



АРТЕФАКТ

Экспедиция в Янтарный храм сталкивается с очередным пособником зла и находит секретное оружие, способное помочь в сражении.

Десятая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для героев 5-10 уровня.



Teos Abadia

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-10

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 Alan Patrick

Перевод: brahidaktilia для Sichibi

Вёрстка: gtnz

Вычитка: brahidaktilia, gtnz

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.

© 2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2		
D&D Adventurers League	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	3		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Демиплан Ужаса	5		
Предыстория приключения	7		
Обзор приключения	7		
Изменение приключения	7		
Зацепки приключения	8		
Добро пожаловать в Баровию	8		
Начало	9		
Твёрдый отказ	9		
Часть 1. Янтарный храм	10		
Общее описание	10		
Часть 2. Секретный уровень	13		
Кто это натворил?	13		
Одержимость	13		
1. Лестница	14		
2. Коридоры	14		
3. Бальная зала	14		
4. Трапезная	15		
5. Комната призыва	16		
6. Лаборатория	16		
7. Кухня	17		
		8. Библиотека	18
		9. Галерея	18
		10. Зверинец	18
		11. Хранилище	19
		Часть 3. Уход из храма	22
		Вывод	22
		Вознаграждение	23
		Опыт	23
		Сокровища	23
		Дни простоя	24
		Сюжетные награды	24
		Награды мастера	24
		Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	25
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	26
		Приложение: карта секретного уровня	35
		Приложение: Карта верхнего уровня храма	36
		Приложение: Карта нижнего уровня храма	37
		Раздаточный материал 1. Первая карта от бургомистра	38
		Раздаточный материал 2. Вторая карта от бургомистра	39
		Раздаточный материал 3. Сущность призраков	40
		Раздаточный материал 4: Палочка опутывания	48

Введение

Я могу устоять перед чем угодно, кроме искушения.

— Оскар Уайльд

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «АРТЕ-ФАКТ», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона «Проклятие Страда». Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10 го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 6-го уровня. Приключение происходит в графстве Баровия, в сеттинге Рафенлофт внутри горного храма.

D&D Adventurers League

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

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

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

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

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

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

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

Перед игрой

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

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

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки 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 приключе-

чения, 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 пятерых персонажей 6 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. Резуль-

таты 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, добывающие 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 травмируются, 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 возвратить 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 заклина-

ния, применяемые в этом межпространственном месте (таком 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 зависимости Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

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

Предыстория приключения

Это приключение является десятым в серии приключений в Баровии. Предыдущие приключения перенесли персонажей из Забытых Королевств через туманы Равенлофта в Баровию. Из этой земли невозможно просто сбежать. Часть Забытых Королевств, а конкретно места вокруг Флана, также были перенесены в Баровию. Большая часть событий происходила в деревне Орашное, где бургомистром является Иван Рандович. В этом приключении герои осознают, насколько бургомистр погряз в коррупции и насколько свои интересы ставит выше. В предыдущих приключениях встречались странные существа, известные как Одержимые. Они служат одному хозяину (хозяйке), который является главным злодеем, но её личность и мотивы пока не известны.

В предыдущем приключении DDAL04-09 *Искуситель*, группа упокоила Марилену Фидатов, которая днем выглядела как обычная женщина, а по ночам превращалась в баньши. До такой судьбы Марилену довел Бургомистр, который хотел жениться на ней из-за денег, а после отказа Марилены начал ей угрожать.

Данное приключение происходит в Янтарном храме, построенном добрыми волшебниками для запечатывания в нем злых остатков. Таким образом они не могли бы оказывать влияния на людей. Волшебники посвятили храм богу Тайн, надеясь, что храм будет затерян. Но маги тоже люди, и в итоге злые сущности смогли обратить их ко злу.

Но волшебники на нижнем уровне запечатали свой уровень от верхних. Они надеялись, что таким образом смогут избежать влияния злых остат-

ков. Одним из злых остатков, оставшихся на этом этаже, являлась Вечерняя Слава. Это богиня одержимости и всепоглощающей страсти. Она смогла найти подход к волшебникам и отравила их разум. Когда волшебники погибли, они воскресли в виде призраков.

Незадолго до прибытия персонажей в Баровию, бургомистр нашел секретный уровень. Он смог влюбить в себя одного из волшебников, и тот убил доктора Келетифолд, волшебника, который отвечал за магическую охрану. Таким образом, бургомистр и его хозяйка смогли попасть в хранилище и освободить Вечернюю Славу. Она проникла в тело хозяйки и даровала ей силу.

Не так давно бургомистр задумался о том, чтобы вернуться в Янтарный храм. Он хочет вернуть артефакт великой силы, медальон в форме сердца, с помощью которого была освобождена Вечерняя Слава. Это будет гарантией того, что хозяйка будет уважать бургомистра и не сможет им манипулировать. Сам бургомистр боится заходить в Янтарный храм. Он думает, что кто-то может знать обо всех его делах, или что его напарник его невольно выдаст. Иван Рандович посылает группу, не говоря об истинных своих мотивах. Если те преуспеют, бургомистр просто снимет искомое с трупов.

Обзор приключения

В этом приключении герои должны дойти до секретного уровня храма, разобраться, что на самом деле произошло, забрать медальон и сразиться с бургомистром Орашного.

Приключение начинается у порога Янтарного храма. Бургомистр ещё раз объясняет задание, даёт последние наставления и посылает персонажей внутрь.

Персонажи двигаются по промерзшему храму. Им нельзя отклоняться с пути, ведь стражи храма не дремлют.

При нахождении секретного уровня герои могут исследовать его комнаты в произвольном порядке. Их главная задача — определить что произошло и найти убийцу доктора Келетифолд. При общении с волшебниками последние могут овладеть персонажами, поделившись частью своей личности, знанием и целью.

Как только поручение Бургомистра будет выполнено, тот постарается убить персонажей, которые теперь знают слишком многое.

Изменение приключения

Данное приключение может стать дополнением кампании (Проклятие Страда). Бургомистр Орашного может быть бургомистром другого города. Или же привязать к этому историю Казимира Великова. Также дать подобное задание может Аббат из Крезка. Артефакт в данном случае становится возможностью оживить Василику.

Зацепки приключения

Если персонажи начинают приключение вне сеттинга Равенлофт, они переносятся в Демиплан Ужаса прямо на границу Орашного, проходя сквозь необычно густые туманы (смотри ниже).

Готовы к великому приключению? Для тех, кто прошел DDAL04-09 Искуситель, бургомистр предлагает работу по сопровождению его к Янтарному храму. Возможно, там спрятаны сокровища, а деньги очень нужны, ведь со дня на день придёт пора платить налог лорду Страду.

Привет, мы встречались? По прибытии в Орашное впервые, персонажи сталкиваются с глашатаем, который просит людей, сильных духом и телом, помочь бургомистру за щедрую плату.

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.

Начало

Приключение начинается с прибытия к Янтарному храму.

Твёрдый отказ

«Мы почти пришли. Уже за этим подъёмом» — раздаётся крик бургомистра среди бушующего ветра. Окруженный телохранителями глава города и вы ютитесь на каменистом уступе, расположенном на склоне вершины Хаки, одной из самых высоких в горах Балинок.

Только два дня назад бургомистр Иван Рандович попросил вас об услуге, настолько важной, что он сам готов проводить вас до места назначения. Теперь вы оказались у стен тайного и опасного места, называемого Янтарным храмом. Бургомистр выдал вам свиток, на котором начертан путь к секретному уровню. Именно там вас просят найти артефакт великой силы — медальон в форме сердца. Артефакт может поглощать тёмные силы, терзающие эту землю, силы, которые иными способами не победить. Ведь именно эти силы, как утверждает бургомистр, привели к невзгодам и несчастьям, обрушившимся на деревню и её окрестности.

Вы смотрите друг на друга. Бургомистр утверждал о великой опасности, но справиться с ней — значит справиться с великим злом. Ждёт ли успех вашу группу в этом нелегком деле?

Попросите игроков представить своих персонажей. Они могут задать вопросы бургомистру. Вот та информация, которой он может поделиться:

- Янтарный храм был построен тысячи лет назад группой добрых волшебников.
- Волшебники занимались заключением остатков ужасных сил, включая мёртвых богов, во избежание их освобождения и сотворения нового зла.
- Они посвятили свой храм безликому богу секретов в надежде, что тот поможет их сокрытию.
- Тем не менее, зло просочилось изнутри. Большинство волшебников поддались искушению хранимой ими тьмы. Один за другим они предавали свои идеалы.
- Часть волшебников избежала этой судьбы, укрывшись на секретном уровне храма.
- Могущественный лич, умеющий читать мысли на расстоянии, стал править верхней частью храма. Лича стоит избегать любой ценой, как и его сподвижников. От бывших волшебников остались одни зачарованные черепа.
- Лич не нашёл секретного уровня храма.
- Бургомистр узнал об этом месте из древних свитков и посетил его много месяцев назад. Информация о секретном уровне храма и артефакте настолько важная, что заставила его самого показывать дорогу группе.
- Бургомистр не будет заходить в храм. Он про-

сит не говорить о нём и не упоминать его имя внутри храма.

- Он предоставляет карту с указаниями, как добраться до секретного уровня. Ни в коем случае нельзя отклоняться от начертанного пути.

Как только группа задала свои вопросы, она совершает последний рывок на пути к храму.

Как Бургомистр и обещал, вы карабкаетесь по заснеженному склону, и сталкиваетесь с тем, что должно быть Янтарным храмом. Его фасад высотой 50 футов вырезан из склона горы. Шесть массивных альковов расположены в передней части здания.

В каждом из шести альковов находится статуя высотой 20 футов, вырезанная из цельного куска янтаря. Статуя изображает безликую фигуру в капюшоне, её ладони сложены словно в молитве.

Бургомистр указывает на центральную арку. «Здесь! В этой арке! Следуйте указаниям карты! Найдите медальон, и не важно, какую цену придется за него заплатить».

Он внимательно смотрит в глаза каждому из вас. «Не думайте о моей доброте. Пообещайте, что не будете упоминать моё имя, иначе накличете беду на деревню Орашное. Сохраняете в тайне мою причастность к вашему посещению. Поторопитесь! Но ни в коем случае не отклоняйтесь от начертанного пути».

Бургомистр не заставляет давать обещание. Он отвечает на последние вопросы или предоставляет информацию, которую группа ранее не уточнила. Он не войдет храм ни под каким предлогом, оставаясь около входа вместе со стражей.

Предоставьте игрокам **раздаточный материал 1 и 2**. Затем группа должна зайти в храм. Подразумевается, что все персонажи одеты в тёплую одежду (подарок от бургомистра).

Часть 1. Янтарный храм

Путь, изображенный на свитке, ведёт кратчайшим путем через два уровня янтарного храма, подробно описанного в приключении «Проклятье Страда». События данного приключения происходят незадолго до событий в «Проклятье Страда». Описанные в официальном приключении разрушения еще не произошли.

Мастер, использующий данный материал как часть приключения «Проклятье Страда» может разрешить исследование остальных областей. В ином случае группа не должна отклоняться от намеченного пути (запертые двери не могут быть открыты). Указанные ниже области столкновений включают опасности, позволяющие удержать группу на намеченном пути.

Общее описание

Если не указано иное, Янтарный храм имеет следующие особенности:

Нижний и верхний храм. Верхний храм состоит из областей от 1 до 3. Области от 4 до 6 находятся в нижнем храме.

Статуя. Капюшон статуи покрыт магической тьмой, скрывая сидящего внутри арканалота. Даже если герои способны проникнуть сквозь завесу тьмы, внутренняя часть статуи огорожена. Арканалота, сидящего внутри, можно заметить только через узкую горизонтальную щель, которая представляет укрытие в три четверти (+5 КД). Данное укрытие становится полным, если смотреть снизу относительно трещины.

Местность. Храм стоит прочно и надежно, но он очень, очень стар. Поскольку большая часть зданий осталась нетронутой, земля покрыта слоем песка, камней и обломков, который создают труднопроходимую местность. Все очень пыльное.

Свет. Храм погружен в темноту. Единственные источники света — те, что принесли с собой персонажи.

Звуки и запахи. Стоит полная тишина. Слышны лишь шаги персонажей.

Янтарные двери. Все двери в храме представляют собой глыбы полупрозрачного янтаря с железными петлями и рукоятками. Все двери, ведущие в храм Забытых Тайн заперты, и не могут быть закрыты без особого ритуала, ныне забытого. Персонажи могут видеть происходящее в комнате через закрытые двери, и все двери не заперты, пока не указано обратное.

Экстремальный холод. Температура внутри храма составляет 10 по Фаренгейту (23 градуса по Цельсию). Персонажи без теплой одежды, не имеющие способов обогрева или магической защиты, подвержены действию экстремального холода, как указано ниже. Бургомистр предостав-

ляет группе теплую одежду, тем не менее остается возможность её потерять или отказаться от неё.

Экстремальный холод

Как только температура опускается ниже 0 градусов по Фаренгейту, персонаж должен совершать спасбросок Телосложения Сл 10 по окончании каждого часа, проведенного на морозе, иначе получит одну степень истощения. Существа, имеющие сопротивление или иммунитет к холоду, приспособленные к холодному климату или одетые в теплую одежду, автоматически преуспевают в спасброске.

