

# ПОДАВАТЬ ХОЛОДНЫМ

Приключени для четырех персонажей третьего уровня для НРИ Pathfinder 2e.

В приключении игроки встречаются с дварфом, который хочет отомстить своим обидчикам за двадцать пять лет, проведенные в тюрьме, и помогают ему в его первой мести - сжигают лесопилку негодяя, который когда-то сжег бумаги, которые могли бы оправдать дварфа.

**Ключевые слова:** Лес, Механизмы, Тайна, Знания

**Текст:** Мартынов Олег

**Иллюстрации:** Агафонникова Мария, Мартынов Олег

**Верстка:** Агафонникова Мария, Мартынов Олег

**Кайфовый шлем на дварфе:** Агафонникова Мария

За базу для иллюстраций спасибо нейросетке Midjourney



Приключение для 4-х персонажей  
3-го уровня по системе Pathfinder 2e

# ПОДАВАТЬ • ХОЛОДНЫМ

## ФОН ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Больше всего остров Кортос известен благодаря своей столице – крупнейшему и богатейшему Авессалому. Но там так же есть множество мелких деревушек, удаленных поместий и маленьких городков.

В одно из таких поместий незадолго до событий приключения переезжает таинственный новый владелец, который отпускает слуг под предлогом того, что хочет жить в уединении на лоне природы. Приглашение от него и получают персонажи, которые уже стали слегка известны в окрестностях Отари или Авессалома.

## НАЧАЛО

В приключении подразумевается, что персонажи уже стали известными авантюристами в Отари или других близлежащих окрестностях Авессалома. Это могло произойти как в результате того, что они прошли часть приключений в «Неприятности в Отари» или же влипли в историю с Белкоррой в «Abomination Vaults».

Как итог – персонажи получают письмо следующего содержания:

*Уважаемые господа,*

*Наслышан о Вашем героизме в последних событиях и крайне им впечатлен. Сгораю от желания познакомиться лично. Скорее приезжайте ко мне на виллу Птичий Утес – там, несомненно, лучше место что бы послушать истории о ваших подвигах, а также обсудить кое-какие предложения, которые у меня возникли.*

*Искренне ваш, У.*

*P.S. если захотите воспользоваться повозкой – смело пользуйтесь – все расходы за мой счет.*

Добраться до Птичьего Утеса достаточно легко. Вилла находится ближе к Авессалому чем к Отари (примерно в одном дне пути от него и, соответственно, в двух днях пути от Отари). Персонажи могут получить письмо в любом из этих двух городов и, отправившись в конюшни (или место, где можно нанять повозку) – узнают, что такие же инструкции, а также деньги, получили и конюхи, которые уже готовят повозку в дорогу. В целом, Птичий Утес – известная вилла, так что кто-то из персонажей может знать что-то про нее.

**Общество (вспомнить информацию)**

## ГДЕ НА ГОЛАРИОНЕ?

Приключение происходит на южном берегу острова Кортос, расположенного во Внутреннем Море. Вилла Птичий Утес, куда приглашают героев, находится по дороге от Отари в Авессалом. Больше деталей об острове Кортос можно найти на 38 странице *Путеводителя по региону Внутреннего Моря*.



Персонаж, который пройдет проверку со СЛ 15 знает кое-какую базовую информацию о Птичьем Утесе. Помните – проверку стоит проводить тайно.

**Критический успех:** до персонажа доходили слухи, что не так давно в виллу заехал эксцентричный дварф, который выгнал всех слуг и стал жить жизнью отшельника в этом роскошном месте.

**Успех:** Птичий Утес строился специально для того, чтобы сдавать его состоятельным жителям Авессалома на праздники и выходные. Местные знают, что там частенько устраивают кутежи сыновья и дочери богатых купцов. Но основной владелец виллы – неизвестен.

**Критический провал:** Птичий Утес – известная вилла, принадлежащая богачу-банкиру из Авессалома. Там часто устраиваются приемы, и состоятельные жители приезжают туда что бы отдохнуть от городской суеты

## ПТИЧИЙ УТЕС

По прибытии на место героев встречает лишь клекот встревоженных птиц да шум ветра в кронах деревьев. Лишь через какое-то время за воротами раздается ворчание и какой-то шум,

после чего они отворяются, и персонажи видят своего потенциального нанимателя и текущего владельца виллы – Улгура Сталеглаза.

