



# ИСКУСИТЕЛЬ

Люди Орашного в отчаянии. Деревня на грани голода, и шансы пережить суровую зиму тают. Даже если бы было достаточно еды и припасов, приходит время платить налоги лорду Страду, а правитель Баровии отговорки вместо платежа не принимает. Бургомистр и другие деревенские недавно узнали о богатом поместье, которое может решить обе проблемы. Это искушение, которому он не сможет противостоять. Или сможет?

Девятая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

*Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня*



**M. Sean Molley**

*Дизайнер приключения*

Код приключения: DDAL04-09

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:** stivie, Gumeg, Lecroi, Hosentensi

**Вёрстка:** Павел Вдовин

**Вычитка:** Майя Эверетт, 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

|                                             |           |                                                       |           |
|---------------------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Вступление</b>                           | <b>2</b>  |                                                       |           |
| Введение                                    | 2         | Уход из поместья                                      | 22        |
| D&D Adventurers League                      | 2         | Заключение                                            | 22        |
| Подготовка приключения                      | 2         | <b>Вознаграждение</b>                                 | <b>24</b> |
| Перед игрой                                 | 2         | Опыт                                                  | 24        |
| Изменение сложности приключения             | 3         | Сокровища                                             | 24        |
| Проведение приключения                      | 3         | Время простоя                                         | 25        |
| Простой и образ жизни                       | 4         | Сюжетные награды                                      | 25        |
| Услуги заклинателей                         | 4         | Награда Мастера                                       | 25        |
| Болезнь, смерть и восстановление персонажей | 4         | <b>Дополнение для Мастера: Сводка ПМ</b>              | <b>26</b> |
| Демиплан Ужаса                              | 5         | <b>Дополнение: Характеристики монстров/ПМ</b>         | <b>27</b> |
| Предыстория приключения                     | 7         | <b>Раздаточный материал 1: Слухи</b>                  | <b>32</b> |
| Обзор приключения                           | 8         | <b>Раздаточный материал 2: Дневник леди Фидатов</b>   | <b>33</b> |
| Зацепки приключения                         | 9         | <b>Раздаточный материал 3</b>                         | <b>34</b> |
| Добро пожаловать в Баровию                  | 9         | <b>Приложение: Карта особняка Фидатов</b>             | <b>35</b> |
| <b>Часть 1. Запоминающаяся ночь</b>         | <b>11</b> | <b>Приложение: Карта семейного склепа</b>             | <b>36</b> |
| Твёрдый отказ                               | 11        | <b>Приложение для Мастера. Расширение приключения</b> | <b>37</b> |
| <b>Часть 2. Превращение</b>                 | <b>13</b> | Особняк леди Фидатов                                  | 37        |
| А. Поблагодарим щедрую хозяйку              | 13        | Приближение к особняку                                | 37        |
| В. Прогулка в парке                         | 14        | Прогулка с леди Фидатов                               | 39        |
| <b>Часть 3. Проклятый особняк</b>           | <b>15</b> | Остальная часть особняка                              | 40        |
| Столкновение с леди Фидатов                 | 15        | Твёрдый отказ                                         | 42        |
| Интерьер особняка Фидатовых                 | 15        |                                                       |           |
| <b>Часть 4. Развеивание проклятия</b>       | <b>19</b> |                                                       |           |
| Лабиринт кустарника                         | 19        |                                                       |           |
| Внутри склепа                               | 19        |                                                       |           |
| Выбор и последствия                         | 21        |                                                       |           |

## Введение

*Я могу устоять перед чем угодно, кроме искушения.*

— Оскар Уайльд

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Искуситель», 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 деревни Орашное в Баровии. Оно рассчитано на прохождение за одну двухчасовую сессию, но может быть расширено до четырёхчасовой сессии.

## 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](http://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 (Внимательность) — 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 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 ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

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

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

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

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

## Простой и образ жизни

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

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

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

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

## Услуги заклинателей

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

### Помощь от кого?!

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

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

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

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

### Услуги заклинателей

| Заклинание                        | Цена    |
|-----------------------------------|---------|
| <i>Лечение ран</i> (1 уровень)    | 10 зм   |
| <i>Опознание</i>                  | 20 зм   |
| <i>Малое восстановление</i>       | 40 зм   |
| <i>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 в 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 ведет 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 зависть Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

## Не без юмора

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

### Ужас

Это приключение содержит сцены, которые испытывают здравый ум персонажей и нервируют их. Поэтому некоторые образы могут стать несколько волнительными.

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

Ужас — это больше, чем просто испуг. Часто он возникает, когда персонажи видят что-то полностью противоположное тому, что должно происходить в мире, или при осознании ужасной правды. В таких ситуациях вы можете потребовать от персонажа пройти спасбросок Харизмы, чтобы противостоять ужасу. Устанавливайте Сл согласно уровню ужаса сложившихся обстоятельств. При провале спасброска персонаж входит в состояние испуга и получает кратковременную форму безумия [short-term madness] — случайную или выбранную вами. Определите сами, какими именно будут последствия провала этого спасброска. Принимайте также во внимание особенности ваших игроков и действия, которые они предпринимали.

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

## Кратковременное безумие

| к100   | Эффект (длится 1к10 минут)                                                                                                                 |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01–20  | Персонаж уходит в себя и становится парализованным. Эффект спадает, если персонаж получает любой урон.                                     |
| 21–30  | Персонаж становится недееспособным и всё время действия кричит, смеётся или плачет.                                                        |
| 31–40  | Персонаж становится испуганным и должен использовать свои действия и передвижение каждый раунд для того, чтобы бежать от источника страха. |
| 41–50  | Персонаж начинает бормотать и становится неспособным к нормальной речи или сотворению заклинаний.                                          |
| 51–60  | Персонаж должен использовать своё действие каждый раунд для того, чтобы атаковать ближайшее существо.                                      |
| 61–70  | Персонаж испытывает яркие галлюцинации и получает помеху ко всем проверкам характеристик.                                                  |
| 71–76  | Персонаж делает всё, что ему говорят, если не очевидно, что эти действия ему навредят.                                                     |
| 76–80  | Персонаж испытывает необоримое желание съесть что-нибудь странное, вроде грязи, слизи или отбросов.                                        |
| 81–90  | Персонаж ошеломлён.                                                                                                                        |
| 91–100 | Персонаж теряет сознание.                                                                                                                  |

## Предыстория приключения

Орашное — маленькая деревня, в которой наступили трудные времена. Большая часть запасов провизии в деревне была уничтожена или потеряна, и подходит время уплаты налога лорду Страду (который должен быть произведен товарами, провизией и скотом). Перед деревней стоит выбор: умереть медленно от голода или умереть быстро от гнева Тёмного Хозяина Баровии.

В ходе приключения DDAL04-08 *Сломленный* приключенцы находят карту поместья и письмо от его хозяйки, Марилены Фидатов. В письме она говорит, что запасов у нее более чем предостаточно, чтобы прожить зиму. Можно было бы предположить, что бургомистр быстро поделится этим предложением со всей деревней, но он, похоже, не желает этого делать.

Деревенские знают, что у бургомистра и леди был роман, и дело шло к свадьбе. На самом деле эти двое были просто любовниками; оба были убеждены, что успешно манипулируют друг дру-



гом в своих целях. Но в итоге леди Фидатов начала сомневаться в его преданности. Гадание на Тарокке подтвердило её сомнения, и, не желая делиться богатством, она бросила его.

В ярости Иван подговорил и подкупил слугу, чтобы тот отравил еду и напиток леди, убив не только Мариленну, но и всех её гостей. Но, не собираясь позволить Ивану выиграть, она восстала в виде баньши. Узнав об этом, бургомистр объявил её ведьмой и запретил деревенским ходить в её дом.

Григорий, собственник Кроля и Кудрей (магазина в Орашном) узнал о письме. Он знает, что бургомистр не пойдет в особняк, так что он и Марку (владелец таверны «Семь столов») сговорились упротребить искателей приключений о помощи.

Но никто не осознает, что Марилена — не просто баньши. Лежа при смерти, она поняла, кто её отравил, и попросила Тёмные Силы защитить её сокровище, чтобы оно не смогло приносить пользу никому, кроме неё. Взамен она сама и все, кто когда-то жил в её поместье, приняли страшное проклятие. Каждый день они должны проживать последние часы своих смертных жизней; фермеры работают в полях, участники празднества в доме идут на охоту, и добыча семьи Фидатовых отмечается торжественным гала-ужином. Спустя несколько часов после наступления ночи, ровно в тот момент, когда леди Фидатов умерла от яда, всё превращается в тёмное и извращённое отражение бывшего великолепия. Все обитатели превращаются в безумную нежить, а те, кто сохранил души, превращаются в веркрыс. Непрестанно желая мести, Леди Фидатов патрулирует свои владения, воя и причитая в самосожалении и ища кого-то достаточно глупого, чтобы попытаться украсть её сокровище. На следующий день все просыпаются без воспоминаний о предыдущей ночи.

Только сама леди Фидатов знает правду о проклятии. Она совершенно не желает помогать Орашному и сражается, защищая свою собственность, как она делала многие годы и будет делать многие годы.

### Проклятие днём

Всё живое в поместье и все предметы, начиная с самой леди и заканчивая редкими травами в саду, играют свою роль в проклятии. Днём люди исполняют свои обычные задачи и обязанности, готовясь к большому празднеству. Прибывают гости и начинается вечеринка. В судьбоносный час леди Фидатов умирает от отравления, устроенного давным-давно Иваном Рандовичем.

В этот момент проклятие трансформирует поместье и всех в нём в тёмное отражение их самих. Живые существа падают замертво, восставая мгновения спустя в виде нежити. Некоторые объекты оживляются магией проклятия. Террор опускается на поместье, обезумевшие обитатели рвут друг друга на части, а леди бродит

по округе, воя свою ужасную песню. На следующее утро на рассвете проклятие восстанавливает всё в былое состояние, и никто, кроме леди Фидатов не помнит ничего о событиях прошлой ночи.

## Обзор приключения

Приключение поделено на краткое вступление и четыре части. Оно разработано для проведения в двухчасовой слот, но его можно легко растянуть для проведения в четыре часа или более, как описано во врезках «Расширение приключения».

**Вступление.** Персонажи вызваны на встречу с Иваном Рандовичем, чтобы обсудить, как они могут помочь деревне пережить зиму.

**Часть 1.** Персонажи прибывают на гала-ужин в поместье Фидатовых и встречаются с леди Мариленой Фидатов. Она ясно даёт понять, что не желает помогать деревне (и особенно Ивану Рандовичу) как-либо, но приглашает приключенцев быть её гостями и переночевать тут, прежде чем утром они отправятся обратно. Их выбор определит, где они находятся в начале Части 2.

**Часть 2.** Проклятие вступает в силу ближе к завершению торжеств — превращая поместье и его обитателей в чудовищ. Если персонажи согласились переночевать, они воочию свидетельствуют превращение, когда бальный зал погружается в хаос. В противном случае их атакуют нежить-фермеры и животные в саду. Персонажи отправляются обыскивать поместье в поисках леди Фидатов.

**Часть 3.** Персонажи должны обыскать особняк в поисках улик о том, где находятся сокровища леди Фидатов.

**Часть 4.** Когда персонажи открывают сокровищницу и активируют алтарь внутри нее, леди Фидатов в своей истинной форме баньши прибывает защищать своё богатство. Персонажи должны уничтожить её, чтобы окончить проклятие. Затем персонажи должны решить, что делать с сокровищем. Слишком ли рискованно возвращаться в Орашное? Подумают ли они, что рассеют проклятие и что польза перевешивает риск? Что бы они ни решили, они возвращаются в Орашное и отчитываются Григорию и бургомистру Рандовичу.

### Двигайтесь вперёд!

Чтобы закончить приключение в пределах двухчасового слота, надо продвигаться в темпе. (Если у вас четырёхчасовой слот, то можно позволить себе не торопиться и более подробно обследовать каждую сцену.) Если время не торопит, то **Приложение для ДМ: Расширение приключения** (смотри ниже) содержит рекомендации о том, как расширить приключение за пределы двухчасового слота, включая дополнительное взаимодействие

с леди Фидатов и обследование особняка до его трансформации. Если вы решили расширить приключение, дополнительного опыта или золота не выдается.

**Часть 1:** 15 минут. Опишите ситуацию, представьте леди Фидатов и позвольте персонажам взаимодействовать с ней, прежде чем наконец она откажется помогать.

**Часть 2:** 30 минут. Если персонажи примут предложение остаться погостить, у них будет очень краткая возможность пообщаться с гостями, прежде чем проклятье вступит в силу. Если они откажутся, то они должны будут покинуть особняк, и проклятье вступит в силу, когда они будут находиться на внешней территории поместья. В любом случае персонажам предстоит бой с вновь восставшей нежитью.

**Часть 3:** 30 минут. Отбившись от нежити, персонажи исследуют преобразившийся особняк. Они должны найти местоположение сокровищ (семейный склеп) и понять, как их добыть (через ритуал, в котором используется старый фамильный герб). Они узнают, какой именно нужен герб, из дневника леди Фидатов, исследуют, как он выглядит, в библиотеке и добывают его в картинной галерее, для чего потребуются сразиться с охраной.

**Часть 4:** 30 минут. Персонажи заходят в склеп и помещают герб на алтарь, отчего появляется сокровище (оно находится в Пограничном Эфире, пока его не вызовут — очень эффективная антиворовская мера). Леди Фидатов в виде банши прибывает сразиться с ними, и они должны одолеть её, чтобы развеять проклятие (она также пытается искушать их, предлагая сделку).

**Заключение:** В этот момент вы уже должны быть очень близко к окончанию сессии, но если удастся сэкономить 5-10 минут, это даст игрокам возможность пообсуждать, что делать с (ранее) проклятым сокровищем, вернуться к бургомистру Рандовичу и отчитаться. Они, вероятно, узнали о ситуации больше, чем хотел бы бургомистр, что должно привести к довольно интересному отыгрышу, если позволит время.

## Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из Забытых Королевств или из другого сеттинга, помимо Равенлофта, то на 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.

