутники Вендиго обратятся обратно в эльфов (если еще живы). Спустя некоторое время Игроки услышат новости с острова Таннед. Будут говорить об ужасном инциденте: Башня чайки практически разрушилась, туда больше никого не пускают, а все эксперименты прекратились. Погибло несколько чародеек. Ходят слухи, что среди них видели Францеску Финдабаир, но это не точно.

### Развязка (Нельзя доверять людям)

- ♦ Игроки не смогли достучаться до Францески (заполнить «шкалу» её человечности);
- ♦ Игроки успевают убить Францеску (или оставить ей 1-2 ПЗ) до того, как она убьет Игрока-эльфа или половину Игроков;
- ♦ Вендиго мертв или проклятие снято.

Францеска присмерти и говорит:

*Правильно говорит мой отец - нельзя доверять людям. Я даю вам шанс уйти отсюда живыми. Я открою вам портал, а вы оставите меня. Это единственный благоприятный для вас исход. Если вы убьете меня, вам придется спускаться с горы, а в вашем состоянии это равносильно еще одному смертельному бою. Мой отец Aep Saevherne. Он может не разговаривать со мной, но он узнает о смерти дочери быстрее, чем вы пройдете 100 метров. И тогда здешние эльфы Aep Seidhe будут ждать вас с оружием наготове.*

Если Игроки примут предложение Францески, та сотворит портал недалеко от них.

Игроки окажутся в Башне чайки, на том самом месте, где их инструктировали перед началом путешествия. Только вот в этой башне не просто нельзя колдовать.

Из-за открытого портала Башня чайки начинает разрушаться под воздействием сил Хаоса, заполняющих башню. Несколько чародеек Аретузы пытаются стабилизировать башню, и их придавливает большими кирпичами сверху, разбивая головы. Другие поспешно пытаются покинуть башню. Игроки должны сделать последнюю **проверку СКОР**, чтобы выжить. При успехе Игроки успевают выбежать из башни целыми. При провале на них обваливается крыша, стены и т.п. - они погибают мгновенно.

После данного смертельного инцидента Башня чайки была опечатана, сотворять заклинания возле нее и внутри строжайше запретили. Исследования и эксперименты прекратили. Защитный барьер вокруг Гаршанга был усилен, а радиус действия расширен вплоть до Башни чайки.

### Развязка (Немного добра)

- ♦ Игроки смогли достучаться до Францески (заполнить «шкалу» её человечности);
- ♦ Игроки успевают убедить Францеску до того, как она убьет Игрока-эльфа или половину Игроков;

Францеска в слезах закончит бой, выронит или забудет про бутылку с джином и просидит некоторое время с Мериаданом, с которого сняли проклятие.

Игроки смогут вместе с ними благополучно спуститься с гор и по пути найти эльфов, которые были спутниками Вендиго. С них также спало проклятие. В эльфской деревне им всем будут очень рады. Игроки станут теми немногими, с кем эльфы Aep Seidhe подружатся и даже будут обязаны жизнью. Если Игроки отнесут бутылку с джином чародейкам на остров Таннед, им действительно выплатят обещанное и даже больше. Возможно, и дальше будут сотрудничать с Игроками. Францеска же навсегда запомнит о подлости людских чародеев, и будет готова пролить их кровь при необходимости.

## Развязка (Выпускайте Джина!)

Игроки смогут обладать величайшей магической силой - в их распоряжении будет гений стихии воздуха Дао. Гении это не просто духи стихии, они сами являются источниками всей доступной магии, которой пользуются чародеи. Гении способны на чудеса, которые сложно вообразить. Поэтому для данного приключения можно считать, что «открыть бутылку с джином» - можно получить все, что угодно.