«Приветствую, приветствую! Добро пожаловать в мой Птичий Утес! Я рад что вы прибыли так быстро! Проходите» - громко произносит коренасты богато одетый дварф. Вся его одежда прямо-таки кричит о том, что хозяин не нуждается ни в чем и с гордостью это показывает. Но самой занимательной деталью является, конечно же, маска из желтого металла, скрывающая большую часть лица владельца. Сквозь отверстия в маске на персонажей смотрят пронзительно-голубые глаза, которые, кажется, оценивают, насколько герои могут быть полезны.

Улгур, как настоящий радушный хозяин, устраивает экскурсию по вилле – показывая всякие строения, которые расположены на территории да травя байки о предыдущих владельцах и их гостях. Он явно разграничивает историю виллы до и после того, как он ее приобрел.

Когда наступает вечер – Улгур Сталеглаз приглашает персонажей с ним отужинать и поговорить о деле, в котором ему нужна их помощь.

Улгур рассказывает, что когда-то он был известным и богатым (видимо указывая на то, что сейчас он уже не так богат) Авессаломским купцом, но потом все пошло под откос. Он связался с людьми, которые оказались контрабандистами и даже хуже – занимались торговлей разумными существами и запрещенными магическими предметами. Узнав об этом, он, конечно же, захотел закончить с ними все свои дела, но это оказалось не так просто. Им удалось сфабриковать улики против него, и он оказался в тюрьме на двадцать пять лет. Все эти годы он продумывал план отмщения, который позволит ему вернуть этим негодьям все сторицей. И для этого он и обращается к персонажам – что бы они помогли ему свершить то, что он называет «кармической справедливостью».

Дальше он рассказывает о том, кому он хочет отомстить первым – Вендеру Нурду, тоже дварфу, который, пробравшись в дом Улгура, сжег бумаги, которые могли бы вывести негодяев на чистую воду. Сейчас Вендер является владельцем лесопилки и, по информации Улгура, перерабатывает значительно больше леса чем ему разрешено властями Авессалома. Делает он это при помощи сложной механической пилы, ко-

торая была сделана мастерами из Алкенстарара. Целью мести Улгур предлагает избрать именно этот механизм – он хочет его сжечь, как когда-то Вендер сжег бумаги, которые могли бы помочь Сталеглазу. Если персонажи соглашаются помочь – Улгур осторожно снимает с полки бутылку, полную непонятной жидкости

«Вот! Это, друзья мои, запертое в стекло драконье пламя. Его сделал один мой знакомый алхимик. Чудесное средство если вам нужно уничтожить чей-то дом или сложнейший Алкенстаровский мехнизм. Оно сожжет саму его суть и вряд ли у Вендера хватит денег на починку. Мы уничтожим его источник доходов, а значит и его самого»

После этих слов он протягивает героям Бутыль Огня Дракона, рассказывая о том, что это за жидкость.



**УЛГУР СТАЛЕГЛАЗ**

## Лесопилка

В глубине лесов, в дне пути от Отары и дне пути от Птичьего Утеса, на берегу реки, стекающей с ледников Кортосских гор, стоит лесопилка Вендера Нурду. Внушительно здание из рыжей древесины частично перекрывает поток реки, заставляя ее вращать огромное колесо, которое приводит в действие механизмы, предназначенные для обработки древесины, добываемой в соседних лесах.

Сам Вендер часто посещает это место, следя за состоянием механизмов и ругаясь на работников, которые, по его мнению, недостаточно расторопны. Оно и понятно – на лесопилке работают не профессиональные лесорубы, а всякие мутные личности, которые польстились на предлагаемые дварфом деньги и готовые сводить местные леса под корень – лишь бы платились деньги да была выпивка.

Невысокие приземистые здания, поросшие снаружи травой. Окна заколочены, чтобы защитить от холодного влажного ветра, приходящего по руслу реки с гор.

Видно, что за зданиями особо не следят – кое где по стенам растет плесень, а крыша хоть и защищает от дождя, но делает это вполсилы.

Персонажи могут вломиться на лесопилку среди

бела дня или же дожждаться ночи, когда большая часть работников уйдет пьянствовать и спать в соседний барак.

