

# ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №45: ОБИТЕЛЬ ОРДЕНА

Обитель Ордена — это модульное приключение для 5-й редакции D&D. Оно рассчитано на **четырёх персонажей со средним уровнем группы (APL) 3, 5, 8 или 11**. Данная версия приключения предназначена для персонажей **3-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

Персонажам нужно помочь, уничтожить или внедриться в Орден последователей Йила и их монастырскую обитель, чтобы получить доступ к Арке угасания — артефакту, способному открыть врата в потусторонний мир.

## АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

**Дизайн и текст.** DMDave и John K. Webb

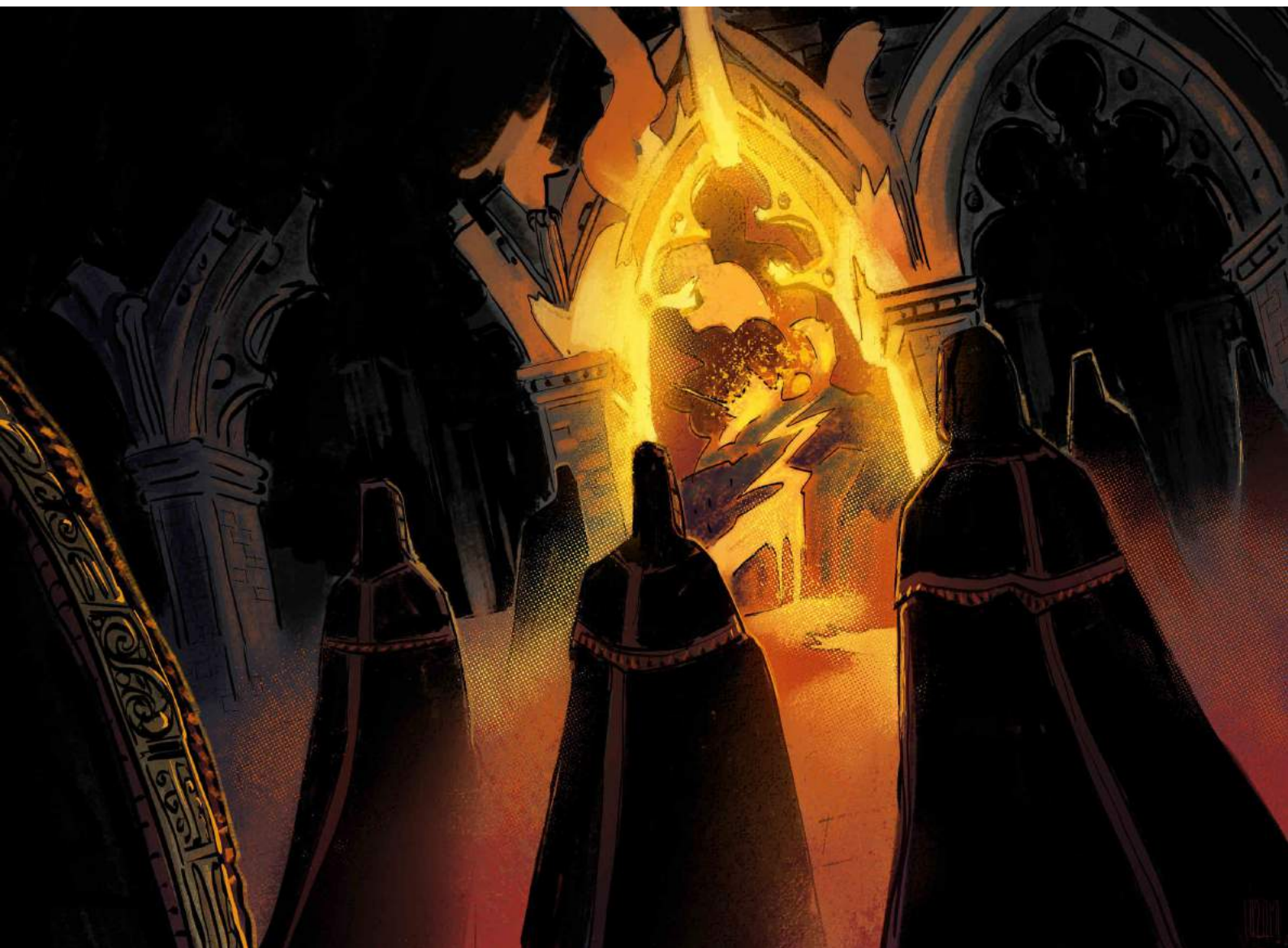
**Картография.** DMDave и Forgotten Adventures

**Дизайн существ.** DMDave

**Арт.** Forrest Imel и Matias Lazaro

**Перевод.** Сергей Чабанов

**Редактура и вёрстка.** [Long Story Short](#)



## Проведение приключения

Чтобы провести игру, вам потребуется три основных книги D&D 5-й редакции. Если у вас их нет, вы можете скачать базовые правила с официального сайта или воспользоваться [Справочником по системе \(SRD\)](#).

Текст, заключённый в такую рамку, нужно прочитать вслух или пересказать своими словами, когда персонажи впервые входят в локацию, или при других обстоятельствах, указанных в тексте.

Если название существа **выделено жирным шрифтом**, это визуальная подсказка, указывающая на его блок характеристик и как бы напоминающая: «Эй, мастер, убедись, что держишь характеристики этого существа под рукой — оно вот-вот выскочит из-за угла!». Если блок характеристик существа представлен в приложении к приключению, это будет указано в тексте. В противном случае вы сможете найти его в Энциклопедии чудовищ.

Заклинания и немагическую экипировку, упоминаемую в этом приключении, вы сможете найти в Книге игрока. Магические предметы описаны в Руководстве мастера, кроме тех предметов, чьи характеристики даются в приложении к приключению. Как правило, это указано в тексте.

## Зацепки приключения

Таблица в полной версии приключения предлагает несколько вариантов, если у вас нет идей, как завлечь персонажей исследовать школу наёмных убийц. Если вам нужно мотивировать группу денежной наградой, их покровитель предложит 500 зм за уровень приключения.