**Посланники из Орашного.** Персонажи которые принимали участие в DDAL04-08 *Сломленный*, нашли письмо от леди Фидатов, приглашающее отца Луки в ее особняк. В итоге это письмо (и карта поместья леди) попали в руки бургомистра Рандовича. Испытывая сомнения о предназначении письма, он просит персонажей отправиться туда

и просить леди о помощи в сборе припасов, чтобы и помочь Орашному продержаться зиму, и суметь уплатить налоги лорду Страду.

Персонажи могли встречать Ивана Рандовича в предыдущих приключениях и знать, что он бургомистр (мэр) маленькой деревни Орашное. Им также известно, что он сильный человек с большими возможностями, и лучше оставаться на одной стороне с ним.

Персонажи отправляются в особняк Леди Фидатов и после знакомства с ней приглашаются на вечер изобилия и излишеств. Приключение начинается после того, как все уже устроились на ночь.

**Благословение судьбы!** Персонажи, которые попадают в Баровию впервые, забредают в таверну «Кролик и кудри», внутри которой слышны повышенные голоса Григория и Марку. После вечера, проведённого за горячей едой и напитками, им удаётся убедить персонажей отправиться в расположенную неподалёку поместье и попросить его владелицу отправить в деревню еды и денег, чтобы отвратить гнев дьявола Страда.

## Добро пожаловать в Баровию

Для этих персонажей опишите тяжелый туман, застилающий их путь через Трепещущий лес, и когда туман частично отступит, они увидят предместья маленькой горной деревни. Это сумбурно, но это в духе Демиплана.

Любой 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.

# Часть 1. Запоминающаяся ночь

Ориентировочное время: 15 минут

Персонажи прибывают в особняк во второй половине дня, задолго до того как начинаются вечерние торжества.

Если у вас предостаточно времени для проведения приключения (хотя бы 4 часа), используйте информацию в «Приложении для Мастера: Расширение приключения», чтобы провести расширенное вступление. Это даст игрокам больше времени на обследование особняка и взаимодействие с леди Фидатов и ее слугами.

## Твёрдый отказ

Какая ночь! От еды, напитков и танцев вы даже подустали. Леди Фидатов приказала принести стулья, диваны и столы в бальную комнату, чтобы она и её гости могли поболтать за парой бокалов перед тем, как отойти ко сну. Если и будет подходящее время для того, чтобы просить ее о помощи, то этот момент настал.

Вы находите её в уединении за чтением книги. Заметив вас, она улыбается: «Ах, история семьи Фидатовых. Всегда воодушевляет».

Она бережно закрывает книгу. «Талтос, — подзывает она одного из сенешалей, — пожалуйста, верни это в библиотеку и принеси нам вторую бутылку». Она улыбается вам, поднося к губам изящный бокал.

Это последний шанс для персонажей обратиться с просьбой. Марилена безмолвно слушает, что им есть сказать, а затем качает головой. Прочтите или перескажите следующее:

«Глупый Иван знает, что моё имение процветает, а его собственные владения страдают. И он послал вас просить меня поделиться богатством дома Фидатовых. Я польщена, но боюсь, мой ответ — нет».

Во время беседы персонажи могут затронуть несколько важных тем:

**Бургомистр Рандович.** Она зримо недовольна. Она говорит только: «*Мои прошлые отношения с Иваном были... неприятными. Я бы предпочла не делать его темой обсуждения.*»

**Костал и Лука Барбу.** «*Я предложила убежище только ему и его сыну. Я только хотела отплатить долг и больше ничего.*» Вдаваться в детали она отказывается.

### Отыгрыш леди Марилены Фидатов

Марилена внешне красива, но её душа тёмная и извращённая. Она чрезмерно уверена в себе, горделива, капризна и эгоистична. Также она хитра и не остановится ни перед чем — мастер манипуляций. Марилена даёт знать только то, что считает нужным, и каждое выражение лица, жест и слово — тщательно выбранное оружие. Её падение стало следствием её же неспособ-

ности распознать алчность и обман Ивана Рандовича, и она долго думала над этим. Она не любила его, её просто переиграли. Она хочет только обречь его на такое же адское существование, которое она ведёт теперь сама, и её план почти исполнен.

**Цитата:** «О, вы просто обязаны попробовать вот это. Так вкусно, что умереть можно».

## Развитие событий

Как бы ни были приятны персонажи, леди Фидатов непреклонна. Она не будет помогать деревне Орашное.

В итоге она даёт понять, что не хочет продолжать разговор на эту тему.

«Если я помогу этой деревне, то пойдёт молва. В итоге вся Баровия придёт ко мне под дверь с протянутой рукой. Я не могу позволить этому произойти».

Она делает паузу. «Как бы там ни было, вы проделали долгий путь. Я хочу пригласить вас остаться на ночь, как гостей. Вы можете вернуться в Орашное утром, и мы дадим вам с собой достаточно припасов на обратную дорогу. Вы согласны?»

Леди Фидатов не обидится, если персонажи откажутся от её гостеприимства. Она знает, что, даже если персонажи намерены путешествовать всю ночь, проклятье сделает побег из поместья очень сложным.

**Персонажи соглашаются.** Если персонажи остаются на ночь, леди Фидатов вызывает носильщика, чтобы тот помог отнести их вещи в гостевые комнаты наверху. Переходите к Столкновению А «Поблагодарим щедрую хозяйку» ниже.

**Персонажи отказываются.** Если персонажи отказываются и предпочитают покинуть поместье, она выглядит разочарованной, но не препятствует. Появляется носильщик с их вещами, а она призывает подать сверток, в котором достаточно еды и вина на обратный путь в Орашное. Переходите к Столкновению В «Прогулка в парке», ниже.

## Непредвиденный вариант: Давайте просто её сейчас убьем

Возможно, особо нервные игроки решат атаковать леди Фидатов и покончить со всем этим. Такие истории, в конце концов, действительно имеют тенденцию кончаться битвой со злодеем.

Даже если леди Фидатов или другой обитатель особняка будут убиты днём, тело не восстанет в виде нежити, пока не подействует проклятие.

Персонажи могут совершить массовое убийство и очистить поместье днём хоть несколько раз подряд, это



ничего не изменит. Проклятье всё восстановит в первоначальном виде на следующее утро на рассвете, и никто ни о чём не вспомнит. Любые похищенные из поместья вещи рассыпаются в прах и появляются на своих местах в поместье после следующего срабатывания проклятья.

Заклинание *снятие проклятия* [remove curse] не подействует; Тёмные Силы Равенлофта гораздо сильнее, чем любая смертная магия. Единственный способ переменить эту безумную сказку — это прожить её до конца и затем написать в ней новое окончание.

## Часть 2. Превращение

Ориентировочное время: 30 минут

Вскоре после встречи персонажей с леди Фидатов проявляется проклятие.

Переходите к Столкновению А, если персонажи приняли приглашение. В противном случае переходите к Столкновению В.

### А. Поблагодарим щедрую хозяйку

Леди Фидатов приятно, если персонажи принимают её приглашение. Персонажам надо будет убить полчаса времени — они могут пообщаться с гостями и слугами или просто обследовать особняк (если смогут сделать это скрытно).

По мере того, как персонажи взаимодействуют с гостями, раздайте им наводки из **Раздаточного материала для игроков 1** — или постепенно, или все сразу. Когда персонажи утолят свою потребность в социальном взаимодействии, приключение продолжается по-разному в зависимости от того, приняли ли персонажи приглашение леди.

#### Вы куда это идёте?

В часы, следующие за отходом ко сну, следующие комнаты недоступны для гостей: личный салон (Зона 12), кабинет (Зона 14), задняя лестница/вход для слуг (Зона 15) и весь второй этаж (главная лестница перегорожена верёвкой, и несколько стражников вежливо, но твёрдо не разрешают никому подниматься наверх. «Леди просила, чтобы гости пока что оставались в общем зале».) Галерея (Зона 13) открыта, и гостей приглашают посмотреть, но не трогать разные предметы искусства и фамильные портреты.

Если персонажам удастся устроить так, чтобы за доставленное беспокойство их вышвырнули с приема, переходите к Столкновению В, ниже; проклятие срабатывает после того, как они покинут особняк и будут идти по поместью.

### Развитие событий

Звон разбитого стекла сразу же прерывает несколько бесед. Леди Фидатов слегка покачивается и облокачивается на своего сенешаля, который помогает ей встать с дивана и выйти из комнаты, закрывая за ними дверь.

Спустя мгновение весь особняк пронзает ужасный крик. Музыканты продолжают ещё секунду играть, а затем останавливаются в замешательстве от того, что все перестали танцевать. Все разговоры стихают. Дверь резко распаивается, и сенешаль врывается в комнату. «Это яд! Леди была...»

Сенешаль кашляет и запинаясь. Он подносит ладонь к губам, и она покрывается кровью. Он падает на колени, задыхаясь и хватая себя за горло. Вокруг вас все гости начинают делать то же самое. Некоторые падают на пол, другие бегут к выходу.

Персонажи не прокляты. Отравленные еда и напитки никак на них не действуют. Но чтобы создать напряжение, велите каждому персонажу, который ел или пил, совершить спасбросок Телосложения. Если кто-то кинет мало, притворитесь, что делаете заметку об этом, и скажите «ничего не происходит... пока что». Остальное доделает воображение игроков.

### Галопом по бальному залу

Позвольте каждому персонажу сделать ход в ответ на ужасную сцену. Некоторые могут побежать к месту, где последний раз видели леди Фидатов, другие могут попробовать помочь сенешалю или другим гостям. Разместите всех соответствующим образом, а потом прочитайте или перефразируйте следующее.

Повсюду вокруг вас гости давятся, хрипят и падают на пол. Их тела извиваются и содрогаются в спазмах. Огни свечей и ламп колыхаются, когда по комнате проходит прохладный ветерок. Крик продолжается, более громко и настойчиво, чем прежде; один вопль ужаса превращается в хор.

Тела начинают светиться тёмной энергией, бьась в конвульсиях и извиваясь. Вы слышите, как с хрустом ломается чей-то позвоночник. Один человек хватается за голову — из его кожи растёт мех, а кости изменяются, придавая телу новую форму. Похоже, только вы остаётесь нетронутыми.

Теперь уже мохнатый человек превращается в **веркрысу** [wererat]. Пятеро из остальных гостей и слуг восстают в виде **вурдалаков** [ghost]. Эти существа должны быть рассеяны по области, чтобы их было сложнее накрыть одной атакой по площади.

**Тактика.** Вурдалаки атакуют ближайшего персонажа, накидываясь все на одну цель, если возможно. Веркрыса начинает в гибридной форме, но использует свои оружия, если будет зажата в угол. Если присутствует фантомный воин, он вырывается из тела сенешаля и атакует персонажей, в открытую носящих священный символ.

#### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Слабый отряд:** уберите **вурдалака**.
- **Сильный отряд:** уберите **вурдалаков**, добавьте четырёх **фантомных воинов** [phantom warrior].
- **Очень сильный отряд:** добавьте **фантомного воина** и **веркрысу**.

Когда персонажи разделяются с непосредственной угрозой, они могут оценить ситуацию. Вероятно, они захотят обыскать особняк, ища леди Фидатов, или используют возможность найти что-нибудь

ценное, что можно взять с собой обратно в Орашное. Вне зависимости от их плана переходите к Части 3.

## В. Прогулка в парке

Если приключенцы отвергнут приглашение леди Фидатов остаться, она всё равно проявит щедрость. Она прикажет собрать припасы, которые позволят им вернуться обратно в Орашное, и желает им удачи.

### Пропитанные кровью поля

Когда персонажи идут по землям поместья, чтобы его покинуть, проявляется проклятье. Персонажи проходят мимо загона для скота и полей, когда происходит превращение.

Прочтите или перефразируйте следующее:

Когда вы уходите от особняка и идёте через имение, уже довольно темно. Мелкие хижины, — без сомнения, это дома крестьян, — раскиданы по краям полей и огороженных загонов для скота, в которых видны несколько быков, и конуры с полудюжиной охотничьих собак.

Где-то за вашими спинами со стороны особняка раздается ужасный крик, раздирающий воздух. Он длится мгновение, а потом к нему присоединяются новые голоса.

По округе проносится пронизывающий ветер, не идущий в сравнение даже с самыми худшими зимними метелями, которые вам приходилось видеть. Когда он пролетает, существа вокруг вас внезапно коченеют и падают на землю, будто мёртвые! И люди, и звери начинают дергаться и извиваться на земле.

Дайте игрокам возможность отреагировать: узнайте, где персонажи находятся и что собираются делать.

Земледельцы начинают неуклюже вставать на ноги, их кожа при этом туго натянута, а глаза светятся красным. Ворота в загон распахиваются, а большой бык, плоть которого медленно сползает с костей, вырывается из загона. Он оборачивается и несётся в вашу сторону!

Земледельцы превращаются в четырех **вурдалаков** [ghost]. Двое из племенных самцов леди трансформируются в **скелеты быков**. Если адские гончие встречаются здесь, то они вырываются из конуры.

Прочая нежить восстаёт по всему поместью, но мертвецы либо атакуют друг друга в безумном исступлении, либо убредают в лес. Персонажи стали частью гораздо большей драки, хаотичного урагана насилия, происходящего каждую ночь.

**Тактика.** Скелеты быков проламывают ворота в попытке боднуть ближайших персонажей. Вурдалаки толпой нападают на одного персонажа за раз.

### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Слабый отряд:** уберите **вурдалака**.
- **Сильный отряд:** уберите **вурдалаков**, добавьте четырех **адских гончих** [hell hounds].
- **Очень сильный отряд:** добавьте **адскую гончую** и **скелет быка**.

Разобравшись с внезапной атакой, персонажи, скорее всего, вернутся в особняк разведать, что происходит. Переходите к Части 3 ниже. К моменту, когда они достигают дома, большая часть нежити порвала друг друга на куски или рассеялась по владениям, так что персонажам не предстоит столкновение А «Поблагодарим щедрую хозяйку» выше.

## Часть 3. Проклятый особняк

Персонажи на улице вначале должны добраться до особняка. По пути они могут слышать звуки того, как оставшаяся нежить раздирает друг друга на куски. Прочтите или перефразируйте следующее:

Элегантный особняк трансформировался в сцену ужаса и разрушений. Всё, кажется, переменялось; изящные драпировки теперь висят истлевшими и прогнившими, полы покрыты пятнами и трещинами, и даже стены и потолки несколько покосились.

