



ВСАДНИК

Неизвестная сила подстрекает людей и существ идиллического Зелёного Зала к кровопролитию и убийствам. Смогут ли персонажи подавить растущий гнев неистового всадника? Тринадцатая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца»

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



DANIEL HELMICK

Автор приключения

Код приключения: DDAL04-13

Версия: 1.0

Версия перевода: 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: Fraxinus_Acer, ghjkyui56, stivie, DUNGEONS_GUEST, vanillaDM, САН4ЕJIIA, mazeltoff_rs

Вычитка и вёрстка: brahidaktilia

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

Введение

Добро пожаловать в приключение «Всадник», часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Проклятие Страда*.

Это приключение предназначено для **персонажей с 5-го по 10-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей 7-го уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении.

Большая часть этого приключения происходит в двух местах, которые в настоящее время являются частью Баровии, в сеттинге кампании Равенлофт. Владения недавно были расширены за счет добавления земель, которые изначально входили в состав Забытых королевств.

Данные локации: захудалая деревня Орашное и Трепещущий лес, населенный племенем лесных эльфов-изоляционистов и формально входящий в состав Забытых королевств

Лига Искателей Приключений D&D

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

Перед проведением этого приключения для группы игроков, как Мастер, вы должны подготовиться:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *Базовых правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать 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 изменения, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам следующую информацию о персонаже:

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

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

Если у вас есть время или необходимость, вы можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если вы видите волшебные 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 Лиги Искателей Приключений D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить

дни прямо сейчас. Кроме того, они могут сделать это в конце 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 помочь игрокам понять, с чем они могут столкнуться.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Практически всегда это касается только боевых сцен. Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им — они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Это приключение **оптимизировано для группы из пяти персонажей 7-го уровня**. Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, выполните следующие действия:

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

Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить **силу 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 больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

Средняя сила отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером подземелий на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и

оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте этому золотому правилу Мастера:

Принимайте решения, которые усиливают удовольствие от приключения, когда это возможно.

- 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.

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 с небольшой городок можно найти услуги заклинателей. Персонажи должны иметь возможность добраться до поселения, чтобы получить эти услуги. 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 доступные услуги заклинателей включают в себя лечащие и восстанавливающие заклинания, а также заклинания для получения информации. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Количество заклинаний, доступных в качестве услуги, ограничено **максимум тремя в день**, если не сказано иного.

Услуги заклинателей

Заклинание	Стоимость
Лечение ран (1-й уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2-й уровень)	40 зм
Снятие проклятия	90 зм
Разговор с мертвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
Воскрешение*	3 000 зм
Истинное воскрешение*	50 000 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. Оплачивается только 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. Кроме того, каждый день простоя, потраченный после оживления, уменьшает штраф за броски атаки, спасброски и проверки характеристик на 1, в дополнение к любым другим преимуществам, которые может обеспечить активность во время простоя.

Создание нового персонажа 1-го уровня. Если мертвый персонаж не желает или не может использовать ни один из прочих вариантов, игрок создает нового персонажа. Новый персонаж не имеет никаких предметов или наград, которыми обладал мертвый персонаж.

Мёртвый персонаж платит за оживление. Если тело персонажа можно восстановить (оно не лишено каких-либо жизненно важных органов и в основном цело), и игрок хотел бы, чтобы персонаж был возвращен к жизни, отряд может вернуть тело обратно в цивилизованные места и из средств мертвого персонажа оплатить заклинание *оживление*. В такой ситуации заклинание

оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает оживление. То же что и предыдущий пункт, за исключением того, что часть или все 1250 зм за заклинание *оживление* оплачивает отряд в конце сессии. Другие персонажи не обязаны тратить свои средства, чтобы вернуть мертвого члена отряда.

Помощь фракции. Если уровень персонажа от 1 до 4, и он состоит в одной из фракций, 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, эта опция станет недоступна.

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 будет готова помочь ему за услугу (см «Услуги заклинателей»)

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 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 затаскана 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 (таком как, например, *великолепный особняк Морденкайна* [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]. Стражики выглядят как призрачные воины-скелеты.

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

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

Ментальная связь Рэри [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 — Темный Лорд 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 зависит 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 в последнее время переживала тяжелые времена, включая исчезновение бургомистра Ивана Рандовича и двойную угрозу голода и нападения орков. Точно так же эльфы Трепещущего леса должны были бороться с трансформирующейся угрозой Демиплана Ужаса. Оба народа не понимают, что величайшая катастрофа еще впереди: неистовство дворянки Ому, доведенного

до безумия своей одержимостью прекрасной и могущественной Баровийской ведьмой Эсме Амарантой

Поскольку заговор Эсме приближается к своему завершению, она сочла нужным отмахнуться от гротескных привязанностей Ому, вынудив его взбеситься в своей тоске. Ому — единственный оставшийся фаворит, обладающий непосредственным знанием об Эсме, которое поможет сдержать источник ее ужасной силы.

Обзор приключения

Приключение разделено на три части.