## Искатели Йила

Вы также можете провести это приключение в рамках мегамодуля *Dungeon & Lairs #2: Seekers of Yil*. В этом случае обратитесь к завязке приключения «Появление бога тайн» мегамодуля *Seekers of Yil*, чтобы вовлечь персонажей в сюжет. Узнайте больше о мегамодуле *Seekers of Yil* на [Patreon DM Dave](#).

## Обитель Ордена

Гарденир Валкис — основатель Ордена последователей Йила — использует обитель ордена для защиты артефакта под названием Арка угасания. Валкис считает, что Арка позволяет открыть Зыбкий путь — мост в потусторонний мир. Гарденир истратил все богатства, обретенные им во время его приключений, чтобы возвести вокруг артефакта крепость, замаскированную под монастырь. Арка угасания до сих пор является частью архитектуры обители, но мало кто кроме Валкиса знает о её существовании.

Для простых смертных монастырь — не более чем место поклонения богу тайн Йилу, а монахи — обычные книжники, хранители знаний и пивовары. Однако те, кто знал Гарденира Валкиса в прежние времена, догадываются, что в обители сокрыто множество тайн. Теперь, когда Йил подал знак, что артефакты его могущества должны быть собраны воедино, осталось только два пути: либо Арка угасания покинет монастырь, либо остальные артефакты перейдут под защиту ордена.

## Общие характеристики

Следующие характеристики являются общими для всех локаций монастыря, если не указано иное:

**Потолки, стены и пол.** Высота потолка во всех областях монастыря — 10 футов.

**Освещение.** В течение дня все области монастыря хорошо освещены естественным солнечным светом, ночью монастырь слабо освещён факелами. Если в течение дня погода портится, все области монастыря слабо освещены естественным солнечным светом.

**Детали окружения.** Судя по архитектуре монастыря, обитель процветает: солнечный свет освещает неф через грандиозные витражи, на которых изображён Йил во всей своей силе и славе. По залам, надвинув на лицо капюшоны ряс, ходят босые смиренные монахи, а в воздухе витает тяжёлый запах хмеля и трав. Кажется, что это место олицетворяет уют, безопасности и покой.

**Двери и засовы.** Некоторые двери в монастыре заперты на замок и/или на засов. Все двери и засовы деревянные, у них 18 хитов и КД 15, иммунитет к яду и психическому урону. Персонаж может вскрыть замок, пройдя проверку Ловкости с УС 15 с использованием воровских инструментов, или вышибить любую дверь или засов, пройдя проверку Силы с УС 20. Кроме того, все окна забраны железными решётками — свет по-прежнему проходит через них, но существо не сможет пробраться внутрь, не используя магию.

Кроме того, запертые двери можно открыть с помощью ключей диаконов, которые те всегда держат при себе, и незаметно отодвинуть засов, пройдя проверку Ловкости (Скрытность) с УС 16.

**Неофит ордена.** Если вместо прямой атаки на монастырь персонажи решат проникнуть в обитель хитростью, они могут вступить в орден в качестве неофитов. На этот случай в подобных разделах будут указаны различные дополнительные детали: от обозначения некоторых областей в качестве закрытых и указания на потенциальные места для саботажа, до перечисления возможностей повлиять на монахов, чтобы получить желаемое.

**Обитатели монастыря.** Монахи в обители используют блок характеристик **культиста**, владеющего навыками Магии, Истории и Проницательности — они получают +2 при проверках этих навыков.

## Распорядок дня монахов

Жизнь монахов строго упорядочена и полностью посвящена служению Богу тайн.

Помимо существ, описанных в различных встречах, монастырь населяют девятнадцать **монахов**, которые следуют одному и тому же расписанию каждый день:

**Таблица: распорядок дня**

Время	Деятельность
7:00-10:00	Утренняя служба в <b>области 2а</b> .
10:00-13:00	Медитация в <b>области 12</b> .
13:00-17:00	Четверо монахов работают на пивоварне ( <b>область 4а</b> ); у остальных свободное время.
17:00-20:00	Четверо монахов работают на кухне ( <b>область 7</b> ); остальные присутствуют на вечерней службе в <b>области 2а</b> .
20:00-21:00	Трапеза в <b>области 12</b> .
21:00-22:00	Свободное время.
22:00	Отход ко сну.

Кроме того, с 7:00 до 20:00 на колокольне (**область 22**) дежурит один монах, который звонит в колокол в начале каждого часа.

После 22:00 девять монахов спят в **области 14б**, а остальные десять спят в **области 20б**.

Если рядом с монахом начнётся сражение, то он сначала попытается найти ближайшего диакона (см. информацию о встречах), а затем спрячется в безопасном месте. Монахи сражаются только в том случае, если их загнали в угол или чтобы защитить диакона.

## Вступление в Орден Йила

Если персонажи пожелают вступить в орден, они могут прийти в монастырь и попросить об аудиенции у Гарденира Валкиса, нейтрального злого мужчины-полуэльфа, **жреца высшей магии** (см. Приложение).

Если персонажи не обладают полезной информацией об артефактах Йила, Гарденир вряд ли станет с ними встречаться. Вместо этого человек по имени Леонид (см. **область 1**) поприветствует персонажей и проведёт для них экскурсию по территории, после чего предложит им либо отказаться от своего имущества и присоединиться к ордену, либо покинуть обитель. Это самый простой способ проникнуть в монастырь.

В обители будут рады предложить отряду защиту и кров, но взамен Гарденир Валкис попросит персонажей добыть для него другие артефакты Йила, потому что такова воля его бога. Сейчас он не скажет персонажам, что в монастыре спрятана Арка угасания, так как не может доверить им столь важную информацию. Если персонажи добудут один из оставшихся артефактов Йила и передадут его в обитель, Валкис проникнется к ним доверием и посвятит их в тайну Арки.

В знак благодарности за помощь Гарденир подарит каждому члену отряда свиток с заклинанием 1-5 уровня по их выбору. Кроме того, персонажам будет позволено спать в монастыре, есть вместе с монахами, пользоваться монастырской баней и библиотекой. Остановившись в монастыре, персонажи могут подрабатывать на кухне, на колокольне или в пивоварне, получая 1кб медных монет за смену.