1. Вход и обзорная площадка

Проходя через арку, вы спускаетесь по веренице ледяных ступенек, ведущих в заброшенный зал. Многолетние ледяные ветра разрушили стены и плитку на полу. Трещины пересекают стены вдоль и поперек. На боковых стенах виднеются ряды бойниц. Темнота за пределами холла широка и холодна, как прикосновение смерти.

Обледеленный зал ведёт к широкому балкону из черного мрамора, его ограда местами разбита вдребезги. Ваш свет отражается от стен и сводчатого потолка, покрытого янтарной мозаикой.

Зал пуст. Если заглянуть в бойницы с источником света, можно убедить квадратные комнаты 20 на 20 футов с разрушенной обстановкой. В углу комнаты сгорбил скелет, но он не подаёт признаков жизни.

Двойные двери на стенах закрыты, на них установлена ловушка. При приближении к двери проявляется *охранная руна* [glyph of warding]. При развешивании магии, срабатывании или ином варианте, при котором *охранная руна* исчезает, она немедленно восстанавливается благодаря магии храма. Если коснуться охранной руны, каждое существо в пределах 20 футов от двери должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 18 (5к8) урона холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Если вы хотите наказать группу за непослушание, руна может и не проявляться, а просто срабатывать при прикосновении. — прим. переводчика.

2. Храм Забытых Тайн

Прочтите следующий абзац убедившись, что у группы имеются источники света.

Двери на каждой стороне ведут прочь от балкона, но путь, указанный на свитке, ведёт вниз по восточной из двух черных мраморных лестниц. Ступени высотой 30 футов

заканчиваются на полу храма.

Как только вы спускаетесь, ваш источник света высвечивает четыре черные мраморные колонны, поддерживающие свод потолка. Меньшие по размеру колонны на северной стороне храма поддерживают две платформы, между которыми стоит статуя высотой 40 футов, которая изображает фигуру в балахоне, накинувшую капюшон. Её лицо окутано непроглядной тьмой, а руки сложены так, словно накладывают заклинание.

Прочь из комнаты ведут сводчатые проходы, покрытые слоем янтаря. Путь на вашем свитке ведет на восток.

Если персонажи придерживаются намеченного пути, они избегают столкновения с защитниками комнаты, и попадают в область 4.

3. Статуя защитника

Защитник (**арканалот** [arcanaloth]), который себя не обнаруживает) обитает внутри статуи. Три **пылающих черепа** [flameskull] находятся в комнате позади западной стены. Подразумевается, что в этом приключении арканалот и пылающие черепа не нападают на группу, пока последняя идёт своим путем. Также они не покидают своих позиций.

Сходя с пути. Каждый персонаж, отклоняющийся от намеченного на карте пути должен совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, замечая при успехе наличие бойниц на западной стене. Если вглядываться, можно заметить как череп без остального тела, горящий жутким зеленым огнём, проплывает в воздухе мимо бойниц. Выглядит так, что он не заметил чужаков, но это может произойти в любую минуту.

Если персонажи настаивают на отклонении от пути или на атаке пылающих черепов, то защитник и черепа вступают в бой. В конце каждого раунда, по итогу которого хотя бы один персонаж сошёл с пути, защитник накладывает *волшебную стрелу* [magic missile] (три дротика), а один из пылающих черепов накладывает *огненный шар* [fireball] (Сл спасброска 13). Каждый **пылающий череп** может применить заклинание *огненный шар* единожды, но делает это только в том случае, если ни один другой **пылающий череп** не использовал это заклинание на этом ходу. *Волшебные стрелы* вылетают из-под капюшона статуи. **Арканалот** накладывает только *волшебные стрелы* до тех пор, пока герои не начинают атаковать его, в таком случае он использует всю мощь своих заклинаний. Тем не менее, он не преследует и не продолжает бой, если персонажи перестают атаковать.

Без использования заклинаний, недоступных на данном уровне развития персонажей, данное столкновение может быть чрезвычайно сложным.

Прочитайте игрокам следующий текст:

Стрелы и огненные шары, которые летят в вас из бойниц и от статуи, не позволяют легко определить местополо-

жение заклинателя. Кажется, это те самые ужасные вещи, которые пророчил вам бургомистр, если вы отклонитесь от пути.

Атаки прекращаются, как только персонажи переходят в область 4.

4. Янтарные отражения

Арочный проход понимается на 20 футов. От пола до потолка, все поверхности покрыты янтарем. Вы видите своё отражение в янтаре, но потом изображение меняется, и вы видите себя истощёнными и измождёнными.

Данный эффект является иллюзией и может быть развеян при успешном спасброске Мудрости Сл 13.

5. Нижний восточный зал

Покрытые янтарем потолок и стены длинного зала похожи на свежий мёд. На вашем свитке указано, что секретный вход находится на севере комнаты.

К несчастью, два неуклюжих создания волочатся к вам с южной стороны комнаты. Обугленная плоть сползает с их мускулистых тел. Третий движется с севера в компании более ужасающего существа — усохшей парящей сферы с зубами, большая часть которых уже выпала, и огромным мутным глазом посередине. Глаза на стебельках, исходящие из верхней части тела, усохли, но светятся скверной.

Все враги находятся на расстоянии 30 футов от персонажей. Два **огра-зомби** [ogre zombie] появляются на южной стороне, атакуя ближайших противников. Третий **огр-зомби** наступает с севера, руководствуясь той же тактикой. **Бехолдер-зомби** [beholder zombie] атакует издалека.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

- **Очень слабая группа:** уберите одного **огра-зомби**, **бехолдер** не может использовать парализующий луч, уменьшите урон от его ослабляющего луча и луча дезинтеграции до 27 (6к8).
- **Слабая группа:** **бехолдер** не может использовать парализующий луч, уменьшите урон от его ослабляющего луча и луча дезинтеграции до 27 (6к8).
- **Сильная группа:** один раз за бой каждый враг может совершить дополнительное действие из-за присутствия в этом месте сверхъестественных сил.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного **огра-зомби**. Один раз за бой каждый враг может совершить дополнительное действие из-за присутствия в этом месте сверхъестественных сил.

6. Тайная комната

Как только враги повержены, персонажи могут продолжить свой путь. Дверь, ведущая в эту область, скрыта иллюзией, изображающей цельную янтарную стену. Иллюзия может быть развеяна

(Сл 16), иначе персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) замечает полупрозрачную дверь позади иллюзии.

Замок на двери может быть открыт успешной проверкой Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Также можно снести дверь при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 15, или проломить её (КД 15, 50 хитов, иммунитет к яду и урону психической энергией, сопротивление колющему и режущему урону от немагического оружия, уязвимость к дробящему урону). Если иллюзия не развеяна, все вышеуказанные проверки совершаются с помехой (в том числе броски атаки).

Награда опытом

При нахождении входа на секретный уровень храма персонажи получают 250 опыта.

Часть 2. Секретный уровень

Этот уровень являлся уединённой лабораторией, спрятанной от остального Янтарного храма. Специальная библиотека, кухня и даже круг телепортации позволяли волшебникам в этой области работать независимо друг от друга и тщательно фокусироваться на своей работе. Как только зло начало подчинять себе волшебников, оставшиеся на этом уровне скрыли проход с помощью иллюзий.

Под руководством Доктора Келетифолд, специалиста в охранных заклинаниях, была использована магия ограждения, чтобы опечатать три остатка на данном уровне. Тем не менее, Вечерняя Слава, богиня всепоглощающей бессмертной страсти, нашла путь к сердцам волшебников. Каждый из них посвятил свою жизнь тому, что он больше всего любил, пытаясь претворить в жизнь осязаемую форму своей страсти.

Страсти накалились, когда волшебники решили найти способ предотвратить разращение и побег остатков. В конце концов Магистр Краузенатти взяла дело в свои руки и отравила всех волшебников, которые немедленно восстали в виде призраков.

Несколько месяцев назад бургомистр Иван Рандович узнал о Янтарном храме из свитков давно забытого ордена рыцарей, когда-то охранявших храм. Свиток упоминал остатки, в частности Вечернюю Славу. Хозяйка Рандовича отправила его, чтобы он нашел способ освободить Вечернюю Славу.

Бургомистр нашёл секретный уровень и пообщался с призраками, выражая добрые намерения. Один из волшебников влюбился в бургомистра, и тот ответил взаимностью. По просьбе Ивана путём убийства Доктора Келетифолд были развеяны охранные заклинания.

Рандович и его хозяйка, известная волшебникам как «незнакомец в капюшоне», пробили брешь в саркофаге. С помощью могущественного артефакта, серебряного медальона, хозяйка Рандовича вытянула остаток из янтарного саркофага и втянула в себя. Хозяйка и Рандович ушли, оставив медальон внутри. Волшебник-убийца запечатал хранилище обратно.

Теперь бургомистр вернулся, посылая героев внутрь для возвращения медальона. Он понимает, что группа может догадаться о его роли в произошедшем, и готов встретиться с персонажами в бою. Он хочет получить медальон, чтобы иметь рычаги влияния на свою хозяйку.

Кто это натворил?

Один из волшебников познакомился с бургомистром и влюбился в него. Затем этот волшебник

убил Доктора Келетифолд, чтобы бургомистр и его хозяйка могли освободить остаток, и после этого запечатал хранилище обратно, чтобы другие волшебники не догадались обо всем произошедшем.

Чтобы открыть хранилище ещё раз и добыть медальон, группе необходимо найти виновного. Только убийца, держащий объект, олицетворяющий его страсть, может обойти охранные руны и открыть саркофаг.

Вы можете менять личность убийцы каждый раз, когда проводите данное приключение. Выберите из списка или совершите бросок по таблице «Определение убийцы». Каждый волшебник имеет предмет, олицетворяющий предмет его поклонения. Ключ к каждому столкновению – определить виновность или невиновность, и далее учитывать необходимые изменения в том случае, если этот волшебник и есть убийца. Когда волшебники проявляют характер, они дают дополнительные зацепки к решению загадки.

Определение убийцы

к8	Убийца	Объект одержимости	Комната
1	Инструктор Рабенович	Голубое одеяние	3. Бальный зал
2	Пентиколфакс	Нож	4. Трапезная
3	Янник Иоаннакоф	Подсвечник	5. Комната призыва
4	Магистр «Безумная» Краузенатти	Подвеска в виде когтя	6. Лаборатория
5	Робард и Дави	Книга рецептов	7. Кухня
6	Фредерик фон Менц	Чернильное перо	8. Библиотека
7	Кристофф младший	Фигурка ремораза	9. Галерея
8	Стефан Иванов	Верёвка	10. Зверинец

Одержимость

Духов волшебников привлекают пышущие жизнью и здоровьем персонажи. Каждый раз, когда срабатывает условие, призрак выбирает персонажа, чтобы овладеть им. Это не даёт полного контроля, это влияние на разум и забавный вариант для отыгрыша. При овладении призрак делится своими знаниями с персонажем.

Один из персонажей может осознать, что его призрак — убийца. Они дают друг другу клятву неразглашения. Он играют далее, и когда группа

правильно определяет убийцу, он признаётся и помогает открыть саркофаг.

Если что-то пошло не так

Группа сражается с призраком. Используйте блок статистики привидения, но добавьте в список доступных заклинаний *огненный снаряд* [fire bolt], *горящие ладони* [burning hands], *волшебную стрелу* [magic missile], *внушение* [suggestion], *контрзаклинание* [counterspell] и *огненный шар* [fireball]. У привидения по 3 ячейки заклинаний каждого уровня, бонус атаки заклинанием +6, Сл спасбросков от его заклинаний 14. Привидение перестаёт атаковать, как только группа отступает.

Убийца никем не овладел. Если все персонажи одержимы призраками, не являющимися убийцами, вы можете сделать одно из двух. Убийца остаётся призраком и помогает группе из чувства вины, когда его обвинят. Или же позвольте убийце выселить имеющегося призрака при соблюдении соответствующих условий.

Игрок выдает убийцу. Если игрок рассказывает всем, что в него подселился убийца, остановите его. Попросите игрока сохранить остальную информацию в тайне (такую как объект одержимости и роль бургомистра во всей этой истории).

Решение пришло слишком быстро. Группе не обязательно заходить в каждую комнату, и не обязательно, чтобы каждым овладел призрак. Но что делать, если они разгадали загадку слишком уж рано? Поощрите их дальнейшие исследования. Вы всегда можете соблазнять их предполагаемыми сокровищами или возможностью для отыгрыша.

1. Лестница

Чёрные мраморные ступени ведут в холодную темноту. Каждый ваш шаг раздается эхом, отражаясь от покрытых янтарем стен. В конце вы доходите до небольшой площадки. Прямо напротив вас находится прозрачная янтарная дверь. Центр двери украшен янтарным барельефом в виде лица женщины с резкими чертами лица. Её глаза закрыты.

Янтарное лицо — это ловушка, созданная много лет назад доктором Келетифолд чтобы испорченные злыми остатками волшебники не смогли пройти на секретный уровень. Секретная нажимная плита перед дверью активирует ловушку, которую можно заметить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Заклинание, способное обнаружить наличие магии, такое как *обнаружение магии* [detect magic], говорит об ауре школы воплощения вокруг лица.

Если какой-либо вес, в том числе существо 50 и более фунтов, окажется перед дверью, статуя словно пробудится. Её глаза загорятся, как холодные синие сферы, а изо рта вырвется 30-футовый конус холода. Каждое существо на площадке должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, ина-

че получит 22 (4к10) урона холодом. При успехе существо получает половину этого урона.

