



ВОРОН

У орков Кровавой Руки есть пленник, который может знать о странных делах и стать ключом к победе над врагом. Что вы можете сделать, чтобы убедить их выдать заключённого?

Двенадцатая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



MATT HUDSON

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-12
Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: ghjkyui56

Вёрстка: Ксения Шаборкина

Вычитка: Майя Эверетт, Denis Bezykornov

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

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2		
D&D Adventurers League	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	4		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Демиплан Ужаса	5		
Предыстория приключения	7		
Обзор приключения	7		
Зацепки приключения	7		
Добро пожаловать в Баровию	8		
Часть 1. Сделка	9		
Часть 2. Дорога	11		
Запах добычи	11		
Часть 3. Жертва	13		
		А. Долина	13
		Б. Восхождение	14
		2. Вершина Скалы Грачей	15
		Заклучение	16
		Кто с кем уезжает?	16
		Вознаграждение	17
		Опыт	17
		Сокровища	17
		Слава	18
		Время простоя	18
		Использование дней простоя	18
		Сюжетные награды	18
		Награда Мастера	18
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	19
		Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	23
		Раздаточный материал для игроков	24
		Приложение: Карта Долины	25
		Приложение: Карта Скалы Грачей	26

Введение

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

Это приключение предназначено для **персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 7 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит в графстве Баровия из сеттинга Равенлофт. Большую часть времени приключенцы проведут в землях, недавно ставших частью графства, ранее звавшихся частью Забытых Королевств. Таким образом, знания местных жителей несколько ненадежны, и они не знакомы с некоторыми существами, которые сейчас бродят по их земле.

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 (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

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

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

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

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 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. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться еще долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

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

Безумие после воскрешения

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

Вампиризм и ликантропия

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

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

У таких героев есть следующие возможности:

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

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

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

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

Зима в Баровии

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

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

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

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

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

В случае заклинаний, эффект которых меняется

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

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

Косметические изменения заклинаний

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

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

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

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

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

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

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

Ментальная связь Рэру [Rary's telepathic bond].

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

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

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

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и 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 появля-

ются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Предыстория приключения

Деревня Орашное находится довольно далеко, на холмах Баровии в лесу Звалич. Расположенная у подножия утеса, чтобы защититься от суровых северо-восточных ветров, её удачное расположение позволяет насладиться живописным видом, однако ни один живой человек не может вспомнить день, который сделал бы такое зрелище возможным.

Несмотря на это, зловещий Замок Равенлофт почти всегда виден. С узкими тропами, петляющими вверх по холмам, маленькая деревня часто оказывается отрезанной от остальной части долины в течение зимних месяцев.

Орки Кровавой Руки — это племя, возглавляемое орогом Ларгой Кровавой Рукой (DDEX1-12 *Налетчики Сумеречных Топей*). После набегов, которые привели к тому, что треть их племени была захвачена и увезена на болото, Ларга возглавила миссию по их освобождению. К несчастью для них, эта попытка провалилась, и затем произошло их перемещение на Демиплан ужаса.

Орки видят в этом наказание за то, что не смогли спасти своих соплеменников от юань-т и в Глумповом болоте. Во время переселения племени несколько раз разделялось, и потребовалось некоторое время, чтобы три оставшихся шамана собрали большинство из них вместе. Во время своих странствий орки наткнулись на Сибилу, которая предложила погадать для одного из шаманов.

Карты показали настолько четкую и полезную картину, что орки взяли её в плен, думая, что она могла бы и дальше помогать им в этой чужой

стране. События DDAL04-11 *Донжон* описывают приключение по спасению Ларги.

Пока Ларга находилась в плену, единство и моральный дух племени упали. Один из шаманов племени решил, что причина, по которой они были прокляты, чтобы оказаться на этой земле (Баровии), заключалась в том, что они оскорбили Груумша, а искупить вину могло бы кровавое жертвоприношение.

Благополучное возвращение Ларги не остановило спора между шаманами. Рассерженный отсутствием поддержки своего плана, Гэгг Шинбрейкер ударил ножом одного из шаманов в спину. За это преступление, трусливое убийство шамана, который был также её другом, Ларга изгнала его.

Он все еще думает, что прав, поэтому он вместе с несколькими последователями пробрался в лагерь и украл пленников для своей жертвы. Ларга предполагает, что это жертвоприношение пройдет на восходе новой луны. Однако Страд отвечал на заклинания гадания Гэгга, поэтому, когда она сообщает им, что у них есть две ночи до жертвоприношения, у них есть только 32 часа.

Обзор приключения

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Сделка. За пределами деревни Орашное авантюристы встречаются с лидером орков Ларгой Кровавая Рука, которая предлагает им обмен: если они помогут выследить шамана-отступника и его последователей, она передаст им высокопоставленного пленника, последователя культа Дракона, который может иметь ценную информацию, и странную женщину, которая читает судьбы.

Часть 2: Дорога. По дороге к месту жертвоприношения приключенцев настигает волчья стая.

Часть 3: Жертва. Поднимаясь на вершину скалы, известной как скала Грачей, авантюристы сталкиваются с перепуганными орками, которые собираются пожертвовать своим пленником в отчаянной попытке сбежать с Демиплана ужаса.

Зацепки приключения

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

Еще одно замечание. Если персонажи участвовали в DDAL04-10 *Донжон* непосредственно перед этим приключением, они все еще могут путешествовать с Ларгой Кровавая Рука. Если это так, то она посылает гонца в Орашное не более чем через неделю, сообщая, что у неё есть важное задание,

которое она хотела бы поручить персонажам.

Странный посетитель. Жители деревни Орашное нервничают. Существо, которое они называют Калибан, видели за пределами деревни. Жители слишком боятся его, так что попросили персонажей встретиться с существом в лагере за пределами деревни.

Калибан

Калибаны — это люди, которые подверглись проклятиям еще в утробе матери. Рождение Калибана обычно рассматривается как дурное предзнаменование; присутствие ведьмы или какой-то другой злой сверхъестественной силы. Их считают грубыми и дикими, общество отвергает их, и они обычно живут в одиночестве.