Каждый раз, когда персонажи передают один из артефактов Йила Валкису, тот будет награждать их одним или несколькими случайными магическими предметами из своей коллекции. Сверьтесь с таблицей, чтобы определить редкость и количество предметов:

**Таблица: распорядок дня**

Уровень	Редкость
3	1 обычный и 1 необычный

В дополнение к этому они будут получать до трёх бесплатных свитков с заклинаниями 1-5 уровня у монастырских писцов за каждый принесённый артефакт.

**Примечание по проникновению.** Если персонажи решат вступить в орден, то каждый должен будет работать как минимум одну смену в неделю на пивоварне и на кухне.

**Предписания.** Персонажи, вступившие в орден, должны соблюдать следующие правила:

- Следовать распорядку дня.
- Не мешать другим монахам следовать распорядку дня.
- Не нарушать комендантский час после отхода ко сну.
- Не угрожать и не причинять вред другим монахам.
- Не воровать.
- Не входить в запретные части монастыря.

**Наказание.** На персонажа, нарушившего любое из правил обители, накладывается епитимия: он должен простоять в течение 24 часов в **области 5б** под надзором диаконов. В это время персонажу запрещается есть, пить, спать и разговаривать.

После четвёртого нарушения персонаж навсегда изгоняется из монастыря. Применение насилия к любому члену монастырской общины приводит к немедленному изгнанию.

## Локации обители

### 1 – Нартекс

Грандиозный собор, больше похожий на крепость, чем на церковь, возвышается над равниной.

**День.** Если персонажи посещают собор с 7:00 до 20:00, прочитайте следующее:

*Сверху раздается звон колокола, оповещающий о приходе гостей.*

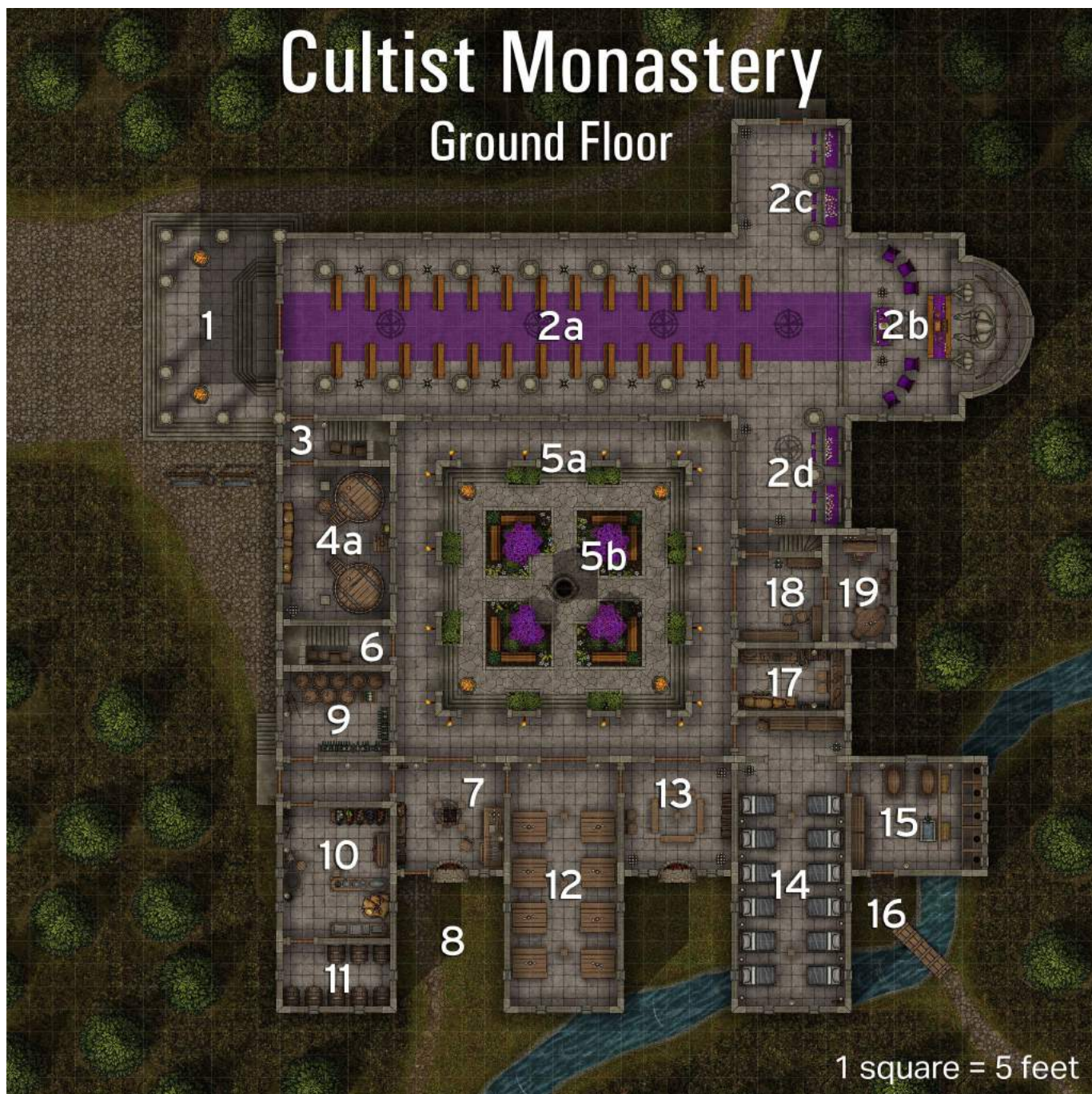
**Встреча: Леонид.** Когда персонажи приближаются к монастырю, пожилой монах (нейтральный человек, мужчина, **священник**) по имени Леонид открывает ворота обители и тепло приветствует их. Он интересуется целью визита персонажей и предлагает им экскурсию по территории. Однако Леонид не позволит персонажам пронести оружие в монастырь. Им придется оставить снаряжение у диакона в **области 2с**. Если персонажи откажутся выполнить эту просьбу, Леонид попросит их уйти. Если отряд отправится на экскурсию с Леонидом, он проведет их через следующие области в таком порядке: **2а, 2б, 5а, 5б, 13** (здесь Леонид обмолвится о том, что он

хранитель огня) и, наконец, **область 12**.