Часть 1. Кровавые разборки. Персонажи сопровождают Носящую Пурпур, Иксусаксу Песнь Ужаса в лагерь, который её друг основал недалеко от деревни Орашное. Когда Иксусакса завершает свое повествование о планах Эсме Амаранты, последствия неистовства Ому превращают деревню в место кровавой бойни. Многие в деревне попадают под влияние Ому и убивают и калят себя и друг друга, а также разрушают деревню. По мере того, как искатели приключений приближаются к лагерю, они замечают низкорослый, ломанный силуэт Ому на его лошади, напоминающий дуллахана или всадника без головы.

Часть 2. Темное пробуждение. Персонажи отслеживают Ому в соседнем Трепещущем лесу, где он довел лесных стражей до смертельного иступления. Оставшиеся лесные эльфы оказывают символическое сопротивление кроваважным пробужденным деревьям и трентам.

Часть 3. Потерянная и разбитая мечта. Персонажи наконец догоняют Ому. В своей тоске он раскрывает свою безответную любовь к Эсме и псионически делится своим знанием об впечатлениях магии Эсме в случае поражения.

Ужас и запекшаяся кровь

Всадник — это, по сути, трагическая история одержимости и неуместной привязанности, доведенная до мрачного конца. Ключевые образы и ощущения приключения должны быть направлены на передачу чувства ужаса и печали. Зловещие описания могут усилить это настроение, но будьте внимательны к тону, когда вы описываете сцену.

Многие образы и ситуации, описанные в сценариях приключения, могут беспокоить игроков молодого возраста или чувствительного характера. И наоборот, некоторые группы могут найти ужасные аспекты приключения интересными. Вы должны подстроить тон приключения для своей конкретной группы, поскольку многие существа и персонажи встречают кровавый конец в этом приключении, именно Мастер должен определить, что лучше всего подойдет для его игроков.

Большая часть *Всадника* состоит из повествования и предназначена для воспроизведения в течение двух часов, поэтому описание подчеркивается более механическим игровым опытом. Возможно, вы предпочтете несмертельные боевые исходы, такие как поимка или

нокаут существа из главы 9 *Книги игрока*, или заклинания, такие как *сон* [sleep] из главы 11 той же книги.

Зацепки приключения

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

“Друг” идет на поправку. Орки не очень хорошо относились к Иксусаксе, но, несмотря на ее слабое состояние, она хотела быстро покинуть этот район и компанию орков. Она заверила персонажей, что располагает информацией, которая может привести к возвращению земель на Торил, но что они должны быть ближе к деревне Орашное, чтобы эта информация была полезной.

Какого черта ты здесь делаешь?! Если персонажи недавно прибыли в Баровию, просто познакомьте их с Иксусаксой Песнь Ужаса и Сибил, устроив встречу с двумя женщинами по дороге в деревню Орашное.

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 изящно, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

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

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

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

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

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

Часть 1. Кровавые разборки

Ничто так не омрачает самый светлый ум, как тишина и одиночество ночи.

—Вашингтон Ирвинг, Брейсбридж-Холл

Носящая Пурпур

Приключение начинается с того, что персонажи сопровождают Иксусаксу Песнь Ужаса, Носящую Пурпур (титул, используемый в культе Дракона) в лагерь на окраине деревни Орашное, первоначально созданный Сибил Расией.

Иксусакса под арестом у персонажей

Если персонажи участвовали в DDAL04-12 *Ворон* и захватили Иксусаксу Песнь Ужаса, прочитайте или перефразируйте следующее:

Обратный путь через Исчезающие холмы не был простым. Потребовались все навыки вашей группы, чтобы доставить избитых женщин в лагерь недалеко от Орашное. Иксусакса настаивала, что для того, чтобы ее информация хоть как-то помогла, им нужно быть ближе к деревне. Сибил согласилась и предложила отправиться в ее лагерь, она почувствовала, что нужно подготовиться за пределами населенного пункта.

Иксусакса не находится под арестом у персонажей

Если игроки не участвовали в DDAL04-12 *Ворон* или иным образом не заключили под стражу Иксусаксу Песнь Ужаса, прочтите следующее:

Неожиданно ваша группа наткнулась на двух женщин в запачканной одежде. Обе они забрызганы грязью, но различие в их нарядах сразу бросается в глаза. Одна из них одета в пурпурные одежды, обычные для магов, а на другой простая цветастая юбка, простая рубашка и кожаный жилет. Вторая женщина, назвавшаяся Сибил Расей, попросила вас помочь ей добраться до ее тайного лагеря недалеко от деревни Орашное. Женщины отделились от своей первоначальной группы во время нападения волков.

Ее спутница назвала себя Иксусаксой, Носящей Пурпур культа Дракона. Учитывая мотивы и обычаи культа Дракона, вы могли бы отказать ей, но она утверждает, что обладает важной информацией о проблемах последнего времени и о том, как положить им конец. Она обещала рассказать все, как только вы доставите ее в убежище Сибил.

Развитие

Скрытый лагерь Сибил располагается в сухой, скрытой пещеры в миле от окраины Орашное. Пещера была очищена от мусора и снабжена грубой решеткой, чтобы не впускать животных. В одном углу стоит большой корабельный сундук, закрытый, водонепроницаемый и полный пайков (на двадцать дней).

Две койки стоят у стены рядом с комодом, а у противоположной стены — земляная яма для ко-

стра, вырытая в полу. Пара скамеек и прямоугольный стол — единственная дань комфорту.