## A1. Барак рабочих

Внутри полутемного барака стоит ужасный запах, получающийся если смешать в одном месте пот, грязную одежду, минеральное масло светильников и дешевую выпивку. В это чаду стоят шесть кроватей и большой стол. Вокруг накинаны бутылки.

В бараке по ночам спят рабочие, которые трудятся на лесопилке. Днем тут пусто.

**Существа:** ночью в бараках находятся 4 человека – трое сидят за столом и пьянствуют и один, мертвецки пьяный, спит на кровати (он проснется только если с ним будет какое-либо взаимодействие). Днем в бараках пусто.

### РАБОТНИК ЛЕСОПИЛКИ (3)

### СУЩЕСТВО 2

НЗ

СРЕДНИЙ

ЧЕЛОВЕК

ГУМАНОИД

**Внимание** +8

**Языки:** всеобщий

**Навыки:** Атлетика +6, Обман +5, Знание Леса +4, Запугивание +6, Скрытность +8, Выживание +6, Воровство +8

**Сил** +3, **Лвк** +3, **Вын** +3, **Инт** +1, **Мдр** +2, **Хар** +1

**Предметы:** топорик, праща (10 пуль), укрепленная кожаная броня

**КБ:** 19. **Стойкость** +7, **Реакция** +9, **Воля** +6

**ПЗ:** 30

**Бандитская засада:** когда Работник Лесопилки кидает инициативу, используя обман или скрытность он может попытаться деморализовать одно существо свободным действием

**Скорость:** 25 футов

**В ближнем бою** ⚡: топорик +9 (быстрое, размашистое), **урон** 1d6+6 (рубящий)

**В дальнем бою** ⚡: праща +9 (убойное, дистанция 50 футов, перезарядка 1), **урон** 1d6+4 (дробящий)

**В дальнем бою** ⚡: топорик +9 (быстрое, размашистое, метательное 10 футов), **урон** 1d6+6 (рубящий)

**Ужасающие удары:** напуганные существа являются застигнутыми врасплох

### НАЧАЛЬНИК СМЕНЫ (1)

### СУЩЕСТВО 2

ХН

СРЕДНИЙ

ЧЕЛОВЕК

ГУМАНОИД

**Внимание** +8

**Языки:** всеобщий

**Навыки:** Акробатика +7, Атлетика +8, Обман +6,

Запугивание +6

**Сил** +2, **Лвк** +3, **Вын** +1, **Инт** +1, **Мдр** +2, **Хар** +2

**Предметы:** сабля (как скимитар), кинжал, кольчужная рубаха

**КБ:** 19. **Стойкость** +7, **Реакция** +8, **Воля** +6

**ПЗ:** 32

**Атака по возможности** ⤵

**Храбрость:** когда Начальник Смены получает успех при проверке Воли против эффекта страха - вместо этого он получает критический успех. Так же - в любой момент, когда он получает состояние испуга - оно уменьшается на 1.

**Скорость:** 25 футов

**В ближнем бою** ⚡: сабля +10 (напористое, размашистое), **урон** 1d6+6 (рубящий)

**В ближнем бою** ⚡: кинжал +11 (быстрое, универсальное Р), **урон** 2d4+3 (колющий)

**В дальнем бою** ⚡: топорик +9 (быстрое, универсальное Р, метательное 10 футов), **урон** 2d4+3 (колющий)

**Ужасающие удары:** напуганные существа являются застигнутыми врасплох

**Ты следующий** ⤵ (эмоции, страх, ментальный):

**триггер:** Начальник Смены опускает очки здоровья существа до 0; **эффект:** Начальник Смены может провести проверку Запугивания с ситуативным бонусом +2 против существа которое он видит и которое видит его

**Сокровища:** в сундуках рабочих можно найти 5 золотых, 30 серебрянных и 25 медных монет, 2 бутылки Алкоголя и Кобуру Скрытного Ношения (Concealed Sheath).

## A2. Офис лесопилки

Мрачное место, обычно освещаемое подвешенной к потолочной балке лампой. Офис является так же и местом жительства Вернера, когда тот находится на лесопилке, а не в Авессаломе. Здесь достаточно грязно, валяются бутылки. Взгляд притягивает огромный сундук, который так же служит кроватию.

