



НЕВИННЫЙ

Туманы уводят вас глубже в Глумпенское болото в логово большого зла. Там неживой сын мёртвого бога ждёт смерти, что постоянно ускользает от него. Даруете ли вы ему покой или осознаете, какую роль он играет в том, что грядёт?

Седьмая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



Michael E. Shea

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-07

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, DUNGEONS_GUEST, CAH4EJIJA, Xattttta, k1nda, Romulas

Вёрстка: Шаборкина Ксения

Вычитка: Maia Everett, Easter

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	Часть 3. Ямы крови и костей	15
Введение	2	Погребальные колодцы	15
D&D Adventurers League	2	Часть 4. Убежище Величественных Мёртвых	17
Подготовка приключения	2	А. Верхняя зала	17
Перед игрой	2	В. Камера Ночного Змея	18
Изменение сложности приключения	3	Завершение	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	8	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	22
Добро пожаловать в Баровию	8	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	23
Часть 1: Кровавый алтарь	9	Раздаточный материал для игроков 1	30
Общие черты	9	Раздаточный материал для игроков 2:	
Вам здесь не быть!	9	Плащ шарлатана	31
Путешествие в болото.	11	Приложение. Карта Черепа дракона	32
Часть 2: Глюмпенское болото	12	Приложение. Карта Ям Костей и Крови	33
Общие черты	12	Приложение. Карта Убежища Величественных Мёртвых	34
А. Затонувший караван	12		
В. Череп дракона	13		
Общие черты	13		
С. Лагерь Гостя	14		

Введение

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

Это приключение предназначено для **персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 5 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит в заснеженных лесах близ деревни Орашное в графстве Баровия. В конечном счёте приведет вас в Глюмпенское болото.

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 прочие 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 5 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 изменять 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 считаете 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>Молебн 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. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

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 любые товары, какие необходимы.

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 Бигби [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 появляются 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 зависимости 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.

Предыстория приключения

Недавно в городок прибыл хорошо одетый Гость. Каким-то образом он завоевал доверие горожан. Фермеры и торговцы ценят его советы. Мастера и кузнецы ищут его помощи. А пара возлюбленных, Бенедик и Сари, просят благословить их брак. Но никто не знает, что Гость — это инкуб, манипулирующий небольшой сонной деревней своим шёпотом.

Но жители Орашного не знают, что в деревне скрывается ещё один странник. Он ни с кем не разговаривает, не смог завоевать доверие местных и даже не выдал своё присутствие кому-либо. Второй чужак — это привидение тролля-полудракона, Гракксигак.

Впрочем, именно Гракксигак — причина, по которой Гость прибыл в городок. Получив дар от Демиплана Ужаса, Гость собирается подчинить своей воле привидение. Но это потребует жертвоприношения. И кто может подойти для этой цели лучше, чем Бенедик и Сари, два глупых ребёнка, чья ошибка состояла лишь в том, что они полюбили друг друга.

Не марая рук, он уговорил и очаровал брата Бенедика, Регольда, убедив его совершить ужасное. В первую, так и не состоявшуюся брачную ночь Регольд безжалостно убил обоих, пока Гость наблюдал за всем своим алчным взглядом.

Но Гракксигак не объявился, и Гость узнал, что жертва стала бессмысленной, так как только добровольная жертва способна привлечь внимание Тёмных Сил для исполнения его просьбы. И он возложил свои надежды на бедного, несчастного Регольда.

Приключение начинается, когда Гость и Регольд направляются в Свод Почтенных Мёртвых, древнему храму юань-ти великой силы и великого зла. За

то время, пока они идут, Гостю несомненно хватит времени пробудить жар вины в груди Регольда. Дальше останется только вложить клинок тому в руку, а Регольд сделает всё остальное.

Гракксигак, Вторая Одержимость

Троль полудракон — сын дракона Тростулгразля, ныне драколича. Он родился ещё тогда, когда отец был живым. Убитый искателями приключений в логове драколича Гракксигак восстал из мёртвых в виде привидения и теперь ищет уважения, которое никогда не оказывал ему его уважаемый отец при жизни.

Прибытие Гракксигака в Баровию заметила Эсме, что появилась однажды перед ним ночью. Сыграв на слабости простодушного привидения к одобрению, она привлекла его к своему делу. С помощью Гракксигака Эсме надеется заполучить перчатки Татьяны из Орашного, если он, конечно, окажется достаточно сообразительным, чтобы найти их.

Не смотря на свою жестокую натуру, Гракксигак робок и легко пугается в форме привидения, так как не смог привыкнуть к своему нынешнему состоянию. Он нашёл перчатки, но не знал, как украсть их без подозрений, а ведь его госпожа особо отметила, что ему не следует вызывать их. Он искал помощи у другого привидения, Таларика Даорана, но тот настаивал на том, что сначала ему необходимо отомстить Джени Зеленозубой (DDAL04-06 *Привидение*).

Когда ситуация уже усугубилась, прибыл Гость и заинтересовался Сари, владелицей перчаток. Гракксигак решил воспользоваться этим моментом, чтобы выполнить своё задание.

Гракксигак появляется как огромный звероподобный тролль с завитыми рогами и рваной дырой в виде сердца в центре груди. Дыра — это проявление его связи с Эсме Амарант и с Вечерней Славой.

Тёмный дар. Тёмные силы наградили Гракксигака способностью воздействовать на вещи Материального плана, оставаясь на Эфирном. Эта способность ограничена *одержимостью* и возможностью телекинетически манипулировать предметами.

Обзор приключения

Приключение состоит из четырёх частей.

Часть 1. Персонажи прибывают к кровавому алтарю. Там они обнаруживают убитую молодую пару у алтаря, и их атакуют тролли, последователи Гракксигака. После победы над нападшими персонажи знакомятся с привидением погибшей девушки, Сари.

Несмотря на свой новый облик, Сари знает, что её убийцы скоро проведут некий ритуал в логове великого зла дальше в Глюмпенском болоте. В тайне от них Гракксигак следует за ней, стремясь наконец-то заполучить *перчатки Татьяны*.

Часть 2. Во второй части приключения персонажи пройдут через Глюмпенское болото и, возможно, соберут улики на своём пути. Во время

путешествия они столкнутся с затонувшим вардо и его владельцем—Вистани, а также наткнутся на лагерь Гостя. Если хватит времени, они также увидят огромный череп красного дракона, поедаемый вурдалаками.

Часть 3. В третьей части приключения персонажи придут в Свод Почтенных Мёртвых, бывший могильник юань-ти. Пробираясь сквозь гробницы, искатели приключений столкнутся с группой юань-ти, ведущей раскопки в поисках артефактов в сопровождении орков-рабов.

Часть 4. Персонажи прорываются в Убежище Величественных Мёртвых. В конце концов они натолкнутся на Гостя, проводящего тёмную церемонию для связывания привидения Гракксигака. Для того, чтобы не допустить победы Гостя, персонажи должны предотвратить смерть Регольда и нанести поражение Гостю и его призванным мёртвым приспешникам. Однако персонажи могут убедить привидение Гракксигака помочь в их начинаниях. В противном случае им придётся столкнуться ещё и с полным гнева призраком полудракона.

Глюмпенское болото

Глюмпенское болото — очередная часть территории Фаэруна, что была сметена туманами. Оно отделено от Сумрачных Трясин [Twilight Marshes] Исчезающей Возвышенностью [Vanishing Hills].

На возвышенности и болоте, к северу от неё, обитают юань-ти, проводящие мерзкие обряды для еще более мерзких существ.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из *Забывших 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 другом случае любая из следующих зацепок может объяснить появление отряда на участке земли между Трепещущим лесом и Баровийским.

Предупреждение Джени. Персонажам, принявшим участие в событиях DDAL04–06 *Призрак*, приснился сон, в котором их посетила Карга Джени Зеленозубая и предупредила их о неизвестной личности и её Одержимостях. Во сне также упоминалось и о паре перчаток. Игроки могут узнать, что у девушки из деревни Сари есть милая пара перчаток, которую она надевает повсюду. В последний раз Сари видели по пути к древнему святилищу вместе с её возлюбленным, его братом Регольдом и третьим мужчиной, известным местным как Гость. Изучение этого сна привело их к давно забытому святилищу близ Орашного.

Пропавшие возлюбленные. Слухи ходят в деревне о неизвестном человеке, которого все знают лишь как Гостя. После его прибытия люди начали вести себя странно. Но что ещё хуже, пара молодых влюблённых, Бенедик и Сари, пропали. В последний раз их, направляющихся в Сваличский лес, видели в компании Гостя.