Иксусакса: разговор, а не изложение

В зависимости от опыта группы, столкнувшейся с культом Дракона до этого момента или нет, персонажи могут не доверять словам волшебницы. Подчеркните, как плен Иксусаксы в лагере орков Кровавой Руки истощил ее сверх всякой способности к двуличию. Несмотря на эгоизм Иксусаксы и общее отсутствие сочувствия, она на самом деле очень благодарна персонажам за их помощь.

Во время этой встречи игрокам передается очень много информации. Некоторые игроки могут испытывать сложности с ее восприятием, так что сделайте все возможное, чтобы Иксусакса вовлекла персонажей в разговор. Позвольте Иксусаксе задавать персонажам вопросы, когда это возможно, чтобы разговор был органичным.

Если это одноразовое приключение, вам не нужно передавать каждую деталь. Просто намекните, что Эсме через Ому несет смерть и разорение в регион, и что захват Ому может быть единственным способом остановить её.

Как только группа прибывает, Иксусакса садится на одну из коек и предлагает скамейки для группы. Волшебница остается верна своему слову, делаясь с персонажами следующей информацией:

«Я искала способ успокоить орков, пытаюсь вернуться на наш родной план. Моя первая попытка наблюдения была заблокирована заклинаниями, но, когда я попробовала снова, это сработало. К сожалению, жестокие орки не смогли бы использовать это знание в наших интересах. Однако вы, возможно, сможете победить Эсме. По счастливой случайности, а может быть, и по чьей-то воле, мне удалось собрать очень много информации.»

Иксусакса предоставляет персонажам следующую информацию, некоторые факты они могут знать из предыдущих приключений:

- Эсме была совсем юной девушкой, когда впервые увидела Страда фон Заровича, Темного Лорда Баровии. Она обнаружила, что очарована его силой и уверенностью, решила посвятить себя служению ему в качестве баровийской ведьмы.
- Эсме, одержимая желанием завоевать расположение Страда, вошла в подземелье под легендарным Янтарным Храмом. Там она общалась с остатком Вечерней Славы. Затем остаток слился с влюбленной Эсме, дав ей возможность расширить границы Баровии. Поэтому присутствующие и оказались втянутыми в это проклятое место.
- План Эсме состоит в том, чтобы заполучить четыре предмета, принадлежавших истинной любви страда, Татьяны, чтобы превратить себя в Татьяну и, наконец, стать объектом желаний Страда.

- Четыре вещи Татьяны — *пудреница, костяной гребень, пара шелковых перчаток и серебряное зеркало*. Эсме послала четырех своих слуг, которых она называла своими Одержимостями, собрать вещи Татьяны со всей округи.
- Первые три Одержимости Эсме были либо побеждены, либо исчезли в течение нескольких недель после того, как они доставили свои находки к их госпоже.
- Последней оставшейся Одержимостью, Ому, является калека-прокажённый, который, войдя в туман, превратился в Баровии в полукровку с сильными псионическими способностями. Ому жаждет превратить свою отвратительную форму в ту, которая соответствует его внутренней красоте. Тогда он поверит, что его попытка завоевать сердце Эсме, которую он страстно желал с их первой встречи, увенчается успехом. Он все еще надеется, что, когда принесет этот предмет, его госпожа будет смотреть на него с благосклонностью.
- Насколько Иксусакса знает, Ому уже отправился доставлять *серебряное зеркало Татьяны* Эсме, у которой уже на руках оказались остальные три вещи Татьяны. Если Эсме сможет превратиться в Татьяну, сила остатка возрастет до такой степени, что еще больше королевств будет поглощено Туманами.
- Еще не все потеряно. Медальон, найденный в Янтарном храме (в DDAL04-10 *Артефакт*), может быть использован, чтобы разделить Эсме и остаток, с которым она слилась, положив конец ее угрозе. Однако медальон должен быть настроен на духовное восприятие объекта — Эсме, а Ому — последнее живое существо, видевшее её воочию. Нужно с ним встретиться и допросить его, а он чрезвычайно опасен.

Она отвечает на любой вопрос об Эсме и её заговоре и может заполнить любые пробелы в информации, которые, возможно, были упущены в предыдущих приключениях.

Когда персонажи заканчивают допрос Иксусаксы, наступает поздний вечер. Ближайшее безопасное место для отдыха на вечер — заведение "Семь столов" в деревне. Иксусакса и Сибил совершенно измучены и хотят только отдохнуть в этом убежище, как только персонажи уйдут.

Я оставил медальон в другой броне!!!

Приключение написано так, как будто у персонажей есть медальон, который был бы найден в артефакте DDAL04-10. Если никто за столом не играл в это приключение, или если персонажи не смогли получить его, то медальон у Иксусаксы. Она получила его от одного из орков. Очевидно, они напали из засады на кого-то, кто нес его. Вероятно, сбежавший, но раненый бургомистр пал жертвой одного из их отрядов фуражиров.

Чтобы уничтожить деревню, нужна целая деревня

Независимо от того, решат ли персонажи направиться в Орашное или нет, они не могут не заметить хаос, разразившийся в деревне, когда они покидают скрытый лагерь Сибил. Прочтите следующее, когда они уходят:

Когда вы покидаете скрытый лагерь и огибаете подножие холма, вас встречает слабый запах дыма, мерцающий свет костра и звук далеких криков. Даже с расстояния в милю вы можете увидеть ужасное зрелище: Орашное горит.