Можно заклинить плиту, чтобы ловушка не активировалась. Для этого нужно использовать воровские инструменты и преуспеть в проверке Ловкости Сл 13. Успешное *рассеивание магии* [dispell magic] (Сл 13), наложенное на янтарное лицо, уничтожает ловушку.

2. Коридоры

Сеть янтарных коридоров соединяет различные комнаты на этом этаже. Группа может исследовать их в любом порядке. Помните, что герои могут посмотреть сквозь янтарные двери внутрь комнаты до её непосредственного открытия.

Как только группа выходит из комнаты, бросьте 1к10. При выпадении 1 происходит случайное столкновение. Бросьте к4 для определения столкновения или же выберите его самостоятельно. При повторении результата столкновения оно не повторяется. Если группа так и не столкнулась ни с кем во время исследования комнат, это может произойти, как только они откроют дверь к саркофагу.

Можете игнорировать броски случайных столкновений если группа слаба или вы ограничены по времени.

Случайное столкновение в коридоре

к4 Существо

- | | |
|---|---|
| 1 | 2 умертвия [wight] (бывшие слуги) |
| 2 | 3 блуждающих огонька [will-o-wisp] (появляются как светящиеся огоньки, исчезающие перед атакой) |
| 3 | 2 полтергейста [poltergeist] (бывшие ученики) |
| 4 | Волшебник по вашему выбору (сражения не предусмотрено) |

3. Бальная зала

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Комната за дверью представляет собой балльную залу, наполненную светом от янтарных канделябров. Манекены в балльных одеяниях всех цветов радуги стоят вдоль стен, каждый в своей танцевальной позе. У дальней стены стоит одинокий манекен в прекрасном платье цвета голубого льда.

Пока вы смотрите, другая дверь открывается, и в комнату вливается вальсирующая женщина. Её кожа неестественного оттенка, она призрачно бледна, а её волосы безупречно белого цвета.

Призрак, **Инструктор Рабенович**, продолжает танцевать, не замечая персонажей. Когда группа зайдет, прочтите:

Призрачная женщина делает пируэт на кончиках пальцев, останавливается на секунду, чтобы окинуть вас взглядом, а затем продолжает танцевать.

«У нас уже много лет не было учеников» — замечает она и делает новый поворот. «Добро пожаловать! Выберите себе одеяние и присоединяйтесь!»

Дверь из бального зала ведет в её апартаменты. Большинство книг посвящены танцам и истории, но среди них затерялись несколько томов, в которых можно найти информацию о трёх остатках. Вы можете предоставить общую информацию и подробности на свой выбор. Её работы сосредоточены преимущественно на красоте и элегантности Вечерней Славы.

Одна записная книжка из её трудов полна набросков, большинство которых изображает женщину почти безупречной красоты в одеянии, похожим на одеяние инструктора. Между рисунками написаны романтические оды и стихотворения.

В другой записной книге указаны её партнеры по танцам, среди которых наиболее часто встречаются имена Доктора Келетифорд и Янника Иоаннакоф. Инструктор Рабенович пишет, что танцы помогают ей забыть об ужасах выше... и рядом.

Одеяние (объект одержимости). Здесь висит прекрасное одеяние. Цвет и фасон неумолимо напоминают о Вечерней Славе.

Отыгрыш Инструктора Рабенович

Авторитетный педагог, специализирующийся на истории, танцах и магии бардов, слепа к нуждам других людей.

Если Инструктор Рабенович виновна. Ее одеяние было использовано для удушения доктора Келетифорд. Успешная проверка Исследования (Интеллект) Сл 12 позволяет заметить зашитые разрывы на ткани платья. Небольшого лоскута не хватает на месте (он может быть найден в хранилище). Рабенович утверждает, что в коридоре её атаковало одно из созданий Кристофа Младшего. При успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13 можно понять, что она лжёт. Книга с перечислением партнеров для танцев содержит новое имя, появившееся несколько месяцев назад, указанное лишь как «И.», упомянутое несколько раз. В книге с набросками есть набросок её в компании Бургомистра Ивана Рандовича.

Одержимость

Инструктор Рабенович делает всё возможное, чтобы персонаж, не одержимый духом, потанцевал с ней. Если все отказываются, она просит пройти оценить её платье и потрогать его. При прикосновении она передает свои черты характера персонажу и исчезает. Выдайте игроку **соответствующий раздаточный материал**.

4. Трапезная

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Тёмная и заполненная тенями обеденная зала напоминает охотничий домик. На обшитых деревянными панелями стенах висят оскалившиеся волчьи головы огромных размеров. Большая часть зала, кажется, почти не используется, мебель покрыта пылью и паутиной.

Кто-то убрал посуду с дальнего конца обеденного стола. Стопки книг и заметок теперь занимают это пространство.

Комната принадлежит Пентикофлак, но на данный момент она в комнате призыва.

Исследуя книги

Когда персонажи зайдут внутрь, они могут пожелать осмотреть книги и заметки. Они защищены магическим образом. Заклинание *обнаружение магии* [*detect magic*] определяет наличие чар школы ограждения. При прикосновении головы зверей на стене оживают и начинают рычать и выть. Появляется восемь **призрачных лютых волков** [*dire wolf*] (с блоками статистики обычных животных). Они исчезают после смерти. Головы на стене затихают только после победы над последним волком.

Изменение сложности столкновения

Столкновение должно быть сложным для группы.

Ниже даны рекомендации по изменению сложности столкновения.

- **Очень слабая группа:** уберите одного **лютого волка**.

Книги посвящены защитной магии. Многие из них авторства доктора Келетифорд (Пентиколфакс была его ученицей). Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 позволяет обнаружить полость в одной из книг. Внутри находится дневник в кожаном переплете, содержащий заметки Пентиколфакс. Её неаккуратным почерком высказаны сомнения по поводу других волшебников, их развращении злом и одержимости. Она предлагала всем покинуть этот секретный уровень и исследовать, что изменилось за пределами храма. Недавние записи выражают уверенность в том, что магистр «Безумная» Краузенатти отравила их всех, а затем убила доктора Келетифорд. Пентиколфакс обвиняет Янника Иннакоф в том, что тот что-то знает. Она не верит его утверждениям, что круги телепортации просто перестали работать. Последние записи весьма поспешны, в них утверждается, что у Пентиколфакс украли нож её отца. Она задается вопросом, взял его Краузенатти или Янник. Этот нож является объектом одержимости.

Сокровища

Книги доктора Келетифорд можно продать за 100 зм.

5. Комната призыва

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Полки, заставленные книгами, стоят у стен, громоздятся на залитом светом свечей столе и маленькой кровати.

На полу вычерчены два серебряных магических круга шириной восемь футов, мерцающие в свете свечей. Два призрака — мужчины и женщины — стоят внутри комнаты, в гневе размахивая руками. Один из них поворачивается к двери, увидев вас. Другой также вас замечает. Их призрачные лица застыли в удивлении при вашем появлении.

Когда группа заходит, Пентиколфакс и Янник с явным подозрением здороваются с персонажами и начинают расспрашивать, как гостей зовут и как они здесь оказались. Они спорили о том, почему круги телепортации перестали срабатывать, и не вызвано ли это злыми остатками. Пентиколфакс недолюбливает Янника, и тому приходится тщательно обороняться от нападок женщины.

Полки. Полки наполнены исследованиями по призыву существ, телепортации, различным планам и исчадиям.

Стол. Дневник на столе содержит исследования Янника о причинах поломки телепортационных кругов. Гадание не дает четкого ответа. Это из-за охранных чар доктора Келетифорд, из-за злых остатков или по иным причинам? В дневнике также упомянуто о чувствах к Инструктору Рабенович.

Подсвечник (объект одержимости). На большом серебряном подсвечнике, стоящем на столе начертано имя Янник. Табличка гласит, что он был награжден орденом Серебряного Дракона в знак признания его тайных знаний. Подсвечник покоится на книге, описывающий варианты использования воска в ритуалах призыва.

Кровать. Под матрасом кровати спрятан охотничий нож с костяной ручкой, принадлежащий Пентиколфаксу. (Если Пентиколфакс не является убийцей, Янник спрятал его здесь, поскольку боялся, что та его однажды использует.)

Отыгрыш Янника

Янник — многословный школяр, но нервный и легко раздражающийся. Он хочет найти ответ на вопрос, где сейчас находится храм (Баровия, где он всегда и был) и почему храм появился именно там. Если группа хочет помочь раскрыть убийство, то Янник просит персонажей встретиться с каждым волшебником и выяснить все подробности произошедшего.

Если Янник виновен. Подсвечник помят, словно от удара. Янник утверждает, что он был погнут, когда упал со стола. Янник использует подсвечник для создания узора из воска на кругах призыва.

Отыгрыш Пентиколфакс

Пентиколфакс параноидальна, обидчива и опрометчива. Она не доверяет персонажам, предполагая, что те каким-то образом связаны со злыми волшебниками с верхнего уровня храма. Пентиколфакс не может не поделиться своей теорией о том, почему они стали призраками.

Если Пентиколфакс виновна. Нож покрыт запёкшейся кровью. Пентиколфакс подложила его под матрас Янника.

Одержимость

Волшебники не нападают, но и не могут легко довериться группе. Они могут обмениваться информацией и прийти к соглашению касательно возможности расследования героями произошедшего. Когда группа соглашается, каждый обращается к персонажу, не одержимому другим призраком. **Выдайте игрокам соответствующие раздаточные материалы.**

6. Лаборатория

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

За полупрозрачной янтарной дверью вы видите лабораторию, столы и полки, уставленные алхимическими приборами и химическими компонентами. Стеклообразный флакон слетает со стола. Он наливает темную жидкость во второй флакон, наполненный белыми гранулами. Содержимое быстро закипает, превращаясь в темно-фиолетовую жидкость. Пустой флакон опускается на стол и замирает на месте.

Магистр «Безумная» Краузенатти в невидимости наблюдает за поведением любых персонажей в поле зрения. Магистру Краузенатти дали прозвище «Безумная» давным-давно за её опасные эксперименты в области алхимии. Она подтвердила своё прозвище, когда решила, что лучший способ избежать влияния злых остатков — просто отравить всех волшебников, включая себя саму. Однако магия Вечерней Славы заставила восстать их всех в виде призраков. Некоторые хотели бы уничтожить магистра Краузенатти, другие верят, что она подвержена влиянию злых остатков.

Подвеска в виде когтя (объект одержимости). Объектом одержимости Магистра Краузенатти является кривой коготь дьявола, который она носит на своей шее. Он используется во многих её рецептах.

Лабораторный журнал. Журнал исследований Краузенатти содержит множество алхимических рецептов, а также содержит размышления, написанные после запечатывания секретного уровня. Она сомневается, что волшебники смогут устоять перед влиянием остатков и опасается, что те выйдут на свободу. Она выписала ингредиенты для яда,

который при добавлении в еду может убить всех. На следующей же странице написано «Как глупо было думать, что смерть спасет нас от хватки Вечерней Славы». Также упомянуто, что доктор Келетифорд выглядит немного иначе, возможно это следствие его магического могущества.

Отыгрыш Краузенатти

Энергичная и гениальная, она посвятила свою жизнь изучению алхимии и весьма в этом преуспела. Краузенатти верит в то, что множество алхимических секретов могут быть раскрыты при помощи частей тела исчадий.

Если Безаннатти виновна: Коготь, который она носит на своей шее, всё ещё покрыт запекшейся кровью.

Одержимость

Если герои выглядят доброжелательно и стоящими доверия, магистр Краузенатти появляется из невидимости, рассказывая о произошедшем и признаваясь в отравлении. В удобный момент она овладевает персонажем, который наименее склонен к благородным и храбрым поступкам, чтобы сбить его с пути.

В ином случае она стучит по предметам, чтобы рассеять внимание, и, будучи невидимой, касается персонажа, овладевая наименее храбрым и благородным героем. Как только она это делает, прочтите:

Вы видите расплывающуюся фигуру крепко сложенной женщины в мантии волшебника. Она выглядит мило-видной, но её кожа неестественно бледна. Когда она находится в свете камина, вы можете разглядеть полки позади неё, Благодаря этому вы понимаете, что она нежить. Странный черный коготь висит в центре ожерелья, которое надето на её шею.

Она исчезает после овладения персонажем, и тот замечает на своей шее ее ожерелье. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

Сокровища

Странные алхимические компоненты можно продать за 150 зм если найти покупателя. Книга рецептов также может быть продана за 200 зм, поскольку содержит множество ядов и иных алхимических секретов.

7. Кухня

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Что-то темное, то ли пепел, то ли сажа, покрывает всю поверхность двери с внутренней стороны. Вы чувствуете запах гари.

Если группа желает прислушаться, они слышат какое-то бульканье и выкрики двух мужчин.

Когда группа заходит внутрь, прочтите:

Темный густой дым идёт из булькающего котла. Стеллажи с горшками, сковородки и множество припасов, большинство из них выглядят очень древними, позволяют понять, что вы зашли в кухню.

Двое призрачных мужчин стоят по разные стороны котла и ожесточенно спорят.

Двое призраков поначалу не замечают группу, ожесточенно споря о том, кто съёж содержимое котла. Через пару минут они решают забыть о проблеме и извиняются друг перед другом. После примирительных объятий они наконец замечают, что больше не одни.