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 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: Кровавый алтарь

Приключение начинается в том святилище, что упоминала Джени, в разгар особо неприятной грозы.

Общие черты

Святилище обладает следующими общими чертами:

Местность. Земля под ногами сухая за исключением небольшой сырости после дождя. Тем не менее на промокнувшей от дождя и крови поверхности близ статуи образовалась густая грязь (смотрите ниже врезку «Кровавые следы Сары»).

Свет. Ночное небо тёмное и пасмурное. Редкие вспышки молний дают яркий, но краткий свет. Единственным источником света служат предметы, которые персонажи принесли с собой.

Запах. Грязь и дождь. Тяжёлый, металлический запах крови. Немытые тела.

Звуки. Гром молний, жужжание мух, карканье воронов, далёкие вопли волков.

О перчатках и призраках

Перед самым началом этого приключения Гракксигак становится полностью одержимым перчатками. В течение этого похода его одержимость проявляется по-разному. Чем ближе персонажи приближаются к своей финальной цели (часть 4), тем более частыми становятся происшествия. Благодаря своему Тёмному Дару (см. выше Гракксигак, Вторая одержимость) мёртвый тролль способен делать всё это с Эфирного Плана.

Несколько примеров того, что может делать Гракксигак (он не ограничен этими действиями):

- Персонаж, возможно, проснётся, обнаружив пропажу своих перчаток. Хотя он и найдёт их снова, но не в том месте, где стоило бы искать (висящими на суку, в дупле дерева, заткнутые в обувь товарища и т.п.). Независимо от бдительности персонажей, они не смогут поймать воришку.
- Персонажи могут встретить на своём пути необычную большую кучу перчаток, лежащую посреди тропы, или её же за костром после подъёма утром. Ни одна из этих перчаток не принадлежит им. Некоторые из них порваны или покрыты кровью, а одна или две из них содержат внутри себя руки, пальцы своих прошлых владельцев.
- Персонаж может почувствовать лёгкое потягивание за свои перчатки, пока всё ещё носит их. Это начинается достаточно безобидно, но может перерасти в смертельную неприятность в бою. Если Гракксигак потеряет терпение (если персонажи останавливаются на чрезмерно длительный отдых), он сможет дёргать их в неподходящее время в разгар боя, в результате чего бросок атаки персонажа будет совершён с помехой.

Или, что ещё хуже, Гракксигак может попытаться овладеть персонажем и заставить его бежать в ближайшую рощу деревьев или иным образом скрыться из виду, чтобы убедиться, что на самом деле персонаж не носит перчатки Татьяны. Ни в одной из частей 1, 2 или 3 Гракксигак не атакует персонажей.

Вам здесь не быть!

Вспышка молнии озаряет высокую статую мужчины в плаще с накинутым капюшоном. Из его рукавов выползают толстые каменные змеи, обвивая его руки с телом. Капюшон скрывает в темноте черты лица статуи.

Мгновение спустя вторая вспышка молнии озаряет тёмный кровавый отпечаток руки на мантиях статуй. В основании статуи и в нижней части размазанного пятна лежит тело молодого человека, одетого в домашнюю одежду, лицом вниз в луже чёрной грязи — его рука всё ещё лежит на одной из ног статуи. Другая рука мальчика держит руку девушки — передняя часть её цветочной блузки кажется чёрной от крови. Её пустые, немигающие глаза смотрят вверх, когда капли дождя падают на бледную кожу её лица.

Дайте персонажам немного времени на осмотр сцены, прежде чем продолжить. Тем не менее, прежде чем они смогут найти достаточно подробную информацию, прочтите:

Дерево поблизости ломается пополам, и большие фигуры выходят с угрожающим рыком на поляну.

«Мы есть враги», — изрыгает фигура низким голосом. Третья вспышка молнии освещает фигуры троллей с покрытыми рубцами лицами и странными шрамами в центре груди. Ужасный рот говорившего тролля озаряет злобная ухмылка, оголяя несколько золотых зубов.

Два **тролля** [troll] — последователи Гракксигака. Они не выдадут его имя по своей воле. Тролли — слуги Тростулграэля. Хотя они и не являются полудраконами, на их регенерацию не влияет урон кислотой.

Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 11 укажет на то, что носимые ими шрамы выглядят намеренно нанесёнными, так как они слишком симметрично и обдуманно расположены для следов от битвы.

Изменение сложности столкновения

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

- Слабая группа:** в начале каждого хода **троллей** бросьте кость, и если результат чётный, то троллей

поражает вспышка молнии, и все их атаки в этом ходу совершаются с помехой.

- **Сильная группа:** увеличьте хиты каждого тролля до 115.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного тролля.

Развитие событий

После того как персонажи побеждают троллей, прочтите:

«Теперь безопасно?»

Блёклый образ молодой женщины в цветочной блузке и с изящными кружевными перчатками выглядывает из-за соседнего корявого дерева. В её глазах читается тревога, а на лице видны серебристые дорожки слёз.

Яркая красная кровь пропитала передник её красной блузки и продолжает течь, капая на землю у её ног.

Из-за такой трагичной смерти Сари вернулась в форме **привидения** [ghost] и не имеет ни малейшего понятия, как и почему. Независимо от того, как пойдёт беседа, Сари рассказывает следующее:

- Её зовут Сари, а мертвый мужчина — её возлюбленный Бенедик. Она начинает рыдать, увидев трупы, и отчаянно зовёт Бенедика, будто надеется, что и он восстал в виде привидения.
- Она и Бенедик пришли сюда пожениться. Брат Бенедика Регольд сопровождал их, но она не видит его тела здесь.
- Она не помнит, как умерла. Лишь только жуткую боль в своём сердце, а потом всё как в тумане.
- Если спросить её, может ли Регольд быть тем, кто убил их, то Сари пренебрежительно пожимает плечами. Она говорит, что он действительно всегда был сердитым, но не знает почему. Но она всё равно не может представить себе причину, по которой он бы хотел убить её и своего родного брата.
- С ними был кто-то ещё, но она не помнит, кто. Она не помнит ни его лица, ни то, как звучал голос. Каждый раз, когда Сари крайне близка к образу, он уплывает из её разума.
- Она знает, куда направился Регольд: в место великого зла. Она боится, что нечто очень плохое может произойти там. Нечто, что необходимо остановить как можно скорее.
- Она чувствует громадную, мощную силу — злую, но печальную, как и она сама. И сердце этой силы такое же разбитое.
- Если спросить о её перчатках, Сари скажет, что это подарок от её умершей матери. Если персонажи осмотрят её тело, то перчаток нигде не будет. Сари не может снять с себя перчатки.

Отыгрыш Сари

Сари только недавно стала призраком и вряд ли знает, что она вообще мертва. Даже если ей предъявят дока-

зательство её смерти, она может оплакать это зрелище, а затем просто забыть, что когда-либо видела это. У Сари есть только чувства, ведущие её в этой форме, и очень мало фактов. Скорее всего, она видит силу в авантюристах и умоляет их прекратить ритуал, который, как она чувствует, скоро будет начат.

Сари можно будет успокоить, если она и Бенедик поженятся в соответствии с традициями Баровии. К сожалению, это потребует воскрешения Бенедика из мёртвых.

Цитата: «Бенедик! Бенедик, где же ты?!»

В конце разговора Сари подходит к персонажу, проявившему к ней наибольшее сочувствие, и касается его груди. Прикосновение ощущается как прикосновение липкой руки, но ощущение исчезает через мгновение. Сари уходит: исчезает в болоте и оставляет за собой след ярких кровавых следов.

Кровавые следы Сари

После встречи с Сари персонажи мельком видят следы яркой красной крови. Кровь необычайно и, кажется, почти что светится своим светом; брызги яркого, жуткого цвета в другой тусклой, тоскливой реальности.

Персонажи, решившиеся прикоснуться к следам, ничего не почувствуют, кроме земли под ногами: следы — лишь часть духа Сари.

Если персонажи демонстрируют какую-либо враждебность по отношению к Сари, призрак бежит или, если не может, использует *ужасающее видение*. Даже если они убивают её, Сара преследует персонажей, чтобы расследовать «ужасную вещь».

Изучение области

Кроме разговора с привидением Сари, персонажи могут исследовать сцену убийства у алтаря. То, что они узнают, зависит от выбранных персонажами навыков, и того, как успешно они их используют.

• Интеллект (Расследование)

Сл 11. Нанесённые Бенедик и Сари раны чёткие. Их не могли нанести тролли или иные монстры.

