



ПРИЗРАК

Старая ненависть живуча, но иногда необходимо отложить личную неприязнь ради общего блага.

Карга Джени Зеленозубая мудра и может оказаться крайне полезной в тех трудностях, что ещё предстоят. Вас ждёт сложное задание, ведь у Тёмных Сил Баровии есть свои глаза и уши повсюду.

За каждым вашим шагом пристально следит могильный взгляд.

Шестая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



KEN HART

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-06

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: Gumeg, stivie; стихи — stallion971

Вёрстка: Ксения Шаборкина

Вычитка: Михаил Полетаев, Max Corpseater, Денис Безыкорнов, Maia Everett, J100porom J

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

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2	В. Мёртвые дровосеки	17
D&D Adventurers League	2	Заключение	18
Подготовка приключения	2	Награда середины сезона	18
Перед игрой	2	Подвезти?	18
Изменение сложности приключения	3	Урок об одержимости	19
Проведение приключения	3	Вознаграждение	20
Простой и образ жизни	4	Опыт	20
Услуги заклинателей	4	Сокровища	20
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Слава	21
Демиплан Ужаса	5	Время простоя	21
Предыстория приключения	7	Сюжетные награды	21
Обзор приключения	7	Награда Мастера	21
Зацепки приключения	7	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	22
Добро пожаловать в Баровию	8	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	23
Часть 1: Голодный лес	9	Раздаточный материал для игроков 1: Эльфийские сапоги	29
Общие черты	9	Раздаточный материал для игроков 2: Пергамент из сумки	30
А. Нервные эльфы	9	Приложение: Карта столкновения «Липкое положение»	31
В. Липкое положение	11	Приложение: Карта столкновения «Корни, чёртовы корни»	32
С. Корни, чёртовы корни	13		
Общие черты	13		
D. Красное, как кровь	13		
Часть 2: Торг с каргой	15		
Часть 3: Голоса из прошлого	17		
А. Мясной калейдоскоп	17		

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Призрак», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Проклятие Страда*.

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

Приключение проходит в заснеженных лесах близ деревни Орашное в графстве Баровия.

D&D Adventurers League

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *базовых правил D&D* или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки с неподходящими персонажами могут создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно сгенерированного персонажа. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и про-

чие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 4 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

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

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменить в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться еще долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока D&D Adventurers League):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Помощь от кого?!

В сезоне «*Проклятие Страда*» правила для услуг заклинателей изменены для героев, путешествующих по Баровии. В мрачном домене Страда попросту нет поселений, где могут найтись заклинатели, предоставляющие подобные услуги, а все религиозные строения захвачены монстрами. Если в приключении не указано обратного, единственная, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии — это **Джени Зеленозубая**. Это приведёт к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности можно найти на седьмой странице *Руководства Мастера D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добы-

вающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран</i> (1 уровень)	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебен лечения</i> (2 уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятья</i>	90 зм
<i>Разговор с мёртвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в *базовых правилах D&D*). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или

при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день просто в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание *оживление*. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу *оживление*. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Безумие после воскрешения

В Баровии души мертвых так же находятся в ловушке, как и души живых. Они пойманы в туманах и не могут отправиться в загробный мир. Если герой пробыл мёртвым более 24 часов, то после возвращения к жизни тем или иным способом он получает случайное безумие неограниченной длительности из-за осознания того факта, что его душа навечно оказалась заперта в Баровии. Чтобы определить тип безумия, используйте таблицу «Бессрочное безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*.

Вампиризм и ликантропия

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководству*

игрока D&D Adventurers League). Эти состояния дают героям силы и способности, неподходящие для организованной игры, и обычно меняют мировоззрение героя на запрещённое правилами. Поэтому герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

- Ликантропию можно исцелить *снятием проклятия* (remove curse). Заклинание доступно за 90 зм (но Джени Зеленозубая может запросить дополнительную плату; смотрите «Услуги заклинателей» далее).
- Вампиризм можно исцелить заклинанием *исполнение желаний* [wish], применённым дружественным героем (оно недоступно как услуга заклинателей). Героя, ставшего вампиром, можно убить и вернуть к жизни *оживлением* [raise dead] за обычную цену в 1250 зм. Если герой решает прекратить проклятие вампиризма таким образом, Тёмные Силы (см. страницу 8 *Руководства игрока D&D Adventurers League*) не дают ему возможности бесплатного воскрешения, но Джени Зеленозубая готова будет помочь ему за услугу (см. «Услуги заклинателей» в этом руководстве).

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду Мастера [DM Reward].

Демиплан Ужаса

Это приключение проходит в сеттинге Равенлофт, в землях Баровии. Вот несколько атмосферных и тематических вещей, которые необходимо учитывать, проводя игру.

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Созданный магией солнечный свет, действует на них губительно.

Зима в Баровии

Зима здесь холодная, мокрая и ветреная. Местные жители готовы к ней (настолько насколько вообще можно к ней подготовиться).

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда.

Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там необходимые товары.

Тьма наполняет саму почву в этих краях, искажает и извращает все вокруг. В диких местах вместо оленей, кроликов и белок живут волки, крысы и грязные псы. Растительность гнилая и мёртвая, а большинство деревьев в лесу скрюченные, корявые, с голыми ветвями. Цвет и жизнь угасли в этих землях.

Обитатели деревни Орашное

Большинство жителей Орашное — обычные строители, фермеры, плотники и другие простые миряне. Все они мрачные, места тут неплодородные, а твари ночи регулярно убивают и сжирают их скотину.

Многие жители молчаливы и всегда будто напуганы чем-то: самой землёй, лордом Страдом, тираном-бургомистром Иваном Рандовичем и его каргами. Постарайтесь правильно отыграть этих людей, влачащих свое жалкое существование, постоянно на грани ужаса.

Как и в случае с остальными жителями Баровии, большинство жителей Орашное не имеют душ. Эти люди — пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населённый домен. Только один из десяти имеет душу — душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затащена на демиплан. Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа навеки остаётся заточённой в ней, пока она не будет реинкарнирована вновь. Люди с душами обычно носят цветную одежду или имеют какие-то отличительные способности, демонстрирующие их индивидуальность.

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подвержены магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План (например, заклинание *эфирность* [etherealness] и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется

или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таким как, например, *великолепный особняк Морденкайнена* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с сущностями с других планов, работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене, и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

По вашему решению некоторые заклинания могут быть немного изменены, чтобы отразить атмосферу ужаса Равенлофта. Вот несколько примеров:

***Возрождение* [revivify].** Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

***Волшебная рука* [mage hand].** Призванная рука выглядит как рука скелета.

***Длань Бигбу* [Bigby's hand].** Призванная рука выглядит как рука скелета.

***Духовные стражи* [spirit guardians].** Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

***Каменная стена* [wall of stone].** На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в её камнях.

***Лабиринт* [maze].** Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепами и костями.

***Ментальная связь Рэру* [Rary's telepathic bond].**

Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

***Поиск фамильяра* [find familiar].** Фамильяр — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

***Поиск скакуна* [find steed].** Вызванный скакун — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

***Поиск пути* [find the path].** Появляется дух ребёнка и ведёт заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

***Порыв ветра* [gust of wind].** Ветер сопровождает призрачный вой.

***Призрачный скакун* [phantom steed].** Скакун выглядит как скелет коня.

***Сигнал тревоги* [alarm].** Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

***Туманное облако* [fog cloud].** В тумане появля-

ются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд — тёмный владыка Баровии. Он правит своим доменом из замка Равенлофт как Страд IX, потомок Страда I. На самом деле Страд I и Страд IX — одно и то же лицо: он вампир. Будучи смертным, Страд влюбился в Татьяну Фёдоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависть Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

Мрачность и суровость иногда должны отступать и давать героям передышку, не только чтобы снизить настрой, который может пробудить Равенлофт, но и чтобы, как только герои расслабились, ужас мог внезапно нанести удар, когда они меньше всего ожидают.

Готический ужас

Это приключение содержит сцены, которые испытывают здравый ум персонажей и нервируют их. Поэтому некоторые образы могут стать несколько волнительными, например сцена с «рождением» роя пауков в Части 1.

Пожалуйста предупредите игроков заранее о том, что события, происходящие с их персонажами, некоторым из них могут показаться несколько экстремальными. Если некоторые игроки чувствительны к этому, пожалуйста скорректируйте описания соответственно.