Игрок, открывший бутылку с джином, может загадать 3 желания. Гений будет обязан их исполнить. Ведущему следует заранее обдумать такие возможные случаи,

как «убить Францеску», «перенести всех в безопасное место», «хочу много золота» и т.п. Ведущий может честно выполнить пожелание Игрока, а может разглядеть в словах двусмысленность и обыграть это. Убить можно не только тело, безопасное место - относительное понятие, а золото может иметь разную форму.

Это самая непредсказуемая концовка приключения. Здесь вы можете использовать исходы из ранее предложенных Развязок либо же получить совсем новый. В любом случае не забудьте рассказать, что в итоге могло случиться с Башней чайки, Францеской, Вендиго и самими Игроками

## Приложения

### Деревня Aen Seidhe

**Уровень освящения:**  
без модификаторов

**Социальный статус:**  
Ненависть и опасение

**Описание:** небольшая деревня на склонах Синих гор. Здесь живут эльфы, которые решили не участвовать в кровопролитной войне с людьми. В деревне можно найти кузнеца, бронника, алхимика, травника и торгующих эльфов другим разным снаряжением.



## Хижина Мериадана



**Уровень освящения:**  
без модификаторов

**Описание:** небольшой домик эльфа-отшельника, который уже некоторое время не появлялся там. Возле входа свежая могила без подписи, а внутри дома стоит неприятной запах - вся еда в доме сгнила. Здесь можно найти дневник Мериадана.

1 клетка = 2 метра

## Вершина горы



**Уровень освящения:**  
яркий свет

**Описание:** самое высокое место горы, где находятся камень силы стихии воздуха и небольшая пещера Вендиго с бутылкой джина внутри. Вся вершина покрыта высокими сугробами по пояс.

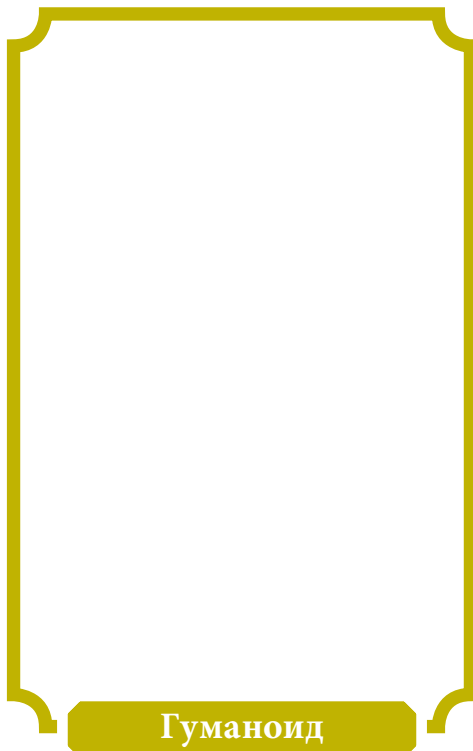
1 клетка = 2 метра

# Францеска Финдабаир

ИНТ	9	УСТ	7
РЕА	8	БЕГ	21
ЛОВ	9	ПРЖ	4
ТЕЛ	4	ВЫН	35
СКОР	7	ВЕС	40
ЭМП	10	Отдых	7
РЕМ	8	ПЗ	35
ВОЛЯ	10	Энергия	20

Основы навыков	
Внимание	17
Харизма	20
Храбрость	19
Уклон./Извор.	15
Образование	18
Внешний вид	20
Наведение порчи	20
Понимание людей	20
Лидерство	18
Выступление	20
Убеждение	19
Сопр. убеждению	17
Верховая езда	17
Провед. ритуалов	20
Этикет	19
Сотв. заклинаний	20
Скрытность	17
Тактика	18

Проф. навыки	
Полезные связи	10
Дистиляция	5
Усиление магии	8
Сплетни	9
Уст. к двумериту	10
Архимаг	10
Магич. познания	10
Мутация	10
Анализ	18
Строить козни	10