Сл 15. По ранам можно предположить, что их атаковали сзади и убили сразу. Кто бы это ни сделал, у него было два оружия.

• Мудрость (Выживание)

Сл 11. Следы крупных гуманоидов обходят поляну вокруг.

Сл 13. На поляну, окружающую алтарь, ведут четыре пары следов размером с человеческие, но только две пары уходят с неё в сторону юго-востока.

Сл 15. Одни следы принадлежат кому-то — мужчине, носившему дорогую пару ботинок, судя по каблуку. Осторожность, с которой он передвигался, чтобы наступать по наименее грязным участкам в округе, говорит о том, что он был

одет в вечерний костюм.

- **Интеллект (Магия или Религия)**

Сл 13. От алтаря исходит слабая аура некроман-
тии. Персонаж, использующий *обнаружение
магии* [detect magic] или схожие способности,
сможет понять это без проверки.

Сл 15. Алтарь изображает неизвестную фигуру,
сделанную, видимо, юань-ти, расой змееподоб-
ных существ.

Ссет, Шипящая Смерть

Ссет явился к юань-ти древности в форме крылатого юань-ти, называвшего себя воплощением Мершолка. Говоря голосом Мершолка, Ссет поклялся вытащить юань-ти из упадка и построить новую империю. Многие поклонявшиеся Мершолку после этого стали последователями Ссета. Некоторые юань-ти уже давно подозревают, что Ссет – узурпатор, который воспользовался сном Мершолка, чтобы сделать себя богом. Они думают, что Ссет мог даже поглотить Мершолка, и теперь он отвечает на молитвы последователей Мершолка, а его жрецы переманивают в свою веру или пожирают наиболее упорных поклонников старого бога.

Сокровища

У одного из троллей есть четыре золотых клыка. Будучи выдранными (и очищенными), они стоят по 25 зм каждый. Этот тролль также нёс с собой *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

На каждом зубе выгравирована руна. Успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) Сл 15 персонаж узнает в них руны, часто используемые в ритуалах и заклинаниях некромантов. Тролли — не нежить.

В маленькой откидной шкатулке в кармане Бенедика лежит золотое кольцо с двумя кроваво-красными рубинами. Его стоимость — 50 зм.

Путешествие в болото.

Персонажи могут без опаски остановиться здесь на ночь. Однако призрак Сари призывает спешить и молит приключенцев остановить это ужасное событие, пока не станет поздно. Она запугивает их тем, что, если они заснут, то они никогда больше не смогут спать из-за кошмаров, которые им приснятся. Если никто так и не обратит никакого внимания на Сари, она может даже попытаться вселиться в одного из персонажей и убежать в сторону Глюмпенского болота.

Иначе переходите к части 2.

Часть 2: Глюмпенское болото

Идя по кровавым следам Сари, искатели приключений начинают своё путешествие на болото.

До могильника юань-ти двое суток пути с одной ночёвкой.

Общие черты

Болото обладает следующими общими чертами:

Местность. Болото очень неприглядно: полно топей, поросло покрученной колючей ежевикой, покрыто глубокими бассейнами мутной, вонючей воды. В воздухе роятся целые облака чёрных, кусачих мух.

Кровавые следы. Явный путь через болото найти сложно. Тем не менее, когда персонажи начинают думать, что заблудились, они находят кровавые следы ног Сари, которые бесследно исчезают через некоторое время (см. выше Кровавые следы Сари).

Свет. Небо пасмурно и предвещает бурю.

Несмотря на это освещение отличное.

Запахи. Грязь, дождь, гниль.

Звуки. Гремит гром, жужжат мухи, каркают вороны, вдалеке воют волки. Неизвестно откуда доносится очень тихий, почти призрачный, шёпот и всхлипывания.

А. Затонувший караван

Через пару часов дороги группа обнаруживает следующее.

Из бурлящей зелёной поверхности трясины впереди выступают скрученные деревья. Кое-где видны маленькие островки покрытых грибами камней и грязи. В центре трясины стоит когда-то крепкая деревянная повозка, теперь наполовину затопленная. Одна сторона *вардо* глубоко погрязла в болоте, придавая оставшейся на виду части странный, изогнутый угол.

«Эй вы! Помогите мне! — неистовый голос зовёт из *вардо*. — Мой *вардо* засосало болото, заперев меня здесь!»

Внутри *вардо* (повозки, в которой живут Вистани) находится **Сомойог**, путешественник из числа Богаравов (DDAL04–05 *Гадалка*), застрявший на Демиплане, пока его семья путешествует в туманах (подробней об этом в DDAL04-06 *Призрак*).

Он переправлялся по болоту, остановившись на ночлег. Пока он спал, его *вардо* застряло в трясине, и лишь благодаря маленьким окнам он лишь застрял внутри.

Добраться до повозки, чтобы освободить Сомойога, непросто. Трясины в болоте угрожают проглотить тех, кто решится пересечь его, и тернистые лозы выглядят так, как будто хотят выжать жизнь из всех, кто проходит мимо.

Игроки вольны придумать креативный способ добраться до повозки, или они могут совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 13 или Ловкости (Акробатика), чтобы проложить себе путь через маленькие кочки к повозке. При провале проверки бросьте 1к4 и обратитесь к следующей таблице, чтобы узнать, что произойдёт:

Опасности топи

1к4 Эффект

- 1 Нога персонажа попадает в скрученную массу тернистых лоз, из которых капает ярко-зеленая жидкость. Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит 10 (3к6) урона ядом.
- 2 Один неверный шаг отправляет персонажа в грязное болото, а липкая грязь и ил угрожают затянуть его под себя. Персонаж может вытащить себя из грязи, но должен преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе получит один уровень истощения от потраченных усилий.
- 3 Персонаж спотыкается и приземляется в обрывки странных зеленых и желтых грибов. Персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе потеряет 2 кости хитов. Если у него осталось меньше двух костей хитов, вместо этого он получит 10 (3к6) урона ядом.
- 4 Персонаж оступается и понимает, что схватился рукой за кривое, гнилое дерево. Он должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе будет ошеломлен кошмарными видениями того, как тысячи гуманоидов пытаются и поедают змееподобные существа. Эти видения причиняют урон психической энергией 10 (3к6).

Добраться до *вардо* недостаточно для того, чтобы освободить Сомойога. Конец повозки, в котором находится дверь, погружен в густую грязь, а окна слишком узки, чтобы проползти. Исключая творческое использование магии, уничтожение части стены повозки — единственный способ вытащить его. Двухфутовая секция *вардо* имеет прочность 13, 30 хитов (иммунитет к яду и психическим повреждениям).

После освобождения Сомойога с радостью вырывается из *вардо* и предоставляет персонажам следующую информацию:

- Днём ранее двое мужчин проходили через болото и прошли мимо его лагеря. Один был крупным и одет в одежду простого человека, хотя у него на поясе было два прекрасных меча. Другой был безукоризненно одет, как благородный, с

оборочным платьем, королевским красным дублетом, золотыми пуговицами и парой тонких высоких кожаных сапог со складками на колене.

- Он пригласил их обоих разделить с ним очаг и рассказать их истории, но, хотя крупный мужчина и хотел принять приглашение, богач рывкнул на него, и они оба продолжили свой путь. Первый мужчина действительно выглядел удручённым.
- Сомойог слышал слухи о существовании великой силы в болоте — существо не живое, но и не мёртвое. Он хихикает про себя и комментирует, как это звучит глупо, когда он это говорит.

Сомойог не хочет делать ничего, кроме как извлечь из своей повозки всё, что возможно, и покинуть это проклятое болото.

Сокровища

В качестве награды за своё спасение Сомойог даёт персонажам набор изумительно красивых играль-ных карт. Карты изготовлены из лакированного дерева и инкрустированы золотом, серебром и платиной с соответствующим футляром для переноски. Они стоят 100 зм.

В. Череп дракона

Если позволяет время, персонажи также проходят мимо смоляной ямы. Это столкновение не влияет на дальнейшую историю. Оно, однако, должно произойти до столкновения С.

Общие черты

Болото обладает следующими общими чертами:

Местность. Смола густая, вязкая и относится к труднопроходимой местности. Вся яма охватывает около 80 футов в ширину. Бассейн относительно неглубокий и имеет всего около 3 футов в глубину.

Дёготь. Дёготь обжигающе горяч. Любой персонаж, начинающий ход в дёгте, получает урон огнём 2 (1к4). Полностью погруженный в дёготь (лежащий ничком) персонаж получает урон огнём 5 (1к10). Дёготь также легко воспламеняется. Любой подожжённый персонаж, покрытый дёгтем, получает урон огнём 3 (1к6) в начале каждого своего хода.