Предыстория приключения

Фаэрун, 1383 ЛД. Кваал Даоран из Флана и темные феи Трепещущего Леса заключили пакт, по которому люди обещают не заходить в лес, а феи обещают помочь защищать Флан от нападений. Безрассудный сын Кваала Таларик нарушил пакт в 1456 ЛД, поведя группу людей в лес. За это нарушение Таларик был убит каргой Джени Зеленозубой — могущественной неблагодой феей, участвовавшей изначально в заключении самого пакта.

Позже Джени надоели жители Флана. Когда группа лесорубов зашла в лес, преследуя членов Культа Дракона, пакт окончательно был расторгнут. Хотя Джени и не объединилась с Культom Дракона и Изувеченной Злобой (огромным зеленым драконом Ворганшараксом), она и прочие феи Трепещущего Леса спокойно смотрели, как Флан пал под нападением дракона.

Недавно Туманы утянули значительную часть окружающих Флан земель в Баровию. В результате

и так довольно опасный для неподготовленных лес стал еще более страшным. Джени Зеленозубая стала более могущественной, а темные феи — более агрессивными. Темные Силы также оживили привидение Таларика Даорана, который теперь преследует Джени и ищет отмщения всем феям за то, что он считает предательством Флана с их стороны.

Персонажи возвращаются в Трепещущий Лес после встречи с племенем Вистани и порождением вампира (DDAL04–05 *Гадалка*). В поисках информации о том, как им вернуться в Фаэрун, они пытаются получить совета эльфов Зелёного Зала и Джени Зеленозубой, которых они встречали прежде (в последний раз в DDAL04–02 *Чудовище* и DDAL04–01 *Масти Туманов* соответственно).

Обзор приключения

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1. Голодный лес. Искатели приключений сталкиваются с группой нервных эльфов из Зелёного Зала. Те ищут своих пропавших жителей, которые исчезли несколько дней назад, и появление персонажей заставляет эльфов ещё больше беспокоиться. Если конфликта удастся избежать и приключенцы помогают эльфам, они находят гнездо эттеркапов, где пропавшие спрятаны в гротескной кладовой. Персонажи также могут столкнуться с рощей оживших искаженных растений и бандой эльфийских изгоев.

Часть 2. Спор с каргой. Искатели приключений движутся глубже в Трепещущий лес и находят жилище Джени Зеленозубой, которая просит избавить лес от одного мстительного привидения.

Часть 3. Голос из прошлого. Искатели приключений встречаются с привидением Таларика Даорана и должны уничтожить или упокоить его. После этого Джени предупреждает их о привидении Гразигэка — второй Одержимости Эсме.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из *Забывтых Королевств* или из другого сеттинга, помимо *Равенлофта*, то в Демиплан Ужаса их переносит неестественно густой туман, в который они заходят во время путешествия, предпочтительно, ночью. В результате они оказываются на окраине Орашного. Перейдите к секции [Добро пожаловать в Баровию](#) ниже.

В других случаях любая из приведенных ниже зацепок может обосновать присутствие персонажей на участке земли между Трепещущим лесом и лесами Баровии.

Потерянные друзья. Персонажи встречают знакомого и узнают о таинственных исчезновениях.

- Если персонажи только недавно прошли приключение DDAL04–05 *Провидец*, Вистани Элиас

зовет персонажей и говорит им, что Донани пропал! Вистани предлагают начать его поиски у необычной старухи, которая живет около Трепещущего леса. Она отзывается на имя Джени.

- Также персонажи, принявшие участие в DDAL04-05 *Провидец*, могут вспомнить, что изначально они искали Гур Сибил, прежде чем встретиться с Вистани. Вместо встречи с Элиасом, персонажи продолжают свои поиски, которые приводят их к Джени Зеленозубой — ведьме, живущей в Трепещущем лесу.
- Наконец, Марку Грелон, хозяин «Семи столов», волнуется из-за недавней пропажи нескольких его знакомых. К сожалению, единственные улики — это паутина и таинственный ихор, оставшийся на месте пропажи. Персонажи узнают, что старуха по имени Джени Зеленозубая может рассказать больше об ихоре.

Карга и исцеление. В прошлом приключении один из персонажей оказался проклят или получил некий недуг. Хотя отряд может и не доверять Джени Зеленозубой, но именно она — единственное известное им существо, обладающее необходимыми силами. Эта зацепка особенно хорошо работает, если приключение играется в одну сессию с другим приключением DDAL, где персонажи могут получить проклятье (например, ликантропия).

Дорога домой. Искатели приключений знают, что они находятся на странной, окутанной туманом земле, называемой Баровией. Они были в Трепещущем лесу в момент перемещения сюда, и это место будет лучшим местом для поисков пути назад. Вопреки здравому смыслу, карга Джени Зеленозубая — их единственная надежда понять, что происходит.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из Фаэруна впервые. Для таких персонажей опишите густой клубящийся туман, который накатывает на их путь, когда они путешествуют через Трепещущий лес, и что когда он наконец рассеивается, они оказываются на окраине небольшой горной деревни. Это не особенно тонко, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

Каждый персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду **Демиплан Ужаса**, если у него её ещё нет. Персонажам необходимо сообщить, что, пока эта награда не будет убрана, персонаж не сможет участвовать в приключениях, происходящих вне Баровии.

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель *Dungeons & Dragons* — это чтобы все хорошо провели время!

Приключения серии «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventurers League, интересней всего проходить по порядку (сначала 04–01, затем 04–02 и т.д.), но это не является обязательным. Пожалуйста, тщательно ознакомьтесь с приключением и приготовьтесь изменить столкновения, особенно те, где участвуют ключевые персонажи! Мастер найдет для себя множество советов, но все ситуации, разумеется, не охватить.

В играх по *Равенлофту* к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем, и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

Любой герой, заражённый ликантропией, должен получить *снятие проклятья* в конце приключения. Герои, решившие остаться заражёнными или неспособные позволить себе снятие проклятья больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventurers League.

Единственными существами, способными сейчас предоставлять заклинательные услуги, являются карга Джени Зеленозубая и эльфийский маг Айя Гленмиир. В настоящее время Джени с радостью принимает золото в качестве оплаты за эти услуги. Однако со временем эта карга может потребовать более...абстрактные...формы компенсации. В следующей статье на www.dndadventurersleague.org будет представлена дополнительная информация о Джени Зеленозубой.

Часть 1: Голодный лес

Ориентировочное время: 3 часа (45 минут на каждое столкновение)

Приключение начинается в холодной и тёмной части Трепещущего леса, недавно ставшего частью Демиплана Ужаса.

Общие черты

Трепещущий лес является ужасающим местом. Он имеет следующие общие черты:

Свет. Из-за густого листового покрова и постоянного тумана лес освещен тускло, даже днём. Ночью его накрывает полная темнота. Единственным источником света служат вещи приключенцев.

Запахи. Пахнет влажной растительностью и изредка гнилым мясом.

Звуки. Искатели приключений слышат странные звуки — детский смех, женский плач, мужские стоны. То там, то здесь раздаётся хруст веток и шелест в кустах, будто кто-то крупный движется в лесу вне их поля зрения. Иногда они слышат вопль, полный отчаянья, который может потребовать от персонажей совершить спасбросок Ужаса Сл 13 (см. Ужас ниже). Хотя они и могут услышать вопль не один раз, но проходить спасбросок каждый раз не нужно. Этот вой должен быть в тему и настраивать на окружающий мир. Его издаёт привидение Таларика Даорана, жаждущий отомстить Джени Зеленозубой.

Фауна. Такие мелкие существа, как белки или воробьи, встречаются крайне редко. Раз или два искатели приключений могут увидеть нескольких облезлых, голодных псов или даже волков, смотрящих на них издали своими светящимися глазами, будто оценивают силу отряда. Эти существа — шпионы карги Джени Зеленозубой, они быстро докладывают ей о появлении незнакомцев.

Ужас

Ужас — это больше, чем просто испуг. Часто он возникает, когда персонажи видят что-то полностью противоположное тому, что должно происходить в мире, или при осознании ужасной правды. В таких ситуациях вы можете потребовать от персонажа пройти спасбросок Харизмы чтобы противостоять ужасу. Устанавливайте сложность согласно уровню ужаса сложившихся обстоятельств. При провале спасброска персонаж входит в состояние испуга и получает случайное кратковременное помутнение рассудка или одно по вашему выбору. Определите сами, какими именно будут последствия провала этого спасброска. Принимайте также во внимание особенности ваших игроков и действия, которые они предпринимали.

Персонажи, подверженные кратковременному безумию, страдают от одного из приведённых в таблице эффектов в течении 1к10 минут.