Леонид не хочет показывать пивоварню и откажется беспокоить Гарденира Валкиса (если, конечно, персонажи не предложат свою помощь в поисках других артефактов Йила), однако успешная проверка Харизмы (Убеждение) с УС 16 (или щедрое пожертвование) позволит персонажам посетить области **4а, 4б, 7, 10 и 11** в присутствии Леонида. Если отряд пожертвует обители 500 зм и более, Гарденир Валкис выйдет лично поблагодарить гостей.

Если спросить Леонида об Арке угасания, он ответит, что ничего о ней не знает (это правда).

**Вступить в орден.** По окончании экскурсии Леонид спросит у персонажей, желают ли они присоединиться к Ордену последователей Йила. Если они согласятся, то должны будут отказаться от всего имущества и денег. Взамен они получают свободный доступ в обитель, при условии, что будут соблюдать распорядок, подробно описанный в разделе «Распорядок дня монастырской братии» и следовать правилам, изложенным в разделе «Вступить в Орден последователей Йила».



## 2 – Неф

Витражи вдоль стен нефа посвящены истории Йила, славным битвам и чудесам. В воздухе витает запах с пивоварни: пахнет хмелем, солодом и суслом.

**Потолки.** Высота во всех областях нефа — 20 футов.

**Лестница на колокольню.** Деревянная лестница в северо-западном углу оканчивается люком. Через него можно попасть в **область 22**.

**Встреча: строгие диаконы.** Один или несколько диаконов следят за порядком в этой области. Диаконы не будут беспокоить персонажей, при условии, что тех сопровождает монах (например, Леонид), они не несут угрозы окружающим и не мешают проведению утренней и вечерней службы. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать количество диаконов и их блок характеристик:

Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	2 священника

У двери в **области 2с** всегда находится минимум один диакон.

**Воззвание к Йилу.** Раз в месяц персонаж с добрым мировоззрением может пожертвовать монастырю 10 серебряных, чтобы вознести молитву Йилу. Персонаж должен произнести вслух конкретную просьбу, а мастер должен будет либо удовлетворить эту просьбу, полностью или частично, либо отклонить её, обыграв это как проявление божественной воли. Если персонаж вызвался помочь ордену в поисках артефактов Йила, его просьба всегда, хотя бы частично, удовлетворяется, но не всегда так, как этого ожидает просящий.

**2b — пресвитерий: Арка угасания.** В этой области спрятана Арка угасания. Строители сделали её частью стены собора — прямо над алтарём. Персонажи могут обнаружить её одним из следующих способов:

- С помощью заклинания *Обнаружение магии* можно выявить мощную ауру магии вызова в пресвитерии.
- Успешная проверка Интеллекта (История) с УС 20 позволит определить, что часть кладки значительно старше, чем стены монастыря.
- Гарденир Валкис посвятит отряд в свою тайну, когда решит, что персонажи заслуживают доверия (тогда же он заявит, что Арку может активировать только сам Йил).

Существо, обнаружившее Арку угасания, понимает, что в ней недостает замкового камня. Его отсутствие компенсируется некоей магией. Гарденир Валкис прячет камень у себя в кабинете (**область 19**).

Используя инструменты каменщика, персонажи могут за шесть часов извлечь Арку угасания из стены.

Габариты Арки: длина – 40 футов; высота – 20 футов; ширина – 5 футов. Она сделана из твердого камня и весит 1000 фунтов. Есть чёткие линии, по которым арка была распиlena и собрана заново: четыре секции, каждая весом 250 фунтов.

**2с — Северная апсида.** В этой области нет ничего, кроме двух исповедален.

**Преграда: дверь с замком и засовом.** Дверь в северной стене апсиды ведет наружу. Она заперта на замок и на засов. Информацию о том, как преодолеть эту преграду, см. в разделе «Общие характеристики».

**Неофит ордена: отвлечь диакона.** Один из диаконов постоянно следит за дверью в зоне 2а, но его можно отвлечь, что позволит другому члену отряда отпереть замок и отодвинуть засов на двери (при условии, что у него есть ключ или он может взломать замок).

**2d — Южная апсида.** В этой области нет ничего, кроме двух исповедален.

**Лестница наверх.** Лестница на юге ведет в **область 21**.

## 3 – Северная лестница

Узкая каменная лестница соединяет первый и второй этажи монастыря. К югу от лестничной клетки находятся **области 4а** (первый этаж) и **4b** (второй этаж).

## 4 – Пивоварня

Пивоварня состоит из производственного этажа (**4а**) и галереи (**4b**) над ним.

Стойкий запах специй и хмеля атакует все рецепторы. В двух огромных чанах идёт процесс сбраживание пива.

**Встреча: строгие диаконы.** В пивоварне всегда дежурит минимум один диакон. С 13:00 до 17:00 здесь также работают четверо **монахов**.

Диаконы не будут беспокоить персонажей, если тех сопровождает монах (например, Леонид), они не несут угрозы окружающим и не мешают работе.

Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	1 священник

**Неофит ордена: диверсия на производстве.**

Персонаж может попытаться саботировать работу на пивоварне в присутствии диаконов (например, работая на пивоварне в свою смену) или избавившись от них. Диверсия у всех на виду требует успешной проверки Ловкости (Ловкость рук) с УС 16. Если персонаж остаётся в пивоварне один, проверка не требуется.

Успешная диверсия приведёт к тому, что **области 3 и 4** будут по щиколотку залиты разлившимся суслом. Это событие вынудит Гарденира Валкиса покинуть свой кабинет на три часа. Уходя, Валкис запретит дверь в **область 19**.

## 5 – Внутренний двор

В просторном внутреннем дворе расположен сад (**область 5b**), окаймленный крытой аркадой (**область 5a**). В саду находится колодец — основной источник воды в монастыре.

Из тенистой аркады открывается прекрасный вид на монастырский сад.

Если персонажи посещают сад с 13:00 до 17:00 или с 21:00 до 22:00, прочитайте следующее:

Монахи, собравшиеся в саду, читают, беседуют или прогуливаются небольшими группами.

**Встреча: строгие диаконы.** В саду всегда дежурят диаконы. Они не будут беспокоить персонажей без видимых причин. С 13:00 до 17:00 и с 21:00 до 22:00 здесь, также, прогуливаются 2кб **монахов**.

Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	2 священника

**Преграда: дверь с замком и засовом.** Дверь, ведущая в **область 17**, заперта на замок и на засов.

**Событие: наказанный послушник.** Когда персонажи впервые посещают область 5a, они видят **монаха**, стоящего в центре сада. Он обезвожен, ослаблен и страдает от трёх степеней истощения. Если персонажи спросят, почему монах наказан, братья расскажут им, что диакон поймал его за кражей пива. По обычаю ордена нарушителей устава наказывают бдением в центре сада в течение двадцати четырёх часов. Диаконы в **области 5a** не позволят персонажам помочь наказанному, а тот, в свою очередь, не будет принимать помощь или просить о ней. Через двенадцать часов после того, как персонажи впервые посетят сад, наказанному послушнику разрешат отдохнуть.

**Неофит ордена: отравить колодец.** Персонаж может попытаться отравить колодец при свидетелях (например, будучи наказанным), либо прокравшись мимо диаконов. Вредительство при свидетелях требует успешной проверки Ловкости (Ловкость рук) с УС 16. Если четверо и более монахов находятся в крытой галерее, эта проверка проводится с преимуществом. Если персонаж остается в саду один, проверка не требуется.

Успешное отравление колодца приводит к отравлению половины монастырской братии. Отравленные монахи в течение 24 часов приходят в себя в общей спальне. Это событие вынудит Гарденира Валкиса покинуть свой кабинет на три часа. Уходя, Валкис запрет дверь в **область 19**.

## 6 – Южная лестница

Узкая каменная лестница соединяет первый и второй этажи монастыря.

## 7 – Кухня

На кухне царит идеальный порядок и безупречная чистота, что свидетельствует о высокой дисциплине обитателей монастыря.

С 17:00 до 20:00 дополнительно прочитайте следующее:

Четверо монахов готовят обед под присмотром диакона.

**Преграда: дверь с замком и засовом.** Дверь на юге, ведущая наружу — в **область 8**, заперта на замок и на засов. Дверь в западном конце коридора, ведущая в область 1, также заперта на замок и на засов.

**Встреча: строгие диаконы.** На кухне с 17:00 до 20:00 дежурит минимум один диакон. Он не будет беспокоить персонажей без видимых причин.

Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	1 священник

**Неофит ордена: ужин для настоятеля.** Гардении Валкис не ест с остальной братией — он ужинает у себя в кабинете (**область 19**). Работая на кухне, персонаж может вызваться приготовить ужин для настоятеля и отнести его в кабинет, получив таким образом доступ в **область 19** и короткую аудиенцию у Валкиса. Это также относится и к вину для настоятеля (см. ниже).

**Неофит ордена: поход в винный погреб.** Винный погреб (**область 9**) отпирается примерно в 19:00, когда еда уже готова. Монахи заходят туда только под присмотром диакона. Работая на кухне, персонаж может вызваться сходить за вином для ужина, получив таким образом временный, хотя и контролируемый, доступ в **область 9**. Этот трюк также позволит отвлечь диакона, чтобы кухня осталась без присмотра.



## 8 — Юго-западный вход

К югу от входа неторопливо бежит ручей.

**Преграда: дверь с замком и засовом.** Дверь на севере, ведущая на кухню — в **область 7**, заперта на замок и на засов. Если персонажи попытаются открыть эту дверь с 17:00 до 20:00, то попадутся на глаза диаконам в **области 7**, что вызовет закономерные вопросы о намерениях незваных гостей.

## 9 — Винный погреб

Воздух здесь сухой и прохладный. Вдоль стен стоит дюжина стеллажей с винными бутылками и несколько бочонков.

**Освещение (ночь).** Ночью здесь темно.

**Преграда: дверь с замком и засовом.** Дверь, ведущая в эту область, заперта на замок и на засов. Дверь в западном конце коридора, ведущая в **область 1**, также заперта на замок и на засов.

**Неофит ордена: отравить вино.** Персонаж может попытаться отравить вино при свидетелях (например, когда идёт за вином к ужину), либо прокравшись мимо диаконов. Вредительство при свидетелях требует успешной проверки Ловкости (Ловкость рук) с УС 16. Если персонаж остаётся в винном погребе один, проверка не требуется.

Успешное отравление вина приводит к отравлению половины монастырской братии. Отравленные монахи в течение 24 часов приходят в себя в общей спальне. Это событие вынудит Гарденира Валкиса покинуть свой кабинет на три часа. Уходя, Валкис запрет дверь в **область 19**.

Если вино настоятеля было отравлено, бросьте к12 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить местонахождение Валкиса и последствия отравления.

Таблица: последствия отравления

к12	Результат
1-9	Спит в <b>области 14b</b>
10-11	Пытается согреться в <b>области 13</b>
12	Пользуется уборной в <b>области 15</b>

## 10 — Кладовая

Здесь хранятся овощи, фрукты и зерно, рассортированные по типу и сроку годности.

**Преграда: дверь с замком и засовом.** Дверь в западном конце коридора, ведущая в **область 1**, заперта на замок и на засов. Дверь на юге, ведущая в **область 11**, также заперта на замок и на засов.

**Встреча: строгие диаконы.** В кладовой всегда дежурит минимум один диакон. Он не будет беспокоить персонажей без видимых причин. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать количество диаконов и их блок характеристик:

Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	1 священник

**Неофит ордена: пансион.** Каждому монаху, обратившемуся к диакону, выдаётся паёк на неделю.

## 11 — Склад эля

В этой комнате дожидаются странствующих торговцев восемь бочек отличного монастырского эля.

**Освещение (ночь).** Ночью здесь темно.

**Проникновение: схема со странствующими торговцами.** Один из способов проникнуть в собор — притвориться странствующими торговцами. Персонажи смогут обсудить покупку пива с Леонидом, так как Гардениру Валхису не интересно заниматься этим лично. Тем не менее, персонажи смогут добиться личной аудиенции, если пожертвуют обители 500 зм и более, или выразят желание заключить особо крупную сделку.

**Сокровище: отличный эль.** В этой комнате 8 бочек отличного монастырского эля — по 48 галлонов в каждой. Каждая бочка весит 400 фунтов и стоит 10 зм.