Запахи. Едкие пары, дёготь.

Звуки. Булькающий дёготь.

Прочтите или перескажите следующее:

Большой пруд густой булькающей жидкости и скрюченные, почерневшие деревья окружают череп огромного рогатого чудовища. Половина этого вытянутого черепа вздымается над булькающей жидкостью, а рога длиной в 25 футов вздымаются в ночное небо. На кончик каждого рога надето золотое кольцо. Множество разных белых костей торчат над тёмной жижей.

Если персонажи подходят к черепу или наступают на него, прочтите следующее:

Из липкой жидкости появляется чёрная фигура. Это гуманоид, покрытый полностью дымящимся чёрным дёгтем. Несколько подобных существ также поднимаются, протирая свои глаза от грязи, и они готовы наброситься на вас.

Шесть **вурдалаков** [ghast] вылезают из земли широким кругом вокруг черепа дракона в центре болота. Они покрыты густой чёрной смолой, которая придает коже сияющий чёрный оттенок, когда ручейки липкой чёрной жидкости стекают по их телам.

Изменение сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** уберите двух **вурдалаков**.
- **Сильная группа:** увеличьте хиты **вурдалаков** до 45 хитов.
- **Очень сильная группа:** добавьте двух **вурдалаков**. У всех **вурдалаков** 45 хитов.

Тактика

Вурдалаки не получают урона от того, что покрыты дёгтем. Если они подвергаются атакам огнём, их полностью охватывает пламя. Если они начинают свой ход, будучи охваченными огнём, они наносят дополнительно 3 (1к6) урона огнём при атаке *когтями*.

Вурдалакам очень нравится толкать парализованных существ, сбивая их с ног, в смолу. Любое существо, которое начинает свой ход полностью погруженным в горячую смолу, получает 5 (1к10) урона огнём. Кроме того, оно начинает задыхаться.

Если на вурдалаков нападают с расстояния и у них нет шансов на успех, они отступают в смолу. Убедившись, что персонажи исчезли, вурдалаки следуют за ними с безопасного расстояния. Если персонажи останавливаются на продолжительный отдых, вурдалаки устраивают засаду на персонажей в середине отдыха. Однако вурдалаки не отваживаются проникать в ямы крови и костей.

Удушье

Существо может задержать дыхание на число минут, равное 1 + значение его Телосложения (минимум 30 секунд).

Когда у существа заканчивается воздух, оно может выжить в течение количества раундов, равных его модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно умирает.

Развитие событий

После победы над вурдалаками персонажи могут исследовать кости дракона. Кажется, труп дракона

находится здесь уже довольно давно — к удовольствию вурдалаков. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 13 идентифицирует череп как принадлежащий взрослому красному дракону.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, находит небольшое количество порошкообразного серебра на земле на краю ямы. Персонаж, который преуспевает в последующей проверке Интеллекта (Магия) Сл 11, идентифицирует это как что-то, что, вероятно, было материальным компонентом для заклинания *защита от добра и зла* [protection from evil and good]. Этого количества недостаточно, чтобы иметь какую-либо ценность.

Сокровища

Кольца, опоясывающие левый рог черепа дракона, стоят 250 зм каждое.

С. Лагерь Гостя

Когда наступает вечер, персонажи наталкиваются на заброшенный лагерь. Прочтите или перескажите следующее:

На тёмном небе висит полная луна; её гнетущий холодный свет заливают земли внизу. Корявое дерево растёт на вершине холма, который возвышается над болотом вокруг него. Слабый запах пепла витает в воздухе, говоря о потушенном день назад костре. Расположение холма в окрестностях создает впечатление безопасного места для отдыха.

Персонажи могут использовать этот лагерь как безопасное место для продолжительного отдыха.

Проверка Интеллекта (Расследование) Сл 11 показывает, что в лагере ночевали двое; они поймали и приготовили кролика на костре. Если результат проверки превышает Сл на 5 или более, персонаж замечает, что только один из обитателей съел животное; кости были оставлены только в одном месте. Кроме того, либо только один из них спал, либо так, либо они по очереди спали на одном и том же месте на земле.

Если персонажи осматривают окрестности лагеря, они находят недавно выкопанную выгребную яму. Рядом валяется смятый пергамент. Выдайте **раздаточный материал для игроков 1** тому игроку, чей персонаж нашел записку.

Если персонажи решают остаться здесь на ночь, их никто не тревожит (кроме вурдалаков, если они преследовали персонажей ранее; см. столкновение В выше).

Часть 3. Ямы крови и костей

Путешествие Гостя и Регольда привело их в ряд древних захоронений юань-ти.

Погребальные колодцы

Когда искатели приключений придут сюда, прочтите или перефразируйте следующий текст:

Стоя на возвышении в заболоченной земле, вы видите ряд круглых каменных колодцев, окружённых глубоким жёлобом, заполненным щебнем. Четыре небольших каменных колодца, ориентированные на север, восток, запад и юг, окружают большой воронкообразный колодец, ведущий под поверхность земли. Некоторые из маленьких колодцев покрыты густыми виноградными лозами и жёлто-зелёным мхом, в то время как другие стоят неприкрытыми, под открытым небом. Короткий пролёт каменных ступеней ведёт к внешнему краю большого колодца в центре области.

Около восточного колодца вы видите мерцание факелов, установленных в земле вокруг трёх больших палаток. Одна выглядит довольно величественно, — она украшена золотом по фиолетовой ткани, — а две других выглядят как грубый холст, натянутый на каркас.

Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 13 позволяет обнаружить полдюжины орков-часовых, патрулирующих в ста футах от палаток. Полдюжины этих орков рассредоточены по всей территории, следя за злоумышленниками.

Проверка Интеллекта (История или Религия) Сл 15 показывает, что каменные круги — это открытые колодцы для погребения, на которых размещались умершие. По мере того, как птицы-падальщики и звери поглощали тела, кости медленно заполняли ямы.

А. Желоб обречённых

Как только персонажи приблизятся к внешнему кольцу рва вокруг колодцев захоронения, прочтите или перескажите следующее:

То, что казалось щебнем в большом жёлобе, окружающем комплекс руин, оказывается костями. Размер траншеи говорит о том, что, вероятно, тысячи трупов, брошенных в траншею, были повреждены веками влияния погоды и падальщиков. Траншея шириной в десять футов тянется в обоих направлениях среди больших искривлённых деревьев и висячих ковров из влажного мха.

Если персонажи подошли достаточно близко, чтобы осмотреть кости, успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 11 показывает, что эти трупы принадлежат многим различным расам, в том числе дварфам, людям, эльфам, оркам и многим другим. Они выглядят так, будто умерли несколько столетий назад.

Если персонажи тратят время около жёлоба, они узнают, что тот имеет 5 футов в глубину и полон костей.

В. Лагерь раскопок юань-ти

Если персонажи решат обследовать лагерь, прочтите или перескажите следующее:

Из двух соседних покрытых холстом палаток слышны отрывки разговора на орочьем. Многочисленные ящики и бочки лежат рядом с лопатами, кирками, веревками и большими ведрами. В стороне виднеется куча грязи. Лагерь построен вокруг одного из старых каменных колодцев. Толстые виноградные лозы и кусты ежевики были срезаны, а поверх них были построены большие деревянные леса. В колодец с эшафота над ним свисают несколько канатов.

Рядом с самой большой из трёх палаток в землю вбит столб высотой в десять футов. На него нанизано тело мертвого орка.

Персонажи, говорящие на Орочьем, способны услышать отрывки и куски разговора: в основном слова «работать», «смотреть», «стоять», «идти», «сидеть», «не есть» и т.п.

Когда персонажи приближаются к лагерю, они должны преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытность) для скрытного от орочьих патрулей перемещения. При провале орки предупреждают оставшихся в лагере соплеменников и своих хозяев юань-ти.

Это группа копателей состоит из восьми **орков** [orc] (трое из которых в дальнем патруле и прибывают в конце третьего раунда), одного **проклинателя юань-ти вида 1** [type 1 yuan-ti malison] и одного **проклинателя юань-ти вида 3** [type 3 yuan-ti malison].

Юань-ти шлют орков вперед и атакуют дальнобойными атаками, прежде чем приступить к рукопашным.

Изменение сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** уберите одного орка.
- **Сильная группа:** добавьте **проклинателя юань-ти вида 1**.
- **Очень сильная группа:** добавьте **проклинателя юань-ти вида 1** и **проклинателя юань-ти вида 3**.