Калибаны — бесформенные гуманоиды, и хотя среди них нет двух совершенно одинаковых, у них обычно есть такие черты, как грубая кожа, жесткие волосы, клыки и т. д.

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

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

Добро пожаловать в Баровию

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

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

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

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

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

Часть 1. Сделка

Ориентировочное время: 30 минут

Авантюристы встречаются с орогом Ларгой Кровавой Рукой, у которой есть выгодное предложение. Её лагерь находится в получасе езды от Орашное.

Разбит грубый лагерь, люди, стоящие по обе стороны от двери круглой палатки, на расстоянии могут быть приняты за простых путешественников, но твердые позы и приплюснутые подбородки показывают вам их истинную природу: орки. Их руки инстинктивно тянутся к рукояткам, когда они замечают вас, пока один из охранников не делает шаг вперед, смеясь над другими орками. «Это они; они все еще беспокоятся за несчастную деревню».

Он ухмыляется, отступает назад и жестом приглашает вас войти в палатку, его маленькие желтые глаза следят за каждым вашим движением.

Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 11 покажет, что орки нервничают, но не представляют непосредственной угрозы для партии. Если персонажи участвовали в DDAL04-11 *Донжон*, впустивший их орк известен группе как Гмурк, орка, которого они нашли в лесу пауков. Из всех своих лейтенантов Ларга доверяет ему больше всего.

Грубые, обтянутые кожей стены палатки заполнены обрывками ковров и подобного материала, чтобы помочь удерживать холод снаружи — с переменным успехом. Грубо сколоченные бревенчатые сиденья расположены по кругу вокруг груды горячих камней, доблестно пытаясь компенсировать недостатки палатки.

Ларга Кровавая Рука молча оценивающе смотрит на вас, прежде чем кивнуть. «Хорошо, что вы пришли. Хорошо для вас, хорошо для меня. — она улыбается вам сквозь сломанные зубы и сетку шрамов на лице. — Теперь сядьте. Пришло время нам разобраться».

Отыгрыш Ларги Кровавой Руки

Ларга — воин, побывавший во многих боях, уже привыкла отдавать приказы. Хотя она удивительно умна, Ларга говорит отрывистыми фразами и короткими словами — и всегда готова воспользоваться ими, чтобы убедить тех, кто её недооценивает. Ларга все еще страдает от ран, полученных в плену и при побеге, хотя она делает все возможное, чтобы скрыть свою немощь, чтобы это не угрожало её положению в клане.

Сделка достаточно проста: если группа поможет ей, выследив бродячего шамана, Гэгга Шинбрейкера и его последователей, Ларга готова обменять их на пленника, который, по её мнению, обладает ценными сведениями. Не теряя времени, прежде чем приступить к делу, Ларга рассказывает следующее:

- Как лидер племени орков Кровавой Руки, она несет ответственность за тех, кто следует за

ней. Но во время её пленения Гэгг, один из трех Шаманов, взял на себя управление её племенем.

- Гэгг решил, что единственный способ вернуть орков на наши земли — это принести жертву Груумшу и убедить в этом многих из её орков.
- У племени Ларги есть два пленника — один найден до прибытия сюда, а другой после.
- Пленница, которую они нашли перед прибытием в Баровию, называет себя Носительницей Пурпура. Её зовут Иксусакса Песнь Ужаса (DDEX1-10 *Тиранья во Флане* и DDEX1-13 *Возрождение Пруда Сияния*). Она говорит, что она могущественный маг, который может знать, как сбежать из этого места. Она носит ошейник, благословленный Груумшем, который держит её «запертой от мира».
- Ошейник не позволяет ей использовать свою магию, и снять его можно только с помощью волшебной фразы, которую знает только Ларга.
- Другая — старуха по имени Сибил. Она обладает силой провидения и видит будущее в картах.
- Гэгг планирует пожертвовать одним из них. Некоторые орки не согласились, и в последовавшей битве один из шаманов Ларги был убит.
- Вернувшись, Ларга прогнала Гэгга, но прошлой ночью он и несколько его последователей пробрались в лагерь и похитили пленников.
- Вполне вероятно, что он собирается отвести их на вершину утеса, известного как Скала Грачей в Исчезающих холмах, который можно найти, следуя по дороге реки Транк.
- Ларга хочет, чтобы группа отправилась туда и остановила его.
- Один из её Шаманов, Килго Бонегриндер, останется ей верен. Он хочет сохранить Сибил из-за способности видеть будущее — мнение, которое разделяет Ларга.
- В обмен на убийство Гэгга и возвращение Иксусаксы и Сибил Ларга предлагает персонажам мага в качестве награды.

Ларга — проницательный переговорщик и занимает уверенную позицию. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 16, понимает, что, хотя Ларга честна, она в отчаянии. Если партия не поможет ей, она не верит, что сможет удержать племя. Все её соплеменники, скорее всего, перейдут под знамя Гэгга.

Прошедшие проверку персонажи, которые настаивают на том, что без них Кровавой Руке не справиться, убеждают Ларгу поделиться магическим командным словом («ос-яс-аграл») после успешной проверки Харизмы (Убеждение) со Сл 13. Если персонажи тоже хотят поторговаться за освобождение Сибил, Ларга отказывается.

Когда сделка будет заключена:

«Хорошо, хорошо, – одобрительно ворчит Ларга. – Идите сейчас. Вам нужно добраться туда до новолуния! И кто знает, какими секретами поделится твой новый раб, а?» Её смех громкий, но безрадостный, и это не убеждает вас, что сделка, которую вы заключили, хороша.

Снаружи вдалеке гремит гром, и начинает накрапывать дождь.

Первая ночь новолуния наступит через два дня, но отсюда до этого места не меньше суток пути. До долины около сорока восьми миль; два дня пути в обычном темпе или чуть больше полутора дней пути в быстром темпе.