## 12 — Трапезная

В этом просторном помещении с восемью дубовыми столами достаточно места, чтобы одновременно разместить всех монахов обители.

С 20:00 до 21:00 прочитайте следующее:

Вилки и ножи звонко стучат о тарелки, пока монахи едва слышно беседуют за вечерней трапезой.

**Встреча: строгие диаконы.** Как минимум один диакон следит за порядком в этой области. Он не будет беспокоить персонажей без видимых причин.



## Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	1 священник

**Неофит ордена: тихий разговор.** Громкое общение за столом привлечёт внимание монахов (или ещё хуже — диаконов). Однако во время еды персонажи могут разговаривать друг с другом шёпотом. Персонажи могут выполнить групповую проверку Харизмы (Обман) с УС 12, чтобы диаконы не обращали на них внимания.

**Событие: неожиданный визит.** Каждый вечер во время ужина бросайте к8, при выпадении 8 Гарденир Валкис присоединится к монашеской трапезе, удивив и обрадовав всех присутствующих. После ужина он проведёт 1 час в **области 13**, а затем вернётся в свой кабинет.

### 13 — Очаговая комната

В этой комнате постоянно горит огонь, дающий уставшим послушникам возможность расслабиться в тепле.

С 13:00 до 17:00 и с 21:00 до 22:00 прочитайте следующее:

Здесь отдыхают несколько монахов. Кажется, никто из них не настроен вести беседы.

**Встреча: Леонид.** После встречи с персонажами и экскурсии по территории, Леонид возвращается к работе по поддержанию огня в монастыре. Он находится здесь всё время, кроме 20:00–21:00 (когда ест) и 00:00–5:00 (когда спит).



**Неофит ордена: потушить огонь.** Оставшись в одиночестве, персонаж может потушить огонь. Чтобы сделать это, не оставив улики (например, пепла на одежде, следов и т. д.), нужно пройти проверку Ловкости (Скрытность или Ловкость рук — на усмотрение мастера) с УС 10. Если диаконы поймут нарушителей с поличным, Леонид не совершает своего покаяния (см. ниже). За тушение огня попавшихся персонажей немедленно изгонят из монастыря.

**Событие: покаяние Леонида.** Если Леонид обнаружит, что огонь погас в его дежурство, он проводит следующие 24 часа, бродя по кругу в крытой галерее (**область 5а**), крича о своей неудаче, и бичуя себя плетью. В конце каждого часа Леонид получает 1 (1к4 - 1) рубящего урона. Если никто не вмешается, монах заберёт себя до смерти. В последние четыре часа покаяния к Леониду выходит Гарденир Валкис, надеясь убедить монаха прекратить самоистязание. Уходя, Валкис заперёт дверь в **область 19**. Однако, если не вмешаются персонажи, Леонид будет продолжать свое покаяние до самого конца.

### 14 — Общая спальня

Диакон внимательно бдит за спальней.

С 22:00 до 07:00 прочитайте следующее:

В кроватях спят монахи. Если не считать громкого сопения, в комнате тихо.

**Встреча: строгие диаконы.** Как минимум один диакон охраняет эту область. Он не будет беспокоить персонажей без видимых причин.

С 22:00 до 07:00 здесь спят 9 монахов.

## Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	1 священник

**Неофит ордена: у монаха нет секретов.** У послушников нет личных шкафчиков. Все свои вещи они хранят в общем шкафу у северной стены. За шкафом следят диаконы.

### 15 — Монастырские уборные

В комнате пахнет так, как пахнет во всех уборных. Несколько монахов заняты своими делами.

**Зов природы.** Независимо от времени суток, когда персонажи входят в уборную, здесь будет 1к4 монахов.

### 16 — Юго-восточный вход

К югу от входа неторопливо бежит ручей, через который перекинута деревянные мостки.



**Преграда: дверь с замком и засовом.** Дверь на севере, ведущая в уборную (**область 15**), заперта на замок и на засов. Если персонажи попытаются открыть эту дверь в любое время суток, то попадутся на глаза монахам в **области 15**, что вызовет закономерные вопросы о намерениях незваных гостей.

## 17 — Склад инвентаря

В отличие от остальных помещений обители, здесь царит жуткий беспорядок.

**Освещение (ночь).** Ночью здесь темно.

**Преграда: дверь с замком и засовом.** Дверь на западе, ведущая в **область 5a**, заперта на замок и на засов.

**Сокровище: инструменты.** Тщательный обыск помещения позволит обнаружить наборы инструментов кузнеца, каменщика, сапожника, резчика по дереву и стеклодува. Здесь также хранится прочий инвентарь, такой как лестницы, запасные столовые приборы и т.д.

## 18 — Монастырская библиотека

Это необычная библиотека: она также служит приёмной Гарденира Валкиса. На полках попеременно стоят древние фолианты и современные книги, многие из которых написаны в этом монастыре.

**Встреча: строгие диаконы.** Как минимум один диакон охраняет эту область. Он не будет беспокоить персонажей без видимых причин. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать количество диаконов и их блок характеристик:

Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	1 священник

**Сокровище: редкие тексты.** Персонаж, владеющий навыком Магии и/или Истории, понимает, что на полках есть редкие, ценные книги. Каждая книга весит 5 фунтов и стоит 250 зм для знающих покупателей (например, для коллекционеров или музеев) или 25 зм для обычных торговцев.

**Лестница наверх.** Лестница на севере ведет в **область 21**.

## 19 — Кабинет Гарденира Валкиса

Кабинет настоятеля невелик: в нём едва помещаются письменный и обеденный столики. В углу расположился матрас.

**Встреча: Гарденир Валкис.** Настоятель монастыря изрядно постарел с тех пор, как был искателем приключений. Он кажется добрым, но строгим, и в разговоре предпочитает переходить сразу к делу.



Гарденир Валкис не принимает незапланированных посетителей за исключением тех, кто жертвует ордену значительные суммы (500 зм и более). Диверсии проникших в орден персонажей, а также некоторые сюжетные события, могут заставить Валкиса покинуть на короткий срок свой кабинет. Настоятель всецело предан ордену и без колебаний встанет на защиту обители, если та подвергнется нападению. В бою Гарденир Валкис использует блок характеристик **прелата** (см. Приложение).