Если юань-ти повержены, персонажи могут свободно обыскать лагерь. В лагере лежит большое количество оборудования для раскопок, включая сапёрные лопаточки, лопаты, лебедки, молотки, зубила и ломы. Кажется, орки выполняли всю рабо-

ту, пока юань-ти просто наблюдали. На рынке эти предметы можно продать по 10 зм за все вместе.

В палатке юань-ти лежат большие декоративные круглые циновки, на которых они спали. В яме для мусора по соседству находятся обглоданные кости гуманоидов. Палатку украшают фонари и шёлк. В ней также стоит обитый железом сундук с орнаментом.

Колодец. Персонажи могут захотеть осмотреть сам колодец. Верёвки с узлами свисают с эшафота прямо в каменный колодец. Запах гнили и разложения просто невыносим; любой персонаж, спускающийся в колодец, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит один уровень истощения до следующего короткого отдыха из-за неконтролируемых рвотных позывов.

Персонажи находят сотни скелетов, плавающих в чёрной смоле своих разложившихся останков. Участники раскопок уже растащили все сокровища, которые можно было найти на дне колодца.

Сундук. Сундук внутри большого тента закрыт и защищён ловушкой. Открытие замка без ключа потребует воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 17. Либо его можно выломать силой успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 17 или разломать (КД 17, 40 хитов, иммунитет к яду и психическому урону). Для обнаружения этой ловушки требуется преуспеть в спасброске Мудрости (Восприятие) Сл 15, а для обезвреживания нужен набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости Сл 15. При попытке открыть сундук без ключа (в том числе силой) во все стороны выстреливают крошечные ядовитые иглы, поражая всех существ в 15 футах. К сожалению, ключа нет нигде поблизости; орк, которому юань-ти доверил носить ключ, случайно уронил его в колодец два дня назад — и был жестоко нанизан на кол.

Отравленная игла. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 15 фт., любое существо в пределах дистанции. Попадание: 1 колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получит 21 (6к6) урона ядом. Успешный спасбросок уменьшает урон вдвое.

Сокровища. В сундуке лежат золотой графин со змеевидными ручками стоимостью 230 зм, помятый богато украшенный шлем стоимостью 60 зм и золотая пластина с вытравленной на ней странной картой стоимостью 200 зм. В сундуке также лежит *свиток заклинания небесный огонь* [spell scroll of flamesstrike].

Осмотр золотой карты показывает, что местоположение этой раскопки изображено на пластине. На ней отмечены и другие места, но в силу отсутствия масштаба и ориентации неясно, где или как далеко они находятся.

Награда опытом. Если персонажи успешно обезвредили ловушку, наградите каждого игрока 100 опыта.

С. Центральный колодец

Персонажи находят случайный кровавый след, ведущий вокруг комплекса и в конечном итоге к центральному насыпям.

Тран. Когда приключенцы направляются к ступеням, ведущим к центральному колодцу, прочитайте или перефразируйте следующее:

Лестничный пролёт из трех ступеней ведет к высокой каменной стене центрального колодца. В изогнутом интерьере стены вырезана побитая погодой мозаика, изображающая рабство и войны между гуманоидами и змеями. Ни одна грубая деталь расчленения, потрошения или обезглавливания не была оставлена воображению. В резные углубления, окружающие верхнюю часть стены, вдавлены змеиные черепа и обнажённые клыки.

Становясь на первую ступень, вы видите перед собой центральный колодец. Он имеет полных сорок футов в диаметре и спускается в темноту. С запада вьётся узкая рампа, уходящая всё глубже в колодец. Каменные стены сужаются к низу, пока не достигают невидимого дна, откуда явственно чувствуется запах смерти.

Спиральный проход ведет к нескольким входам в камеры, расположенных в основной скважине. Большинство из них рухнули за эти годы. Кажется, что и сама дорожка рассыпалась на части, но она достаточно прочная. Только два дверных проема открыты — один около трети пути вниз и последний на нижнем пролёте.

Часть 4. Убежище Величественных Мёртвых

Когда персонажи достигнут нижней части прохода и войдут в дверь, прочитайте или перефразируйте следующее:

А. Верхняя зала

Стены этой камеры слегка наклонены внутрь, создавая пространство в форме большой трапеции. Четыре тонких каменных столба, каждый из которых вырезан в форме переплетающихся змей, глотающих хвосты друг друга, поддерживают потолок наверху. Сотни осколков разбитых урн лежат у стен комнаты. Кажется, когда-то эти урны стояли в альковах, расположенных на стенах. Большая каменная жаровня находится в центре комнаты на платформе из покрытого рунами камня, горящего ярким желто-красным пламенем. Пламя отбрасывает танцующие вдоль стен тени разбитых урн.

Когда персонажи входят в комнату, прочтите следующее:

Голос шепчет из теней. Клыкастый череп выплывает из одной ниши, закрепленный на змеином скелете.

Эти две **костяные наги** [bone naga] (одна охранная и одна духовная) были постоянными стражами этого колодца столетиями, но теперь они защищают лишь пыль.

Если кто-то из искателей приключений говорит на Драконьем, нага произносит: «Так много посссетителей после ссстоль долгого, долгого времени. Другой пообещщщжал жертву Ночному Королю. А что вы предложжжжете? Только не лгите, мы учуем это в вашшшшшем дыхххххании».

Дайте игрокам время для ответа. Если персонажи ничего не предложат, то нага нападет и закричит: «Вранье!»

Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 15, может убедить их не атаковать. Предложение жертвы даст преимущество на проверку Харизмы (Обман).

В ходе разговора (даже если он закончился боем) наги могут предоставить следующую информацию:

- Гость не является смертным существом.
- Регольд в рабстве у Гостя, но не совсем. Глубоко внутри Регольд хочет получить наказание за свои поступки. Но наги не знают, что это за преступления.
- Эти погребальные ямы расположены близко к подземному миру. Духи здесь беспокойны.
- Могущественный дух прибыл в это место, злой и запутавшийся, но все равно очень сильный: «Он уже здесь...»

Изменение сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** уберите одну **костяную нагу** (охранная нага).
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте одну **костяную нагу** (духовная нага).

Любое существо, оказавшееся в горячей жаровне или начинающее свой ход в ней, получает 10 (3к6) урона огнём. Персонаж, который преуспевает в проверке Силы Сл 13 (Атлетика), может опрокинуть жаровню, высвобождая пламя из неё 15-футовым конусом. Любое существо в пределах области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе получает 10 (3к6) урона огнём, или вдвое меньше при успешном спасброске.

Развитие событий

На выцветшей фреске на стене изображены десятки церемоний юань-ти с сотнями рабов всех видов. Юань-ти на фреске поднимают свои покрытые кровью руки к чёрно-фиолетовой змее, извивающейся в вихре чёрных облаков, залитых красной молнией. Проверка Интеллекта (История) Сл 15 показывает, что на фреске изображена Дендар Ночной Змей, тёмное божество юань-ти.

Дендар Ночной Змей

Согласно легенде, это старшее зло было рождено в первом кошмаре. У неё ненасытный аппетит к ужасным снам, который, если его оставить неудовлетворенным, заставил бы каждое существо в мире — смертное или святое — вспомнить каждый кошмар, который у него когда-либо был, в мучительно ярких деталях.

Покидая предкамеру, персонажи могут продолжить спускаться по трапу. Когда Гость спускался по нему, он разместил **охранные руны** [glyph of warding] вдоль стены на полпути между входом в верхнюю залу (см. выше) и Камерой.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаруживает **руны**. Если **руны** остаются незамеченными, он активируется, как только живое существо проходит мимо него. Каждое существо в пределах 20 футов от **рун** должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15. Существо получает 22 (5к8) урона звуком при провале или половину этого урона при успешном броске. Если **руны** активируются, Гость узнаёт о том, что кто-то спускается по коридору.

Глиф можно отключить только заклинанием **рассеивание магии** [dispel magic] или схожим эф-

фектом.

Награда опытом

Если персонажи обращаются с нагами мирно, каждый персонаж получает 500 опыта.

Если персонажи рассеивают *охранные руны*, каждый персонаж получает 100 опыта.

В. Камера Ночного Змея

Трап заканчивается дверным проемом, ведущим в самую нижнюю камеру колодца, Камеру Ночного Змея. Когда персонажи придут, прочитайте или перефразируйте следующее:

Эта большая комната освещена факелами. Вдоль стен с потолка свисает множество сталактитов, с каждого из которых капает вонючая черная жидкость. Жидкость течёт в тонких углублениях, выгравированных на полу, заполняя длинный прямоугольный бассейн, расположенный в центре камеры.