Куда ни глянь, вы видите трупы: лежащие кучами в углах, распластанные по спинкам стульев, вяло болтающиеся на заострённых осколках стёкол в окнах. Немедленная опасность, похоже, миновала, но вы всё ещё слышите звуки драк в отдалении.

Персонажи (и игроки) находятся в своего рода информационной пустоте. Они знают, что произошло что-то странное, но не знают, почему. Самое логичное в этом случае — поискать Леди Фидатов, так как именно её крик похоже возвестил о начале превращения. Тем не менее они могут обыскивать комнаты особняка в любом порядке.

### Столкновение с леди Фидатов

Должно произойти четыре события, прежде чем персонажи смогут противостоять леди Фидатов:

- **Зона 10: Личный салон.** Персонажи должны увидеть дух леди Фидатов. Это даст им наводку о том, что сразиться с ней можно только в фамильном склепе в центре сада.
- **Зона 11: Кабинет.** Персонажи должны найти дневник леди Фидатов. Он расскажет, как попасть в склеп, и что фамильная сокровищница защищена заклинанием, которое можно отключить только с помощью герба седьмого сына седьмого сына основателя дома.
- **Зона 4: Библиотека.** Персонажи должны понять, как выглядит фамильный герб. В библиотеке есть книги по истории, которые покажут его.
- **Зона 12: Картинная галерея.** Здесь персонажи находят фамильный герб семьи Фидатов, который нужен для открытия их фамильного склепа.

Имея нужный семейный герб и вооружившись знанием о том, что леди Фидатов ушла в склеп, персонажи могут перейти к части 4, сразиться с леди Фидатов и положить конец проклятью.

### Общие характеристики

Интерьер особняка имеет следующие общие характеристики.

**Местность.** Хотя дом достаточно крепкий, некоторые области пола могут быть покореженными

и поломанными, что создает труднопроходимую местность. Таким же образом мебель и элементы декора разбросаны по дому. Краска потрескалась и облупилась, обои выцвели и порвались. Даже на оштукатуренных стенах отделка отвалилась в некоторых местах, и виднеются брусья за ней.

**Свет.** Снаружи ночь темна, и луна едва виднеется за облаками. Внутри ещё темнее, никакого освещения нет кроме того, что сами персонажи принесли с собой. Иногда призрачный свет виднеется за углом, но он исчезает, когда персонажи идут посмотреть на его источник.

**Запахи и звуки.** Кровь, жжённая плоть, гниение. Крики, рвущаяся плоть, треск древесины.

### Темп и мягкое подталкивание

Проводя эту часть приключения надо поддерживать живой темп. Если персонажам нужна подсказка о том, куда идти, персонажи могут увидеть очень большую крысу (веркрысу в крысином обличье), которая пытается убежать в зону 14, бестелесный дух, проходящий через стену в библиотеку, или странный зелёный туман, который, клубясь, выходит из-под двери в кабинет.

### Интерьер особняка Фидатовых

Ниже приведено описание того, что персонажи видят в трансформировавшемся особняке.

#### 1. Вне особняка

Если персонажи не остались на праздник, то сюда они прибывают в начале Части 3.

Двойные двери болтаются на петлях. Камень потрескался и покрылся пятнами, как будто всё постарело на десятилетия за одну ночь.

#### 2. Фойе

Здесь валяются тела нескольких слуг и охраны. Солдаты, похоже, порубили на куски слуг, а затем поубивали друг друга.

#### 3. Салон и главная лестница

Салон неожиданно тих: здесь нет ни тел, ни пятен крови. Но высокие колонны потрескались, и балкон второго этажа накренился вперед под опасным углом, как будто вся секция дома может в любой момент рухнуть. Если персонажи подходят к лестнице, рой летучих мышей слетает сверху, вереща, пролетает мимо них, кружится облаком под потолком, а затем через дверь вылетает из дома в ночь.

## 4. Библиотека

Библиотека в целом нетронута. Книги, похоже, не подверглись какому либо превращению, либо старые книги просто выглядят одинаково, будь им 5 лет или 25.

**Лики.** Когда персонажи приходят сюда в поисках древнего герба семьи Фидатовых, его можно найти в томе о семейной истории, который персонажи видели в руках Марилены перед тем, как проявилось проклятие. Если у них есть эта книга и они знают, какой герб искать, то не требуется никаких проверок, чтобы его найти.

**Сокровища.** Древний свиток *массового лечения ран* [mass cure wounds] сложен внутри одной из книг по семейной истории.

## 5. Обеденный зал

Еда и напитки в обеденном зале сгнили и превратились в чёрную жижу. По полу и стенам расползлась плесень. Массивный формальный обеденный стол невредим, но стулья разломаны и уничтожены. По центру стола лежит мёртвая женщина, во рту у неё яблоко, а в спине кинжал.

**Сокровища.** У кинжала украшенная драгоценными камнями рукоять, он стоит 50 зм.

## 6. Бальный зал

Если персонажи присутствовали на торжестве, то здесь они начинают Часть 3.

Танцпол усыпан телами. Кровь впиталась в деревянные половицы, а стены покрыты тёмными пятнами. Двери, ведущие на террасу, закрыты ставнями, как и окна. Когда персонаж идёт по комнате, держащая одну из люстр верёвка рвётся, и огромный предмет из стекла и хрусталя обрушивается на землю, промахиваясь мимо персонажа на считанные дюймы.

## 7. Терраса

Лоза из сада проросла на террасу. Ею обвито несколько скелетов. Лестница, ведущая в сад, потрескалась и запятнана кровью.

## 8. Сады

Здесь кусты покрыты вытянутыми шипами, с которых медленно капает кровь и которые извиваются сами по себе. Колючая изгородь и животные из топиария бесконтрольно разрослись, и персонажам придётся прорубаться через кусты, чтобы достичь фамильного склепа в центре.

## 9. Гостиная

Изысканная мебель в этой комнате как будто была пожевана и разорвана массивными когтями. Повсюду разбросана набивка подушек.

## 10. Личный салон

Двери в салон закрыты на замок. Они расщепились и немного выпирают наружу, как будто что-то с большой силой ударило в них с той стороны. Чтобы открыть их, потребуются воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 15, либо их можно открыть силой с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15.

Когда персонажи входят в комнату прочтите или перефразируйте:

Комната выглядит как личный салон леди. Здесь есть диван, небольшой комод, туалетный столик и разные косметические принадлежности. Различные искусно украшенные маски висят на стенах. На диване лежит тело леди Фидатов.

Когда вы входите, из тела поднимается призрачная форма. Её черты и манеры идентичны леди, и она смотрит как будто сквозь вас. «Иван... Иван, это ты?»

Призрак на секунду замолкает, и на её лице отражается испуг. «Вы! Я помню вас. Он послал вас отвлечь меня, пока будет красть моё сокровище! Но сокровище охраняет моя семья, ему никогда его не получить!»

Призрак испускает вопль, разрывающий ваше тело и души, а затем поворачивается и улетает в ближайшую стену.

Марилена, конечно, узнала персонажей. Она единственная здесь, кто сохранил рассудок и память, несмотря на проклятие. Видя персонажей живыми, она испугалась, что Иван тем временем пытается заполучить её драгоценное сокровище.

Персонажи могут последовать за ней через особняк и затем в сад, где она проходит сквозь живые изгороди и исчезает в тёмном строении в центре. Персонажам придётся прорубиться или пройти по лабиринту, поэтому они не могут достигнуть строения до того, как она исчезнет. Когда персонажи будут готовы зайти в склеп, смотрите Часть 4.

**Сокровища.** Большинство масок украшены бутафорской бижутерией, но одна из них отделана жемчугом и стоит 60 зм.

## 11. Кабинет

Дверь в этот огромный кабинет закрыта (воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 15, чтобы открыть). При этом её не пощадило время, так что требуется всего лишь проверка Силы (Атлетика) Сл 11, чтобы выбить её.

Гроссбухи и прочие документы, относящиеся к семейным финансам, всё ещё здесь, но они в основном сгнили. Дневник леди Фидатов всё ещё лежит в письменном столе. (Если персонажи побывали здесь до того, как сработало проклятие, то все вскрытые ими замки по-прежнему открыты, всё, что они взяли, всё ещё отсутствует, а ловушка не перезаряжена.)

**Письменный стол с ловушкой.** Письменный стол закрыт, и потребуются воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 15, чтобы



его вскрыть. В нём есть **ловушка с отравленной иглой**. Чтобы ее обнаружить, потребуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15. Ловушка обезвреживается такой же проверкой Ловкости. В существо, активирующее ловушку, прилетает игла, наносящая 1 колющего урона. Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит 11 (2к10) урона ядом и станет отравленным на 1 час. При успехе существо получает только половину урона и не становится отравленным.

**Улика.** Персонажи находят внутри стола **Раздаточный материал 2**.

**Сокровища.** Внутри стола находится деревянная шкатулка с 75 зм различным номиналом.

## 12. Арт-галерея

Прочтя дневник Марилены, персонажи узнают, что, чтобы попасть в склеп, им потребуется герб седьмого сына седьмого сына отца-основателя клана Фидатовых. Как выглядит герб, они могут узнать, проведя исследование в библиотеке. Сам же физический герб находится здесь, в галерее. Прочтите или перефразируйте:

На стенах этого длинного коридора висят написанные маслом портреты разных мужчин и женщин, которые возглавляли семью Фидатовых в течение многих поколений. Зеркала от пола до потолка заставляют это помещение казаться гораздо больше, чем оно есть. Застеклённые шкафы содержат разные объекты искусства и личные гербы каждого отпрыска семьи.

Когда вы заходите в комнату, реальность как будто дрожит и искривляется, и комната внезапно как будто становится гораздо больше, чем была раньше.

Эта комната — подпространственное помещение; внутри она вдвое больше, чем показана на карте (см. Приложение). Что находится в комнате, будет в основном зависеть от остающегося у вас времени (см. «Следите за временем» ниже).

**Семейный герб.** Если персонажи знают, что им нужен герб Фидатовых (так как они прочли дневник Марилены), но не знают, как тот выглядит, они могут просто забрать все гербы. На стенах всего 13 разных гербов. Они всё ещё могут сходить в библиотеку и узнать, какой именно им нужен.

**Сокровища.** Если персонажи не приходили сюда до того, как сработало проклятие, то они находят предметы искусства на общую сумму 100 зм. Если они уже забрали отсюда сокровища, то всё, кроме гербов, здесь разбито и ничего не стоит.

### Следите за временем

Нижеприведённое столкновение может быть достаточно долгим. Если у вас не осталось по меньшей мере 75 минут от сессии, то, когда персонажи достигают этого столкновения, надо либо провести его в театре разума (повествовательно) и очень быстро, либо полностью

убрать бой. Персонажи просто могут обыскать галерею на предмет нужного им герба.

**Свет мой, зеркальце (опциональное столкновение).** Если персонажи ещё не знают, что ищут, они могут просто решить беспорядочно обчистить галерею. Вне зависимости от того, пытаются ли они взять что-то конкретное или же хватают все, что не прибито гвоздями, как только они трогают что-либо ценное, стражи атакуют.

Прочтите или перефразируйте следующее:

В дальнем конце комнаты одно из высоких зеркал начинает мерцать и колыхаться. Из зеркала выходит высокая фигура. Она как будто сделана из сшитых вместе частей тел различных существ — это ужасное чудовище из ворованной плоти. Оно с вызовом ревёт и бросается в вашу сторону!

**Зеркальный голем** ясно виден, но **страж отражений** не виден из-за своей ложной внешности. В начале каждого своего хода он перескакивает в другое зеркало и меняет форму, принимая облик другого персонажа. Это не имеет игромеханического эффекта, но игрокам должно стать не по себе от того, что их атакуют копии их персонажей.

Голем атакует ближайшего врага, но страж отражений хитрее. Он экономит реакцию, чтобы иметь возможность наложить *контрзаклинание* [counterspell], а в остальном поддерживает голема *коронай безумия* [crown of madness]. Страж отражений, концентрирующийся на *телекинезе* [telekinesis], может метать вазы и осколки стекла в персонажа действием.

**Дальнобойная атака заклинанием:** +5 к попаданию, дальность 60 футов. **Попадание:** 10 (3к6) дробящего или рубящего урона.

**Уязвимость.** Голем — конструкт с изъёмом. Хотя он и кажется обычным големом из плоти, эта внешность иллюзорна. В реальности голем состоит из сотен крошечных связанных между собой зеркал. В результате у него есть несколько слабых мест. Персонаж, смотрящий на голема через зеркало, распознаёт иллюзию и видит эти слабые места.

Если смотрящий в зеркало персонаж использует действие *Помощь*, чтобы помочь кому-то другому, то тот, кому помогают, может совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15. Если она успешна, то следующая атака такого персонажа обходит сопротивление к урону голема и наносит критический удар на бросок 19 или 20. Персонаж, способный смотреть сквозь иллюзии, автоматически видит слабые места голема без необходимости помощи от кого-то другого.

В качестве альтернативы персонаж, который отворачивается от голема, не подвергается действию иллюзии и получает преимущества уязвимостей

голема (хотя и с помехой на броски атаки и без преимущества от действия Помощь).

**Разбить зеркала.** Всего в коридоре расположено пять зеркал высотой от пола до потолка. Страж всегда находится внутри одного из зеркал. В свой ход он может перепрыгнуть на любое зеркало, используя своё передвижение.

Если персонажи разбивают зеркало (КД 12, 10 хитов, иммунитет к урону ядом и психической энергией), в котором был расположен страж, то он прыгает на любое другое неповреждённое зеркало. Если все зеркала в комнате будут уничтожены, то персонажи больше не смогут воспользоваться особенной уязвимостью голема, но зато страж будет мгновенно уничтожен, так как ему больше нигде будет скрываться.

#### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Слабый отряд:** Сл проверки Мудрости (Проницательность) — 13.
- **Сильный отряд:** добавьте второго стража отражений; у голема 133 хита.
- **Очень сильный отряд:** добавьте двух стражей отражений; у голема 198 хитов, и он получает +1 к броскам атак и теперь наносит 17 (3к8 + 4) дробящего урона.