Ларга сообщает вам перед уходом, что она ожидает, что её больные члены племени достаточно поправятся, чтобы путешествовать в течение дня или около того. Слишком поздно, чтобы остановить ритуал, но достаточно скоро, чтобы быть рядом, когда персонажи достигнут своей цели. Другими словами, персонажи не смогут избежать разговора с Ларгой после завершения миссии.

Добрый крылатый друг

Персонаж может получить награду за историю **находки крылатого друга** из DDAL04-01 *Масти Туманов*. Эсселиос не любит орков, хотя знает о них очень много. Если он присутствует во время встречи, он угрюм и бормочет себе под нос все время.

Эсселиос, помимо того, что он хорошо осведомлен об истории и культуре орков, на самом деле родом из гнёзд Скалы Грачей. То, что он может сказать им **после** встречи:

- *«Волшебники идут! Уводя друзей-воронов из гнезд на холмах!»* (Эсселиос верит, что волшебники отправляются на Скалы Грачей, чтобы украсть Воронов и превратить их в фамильяров.)
- *«Скалы Грачей! Скалы Грачей! Там гнездится много Воронов!»* (В горах полно вороных насестов.)
- *«Вода! Резвиться и купаться!»* (Там есть бассейн, в котором играют и купаются вороны.)
- *«Рыбак рыбака видит издалека! Мои товарищи там!»* (Эсселиос родом из насестов на Скалах Грачей.)
- *«Скалы Грачей! Скалы Грачей! Отведу вас туда! Пошли!»* (Эсселиос уже бывал в этом районе раньше и дает преимущество при любых проверках Мудрости для навигации по пути к Скалам Грачей.)

Часть 2. Дорога

Ориентировочное время: 30 минут

Путешествие из Орашное к месту жертвоприношения на Скалах Грачей требует путешествия к реке Транк и следования по ней вглубь той части Исчезающих холмов, которая была перенесена в Баровию.

Первую половину пути группа идёт под пасмурным небом и по холмистой местности, но ледяной дождь превращает восьмичасовое путешествие в шестнадцатичасовое испытание. С момента окончания встречи у героев есть тридцать два часа до начала ритуала.

В хорошую погоду поездка должна занять целый день тяжёлого путешествия. Ледяной дождь, который чередуется с мокрым снегом, обрушивающимся на вас, достаточно неприятен, чтобы почувствовать себя несчастным, - погода далека от идеала. Дождь создает ледяной покров на всем, включая вас самих. При таком темпе, вероятность успеть вовремя из стопроцентной превращается в «мы должны быть в состоянии сделать это».

Запах добычи

Речная дорога частично затоплена и находится в ужасном состоянии, что делает путешествие крайне неприятным.

Общие черты

Общие черты местности, окружающей реку Транк и Исчезающие холмы, таковы:

Местность. Промокшая земля и обледеленные участки делают опору ненадежной. Этот участок считается труднопроходимой местностью, и при сражении все существа бросают спасброски от падений с помехой.

Дождь. Ледяной дождь имеет мутно-коричневый цвет и привкус пепла. Он приглушает звук и затрудняет разговор. Погода накладывает помехи на проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на слухе и зрении.

Любой персонаж, не приспособленный к холодной погоде, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 каждый час или он получает один уровень истощения. Эти уровни истощения могут быть устранены только путем длительного отдыха в теплом и сухом месте.

Лунный свет. По ночам луна изредка выползает из-за черного облачного покрова, но этих кратких мгновений недостаточно, чтобы обеспечить реальное освещение. Ночью земля остается в темноте.

Охотники и жертвы

По мере того как отряд приближается к Скалам Грачей, вскоре становится ясно, что их выслеживает необычайно изощренная (и безжалостная) волчья стая.

Если авантюристы пытаются ускользнуть от преследователей, погоня продолжается несколько часов. Волки - хитрые охотники, более чем способные довести свою жертву до изнеможения, прежде чем, наконец, окружить её и убить.

Волки достаточно умны, чтобы понять, что лучше всего им удастся справиться с испуганной и усталой добычей, и устраивают серию стычек с авантюристами, у которых не так много времени для сражения.

Хотя этот этап не является главной частью этого приключения, этот раздел может быть расширен, если для игры доступно более двух часов. Обязательно поощряйте творческий подход в уклонении от волков, но всегда напоминайте игрокам о надвигающейся угрозе: движущаяся тень в тумане, блеск желтого глаза или ответные завывания, эхом отдающиеся в ночи, - могут иметь большое значение для создания чувства напряженности.

Прочтите:

Непрекращающийся дождь поднял уровень воды реки Транк в её русле, и густая грязь засасывает ваши ботинки с каждым тяжелым шагом. Движущиеся тени в тумане делают путь странным и тревожным, но идя справа от реки вы все равно сможете вовремя найти дорогу к Скалам Грачей.

Персонажи, которые преуспевают в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 10, признают, что наводнение реки очень необычно для зимнего сезона.

В конце третьего дня путешествия отряд оказывается на территории стаи страшных волков.

Когда вы готовите лагерь к мокрой и безжалостной ночи, вы слышите жуткий вой, эхом отдающийся сквозь дождь. Вой... потом еще один! Волки!

Дождь затрудняет определение расстояния до них, но гулкие завывания, доносящиеся теперь отовсюду, кажется, становятся отчетливо ближе.

Персонажи преследуются стаями полярных волков (см. [Нет спасения!](#) ниже). Непосредственный выбор перед героями состоит в том, чтобы укрепить свои позиции и встретиться с волками лицом к лицу, или попытаться убежать от них в туманной ночи:

Стоять и сражаться! Втянуть волков в бой не так просто; они разумны и хитры в охоте; у них нет причин нападать на укрепленную позицию готовых к бою авантюристов. Вместо этого они кружат вокруг лагеря, таякая и воя (с редким оскорблением в рычании, на ломаном общем, брошенным для хорошей меры), и время от времени бросаются внутрь, чтобы потревожить часовых. Спать в такой ситуации невозможно, и волки более чем способны поддерживать эту тактику всю ночь напролёт.