Кухонные полки. Большинство из них пусты, на оставшихся видны древние остатки от еды. Робард и Дави создают еду с помощью заклинаний. Им уже не нужно есть, им интересен процесс.

Книга рецептов (объект одержимости).

Робард и Дави одержимы этой книгой рецептов в металлической обложке. См. сокровища.

Отыгрыш Робарда и Дави

Известные как «умные братья», Робард Умакофф и Дави Умкнофт на самом деле не родственники. Они то объявляют друг друга заклятыми врагами, то лучшими друзьями навек.

Если Робард и Дави виновны: Металлическая обложка книги погнута от удара, который убил доктора Келетифорда. Стихотворения, написанные на полях книги, часто воспевают даму редкой красоты в голубом одеянии.

Одержимость

Робард и Дави предлагают группе попробовать их варево и готовы выслушать дельные замечания по этому поводу. Первый же персонаж, который пробует суп и не одержим иным призраком, немедленно становится одержим двумя братьями сразу. Если никто не хочет пробовать их блюдо, они пытаются намазать своим варевом героя, который владеет инструментами повара или наиболее харизматичен. Как только братья овладевают персонажем, их тела становятся едва видны, и они больше не могут физически контактировать с чем бы то ни было. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

Сокровища

В дополнение к рецептам, книга содержит множество алхимических формул, а две её страницы представляют собой *свиток защиты от растений* [protection from plants] и *свиток защиты от яда* [protection from poison]. Стоимость книги составляет 100 зм.

8. Библиотека

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Книги выстроились рядами от пола до потолка на каждой стене этой призрачной библиотеки.

За одним из столов, полных фолиантов, сидит призрачная фигура, увлеченно делающая заметки в книге при свете мерцающего подсвечника.

Фредерик фон Менц, находящийся в этой комнате, весьма недоверчивый молодой человек. Группа может заслужить доверие Фредерика, если упомянут, что пришли раскрыть преступление. Тогда он может поделиться всей известной ему информацией, включая информацию о других волшебниках, историю о секретном уровне и как слабости (одержимости) волшебников могли привести к убийству доктора Келетифолд. Если он невиновен, он ничего не знает о Бургомистре и причинах убийства.

Длинное чернильное перо (объект одержимости). Перо Фредерика весьма необычно. Оно представляет собой магически упрочненную эбеновую палочку, заканчивающуюся длинным серебряным пером. Он не дает никому прикоснуться к перу (кроме персонажа, которым овладел).

Отыгрыш Фредерика фон Менц

Фредерик, параноидальный искатель знаний, строит очередную теорию, которая поможет объяснить, кто убил доктора Келетифолд. Когда персонажи входят, он сначала принимает их за иллюзии, созданные другими волшебниками. Он начинает делать заметки об этом с помощью своего пера.

Если Фредерик виновен: он заколот доктора Келетифолд своим пером. Перо немного поломано, и Фредерик начинает нервничать, если персонажи это заметят.

Одержимость

Как только Фредерик выяснит намерения группы, он выбирает персонажа (заклинателя или исследователя), который не одержим, и отдаёт ему свои заметки и перо. Как только персонаж их возьмет, Фредерик исчезает. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

9. Галерея

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

В галерее висит множество портретов, дипломов и объектов искусства. В витринах стоят сотни расписанных статуэток. Среди экспонатов стоят несколько диванов и мягких кресел.

Свеча освещает маленький стол, на котором расположе-

ны несколько фигурок, кисти и краска. В комнате никого не видно.

Металлические и деревянные фигурки мастерски расписаны. Они представляют собой миниатюры различных монстров и персонажей. Некоторые фигурки находятся в процессе покраски. Лишь одна фигурка полностью покрашена, и она оживает при прикосновении к другим фигуркам или книге, на которой они выстроены. Она становится **молодым реморазом [young remorhaz]** обычного размера, из-за чего все фигурки вокруг раскидываются по сторонам и падают на пол. Кристофф Младший сейчас прогуливается по коридорам. Когда бой завершён, магия комнаты восстанавливает все повреждения, и монстр снова становится фигуркой. Остаётся лишь несколько глыб тающего льда. Кристофф подходит в течении минуты.

Портреты и дипломы. Здесь вывешены портреты всех волшебников. Кто-то повредил портрет доктора Келетифолд. Дипломы посвящены различным достижениям волшебников.

Журнал. Он представляет собой каталог фигурок. См. сокровища.

Фигурка ремораза (объект одержимости). Это уже не магическая фигурка является самой любимой у Кристоффа.

Отыгрыш Кристоффа Младшего

Добрый и всепрощающий Кристофф является одной из причин, почему волшебники не уничтожили друг друга. Он выслушивает любые правдоподобные объяснения происходящего от героев и старается помочь по мере своих сил.

Если Кристофф Младший виновен: фигурка ремораза является ключом к разгадке. Доброта Кристоффа на самом деле фальшивая.

Одержимость

Кристофф предлагает взять героям по фигурке на их выбор. Поскольку коллекция весьма обширна, здесь найдется практически любое чудовище. Призрак выбирает персонажа с творческими наклонностями и овладевает им, как только герои возьмут фигурки. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

Сокровища

Каталог и фигурки могут быть проданы за 270 зм.

10. Зверинец

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Несмотря на полки и столы в комнате, почти всё свободное пространство заставлено чучелами существ, от обычных крыс до редких магических тварей. Клыки, когти,

хвосты и другие части тел стоят на подставках, висят на веревках и цепях, раскиданы по мебели.

Призрачный калибан в охотничьем костюме оценивающе разглядывает вас. В одной руке он держит палочку, а в другой моток веревки.

Калибан

Калибан — это искажённые люди, которые стали жертвой проклятий, пока находились в утробе матери. Рождение Калибана обычно считается дурным предзнаменованием; соседством с ведьмой, каргой или какой-то другой злой сверхъестественной силой. Их считают жестокими и свирепыми; они отвергнуты обществом и обычно проживают свою жизнь в одиночестве. Калибаны — это уродливые гуманоиды, и хотя ни один из них не похож на другого, они обычно имеют такие особенности, как грубая кожа, жесткие волосы, зубы, похожие на бивни и т.д.

Стефан Иванов позволяет героям войти, но не спускает с них глаз, и выглядит так, что готов атаковать в любую минуту. Как только он понимает, что группа ищет убийцу, он делится с персонажами обрывком письма.

Обрывок письма. Несколько месяцев назад Стефан услышал странный шум посреди ночи. Когда он подошел, он услышал, как кто-то убегает прочь. Волшебник пытался преследовать неизвестного, но не смог его поймать. Тем не менее, он наткнулся на клочок пергамента. Он представляет собой письмо для некоторой Марилены (персонажи, которые играли DDAL04-09 Искуситель должны вспомнить, что это имя носила леди Марилена Фидатов). В письме дается понять, что девушка вскоре пожалеет, что отвергла предложение руки и сердца. Письмо не подписано. Тем не менее, когда герои найдут убийцу, они могут спросить одержимого им персонажа и узнать, что это письмо Бургомистра.

«Богатства и семья не смогут защитить. Есть время обдумать свой отказ, но те, кто будут мешать, долго не проживут».

Верёвка. (объект одержимости). Стефан очень любит эту верёвку, он использовал её множество раз для поимки существ.

Отыгрыш Стефана Иваннова

Несмотря на грязный и дикий вид, этот маг-охотник талантлив и учтив. Буквально очарованный зверями и монстрами, он заинтересовался ликантропией. Некоторые книги из его коллекции описывают древние цивилизации и обычаи ликантропов. Стефан готов рассказывать бесконечно об охоте на чудовищ и изготовлении из них чучел. Для поимки он использует магию для замораживания врагов, а затем связывает своей верёвкой, сплетённой из волос карги.

Если Стефан виновен: Стефан использовал палочку

опутывания для обездвиживания жертвы и придушил её своей верёвкой. Он прихватил клочок волос, который можно найти в выдвижном ящике стола.

Одержимость

Стефан выбирает следопыта, друида или сильного воина. Он просит подать ему череп пантеры с одной из полок. Как только персонаж касается его, Стефан рассказывает, что это была его первая победа на охоте. Затем он растворяется и через череп проникает в героя. Палочка опутывания и верёвка падают на пол. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

Сокровища

Персонажи находят на полу *палочку опутывания* [wand of binding].

11. Хранилище

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Эта янтарная дверь светится потусторонним светом. Бледная голубая руна в виде розы нанесена на дверь. Комната внутри имеет три алькова, в каждом из которых стоит янтарный саркофаг.

Один из саркофагов имеет повреждения. Осколки янтаря разбросаны по всей комнате. На каждом саркофаге начерчен свой символ. На сломанном саркофаге он имеет вид опустошенного сердца.

На полу комнаты лежит высохшее тело в мантии волшебника.

Дверь не может быть открыта иначе, кроме как при разгадке преступления. Тело принадлежит Доктору Келетифолд, который был скорее телесным, нежели призрачным.

Будучи снаружи, герои могут заметить некоторые улики. Понять причину смерти поможет успешная проверка Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Расследование) Сл 13. Результат зависит от того, кто является убийцей:

- **Инструктор Рабенович.** Руки жертвы прижаты к шее, воротник мантии порван. Похоже, что магистр задушили. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить клочок голубой ткани, выдающийся из-под янтарного обломка.
- **Пентиколфакс, Магистр «Безумная» Краузенатти или Фредерик фон Менц.** Мантия порвана и проткнута. Для убийства был использован какой-то острый предмет.
- **Янник Иоаннакоф.** По голове доктора Келетифолд нанесли удар чем-то тяжелым и прочным. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить капельки воска на полу.
- **Робард и Дави.** По голове доктора Келетифолд нанесли удар чем-то тяжелым и прочным.

- **Кристофф младший.** Тело обожжено, на нем следы укусов. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить лужицы воды на полу.
- **Стефан Иванов.** Руки жертвы прижаты к шее, воротник мантии порван. Похоже, что магистра задушили.

Если что-то пошло не так

Сущности в саркофагах обычно не могут контактировать с кем-либо, пока тот не зайдёт. Тем не менее, если ваши игроки в замешательстве, остаток на ваш выбор может предложить помощь с поиском улики как дар. Трансформации от получения дара сохраняются (см. ниже).

Чтобы зайти в комнату, группа должна верно определить убийцу и способ убийства. Если есть персонаж, одержимый убийцей, он может рассказать всё, что знает согласно раздаточному материалу.

После признания прочтите следующий текст:

Кажется, исповедь это уже перебор для духа внутри [ИМЯ ПЕРСОНАЖА]. Призрак словно вытекает из тела с ужасающими криками боли и сожаления.

Он поднимается выше и растворяется в потолке. Вы слышите скрип, и янтарная дверь в комнату начинает медленно открываться.

Призрак вытекает изо рта и пропадает в потолке. Дверь теперь открыта, и персонажи могут исследовать залу, в которой стоит два цельных и один поврежденный саркофаг.

Западный саркофаг. Остаток внутри предлагает дар предвидения. Персонаж, который выбирает этот дар понимает, что теперь может избежать засады (отменяет эффект заставания врасплох для группы) или ловушки (она промазывает или не срабатывает). Этот дар может быть использован дважды, а затем он пропадает. После получения глаза персонажа становятся целиком чёрными и не имеют зрачка. Он получает изъясн «Я отказываюсь прятаться от своих врагов».

Восточный саркофаг. Остаток внутри предлагает дар правды. Персонаж, который выбирает этот дар понимает, что теперь может безошибочно определять, говорят ли ему правду. Этот дар может быть использован трижды, а затем он пропадает. После получения голос персонажа становится более громким. Он больше не может говорить тихо или шептать.

Повреждённый южный саркофаг. Что-то привело к тому, что янтарь был расколот вдребезги. Кусочки янтаря разбросаны по всей комнате. Здесь обитал остаток Вечерней Славы.

Артефакт. Небольшой серебряный медальон лежит под слоем янтаря. Он сделан в форме сердца, окруженного розами. Он немагический, и, если быть честным, вообще безынтересный. Он сделан из серебра много лет назад и уже лишился блеска.

Хотя у него и есть петли, он не может быть открыт. Никакими способами невозможно понять, что находится внутри.

Янтарный саркофаг

Янтарный саркофаг выглядит как сплошной кусок янтаря, 8 футов в высоту, 5 футов в длину и 5 футов в ширину. Пойманный в саркофаг, внутри находится какой-то источник беспредельной тьмы размером не более пары дюймов. Эта темнота внутри — остаток мёртвого и злого бога, кусочек чистого зла. На остаток невозможно повлиять, он имеет иммунитет ко всем состояниям и всем видам урона.

Янтарный саркофаг имеет КД 16, 80 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если его разрушить, остаток внутри бесследно исчезает.

Существо, которое дотрагивается до янтарного саркофага, формирует телепатическую связь с остатком внутри него. Остаток предлагают существу тёмный дар. Существо должно принять его по собственной воле, чтобы пользоваться его преимуществами.

Тёмный дар описывается существу в общих чертах; конкретная игровая механика его эффекта не раскрывается, пока существо не примет дар. Тёмный дар действует как чары (см. «Сверхъестественные дары» в главе 7 «Сокровища» из «Руководства Мастера»). Существо, не может получить тёмный дар, если им манипулировали, принуждали или оно отказывается от дара. Как только оно получает тёмный дар, существо не может получить тот же тёмный дар вновь.