Сейчас в офисе лесопилки никого нет – Вернер Нурду уехал с очередной поставкой редкой древесины в Авессалом, оставив за себя начальника смены, а офис запер на ключ.

Сложность замка на двери – DC 15. Внутри персонажи смогут найти учетную книгу, а если как следуют пороются в столе и найдут тайник (проверка внимательности со сложностью DC 20) – то найдут и вторую учетную книгу, где Вернер вел записи, из которых следует, что древесины добывалось примерно в три раза больше чем было разрешено, а так же работники не брезговали браконьерством. Часть древесины идет на постройку виллы неподалеку, которой занима-

ется некий Лунур Зас.

Сокровища: Вернер не доверяет своим рабочим, поэтому в офисе нет вещей, которые могут представлять ценность. В сундуке под замком со сложностью DC 20 находится кираса +1, которую когда-то носил Вернер.

### А3. Помещение лесопилки

Большое, пропахшее деревом и засыпанное стружками и опилками, помещение освещено холодным сияющим магическим фонарем. Внутри шумно из-за работающих механизмов, приводящих в движение пилу.

Большие северные и южные двери лесопилки обычно открыты днем и плотно закрыты ночью. Днем здесь находятся пять рабочих и начальник смены, сражение с которыми вряд ли под силу 4 персонажам 3-го уровня. А вот ночью – трое работников и начальник покидают лесопилку, оставляя двоих сторожить северные ворота и плотно запирая южные.

#### РАБОТНИК ЛЕСОПИЛКИ (2)

#### СУЩЕСТВО 2

Внутри лесопилки витает взвесь из пыли и опилок, персонаж, прошедший проверку скрытности со сложностью DC 15 может знать, что применение огненных заклинаний или открытого огня может привести к взрыву.

#### ВЗРЫВООПАСНАЯ ВЗВЕСЬ

#### ОПАСНОСТЬ 3

**Скрытность:** +15, что бы заметить летающую в воздухе пыль

**Описание:** Взвесь из пыли и опилок, летающая в воздухе. При определенном количестве огня способна сдетонировать.

**Обезвреживание:** Выживание СЛ 20 для того, чтобы разогнать сконцентрированную взвесь и частично прибить ее к полу водой.

**Взрыв** ⤵ (огонь): любое существо получает 5 или больше огненного урона, находясь в Помещении Лесопилки. **Эффект:** Взвесь взрывается, нанося 4d6+8 огненного урона в 20-футовом радиусе от получившего изначальный огненный урон (обычное испытание реакции со СЛ 20)

Механизм, который просит разрушить Улгур находится именно в этом помещении. У него

прочность 10, 75 НР и 25 ВТ. Если персонажи начнут разрушать механизм, не разобравшись с охранниками у дверей, то один из них попытается побежать за подмогой в бараки (если дело происходит ночью).

### Завершение



ВЕРНЕР НУРДУ

Если персонажам удастся удачно совершить диверсию, разрушив механизм водяной мельницы – Улгур Сталеглаз будет крайне доволен и даст им 120 золотых в качестве награды. Если герои принесут ему обе учетные книги с лесопилки – он даст им еще 100 золотых, т.к. книги помогут ему обвинить Вернера и отомстить тому еще больше. Так же его может заинтересовать упоминание Лунура Заса. Если попробовать выяснить у Улгура – кто же это, то он расскажет, что Лунур входил в группу, которая засадила дварфа в тюрьму.

И теперь, благодаря персонажам, Улгур знает где искать следующую цель для своей мести.

### Предметы

#### ЗЕЛЬЕ ДРАКОНЬЕГО ПЛАМЕНИ

#### ПРЕДМЕТ 5

АЛХИМИЧЕСКИЙ

БОМБА

БРЫЗГИ

ОГОНЬ

ОДНОРАЗОВЫЙ

**Использование:** удерживаемый, 1 рука; Вес Л

**Активация:** ⤠ Удар

**Цена:** 25 зм

Драконье Пламя, которое дал персонажам Улгур представляет собой специально улучшенный алхимический огонь.

Вы получаете +1 к проверкам атаки. Бомба наносит 2d8 урона огнем, 2 продолжительного урона огнем и 2 урона огнем брызгами. Так же любой урон (в том числе продолжительный), нанесенный этой бомбой, игнорирует прочность объектов и наносит двойной урон объектам.