Если персонажи не найдут способ уснуть, каждый персонаж получит один уровень истощения. Если какой-либо из персонажей получит два уровня истощения, переходите к **Нет спасения!** ниже.

Беги! Территория волков простирается на восемь миль вокруг места, где вы разбили лагерь (если разбили лагерь, конечно). Если группе удастся сбежать с охотничьих угодий, волки переключают свое внимание на более лёгкую пищу. Чтобы покрыть это расстояние в конце долгого дня в дороге, обратитесь к таблице темпа путешествия, приведенной ниже.

За каждый дополнительный час путешествия свыше 8 часов каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения в конце часа, иначе получит уровень истощения. Сложность броска составляет 10 + 1 за каждый час после 8 часов. Считайте, что партия путешествовала в течение 8 часов до того, как они разбили лагерь, с целью определения сложности часовых спасительных бросков Телосложения.

В конце часа, в течение которого любой персонаж страдает от своего второго уровня истощения, перейдите к **Нет спасения!** ниже. В противном случае приступайте к **Пробуждение от кошмара** ниже после того, как персонажи прошли 8 миль.

Нет спасения!

Огромный лохматый зверь с горящими красными глазами прыгает на вас сквозь туман! Запах мокрого меха и горячее дыхание ощущается повсюду, как только стая возникает совсем рядом, с одной целью: убить.

Стая из шести **полярных волков** [winter wolf] выпрыгивает из тумана, рыча и щелкая клыками. Они используют тактику «бей и беги», уходя в скрывающий туман между атаками. Они сосредотачивают свои атаки на любом авантюристе, которого им удастся сбить с ног.

Сокровища. После битвы авантюристы имеют возможность попробовать снять шкуры убитых ими волков, которые позже можно будет продать в Орашное. Чтобы снять шкуру с волка, персонажу необходимо пройти проверку Ловкости (Выживание)¹ со Сл 11. За каждый успех персонажи могут снять шкуру стоимостью 50 зм. В противном случае эта конкретная волчья шкура будет испорчена.

Изменение сложности столкновения

Для средней группы встреча со стаей окажется сложной схваткой. Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- Очень слабая группа: уберите двух **лютых волков**^a
- Слабая группа: уберите **полярного волка**
- Сильная группа: увеличьте сложность броска **холодного дыхания** до 13, и теперь оно наносит 27 урона

холодом.

- Очень сильная группа: добавьте **полярного волка**; увеличьте сложность броска **холодного дыхания** до 13, и теперь оно наносит 27 урона холодом.

^aСудя по всему, это опечатка и имеются в виду полярные волки. — Прим. перев.

Пробуждение от кошмара

Если отряд сумеет сохранить свою выносливость и крепкие нервы, они смогут пережить ночь и сбежать из охотничьих угодий волков.

Туман немного рассеивается в первых бледных лучах рассвета, обнажая грязную землю, взрытую вашими собственными безумными отпечатками ботинок... но ни единого отпечатка лапы или какого-либо другого признака преследования. Были ли волки реальными или это был кошмар?

Награждение опытом. За уход от полярных волков наградите каждого персонажа 250 опыта.

Когда они туда доберутся?

Должно пройти достаточно времени, чтобы персонажи добрались до места и успели совершить продолжительный отдых. Четыре часа пути в нормальном темпе, затем шестнадцать часов в «замедленном» нормальном темпе. Если за ними гнались волки и они решили использовать скорость 1 мили в час, то после отдыха им, возможно, придется двигаться быстрее.

Тем не менее, не увязайте в цифрах. Они существуют, чтобы помочь вам решить, что игроки попытаются сделать.

¹Так в оригинале!

Часть 3. Жертва

Ориентировочное время: 1 час 15 минут

Лорд Груумиш, поверни свой взор на меня. Испей кровь моего ножа и исполни мою молитву. Лорд Груумиш, поверни свой взор на меня...

— ритуал во имя Груумиша.

А. Долина

После мучительного путешествия герои прибывают в небольшую долину, которая включает в себя коробчатый каньон. На склоне утёса виднеются многочисленные пещеры как у основания, так и выше. можно разглядеть также очень изношенную тропу, которая, кажется, петляет вверх по утёсу к вершине. В приложении есть карта.

Дно долины в основном состоит из голых скал, большая лужа воды пахнет серой и пузырится недалеко от скалы. У входа в каньон стоят две палатки. Но самым примечательным аспектом является большое количество воронов, гнездящихся по всей стороне утёса. Они порхают вокруг, хрипло каркая, их крики время от времени звучат почти как речь.

Вороны-фамилары

Вполне возможно, что персонаж, который играл в DDAL 4-01 *Масти Туманов*, путешествует с Эсселиосом или просто случайно знаком с вороном. Тогда пусть этот фамилар сияет здесь. Местные вороны, естественно, любопытны, и, увидев одного из своих с группой, могут подбить одного или двух из них подлететь поближе. Любая попытка убедить воронов помочь вам совершается с преимуществом.

Несколько воронов слетают вниз и кружат над персонажами. Прошло уже некоторое время с тех пор, как они видели так много чужаков.

Недоброжелательность воронов

Сотни маленьких пещер усеивают скалы наверху, где обитает бесчисленное множество воронов. Короткие обрывки кудахчущей речи разносятся среди сводящей с ума болтовни птиц.

Отыгрыш воронов

Это не должно быть сразу очевидно для партии, но вороны являются потенциальным источником большой информации, так как они знают почти все, что происходит в районе лагеря и способны к рудиментарной человеческой речи.

Большая часть того, что говорят птицы, — это чепуха (или, по крайней мере, неразборчиво для игроков), но есть кусочки мудрости, доступные тем, кто находит время слушать и учиться.

По мере того как герои движутся через долину, над ними периодически разносятся обрывки фраз

воронов, подчеркивая тот факт, что независимо от того, насколько скрытной может быть партия, вороны всегда наблюдают.