Шаг, затаив дыхание

Как уже говорилось ранее, *Всадник* рассчитан на игру в течение двух часов. По этой причине вы, возможно, захотите подчеркнуть скорость в преследовании Ому через деревню Орашное, а также через Трепещущий лес. Даже час отдыха между тремя боевыми столкновениями в этом сценарии может иметь катастрофические последствия, поэтому подчеркните важность спасения как можно большего числа невинных людей от разрушений Ому.

Ому путешествовал через Орашное после своей неудачной последней встречи с Эсме. Подарив Эсме *зеркало Татьяны*, бедняга признался в своих чувствах к ней — чувствах, которые она решительно отвергла. Ому, охваченный болью из-за своей безответной любви, с помощью своих псионических способностей передает свою непреодолимую одержимость и самое заветное желание всем окружающим.

Отыгрыш жителей деревни

Жители деревни Орашное получили приказ Ому на удовлетворение своих личных потребностей таким образом, их обычное отношение к насилию и самосохранению кардинально изменилось. Немногие сельские жители способны произносить предложения из более чем одного или двух слов, и они не прекращают преследовать свои цели, пока говорят. Любой сельский житель, насильственно лишенный возможности выполнять свою маниакальную задачу, немедленно нападает, сражаясь с силой и целеустремленностью. Сельские жители сражаются против своих противников, если их усмирить, но захваченные сельские жители чувствуют, что их принуждение ослабевает после двадцати раундов.

Деревня Орашное — это место хаоса. Все поселение было захвачено волной одержимости Ому, его жители пренебрегают даже такими основными инстинктами, как самосохранение, в погоне за своими целями. Когда этот полукровка шел через деревню, он наблюдал за трудолюбием людей, и навязчивые идеи, которые он им внушил, также сильны. Многие из этих деревенских жителей должны быть сдержаны, чтобы предотвратить

нанесение вреда себе или другим, пока сила одержимости Ому не исчезнет. Например:

- Деревенский пекарь объедается выпечкой, хлебом и даже сырым тестом и мукой, что в конечном итоге может привести к удушью в погоне за обжорством, если его не остановить.
- **Одержимые ополченцы** деревни, убив своего одинокого сержанта, начала охотиться на жителей деревни, заставляя персонажей натыкаться на стрелы, застрявшие в спинах беспомощных людей, трупы, разбросанные на земле. Охотники в конце концов начинают охотиться друг на друга, пока все охотники, кроме одного, не умирают. В деревне три охотника и четверо перепуганных простолюдинов.
- **Одержимые лесорубы** деревни безжалостно рубят деревья, которые еще не были срублены, их руки окровавлены. Некоторые из них снесли здания, в том числе фасад магазина Филлара Эсвена (см. ниже). В деревне есть два одержимых лесоруба.
- Сам Эсвен лежит без сознания под обрушившейся балкой в задней кладовой, истекая кровью и почти умирая. Если его не спасти с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15 и исцелить хотя бы на один хит, Эсвен умрет к концу столкновения.
- Посудомойка и обслуживающий персонал, работающие на кухне заведения "Семь столов", сильно ошпарились, намывая каждую тарелку снова и снова в обжигающе горячей воде.
- Деревенский плотник опрокинул бочку с гвоздями и безжалостно вбивает гвоздь за гвоздем в недоделанную мебель в своей мастерской. Постоянные удары сломали молоток, поэтому плотник забивает гвозди своей рукой, оставляя кровавые следы.
- Два повара из «Семи столов», а также несколько человек в своих домах начали готовить каждый кусочек своих продовольственных запасов, что вызвало многочисленные пожары. В своей мании они могут даже начать разделять и "готовить" тела мертвых, разбросанные по деревне.

Вокруг Орашное происходит еще много подобных сцен, так что можете создать любую ситуацию, о которой вы только можете мечтать. Персонажи должны спасти хотя бы 15 жителей деревни, прежде чем они начнут убирать последствия влияния Ому, и повествование приключения продолжится.

Чтобы отразить безумную силу и свирепость, дарованные жителям деревни принуждением Ому, в сражении они более опасны, чем обычные простолюдины.

Встреча заканчивается, как только пятнадцать **одержимых обывателей/ополченцев/лесорубов** были задержаны, убиты, спасены или же прошло десять минут.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** уменьшите число **одержимых обывателей, ополченцев и лесорубов** до 8 в общей сложности.
- **Сильная группа:** замените пять **одержимых обывателей одержимыми ополченцами**.
- **Очень сильная группа:** замените трех **одержимых обывателей одержимыми ополченцами** и замените еще двух **одержимых жителей деревни одержимыми лесорубами**.

Развитие

После того, как необходимое количество жителей деревни будет спасено, сдержано, лишено создания или пройдет десять минут (в зависимости от того, что наступит раньше), оставшиеся жители деревни начинают выходить из-под влияния Ому. Один из уцелевших ополченцев, видевший лишь чахлый силуэт Ому верхом на лошади, сообщает, что заметил *«огромную безголовую громадную фигуру, скачущую в лунном свете»* как раз перед тем, как внушение овладел им, и может указать персонажам направление, куда отправился Ому.