В дальнем конце бассейна на коленях стоит мужчина, прижимая кинжал к своему горлу. Рядом с ним на колени встаёт другая хорошо одетая фигура, торопливо шепча ему что-то на ухо. Поднимая глаза, они замечают вас. Повернувшись к стоящему на коленях мужчине, вторая фигура произносит шёпотом одно слово, и её спутник проводит кинжалом по горлу.

Крики боли мужчины быстро сменяются гротескным булькающим звуком, когда он падает вперед в лужу черной воды.

Фигура на коленях — это **Регольд** [Regold]. Хорошо одетый человек — **Гость** [The Visitor]. Гость сбрасывает маскировку и произносит краткое заклинание, вызывая появление из бассейна трёх умертвий [wight], разбросанных по обе стороны от него, чтобы персонажи не продвигались слишком близко к дальнему концу.

Бассейн

Маслянистая чёрная жидкость очень опасна для живых существ. Любое существо, которое касается воды в бассейне, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, получая 22 (4к10) некротического урона при провале или половину в случае успеха. Существа, по крайней мере наполовину погружённые в бассейн, совершают этот спасительный бросок с помехой.

Если у него есть возможность, Гость отправляет очарованные цели в бассейн.

В начале второго раунда Гракксигак вступает в бой:

Отдаленный раскатистый рёв наполняет комнату, и над бассейном появляется плавающее призрачное изображение чудовищного существа с закрученными рогами из слоновой кости. Его глаза осматривают комнату, останавливаясь на каждом из вас, а затем на злодее, словно в поиске чего-то или кого-то. В центре его груди зияет зазубренная дыра в форме сердца.

«Взгляни на своего нового хозяина, Гракксигак! — произносит богато одетый мужчина. — Больше ты не будешь рабом этой грязной ведьмы. Скоро ты станешь моим!»

Призрак Гракксигака, сына Тростулграэля, ревёт в знак протеста, когда хорошо одетый человек начинает читать заклинание.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, обнаруживает, что призрак, хотя и выглядит довольно опасным и злым, не представляет опасности. На самом деле он выглядит скорее запутанным, чем жаждущим крови. Если персонажи атакуют его, Гракксигак защищается.

Изменение сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** уменьшите хиты **призрака** до 56.
- **Сильная группа:** добавьте **умертвие**.
- **Очень сильная группа:** добавьте **призрака**.

Сцена

Есть три аспекта этого столкновения, о которых персонажи должны знать:

Регольд. Персонажи могут видеть, что Регольд не умер. Он корчится и трясётся прямо в черной воде. Применяются следующие параметры:

- Регольд начинает бой с 33 хитами и будучи погружённым в бассейн (см. Боковую панель ниже). В начале каждого раунда он получает 11 урона некротической энергией (природа ритуала продлевает страдания человека, чтобы принести его в жертву, и позволяет ему автоматически преуспеть в спасброске).
- Когда здоровье Регольда опускается до 0, он начинает тонуть. Каждый раз, когда он пытается совершить спасбросок, спасбросок совершается с помехой. В этот момент движение в бассейне прекращается.
- Регольд не виден из-за мутной воды. Исключая творческое использование заклинаний, единственный способ достать его из бассейна — это вытащить его руками.
- Если Регольда достают из бассейна, он отступает в дальний угол комнаты и съёживается в страхе.
- Если он всё ещё жив, Гость использует заклинания, пытаясь заставить Регольда прыгнуть в бассейн и оставаться там, пока не умрёт.

Гость. Гость может поддерживать действие ритуала без концентрации; когда персонажи сражаются с ним, он во всю глотку выкрикивает заклинания, истерически смеясь. На данный момент единственным аспектом ритуала, который должен быть выполнен, является смерть Регольда; как только он умирает, ритуал завершается, и Гракксигак становится пленником Гостя. **Ритуал заканчивается успехом**, если Регольд умирает, а

Гость при этом всё ещё жив. **Ритуал проваливается**, если Гость умирает или Регольд остаётся в живых.

Гость использует свои способности, чтобы загнать врагов в бассейн и — если они выглядят так, как будто у них есть шанс спасти Регольда, — подальше от умирающего.

Гость начинает бой уже использовав одну ячейку заклинания 1-го уровня, чтобы наложить *до-спехи мага* [mage armor]. Если его загнать в угол, он использует свой *плащ шарлатана* [cape of the mountebank] для телепортации в безопасное место (но не из камеры).

Граксигак. Пока ритуал не завершится, Граксигак не может двигаться или совершать действия. Он зависает над бассейном, осматривая сцену, рычит и изрыгает проклятия в гнев. Те, кто понимают язык гигантов, слышат, как он несколько раз обращается к «Бархату» и «Чёрному Отцу».

- **Ритуал успешно завершён.** Если Регольд умирает раньше Гостя, Граксигак попадает под контроль Гостя и снова может двигаться и совершать действия. В свой ход Граксигак немедленно движется по направлению к Гостю. Если у него остается действие, Граксигак хватается Гостя и телепортируется в Пограничный Эфир, забирая Гостя с собой. Они оба бегут из комплекса. Если Гость умирает до того, как Граксигак сможет помочь ему в победе, Граксигак угрожающе рычит на персонажей, исчезает на Эфирный План и покидает комплекс.
- **Ритуал провалился.** Свободный от ритуала, Граксигак снова может двигаться и совершать действия. В свой ход Граксигак немедленно перемещается к Гостю (если он ещё жив) и, если может, атакует его.

Сокровища

Гость носит *плащ шарлатана* [cape of the mountebank].

На алтарь он поместил несколько предметов, использовавшихся в ритуале, в том числе золотую чашу, инкрустированную рубинами и изумрудами, стоимостью 300 зм и свиток с позолотой из золота и слоновой кости стоимостью 700 зм.

У Гостя есть книга заклинаний, состоящая из толстого медного кольца с несколькими медными листами, на которых записаны следующие заклинания:

1-й уровень: *туманное облако* [fog cloud], *до-спехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2-й уровень: *глухота/слепота* [blindness/deafness], *корона безумия* [crown of madness], *удержание личности* [hold person], *внушение* [suggestion]

3-й уровень: *ужас* [fear], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

4-й уровень: *высшая невидимость* [greater invisibility]

5-й уровень: *длань Бигби* [Bigby's hand], *фальшивый двойник* [mislead]

Награда опытом

Если персонажи спасут Регольда и остановят ритуал, наградите каждого 250 опыта.

Завершение

Когда бой заканчивается, то завершается и приключение.

Когда последние отголоски битвы утихают, в комнате появляется призрачное воплощение Сари.

Появившись, она кричит: «Он в порядке?»

Ритуал провалился

Призрак Сари продвигается вглубь комнаты, оставляя следы. Сначала кажется, что она направляется к Регольду. Однако она проходит мимо него и останавливается перед призраком тролля-полудракона.

Сари улыбается большому призраку и дыре в центре его груди, где должно быть его сердце. Она берёт призрачную руку Граксигака в свои руки в перчатках и кладёт её себе на сердце.

«По-прежнему», — произносит тролль.

Сари поворачивается к вам и улыбается в то время, как их фигуры начинают растворяться.

Пока они исчезают, улыбка Граксигака принимает зловещий вид, когда он смотрит на крошечного призрака рядом с ним.

«Перчатки, — грозно говорит Граксигак, — прекрасная леди ищет перчатки».

Ритуал удался

«Где он? — спрашивает вас Сари с большой озабоченностью. — Где этот тролль?»

Если персонажи сообщают призраку Сари, что Граксигак сбежал вместе с Гостем (или только он, если Гость был убит), она теряется. Прочитайте или перефразируйте следующее:

«Вы все в серьёзной опасности, — говорит Сара, закусывая свою губу, — возвращайтесь в Орашное и скажите...»

Без предупреждения призрачная фигура Граксигака появляется за спиной девушки. Зверь зажимает своей лапой рот молодой девушки до того, как она успевает произнести свои последние слова.

Проходит буквально мгновение, и Граксигак с Сари исчезают.

Вы слышите слабый до такой степени, что его почти не слышно, грубый голос Граксигака, который говорит: «Теперь красавица получит перчатки».

Если он был спасён, Регольд сопровождает персонажей обратно в Орашное без приключений. Регольд возвращается в Орашное, измотанный воспоминаниями о грязных поступках и их итогами, которые он никогда не забудет.

Что произошло с Граксигаком и Сари, ещё предстоит узнать.