Кратковременное безумие

1к100	Эффект
01–20	Персонаж уходит в себя и становится парализованным. Эффект спадает если персонаж получает любой урон.
21–30	Персонаж становится недееспособным и всё время действия кричит, смеётся или плачет.
31–40	Персонаж становится испуганным и должен использовать свои действия и передвижение каждый раунд, чтобы бежать от источника страха.
41–50	Персонаж начинает бормотать и становится неспособным к нормальной речи или сотворению заклинаний.
51–60	Персонаж должен использовать своё действие каждый раунд, чтобы атаковать ближайшее существо.
61–70	Персонаж испытывает яркие галлюцинации и получает помеху ко всем проверкам характеристик.
71–76	Персонаж делает всё, что ему говорят, если не очевидно, что эти действия ему навредят.
76–80	Персонаж испытывает необоримое желание съесть что-нибудь странное, вроде грязи, слизи или отбросов.
81–90	Персонаж ошеломлён.
91–100	Персонаж теряет сознание.

А. Нервные эльфы

Во время путешествия персонажи пересекаются с отрядом эльфов из леса.

Впереди на тропе пусто, и ветви деревьев не отягощены снегом. Фактически на всех деревьях его и не видно совсем. Такое чувство будто вы дошли до места, где снег перестал идти. Впрочем, воздух здесь такой же морозный. Где-то впереди тишину нарушил щебет какой-то лесной птицы.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Расследование) Сл 11, понимает, что они не слышали пения птиц (карканье ворон не в счёт) с того дня, как очутились в Баровии. Понявший это персонаж, успешно совершив последующую проверку Мудрости (Выживание) Сл 15, отмечает, что этот щебет издала не птица, а кто-то другой.

Опишите сцену и создавайте растущее напряжение, отмечая, что персонажи слышат всё новые

звуки, похожие, но немного другие — с каждым разом всё ближе.

После создания атмосферы прочтите:

Щебет птиц прекращается так же резко, как и начался. Из лесного сумрака мгновенно появляются несколько фигур, окружая вас.

Трое из них вооружены длинными луками, в то время как четвёртая одета в зелёный плащ, сделанный из листьев, и держит в руках длинный посох из полированного, фиолетового дерева. Пара мускулистых гончих с зелёными шкурами стоит рядом с ней, их угрожающее рычание едва слышно.

Одетый в плащ эльф сбрасывает с себя капюшон, открывая вашему взору тонкие черты лица эльфийки. «Вы не отсюда», — говорит она мелодичным голосом. — «Не принесли ли вы ещё больше зла в наш дом?»

Женщина-эльф — это Дерали (**друид** [druid]), и её сопровождают три **эльфа-разведчика** [elf scouts] и два куши (**мастиффы** [mastiffs]). У всех разведчиков луки натянуты и нацелены на персонажей, а куши готовы по команде наброситься.

Куши

Куши ещё называют эльфийскими гончими. Это крупные и долгоживущие собаки — частые спутники эльфов. Шкура у них зеленоватого цвета и покрыта коричневыми пятнами.

Куши — грозные противники. Они чрезвычайно громко лают и обладают мощными челюстями. Говорят, что один куши в гуще боя стоит пяти орков.

Если попытаться задать вопрос друиду, то Дерали (имя назовёт лишь, если спросят) настаивает на том, чтобы искатели приключений бросили своё оружие и рассказали о том, чем они занимаются в Трепещущем лесу. И Дерали, и её разведчики явно выглядят вымотанными, их лица выглядят осунувшимися от усталости и отсутствия отдыха.

Если её сразу не атаковать, Дерали без колебаний предоставит следующую информацию:

- Она и её разведчики ищут семью из четырёх эльфов, пропавших два дня назад. Это семейство жило на небольшом расстоянии от Зелёного Зала.
- Внутри их дома были обнаружены признаки борьбы: засохшая кровь и какая-то зеленоватая жидкость — видимо, кровь тех существ.
- Они идут по следу убийц (Дерали похлопывает одну из собак позади себя).

Отыгрыш Дерали

Друид Дерали находится в отчаянии. Она больше не понимает этот лес, в котором она прожила всю свою жизнь. Она устала, не доверяет к чужакам и решительно не намерена подвести тех, кто в ней нуждается. Она чувствует, будто эта земля предала её, но сама не

намерена изменять своему долгу. Если искатели приключений убедят Дерали в своих добрых намерениях, то она готова схватиться за любую надежду, исходящую от них, относясь к ней, как к свету свечи во тьме.

Цитата: «Это место воняет порчей. Может, это зловоние коснулось и вас?»

Любой искатель приключений, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) Сл 11, отмечает, что эльфы относятся к присутствию персонажей в лесу подозрительно. Если обсудить это с эльфами, то те сообщат о том, что куши шли по запаху существ в том направлении, откуда пришли персонажи. В этот момент Дерали, не тратя время впустую, спрашивает персонажей, принимали ли те участие в исчезновении.

Успешно прошедший проверку Харизмы (Убеждение) Сл 13 персонаж может убедить Дерали в невиновности отряда. Если персонажи уже до этого общались мирно с эльфами Зелёного Зала или предложили куши понюхать их для подтверждения того, что не их выслеживают гончие, то проверка совершается с преимуществом. Попытки запугать эльфов приводит к тому, что куши начинают рычать громче, и дальнейшие проверки Харизмы (Убеждения) будут совершаться с помехой.

Если же, несмотря на все попытки, персонажам не удастся убедить эльфов, что они невиновны, Дерали и её отряд исчезают в лесу. Они не закончили с персонажами. По ходу приключения они будут следить за группой на безопасном расстоянии под прикрытием кустов. Так как они знакомы с местностью, любая их проверка Ловкости (Скрытность) совершается с преимуществом. Эльфы, которых заметили, отступают.

Тактика

Если персонажи атакуют эльфов, то Дерали выглядит несколько удовлетворенной. Она кричит: «Не только лес оказался испорчен», и кастует заклинание *опутывание* [entangle] на противников, выглядящих бойцами ближнего боя, после чего на эльфийском приказывает куши атаковать любого из бойцов дальнего боя или заклинателей. Если кто-то из персонажей смог освободиться от опутывания, то гончие атакуют его. Разведчики предпочитают атаковать опутанных существ под покровом леса.

Если двое или больше эльфов падут, оставшиеся попытаются сбежать в лес. Если их загнать в угол, то эльфы сдадутся, так как боятся, что пропавшую семью никогда не найдут при неуспехе их миссии.

Нападение на эльфов может иметь последствия далее в приключении. Если они столкнулись с **сильной** или **очень сильной** группой, то эльфы могут показаться снова в неподходящее время в столкновениях В, С и D (см. ниже) и сделать

один или два выстрела без предупреждения в персонажей перед отступлением. На инициативу 20 (пропуская прочих) эльфы совершают **атаку из лука** в одного персонажа. Эльфы не будут делать более двух выстрелов и стреляют из покрова леса.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Переходите к столкновению **В. Липкое положение** ниже.

Развитие событий

Если эльфы успокоились, то они выдают персонажам следующую информацию:

- Лес изменился с приходом Туманов, и не в лучшую сторону. Его вид и дух будто скрутило.
- Солнце всегда скрыто за тонкими облаками. Звери стали другими, более большими и грозными. Печаль и отчаяние Дерали из-за состояния леса очевидны.
- Некоторые эльфы переменялись или обезумели после прихода Туманов. (Персонажи могли повстречаться с такими эльфами в приключении DDAL01-01 *Масти Туманов*.) Многих таких эльфов нашли, и сейчас они удерживаются в доме исцеления в Зелёном Зале.
- Эльфы не знают пути из Баровии.
- Они подумывали обратиться к карге Джени Зелёнозубой, что живет недалеко, чтобы понять знает ли она больше их. Но эльфы боятся каргу и до сих пор не решились на поход к ней. Она мудра и могущественна, но за помощь она назначает плату.

Дерали просит персонажей помочь им в поисках пропавших эльфов. Она не знает, с каким противником может столкнуться, и встреча с хорошо оснащёнными и не враждебными искателями приключений крайне удачна и её не стоит игнорировать.

Независимо от того, куда направляются персонажи, Дерали предлагает сопроводить их по самому безопасному и короткому пути, если эльфам помогут найти их пропавших товарищей. Если персонажи согласятся, то переходите к столкновению В. Если нет, то Дерали качает головой и уходит с эльфами без происшествий.

Награда опытом

Если персонажи разрешают столкновение с эльфами мирно, то наградите каждого 100 опыта.