## Гуманоид

Предпочитаемая магия	
Закливание Энье	
Закливание Гром Альзура	
Закливание Трифери Геф	
Закливание Рассеивание	
Закл. Магическое исцеление	
Закливание Магический портал	
Закливание Тюрьма Тальфрина	
Закливание Телепатия	
Ритуал Магический барьер	
Порча Кошмар	

Основа уклонения	15
Основа смены позиции	9
Основа блокирования	8

Снаряжение		
Эльфский дорожный посох	Ручное зеркальце	Набор для макияжа
Низушачий защитный дублет	Модная одежда	Духи
Карта Континента	Поясная сумка	Журнал
Письменные принадлежности	Сигнальный рог	Украшения

Мне очень жаль, что я никогда не был в присутствии Францески Финдабаир, Энид ан Глеанна, королевы эльфов, чью красоту трудно описать. Но похоже нет сомнений в том, что королева Энид - самая красивая женщина в мире. Она чистокровная Aen Seidhe королевского происхождения. Ее весьма преклонный возраст, по-видимому, даже не намекает на ее красоту. Ее отец, один из Aen Savherne, или эльфских мудрецов, отрекся от нее, потому что она не повернулась спиной к остальному миру и не последовала за отцом в изгнание.

В течение своей жизни королева Энид видела, как ее народ, в то время намного превосходивший людей в искусстве, архитектуре, социальной структуре и знаниях, оттеснялся человеческим насилием все дальше на восток, разрушая их прекрасные города. В конце концов, эльфы, не решившие приспособиться к человеческому обществу, умерли от голода на вершинах Синих гор. Несмотря на все это, королева Энид решила сражаться за свой народ любым доступным ей способом

— Брендон из Оксенфурта

ИНТ	8	УСТ	7
РЕА	9	БЕГ	27
ЛОВ	9	ПРЖ	5
ТЕЛ	7	ВЫН	35
СКОР	9	ВЕС	70
ЭМП	8	ОТДЫХ	7
РЕМ	7	ПЗ	35
ВОЛЯ	8	ЭНЕРГИЯ	0

Основы навыков	
Стрельба из лука	17
Владение мечом	15
Владение легкими клинками	15
Борьба	13
Уклонение/Изворотливость	16
Атлетика	16
Внимание	17
Скрытность	17
Выживание в дикой природе	18
Сопrotивление магии	12
Сопrotивление убеждению	14
Стойкость	15
Храбрость	14

Пункты Брони (ПБ)	8
Регенерация	—

Основа уклонения	16
Основа смены позиции	16
Основа блокирования	15

Снаряжение	
Низушечий защитный дублет	Чертеж ввинчивающихся стрел
Эльфийские ввинчивающиеся стрелы	Чертеж обычных стрел
Обезболивающие травы	Крюк-кошка
Инструменты ремесленника	Веревка (20 метров)



Гуманоид

## Эйвор из Синих гор

### Описание

Эльф Aep Seidhe, живущий в Синих горах в деревне под главенством Симласа Фин аэп Дабаира. Ему около 30 лет, в основном занимается охотой. Относится к людям, как и все эльфы негативно и с презрением. Однако недавно пропал его брат, отправившийся на вершину горы. Эйвор готов объединиться с чужаками, чтобы найти брата.

### Определяющий навык: Крепче стали (16)

Когда ПЗ Эйвора опускается до 0 или ниже, он может совершить проверку навыка Крепче стали со СЛ, равной количеству отрицательных ПЗ\*2, чтобы продолжать сражаться. При провале Эйвор оказывается при смерти. При успехе он может продолжать сражение, как если бы его ПЗ были ниже порога ранения. Получив урон, он вновь должен совершить проверку со СЛ, зависящей от его ПЗ.

Оружие			
Название	Урон	Эффект	СА
Клинок бригады Врихэд	4к6+4	Кровопускающее (25%)	1
Ниушечий рондель	2к6+2	Точность +2, Пробивающее броню	1
Длинный лук	4к6	Дистанция 200 м	1