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
Троль	1800
Привидение	1100
Умертвие	450
Орк	100
Проклинатель юань-ти	700
Костяная нага	1100
Умертвие	700
Гость	1100
Призрак	1800

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Обезвреживание ловушки сундука	100
Мирное обращение с нагами	500
Отключение символа защиты	100
Спасение Регольда	250

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **2650 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **3500 опыта**.

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 случай-

ным 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
Зуб тролля	100
Золотое кольцо с рубинами	50
Лакированные игральные карты	100
Драконьи кольца	250
Снаряжение для раскопок	10
Золотая фляга	230
Ржавый, витиеватый стальной шлем	60
Золотая тарелка с картой	200
Инкрустированная самоцветами чаша	300
Декоративный тубус для свитков	700

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.

Плащ шарлатана [Cape of the Mountebank]

Чудесный предмет, редкий

Эта длинная накидка изготовлена из светло-серого шёлка, отделанного грубым чёрным мехом. Хотя она явно высокого качества, но выглядит изодранной и изношенной. Вместо дыма позади остаётся облако затхлой пыли, когда владелец исчезает. Описание этого предмета можно найти в **раздаточном материале игрока 1**.

Зелье большого лечения [Potion of Greater Healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Книга заклинаний с медным кольцом [Brass-Ring Spellbook]

Книга заклинаний из тонких медных пластин, соединённых толстым медным кольцом. Она содержит следующие заклинания:

1-й уровень: *туманное облако* [fog cloud], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2-й уровень: *глухота/слепота* [blindness/deafness], *корона безумия* [crown of madness], *удержание личности* [hold person], *внушение* [suggestion]

3-й уровень: *ужас* [fear], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

4-й уровень: *высшая невидимость* [greater invisibility]

5-й уровень: *длань Бигби* [Bigby's hand], *фальшивый двойник* [mislead]

Свиток заклинания небесный огонь [Scroll of Flamestrike]

Свиток, необычный

Этот свиток заклинания содержит одно заклинание *небесный огонь* [flamestrike]. 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.

Награда Мастера

Вы получаете **875 опыта**, **437 зм** и **10 дней простоя** за проведение этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

Сари Флорика. Женщина человек. Возлюбленная Бенедика Доурила, убита Регольдом в ярости из-за ревности. Восстала как привидение. Владеет *перчатками Татъяны*.

Бенедик Доурил. Мужчина человек. Возлюбленный Сари Флорики. Убит вместе со своей суженой братом Регольдом.

Регольд Доурил. Мужчина человек. Брат Бенедика Доурила.

Гость. Инкуб. Увлёкся Сари Флорикой и убедил Регольда Доурилла, что она не подходит для его брата. Стремится воскресить Сари, используя жертву Регольда.

Гракксигак. Привидение тролля полудракона. Отродье драколича (в прошлом черного дракона) Тростульграэля. Служит Эсме Амаранте и ответственен за возвращение *перчаток Татъяны*.

Джомоуг. Мужчина Вистани актёр. Застрял в *вардо*, которое погрузилось в топь Глюмпенского болота.

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)

Сопротивление 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 Вонь 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.

Гость

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (16 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки Магия +5, Обман +2

Иммунитет к состояниям очарование, испуг

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гигантов

Опасность 4 (1 100 опыта)

Использование заклинаний. Гость является заклинателем 6 уровня (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *огненный снаряд* [fire bolt], *дружба* [friends], *электрошок* [shocking grasp]

1-й уровень (4 ячейки): *туманное облако* [fog cloud], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2-й уровень (3 ячейки): *глухота/слепота* [blindness/deafness], *корона безумия* [crown of madness], *удержание личности* [hold person], *внушение* [suggestion]

3-й уровень (2 ячейки): *ужас* [fear], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

Множественное очарование. Когда Гость использует заклинания школы очарования 1 уровня и выше, целью которого является одно существо, он может выбрать вторую цель.

Действия

Плащ шарлатана (Специальное снаряжение, 1/день). Действием Гость может произнести заклинание *переносящая дверь* [dimension door]. Когда он исчезает, он оставляет после себя облачко пыли, и в пункте назначения появляется тоже в клубах пыли. Пыль слабо заслоняет покинутое и новое пространство и исчезает в конце его следующего хода. Лёгкий или более сильный ветер рассеивает эту пыль.

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к4 + 3).

Реакции

Инстинктивное очарование. Когда существо, которое видит Гость, совершает против него бросок атаки, он может отклонить атаку, если на расстоянии атаки находится другое существо. Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости Сл 13. При провале атакующий должен выбрать целью ближайшее к нему существо, не включая его самого или вас. При успешном спасброске, Гость не может использовать эту способность на том же нападении снова до того, как он не совершит продолжительный отдых.

Костяная нага

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 58 (9к10 + 9)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий и еще один

Опасность 4 (1 100 опыта)

Использование заклинаний. Нага является заклинателем 5 уровня (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями), которому для накладывания заклинаний нужны только вербальные компоненты. Если нага при жизни была охранной нагой, то её базовой характеристикой является Мудрость, и у неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *починка* [mending], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): *приказ* [command], *щит веры* [shield of faith]

2 уровень (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *успокоение* [calm emotions]

3 уровень (2 ячейки): *проклятие* [bestow curse]

Если нага при жизни была духовной нагой, то её базовой характеристикой является Интеллект, и у неё подготовлены следующие заклинания волшебника: Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost], *малая иллюзия* [minor illusion]

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person], *усыпление* [sleep]

2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *удержание личности* [hold person]

3 уровень (2 ячейки): *молния* [lightning bolt]

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 10 (2к6 + 3) и 10 (3к6) урона ядом.

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние вплоть до показателя своей скорости по направлению к враждебному существу, которое он может видеть.

Действия

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 9 (1к12 + 3).

Метательное копье. *Рукопашная или дальнбойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт./120 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

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)

Сопротивление 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 Плани, 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 Плани, 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 изгонят или не заставят 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.

Призрак

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопrotивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1 800 опыта)

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

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, призрак совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием:

+6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: урон некротической энергией 21 (4к8 + 3).

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстаёт спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Проклинатель юань-ти

Средний монстр (перевёртыш, юань-ти),
нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Скрытность +4, Обман +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие
11

Языки Общий, Драконий, Бездны

Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врожденное колдовство (только в облике юань-ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: дружба с животными [animal friendship] (только змеи)

3/день: внушение [suggestion]

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Вид проклинателя. Юань-ти может быть нескольких видов:

Вид 1: Человеческое тело со змеиной головой

Вид 2: Человеческая голова и тело со змеями вместо рук

Вид 3: Человеческая голова и торс со змеиным телом вместо ног

Действия для вида 1

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но укус может использовать только раз.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3) плюс урон ядом 7 (2к6).

СкIMITар (только в облике юань-ти). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция

150/600 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 2

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две атаки укусом, используя свои змеиные руки.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 3

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но сжимание может использовать только раз.

Укус (только в форме змеи). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 10 (2к6 + 3), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, а юань-ти не может сжимать другую цель.

СкIMITар (только в облике юань-ти). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 7 (2д6).

Регольд (Ветеран)

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 11

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Регольд совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Троль

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (–2)	9 (–1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +1

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Гигантов

Опасность 5 (1 800 опыта)

Тонкий нюх. Троль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Троль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если троль получает урон кислотой или огнём, эта черта не оказывает эффекта в начале следующего хода тролля. Троль умирает, только если в начале его хода у него 0 хитов и он не регенерирует.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 7 (1к6 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Сопротивление урону некротический; дробящий, колющий, режущий урон от немагического непосредственного оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, умертвие совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Высасывание жизни. Рукопашная атака оружием:

+4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: урон некротической энергией 5 (1к6 + 2).

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе максимум ее хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстает через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 6 (1к8 + 2) или рубящий урон 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одно существо.

Попадание: колющий урон 6 (1к8 + 2).

Раздаточный материал для игроков 1

Я смотрю на свои руки и всё ещё вижу кровь на них. Слова Тостя по-прежнему звучат в моей голове. Он сказал это сам. Она была безнравственной, а он был слишком глуп и влюблён, чтобы увидеть это.

С каждым днём становилось всё сложнее смотреть на то, как они гуляли вместе. Я пытался предупредить его. Он не смог это принять. Единственное, что я мог сделать, чтобы показать ему, – это разделить их... навсегда.

Я сделал это из-за ревности. Я сделал это потому, что они заслужили это. Любовь забирает наши глаза, делает нас слепыми. Я же наделил их зрением.

Я никогда не освобожусь от этого. Но я должен.