В тот же миг, когда тёмный дар будет получен, с существом, получившим его, происходят преобразования, и оно получает зловещую физическую черту, недостаток характера или и то и другое. Если текст не заявляет обратного, от черты или недостатка, полученных вместе с даром, нельзя избавиться никакими эффектами проще, чем заклинание *исполнение желаний* [wish] или *божественное вмешательство* [divine intervention].

Тёмные дары в этом приключении не меняют мировоззрение персонажей.

Развитие сюжета

Духи, овладевшие персонажами, могут поделиться частицами своих знаний. В скобках указано, кто знает данную информацию.

- Обычно остатки могут влиять на сознание, но не могут покинуть саркофаг. Были использованы могущественные чары, чтобы освободить Вечернюю Славу. (Все)
- Они умоляют персонажей найти того, кто освободил Вечернюю славу и вернуть ее обратно. (Все)
- Они могут рассказать о Вечерней Славе всё, чего герои ещё не знают. (Все)
- Они соглашаются избавить персонажей от своего влияния. Тем не менее, персонажи могут оставить все как есть. Выбор необходимо отме-

- тить в листе персонажа. (Все)
- Если найден медальон, призраки приходят к выводу, что он был использован для освобождения Вечерней Славы. Этот факт делает её уязвимым перед медальоном в будущем. (Рабенович, фон Менц, Янник)
 - Остаток должен выглядеть как маленький клочок тьмы, и он не может долго существовать в этой форме. Кто-то украл остаток и стал весьма могущественным и опасным. (Робард, Дави, Стефан, Кристофф)

Вечерняя Слава

Вечерняя Слава была богиней любви, которая стала бессмертной благодаря становлению нежитью. Она считает, что любовь — это главное в жизни, и ради неё можно заплатить любую цену. Ей молятся те, кто ищет успокоения, страдая от неразделённой любви или одержимы кем-либо и чем-либо.

Священные тексты описывают её как безупречно прекрасную женщину с белой кожей и платиновыми волосами. Смертельный холод исходит от неё, что подчеркивает её неземную красоту. В ладонях её рук отверстия в форме сердца. Её святой символ — открытая ладонь с отверстием в форме сердца, иногда окруженная ледяными цветами.

Остаток Вечерней Славы был пойман волшебниками Янтарного храма и зточён в янтарном саркофаге. Её жизнь на демиплане Ужаса привела к падению, включая историю с бессмертной одержимостью. Её остаток развратил призраков на секретном уровне Янтарного храма.

Остаток Вечерней Славы был освобождён с помощью бургомистра Ивана Рандовича. Свобода богини позволила проникнуть в сердце одного из волшебников, который ранее успешно противостоял влиянию остатков.

Более подробно о Вечерней Славе написано в книге по третьей редакции *Libris Mortis*.

сюжетным, потому не может быть продан. Тот, кто забирает его, должен сделать соответствующую запись в своём листе персонажа.

Кроме того, прежде чем персонажи покинут Янтарный храм, волшебники создадут книгу заклинаний, состоящую из нескольких тонких пластин янтаря, скреплённых железными кольцами. Они готовы отдать её одному из путешественников. При осмотре выясняется, что книга пуста. Как только одаряемый будет выбран, волшебники предлагают ему самому выбрать заклинания для заполнения книги.

Все заклинания должны принадлежать одной школе, определяемой школой первого выбранного заклинания. Количество выбираемых заклинаний каждого уровня указано ниже. Персонаж может выбрать заклинания из любого источника, вне зависимости от предыстории¹. Как только заклинание выбрано, оно появляется на страницах книги.

Выбор необходимо сделать сразу, невоображаемые страницы превратятся в пыль.

- 1-й уровень. До трех заклинаний
- 2-й уровень. До трех заклинаний
- 3-й уровень. До двух заклинаний
- 4-й уровень. Одно заклинание
- 5-й уровень. Одно заклинание

Награда опытом

Если персонажи верно определяют убийцу Доктора Келетифолд, каждый получит 1000 опыта.

Одержимость — это не так уж плохо

В случае если персонаж не против, чтобы им овладели, вселившийся призрак будет весьма рад, поскольку прошло много времени с тех пор, как у волшебников была возможность покинуть храм, и они рады наконец сделать это. Те, кто дал свое разрешение на совместное существование получают сюжетную награду «У тебя в кармане мёртвый волшебник?». В любой момент можно лишиться этой награды, попросив волшебника покинуть тело.

Сокровища

Персонажи находят *парящую сферу [drift globe]* в железной оправе. (Этот предмет не учитывается в общем количестве постоянных магических предметов персонажа). Также герои могут забрать медальон из саркофага. Этот предмет является

¹ Подразумевается, скорее всего, отступление от правил *Adventurers League*, где для выбора в ранних сезонах были доступны только «Книга игрока» и один дополнительный источник. Это правило больше не действует — для развития персонажа доступны все разрешённые источники. — Прим. перев.

Часть 3. Уход из храма

Как только персонажи покидают Янтарный храм, секретный уровень содрогается в землетрясении и разрушается. Он более не доступен. (Кажется, это опять начудила Краузенатти, а может это сама земля Баровии более не нуждается в нём). Зачитайте следующий текст:

Вы карабкаетесь по ледяным ступенькам прочь от Янтарного храма. Внезапно вы слышите низкий грохот позади. Земля вздымается и содрогается от землетрясения. Когда всё успокаивается, Янтарный храм ещё стоит на месте. Но что-то вам подсказывает, что секретный уровень разрушен.

Бургомистр Иван Рандович очень рад вас видеть. Он смотрит настороженно и спрашивает: «Какие новости? Вы нашли артефакт?»

Бургомистр предполагает, что переговоры закончатся сражением. Если персонажи хотят поговорить, то он может поделиться следующим:

- Он горд тем, что произошло в Янтарном храме.
- Герои сами виноваты, что вернулись и во всем разобрались. Манипулирование ими было забавным. А теперь они должны умереть.
- Марилена (см DDAL4-09) была его любовницей, и она тоже умерла, потому что отвергла его.
- Он — Третья Одержимость.

Примечания переводчика

*См. общую линию приключения, где Эсме ищет предметы, принадлежавшие Татьяне, страсти Страда. Подразумевается, что Бургомистр помог добыть ей расческу.

Перед броском инициативы прочтите:

Как только вы собрались сразиться с юргомистром и уж сделали первый шаг в его сторону, призрачная бестелесная фигура появляется в воздухе. Вы слышите голос убийцы доктора Келетифолд. «Иван, ты вернулся ко мне! Я помогу тебе ещё раз»

Тактика

Бургомистр и двое его **стражей (рыцари [knights])** бросаются в гущу битвы, они акцентируют своё внимание на воинах и физически сильных персонажах. Дух волшебника (**спектр [specter]**) атакует других волшебников и персонажей, сражающихся на дистанции. Если бургомистр повержен, его стража разбегается или сдаётся, если бежать некуда.

Изменение сложности столкновения

Столкновение должно быть достаточно сложным для группы. Ниже приведены рекомендации по изменению его сложности

- Очень слабая группа: уберите одного рыцаря и спектра
- Слабая группа: уберите рыцаря
- Сильная группа: добавьте рыцаря
- Очень сильная группа: замените спектра на призрака.

Сокровища

Бургомистр надел украшенные камнями перчатки, стоимостью 70 зм, а если снять остальные камни с его одежды, то их можно будет продать в сумме на 1000 зм. У рыцарей с собой золота и украшений в общей сумме на 500 зм.

Вывод

Если группа одержит победу, это нанесёт удар хозяйке Бургомистра. Поражение Третьей Одержимости меняет баланс сил в Орашном и окрестностях. Если персонажи осматривают тело Ивана, они обнаруживают татуировку в виде пустого сердца на его груди. Возвращение в Орашное и реакция жителей более подробно описаны в следующем приключении DDAL4-11.

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
Огр-зомби	450
Бехолдер-зомби	1800
Лютый волк	200
Полтергейст	450
Блуждающий огонек	450
Умертвие	700
Привидение	1100
Молодой ремораз	1800
Спектр	200
Рыцарь	700
Призрак	1800
Бургомистр Иван Рандович	2300

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Обнаружение секретного уровня	250
Раскрытие преступления	1000

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — 3000 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — 4000 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	Стоимость, зм
Книги доктора Келетифолд	100
Алхимические ингредиенты	150
Дневник	200
Книга рецептов	100
Каталог и миниатюры	270
Украшенные камнями перчатки	70
Кошель бургомистра	1000
Имущество телохранителей	500

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.

Палочка опутывания [wand of binding]

Палочка, редкая, (требуется настройка заклинателем)

Эта палочка сделана из янтаря, вырезанного в виде нитей веревки, вплетенных в костлявую руку с вытянутым указательным пальцем. В сны владельца вторгаются кошмары о том, как его хоронят заживо и не дают закончить начатые важные дела. Полное описание магического предмета можно найти ниже.

Парящая сфера [driftglobe]

Чудесный предмет, необычный

Описание этого предмета может быть найдено в «Руководстве Мастера».

Свиток защиты от яда [scroll of protection from poison]

Свиток, редкий

Описание этого предмета может быть найдено в «Руководстве Мастера».

Свиток защиты от растений [scroll of protection from plants]

Свиток, редкий

Описание этого предмета может быть найдено в «Руководстве Мастера».

Дни простоя

Каждый персонаж получает 10 дней простоя по завершению данного приключения.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

«У тебя в кармане мёртвый волшебник?». Вы принимаете у себя дух давно умершего волшебника. Хотя он и не контролирует вас, вы перенимаете некоторые его манеры. Пока у вас есть награда, вы перенимаете индивидуальную черту, идеал, связь или недостаток по вашему выбору, который отражает влияние призрака на личность. Вы можете удалить эту награду в любой момент, попросив призрака покинуть вас.

Награды мастера

Вы получаете 1000 опыта, 500 зм и 10 дней простоя при проведении этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

Иван Рандович (И-ван РАН-до-вич). Бургомистр Орашного. Из-за высоких налогов и высоких цен на товары, выставленных им, он стал жирным, богатым и тщеславным на спинах тех, кого он поработил.

Инструктор Рабенович (Раб-БЕН-о-вич). Авторитарный учитель, специализирующийся на истории, танцах и бардовской магии, она не обращает внимания на потребности других.

Янник Иннакоф (ЯН-ник ИН-на-коф). Многословный, ученый, но нервный и легко взволнованный. Янник хочет знать, где сейчас находится храм (в Баровии, где он всегда был) и почему храм оказался здесь.

Пентиколфакс (ПЕН-ти-кол-факс). Параноидальный, обвинительный и опрометчивый. Пентиколфакс не доверяет группе, опасаясь, что они могут быть союзниками злых волшебников, захвативших верхние уровни храма.

Магистр «Безумной» Краузенатти (КРАУ-зенат-ти). Энергичная и гениальная, она одержима изучением алхимии и считает, что многие секреты могут быть раскрыты с помощью дьявольских компонентов.

Робард и Дави (РО-бард и ДА-ви). Известные как «мудрые братья», Робард и Дави на самом деле не братья. То кричат друг на друга, как заклятые враги, то уже не могут больше не любить друг друга.

Кристофф Младший. Добрый и всепрощающий, призрачный месье — одна из причин, по которой волшебники не уничтожили друг друга полностью. Он принимает любое разумное объяснение от персонажей и стремится помочь им, чем может.

Стефан Иванов. (И-ван-нов) Хотя калибанский следопыт-маг кажется диким и неуточенным, он талантлив и умен. Очарованный зверями и монстрами, он особенно интересуется ликантропами. В нескольких книгах его коллекции собраны слухи об их древних цивилизациях и злых обычаях. Стефану не терпится рассказать много историй о охоте на страшных существ, чтобы изучить их и показать. Он использует свою магию, чтобы заморозить их на месте и надежно привязать специальной веревкой, сплетенной из волос ведьмы.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Арканалот

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Спасброски Лов +5, Инт +9, Мдр +7, Хар +7

Навыки Восприятие +7, Магия +13, Обман +9, Проницательность +9

Соппротивление урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки все, телепатия 120 фт.

Опасность 12 (8 400 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой для врождённого колдовства арканалота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *волшебная стрела* [magic missile], *невидимость* [invisibility] (только на себя), *раскалённый металл* [heat metal], *смена обличья* [alter self], *тьма* [darkness]

Соппротивление магии. Арканалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием арканалота являются магическими.

Использование заклинаний. Арканалот является заклинателем 16 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *огненный снаряд* [fire bolt], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии* [detect magic], *опознание* [identify], *Тензеров парящий диск* [Tenser's floating disk], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *внушение* [suggestion], *воображаемая сила* [phantasmal force], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *отражения* [mirror image]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *ужас* [fear]

4 уровень (3 ячейки): *изгнание* [banishment], *переносщая дверь* [dimension door]

5 уровень (2 ячейки): *связь с иным миром* [contact other plane], *удержание чудовища* [hold monster]

6 уровень (1 ячейка): *пляшущая молния* [chain lightning]

7 уровень (1 ячейка): *перст смерти* [finger of death]

8 уровень (1 ячейка): *сокрытие разума* [mind blank]

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) рубящего урона. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 14, получая урон ядом 10 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Телепортация. Арканалот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

Бехолдер-зомби

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Спасброски Мдр +2

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, сбивание с ног

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает Глубинную Речь и Подземный, но не говорит

Опасность 5 (1 800 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (4к6) колющего урона.