Примеры:

- *Чужаки в тумане! Ке-Кау! Потеряны навсегда! Кекекекек!*
- *Огонь и свобода, тьма и смерть. Вре-каак!*
- *Нет спасения, нет спасения! Кекекекек!*
- *От крови — проклятие! От проклятия — кровь! Ке-Кау!*
- *Серебро на скале богаче золота. Криик!*
- *Одноглазый не станет слушать. Бре-каак! Туман затыкает уши.*
- *Настоящая любовь никогда не умирает! Криик! Истинная смерть никогда не любит!*
- *Два на два зубами и когтями. Ке-кау!*
- *Братья по коже и меху. Ке-кау!*
- *Знай теперь только ярость. Ке-кау!*
- *Звезды и глифы! Ке-Кау! Монеты и мечи! Ке-Кау!*
- *Пустые сердца полны страха! Кекекекек!*
- *Всегда ищу! Никогда не найду! Моя любовь, моя любовь, моя любовь!*
- *Без крыльев она слетела со стен! Кекекекек!*
- *Секреты, запечатанные в янтаре! Криик! Там пусть лежат!*

Вороны не отвечают на прямые вопросы, только повторяют эти и другие столь же зловещие фразы. Если герои имеют возможность говорить с птицами на их естественном языке, вороны обсуждают все, что они видели на Скале Грачей или вокруг нее, но не предлагают никаких дополнительных подробностей ни о чем из вышеперечисленного.

1. Тропа на утёсе

Крутая узкая тропинка врезается в скалу. Скошенная годами частого стекания дождевой воды по пути, опора выглядит ненадежной, но пройти все же можно. С вашей точки зрения, путь, кажется, поворачивает назад, когда он поднимается к далекой вершине.

Тропа вдоль скалы ничем не защищена, поэтому любой, кто взбирается на неё, легко заметен как сверху, так и снизу. Вороньи норы тянутся вдоль стен утёса, а дождевая вода, стекающая по гладкому камню, делает восхождение на скалу опасным.

Если партия поднимается на утёс по этому маршруту, переходите к Б1. [Тропа на утёсе](#) ниже.

Туннели

У входа в узкий каньон стоят две сторожевые палатки. Если посмотреть на скалу, то слева от палаток находится пещера. Тропинка, ведущая к туннелю, резко поднимается вверх, что наводит на мысль о возможном внутреннем маршруте к вершине Скал Грачей.

Туннели дают группе наилучшие шансы достичь

вершины незамеченными Гэггом и его последователями, но нет никакого способа узнать, что скрывается внутри. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15 позволяет заметить следы орков; по крайней мере, некоторые из орков пошли этим путем.

Если отряд каким-то образом доберется сюда раньше (потребовалось менее тридцати двух часов, чтобы добраться сюда, не принимая длительного отдыха, использования магии или форсирования темпа), то в палатках есть двое, которые кладут две миски, завернутые в одеяло, в мешок для переноски (уберите двух орков из боя на вершине утёса). Обратите внимание, что в этом случае вервепри атакуют, когда партия возвращается на землю.

Если группа поднимается вверх по этому маршруту, переходите к встрече **Б2. Туннели** ниже.

Сокровище. Проверая палатки, они находят посеребренный короткий меч и *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

Б. Восхождение

Ориентировочное время: 45 минут

Два пути вверх по утёсу очень различны. Тропа вдоль скалы номинально безопаснее, но по мере приближения к вершине она подвергает отряд наблюдению. Туннели более опасны, но дают героям возможность застать Гэгга и его телохранителей врасплох.

Смотрите соответствующий раздел ниже, основываясь на том, какой маршрут партия выбрала для восхождения на Скалы Грачей.

1. Тропа на утёсе

Тропинка не лишена опасностей: недавний ледяной дождь сделал её очень скользкой. Он также ведет группу прямо через гнездо воронов; потревожив птиц, предупреждая Гэгга на вершине о вашем приходе.

Вы рискуете подскользнуться с каждым шагом, когда вы пробираетесь вверх по гладким, как стекло, камням дорожки.

Когда вы огибаете один из многочисленных поворотов подъема, вы видите большое воронье гнездо недалеко впереди, прямо на тропе. Дюжина или около того птиц настороженно смотрят на вас.

До сих пор путь был трудным, но это проблема. Вороны могут напасть, и, отбиваясь от них, можно упасть. Все, что кажется птицам угрожающим — в том числе приближение к гнезду, где лежат их яйца, — заставляет их издавать ужасный шум и взлетать, пытаясь ударить ближайшего персонажа своими крыльями. **Земля достаточно скользкая**, и чтобы удержаться, необходимо пройти успешную проверку Ловкости со Сл 12. При успешной проверке персонаж падает ничком, при неудаче

падает на 15 футов до приземления на выступ (1к6 дробящего урона).

Сразу за гнездом на пути установлено *сигнальное заклинание* (версия мысленной тревоги). Есть признаки того, что гнездо действительно было недавно перемещено, это узнают персонажи с пассивным Восприятием больше 18 или же прошедшие проверку Мудрости (Расследование) с той же сложностью. Вот почему вороны так беспокоятся.

По умолчанию проверка, чтобы пройти мимо гнезда, идет со Сл 13, но вознаграждайте особенно творческие усилия, корректируя их по мере необходимости. Обратите внимание, что любой, совершивший проверку Интеллекта (Природа) со Сл 15, понимает, что яйца обычно не откладываются в такую погоду, но переход на Демиплан повлиял и на птиц.

Предложив птицам что-то, что они могут использовать, чтобы утеплить их гнезда или изолировать его, персонаж сможет пройти мимо, не вызывая тревоги.

Если два или более искателя приключений терпят неудачу, птичий гам привлекает внимание орогов на вершине, которые толкают камни вниз на группу. Каждый авантюрист должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая 18 (4к8) дробящего урона или половину урона при успехе. Здесь достаточно рыхлых камней, чтобы ороги могли проделать это дважды.

В любом случае отряд, поднимаясь, так или иначе выдаст себя, и Гэгг и его ороги будут готовы встретить их на вершине.