В. Липкое положение

След, оставленный схватившими горожан существами, ведёт на восток. Приключенцы (возможно, ведомые эльфами и их куши) в определённый момент набредают на пристанище группы эттеркапов. Прочтите:

После того, как вы пробираетесь сквозь особенно плотный подлесок, куши начинают рычать.

В этом месте стоит тяжёлый запах смерти и разложения, настолько тяжёлый, что вы его чувствуете во рту. Во тьме впереди между деревьями натянута тонкие и длинные паутины длиной в десятки футов, и по ним ползают тёмные тени. В центре на них висит в 30 футах от земли какая-то большая, серая масса, что-то вроде гнезда или кокона диаметром в 20 футов. Оттуда медленно капает вниз густая зелёная жидкость.

Без предупреждения масса начинает трепыхаться и будто корчится в агонии, и вы слышите, как изнутри доносится чей-то панический приглушённый крик.

В ответ на шум несколько раздутых существ появляются из тёмных глубин паутины и начинают спускаться вниз к вам, и масса пауков следует за ними.

Три **эттеркапа** [ettercap] и **рой пауков** [swarm of spider] спускаются с паутины и нападают на персонажей.

Если персонажей сопровождают эльфы, то Дерали командует «Чи'талл! К оружию!» Знающие эльфийский язык персонажи понимают, что «Чи'талл» — это довольно грубое эльфийское слово, означающее испражнение. Что более важно, эти персонажи также чётко слышат слово «Нет!» на эльфийском, доносящееся из центральной массы паутины.

В свой ход Дерали и эльфы движутся быстро к центральной массе. Она произносит:

«Удержите их! А мы освободим всех тех, кто схвачен внутри этого гнезда!»

Куши остаются помогать персонажам, в то время как эльфы стараются освободить любых эльфов пленников гнезда. Если хиты более чем двух персонажей опускаются до нуля и победа группы кажется маловероятной, разведчики вступают в бой.

Местность. Поверхность представляет из себя смесь паутины и веток и считается труднопроходимой местностью. Любой, кто попытается забраться на покрытые паутиной кроны деревьев, должен преуспеть в спасброске Силы Сл 13 иначе будет опутан (Сл высвобождения 13).

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** замените эттеркапов на **гигантских пауков-волков** [giant wolf spider].
- **Слабая группа:** замените эттеркапа на **гигантского паука-волка**. Паутина не является укрытием.
- **Сильная группа:** добавьте **рой пауков**.
- **Очень сильная группа:** добавьте эттеркапа.

Тактика

Эттеркапы используют свои паутинные способности первым действием и перемещаются вниз около паутины, которая дает им укрытие наполовину. Если не менее двух персонажей опутано паутиной, то эттеркапы присоединяются к рою пауков в ближнем бою.

Любая огненная атака против эттеркапов, располагающихся на паутине, вызывает воспламенение гнезда, которое переходит в бушующий пожар. Эльфы-пленники умирают в пожаре по истечении 5 раундов, если только не будут спасены или огонь не погаснет. Любое оказавшееся в горячей паутине существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит урон огнём 11 (2к10). Существа, успешно прошедшие спасбросок, получают только половину урона. Те, кто находится внутри кокона, делают эту проверку с помехой. Из-за размеров и плотности гнезда попытки тушения пожара практически невозможны, но ловкое и креативное использование заклинаний должно быть вознаграждено.

Гнездо

Как только персонажи победят эттеркапов, они могут обследовать гнездо. Если эльфы первыми вошли в пещеру, Дерали издаёт крик отвращения, готовя персонажей к предстоящему зрелищу. Как только персонажи зайдут, прочтите:

Пробираясь сквозь паутину вы наконец-то смогли пробраться внутрь гнезда. Когда ваши глаза привыкают к мраку, вы видите ужасное зрелище: здесь сложены около дюжины тел. Большая часть из них находится на разных стадиях разложения или поедена. Все тела кроме двух почти целиком покрыты паутиной. К счастью или нет, эти два тела выглядят нетронутыми.

Одна из них — эльфийка, она корчится, всхлипывает и, увидев вас, кричит о помощи. Её темные глаза мечутся между вами и высоким эльфом рядом с ней.

«О...о-о...отец...» — он шепчет между глухими всхлипываниями. — «Он...он...»

Грудь высокого эльфа поднимается и опускается, но рывками, будто он старается дышать изо всех сил.

Большинство тел — человеческие, вы даже узнаете нескольких Вистани. К сожалению, одно из них принадлежит Донани. Среди жертв лишь два эльфа — высокий мужчина и молодая девушка.

Неведомо для персонажей (впрочем, и для эльфийки) высокий эльф уже мёртв. Движения его груди связаны с **множеством пауков, высиживаемых в нём**. Если персонажи касаются тела, множество мелких паучков размером с монету вырываются потоком наружу, проносясь по персонажу, который должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит урон ядом 10 (3к6). Если персонаж успешно пройдёт проверку Интеллекта (Природа) Сл 15, то он догадывается, в чём дело с мёртвым эльфом, и совершает спасбро-

сок с преимуществом.

Любой персонаж, увидевший это ужасное зрелище, должен преуспеть в спасброске Ужаса Сл 11 (см. врезку Ужас выше), иначе получит кратковременное безумие.

Сокровища

Вокруг тел можно найти 75 зм фаэрунской чеканки, *зелье сопротивления холоду* [potion of cold resistance] и кожаную сумку.

У сумки на золотом листке под латунной застёжкой выбиты слова «*Торговая компания Боритци*». Внутри лежат нефритовый амулет стоимостью 150 зм, *зелье лечения* [potion of healing], бутылка *антитоксина* [antitoxin] и два свитка (см. ниже).

Свитки

Один из свитков — свиток заклинания *обнаружение мыслей* [detect thoughts]. У другого нет магической ауры. На нём написано стихотворение на древнем диалекте Общего языка. Для его понимания требуется пройти успешную проверку Интеллекта (История) Сл 11. Либо персонажи могут использовать *понимание языков* [comprehend languages] для прочтения. Написано следующее:

Птичку с красным хохолком,
С остро точенным ножом
Если встретишь — пой и хлопай,
В такт себе ногами топай,
Чтоб ненастья избежать,
Ты заставь её кричать.

Под этим странным стихом написано слово «Защита». Оно подчёркнуто несколько раз. Выдайте **раздаточный материал для игроков 2** любому игроку, который захочет увидеть стих. Сама по себе сумка сделана хорошо, и её вполне можно продать после чистки за 15 зм.

Если Дерали рядом, то она выражает своё недоумение. Она не могла и представить, что эттеркапы были в Трепещущем лесу настолько долго, что смогли собрать столько жертв. Эльфам ничего не говорит название на сумке.

Развитие событий

Из похищенных эльфов только одна девушка осталась жива (если только она не сгорела из-за пожара в гнезде). В то время как у неё нет каких-либо физических травм или ушибов, её психическому и эмоциональному состоянию нанесен большой вред. Она едва осознает то, что происходит вокруг неё, и не разговаривает.

Дерали и её отряд

Если Дерали и её эльфы здесь, то один из разведчиков погиб в битве. Оставшиеся, Дерали и куши ранены, но не серьёзно.

Она благодарна персонажам за их поддержку. Она достает карту леса и подробно объясняет, как

добраться до домика Джени Зеленозубой, что располагается еще глубже в лесу. Она предупреждает персонажей, что Джени не стоит верить, однако подчеркивает, что найти её необходимо.

Она разрешает персонажам посмотреть карту, указывая на различные ориентиры на их пути и отмечая, что этот путь — самый короткий к дому Джени. Путешествие пешком займёт целый день.

Дерали предупреждает их о заразах и иных оживших растениях. Также она предполагает, что короткий отдых в лесу будет достаточно безопасен, но засмеётся, если у неё спросить про продолжительный.

После Дерали и выжившие эльфы (включая юную девушку) благодарят персонажей за помощь и расстаются с ними. Она не разрешает оставить свою карту персонажам.

С. Корни, чёртовы корни

Блуждая по лесу (или идя по данному Дерали направлению, если персонажи мирно пообщались с эльфами), группа ступает на тропу более тёмной части леса. Прочтите:

Тропа вьётся впереди сквозь густые, высокие кусты, и вы слышите, как кто-то шумит и вынохивает вне вашего поля зрения. Что-то огромное уходит в сторону от вас, будто ищет себе более простую жертву. Деревья здесь несколько мельче, вы можете увидеть, что впереди вас путь ведёт в небольшую рощу, заполненную густыми кустами. Тропинка петляет за эти кусты и исчезает из виду.