### 13. Задняя лестница, вход для слуг

Задняя лестница обвалилась, погребя под собой в груде щебня нескольких слуг. Лишь их костлявые руки торчат из груды обломков, будто бы они махали им перед смертью, зовя на помощь.

### 14. Аптекарский огород

То что было когда-то милым аптекарским огородом, теперь представляет собой ряды пустых клумб.

### 15. Кухня

Кладовка и кухня заполнены сгнившей едой. Чей-то торс без конечностей лежит прямо на столе, а мёртвый повар всё ещё сжимает рукой мясницкий тесак. В котле лежат отрубленные конечности и голова. Большая часть бутылок вина из погреба разбита, а то малое количество вина, что сохранилось, скисло.

## Часть 4. Развеивание проклятия

Чтобы сбежать из поместья Фидатовых, персонажи должны разрушить проклятье. Единственным путем для этого будет противостояние с леди Фидатов. Она отправилась в семейный склеп, где спрятаны её сокровища. Персонажи не смогут попасть туда, пока не найдут семейный герб, способный деактивировать охранные заклинания.

Если персонажи убегают, не окончив проклятье, то разная нежить в поместье восстаёт и преследует их. Хотя персонажи могут легко уйти от погони нежити, нежить может нагнать их, когда они останутся зализать раны. Но уйти далеко нежить не может: на рассвете она исчезнет, а поместье и всё в нём вернётся к предыдущему состоянию, когда проклятие обновится.

### Лабиринт кустарника

Склеп расположен в центре сада. Кусты в нём становятся полумозговыми, когда активируется проклятье и активно препятствуют попаданию людей к склепу, формируя живой лабиринт. Но в интересах экономии времени просто быстро опишите, как персонажи пробираются через лабиринт, несмотря на то, что проход зарастает у них на глазах, а кусты цепляются за одежду и пытаются зацепить за ноги корнями, чтобы они упали.

#### Удлинение приключения

Это прекрасное место для того, чтобы добавить дополнительное содержание в приключение, если вы хотите удлинить его. Так как лабиринт полумозговой, он активно сопротивляется проламывающимся через него персонажам. Персонажи могут разгадать дорогу через лабиринт (используя соответствующие проверки Интеллекта или Мудрости (Сл от 15 до 20), например, Расследование, Проницательность, Природа или Выживание).

Либо они могут использовать силовой метод и просто прорубиться через кустарник с помощью проверок Силы (Атлетика), рубящего оружия или огня. Как вариант, вы можете дать кустам способность магическим образом отрастать вновь. Сам лабиринт может стать для игроков головоломкой, когда они попытаются отыскать вечно меняющийся путь в центр.

Когда персонажи достигают центра лабиринта, прочтите или перефразируйте следующее:

В самом центре сада стоит старое каменное здание в форме креста. В отличие от всего остального, что вы видели, это место как будто не тронато хаосом и безумием, охватившими поместье. На строении нет никаких украшений, кроме надписи ФИДАТОВ, выполненной сдержанными угловатыми буквами.

На месте, где должна быть дверь, находится толстая каменная плита без видимых петель. В центре её находится углубление, по форме и размеру напоминающее треугольный щит.

#### Разрешение проблем: Герб? Какой ещё герб?

Вполне возможно, что персонажи придут сюда слишком рано (преследуя дух леди Фидатов после того, как они нашли её тело в особняке). В этом случае искатели приключений просто не попадут внутрь. Постарайтесь, чтобы они не тратили тут время впустую: напомните о ещё не исследованном полностью особняке, выдайте им подсказку. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 11 укажет на то, что охранный магический некого рода препятствует использованию какой-либо магии (*эфирность, превращение камня и т.п.*) для проникновения в склеп.

Если поместить в углубление правильный *фамильный герб*, раздастся приятный щелчок. Герб затем немного выталкивается наружу. Персонаж должен убрать герб, после чего плита содрогается и медленно уходит в землю.

Если поместить на плиту неправильный герб, она испустит разряд темной энергии. Персонаж должен совершить спасбросок Телосложения Сл 14, получая 22 (4к10) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Если персонажи принесли из галереи все 13 гербов, потому что не выяснили в библиотеке, какой из них правильный, то процесс может быть болезненным, но в итоге они отыщут правильный.

### Внутри склепа

Когда персонажи входят в склеп, прочтите или перефразируйте следующее:

Бронзовые лампы оживают, когда вы входите в склеп. Фамильный склеп Фидатовых удивительно скромно, если учитывать великолепие особняка. По стенам стоят каменные саркофаги, на каждом из них — простая латунная табличка с именем покойника. В дальней части комнаты стоит простой каменный алтарь.

За алтарём что-то поблёскивает. Вся задняя часть комнаты усыпана сокровищами: драгоценные камни, ювелирные украшения, тысячи монет и даже прекрасный комплект пластинчатых доспехов. Но, кажется, с сокровищем что-то не так: оно как будто расплывается, как если бы его там на самом деле не было.

Пытающиеся дотронуться до сокровищ персонажи обнаруживают, что их руки проходят сквозь него. Заклинания типа *обнаружения магии* [*detect magic*] указывают, что это не иллюзия, но сокровище,

видимо, не совсем присутствует на этом плане. Сокровище находится в Пограничном Эфире.

В алтаре есть углубление такого же размера и формы, что было на двери. Для персонажей должно быть очевидно, что здесь вновь требуется фамильный герб. На этот раз он фиксируется на месте и не может быть убран.

## Проклятое сокровище

Когда персонажи помещают герб Фидатовых на алтарь, охранная магия отключается, и сокровище возвращается с Эфирного Плана. Также это привлекает Марилену Фидатов для финальной схватки. Но внаслідок прокляття зіграє з персонажами ще одну шутку. Прочтите или перефразируйте следующее:

Герб фиксируется на месте когда вы помещаете его на алтарь. Сокровища начинают светиться, становясь всё более и более материальными. Спустя несколько мгновений оно полностью проявляется перед вами, сияет и переливается, и выглядит так красиво.... тааак красиво....

Сокровища зачарованы так, чтобы **восхищать** тех, кто смотрит на него. Если только кто-то не заявил отдельно, что решил остаться снаружи склепа, то эффект сокровищ поразит всех. Каждый персонаж, который видит сокровища, когда они появляются, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11, иначе будет очарован сокровищем. Очарованный персонаж не может совершать реакции и должен бросать 1к10 в начале каждого своего хода, чтобы определить своё поведение в этот ход. Это эффект школы очарования, так что персонажи, имеющие иммунитет к этой школе, также будут иметь иммунитет к этому эффекту.

## Эффект очарования

### к10 Поведение

1–5 Существо использует всё своё передвижение, чтобы переместиться к сокровищу. Если существо уже находится в одной клетке с сокровищем, оно падает и начинает кататься по сокровищам.

6–7 Существо считает всех остальных угрозой, которая может похитить сокровище. Существо использует своё действие, чтобы совершить рукопашную атаку по случайно выбранному существу в пределах досягаемости. Если в пределах досягаемости нет существ, то это существо никого не атакует, а вместо этого тратит своё действие, крича, что никто больше не получит сокровище.

8–10 Существо не двигается и не совершает действий в этом ходу. Существо заворожено пялится на сокровище, не в силах оторвать взгляд от сверкающего великолепия.

В конце каждого своего хода заворожённое суще-

ство может повторить спасбросок с кумулятивным бонусом +1 за каждый предыдущий провал. При успешном спасброске эффект на существо оканчивается, и существо получает иммунитет к нему. Проклятые обитатели поместья, включая Марилену и её союзников, не подвержены действию эффекта.

## Отыгрыш искушения

Каждый персонаж, чья слабость будет особенно подходящей для этого эффекта (например, тяга к блестящим предметам, чрезмерная жадность, любовь к деньгам, или неспособность устоять перед искушением), может добровольно провалить первоначальный спасбросок против эффекта. Если игрок выберет такой вариант и надлежащим образом отыграет слабость своего персонажа, вы можете решить дать персонажу преимущество на его спасброски против способностей *вой* и *ужасающий вид* Марилены Фидатов. Персонаж будет совершать второй и последующие спасброски против эффекта очарования сокровищем нормальным образом.

## Вой баньши

В конце второго раунда после того, как персонажи вызовут сокровище, прибывает **Марилена Фидатов**. В это же самое время оживают два **роя ползучих монет**, которые вылезают из куч сокровищ. Заворожение сокровищем не должно стать смертным приговором для всей группы, так что если половина группы и более всё ещё находится под эффектом сокровища после второго спасброска, задержите прибытие баньши на раунд.

Когда Марилена прибывает, прочтите или перефразируйте следующее:

Призрачная фигура Марилены Фидатов выплывает из стены склепа. Вы слышите, как она вздыхает, увидев за вашими спинами проявившееся сокровище. «Как? Пф. Впрочем, это неважно. Он слишком труслив, чтобы прийти сам, потому послал вас сделать за него всю работу. Вы, конечно, умелые воришки, но теперь всё конечно. Я отдала всё ради защиты этого. ВСЁ! И я не позволю таким, как вы, отнять их у меня!»

Леди Фидатов делает жест, и куча монет начинает вращаться и перемешиваться. Сверкающее золото поднимается в воздух и с грохотом обрушивается вниз. Комплект доспехов дёргается и оживает. Крышки саркофагов начинают колебаться, как будто даже древние кости Фидатовых встают защитить их семейное сокровище.

**Существа.** Наиболее очевидная угроза — это сама Марилена Фидатов, **баньши** [banshee]. Также здесь присутствует комплект **оживших доспехов Страда** и два **роя ползучих монет**. Марилена использует свой *ужасающий вид* в первый ход и *вой* на второй. Она держится на расстоянии от персонажей ближнего боя, используя *бестелесное*



*движение*, чтобы двигаться сквозь стены в выгодную позицию. Если персонаж всё-таки войдёт с ней в ближний бой, рои ползучих монет атакуют этого персонажа. Если леди Фидатов ничего не угрожает, они атакуют ближайшего врага. Броня разумная и использует тактику, чтобы защитить леди Фидатов.

Когда Леди Фидатов будет уничтожена, прочтите или перефразируйте следующее:

Очертания баньши начинают таять. Впервые с момента вашей с ней встречи лицо Марилены Фидатов отражает истинный страх. Она взывает к небесам: «Госпожа! Услышь меня! Ты обещала, что я получу свое отмщение! Где ты теперь? Где т...»

С финальным криком леди Фидатов исчезает. Тысячи монет падают на пол. Проклятое сокровище наконец затихает.

### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения.

- **Слабый отряд:** замените оживлённую броню Страда на четыре **оживленных доспеха** [animated armor].
- **Сильный отряд:** добавьте четыре **оживленных доспеха**
- **Очень сильный отряд:** добавьте одну **баньши**

**Легендарные действия:** Если группа особенно сильна, у баньши есть 3 легендарных действия в раунд. Только одно легендарное действие может быть использовано за раз и только в конце хода другого существа. Баньши восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

- **Я буду вон там.** Баньши передвигается на расстояние не более своей скорости, не провоцируя атак.
- **Дай я к тебе прикоснусь.** Баньши использует *прикосновение порчи*.
- **Моё сокровище!** Баньши командует одним ползучим монетам в 30 футах от себя, которые могут использовать свою реакцию, чтобы они либо передвинулись на расстояние не более своей скорости, либо совершили одну атаку против существа в своей досягаемости.
- **Смертельное смещение (стоит 2 действия).** Баньши двигается на расстояние не более своей скорости, не вызывая провоцированных атак. Во время этого движения, если она проходит через клетку, в которой находится живое существо, баньши совершает атаку *прикосновением порчи* по нему. Существо не может получить урон от такой атаки более одного раза за раунд.
- **Ко мне вернулся голос (стоит 2 действия, 1 раз за столкновение).** Баньши перезаряжает свой *вой*.

**Сокровища.** Кроме богатства семьи Фидатовых (5 000зм), есть менее ценные наряды. Когда Марилена погибает, ювелирные украшения, которые она носила в момент смерти, становятся материальными и остаются на месте. Эти прекрасные

изделия с сапфирами стоят в общей сложности 850 зм. Также поверх кучи золота лежит набор *красивого проклёпанного доспеха* [glamoured studded leather].

## Выбор и последствия

Никто из обитателей поместья (включая Леди Фидатов) не восстанавливает свою живую форму на следующее утро — теперь они действительно мертвы. Тем не менее неясно, развеяно ли проклятие на самом деле.

Персонажи должны решить, что делать с сокровищем. Персонажи могут захотеть использовать заклинания или умения, чтобы понять, не осталось ли сокровище проклятым даже после смерти леди Фидатов. Все физические ощущения говорят, что оно нормальное, но оно продолжает излучать магию, хотя аура и слабеет. Как скоро она исчезнет совсем — невозможно понять.

**Взять с собой.** Персонажи могут решить присвоить сокровище себе. У них, в конце концов, может сложиться ощущение, что они его заработали. Тёмные Силы сочтут это чрезвычайно занимательным. Поделив сокровища, персонажи могут получить 5000 зм на отряд, но часть проклятия перейдет на них. Каждый принявший долю сокровищ персонаж получает сюжетную награду **Прокляты алчностью** (смотри ниже). Этот эффект не может быть снят, пока персонаж не покинет Равенлофт. Кроме как потратив 10 дней простоя на возвращение сокровища в склеп Фидатовых, проклятие можно снять, только уйдя из Баровии.

**Уничтожить/спрятать.** Персонажи могут счесть, что сокровище слишком опасно, чтобы рисковать, возвращая его в мир. Уничтожить его можно несколькими путями: расплавив, кинув на дно озера, закопав или даже отправив его навсегда обратно в Пограничный Эфир, переактивировав защитные заклинания на фамильном склепе и уничтожив герб, которым они отключаются. Это сделает получение сокровищ практически невозможным для других.

**Оставить на месте.** Персонажи могут решить, что сокровище слишком опасно, чтобы вообще хоть как-то к нему прикасаться и решить оставить его здесь. Со снятым проклятием поместье может подвергнуться разграблению любым проходящим путешественником. Пройдёт немного времени, и сокровище будет найдено и поделено между всякими исследователями и ворами, хотя оно быстро заработает дурную репутацию — каждая монета как будто приносит несчастье своему владельцу, и те, кто владеет золотом Фидатовых, имеют тенденцию умирать от ножа в спине.