Десять минут поисков и успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 позволят понять, что Ому украл одну из самых крупных тягловых лошадей с фермы на окраине деревни и направился к краю Трепещущего леса. Что еще хуже, одного из деревенских детей, который обычно ухаживает за животным, нигде не найти. Возможно, он следует за украденной лошастью или был взят в плен.

Ому сейчас далеко, и любое время, потраченное на отдых или осмотр деревни, увеличивает сложность его отслеживания. За каждые десять минут, проведенных в деревне после обнаружения его следов, увеличьте сложность всех бросков Мудрости (Выживание) в начале следующего раздела на 2, чтобы отразить дополнительный урон, который Ому сумел нанести душам хранителей леса.

Устранение проблем

Персонажи могут просто избегать деревни, как только они видят происходящее, хотя оставление без помощи людей, которые так явно страдают, должно разрывать совесть любого доброго персонажа.

Поиск следов Ому без помощи выживших ополченцев занимает час. За это время деревня развалится на части, и почти все жители деревни погибнут в драке. Не присуждайте опыта за столкновение, если персонажи не пришли на помощь жителям деревни.

Награда опытом

За каждого одержимого сельчанина, которого персонажи сдерживают или подчиняют, присудите каждому персонажу 50 опыта, максимум 15 сельчан (максимальная награда 750 опыта).

Часть 2. Тёмное пробуждение

Тот, кто хочет изучать природу в ее дикости и разнообразии, должен углубиться в лес, исследовать долину, остановить поток и отважиться на пропасть.

— Вашингтон Ирвинг, Филипп из Поканокета

В Трепещущий лес

Персонажи идут по следам, оставленным Ому и его тягловой лошастью к краю Трепещущего леса. Следы в конечном счете ведут к поселению, населенному эльфами Зелёного Зала. Местные эльфы, которые обычно скрываются из-за излишней ксенофобии, были атакованы неистовыми лесными стражами и вскоре будут уничтожены, если персонажи не вмешаются в ситуацию. Среди эльфов присутствует Айя Гленмиир.

Лес живой — в прямом смысле — с ожившими деревьями, хватающими и рвущими любое существо, достаточно неосторожное настолько, что рискнет оказаться в пределах досягаемости их ветвей.

Основные характеристики

Трепещущий лес имеет следующие основные характеристики:

Местность. Следы ведут искателей приключений через полторы мили густого, старого леса.

Опасность. Чтобы перемещаться по лесу, не теряя следа Ому, потребуется три успешных проверки Мудрости (Выживание) Сл 11 — хотя это означает, что персонажи идут через лес на большой скорости. После каждой проверки каждый персонаж получает 3 (1к6) дробящего урона от оживших ветвей. Однако, если проверка Мудрости (Выживание) выше Сл на 5 или более, персонажам удастся избежать этого урона.

Кроме того, за каждые десять минут, проведенных в Орашное после того, как персонажам показали след Ому, Сл проверки увеличивается на 2, для отражения дополнительного времени, которое было у полукровки, чтобы заразить стражей леса своим безумием.

Следы. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13, замечает большие ямы и дыры в земле тут и там по всему лесу. Тот, кто исследует дыры и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) Сл 13, понимает, что многие из больших деревьев вырвали себя с корнем и пробираются к поселению Зелёный Зал.

Свет. У старого леса густой полог, так что сквозь листву с трудом проникают крупницы света, и только Луна обеспечивает постоянное освещение. Персонажи с темным зрением могут видеть достаточно хорошо, но персонажам с обычным зрением требуется источник света для совершения действий в темноте без помехи.

Выходы. Если персонажи смогут пережить свой

поход через лес и сделать три успешных броска по следу, они выйдут из леса в Зелёный Зал.

Награда опытом

Если персонажи проберутся через Трепещущий лес, не получив никакого урона, присудите каждому персонажу 100 опыта.

Последний оплот эльфов Зеленого Зала

Безумие Ому привело в ярость темных фейских стражей Трепещущего Леса. Пробужденные деревья и тренты, доведенные до безумия своей одержимостью защищать лес любой ценой, обычно миролюбивые с эльфами Зелёного Зала, жаждут убивать. Те из выживших лесных эльфов, которые сопротивлялись тяге Ому к безумию, сражаются за свои жизни и приносят себя в жертву, чтобы другие из их поселения могли избежать безумного гнева леса.

Следы привели вас на поляну в темном лесу. Почти круглая поляна усеяна телами эльфов; семь эльфов еще стоят на ногах. Один из мертвых эльфов, одетый в мантию, всё еще сжимает в руке светящийся посох. Шесть эльфов стоят, образуя оборонительный круг вокруг седьмой эльфийки с черными волосами. Эльфы сосредоточились на лечении и выстрелах из лука по двум движущимся деревьям.

Деревья, окружающие поляну, похоже, не дают эльфам убежать. Изрубленные и обугленные останки двух деревьев свидетельствуют о том, что эльфы не намерены сдаваться без боя.

Общие характеристики

Эта область имеет следующие основные характеристики:

Местность. Эльфы заперты на грубо круглой поляне диаметром 120 футов. Двигающиеся ветви пробудившихся лесных деревьев не дают им убежать.