Раздаточный материал для игроков 2: Плащ шарлатана

Плащ шарлатана [Cape of the Mountebank]

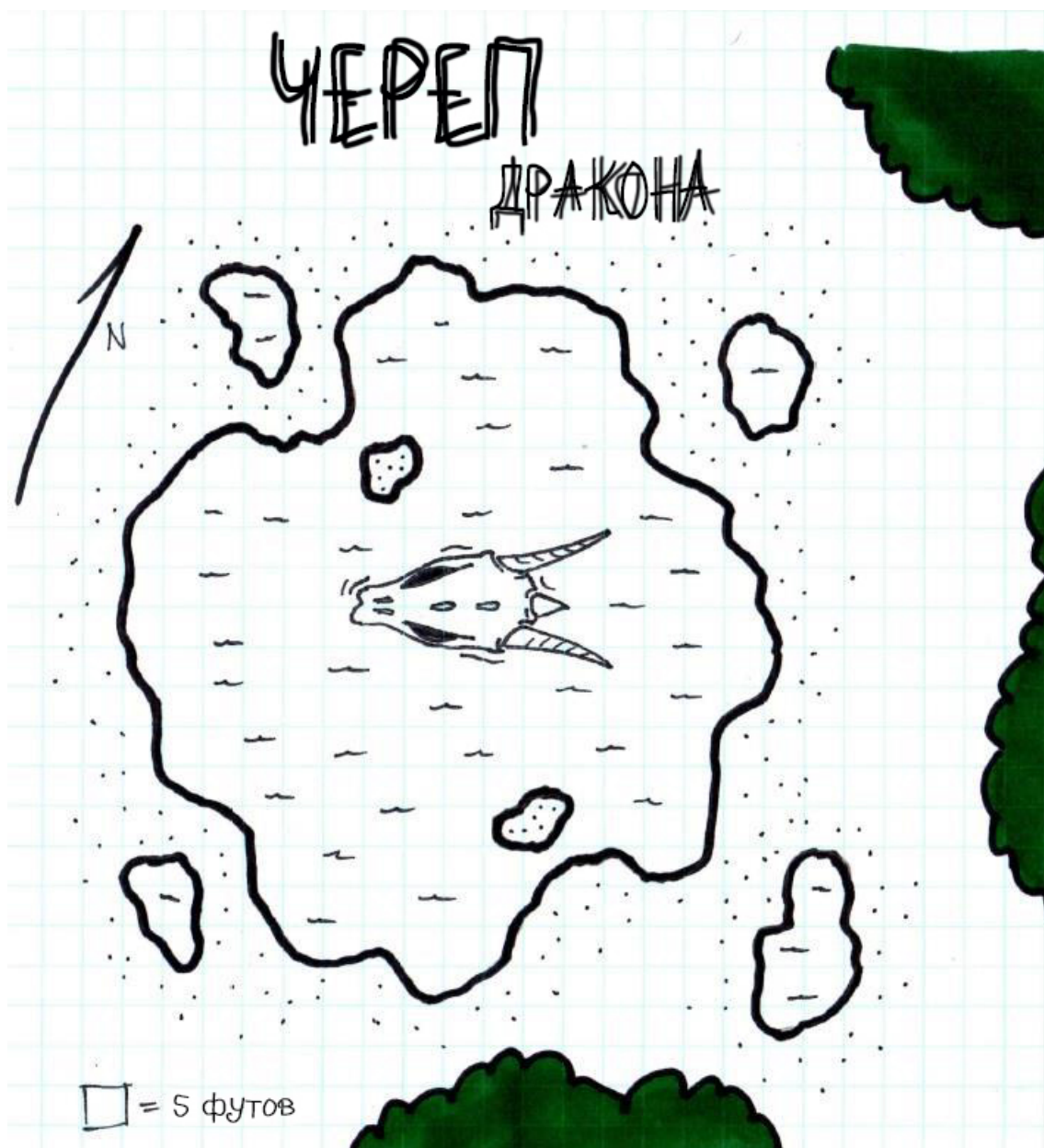
Чудесный предмет, редкий

Этот плащ слабо пахнет серой. Пока вы его носите, вы можете действием наложить заклинание *переносящая дверь* [dimension door]. Это свойство плаща нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

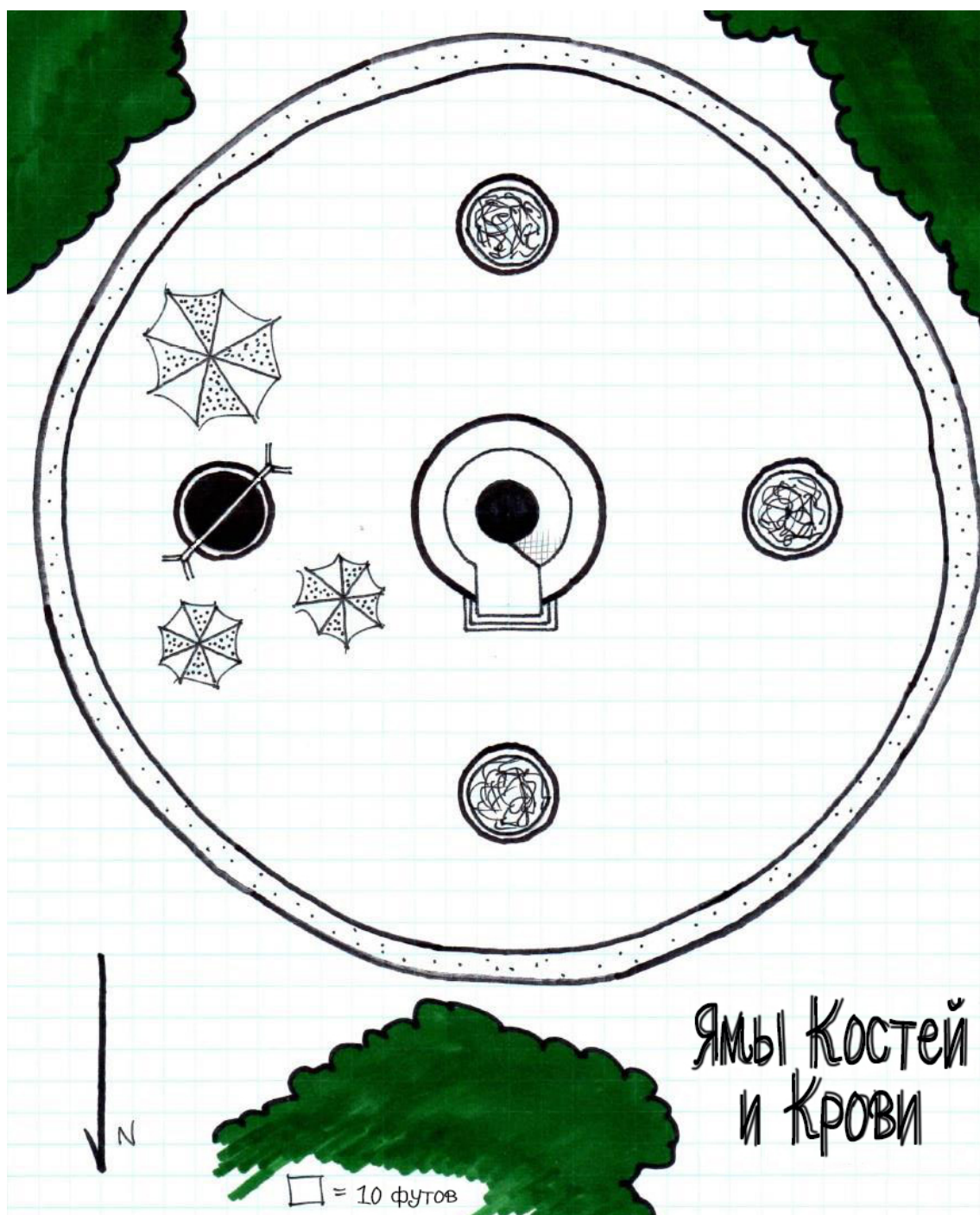
Когда вы исчезаете, вы оставляете после себя облачко дыма и в пункте назначения появляетесь тоже в клубах дыма. Дым слабо заслоняет покинутое и новое пространство и исчезает в конце вашего следующего хода. Лёгкий или более сильный ветер рассеивает этот дым.

Эта длинная накидка изготовлена из светло-серого шёлка, отделанного грубым черным мехом. Хотя она и явно высокого качества, но выглядит изодранной и изношенной. Вместо дыма позади остаётся облако затхлой пыли, когда владелец исчезает.

Приложение. Карта Черепа дракона



Приложение. Карта Ям Костей и Крови



Приложение. Карта Убежища Величественных Мёртвых