**Забрать в Орашное.** Григорий поручил персонажам найти ресурсы для помощи деревне, а гигантская куча сокровищ — это определённо ценный ресурс. Но перевезти тысячи монет легче



на словах, чем на деле. Персонажи могут найти в одном из хозяйственных строений старый фургон, который будет достаточно прочным для перевозки сокровищ, если у них нет *сумки хранения* [bag of holding] или других способов переместить такое количество денег.

## Уход из поместья

Когда персонажи решат, что делать с сокровищем, делать в поместье Фидатовых им будет больше нечего. Они могут решить убраться отсюда при первой возможности или переждать остаток ночи. В любом случае, проклятие разрушено и поместье не возвращается в своё «нетронутое» состояние на следующее утро. Оно остается в ветхом и унылом состоянии, здания наводятся в руинах из-за повреждений, вызванных драками и несколькими десятилетиями бесхозности, а поля пустуют. Дом Фидатовых пал, когда его последний отпрыск был отравлен, но только сейчас он действительно мёртв.

## Награда опытом

Уничтожение баньши освобождает поместье от проклятия. Наградите каждого персонажа 200 опыта.

## Заключение

Путешествие обратно в деревню проходит без происшествий. Приключенцы могли бы привлечь к себе и фургону, гружёному сокровищами, внимание всех грабителей и бандитов Баровии, но предполагается, что они ведут себя достаточно разумно, чтобы этого не сделать.

Хотя на дворе всё ещё зима и состояние дел в Орашном всё ещё плачевное, когда персонажи прибывают в Орашное, они узнают, что смерть леди Фидатов немного улучшила ситуацию. Она добавляла свою магию к силе зимы, надеясь выманить Ивана Рандовича лично. Хотя её план не удался, её кончина не сильно улучшает их плачевные дела, так как её эффект в конечном итоге не так велик.

## Разговор с бургомистром

Стоит ли говорить, что Иван Рандович очень хочет встретиться с персонажами и выслушать, что они узнали. Он отправляет посланника, чтобы привести их, как только узнаёт, что они вернулись в Орашное. Прочтите или перефразируйте следующее:

«Вы вернулись. Я и добрый Григорий начали уже немного волноваться. Что вы узнали? Оказалось ли поместье Фидатовых таким богатым, как говорилась в письме? И главное, согласна ли леди Фидатов поделиться своими сокровищами с бедными страдающими жителями Орашного?»

## Отыгрыш Ивана Рандовича

Иван — бургомистр (мэр) Орашного и привык к тому, что его слушают и ему подчиняются. Он перебивает и говорит во время того, как говорят другие, и не может вообразить, чтобы кто-то не подчинился его приказам. Он тщеславный человек и часто оправляет одежду, отвлекаясь на то, чтобы смахнуть ворсинку с кафтана, или беспокоясь о потёртости сапог. У Ивана слабость к мистике и предсказателям судеб, и он часто использует концепции судьбы и божественной воли в беседе.

В данном случае он знает, что и он, и персонажи ходят по тонкому льду. Он пошёл на большой риск, не рассказав им все что знает про поместье Фидатовых. Его основная цель в этой беседе — убедить персонажей, что он ничего не знал и был очень удивлён всем, что обнаружили персонажи.

Позвольте игрокам самим решать, насколько сильно они хотят надавить на Ивана относительно того, что им теперь известно. До определённой степени он ответит на их вопросы.

- Он настаивает, что в последний раз, когда они виделись, Марилена была жива и здорова (хотя и с разбитым сердцем; он говорит, что сам закончил эти отношения, потому что её интересовали только деньги, а он искал настоящую любовь).
- Он полностью отрицает, что знал, что она была проклята, была баньши, или что она умерла от отравления (нет прямых улик, которые указывали бы на вину Ивана в её смерти, поэтому персонажам не удастся прижать его к стенке насчет этого).
- Ивану очень интересно, что говорила при смерти леди Фидатов. Если они передадут её последние слова, Иван скажет, что он без понятия, кто такая «госпожа», к которой она взывала в свои последние мгновения, но, очевидно, это не Страд.

Если персонажи приносят сокровища и отдают его Ивану для использования на благо деревни, Бургомистр очень радуется (хотя и очень старается не показывать этого). Если персонажи принесут с собой одежду или деревяшки, которые можно использовать как дрова, измените текст, чтобы учесть их смекалку.

Прочтите или перефразируйте следующее:

Бургомистр задумчиво вздыхает. «Ни в коем случае не хотелось бы принижать ваши заслуги и усилия, но куча монет — это не совсем та помощь, на которую я надеялся. Откровенно говоря, люди не наедятся монетами, не смогут заткнуть ими дыры в стенах или затопить ими печку, чтобы отогнать зимнюю стужу. Нам бы лучше зерно или скот, или даже тёплая одежда подошла бы».

Чувствуя, что его рассказ, по всей видимости, не так правдоподобен, как он надеялся, бургомистр решает, что пришло время отвести персонажей

в Янтарный Храм. Они, вероятно, начинают относиться к нему всё подозрительнее, и он хочет восстановить контроль над ситуацией.

«Хочу попросить вас ещё об одной вещи. Вы упомянули, что леди Фидатов, по всей видимости, служила некой могущественной сущности. Есть тут старый, давно заброшенный храм, где, я думаю, мы сможем узнать побольше, а может быть, даже найти какую-то магию, которая позволит защитить деревню. В скором времени я планирую туда отправиться. Возможно, мне потребуется ваша помощь...»

Конец.

# 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 |
|--------------------------------|---------------|
| Адская гончая                  | 450           |
| Веркрыса                       | 450           |
| Вурдалак                       | 450           |
| Голем из зеркала               | 1 100         |
| Леди Марилена Фидатов (баньши) | 1 100         |
| Призрачный воин                | 700           |
| Оживлённые доспехи Страда      | 2 300         |
| Рой ползучих монет             | 50            |
| Скелет быка                    | 450           |

### Небоевые награды

| Задание или достижение            | Опыт на персонажа |
|-----------------------------------|-------------------|
| Разрушить проклятие семьи Фидатов | 200               |

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1310 опыта**.

**Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1750 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 случайным образом определить, кто получит предмет,

если группа не может решить самостоятельно.

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

### Сокровища в награду

| Название предмета            | Цена в ЗМ |
|------------------------------|-----------|
| Кинжал с бриллиантами        | 50        |
| Жемчужная маска              | 60        |
| Предметы искусства в галерее | 100       |
| Украшения Марилены           | 850       |
| Сокровище Фидатовых          | 5 000     |

### 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.

## Красивый проклёпанный доспех [glamoured studded leather]

*Доспех (проклёпанная кожа), редкий*

Любая иллюзия нормальной одежды или других типов брони, созданная этим предметом, может выглядеть только так, как будто они наилучшего качества. Независимо от того, какую форму этот предмет принимает, когда вы носите его, ваш облик привлекает взгляд всех вокруг. В нормальном состоянии этот доспех облегает тело и имеет нескромные вырезы. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 3**.

## Свиток массового лечения ран [scroll of mass cure wounds]

Описание этого заклинания можно найти в *Книге игрока*.

## Время простоя

---

Каждый персонаж получает **5 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 осторожно, пока вы здесь, ведь Тёмные Силы следят.

**Проклятие алчности.** Ослепленные жадностью, вы навлекли на себя проклятие древнего рода. Из-за этого вы находитесь под действием постоянного эффекта заклинания *проклятие [bestow curse]*. Находясь под проклятием, вы получаете помеху на все проверки и спасброски характеристики, определяемой случайным образом Мастером. Это проклятие можно снять, только потратив 10 дней простоя на возвращение сокровищ семьи Фидатовых в их склеп или покинув Демиплан Ужаса.

## Награда Мастера

---

Вы получаете **450 опыта, 225 зм** и **5 дней простоя** за проведение этого приключения.

## Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

**Леди Марилена Фидатов (Фи-да-ТОВ).** Марилена физически красива, но ее душа черна и извращена. Она блондинка с длинными волосами, отброшенными назад, и элегантными острыми чертами лица. Марилена самоуверенна, горделива, капризна и эгоистична. Она также хитра и непреклонна: мастер манипуляций. Она выдает только то, что хочет выдать, и каждое её выражение лица, жест или слово — это тщательно выбранное оружие. Отыгрывайте ее как воплощение «злой девчонки» из романов Джейн Остин — безупречно вежливая, но за этой вежливой улыбкой скрывается абсолютная жестокость.

**Талтош (ТАЛ-тош).** Сенешаль дома Фидатовых. Талтош — высокий худощавый человек с темными волосами, взирающий на всех и всё с такой гримасой, как будто он страдает от постоянных желудочных болей. В поместье все, кроме самой леди, подчиняются Талтошу.

**Иван Рандович (И-ван РАН-до-вич).** Мужчина, человек, Бургомистр Орашного — пузатый господин, носящий красный бархатный кафтан поверх прекрасной льняной рубашки. Когда он говорит, его голос грохочет по обеденному залу. Никто в деревне не знает, что он — Третья Одержимость Эсме Амаранты.

**Григорий Вурлбах (Гри-ГО-рий ВУРЛ-бах).** Мужчина человек. Добрая душа. Григорий — мягкий, лысеющий человек со скрюченными пальцами. Он заработал тяжелым трудом те удобства, которые ему предоставляются в деревне, главное из которых — еду и питье ему дают бесплатно благодаря его способность принимать у себя вистани, когда они приезжают каждые несколько месяцев торговать своими товарами. Он добропорядочен и часто пренебрегает личной прибылью в пользу друзей и поселения. В отличие от других жителей графства, Григорий дружелюбен и гостеприимен к чужакам.

**Марку Грелон (МАР-ку ГРЕ-лон).** Мужчина человек. Владелец таверны «Семь столов». Знает все лучшие слухи, но сам их никогда не придумывает.



# Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

## Адская гончая

*Среднее исчадие, законно-злое*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 45 (7к8+14)

**Скорость** 50 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР    |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 17 (+3) | 12 (+1) | 14 (+2) | 6 (–2) | 13 (+1) | 6 (–2) |

**Навыки** Внимательность +5

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** понимает Инфернальный, но не говорит на нём

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Острый слух и тонкий нюх.** Гончая совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

**Тактика стаи.** Гончая совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гончей.

### Действия

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон огнём 7 (2к6).

**Огненное дыхание (перезарядка 5–6).** Гончая выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон огнём 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

## Баньши (леди Марилена Фидатов)

*Средняя нежить, нейтрально-злая*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 58 (13к8)

**Скорость** 0 фт., летая 40 фт. (парит)

| СИЛ    | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1 (–5) | 14 (+2) | 10 (+0) | 12 (+1) | 11 (+0) | 17 (+3) |

**Спасброски** Мдр +2, Хар +5

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

**Иммунитет к урону** некротическая энергия, холод, яд

**Иммунитет к состоянию** захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий, Эльфийский

**Опасность** 4 (1 100 опыта)

**Обнаружение жизни.** Баньши магически чувствует присутствие существ на расстоянии 5 миль, не являющихся ни нежитью, ни конструктами. Она знает общее направление, но не точное местоположение.

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

### Действия

**Разлагающее касание.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. **Попадание:** урон некротической энергией 12 (3к6 + 2).

**Ужасный облик.** Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от баньши, не являющиеся нежитью и видящие её, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе они становятся испуганными на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если баньши находится в пределах её линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этой баньши на следующие 24 часа.

**Вопль (1/день).** Если баньши не находится на солнечном свете, она может издать скорбный вопль. Этот вопль не оказывает эффект на конструктов и нежить. Все другие существа в пределах 30 футов от неё, услышавшие вопль, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 13. При провале хиты существа снижаются до 0. При успехе существо получает урон психической энергией 10 (3к6).

## Веркрыса

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), законно-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 33 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР     | ХАР    |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 10 (+0) | 15 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 10 (+0) | 8 (–1) |

**Навыки** Восприятие +2, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

**Чувства** тёмное зрение 60 фт. (только в облике крысы), пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий (не может говорить в облике крысы)

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Перевёртыш.** Веркрыса может действием превратиться в гигантскую крысу, гибрид крысы и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все её статистики кроме размера остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое ей снаряжение не превращается. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

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

### Действия

**Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида).** Веркрыса совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

**Укус (только в облике крысы или гибрида).** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к4 + 2). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет проклятой ликантропией веркрысы.

**Короткий меч (только в облике гуманоида или гибрида).** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6 + 2).

**Ручной арбалет (только в облике гуманоида или гибрида).** Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6+2).

## Воин-фантом

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 16

Хиты 45 (6к8+18)

Скорость 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР     |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 16 (+3) | 11 (+0) | 16 (+3) | 8 (–1) | 10 (+0) | 15 (+2) |

**Навыки** Внимательность +5

**Спротивление урону** дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

**Иммунитет к урону** холод, некротический, яд

**Иммунитет к состоянию** захват, испуг, истощение, опутанность, отравление, очарование, сбитие с ног

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий, любые языки, которые знал при жизни

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Эфирное зрение.** Зрение воина-фантома простирается на 60 футов на Эфирный План, когда он находится на Материальном Плани, и наоборот.

**Бестелесное перемещение.** Воин-фантом 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.

**Призрачная броня и щит.** Класс доспеха воина-фантома рассчитан от его брони и щита.

### Действия

**Мультиатака.** Воин-фантом совершает две атаки своим призрачным длинным мечом.

**Призрачный длинный меч.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. **Попадание:** урон силовым полем 7 (1к8 + 3).

**Эфирность.** Воин-фантом входит на Эфирный План с Материального Плана или наоборот. Он видим на Материальном Плани, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становиться целью эффектов, происходящих на другом плане.

## 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 состоянию** 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.