Луч из глаз. Зомби использует случайным образом выбранный магический луч из глаз, выбирая цель, видимую в пределах 60 футов. 1. **Парализующий луч** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

2. **Луч страха** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. **Луч бессилия** Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

4. **Луч расщепления** Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.

Блуждающий огонёк

Крохотная нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 19

Хиты 2 (9к4)

Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод, дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону электричество, яда

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, истощение, захват, бессознательность

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки все, которые знал при жизни

Опасность 2 (450 опыта)

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое все ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 от этой магии, иначе умрет. Если цель умирает, блуждающий огонек восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

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

Переменное свечение. Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

Действия

Шок. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** 9 (2к8) урона электричеством.

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

Бургомистр Иван Рандович

Средний гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (проклепанная кожа)

Хиты 65 (10к8+20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Чувства Слепое зрение 60 фт., темное зрение, пассивное Восприятие 10

Языки Вистани, Общий

Опасность 6 (2 300 опыта)

Завидная быстрота. Бургомистр имеет преимущество на броски инициативы.

Тьма порождает тьму. Бургомистр и его союзники, которые могут видеть или слышать его, имеют преимущество на проверки навыков и атаки против персонажей, имеющих сюжетную награду «**Затронутые туманами**». В дополнение, данные персонажи имеют помеху на любые спасброски от Бургомистра или его союзников в пределах 60 фт от него.

Легендарное сопротивление (3/день). Если бургомистр проваливает спасбросок, он может решить, что успешно его прошел.

Скрытая атака (1/ход). Бургомистр наносит дополнительно 7 (2к6) урона, когда он совершает атаку оружием и имеет преимущество или если около цели находится союзник бургомистра, который дееспособен, и бургомистр не имеет помехи на бросок атаки. Если цель «**Затронутая туманами**», атака наносит дополнительные 3 (1к6) урона за каждый темный дар, которым обладает цель (максимум 4к6 дополнительного урона)

Действия

Мультиатака. Бургомистр совершает два удара кулаком.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) колющего урона и 3 (1к6) урона ядом. Будучи брошенным, возвращается в руку бургомистра.

Реакции

Простите за это. Если бургомистр атакован и находится в пределах 5 футов от союзника, то он может поменяться с ним местами. Союзник становится целью атаки. Бургомистр должен видеть своего атакующего.

Легендарные действия

Бургомистр может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один

раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Бургомистр восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода. Он не может использовать одно и то же действие два раза в раунд.

- **Дыхание злобы.** Бургомистр выдыхает ядовитый газ в 15-футовом конусе. Существо, которое заходит в эту область или начинает там ход, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получить 14 (4к6) урона ядом и станет отравленным на один час. Отравленная цель может повторять спасбросок в конце своего хода, оканчивая отравление при успехе.
- **Отравленный кинжал.** Бургомистр совершает атаку кинжалом по двум разным целям.
- **Не в этот раз! (стоит 2 действия).** Бургомистр телепортируется на 50 футов и совершает атаку кинжалом. В месте его исчезновения и появления появляется туман радиусом 10 футов, который делает местность слабо заслоненной.
- **Искушение одержимости (стоит 3 действия).** Бургомистр восстанавливает 33 (5к8 + 10) хитов.

Лютый волк

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 37 (5к10+10)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Молодой ремораз

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10+33)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Иммунитет к урону огонь, холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Раскаленное тело. Существо, касающееся ремораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 7 (2к6) урона огнём.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 20 (3к10 + 4) колющего урона и 7 (2к6) урона огнем.

Огр-зомби

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 85 (9к10+36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Спасброски Мдр + 0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает Великаний и Общий, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5+полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

Полтергейст

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Невидимость. Полтергейст невидим.

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

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

Действия

Силовой удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 10 (3к6) урона силовым полем.

Телекинетический рывок. Полтергейст нацеливается на существо или никому не принадлежащий предмет в пределах 30 футов. Размер существа должен быть не больше Среднего, а предмет не должен весить больше 150 фунтов.

Если цель — существо, полтергейст совершает проверку Харизмы, противопоставленную проверке Силы цели. Если состязание выигрывает полтергейст, он отбрасывает цель на расстояние до 30 футов в любом направлении, включая вверх. Если цель после этого ударится о твёрдую поверхность или предмет, она получает урон 1к6 за каждые 10 футов перемещения. Если цель — предмет, который никто не несёт и не носит, полтергейст отбрасывает его на расстояние до 30 футов в любом направлении. Полтергейст может использовать этот предмет как дальнобойное оружие, атакуя одно существо по траектории предмета (+4 к попаданию) и причиняя при попадании 5 (2к4) дробящего урона.

Привидение

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

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

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 4 (1 100 опыта)

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

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

Действия

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

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

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

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели. Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом как заклинание *рассеивание добра и зла* [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того, как преуспевает в спасброске или после того, как одержимость закончится.

Призрак

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 67 (9к8+27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

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

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1 800 опыта)

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

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

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием:

+6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: урон некротической энергией 21 (4к6+3).

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

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

Пылающий череп

Крохотная нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 40 (9к4+18)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +2, Магия +5

Сопrotивление урону колющий урон, некротическая энергия, электричество

Иммунитет к урону огонь, холод, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 4 (1 100 опыта)

Свечение. Пылающий череп испускает тусклый свет в радиусе 15 футов, либо яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в пределах ещё 15 футов. Он может действием переключаться между этими двумя вариантами.

Сопrotивление магии. Пылающий череп совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Восстановление. Если пылающий череп уничтожен, он восстанавливает все свои хиты через 1 час, если его останки не сбрызнут святой водой или на них не наложат *рассеивание магии* [*dispel magic*] или *снятие проклятья* [*remove curse*].

Использование заклинаний. Пылающий череп является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Для накладывания заклинаний ему не требуются ни соматические, ни материальные компоненты. У него подготовлены следующие заклинания волшебника: Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [*mage hand*]

1 уровень (3 ячейки): *волшебная стрела* [*magic missile*], *щит* [*shield*]

2 уровень (2 ячейки): *пылающий шар* [*flaming sphere*], *размытый образ* [*blur*]

3 уровень (1 ячейка): *огненный шар* [*fireball*]

Действия

Мультиатака. Пылающий череп дважды использует Огненный луч.

Огненный луч. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. **Попадание:** 10 (3к6) урона огнём.

Рыцарь

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 52 (8к8+16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 10 (2к6+3) рубящего урона.

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к10) колющего урона.

Лидерство (перезарядка после отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Эффект оканчивается, если рыцарь недееспособен.

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 10 (3к6) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14

Хиты 45 (6к8+18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопrotивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

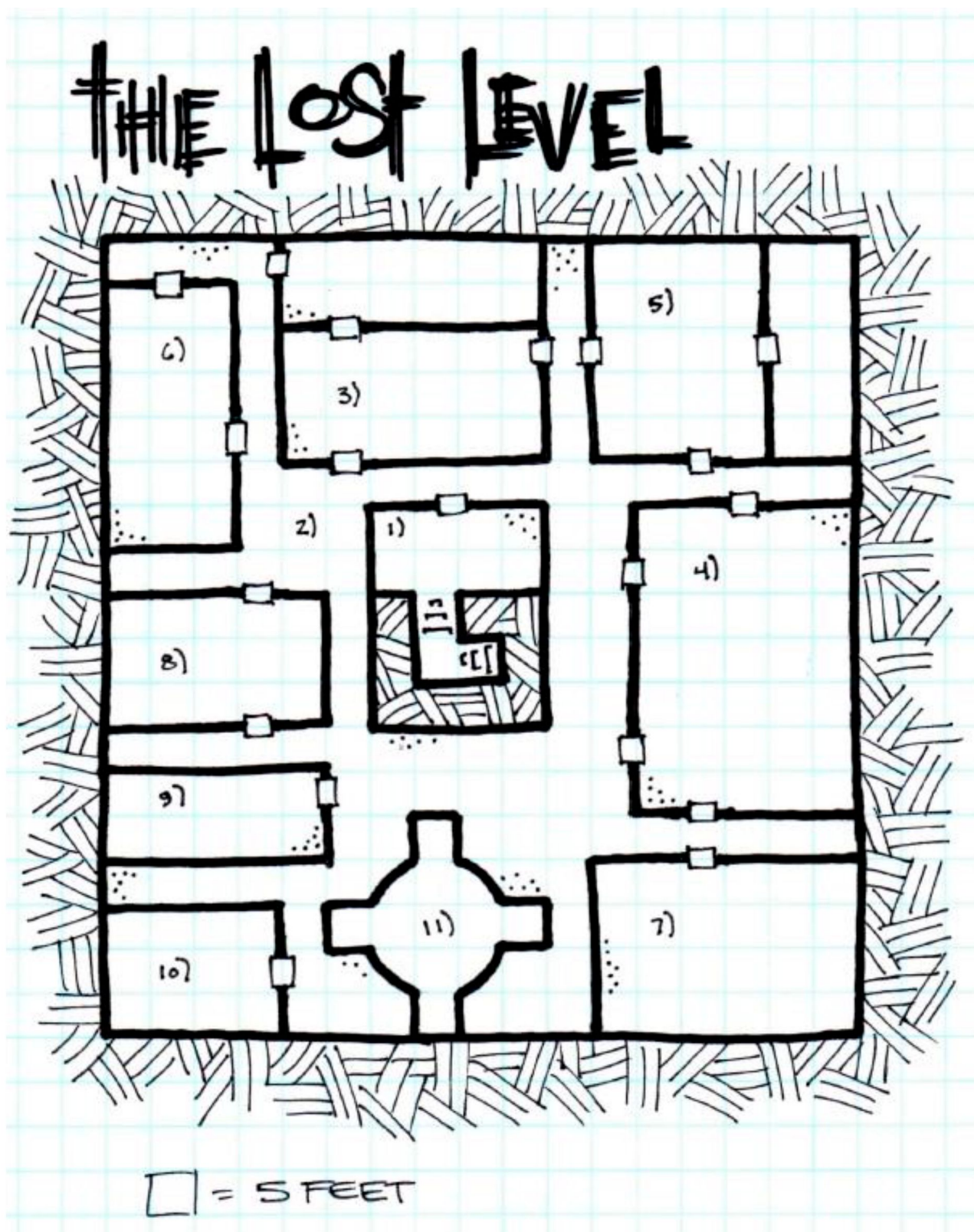
Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0. Гуманоид, убитый этой атакой, восстаёт через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

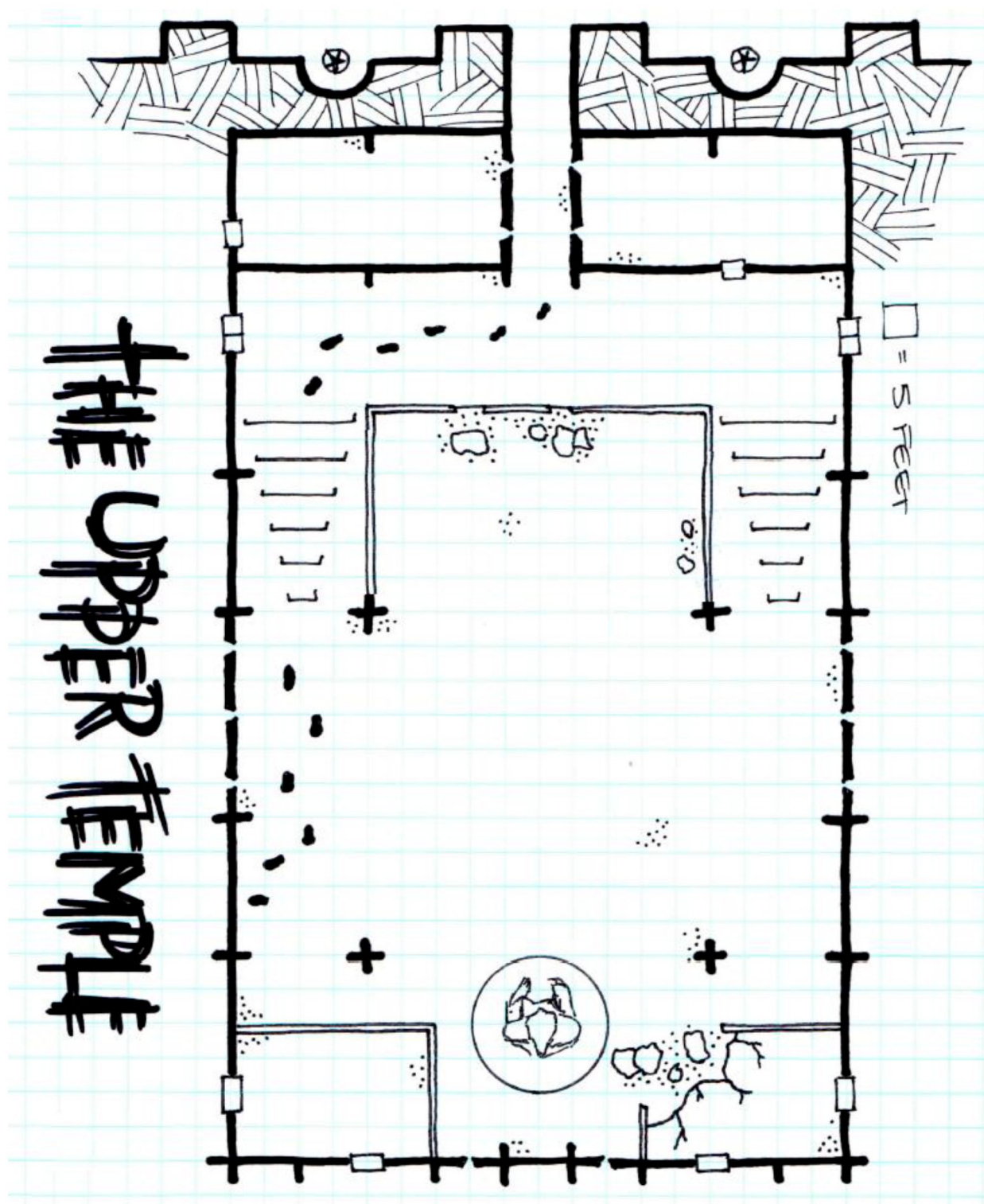
Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) рубящего урона, или 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками.