Следы. Без каких-либо проверок можно утверждать, что на лесной поляне валяется не менее двенадцати трупов лесных эльфов. Два пробудившихся дерева побеждены, одно изрублено мечами и стрелами, другое сожжено дотла.

Свет. Поляна ярко освещена благодаря заклинанию *свет [light]*, наложенному на конец посоха, зажатого в руке мёртвого лесного эльфа в центре поляны. Двигающиеся ветви пробудившихся деревьев создают помеху для любых бросков атаки вне поляны, нацеленных на существ внутри поляны.

Выходы. Все возможные тропы, ведущие с поляны, перекрыты **пробужденными деревьями [awakened tree]**, крепко засевшими в землю. Попытка уйти с поляны неизменно приводит к тому, что существо получает 10 (3к6) дробящего урона, при успешном спасброске Ловкости 13 урон наполовину снижается.

Обитатели. Оставшиеся **лесные эльфы разведчики [wood elf scouts]** стоят спина к спине в

центре поляны, стреляя стрелами в **трента** [treant] и двух оживленных им деревьев (созданных с помощью способности оживление деревьев), угрожая им. В их кругу находится черноволосая эльфийка (персонажи, участвовавшие в приключениях DDAL04-01 *Мастаи Туманов* или DDAL04-02 *Зверь*, узнают в ней **Айю Гленмиир**). Без книги заклинаний Айя может использовать только заговоры.

Трент атакует в основном с помощью метания камней и пней в эльфов с сокрушительной точностью, посылая своих помощников, чтобы те вступили с эльфами в рукопашный бой. Вмешательство персонажей привлекает внимание трента, и дает разведчикам достаточно времени для отступления в лес. Однако, женщина ранена (у нее 20 хитов) и она использует только заговоры и кинжал для атак.

Эльфы отступают к краю поляны, самому дальнему от трента, и продолжают стрелять в течение трех раундов, после чего убегают в лес, их природные способности позволяют им избежать пробужденных деревьев.

Как только бой будет окончен, они не остаются из чувства благодарности, а сбегут, пока еще не стало поздно.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** замените **трента** и его деревьев четырьмя **пробужденными деревьями**
- **Слабая группа:** пусть **трент** оживит только одно дерево способностью *оживлять деревья*.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте к столкновению два **пробужденных дерева**

Развитие событий

Как только трент будет побежден и выжившие лесные эльфы убежали, пробужденные деревья, окружающие поляну, затихают, поскольку влияние Ому начинает ослабевать.

В чаще леса виден след, оставленный Ому и его быстро утомляющейся лошадью, который двигается к ряду пещер, расположенных рядом с Исчезающими холмами. Следы, оставленные умирающей лошадью, отчетливо видны в лунном свете.

Награда опытом

За каждого выжившего эльфа персонажи получают 50 опыта, максимум 6 эльфов (максимальная награда 300 опыта).

Сокровища

Мертвый эльф, сжимающий светящийся посох, одет в мантию волшебника. Он носит *кольцо влияния на животных* [ring of animal influence] на кожаном ремешке вокруг шеи.

Обыск других мертвых эльфов позволяет обнаружить пять жемчужин стоимостью 100 зм каждая, изысканно сделанный из золота и сапфиров фонарь стоимостью 850 зм и рюкзак, содержащий

зелье полета [potion of flying], свиток заклинания *дыхание под водой* [spell scroll of water breathing], свиток заклинаний *хождение по воде* [spell scroll of water walk].

Часть 3. Потерянная и разбитая мечта

Мы живем так же, как мечтаем — одни.
— Джозеф Конрад, *Сердце Тьмы*

Ому спешился

Когда персонажи следуют по следу из помятой травы, оставленному Ому, прищипоривающим своего умирающего скакуна с безрассудной самоотверженностью, они в конце концов натыкаются на труп несчастной лошади. Вокруг её носа виднеется кровавая пена — явный признак того, что ее загнали насмерть.

При успешной проверке Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Природа) Сл 13, можно понять, что истощение было только физическое — глаза лошади налиты кровью до крайней степени, которая, вероятно, была вызвана ментальными силами Ому, заставлявшими лошадь подчиняться его воле.

Рядом с лошадью виднеется след разрушений Ому, он прорывался сквозь подлесок, не заботясь о своей безопасности. По этому следу очень легко идти, и для его обнаружения не требуется никакой проверки. Примерно через полмили след приводит в пещеру на границе Исчезающих холмов. Персонажи видят тусклый, мерцающий свет, исходящий из пещеры, когда группа приближается.

Исследование пещеры, которая хорошо выметена и чиста, приводит их на четверть мили ниже Исчезающих холмов, прежде чем персонажи, наконец, сталкиваются с разбитым Ому, в овальной пещере, подобную которой нелегко заметить.

Святыни памяти

Святыня имеет следующие общие характеристики:

Местность. Земляной пол этой большой пещеры покрыт произведениями искусства, все они изображают женское лицо, красивое на вид, качество которых граничит с фотореалистичностью. Некоторые из этих изображений представляют собой бюсты, любовно вырезанные из гранита с оглядкой на детали, которые посрамили бы мастеров-скульпторов. Некоторые картины тщательно нарисованы прямо на стенах пещеры мягкими пастельными красками. В дальнем конце сооружено импровизированное святилище, центральным элементом которого является огромная копия лица Эсме, вырезанная прямо в каменной стене в виде барельефа.