Общие черты

Лес здесь имеет следующие характеристики:

Свет. Из-за покрова леса и туманов здесь тусклый свет.

Местность. Густые кусты окружают путь длиной 40 футов до этой рощи. Местность здесь труднопроходимая. Земля в роще покрыта мёртвыми листьями.

Как только персонажи войдут в неё, прочтите:

Звук падающих на сухие листья иголок заполняет воздух, несколько фигур появляется из-за зарослей. Это грубоватые гуманоиды, оцетиненные иголками. Они смотрят на вас своими маленькими черными глазами и направляются в вашу сторону. Почти одновременно рядом стоящие деревья корчатся и вырывают свои корни вместе с дождем из земли, камней и грязи!

Два **пробуждённых дерева** [awakened tree] и четыре **игольчатых заразы** [needle blight] поджидали в роще. Если персонажи мирно разошлись с Дерали (см. **А. Нервные эльфы** выше), то эльфийский друид предупредила их об опасных созданиях в этой области, и они не будут застигнуты врасплох, когда растения атакуют. В другом случае ожившие растения застают врасплох персонажей благодаря своей способности *ложная внешность*.

Они были развращены силами демиплана и не будут мирно взаимодействовать.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** уберите **пробуждённое дерево** и три **игольчатых заразы**.
- **Слабая группа:** уберите **пробуждённое дерево** и одну **игольчатую заразу**.
- **Сильная группа:** замените **игольчатую заразу** **пробуждённым деревом**.
- **Очень сильная группа:** добавьте два **пробуждённых дерева**.

Сокровища

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 указывает на останки прошлых жертв здесь в растениях, в переплетённых кустах у поляны и в отверстиях в земле, что остались после того, как деревья вытащили свои корни.

Персонажи находят два малахитовых камня (10 зм каждый), доспех из проклёпанной кожи и 15 зм. Искромсанное тело эльфа, раздавленного весом дерева, лежит в одном из отверстий. На нём надета пара *эльфийских сапог* [boots of elvenkind].

Д. Красное, как кровь

После того, как персонажи полдня путешествуют, они наконец-то чувствуют приближение к краю леса и хижине Джени, если, конечно, указания Дерали были верны. Деревья здесь растут более разреженно.

Прочтите:

Тропа становится шире, и деревья тут растут свободней, но мрак леса по-прежнему угнетает вас.

Ваше внимание привлекает шум, сначала похожий на ветерок, дующий среди деревьев. Прислушиваясь к нему, вы начинаете различать в нём голоса, грубоватые, шушукающие с намёком на угрозу.

«...растущим тебя на куски...»

Три **огра** [ogre] с надетыми красными шапками выпрыгивают из подлеска и нападают на персонажей, но при этом не застают персонажей врасплох. Во время столкновения они кричат странные грубые насмешки. Используйте эти примеры:

- *«Отвратительные, высокие, такие надменные и тщеславные! Я вырежу всё из твоего сладкого, хлюпающего мозга!»*
- *«Раздирай, разрывай, разрежай! Красная кровь твоя, красная моя шапка!»*
- *«Вкусный у тебя, должно быть, костный мозг. Я, пожалуй, попробую кусочек!»*
- *«Довольно маленькие глаза; такие прекрасные и яркие. Я вырву их и ограблю тебя!»*

На самом деле эти огры — тройка **красных колпаков** [redcaps], которые сильно расстроили Джени и были превращены в огров. Эта трансформация привела их в бешенство. Хотя они и потеряли свои косы и прочее снаряжение, огры смогли изготовить себе новые головные уборы, которые они погрузили в кровь своих противников.

Спасительный стих

Если кто-то из персонажей вспоминает о стихе, найденном в кожаной сумке (см. выше), то они могут действием хлопнуть и напевать этот стих. Любой огр, способный услышать это, должен пройти спасбросок Мудрости со Сл, равной 8 плюс модификатор Харизмы (Выступление) того, кто поёт. Провалившие спасбросок вопят от муки и злобы, и на один раунд их броски атаки проходят с помехой. Огры концентрируют свой гнев на произносящих стих существах до тех пор, пока не убьют цель и/или не погибнут сами.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** уберите двух **огров**, и, если оставшийся огр проваливает свой спасбросок против стиха, то он дополнительно получает психический урон 2 (1к4).
- **Слабая группа:** уберите **огра**, и, если огр проваливает свой спасбросок против стиха, то он дополнительно получает психический урон 2 (1к4).
- **Сильная группа:** добавьте одного **огра**, бонусным действием огры затыкают свои уши грязью и кровью во время первого раунда хлопков и пения и становятся невосприимчивыми в последующие раунды.
- **Очень сильная группа:** добавьте двух **огров**, бонусным действием огры затыкают свои уши грязью и кровью во время первого раунда хлопков и пения и становятся невосприимчивыми в последующие раунды.

Награда опытом

Если персонажи успешно побеждают огров с пением, каждый из них получает 100 опыта.

Часть 2: Торг с каргой

Ориентировочное время: 15 минут

Наконец-то домик Джени Зеленозубой перед ними. Прочтите:

Тропа поворачивает и выводит вас на большую поляну. Впервые за эти дни вездесущий покров леса над головой здесь оканчивается, позволяя увидеть небо. На дальней стороне поляны стоит небольшая поросшая мхом изба, сложенная из брёвен, с аккуратной крышей из тёса.

В центре поляны горит костер с железной треногой, на которой висит большой котел. Что-то кипит в нём, разнося по воздуху очень аппетитный запах. Тепло и свет от огня согревают ваши косточки, прогоняя гнетущий мрак леса.

При приближении они слышат злобный вой привидения Таларика Даорана, хотя и не видят его. Прочтите:

Зелёный свет вспыхивает в домике, его дверь громко распахивается. Призрачный образ какого-то мужчины уплывает из мелкой избы через поляну в лес.

За ним следует старая, одетая в красивое цветочное платье женщина, чьи седые волосы связаны в пучок и держатся на голове тонкой, длинной шпилькой, сделанной из какого-то бледного дерева. Она размахивает метлой, как дубинкой, прогоняя привидение.

Её лицо буквально искажено яростью, но когда её глаза переключаются на вас, то выражение становится мягким и мирным.

«Божечки!, — хихикает старушка. — Вы меня прям-таки испугали! Пожалуйста, пожалуйста, входите ко мне, погрейте у огня свои косточки за хлебом и чаем».

Отряхивая передний подол своего платья и прихрамывая, она возвращается в домик, и вы слышите раздающийся оттуда стук деревянных мисок.

Это Джени Зеленозубая (зелёная карга). Любой персонаж, который участвовал в DDAL01–08 *Истории, рассказанные деревьями* или DDAL04–01 *Масти туманов* (Миссия 4. Глефы), сразу узнаёт её. Любой персонаж, последовавший внутрь её дома, находит её деловито ставящую на стол деревянные миски, куски мягкого хлеба и достоящую большую железную супницу, заполненную горячим красным супом.

Она приглашает персонажей поесть и попить. Если те откажутся, то она ответит улыбкой и словами:

«Не будь таким невоспитанным, не то я тебе вырежу глазки!»

Джени знает о том, что персонажи появились в лесу, и она спрашивает у них причину визита к ней.

Она вежливо кивает, пока те рассказывают. В какой-то момент разговор прерывается далёким воплем привидения Таларика. Во время этого звука внимательные персонажи, успешно прошедшие

проверку Мудрости (Проницательность), замечают, как кулаки Джени сжимаются в ярости на секунду. Если кто спросит о привидении, она тоскливо вздыхает и нежно говорит: «Ох, как мило, что ты беспокоишься о такой старой женщине, как я».