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

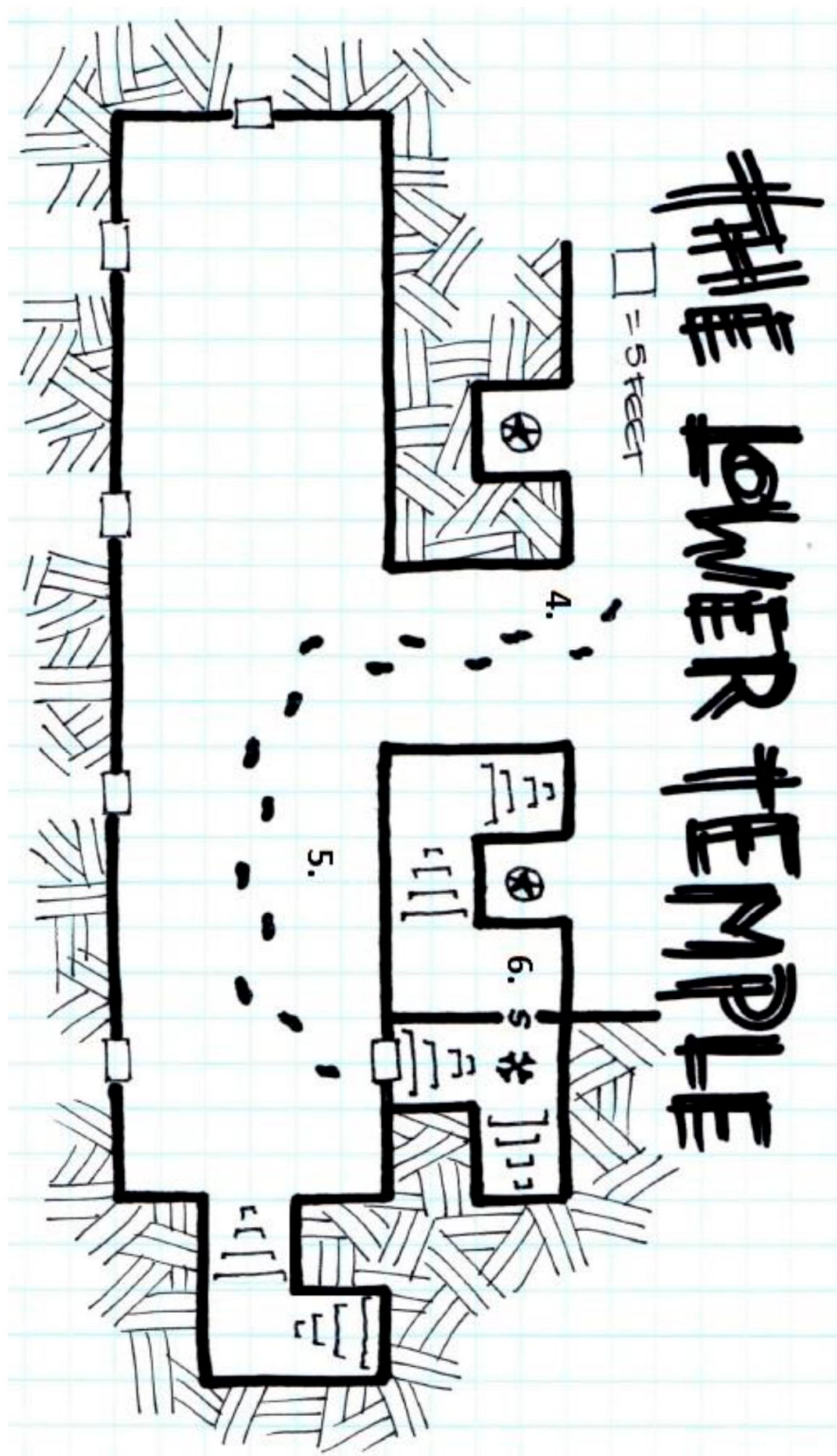
Приложение: карта секретного уровня



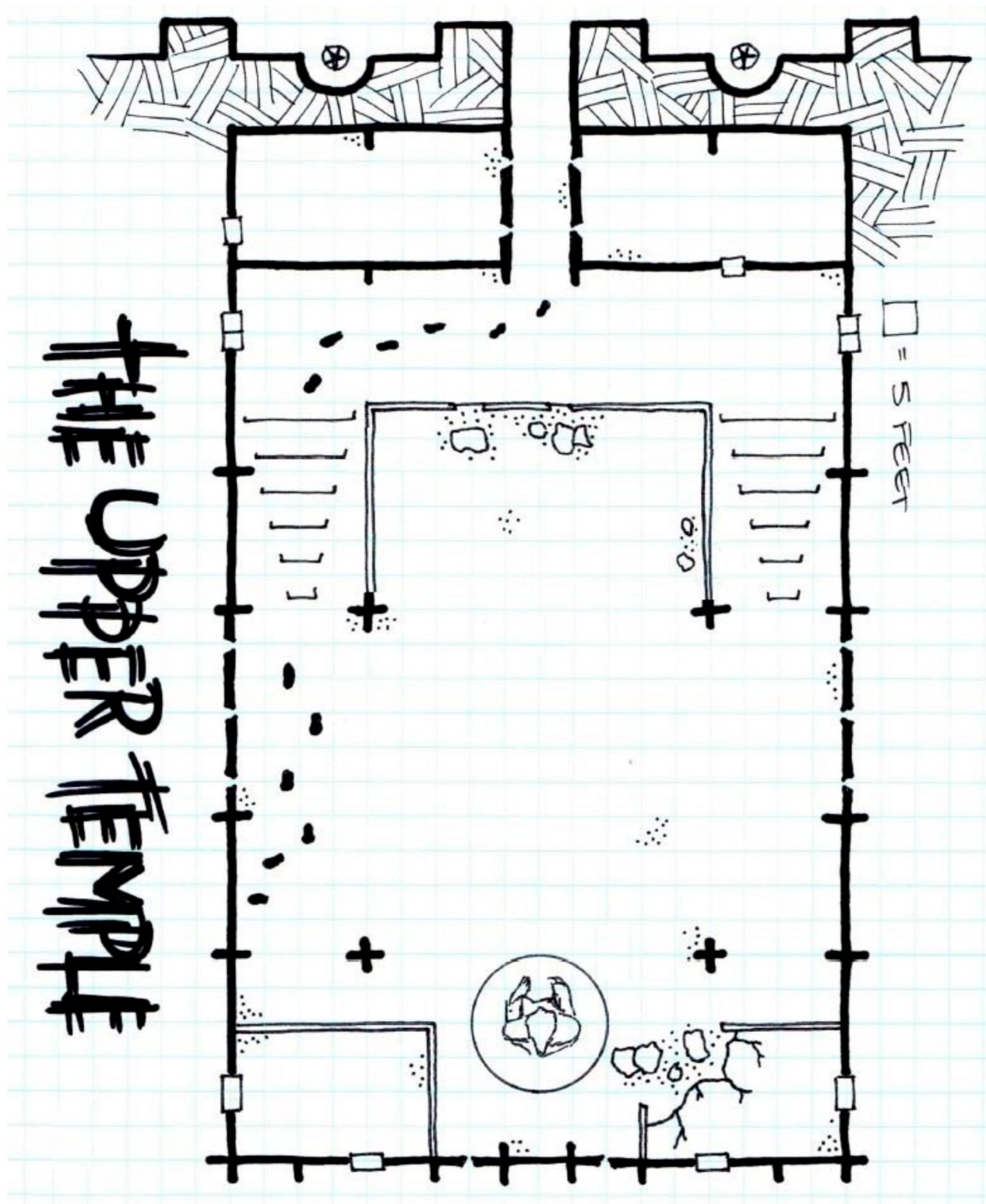
Приложение: Карта верхнего уровня храма



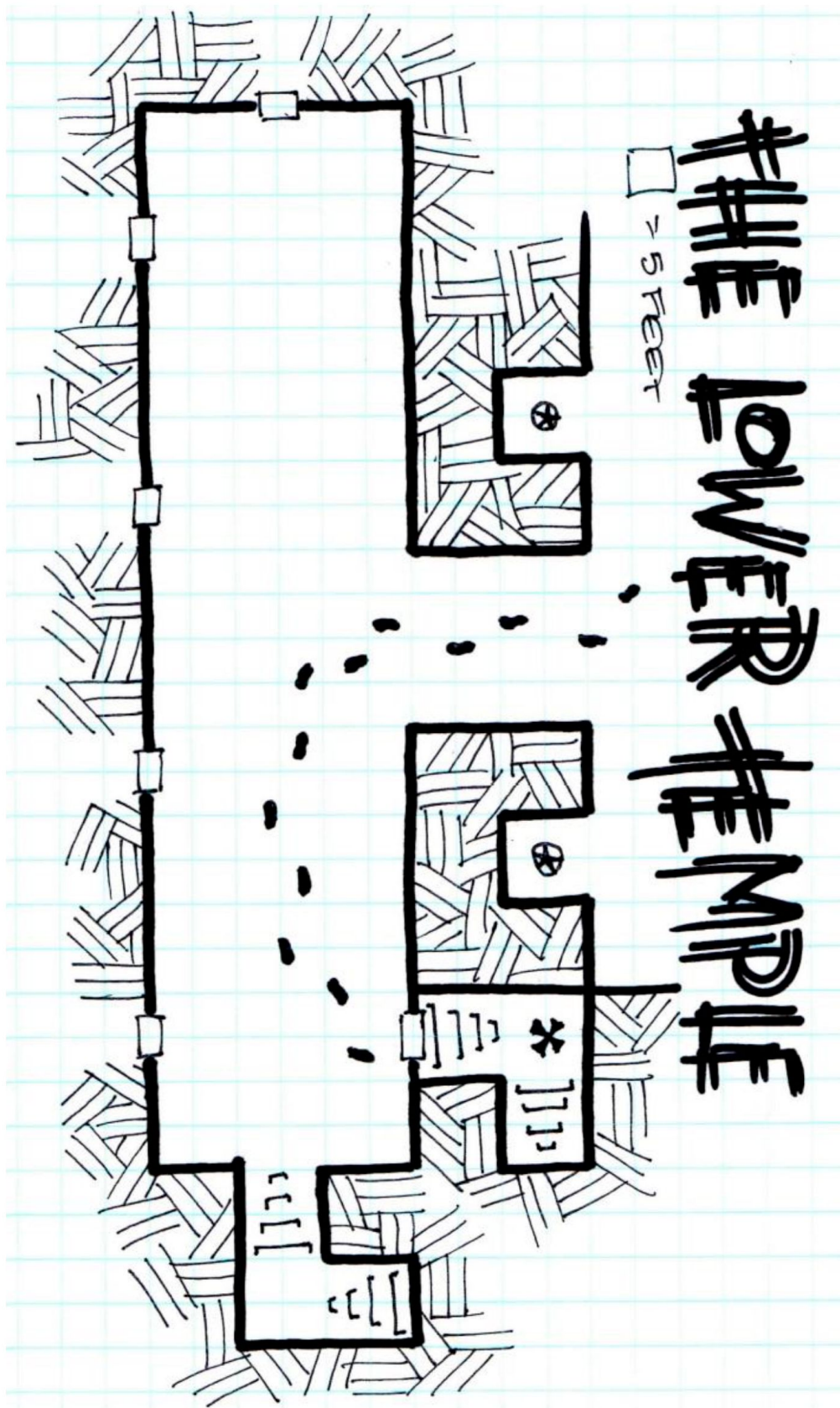
Приложение: Карта нижнего уровня храма



Раздаточный материал 1. Первая карта от бургомистра



Раздаточный материал 2. Вторая карта от бургомистра



Раздаточный материал 3. Сущность призраков

Эти раздаточные материалы должны быть вырезаны заранее и выданы игроку, когда в его персонаж вселяется дух. Если дух невиновен, дайте игроку Карту А, если дух виновен, дайте игроку Карту Б.

Только игрок, наделенный духом, должен видеть карту этого духа, и игрок не должен разглашать, какой дух у него есть, и виновен ли его дух в убийстве.