## Зеркальный голем

Большой конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 93 (11к8+44)

Скорость 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР    |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 19 (+4) | 19 (+4) | 18 (+4) | 6 (–2) | 10 (+0) | 5 (–3) |

**Уязвимость к урону** силовое поле

**Иммунитет к урону** электричество, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак и атак, наносимых оружием, которое не изготовлено из адамантина

**Иммунитет к состоянию** захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, ослепление, очарование, паралич, сбитие с ног, бессознательно

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает языки своего создателя, но не говорит

**Опасность** 6 (2 300 опыта)

**Боязнь звука.** Если голем получает урон звуком, то он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

**Неизменяемая форма.** Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

**Поглощение электричества.** Каждый раз, когда голем должен получить урон электричеством, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону электричеством.

**Сопротивление магии.** Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Магическое оружие.** Атаки оружием голема являются магическими.

### Действия

**Мультиатака.** Голем совершает два удара кулаком.

**Ужасный облик.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 10 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 13 (2к8 + 4).

## Оживлённая броня Страда

Средний конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 21 (природный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР    |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 17 (+3) | 13 (+1) | 16 (+3) | 9 (–1) | 10 (+0) | 1 (–5) |

**Навыки** Восприятие +3

**Сопротивление урону** огонь, холод

**Иммунитет к урону** электричество, яд

**Иммунитет к состоянию** глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич

**Чувства** слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 13

**Языки** понимает Общий, но не может говорить

**Опасность** 6 (2 300 опыта)

**Восприимчивость к антимагии.** Доспех недееспособен, пока находятся в пределах области *преграды магии* [antimagic field]. Став целью *рассеивания магии* [dispel magic], доспех должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряют сознание на 1 минуту.

**Обманчивая внешность.** Пока доспех остаётся без движения, он неотличим от обычного комплекта доспехов.

### Действия

**Мультиатака.** Доспех совершает две рукопашные атаки или использует Шокирующий снаряд дважды.

**Двуручный меч.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 10 (2к6 + 3) плюс 3 (1к6) урона молнией.

**Шокирующий снаряд.** Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию (с преимуществом на бросок атаки если цель носит металлический доспех), дистанция 60 фт., одна цель. **Попадание:** урон молнией 10 (3к6).

## Оживлённый доспех

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 25 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
|---------|---------|---------|--------|--------|--------|
| 14 (+2) | 11 (+0) | 13 (+1) | 1 (–5) | 3 (–4) | 1 (–5) |

**Иммунитет к урону** психическая энергия, яд

**Иммунитет к состоянию** глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич

**Чувства** слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Восприимчивость к антимагии.** Доспех недееспособен, пока находятся в пределах области *преграды магии* [antimagic field]. Став целью *рассеивания магии* [dispel magic], доспех должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряют сознание на 1 минуту.

**Обманчивая внешность.** Пока доспех остаётся без движения, он неотличим от обычного комплекта доспехов.

### Действия

**Мультиатака.** Доспех совершает две рукопашные атаки.

**Удар.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 5 (1к6 + 2).

## Рой ползучих монет

Средний рой Крошечных конструкторов, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 28 (5к6)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ    | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
|---------|---------|--------|--------|--------|--------|
| 13 (+1) | 16 (+3) | 9 (–1) | 1 (–5) | 7 (–2) | 2 (–4) |

**Иммунитет к урону** психическая энергия, яд

**Иммунитет к состоянию** глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич

**Чувства** слепое зрение 30 фт. (слеп вне этого предела), пассивное Восприятие 7

**Языки** –

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Восприимчивость к антимагии.** Монеты недееспособны, пока находятся в пределах области *преграды магии [antimagic field]*. Став целью *рассеивания магии [dispel magic]*, монеты должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряют сознание на 1 минуту.

**Обманчивая внешность.** Пока рой не двигается, его невозможно отличить от обычной кучи монет.

**Рой.** Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крошечных существ. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

### Действия

**Удар.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель в пространстве роя. **Попадание:** дробящий урон 14 (4к6 + 2) или дробящий урон 7 (2к6), если у роя половина хитов или меньше.

## Скелет быка

Большой конструктор, нейтральный

**Класс Доспеха** 14

**Хиты** 93 (11к8+44)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР    |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 19 (+4) | 19 (+4) | 18 (+4) | 6 (–2) | 10 (+0) | 5 (–3) |

**Уязвимость к урону** дробящий

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состоянию** истощение, отравление

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** понимает язык Бездны, но не может говорить

**Опасность** 2 (450 опыта)

### Действия

**Бодание.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. **Попадание:** дробящий урон 13 (2к8 + 4).

**Удар.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. **Попадание:** дробящий урон 17 (2к12 + 4).

## Страж отражений

Средний конструктор, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 5 (природный доспех)

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 0 фт.

| СИЛ    | ЛОВ    | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 1 (–5) | 1 (–5) | 10 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 10 (+0) |

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состоянию** захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбитие с ног

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Восприимчивость к антимагии.** Страж отражений недееспособен, пока находится в пределах области *преграды магии [antimagic field]*. Став целью *рассеивания магии [dispel magic]*, доспех должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой стража отражений является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 12). Страж отражений может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

3/день каждое: *контрзаклинание [counterspell]*, *корона безумия [crown of madness]*, *гипнотический узор [hypnotic pattern]*, *телекинез [telekinesis]*

**Обманчивая внешность.** Пока страж отражений остаётся без движения, он неотличим от обычного зеркала.



## Раздаточный материал 1: Слухи

*Сетя Фидатовых уже издавна была богата. Балы у них поражают воображение. Я уже давно её знаю и бывал у них в доме сотни раз, но всё ещё недоумеваю, где она держит фамильные сокровища?*

---

*О, и не упоминайте об Иване в присутствии леди Фидатов, это верный способ её разозлить. В какой-то момент у них был роман, но совсем недавно они разошлись. Вряд ли теперь между ними всё ещё осталась любовь.*

---

*Орашное? Это городишко Ивана Рандовича, не так ли? ::сдавленный стёшок:: Я слышал, управлять им у него получается не очень? А там ещё и срок платежа налога лорду Страду подходит?*

---

*Марилена обожает историю. Ну то есть посмотрите на неё. Мы находимся на лучшей вечеринке, на которой я был за последние несколько лет, а она уткнула нос в книгу.*

---

*Честно говоря, я удивлён, что она присутствует на своих приёмах. Общеизвестно, что она проводит большую часть времени в миленьком саду-лабиринте позади особняка. Жаль, что она никому другому не позволяет насладиться им.*

## Раздаточный материал 2: Дневник леди Фидатов

*Настало время порвать отношения с Иваном. Он был приятной игрушкой, но всё больше начинает настаивать на свадьбе. Он считает себя неотразимым и думает, что я влюблена и, значит глупа, но я в эту игру играю гораздо лучше, чем он может вообразить. Он что, думает, что я передам не только своё состояние, но и власть над моими землями, над самой своей жизнью, мужчине? От одной только этой мысли мне становится тошно.*

*Слуги говорят мне, что он ходит по особняку ночью, ища в библиотеке улики, где может быть спрятана сокровищница. Какая глупость. Мой отец был не дурак, и его дочь не хуже. Сокровищницы нет, потому что мои предки стоят вечной стражей у наших богатств. Только личный герб величайшего отпрыска нашего семейства, седьмого сына седьмого сына Валетиана Фидатова, может открыть путь и снять защиту. Ну, то есть, второго по величии отпрыска нашей семьи, после меня, конечно.*

*Иван изначально не должен был получить желаемое, но он всё равно будет расстроен, когда я окончу наши отношения. Я скажу ему всё сегодня и отправлю его восвояси по-тихому. Не хотелось бы, чтобы он устроил сцену на балу на следующей неделе, да и к тому же там уже может появиться пара новых ухажёров...*

## Раздаточный материал 3

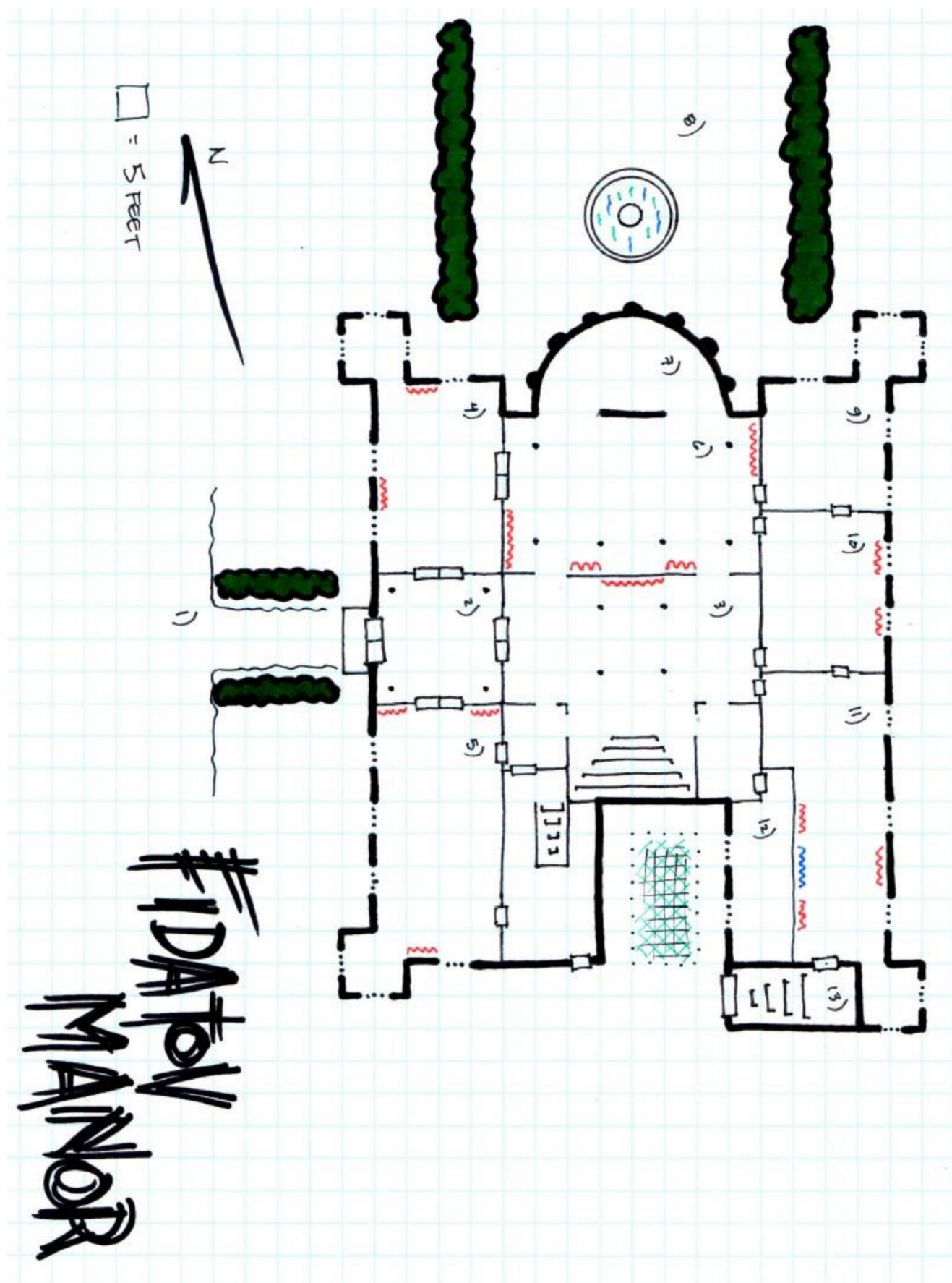
### Красивый проклёпанный доспех [glamoured studded leather]

*Доспех (проклёпанная кожа), редкий*

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД. Вы также можете бонусным действием произвести его командное слово и заставить доспех принять облик обычной одежды или любого другого доспеха. Вы сами решаете, как он будет выглядеть, включая цвет, стиль и аксессуары, но доспех при этом сохраняет свой объём и вес. Иллюзорный облик длится до тех пор, пока вы не используете это свойство повторно или не снимете доспех.

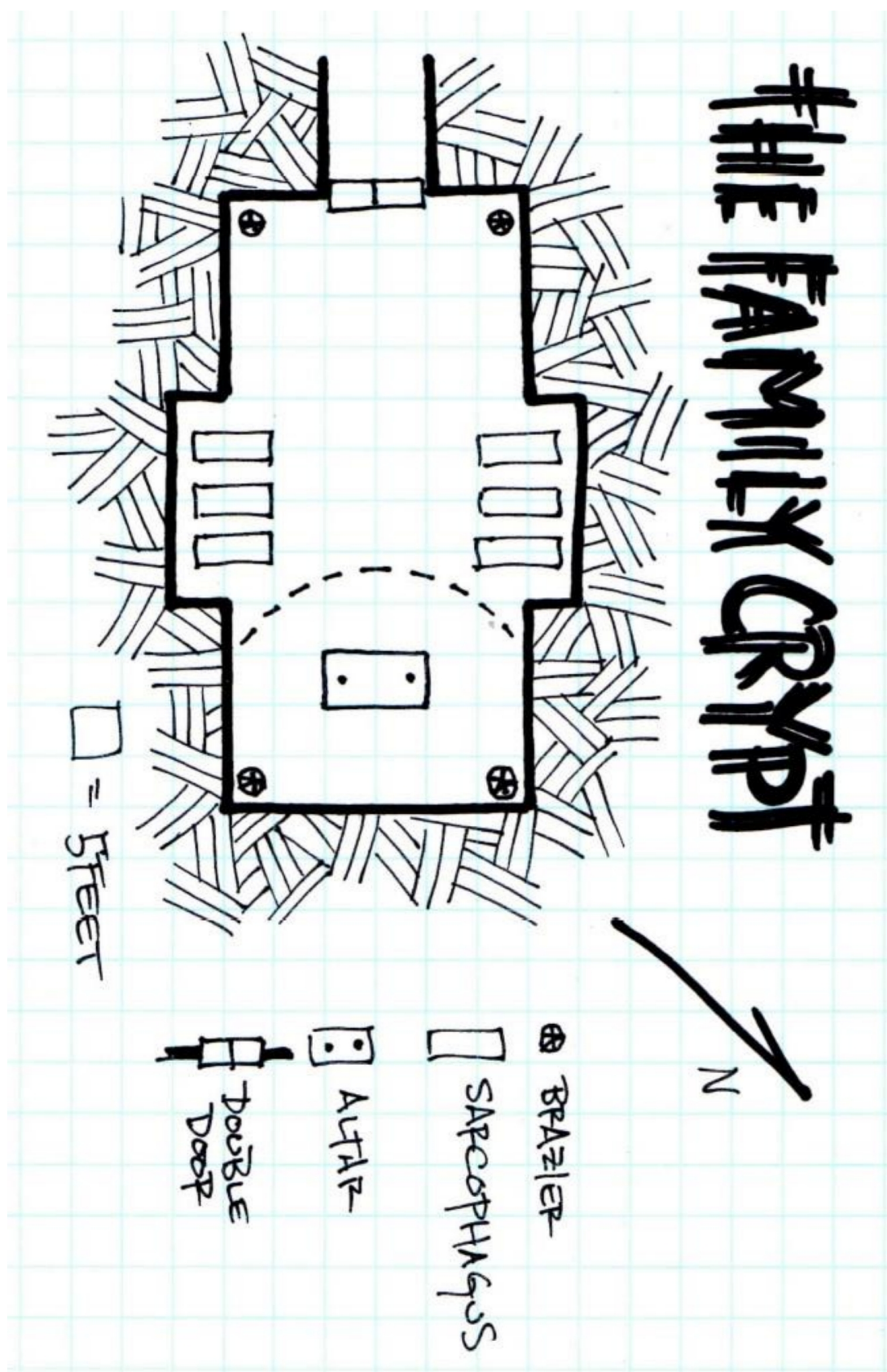
Любая иллюзия нормальной одежды или других типов брони, созданная этим предметом, может выглядеть только так, как будто они наилучшего качества. Независимо от того, какую форму этот предмет принимает, когда вы носите его, ваш облик привлекает взгляд всех вокруг. В нормальном состоянии этот доспех облегает тело и имеет нескромные вырезы. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