Она продолжает рассказывать о привидении. В ходе беседы она расскажет следующее:

- Привидение появилось вскоре после перемещения в «царство Страха». Поначалу его появления были краткими, но его храбрость только росла со временем, а сегодня оно даже решилось напасть на неё.
 - Она опознала его, как привидение Таларика Даорана — «высокомерного богатенького из Флана», которому она «преподала болезненный урок много, много лет назад». Любой персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 11, вспоминает, что так звали бывшего лорда-протектора Флана, отца Анивара Даорана, который последним занимал этот пост, после чего его сменил Эктор Брамс, вступив в должность лорда-регента. Успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 13 персонаж вспоминает, что Таларик повел на поездку в Трепещущий лес за собой лесорубов, показав нос феям. Никто из них не вернулся обратно.
 - Она беззастенчиво подтверждает, что пыталась Таларика, но отрицает, что совершила убийство, ведь «в конце он сам слезно умолял сделать это».
 - Если её спросить, почему она сама не избавится от привидения, то Джени, криво улыбаясь, ответит: «Я могу, но хочу, чтобы это сделали вы».
 - В обмен на уничтожение привидения и «выяснение того, что его так расстроило», Джени продолжит предоставлять услуги заклинателя тем, кто найдёт её, и за «адекватную» цену. В качестве жеста доброй воли она предлагает им свои услуги заклинателя (за исключением *оживления*) сейчас бесплатно. Обычное ограничение в количестве заклинаний в день работает (см. выше «Услуги заклинателей»).
 - Джени подробно описывает место, где она пыталась и убила Таларика с его отрядом, и рассказывает, как до него добраться. Путь дотуда занимает полдня.
 - Если спросить о её участии (или отсутствии) в нападении на Флан Изувеченной Злобы, Ворганшаракса, она беспечно пожимает плечами, и отказывается вдаваться в подробности.
- Если персонажи спросят у Джени о Демиплане Ужаса, то она может рассказать лишь самую общую информацию:
- Домен — это тюрьма для необычайно злых

существ.

- Туманы создают границы домена. Тех немногих, что заблудились в туманах, никто больше не видел и не слышал.
- Души тех, кто здесь умирает, оказываются в ловушке и неспособны найти себе вечный покой. Однако в конце концов эти души реинкарнируются.
- Не у всех вами встреченных здесь есть души; некоторые — не более чем пустые оболочки.
- Она не знает, как покинуть Баровию.

Джени очень нетерпелива и настаивает на том, чтобы персонажи скорее решили, будут ли они помогать ей или нет. Герои могут и не хотеть помогать Джени против привидения, ведь дух Таларика, очевидно, ищет мести карге, что погубила его. С другой стороны, Джени обладает той магической силой, что нужна им, будь то лечение или возможность снять проклятья.

Если персонажи нападут на неё, она вопит от злости и телепортируется прочь в свой ход. Каждый из персонажей получает сюжетную награду *Вражда с Джени Зеленозубой*. Эту награду получают лишь те персонажи, которые атакуют Джени.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Джени Зеленозубая — это злобная зелёная карга, которая презирает человечество всеми фибрами своего естества. Тем не менее она прекрасная актриса и отменно играет роль милой, заботливой бабушки. Ей самой очень нравится эта игра до той поры, пока ей не бросят вызов или не будут противостоять. Она также хорошо планирует, отбросив сиюминутную выгоду ради большего преимущества, которое может проявиться лишь через несколько лет.

Она — одна из предводителей тёмных фей Трепещущего леса, и последние изменения поставили её в противоречивое состояние. Она опасается, что феям леса будет плохо в Баровии, но, с другой стороны, Джени заинтригована её увеличившейся мощностью и открывшимися перспективами.

Цитата: *«Ох, не будь грубияном, милый. Мне бы очень не хотелось измельчать твои кости в свой хлебушек».*

Сокровища

В обмен на согласие помочь Джени предлагает персонажам одно *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

Часть 3: Голоса из прошлого

Ориентировочное время: 45 минут

А. Мясной калейдоскоп

Путешествие персонажей к месту смерти Таларика занимает половину дня. По прибытии зачитайте:

Продираясь сквозь деревья, вы оказываетесь посреди настоящей кровавой бойни. Хоть дорога и расширилась, она недостаточно широкая, чтобы фургон смог пройти спокойно и не ободрать краску с бортов. Но примечательным место делает совсем не это.

Повсюду лежат десятки изуродованных тел, воздух почернел от облаков жужжащих насекомых. Земля пропитана кровью и потрохами убитых, создавая кровавое месиво, что пристаёт с каждым шагом к вашим сапогам.

Большинство из убитых — обыватели в простой одежде, но один из них резко контрастирует с остальными. Тело нанизано на высокое дерево, и кажется, что оно было освежено и выпотрошено. Единственная часть этого тела, не подвергшаяся мучениям — его лицо, красивое, будто царственное. Тонкое, бледное дерево пронзило ему грудь по всей длине.

Это всё, что осталось от Таларика и его лесорубов. Несмотря на то, что Джени убила их несколько десятилетий назад, они выглядят так, как будто были убиты только в начале дня; кровь все еще сочится из ран, а тела даже не замерзли.

Дайте персонажам прочувствовать сцену. Как только это произойдет, зачитайте:

Внезапно насекомые разлетаются. Ужасный вопль и последовавшее за ним сердцебиение заменяют их жужжание.

В конце тропы появился мужчина, призрачный и полупрозрачный, его когда-то хорошая одежда исполосована и свисает на нём, а его кишки и внутренности беззвучно ползут по земле вслед за ним.

«Уходите отсюда, — произносит привидение Таларика, — карга не любит, когда кто-то вступает в её владения».

Таларик не знает, сколько времени прошло, и не осознаёт, что лес переместился на Демиплан Ужаса. Если персонажи откроют ему, что они здесь по повелению Джени, привидение приходит в ярость и нападает. Если персонажи взаимодействуют с ним мирно и не упоминают о карге, то Таларик не может и предположить, что может упокоить его душу, но сетует на то, что его бранным останкам не была отдана честь.

Он без конца спрашивает о Флане, ища ответы на множество вопросов о том, что там случилось после его смерти. Таларик впадает в уныние, если узнаёт об захвате города Изученной Злобой.

Отыгрыш привидения Таларика Даорана

При жизни Таларик был твердолобым и высокомерным человеком, как и его отец, но ему не доставало дипломатических навыков и расчетливого ума Кваала. Поведение его привидения не лучше. Сейчас он представляет собой гремучую смесь ярости и отчаяния. Ярости из-за столь жестокой смерти от рук Джени Зеленозубой и отчаяния из-за того, что он осознаёт (на каком-то уровне), что это его неправильные действия подвергли опасности город, который Таларик должен был оберегать.

Упокоение Таларика Даорана

Для того, чтобы упокоить дух Таларика, необходимо провести правильные обряды. Если спросить, Таларик признаётся, что он, как и его семья, были последователями Бейна. Тем не менее он не знает ритуалов, но помнит, что в семье его всегда настаивали на кремации. Любой персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Религия) Сл 11, вспоминает основные принципы, по которым последователи Бейна отдают почести своим умершим, и может провести их по памяти. Таларику безразлично, будут ли и мёртвые лесорубы похоронены.

Тем не менее Тёмным Силам не нравится, когда у них отбирают игрушки. См. ниже раздел **В. Мёртвые дровосеки**.

Сражение с Талариком Даораном

Если персонажи оказываются неспособными вспомнить ритуал, необходимый для упокоения Таларика, или ведут себя равнодушно по отношению к нему, Таларик разъярится и нападет на персонажей. Если персонажи уже после начала сражения понимают, что нужно делать для упокоения, то привидение не угомонится, но они всё равно могут попробовать провести обряд.

В свой первый ход Таларик использует свой *ужасающий лик*, чтобы уменьшить число персонажей. Далее он пытается *овладеть* тем персонажем, что выглядит лучше всего снаряженным для ближнего боя (Таларик при жизни был хорошим бойцом и предпочитает цель с тяжёлой бронёй).

Если персонажи уничтожат привидение, но не упокоят его душу, то дух Таларика вернется через три дня и продолжит бродить здесь.

В. Мёртвые дровосеки

Если персонажи попробуют упокоить дух Таларика, то лорд Страд попробует зарубить их попытки. Прочтите:

Вы слышите какое-то шарканье и звук шлепающих по грязи ботинок.

Оборачиваясь, вы замечаете нескольких мёртвых дровосеков. Их глаза пусты и не мигают, а на их телах видны последствия тех невообразимых пыток, что они испытали при жизни.

Четверо зомби были подняты как **зомби Страда** [Strahd zombie]. Они атакуют персонажей с разных сторон, не заботясь о своём здоровье. Привидение Таларика тоже здесь и с нетерпением ожидает. Зомби поднимаются, только если персонажи пробуют упокоить дух Таларика.

Если персонажи пробуют кремировать и мёртвых лесорубов, то они всё равно поднимаются. Их почерневшие, обугленные тела стараются остановить персонажей в их ритуале.

Погребение

Правильное исполнение всех погребальных процедур потребует около 10 минут. **Зомби поднимаются за одну минуту до конца.** Независимо от того, сколько персонажей помогает, ритуал проводит только одно лицо, назначенное в начале ритуала

Зомби поднимаются и вступают в бой в 30 футах от персонажа, который проводит ритуал. Он является и основной целью всех зомби. Если этот персонаж получает урон, он должен пройти спасбросок Концентрации. При провале ритуал прерывается, и привидение Таларика приходит в ярость и нападает на персонажей (см. выше Сражение с Талариком Даораном). Несмотря на это, его дух всё ещё можно упокоить, если уничтожить привидение.