В конце концов, кто-то, возможно, просто захочет забраться на скалу. Для этого у них могут быть навыки, снаряжение или заклинания. Не позволяйте этому занять слишком много времени, но Сл проверки Силы (Атлетика) составит 13-15. Им по-прежнему приходится избегать гнёзд.

2. Туннели

Туннели под Скалами Грачей являются домом для гнезда исчезающих пауков, мимо которых придется пройти, чтобы достичь вершины.

Туннель местами узкий, камни скользкие, воздух тяжелый от запаха плесени и сырой земли. Странные звуки проносятся в уголках ваших чувств, когда тропа круто поднимается вверх.

Подтянувшись на скалистый выступ, вы видите, что туннель впереди наполовину заполнен паутиной. Разбитые яичные мешки, разбросанные по земле, говорят о том, что здесь в большом количестве вылупляются пауки.

Эта 40-футовая секция туннеля 10 футов в диаметре и частично заполнена толстой, прочной паутиной. Паутина имеет глубину 5 футов и считается труднопроходимой местностью.

Каждое существо, которое начинает свой ход в паутине или входит в неё во время своего хода, должно совершить спасбросок Силы со Сл 13. При

провале существо удерживается до тех пор, пока оно остается в паутине или пока оно не вырвется на свободу. Существо, сдерживаемое паутиной, может использовать свое действие для проверки Силы со Сл 13. Если ему это удаётся, он вырывается на свободу и больше не сдерживается.

Паутина легко воспламеняется. Любой 5-футовый куб паутины, подвергшийся воздействию огня, сгорает за 1 раунд, нанося 7 (2к6) урона огнем любому существу, которое начинает свой ход в горящей паутине.

Когда группа либо вошла на 20 футов в туннельную секцию, либо если один из героев удерживается паутиной; два **исчезающих паука** [phase spider] и два **роя пауков** [swarms of spiders] вылезают из скрытых отверстий в скале, чтобы атаковать.

Исчезающие пауки скрываются так часто, насколько это возможно. Пауки сосредотачивают свои атаки на любом авантюристе, попавшем в паутину.

Изменение сложности столкновения

Для средней группы встреча со стаей окажется сложной схваткой. Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- Очень слабая или слабая группа: уберите **исчезающего паука**
- Сильная группа: добавьте **исчезающего паука**
- Очень сильная группа: добавьте двух **исчезающих пауков** и **паучий рой**

2. Вершина Скалы Грачей

Ход событий на вершине Скалы Грачей во многом определяется тем, знал ли Гэгг о приближении искателей приключений и добрались ли они каким-то образом до долины раньше времени.

Если они добрались до долины, по крайней мере, на два часа раньше и не задержались на пути наверх, то орки всё ещё готовят ритуал, но присутствуют все.

Общие черты

Общее описание Скалы Грачей выглядит так:

Рыхлый Камень. Вершина состоит из гравия, который рассыпался под дождем. Опора в пределах 10 футов от краев - труднопроходимая местность.

Падение. Поверхность скалы крутая, но не отвесная; существа, вынужденные перелезть через край, могут совершить спадбросок со Сл 14, чтобы не упасть, в противном случае оказываясь на 1к10 × 10 футов ниже, если они потерпят неудачу, и получая 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 футов, на которые они падают.

Алтарь. У края скалы стоит низкий каменный алтарь, украшенный резными символами в честь Груумша.

Когда вы достигнете вершины Скалы Грача, небо грохочет громом и вороны каркают в отдалении. Обнаженная пропасть обрушивает потоки воды на головокружительный обрыв в сотню футов или больше, и рыхлые камни опасно сдвигаются под ногами. Вы замечаете низкий каменный алтарь, стоящий на краю пропасти, когда вспышка молнии ненадолго освещает сцену перед вами.

Выберите наиболее подходящее обстоятельство из представленных ниже вариантов.

1. Тропа на утёсе (хороший темп)

Выберите эту ситуацию, если герои преследовали Гэгга и Иксусаксу с поспешностью и быстро забрались по тропе утёса. Однако орки увидели приближающихся персонажей и залегли в засаде.

Примерно в восьмидесяти футах от него вы видите безосшибочно узнаваемую фигуру женщины в цепях, склонившейся над алтарем, её одеяние отяжелело от дождевой воды. Несколько больших каменных образований усеивают уступ, но ничто не движется на зубчатом утёсе. Рядом с ней лежит еще одна женщина, тоже в цепях и с завязанными глазами.

Орки увидели идущих по тропе персонажей и затаились в засаде среди скал. Из-за скал орки не видны, пока персонажи не пройдут мимо их укрытия. Однако любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, замечает, что они прячутся среди скал, и не удивляется, когда орки прыгают и кричат на персонажей.

Переходите к разделу [Расплата кровью](#) ниже.

2. Туннели (хороший темп)

Выберите такую ситуацию, если искатели приключений пробирались по паучьим туннелям и не останавливались передохнуть, прежде чем достичь вершины.

Туннель выходит на узкий уступ скалы, который опасно нависает над длинным водопадом. Рыхлый склон ведет вверх к вершине. Сквозь шум ветра и дождя вы слышите резкие голоса наверху, бормочущие что-то похожее на Оркскую молитву.

На вершине склона Гэгг готовится принести в жертву Иксусаксу Песню Ужаса и Сибил Расию — обе они лежат без сознания и связаны грубыми веревками на грубом каменном алтаре.

Если персонажи двигаются украдкой, они могут удивить орков. Любой персонаж, который преуспевает в проверке Ловкости (скрытности), удивляет орков.

Переходите к разделу [Расплата кровью](#) ниже.

3. Любой маршрут (медленный темп)

Выберите эту ситуацию, если группа совершила продолжительный отдых после достижения долины, а также отдохнула во время их восхождения.