Свет. Помещение освещается более чем сотней отдельных свечей, плавающих в естественных углублениях в каменных стенах. В результате получается мерцающий, мягкий, но яркий свет, словно специально предназначенный для освещения этих портретов.

Когда вы заходите глубже в пещеру, эхом раздается слабый лирический звук флейты.

Под огромным барельефом (**портретом-стражем [guargian portrait]**) в дальнем конце зала сидит, полулежа, опустошенная, жалкая фигура пса-рептилии **Ому**. Он играет на примитивной, но хорошо сделанной деревянной флейте своими разномастными руками, слезы текут из его неровных глаз по чешуйчатому щекам. Ому выглядит как помесь собаки и рептилии, невысокого роста, но невероятно коренастый. Теперь легко понять, как кто-то, кто увидел его силуэт на тягловой лошади, мог принять его за дуллахана или всадника без головы.

Отыгрыш Ому, четвертой Одержимости

Изобразить Ому может быть трудно. Важно отразить, что он является одновременно жертвой и угнетателем, жестоко используемым Эсме для продвижения своих планов, но все же ответственным за свои разрушительные действия после того, как она отвергла его чувства. Ому сумел убедить себя, что если бы он только мог продемонстрировать Эсме свою внутреннюю красоту, она ответила бы ему взаимностью.

В художественном таланте Ому заключается великая ирония. Даже бескультурные персонажи без труда распознают истинную художественную ценность его скульптур и картин. Жалобные звуки его деревянной флейты ясны и пробуждают воспоминания, и можно было бы задаться вопросом, чего бы он добился, если бы не свел себя с ума своим нежеланием принять отказ Эсме. Учитывая то, что Ому сделал, он не имеет права на снисхождение.

Когда персонажи войдут в комнату, прочтите следующее.

Когда вы подходите ближе, Ому перестает играть на своей флейте, бросая её на тщательно вымытый каменному полу. Его неровные глаза закрываются, и вы слышите голос между шипением и рычанием: "Она засмеялась, когда я дал ей зеркало. Я написал стихотворение... Она смеялась надо мной и называла меня слабым и жалким. Она велела мне держаться подальше. Но я не могу ... Я не могу жить без нее!"

Глаза полукровки распахиваются, пылая яростью. "Я покажу ей ... я покажу ей, что я сильный, я самый достойный! Я убью незваных гостей, которые смеют вмешиваться в планы моей госпожи!"

Он встает на ноги и продолжает подниматься, оказываясь в футе-двух футах от пола, паря. А потом взмывают вверх свечи и статуэтки ...

Ому — ужасающий боец с ментальными силами, которым трудно противостоять. Он начинает бой, используя *взрыв сознания* на максимально возможное число персонажей. В последующих раундах он бросается в рукопашную с безрассудной самоотверженностью. Он использует *телекинетический луч*, чтобы швырять предметы и иным образом держать нападающих на расстоянии.

нии, пока способность *взрыв сознания* не перезарядится.

Развитие событий

Если хиты Ому упадут до 20 или меньше, его можно убедить остановить сражение при успешной проверке Харизмы (Убеждение) или Харизмы (Запугивание)¹. При успехе Ому рассказывает о местонахождении Эсме, а также предоставляет ментальный отпечаток Эсме, необходимые для правильного использования артефакта в виде медальона, необходимого для извлечения остатка из баровийской ведьмы.

После того, как Ому поделится этой информацией, его уродливое лицо расплывается в отвратительной ухмылке, его глаза закатываются, и он падает замертво, становясь последней жертвой своих ментальных способностей. В ином случае Ому сражается насмерть, а когда его убивают, он выдыхает одно-единственное слово: "Эсме", а затем, умирая, создает ясный мысленный образ Эсме в умах всех, кто находится в комнате.

Сокровища

Произведения искусства, созданные Ому, необычайно ценны. После боя посчитайте количество уцелевших произведений искусства, их двенадцать, за вычетом одного произведения искусства за каждый раунд после третьего. Каждое сохранившееся произведение искусства можно продать за 250 зм.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите **портрет-страж**
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте второй **портрет-страж**; увеличьте хиты **Ому** до 162

Завершение

Из-за буйства Ому в Орашное и Трепещущем лесу могут возникнуть несколько долгосрочных последствий, которые повлияют на оставшуюся часть сезона кампании.

- Некоторые предприятия в Орашное, такие как "Семь столов" и услуги Филлара Эсвена, могут стать недоступны. Это может ограничить использование деревни в качестве базы для действий персонажей, когда они, наконец, начнут свой поход против самой Эсме.
- Ому показывает, что, поскольку он уже дал Эсме призрачное *зеркало* для встречи с авантюристами, у Эсме есть все, что ей нужно, чтобы начать свой темный ритуал. Единствен-

ная надежда на возвращение региона в Королевства — это использование артефакта в виде медальона, чтобы вытащить остаток, наделяющий ведьму силой. Персонажи получают сюжетную награду **Впечатление одержимости**.