По завершении ритуала персонажам успешно удаётся упокоить душу Таларика. Он постепенно исчезает (если не был уничтожен) без комментариев и без звуков.

Награда опытом

Если персонажам удалось упокоить душу Таларика, наградите каждого 500 опыта.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая или слабая группа:** привидение Таларика не атакует персонажей, если ритуал прерывается.
- **Сильная группа:** замените двух **зомби Страда вурдалаками** [ghost].
- **Очень сильная группа:** замените всех **зомби Страда вурдалаками**.

Заключение

После упокоения духа Таларика Даорана персонажи вольны вернуться к Джени Зеленозубой,

которая будет очень довольна. Она предлагает все возможные услуги заклинателя (за плату, как обычно) и отправляет персонажей дальше по их пути.

Если персонажи уничтожат привидение Таларика, но не упокоят его дух, Джени будет разочарована и дойдёт даже до того, что отчитает персонажей за их глупость. А привидение Таларика вернётся... и будет мстить.

Награда середины сезона

В этот момент персонажи должны сделать выбор. Игроков нужно предупредить о последствиях выбора, который им предстоит сделать. У них есть два пути:

Побег. Группа Вистани предлагает проводить вас из Баровии. Возвращение в домен Страда в будущем может быть сложным или даже невозможным. Путешествие займет примерно 40 дней.

Понимание. Станный сон даёт вам представление о природе Демиплана Ужаса и о врагах, с которым вы столкнётесь. Хотя вы и остались на Демиплане Ужаса, это переживание способно продвинуть вас выше за пределы вашего текущего уровня.

Подвезти?

Персонажи покидают тьму Трепещущего леса как раз в то время, когда группа Вистани разбивает лагерь на вечер. Любой персонаж, участвовавший в DDAL04–05 *Гадалка*, узнает в них семью Богаравов. Всегда желающие услышать хорошую историю, они приглашают персонажей разделить их костёр.

После вечера рассказов, песен и суеты персонажи получают исключительно редкое предложение. Богаравы предлагают сопроводить персонажей сквозь туманы, которые являются границей области Баровия. Они предупреждают их, что, однажды покинув темницу Страда, найти путь обратно в неё может быть очень проблематично или даже невозможно.

Чтобы сбежать с Демиплана Ужаса (и убрать соответствующую сюжетную награду), персонаж должен потратить 40 дней простоя, после чего он получает сюжетную награду **Побег с Демиплана Ужаса** (см. Вознаграждение ниже). Игроков следует предупредить о последствиях их решения. Если будет выбран этот путь, то путешествие **не может** быть отложено и должно быть предпринято в конце приключения.

Урок об одержимости

Вечером, сразу после встречи с Богаравами, те персонажи, что остались в Баровии, видят яркий, тревожный сон:

Когда ваш разум засыпает, его заполняют образы существ с кожаными крыльями, проносящиеся через плотный навес Трепещущего леса. Всё вокруг застилается и прячется за вечными туманами.

Вы слышите чей-то плач, поначалу почти незаметный, приглушаемый и подавляемый густыми, непроницаемыми туманами. Знакомый голос заполняет ваш разум, голос карги Джени Зеленозубой:

«Сердце её глубоко одержимо
И на четыре части растерзано.
Зависть её ни с чем не сравнима,
Власти желанием дева истерзана.

Мысли её, каждый выдох груди —
К Страду горячей любви лихорадка.
Нужно лишь только предметы найти:
Зеркало, короб, расчёска, перчатка.

За первым отправился призрачный сын.
Второе найдет скорбящая мать.
За третьим и птица, и пёс — но один.
Скупейший четвёртое хочет достать.

Она возликует по их возвращенью,
Пусть ныне она и стенает в страданьи.
Старайся всех их победить, и не медли,
Иначе всех нас ждёт конец мирозданья».

Голос Джени затихает.

Через это видение персонажи узнают немного о природе Демиплана Ужаса и врагах, с которыми столкнутся.

Награда опытом

За переживание этого видения и знание об Одержимостях каждый персонаж получает индивидуальную награду в 3000 опыта. Ограничение максимального итогового опыта **не применяется** к этой награде.

Она применяется **после** получения обычного количества опыта, подсчитанного и поделенного между персонажами.

Вознаграждение

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

Опыт

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

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

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Друид	450
Разведчик	100
Мастифф	25
Эттеркап	450
Рой пауков	100
Игольчатая зараза	50
Красный колпак (огр)	200
Привидение	1100
Вурдалак	450
Зомби Страда	200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Отнести миролюбиво к эльфам	100
Спасти схваченных эльфов	100
«Выступить» для огров	100
Упокоить дух Таларика	500
Награда опыта середины сезона	3000*

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1275 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1700 опыта**.

* Ограничение максимального итогового опыта **не применяется** к этой награде. Она применяется **после** получения обычного количества опыта, подсчитанного и поделенного между персонажами.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно.

Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Деньги в гнезде эттеркапов	75
Кожаная сума	15
Нефритовый амулет	150
2 малахитовых камня	20
Поношенная проклёпанная кожаная броня	35
Деньги жертв зараз	15

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind] Чудесный предмет, необычный

Эти лёгкие сапоги сделаны из эластичной зелёной кожи и украшены мёртвыми листьями. Они постоянно покрыты грязью, будто их носивший прошёл через какое-то кровавое месиво глубиной до лодыжки. Никакие способы (магические или иные) не могут вывести эту грязь. Описание этого предмета можно найти в **раздаточном материале для игроков 1**.

Антитоксин [Antitoxin]

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

Зелье сопротивления холоду [Potion of Cold Resistance]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье большого лечения [Potion of Greater Healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания обнаружение мыслей [Spell Scroll: Detect Thoughts]

Свиток, необычный

Этот свиток заклинания содержит одно заклинание *обнаружение мыслей* [detect thoughts]. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

Все представители фракций получают **единицу славы** за участие в этом приключении.

Время простоя

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** по завершении этого приключения.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

Демиплан Ужаса. Вы прошли сквозь туманы и теперь очутились на Демиплане Ужаса. Пока эта «награда» не будет снята, вы неспособны покинуть его. Пока вы заперты здесь, вы не можете участвовать ни в одном приключении или событии, которое проходит вне Баровии. Ступайте осторожней, пока вы здесь, ведь Тёмные Силы следят.

Вражда с Джени Зелёнозубой. Вы не сошлись с такой каргой, как Джени, и ушли, не заплатив цену. До тех пор, пока у вас есть эта награда, Джени берёт с вас на 50% больше денег за предоставленные ею услуги заклинателя. Кроме того, вы не сможете использовать альтернативные методы оплаты, описанные в *Руководстве Мастера D&D Adventurers League*.

Побег из Демиплана Ужаса. Вас вывела из Баровии семья Вистани. Если вы захотите вернуться обратно в Баровию, то после побега вы должны потратить 80 дней простоя, обходя вдоль и поперёк Фаэрун в поисках загадочных туманов. По возвращении вы снова получаете сюжетную награду *Демиплан Ужаса* и должны найти иной путь из

Баровии.

Награда Мастера

Вы получаете **425 опыта**, **10 дней простоя** и **212 зм** за проведение этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Дерали. Женщина, эльф, друид из Трепещущего леса. Ищет пропавших эльфов, похищенных эттеркапами.

Джени Зелёнозубая. Зелёная карга, которая живет в Трепещущем лесу. Встречалась в DDEX1-8 *Истории, рассказанные деревьями*. Столкнулась с Талариком Даораном больше ста лет назад. Пыталась и в конце убила его за то, что он нарушил пакт между Фланом и тёмными феями Трепещущего леса.

Таларик Даоран. Мужчина, человек. Лорд-протектор Флана. Убит больше ста лет назад каргой Джени Зеленозубой за нарушение пакта между Фланом и Трепещущем лесом.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Сопrotивление урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Воню этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 12 (2к8 + 3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гигантский паук-волк

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

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

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки –

Опасность 1/4 (50 опыта)

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождеие по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Друид (эльф)

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс Доспеха 11 (16 с дубовой корой [bare skin])

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Друидический, плюс два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Друид является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *дубинка [shillelagh]*, *искусство друидов [druidcraft]*, *сотворение пламени [produce flame]*

1-й уровень (4 ячейки): *волна грома [thunderwave]*, *опутывание [entangle]*, *разговор с животными [speak with animals]*, *сороход [longstrider]*

2-й уровень (3 ячейки): *дубовая кора [barkskin]*, *почтовое животное [animal messenger]*

Действия

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +2 (+4 с заклинанием *дубинка*) к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к6) или дробящий урон 4 (1к8), если используется двумя руками или с заклинанием *дубинка*.