## Приложение: Карта особняка Фидатов





## Приложение: Карта семейного склепа





# Приложение для Мастера. Расширение приключения

Если со временем проблем нет и приключение не ограничено стандартным двухчасовым интервалом, нижеприведённые рекомендации можно использовать для того, чтобы ближе познакомиться персонажей с леди Фидатов и поместьем.

Заметьте, что это не приведёт к увеличению ни одной награды (опыт, зм и прочее), которую могут получить персонажи.

## Особняк леди Фидатов

Как только персонажи добираются до особняка, прочтите следующий абзац:

На первый взгляд кажется, что это поместье должно быть предметом зависти для всех в Баровии за исключением, возможно, самого лорда Страда. Даже холодный ветер здесь дует как-то хвастливо, когда вы поворачиваете на дорогу, ведущую к поместью.

Выцветшая надпись на знаке, висящем на старом столбе, гласит: ФИДАТОВЫ.

Поместье занимает едва 10 акров, большая часть которых отведена на густые ряды кустов, которые упрямо не расстаются с последними листочками, и покрытые снегом поля.

Крошечный садик также, кажется, в прекрасном состоянии, хотя в это время года на голых ветвях не видно фруктов. В загонах находится крупный скот, свиньи и куры, все они здоровы и сыты на вид. Даже отсюда вы видите, что зернохранилище ломится от хранимого зерна. Возможно, Григорий был прав, и у леди Фидатов действительно есть чем поделиться.

По краям полей раскиданы небольшие хижины и другие постройки, а вдалеке, в конце длинной мощёной дороги, маячит большой двухэтажный особняк. Вы слышите стук кузнечного молота по железу и громкие возгласы крестьян, общающихся между собой через поле.

## Поместье леди Фидатов

Особняк имеет следующие общие характеристики.

**Земли и здания.** В поместье есть рабочие и ремесленники, включая кузнеца. Работники живут в маленьких домиках, раскиданных по всему поместью. Прочие постройки используются для хранения инструментов и стройматериалов. Крупнейшие здания (помимо особняка) — зернохранилище и амбар. Всё на вид находится в хорошем состоянии, особенно по сравнению с плачевным состоянием, в котором находятся здания (и люди) в Орашном.

**Посевы и скот.** Посевы недавно были собраны, но вот садовые растения крупные и крепкие. Скот

тоже на вид здоровый и сытый. Леди Фидатов даже держит несколько охотничьих собак, частично в память о своем отце, но большей частью потому, что её успокаивает временами дать им погрызть особо непослушного крестьянина.

**Крестьяне и работники.** В поместье живёт около четырёх дюжин работников, слуг и охранников. Большинство из них осторожны и не станут говорить с незнакомцами, как и другие жители Баровии.

Пока персонажи не начинают делать чего-то явно подозрительного, за их любопытство к ним никто не придирается. Работники очень мало знают о личных делах леди, но некоторые базовые факты персонажи от них могут узнать.

- Семья Фидатовых исторически была богатой.
- Жизнь здесь значительно лучше, чем в других местах в Баровии (по крайней мере в тех, о которых они слышали). Леди бывает немного жестокой, но она о них заботится.
- Некоторые работники слышали об Орашном, но знают о нём немногим больше, чем то, что это просто маленькая деревня.
- Они также слышали о бургомистре Рандовиче, хотя леди говорила о нём только как о Иване.
- Они знают, что эти двое расстались, но подробностей не знают.
- Леди Фидатов любит устраивать вечеринки для немногих состоятельных жителей окрестностей. Одна из них состоится сегодня, вы поэтому здесь?

## Приближение к особняку

Планировка особняка находится в «Приложении: Карта особняка Фидатовых». Описание локаций ниже содержит события в том порядке, в котором участие в них персонажей наиболее вероятно, но вам может потребоваться поменять что-то в зависимости от того, как персонажи будут взаимодействовать с леди и слугами.

## Зона 1: Снаружи особняка

Низкая каменная изгородь следует по обеим сторонам ухоженной дороги, ведущей к большому парадному порогу с двумя огромными дверями из красного дерева. Здание двухэтажное и построено целиком из камня. Дорогие стеклянные окна выходят на ухоженный газон и сады. Это место бурлит активностью несмотря на то что сейчас разгар зимы. Возможно, леди Фидатов ожидает гостей, но вас-то она ожидать не может. Или может?

Если персонажи порыскают вокруг особняка, они увидят, что люди повсюду заняты делами — теми

же самыми, которыми они занимались в тот день, когда на особняк спустилось проклятие.

Все нервничают и спешат: леди устраивает прием, и всё должно быть хорошо. Она может быть очень жестокой со своими слугами, если увеселения пойдут не настолько хорошо, насколько она считает они должны пойти. Управляющие сильно заняты и рекомендуют персонажам пойти поговорить с леди Фидатов, если они хотят присутствовать на приеме.

**Сенешаль.** Прочтите или префразируйте следующее когда персонажи подойдут ко главному входу в дом.

Над двойными дверями, по бокам которых стоят толстые каменные колонны, сидят горгульи. На каждой двери есть толстое и тяжелое латунное кольцо. Вход как будто специально сделан таким большим для того, чтобы посетители чувствовали свою незначительность по сравнению с домом, в который они сейчас войдут.

Когда персонажи стучат в дверь или делают что-нибудь другое, что, по их мнению, должно возвестить их прибытие, служанка открывает тяжёлую дверь и выглядывает. Она одета в простое, но хорошо сделанное чёрное платье с белым передником. Если персонажи выглядят (или убедительно действуют) как важные люди или просто запугивают ее, она быстро уходит, чтобы привести сенешаля.

### Талтош, сенешаль дома Фидатовых

Это высокий худой человек с тёмными волосами, смотрящий на окружающих так, как будто постоянно страдает от желудочных болей. Все обитатели особняка, помимо самой леди, отвечают перед ним.

Сенешаля не так легко впечатлить, как обычного слугу, но в интересах семьи он старается не обидеть никого, кто может быть важен или могущественен.

Если приключенцы хоть отдалённо правдоподобно излагают цель своего прибытия, Талтош приглашает их пройти в холл, где он сможет опросить их, не заставляя унижительно стоять на пороге. Он считает, что в случае необходимости сможет вызвать достаточно охранников, чтобы разобраться с любым, кого требуется выселить из помещения.

### К слову о таких приключенцах

Персонажам было поручено ПОГОВОРИТЬ с леди Фидатов и ПОПРОСИТЬ её помощи. Но встречаются такие группы, для которых дипломатия выше их сил. Если они хотя бы проинформируют Талтоша о том, что пришли обсудить кое-что с леди Фидатов, и покажут либо кольцо Луки, либо письмо, он нехотя впустит их внутрь. При этом он не предлагает им угощения и впускает не далее прихожей — под зоркие взгляды пары сильных солдат, пока леди не будет готова их принять.

Если персонажи грубы, он предлагает устроить их в лофте амбара до утра. «Леди готовится к празднествам сегодняшнего вечера, и обсуждение дел и благотворительности с подобными вам может подождать до тех пор». Это даст персонажам возможность поболтать со слугами. Таким образом, персонажи могут находиться на кухне, когда активируется проклятие. Смотрите врезку для рекомендаций о том, как разобраться с буйными типами, которые решают просто забрать то, что требуется деревне.

Если всё пойдет совсем плохо, то персонажи смогут пройти не более нескольких часов, прежде чем будет необходимо расположиться лагерем на ночь. Их лагерь после этого будет атакован нежитью, которую леди Марилена отправляет за ними. Смотрите описание этого столкновения выше.

## Зона 2: Прихожая

Прихожая — хорошо устроенный зал с полом из плитняка. Слуги спешат помочь посетителям снять плащи. Двойные двери ведут глубже в особняк, но сенешаль останавливается здесь, чтобы удостовериться, что персонажи — те, за кого себя выдают, и узнать, зачем они пришли.

Талтош — раб протокола, и у него безупречные манеры, но он управляет домом стальной хваткой. Любые ошибки ведут к очень неприятным последствиям от его госпожи. Персонажи должны были прийти по какой-то важной причине, и он желает знать эту причину.

- Если персонажи скажут, что пришли на прием, Талтош будет удивлён. Все приглашённые гости уже здесь; они же более суток гостят в поместье. Также он знает всех гостей в лицо, а приключенцев никогда раньше не видел. От кого они услышали о приёме (спрашивает он деликатно)?
- Если персонажи упоминают Орашное, Сенешаль говорит, что слышал о нем, но не в курсе его нынешних затруднений. Он считает странным, что в деревне возникли такие трудности так скоро после сбора урожая. При упоминании о том, что леди сделала бы всё, чтобы помочь тем, кому повезло меньше, он будет скептичен, но права слова по этому поводу не имеет. Как бы там ни было, Талтош готов верить, что персонажи — официальные представители деревни, при хотя бы небольшом убеждении.
- Если персонажи упоминают Ивана Рандовича, Сенешаль как будто слегка бледнеет, но быстро берет себя в руки. Он служит семье Фидатовых уже многие годы и хорошо знает, что самым последним любовным интересом леди был мужчина по имени Иван Рандович. На самом деле Иван проводил много времени здесь в особняке, по крайней мере до недавнего времени. Талтош абсолютно не готов обсуждать, почему закончи-

лись их отношения; это не его ума дело.

- Помните, что, по мнению всех обитателей поместья, сегодня обычный день. Для них Иван и Марилена разорвали отношения только недавно, хотя в реальности это случилось 5 лет назад. В Баровии время течёт по-своему и не совпадает с календарём Харптоса, но все равно должно казаться, что это большое несоответствие.

Когда Талош убедится, что персонажи — не торговцы и вообще не представители нижних социальных классов, которых будет неосмотрительно представлять леди, он приглашает их в большой салон угоститься чем-нибудь, пока они ожидают. (Если они всё же представляются купцами или посыльными, он будет заинтересован в том, чтобы представить их своей госпоже, гораздо меньше; но сообразительные персонажи с хорошо подвешенным языком могут ещё спасти ситуацию несколькими удачными фразами).

### Зона 3: Большой салон и главная лестница

Большой салон — помещение, куда приводятся большинство посетителей (только приглашённые гости допускаются в такие помещения, как формальный обеденный зал или балльный зал). Комната довольно большая и занимает оба этажа особняка, и с балкона на втором этаже открывается вид вниз на первый. По стенам стоят покрытые расшитыми покрывалами скамьи с подушками. По комнате расставлены маленькие столики с разными угощениями. На второй этаж, изгибаясь, ведёт широкая лестница; её охраняют двое стражников в клёпанных кожаных доспехах и с алебардами.

Сейчас здесь нет других посетителей, но Талош объясняет, что сегодня вечером планируется приём и приглашённые гости готовятся к нему. Он отправляет слугу привести хозяйку дома. Пока они ждут, персонажи могут отведать мясные деликатесы, выпечку, горячий чай, вино со специями и прочие лакомства. Салон обогревается несколькими каминами и кажется достаточно уютным для такого большого и высокого помещения.

Заставив их для порядка подождать минут 20, леди Фидатов снисходит по лестнице со второго этажа и приветствует приключенцев. Прочтите или перефразируйте следующее:

Вниз по ступеням плывёт прекрасная женщина около 30 лет. Её густые светлые волосы забраны назад сеткой, украшенной маленькими бриллиантами. В ней всё, начиная с её элегантных черт, сложной причёски и заканчивая изысканным нарядом и естественностью, с которой она его носит, говорит о её жизни в богатстве и роскоши. «Достопочтенные гости, — мурлычет она, — я, Марилена Фидатов, приветствую вас в своём доме. Давайте поговорим?»

Естественно, отказываться будет чрезвычайно невежливо.

## Прогулка с леди Фидатов

Леди Фидатов знает, что персонажи обсуждали с Талтошем. Даже если персонажи не упоминали Орашное или Ивана Рандовича, она знает, почему они пришли. Проклятие позволяет найти поместье только тем, кого пригласила леди Фидатов (например с помощью карты), остальные просто не могут найти дороги к поместью. Хотя она отправила карту в надежде, что явится Иван, пришли приключенцы. Придётся обойтись ими.