**Заметки об Арке вымирания.** Тщательный осмотр комнаты позволит отыскать дневник настоятеля. Чтобы изучить дневник от корки до корки, потребуется как минимум один час. При этом герой получит следующую информацию:

- Арка вымирания спрятана в **области 2b**.
- Настоятель не хотел бы чтобы артефакт попал не в те руки.
- Валкис спрятал недостающий элемент Арки — замковый камень — у себя в кабинете.
- Замковый камень был создан самим Йилом, и только с помощью камня можно активировать Арку.

**Сокровище: недостающий элемент.** Персонаж, обыскивающий кабинет Валкиса, может потратить час на проверку Интеллекта (Расследование) с УС 15. Дварфы и другие персонажи со способностью «Знание камня» проходят проверку с преимуществом. Персонаж может повторять проверку сколько угодно раз: каждый дополнительный поиск занимает один час и снижает сложность этой проверки на 5. В случае успеха персонаж находит незакреплённую плиту под письменным столом настоятеля. Под ней лежит гладкий клиновидный камень размером с ладонь и весом 5 фунтов — это замковый камень Арки вымирания.

## 20 – Общая спальня

Диакон внимательно бдит за спальней.

С 22:00 до 07:00 прочитайте следующее:

В кроватях спят монахи. Если не считать громкого сопения, в комнате тихо.

**Встреча: строгие диаконы.** Как минимум один диакон охраняет эту область. Он не будет беспокоить персонажей без видимых причин.

С 22:00 до 07:00 здесь спят 10 монахов.

### Таблица: строгие диаконы

Уровень	Блоки характеристик
3	1 священник

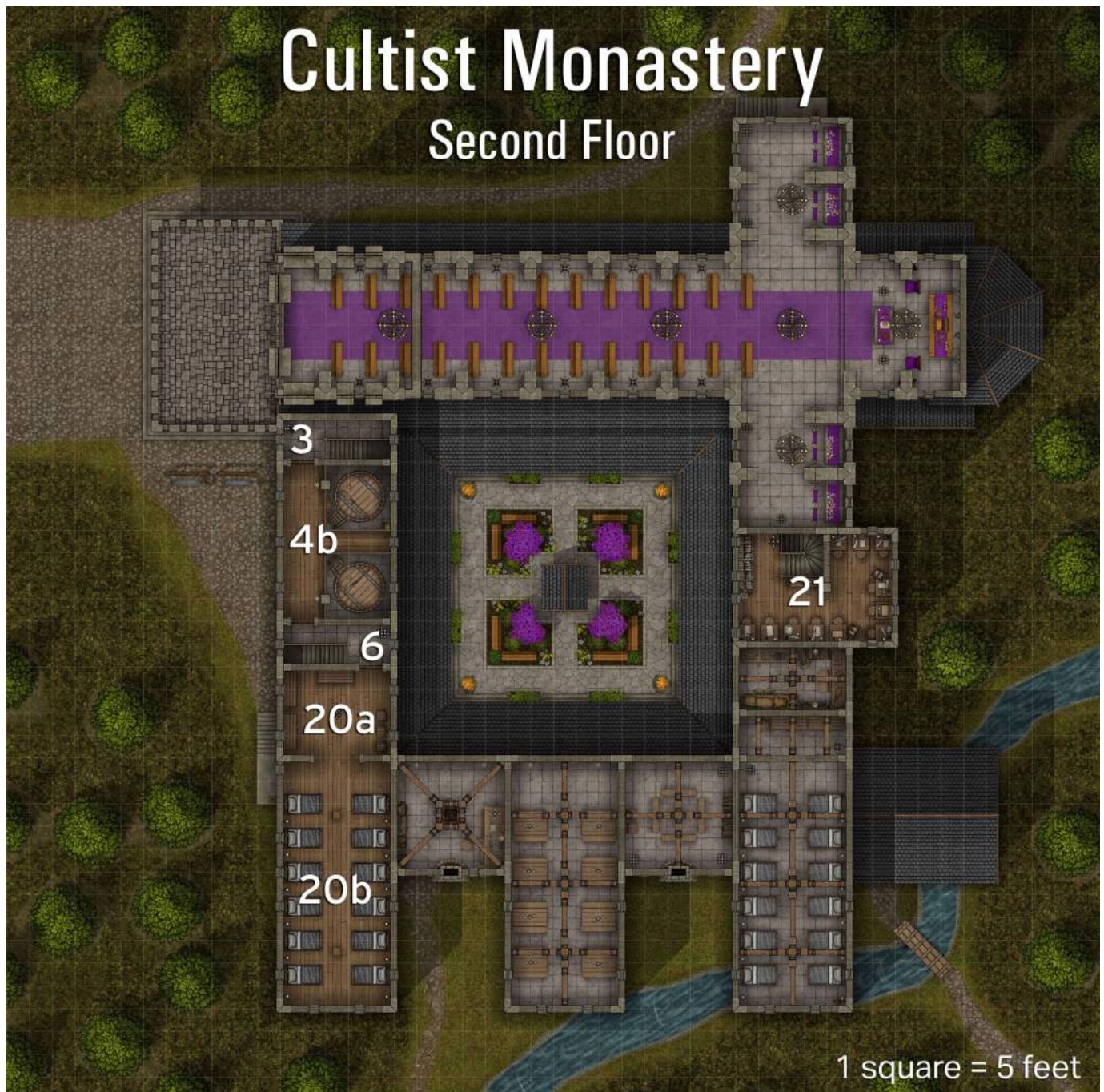
**Неофит ордена: у монаха нет секретов.** У послушников нет личных шкафчиков. Все свои вещи они хранят в общем шкафу у северной стены в области 20а. За шкафом следят диаконы.

## 21 – Комната писцов

В комнате десять письменных столов, каждый под витражным окном с видом на сельскую местность.

С 13:00 до 17:00 и с 21:00 до 22:00 прочитайте следующее:

Несколько монахов усердно трудятся, переписывая священные тексты.



**Сокровище: монастырские свитки.** Тщательный обыск комнаты позволит найти 1к4 свитков со случайными заклинаниями, редкость которых зависит от уровня приключения (см. таблицу ниже).