Вы прибываете на вершину Скалы Грачей, когда молния освещает темное небо. Вы видите шамана орков, его руки торжествующе откинuty назад, когда он стоит над распростертыми телами двух женщин, привязанных к каменному алтарю (их головы находятся в центре алтаря). Тяжеловооруженные телохранители стоят по бокам. Женщины медленно истекают кровью из-за ритуальных ран, и кровь собирается в чаши, которые орки держат на каждом конце алтаря.

Из-за задержки героев ритуал уже начался. На всех орков действует благословение — подарок от Груумша! Заклинание длится в течение 1 минуты после начала боя. Ни одна из сторон не застаёт другую врасплох.

Тем не менее, Иксусакса и Сибил умрут в течение трех раундов, если их не вылечить.

Переходите к [Расплата кровью](#), ниже.

Расплата кровью

Гэгг, **шаман крови орков** [orc blood shaman], и пять **орогов** [orog] (двое из которых на самом деле **вервепри** [wereboar]) находятся здесь. Любой персонаж, находящийся в пределах 10 футов от алтаря, замечает серебряный кинжал с костяной рукояткой, покоящийся на нем.

Изменение сложности столкновения

Для средней группы встреча со стаей окажется сложной схваткой. Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- Очень слабая группа: уменьшите хиты **шамана крови орков** до 78
- Слабая группа: уберите двух **орогов**
- Сильная группа: замените **орога шаманом крови орков**
- Очень сильная группа: замените двух **орогов** двумя **шаманами крови орков**

Сокровища. У Гэгга есть драгоценные камни и бриллианты стоимостью 600 зм, *свиток сигнала тревоги* [scroll of alarm] и посеребрённый кинжал, у орогов также можно найти 200 зм.

Заключение

Женщины дышат неглубоко, пульс слабый, но они все еще живы. Рваные и грязные пурпурные одежды, пропитанные дождевой водой, прилипли к одной из них, в то время как рваная цветастая юбка и тяжелый жакет скрывают фигуру другой женщины. Вокруг женщин в пурпурном клубится густой магический туман, который, кажется, исходит от витиеватых цепей, сковывающих её запястья. У другой женщины завязаны глаза.

Вы спасли Иксусаксу Песня Ужаса из культа Дракона и Сибил Расию, и вскоре, вы надеетесь, что дует сможет дать вам ответы, необходимые, чтобы бежать из этого проклятого места раз и навсегда.

Кто с кем уезжает?

Ларга прибывает вскоре после окончания битвы. По прибытии она готова передать Иксусаксу персонажам. Она позволяет персонажам говорить с Сибил Расией, но до тех пор, пока кандалы не будут сняты с Иксусаксы, маг не может общаться (см. раздаточный материал игроков 1, ниже).

Если персонажи хотят, чтобы Ларга также освободила Сибил, им нужно будет убедить Ларгу сделать это; она очень хочет сохранить ее. Успешная проверка Харизмы (Убеждения) со Сл 17 необходима для того, чтобы повлиять на орога. Если персонажи готовы заплатить орогу, они получают бонус +1 к проверке за каждые 100 зм, которые они дают Ларге. Если персонажам удалось успешно освежевать всех полярных волков (см. [Нет спасения!](#), выше), она принимает их вместо золота (каждый из них дает бонус +1), и персонажи совершают броски с преимуществом. Независимо от того, удастся ли персонажам заполучить Сибил, ороги все равно откажутся от Иксусаксы — они слишком опасаются её, чтобы удержать.

Иксусакса Песня Ужаса

Многие персонажи могут относиться к Иксусаксе скептически или даже враждебно, но она не представляет угрозы. У нее нет ни её книги заклинаний, ни её компонентов заклинаний. Единственное, что она может произнести — это заговоры.

Иксусакса все еще скована, когда Ларга и орки передают её; если у них есть командная фраза для *уз страха (пространственных кандалов)*, которые связывают её, персонажи могут использовать её сейчас, иначе Ларга раскрывает эту фразу.

Изучение того, что Иксусакса Песня Ужасов знает о Демиплане Ужаса, выходит за рамки этого приключения, но герои приобрели потенциально ценный источник информации — и, возможно, даже союзника, — спасая её здесь сегодня.

Сибил Расия

Она искала решение проблем, стоящих перед ними всеми, когда столкнулась с орками. Но это, говорит она героям, было удачей, потому что она верит, что Иксусакса обладает знаниями, необходимыми, чтобы освободить их всех от туманов. Сибил благодарна за спасение.

Если персонажи планируют освободить Сибил, то они должны сделать это сейчас, так как Ларга и её племя стремятся покинуть Скалы Грачей как можно скорее.

Сокровища

Наконец, персонажи получают *узы страха (пространственные кандалы)* [bonds of fear (dimensional shackles)], которые ранее (или в настоящее время) связывали Иксусаксу. Ларга также дает персонажам тяжелую сумку, в которой лежит 5000 серебряных монет Фаэрунского монетного двора.

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
Полярный волк	700
Орк	100
Орог	450
Исчезающий паук	700
Рой пауков	100
Шаман крови орков	1100
Вервепрь	1100

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Уход от волков	250
Восхождение по тропе на утесе	200
Спасение Иксуаксы Песни Ужаса	300
Спасение Сибил	300

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1875 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **2500 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

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

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

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Шкура полярного волка	50
Посеребрённый клинок	51
Посеребрённый короткий меч	55
Драгоценности Гэгга	600
Сокровища орогов	200
От Ларги	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.

Кандалы страха (оковы измерений) [Bonds of Fear (Dimensional Shackles)]

Чудесный предмет, редкий

На этих цепях выгравированы искаженные криком лица и облака тумана. Когда их надевают на жертву, она окутывается туманом толщиной в дюйм, который глушит ее слух и зрение. Жертва лишь поверхностно осознает окружающий мир, и даже ее самые громкие крики можно услышать только как самый тихий шепот. Иногда в тумане мелькают неясные очертания, как будто жертва не одна. Описание этого предмета можно найти в **раздаточном материале игрока 1**.