### Отыгрыш леди Марилены Фидатов

Марилена внешне прекрасна, но её душа темна и извращена. Она самоуверенна, горделива, капризна и эгоистична. Кроме этого, она беспощадна и хитра — мастер-манипулятор. Она раскрывает только то, что хочет, и каждое выражение лица, жест или слово — это тщательно выбранное оружие. Её провалом стала неспособность разглядеть алчность и обман Ивана Рандовича; у неё было предостаточно времени поразмыслить об этом. Она не любила его, её просто переиграли. Она хочет только обречь его на такое же адское существование, которое влачит сама, и её план почти исполнен.

**Цитата:** «О, вы просто обязаны попробовать вот это. Убийственно вкусно».

Марилена в сопровождении нескольких слуг ведёт персонажей на прогулку по особняку, показывая им всё и ведя светскую беседу.

Для персонажей это возможность обратиться с просьбой за Орашное. Конечно, у леди Фидатов нет намерений помогать. Она частично ответственна за возникшую в деревне ситуацию, но она всем видом показывает, что внимательно выслушивает всё, что говорят персонажи, и тщательно обдумывает их слова.

Леди Фидатов ведёт персонажей по зонам с 4 по 8. В каждой из комнат Марилена обращает их внимание на что-либо красивое, редкое и/или дорогое. В каждой комнате она спрашивает конкретного персонажа (выбирая каждый раз другого) о его мнении о комнате, о том, что сюда стоило бы добавить, что убрать и т.д. Если ей нравится ответ, она отвечает ослепительной улыбкой и тёплым смехом; если нет, — ироничным комментарием.

### Проблемы: Давайте просто убьём её прямо сейчас

Возможно (но хочется надеяться, маловероятно), что персонажи просто решат прямо сейчас наброситься на леди Фидатов и покончить с этим. В конце концов, такие истории имеют тенденцию заканчиваться неизбежной конфронтацией со злодеем.

Если обитатель поместья будет убит днём, его тело не восстаёт в виде нежити до тех пор, пока леди Фидатов не умирает и не срабатывает проклятие. (Если

жертвой становится сама леди Фидатов, она развоплощается на манер призрака и вновь материализуется на следующее утро на рассвете.)

Если персонажи решат, что легче всего будет просто переубивать всех, они, вероятно, смогут сделать это без особенных затруднений, но это ничего не изменит (кроме, возможно, их мировоззрения). Проклятье просто невозможно разрушить, если только леди Фидатов не будет убита в форме банши.

Персонажи могут совершать массовое убийство и обчищать поместье днем раз за разом, — это ничего не изменит. Проклятье просто снова восстанавливает поместье в прежнем виде на рассвете, и никто не будет помнить произошедшего, а все разрушения будут устранены. Все украденные из особняка или вне его вещи просто исчезают и вновь появляются на своих изначальных местах, когда проклятье снова срабатывает.

Заклинание *снятия проклятия* [remove curse] не срабатывает, так как Тёмные Силы Равенлофта гораздо сильнее любой смертной магии. Единственный способ окончить эту безумную сказку — это рассказать её до завершения, а потом изменить концовку.

## Область 4. Библиотека

В библиотеке хранится около 200 книг в массивных шкафах до потолка. Двигающиеся лестницы позволяют получить доступ к любой секции коллекции. В комнате есть множество удобных стульев и читальных столов.

**Улика.** Леди Фидатов с гордостью указывает на одно из полок библиотеки. Прочтите или перефразируйте следующее:

Леди Фидатов задерживается около одного из стеллажей и проводит пальцами по корешкам книг. «Здесь вся история моей семьи, уходящая на много поколений в прошлое. Каждый сын и дочь, каждый брак и каждый фамильный герб. Боюсь, у меня нет времени все их вам показать, но у нас есть ещё и своего рода музей, галерея предметов искусства и картин, изображающих все нравы в истории моей семьи».

Персонажи могут вернуться сюда в Части 3, чтобы поизучать семейную историю и найти конкретный герб, нужный для открытия сокровищницы.

*«Ах, ну хватит разговоров на серьезные темы фамильной истории. Вот у меня издание “Балтазара и Элишки”. Ничто не сравнится с хорошей романтической историей любви, согласитесь? А ваша любимая книга какая?»*

## Зона 5: Обеденный зал

В этом формальном обеденном зале стоит стол на тридцать человек (с местом для леди во главе, конечно). Слуги усердно полируют столовое серебро для вечерних празднеств, доносящиеся из кухни

запахи очень аппетитны; персонажи могут видеть сложенные горами на тарелках всевозможные мясные и сырные закуски.

*«Люблю вкус оленины. Из-за всех этих волков в наше время она так редко попадается. Надо поговорить с егермейстером об этом. А вы на какой еде выросли?»*

## Зона 6: Бальный зал

Здесь центр торжества. Квартет домашних музыкантов установил инструменты в углу, а двое слуг полируют танцпол. Всё это освещают две массивные люстры. Леди Фидатов спрашивает персонажей, умеют ли они танцевать:

*«Вы умеете танцевать? Я обычно говорю, что если человек не может справиться с вальсом, то ему нельзя доверить справиться и ни с чем другим, если вы понимаете, о чём я».*

## Зона 7: Терраса

На террасу из большого зала ведут стеклянные двери. Хотя она и находится снаружи, от непогоды защищает тенто-подобный навес, а портативная печь была вынесена наружу и установлена по центру, чтобы согреть тех, кто решил побеседовать на улице. Несколько широких лестниц спиралью ведут от террасы вниз в сад.

*«Я много вечеров провела здесь на террасе со своим отцом. Он учил меня, как управлять поместьем, чтобы я смогла сохранить семейное наследие. А вас родители чему научили о жизни?»*

## 8. Сады

Эти сады — гордость и отрада для леди Фидатов. То тут, то там цветники и поддерживающие каркасы для растений, а кадры живой изгороди подстрижены в форме различных животных, а в глубине сада расположен фамильный склеп семьи. Марилена отмечает, что шесть поколений Фидатовых похоронены там, последним туда похоронили её отца.

*«Всё-таки мои сады прекрасны, не так ли? Я могу часами проводить время здесь. А куда вы удаляетесь, когда вам хочется остаться наедине с собой?»*

## Остальная часть особняка

Леди Фидатов не показывает персонажам остальную часть особняка, но это не значит, что они не найдут способ прокрасться сюда и обследовать её — либо сейчас, либо во время вечеринки (в любое время до того, как сработает проклятие).

Если не указано иное, для открытия запертых дверей и контейнеров потребуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости



Сл 15. В качестве альтернативы их можно открыть силой при помощи успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15, хотя это вызовет подозрение посетителей. Если персонажей застукают вынюхивающими что-то, будет маловероятно, что они попросят помощи у леди.

### Расширение приключения

Если ваша группа любит отыгрыш и вы хотите величить время проведения данного приключения, то гости дома, сборище разных успешных купцов, дальние родственники и оптимистичные ухажёры могут разглагольствовать по поместью вместо того, чтобы отдыхать перед гала-ужином.

## Зона 9: Комната для приема гостей

Эта маленькая комната предназначена для развлечений и богато обставлена небольшими диванчиками и столиками.

## Зона 10: Будуар

Леди Фидатов уходит в эту комнату со служанкой, если ей потребуется «попудрить носик» или опрашивать одежду. Тут есть тахта, небольшой платяной шкаф, туалетный столик и разные косметические принадлежности. На стенах висят разные искусно сделанные маски. Служанка леди (**обыватель** [commoner]) находится здесь всё время, когда не прислуживает хозяйке.

## Зона 11: Арт-галерея

Стены этой длинной комнаты завешаны зеркалами от потолка до пола, портретами маслом и фамильными гербами многих поколений Фидатовых. В стеклянных витринах лежат разные предметы искусства и другие небольшие ценности.

**Столкновение.** В этой зоне персонажи сталкиваются с зеркальным големом (см. часть 3, ниже). Но пока проклятье не срабатывает, комната пуста.

**Улики.** Персонажам потребуется личный герб конкретного отпрыска семьи Фидатовых, чтобы деактивировать защиту в сокровищнице. Они могут понять, какой именно герб им нужен, проведя исследование в библиотеке (см. «Кабинет» ниже).

## Зона 12: Кабинет

Это личный кабинет леди Фидатов. Дверь всегда заперта (Сл открытия двери 20). Внутри можно найти разные grossбухи с финансовыми записями поместья. В столе леди Фидатов хранит личный дневник.

**Стол с ловушкой.** Письменный стол заперт, и требуется успешная проверка Ловкости Сл 15 и набор воровских инструментов, чтобы его открыть. В него встроена **ловушка с отравленной иглой**. Чтобы обнаружить ловушку, требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование)

Сл 15. Ловушка обезвреживается такой же проверкой Ловкости. Активировавшее ловушку существо колет игла, нанося 1 колющего урона, и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит 11 (2к10) урона ядом и будет отравлено на 1 час. При успехе существо получает половину урона и не становится отравленным.

**Улики.** Персонажи находят **Раздаточный материал 1** внутри стола.

**Сокровища.** Внутри стола стоит деревянная шкапулка, в которой лежит 75 зм разными монетами.

## Зона 13: Задняя лестница/вход для слуг

Эта лестница предоставляет слугам возможность попасть на второй этаж, не беспокоя семейство или его гостей.

## Зона 14: Травяной огород

В этом садике присутствуют разные растения, используемые в готовке, и всякие травы с медицинскими свойствами. Персонаж, владеющий набором травника, может найти здесь достаточно материала, чтобы добавить в него два использования.

## Зона 15: Кухня

Кухня — очень занятое место. В большой печи печётся хлеб, в котле побулькивает суп, а на вертелах на огне жарятся несколько кусков свинины и говядины. Повариха и её помощники будут сердиться, если их будут отвлекать, и кричать на персонажей, чтобы те ушли с дороги.

В кладовке полно припасов. Узкая лестница ведёт вниз к винному погребу и кладовкам с мясом, овощами и консервами. В винном погребе сотни бутылок, некоторым из которых уже несколько веков. К сожалению, когда срабатывает проклятие, всё превращается в уксус, включая бутылки, украденные персонажами.

## Вверх и вниз по лестницам

На втором этаже особняка находятся гостевые комнаты и личные покои леди Фидатов. Эти области на карте не расписаны и для приключения не важны. Любой слуга, который заметит персонажа пытающимся прокрасться на второй этаж, тут же приведёт сенешаля, который соответствующим образом разберётся с нарушителем. Во время приёма главная лестница в большом салоне отгорожена красной бархатной верёвкой и охраняется, чтобы предотвратить случайное «забредание» гостей наверх.

Если персонажи соглашаются воспользоваться гостеприимством леди Фидатов, их походное снаряжение и прочие громоздкие вещи можно оставить в гостевых комнатах, которые предоставляются персонажам, чтобы освежиться перед вечеринкой. Так как ни сами персонажи, ни их вещи не были в поместье, когда было наложено проклятие, они не изменяются, когда особняк



трансформируется. Любые забранные слугами вещи можно вернуть во время Части 3, и не стоит особо тратить на это время.

Если персонажи зададутся целью обследовать второй этаж (до или после срабатывания проклятия), можете прямо сказать, что там не нашлось ничего интересного или ценного. Например, все личные вещи леди Фидатов (бальные платья, повседневные украшения, ювелирные изделия и т.д.), которые не были на ней надеты в момент её смерти, портятся, когда срабатывает проклятие.

## Твёрдый отказ

Экскурсия заканчивается в Зоне 8 (Сады). Леди Фидатов возвращается в большой салон через бальный зал. Если персонажи ещё не подняли тему помощи Орашному, она спрашивает, есть ли какие-то вопросы, которые они бы хотели обсудить до того, как она уйдёт наряжаться.

Это последний шанс для персонажей обратиться к ней с просьбой. Марилена серьёзно выслушивает всё, что им есть сказать, а затем качает головой. Прочтите или перефразируйте следующее:

«Итак. Вы слышали, что мое поместье процветает в то время, как другие страдают, и, возможно, так и есть. Вы просите поделиться богатствами дома Фидатовых. Хотя просьба мне и льстит, я боюсь, что придётся дать отрицательный ответ. Уверю вас, тут ничего личного, вы кажетесь честными и достойными людьми.

Но к чему это может привести? Если я помогу этой деревне, пойдет слух, и тогда ничего не будет удерживать каждого бедняка или попрошайку в Баровии от того, чтобы прийти ко мне на порог с протянутой рукой».

Она делает паузу. «И всё же вы проделали долгий путь и показали себя приятной компанией. Будет недостойным с моей стороны отправить вас восвояси с пустыми руками, не предложив воспользоваться гостеприимством моего дома. Я приглашаю вас остаться на празднество сегодня вечером в качестве моих гостей. Вы сможете вернуться в Орашное утром, и мы дадим вам достаточно припасов для путешествия. Что скажете?»

Что бы ни сказали персонажи, леди Фидатов будет непреклонна. Она не станет помогать Орашному. Единственная вещь, которая может вынудить её повысить голос, — это если кто-то из персонажей попытается специально поднять тему прошлых отношений Марилены с Иваном Рандовичем в разговоре. В таком случае она зримо разозлится.

«Вы что, думаете, что из всех людей я стала бы помогать Ивану Рандовичу? Ха! Передайте ему, что он от меня ничего не получит. НИЧЕГО!» Она делает паузу и берет себя в руки. «О, я забылась. Извиняюсь. Не ваша вина, что прошлое моё общение с Иваном было... неприятным. Прошу давайте больше не будет затрагивать эту тему».

Если персонажи спрашивают, почему она предложила пристанище Костелу и его сыну, она отвечает: «Он в прошлом оказал мне услугу. Когда

я получила его письмо, где он спрашивал совета относительно существа, которое охотилось на деревню, я предложила прибежище только ему с сыном. Это была просто оплата долга — и больше ничего».

Как бы персонажи ни настаивали, леди Фидатов не вдаётся в детали своих отношений с Иваном или того, как они закончились, говоря только, что он обманул её доверие и это положило всему конец.

Леди Фидатов не оскорбляется, если персонажи отказываются от её гостеприимства, хотя уверяет, что если они уйдут, то пропустят «вечеринку года». Она знает, что, даже если персонажи будут идти всю ночь, а не разобьют лагерь на закате, который будет уже скоро, проклятие не даст персонажам покинуть поместье до того, как нежить сможет атаковать их, так что её план в любом случае не изменится в результате их решения.