Зомби Страда

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 30 (4к8 + 12)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает Общий, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Отвратительные конечности. Всякий раз, когда зомби получает не меньше 5 дробящего или режущего урона за раз, бросьте к20 для определения того, что произойдет с ним:

1–8: одна нога отделится от зомби, если у него она есть.

9–16: одна рука отделится от зомби, если у него она есть.

17–20: зомби обезглавлен.

Если здоровье зомби опускается до 0 хитов, все его части умирают. До этого момента все отделившиеся части действуют по инициативе своего зомби и обладают собственными скоростью и действиями. Отделённая часть имеет КД 8. Любой нанесённый урон вычитается из здоровья зомби.

Отделившаяся нога не может атаковать и имеет скорость 5 футов. Отделившаяся рука имеет скорость 5 футов и может совершить одну атаку когтями в свой ход, бросок атаки делается с помехой. Каждый раз, когда зомби теряет свою руку, он теряет атаку когтями. Если отделена голова, зомби теряет атаку укусом, и его туловище считается ослеплённым, если только голова не видит его. У отрубленной головы скорость 0 футов, и она может совершить атаку укусом, но только если цель находится в её пространстве.

Если зомби потерял ногу, его скорость снижается вдвое. Если обе ноги — он падает ничком. Если при этом у него есть руки, он может ползти. Если рука осталась одна, он по-прежнему может ползти, но скорость уменьшается вдвое. Без рук и без ног его скорость становится равной 0, и зомби не получает никаких бонусов к скорости.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 3 (1к4 + 1).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Игольчатая зараза

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к состояниям глухота, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 9

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 6 (2к4 + 1).

Иглы. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 8 (2к6 + 1).

Куши (Мастифф)

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Мастифф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Огр

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Великаний, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Палица. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 11 (2к6 + 4).

Привидение

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

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

Спротивление урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки все, что были известны при жизни

Опасность 4 (1 100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плана, и наоборот.

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

Действия

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

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плана, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становится целью эффектов, происходящих на другом плане.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration], но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонит или не заставит уйти таким эффектом, как заклинание *рассеивание добра и зла* [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того, как преуспевает в спасброске, или после того, как одержимость закончится.

Пробуждённое дерево

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к12 + 14)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Уязвимость к урону огонь

Спротивление урону дробящий, колющий

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево остаётся без движения, оно неотлично от обычного дерева.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 14 (3к6 + 4).

Разведчик (эльф)

Средний гуманоид (эльф), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Наследие фей. Эльф-разведчик совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

Рой пауков

Средний рой крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Спротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занять клетку любого существа и наоборот, также рой может пройти по любому пространству, где может перемещаться крошечный персонаж. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

Паучье лазание. Рой может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Рой может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в паутине, рой чувствует любое существо, контактирующее с этой же паутиной.

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. Попадание: колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

Эттеркап

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 44 (8к8+8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки Восприятие +3, Выживание +3, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки –

Опасность 2 (450 опыта)

Паучье лазание. Эттеркап может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, эттеркап знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Эттеркап игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Эттеркап совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 4 (1к8). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе станет отравленной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4+2).

Паутина (перезарядка 5–6). *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно существо с размером не больше Большого. *Попадание:* Существо становится опутанным паутиной. Опутанное существо может действием совершить проверку Силы Сл 11, высвобождаясь из паутины при успехе. Эффект оканчивается, если паутина будет уничтожена.

У паутины КД 10, 5 хитов, уязвимость к урону огнём, иммунитет к дробящему урону, урону психической энергией и ядом.

Раздаточный материал для игроков 1:

Эльфийские сапоги

Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите эти сапоги, ваши шаги не издают звука, вне зависимости от поверхности, по которой вы идёте. Вы также совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), которые полагаются на бесшумное передвижение.

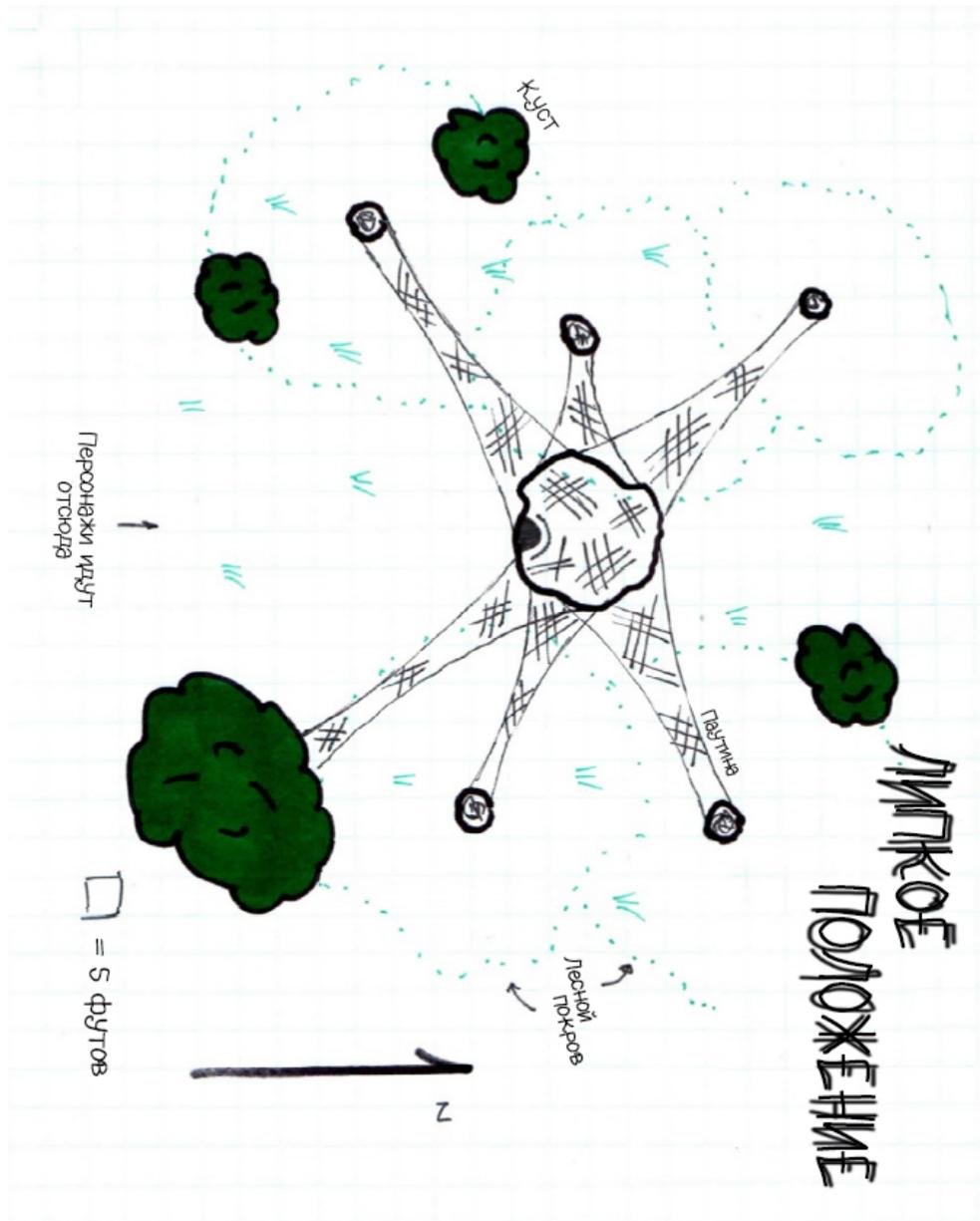
Эти лёгкие сапоги сделаны из эластичной зелёной кожи и украшены мёртвыми листьями. Они постоянно покрыты грязью, будто их носивший прошёл через какое-то кровавое месиво глубиной до лодыжки. Никакие способы (магические или иные) не могут вывести эту грязь.

Раздаточный материал для игроков 2: Пергамент из сумки

*Птичку с красным хохолком,
С остро точенным ножом
Если встретишь – пой и хлопай,
В такт себе ногами топай,
Чтоб ненастья избежать,
Ты заставь её кричать.*

Защита

Приложение: Карта столкновения «Липкое положение»



Приложение: Карта столкновения «Корни, чёртовы корни»