Зелье большого лечения [Potion of Greater Healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания «сигнал тревоги»

[Spell Scroll of Alarm]

Свиток, обычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

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

Время простоя

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

Использование дней простоя

Персонажи, которые хотят потратить больше времени на изучение воронов Скал Грачей, могут потратить дни простоя именно для этого, доступные только для этого приключения. Каждый персонаж может выполнить только одно из этих действий простоя, и то только один раз. Запишите это как награду в журнале персонажа.

Вид с высоты птичьего полета. Время, проведенное на высотах Скал Грачей, дает вам новый взгляд на окружающую сельскую местность. Если вы проведете 10 дней простоя, медитируя на вершине, вы можете позже потратить действие, чтобы получить одноразовый эффект заклинания *общение с природой* [*commune with nature*]. Удалите эту награду из вашего журнала, как только она будет использована.

Друзья в высших кругах. Вороны Скалы Грачей делятся многими секретами с теми, кто способен разгадать их смысл. Если вы проведете 10 дней простоя, слушая кудахтанье Воронов, вы можете позже потратить действие, чтобы получить одноразовый эффект заклинания *знание легенд* [*legend lore*]. Удалите эту награду из вашего журнала, как только она будет использована.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

Награда Мастера

Вы получаете **625 опыта, 312 зм и 5 дней простоя** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Вервепрь

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 в гуманоидной форме, 11 (природный доспех) в форме вепря или гибрида

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт. (40 фт. в форме вепря)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Навыки Восприятие +2

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия и оружия, не покрытого серебром.

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Орочий (не говорит в форме вепря)

Опасность 4 (1 100 опыта)

Перевёртыш. Вервепрь может действием превратиться в кабана, гибрид кабана и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме КД остаются одинаковыми во всех обликах. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Атака в броске (только в облике вепря или гибрида). Если вервепрь переместится как минимум на 15 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней клыками, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если вервепрь получает урон не больше 14, уменьшающий его хиты до 0, его хиты вместо этого уменьшаются лишь до 1.

Действия

Мультиатака. Вервепрь совершает две атаки, только одна из которых может быть атакой клыками.

Молот (только в облике гуманоида или гибрида).

Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Клыки (только в облике вепря или гибрида). *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервепря.

Секира (только в облике гуманоида или гибрида).

Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 10 (1к12 + 4). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервепря.

Исчезающий паук

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 32 (5к10 + 5)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Эфирный скачок. Паук может бонусным действием магическим образом переместиться с Материального Плана на Эфирный План, или наоборот.

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

Хожение по паутине. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

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

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

Орог

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 42 (5к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Запугивание +2, Выживание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 2 (450 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Орог совершает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 10 (1к12 + 4).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт./120 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 7 (1к6 + 4).

Полярный волк

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +3

Иммунитет к урону холод

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Язык гигантов, Зимних волков

Опасность 3 (700 опыта)

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

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

Снежный камуфляж. Волк совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на заснеженной местности.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Колющий урон 11 (2к6 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе она сбивается с ног.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Волк выдыхает ледяной ветер конусом 15 фт.. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон холодом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Рой пауков

Средний рой крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

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

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

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

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

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

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

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

Действия

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

Шаман крови орков

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)

Хиты 93 (11к8 + 44)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +6, Тел +6, Мдр +2

Навыки Запугивание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 4 (1 100 опыта)

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

Ярость Груумша. Орк причиняет дополнительный урон 4 (1к8), когда попадает атакой оружием (уже учтено в атаках).

Использование заклинаний. Шаман является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +3 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания клерика:

Заговоры (неограниченно): *указание* [guidance], *сопротивление* [resistance], *чудотворство* [thaumaturgy]
1-й уровень (4 ячейки): *благословение* [bless], *приказ* [command]

2-й уровень (2 ячейки): *гадание* [augury], *божественное оружие* [spiritual weapon (spear)]

Действия

Мультиатака. Шаман совершает 2 атаки копьём.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 12 (1к6 + 4 плюс 1к8), или колющий урон 13 (2к8 + 4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Боевой клич (1/день). Все существа на выбор боевого вождя в пределах 30 фт., слышащие его, и пока не находящиеся под действием Боевого клича, до начала следующего хода боевого вождя совершают броски атаки с преимуществом. После этого боевой вождь может бонусным действием совершить одну атаку.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

Ларга Кровавая Рука. Смещенный вождь племени кровавых орков.

Гэгг Шинбрейкер. Орочий шаман, который занял место Ларги после ее исчезновения.

Килго Бонегриндер. Орочий шаман, который остался верен Ларге и выступил против притязаний Гэгга.

Иксуакса Песня Ужаса. Культист Дракона, Носущая пурпур, была захвачена племенем кровавых рук и связана магическими узами. Возможно, она знает секрет побега с Демиплана Ужаса.

Сибил Расия. Женщина-гадалка Вистани. Впервые появилась в DDAL 4-1 *Масти Туманов* из Забытых Королевств.

Раздаточный материал для игроков

Кандалы страха (оковы измерений) [Bonds of Fear (Dimensional Shackles)]

Чудесный предмет, редкий

Вы можете действием надеть эти оковы на недееспособное существо. Они подходят для существ с размером от Маленького до Большого. Кроме того, что оковы служат как обычные наручники, они не позволяют скованному существу никакие перемещения меж измерениями, включая телепортацию и путешествия на другие планы существования. Они не мешают существу проходить сквозь межпространственные порталы.

Вы и все существа, указанные вами при надевании оков, можете действием снять их. Раз в 30 дней скованное существо может совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 30. При успехе существо ломает и уничтожает оковы. Описание предмета находится в *Руководстве Мастера*.

На этих цепях выгравированы искажённые криком лица и облака тумана. Когда их надевают на жертву, она окутывается туманом толщиной в дюйм, который глушит ее слух и зрение. Жертва лишь поверхностно осознает окружающий мир, и даже её самые громкие крики можно услышать только как самый тихий шепот. Иногда в тумане мелькают неясные очертания, как будто жертва не одна.

Приложение: Карта Долины



Приложение: Карта Скалы Грачей