А. Вселение Инструктора Рабенович

Отыгрыш: Вы влюбляетесь в искусство танца, вы хотите танцевать почаще и восхищаетесь артистичными и ловкими людьми. Вы хотите носить голубое одеяние, потому что это самое красивое платье на свете.

Знание: Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад, сказав, что они принесли новые знания. Они встретились с доктором Келетифолд. Некоторое время спустя доктора Келетифолд убили. Это, должно быть, совершил волшебник, потому что никого иного не допустили бы до хранилища. Вы точно не убийца — это был ваш друг. Дверь в хранилище открывалась с помощью скипетра доктора Келетифолд. С тех пор, как его убили, убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Вы предполагаете, что Янник Иннакоф любит вас, но не принимает это. Украдите его дневник и выясните точно. До тех пор будьте с ним милы.

Б. Вселение Инструктора Рабенович

Отыгрыш: Вы влюбляетесь в искусство танца, вы хотите танцевать почаще и восхищаетесь артистичными и ловкими людьми. Вы хотите носить голубое одеяние, потому что это самое красивое платье на свете.

Знание: Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад сказав, что они принесли новые знания. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифолд и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен и прекрасно танцевал. Он сказал, что влюбился, и втайне вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы удушили доктора своим одеянием, и теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках.

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому что не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. Также вы предполагаете, что Янник Иннакоф любит вас, но не принимает это. Украдите его дневник и выясните точно. До тех пор будьте с ним милы.

А. Вселение Пентиколфакс

Отыгрыш: У вас развивается паранойя, вам кажется, что любой может быть убийцей, а вы — его следующая жертва.

Знание: К доктору Келетифолд приходили посетители несколько месяцев назад. Вы не в курсе обо всех деталях, но вам кажется, что доктор был напуган. Возможно, он в чём-то был не согласен с посетителями. И вскоре доктора убили. Все будут думать на вас, как на его ученика, но вы этого не делали. Но убийца точно среди волшебников, живущих на этом уровне.

Дверь в хранилище открывалась с помощью скипетра доктора Келетифолд. С тех пор, как его убили, убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Кто-то украл ваш нож, возможно Безанатти. Это был подарок вашего отца, который растил вас в строгости и учил сражаться и защищаться. Найдите нож и верните его себе. А тот, кто взял его — наверняка убийца.

Б. Вселение Пентиколфакс

Отыгрыш: У вас развивается паранойя, вам кажется, что все подозревают вас.

Знание: Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад сказав, что они принесли новые знания. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифолд и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен и внимателен. Он сказал, что влюбился, и втайне вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы убили доктора своим ножом, и теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках. Вы переживаете, почему Иван не вернулся. Он же не использовал вас?

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Вы спрятали нож в комнате Янника, чтобы запутать следы. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться.

А. Вселение Янника Иннакоф

Отыгрыш: У вас развивается любовь к книгам и знаниям. Вы задаете множество вопросов, в том числе своей группе. Если вы не заклинатель, вы восхищаетесь ими и выражаете желание обучиться магии. Особенно вас очаровывает призыв. Вы чувствуете влечение к Инструктору Рабенович и надеетесь на взаимность.

Знание: Вы удивлены слухами, что кто-то приходил на ваш уровень извне. Но вскоре после из появления доктора убили. Убийца точно среди волшебников, живущих на этом уровне. Это остатки повлияли на кого-то. Вы не знаете, кто убийца. Возможно, это тот, кого он любил? Дверь в хранилище открывалась с помощью скипетра доктора Келетифорд. С тех пор, как его убили, убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Вы очарованы тем, что находится вне храма. Вы должны убедить позволить вам выбраться из храма и исследовать мир. Также вы спрятали нож Пентиколфакс в своей комнате. Вы боялись, что она его на вас использует. А теперь это может оказаться уликой, наводящей на вас подозрения.

Б. Вселение Янника Иннакоф

Отыгрыш: У вас развивается любовь к книгам и знаниям. Вы задаете множество вопросов, в том числе своей группе. Если вы не заклинатель, вы восхищаетесь ими и выражаете желание обучиться магии. Особенно вас очаровывает призыв. Вы чувствуете влечение к Инструктору Рабенович и надеетесь на взаимность.

Знание: Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад сказав, что они принесли новые знания. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифорд и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен и внимателен. Он сказал, что влюбился, и тайно вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы убили доктора своим подсвечником, и теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках. Иван обещал, что телепортационные круги снова заработают, и если так — почему он не вернулся?

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. А пока вас заботит другое. Вы очарованы тем, что находится вне храма. Вы должны убедить позволить вам выбраться из храма и поговорить с бургомистром.

**А. Вселение Магистра «Безумной»
Краузенатти**

Отыгрыш: Вы любите рисковать и не любите осторожничать. Так же должны поступать и окружающие.

Знание: Вас зовут «Безумной» за вашу любовь к риску. Или за то, что вы всех отравили. Теперь вы знаете, что это не спасло волшебников от влияния злых остатков. Доктор Келетифорд был единственным, кто знал, зачем вы всех отравили. Он знал, как опасно влияние злых остатков. Но что-то пошло не так. Кто-то извне проник в храм и повлиял на волшебников. Он убил доктора Келетифорда и освободил Вечернюю Славу, самый опасный остаток. Умный убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: У умных братьев есть книга рецептов. Вы уверены, что в ней не только рецепты еды, но и скрытые алхимические формулы, которые братья от вас прячут. Вы должны украсть книгу!

**Б. Вселение Магистра «Безумной»
Краузенатти**

Отыгрыш: Вы любите рисковать и не любите осторожничать. Так же должны поступать и окружающие.

Знание: Вас зовут «Безумной» за вашу любовь к риску. Или за то, что вы всех отравили. Теперь вы знаете, что это не спасло волшебников от влияния злых остатков. Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад, сказав, что они принесли новые знания. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифордом и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен, а его обещания были весьма притягательными. Он сказал, что влюбился, и втайне вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы убили доктора когтем исчадия, что висит на вашей шее, и теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках. Вы осознали, что были обмануты. А остаток освободился! Наверняка бургомистра окрутила другая женщина.

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. У умных братьев есть книга рецептов. Вы уверены, что в ней не только рецепты еды, но и скрытые алхимические формулы, которые братья от вас прячут. Вы должны украсть книгу!

А. Вселение Робарда и Дави

Отыгрыш: Вам кажется, что в вас живет два человека. В один момент вы хотите одного, в другой момент противоположного. В один момент вы любите человека, в другой момент его ненавидите. Внезапно, вы очень любите поесть.

Знание: Убийца, кем бы он ни был, очень умный. Он привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Вы очень чувствительны к предположениям, что вы убийцы. Волшебники думали, что вы отравили еду, но это была Краузенатти. Она, кстати, весьма подозрительна. А может это Янник кого-то призвал. Надо бы это расследовать.

Б. Вселение Робарда и Дави

Отыгрыш: Вам кажется, что в вас живет два человека. В один момент вы хотите одного, в другой момент противоположного. В один момент вы любите человека, в другой момент его ненавидите. Внезапно, вы очень любите поесть.

Знание: Несколько месяцев назад вас попросили приготовить еду на нескольких людей, но принести всю её к доктору Келетифолд. Относя еду, вы заметили, что мужчина и женщина посетили доктора. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифолд и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен и внимателен. Он сказал, что влюбился, и втайне вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы убили доктора вашей поваренной книгой, и на ней остался след удара. Теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит её в руках. Освобождение остатка не входило в ваши планы. А с доктором некрасиво вышло. Самое худшее — Иван не возвращался с тех пор. Это из-за ужасной готовки?

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. А до тех пор вы настойчиво предлагаете исследовать библиотеку и зверинец.

А. Вселение Фредерика фон Менц

Отыгрыш: Вы параноидально относитесь к остальным волшебникам — они могут обвинить вас! Вы же настаиваете на том, чтобы сохранять спокойствие и думать аналитически. Вы хотите знать факты. Вы любите историю в любом виде.

Знание: Вы заметили, что система охраны изменилась. Должно быть, кто-то проник изнутри. Тем не менее, в этом замешан и один из волшебников.

Умный убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Ваш любимый зверь — это химера. Кажется, у Кристоффа была её фигурка. Пришло время украсть её.

Б. Вселение Фредерика фон Менц

Отыгрыш: Вы параноидально относитесь к остальным волшебникам — они могут обвинить вас! Вы же настаиваете на том, чтобы сохранять спокойствие и думать аналитически. Вы хотите знать факты. Вы любите историю в любом виде.

Знание: Не так давно вы заметили изменение в защите дверей. Кто-то проходил через них. Вы решили подкараулить неизвестных, и так познакомились с бургомистром. Почти сразу вы влюбились, ведь он рассказывал о мире снаружи. Вы позволили ему и женщине посетить Янтарный храм. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Вы сказали доктору, что нашли способ улучшить его защиту. Он был очарован вашим пером. И этим пером вы убили доктора, теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках. Вы предполагаете, что не должны были удивиться, когда хозяйка Ивана поглотила остаток. Теперь вас гложет чувство вины. Иван же скоро вернется?

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. А пока вас заботит другое. Ваш любимый зверь — это химера. Кажется, у Кристоффа была её фигурка. Пришло время украсть её.

А. Вселение Кристоффа Младшего

Отыгрыш: Вы очень добры и услужливы. Вы постоянно в приподнятом настроении и восхищаетесь всем происходящим.

Знание: Вы знаете, что остатки повлияли или даже уже совратили каждого волшебника. Особенно это касается убийцы доктора. Вы бы никогда этого не сделали, он же был так добр к вам. Пентиколфакс выглядит нестабильной. Умный убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Вам нравится коллекционирование. Придумайте, что бы вам еще начать собирать и позвольте остальным помочь вам.

Б. Вселение Кристоффа Младшего

Отыгрыш: Вы очень добры и услужливы. Вы постоянно в приподнятом настроении и восхищаетесь всем происходящим.

Знание: Вы никому не скажете, что бургомистр Иван Рандович нашел секретный уровень. Он тайно посетил со своей хозяйкой доктора Келетифолд. Доктор попросил присутствовать вас, на случай если что-то пойдет не так. И оно пошло. Возможно, это влияние Вечерней Славы, но вы осознали, что безвозвратно влюбились в бургомистра. Вы желали ему счастья, а он желал, чтобы доктор был мёртв. Это было просто сделать с помощью вашей любимой зачарованной фигурки. Иван клялся, что поможет вам выбраться, но его не видно уже несколько месяцев. Возможно, это всё его хозяйка. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Она поглотила остаток. Теперь вас гложет беспокойство.

Актуальный вопрос: Вы никому не скажете, что бургомистр Иван Рандович нашел секретный уровень. Он тайно посетил со своей хозяйкой доктора Келетифолд. Доктор попросил присутствовать вас, на случай если что-то пойдет не так. И оно пошло. Возможно, это влияние Вечерней Славы, но вы осознали, что безвозвратно влюбились в бургомистра. Вы желали ему счастья, а он желал, чтобы доктор был мёртв. Это было просто сделать с помощью вашей любимой зачарованной фигурки. Иван клялся, что поможет вам выбраться, но его не видно уже несколько месяцев. Возможно, это всё его хозяйка. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Она поглотила остаток. Теперь вас гложет беспокойство.

А. Вселение Стефана Иваннова

Отыгрыш: Вы охотник, который любит скрытность и засады. Вам кажется, что во всем замешаны ликантропы.

Знание: Вы почти не знаете, что произошло в храме. Это должно быть кто-то пришлый, возможно, с другого плана. Вы заметили их следы, вы чувствовали их магию. Но было поздно. Вы пришли как раз к телу доктора. Умный убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Сезон охоты на ликантропов открыт. Перед началом охоты нужно убедиться, что ваши товарищи не имеют к ним отношения.

Б. Вселение Стефана Иваннова

Отыгрыш: Вы охотник, который любит скрытность и засады. Вам кажется, что во всем замешаны ликантропы.

Знание: Вы почти не знаете, что произошло в храме. Это должно быть кто-то пришлый, возможно, с другого плана. Вы заметили их следы, вы чувствовали их магию. Вы выследили одного из них, это был бургомистр Иван Рандович. Он пришел со своей хозяйкой. Она была в капюшоне, и вы так и не узнали её имя. Бургомистр был так не похож на тех, кого вы встречали до этого. Он напоминал зверя — дикого, опасного, но желанного. Пара его слов и вы пали к ногам бургомистра. Вы парализовали доктора Келетифорд и удушили его своей верёвкой. Вы дали любимому то, что он хотел — доступ к хранилищу. Теперь остаток свободен и вы начали переживать о том, что наделали.

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. А пока — сезон охоты на ликантропов открыт. Перед началом охоты нужно убедиться, что ваши товарищи не имеют к ним отношения.

Раздаточный материал

4: Палочка опутывания

Палочка опутывания [wand of binding]

Палочка, редкая, требуется настройка заклинателем

Палочка имеет 7 зарядов, которые могут быть использованы следующим образом: вы можете действием наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 17). Удержание монстра (5 зарядов), удержание личности (2 заряда). Также вы можете потратить 1 заряд и использовать реакцию для получения преимущества на спасбросок от эффекта паралича или опутывания или чтобы избежать захвата. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы израсходуете последний заряд, бросьте к20. При выпадении 1 палочка уничтожается.