Необычный (уровень 1-2)

**Событие: среди нас вор!** Если персонажи украдут один или несколько свитков с заклинаниями, Гарденир Валкис покинет свой кабинет и, к удивлению многих, лично примет участие в следующем богослужении в 7:00 в **области 2а**. Он объявит собравшейся братии, что кто-то украл один или несколько свитков из комнаты писцов. Настоятель накажет всех обитателей монастыря, заставив их стоять по стойке смирно до тех пор, пока вор не сознается. Если один или несколько персонажей сознаются в краже и вернут свитки, монахи накажут их в индивидуальном порядке (подробности о наказаниях см. в описании **области 5а**).

**Лестница вниз.** Ступени ведут вниз — в коридор между **областями 2d** и **18**.

## 22 – Колокольня

С высокой колокольни собора видно всё на милю вокруг. По центру комнаты на веревках висит массивный бронзовый колокол.

С 7:00 до 20:00 прочитайте следующее:

С высокой колокольни собора видно всё на милю вокруг. По центру комнаты на веревках висит массивный бронзовый колокол.

**Потолки.** Высота потолка — 20 футов.

**Работа на колокольне.** Обычно диакон отправляет дежурить на колокольню случайно подвернувшегося монаха, но один из персонажей может вызваться сам. Смена на колокольне начинается в 7:00 и заканчивается в 20:00.



Персонаж должен звонить в колокол в начале каждого часа, а также если появятся неожиданные посетители.

Если у персонажа на колокольне возникнет такое желание, он может перерезать веревки, на которых висит колокол. Для этого он должен забраться на стропила над колоколом, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 14, и где-то добыть инструмент, способный перерезать веревку (например, кухонный нож). Чтобы перерезать веревки проверка не требуется. В результате успешного вредительства колокол падает вниз — в **область 2**. Существа, стоящие под колокольной, должны совершить спасбросок Ловкости с УС 20, получая 55 (10к10) дробящего урона и сбиваясь с ног при провале, или половину этого урона при успехе.

Диаконы из **области 2** поднимутся на колокольню, чтобы выяснить, что случилось. Сам Гарденир Валкис на час покинет свой кабинет, чтобы узнать, в чём дело. Уходя, Валкис запрет дверь в **область 19**. Персонаж, пойманный с поличным, будет изгнан из монастыря.

Монахам потребуется тридцать дней, чтобы отремонтировать поврежденный неф и вернуть колокол на место.

## Эпилог. Обратный отсчёт до угасания

У данного приключения нелинейный сюжет, и финал будет во многом зависеть от выбора игроков и поступков персонажей. Например, если персонажи помогут Гардениру Валкису собрать все артефакты Йила, тогда им всегда будут рады в монастыре. Но если игроки решат зачистить обитель, как обычное подземелье, то монастырь превратится в заброшенные руины, в которых, спустя какое-то время, появятся новые обитатели — не такие дружелюбные как монахи-пивовары.

Также персонажи могут вступить в орден и украсть Арку вымирания под покровом ночи. Или они могут выдать себя за странствующих торговцев, получить доступ во внутренние помещения монастыря и воспользоваться открывшимися возможностями. И, конечно же, они могут придумать комбинацию из всех этих вариантов: всё пошло не по плану, саботаж провалился и т.д. Финал также зависит от того, станут ли персонажи активировать Арку вымирания или нет.

## Прелат

*Средний Гуманоид (человек), любое мировоззрение*

**Класс Защиты** 15 (наручи защиты, кольцо защиты)

**Хиты** 120 (16к8 + 48)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	20 (+5)	15 (+2)

**Спасброски** Сил +3, Лов +3, Тел +4, Инт +4, Муд +9, Хар +6

**Навыки** Магия +6, Религия +6, Обман +6

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** два любых

**Опасность** 8 (3 900 опыта)

**Экипировка.** Прелат носит наручи защиты и кольцо защиты. Также у него есть кинжал, который обладает следующими свойствами: кинжал +3, если его использует прелат; обычный кинжал, если его использует кто-либо еще.

**Использование заклинаний.** Прелат является заклинателем 16 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (УС спасброска 16, +8 к атаке заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

**Заговоры (неограниченно):** леденящее

прикосновение, брызги кислоты, свет, священное пламя, указание, сопротивление;

**1 уровень (4 ячейки):** обнаружение магии, убежище, порча, благословение, приказ, волшебная стрела, направляющий снаряд;

**2 уровень (3 ячейки):** божественное оружие, удержание личности, слепота/глухота, магическое оружие, тишина, нистулова ложная аура;

**3 уровень (3 ячейки):** духовные стражи, магический круг, рассеивание магии, проклятие, восставший труп;

**4 уровень (3 ячейки):** леомундов потайной сундук, защита от смерти, магический глаз, страж веры, свобода перемещения;

**5 уровень (2 ячейки):** небесный огонь, нашествие насекомых, планарные узы, круг телепортации;

**6 уровень (1 ячейка):** поражение;

**7 уровень (1 ячейка):** божественное слово;

**8 уровень (1 ячейка):** преграда магии;

## Действия

**Кинжал +3.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов или дальность 20/60 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к4 + 5) колющего урона.

**Леденящее прикосновение.** Дальнобойная атака магией: +8 к попаданию, дальность 120 футов, одна цель. Попадание: 13 (3к8) урона некротической энергией. Цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода прелата. Если цель атаки Нежить, то она также совершает броски атаки по прелату с помехой до конца следующего хода прелата.

## Реакции

**Магическое парирование.** Прелат добавляет +5 к спасброску от заклинания, нацеленного на него. Он может выполнить эту реакцию до или после своего спасброска.

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(E), and are not Open Content: All Trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.) **Open Game Content:** The Open content in this book includes the monster names, statistics, traits, and abilities. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

## Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rust Monster Mine. Copyright 2022, Hamrick Brands, LLC. Authors: Dave Hamrick, John K. Webb. | Cartography Copyright Tom Cartos, used with permission. | Publisher’s Choice Quality Stock art © Rick Hershey / Fat Goblin Games, used under license. | Some images used under license from Shutterstock.