- Если трентам и пробудившимся деревьям позволить перебить всех встреченных персонажами зеленых эльфов, то лесные эльфы навсегда покинут Трепещущий лес, нарушая свое соглашение с темными феями, что приводит в гнев каргу Джени Зеленозубую. В таком случае Джени Зеленозубая откажется предоставлять персонажам в течение оставшейся части кампании. Персонажи, которые позволяют этому случиться, получают награду **Трепет в гневе**.

¹ Сложность в оригинальном приключении не указана

Награды

Убедитесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы они могли записать, кто проводил сеанс.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевая награда

Название врага	Опыт за врага
Одержимый обыватель	25
Одержимый ополченец	25
Одержимый лесоруб	450
Трент	5000
Пробуждённое дерево	450
Портрет-страж	200
Ому	5900

Небоевые награды

Задание или достижение Опыт на персонажа

Усмирение селян (за каждого, максимум 15)	50
Избегание оживших деревьев	100
Спасение эльфов (за каждого, максимум 6)	50

Минимальная общая награда на каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **1875 опыта**.

Максимальная общая награда за каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **2500 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между собой. Персонажи должны разделять сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость в зм
Эльфийский жемчуг	500
Фонарь эльфа	850
Произведения искусства Ому (за каждое, максимум 12)	250

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Искателей Приключений D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Журнал приключений каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом соглашаются на то, чтобы один персонаж получил постоянный магический предмет, этот персонаж получает его.
- В случае, если один или несколько персонажей претендуют на обладание постоянным магическим предметом, этот предмет получает персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Если у претендующих персонажей одинаковое количество постоянных магических предметов, Мастер определяет владельца предмета случайным образом.

Зелье полёта

Зелье, очень редкое

Описание этого зелья можно найти в *Руководстве Мастера*.

Кольцо влияния на животных

Кольцо, редкое

Это кольцо украшено символами псовых и хищников. Владелец чувствует хищные побуждения и хочет отведать свежего мяса. Описание этого предмета можно найти в **раздаточном материале игрокам 1**.

Свиток заклинания хождение по воде

Свиток, необычный

Описание этого заклинания можно найти в *Книге Игрока*.

Свиток заклинания подводное дыхание

Свиток, необычный

Описание этого заклинания можно найти в *Книге Игрока*.

Слава

Каждый **член фракции** получает **единицу славы** за участие в этом приключении.

Время простоя

Каждый персонаж получает **5 дней простоя** по завершении этого приключения.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

Впечатление одержимости. Вы получили ментальный отпечаток ведьмы по имени Эсме Амаранта. Вы не знаете конкретного способа, но известно, что впечатлений будет достаточно, чтобы использовать силу древнего медальона, что каким-то образом лишит ведьму ее силы.

Трепет от гнева. Вы бездействовали, пока эльфы Трепещущего леса были убиты ожившими растениями. Из-за этого те, кто выжил, нарушили свой договор с каргой Джени Зеленозубой. В своем гневе она навсегда отказывается предоставлять вам какие-либо услуги заклинателя.

Награда Мастеру

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

Дополнение для Мастера: НИП

Следующие НИП появлялись в этом приключении:

Филлар Эсвен Он менее чем скрупулезный и обычно имеет весьма большое количество вещей. Его цены могут быть завышены, но товар, в целом, хорошего качества. Филлар не тот, кем кажется; он верворон.

Иксусаксаа Песнь Ужаса Член культа Дракона, Носящая Пурпур, была захвачена племенем Кровавой Руки и спасена в DDAL04-12 *Ворон*. Она знает секрет побега с Демиплана Ужаса.

Сибил Расия. Женщина-вистани, гадалка. Впервые представлена в DDAL04-01 *"Мастаи Туманов"* из Забытых Королевств

Скартия Крути — сборщик налогов осталась за главного, когда Бургомистр исчез. Лорд Страд не возьмет ее голову за то, что деревня не платила налоги, и она не собирается голодать или смотреть, как это делают другие. Возможно, у нее действительно есть душа. У нее есть бассет-хаунд, который норовит вскочить ей на колени, когда она садится!

Григорий Вурлбах. Мужчина, человек. Душа. Григорий — мягкий, лысеющий человек с кривоватыми руками. Он усердно трудился ради удобств, которыми он наслаждается в деревне, главным из которых является то, что его еда и питье предоставляются бесплатно благодаря его способности принимать у себя Вистани, когда они приезжают раз в несколько месяцев, чтобы торговать своими товарами. Он справедлив и часто пренебрегает своей собственной выгодой в пользу своей общины и друзей. В отличие от других жителей герцогства, Григорий дружелюбен и приветлив к чужакам.

Марку Грелон. Мужчина, человек, муж Крины. Владелец таверны "Семь столов". Знает все лучшие сплетни, но никогда не держит их при себе.

Крина Грелон. Женщина, жена Марку. Владелец и повар таверны "Семь столов". Ее способности на кухне — одно из главных достоинств "Семи столов".

Приложение. Характеристика чудовищ

Маг [Mage]

Средний гуманоид (эльф), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки История +6, Магия +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Гномий, Драконий, Эльфийский

Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation];

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага* [mage armor], *обнаружение магии* [detect magic], *щит* [shield];

2 уровень (3 ячейки): *внушение* [suggestion], *туманный шаг* [misty step];

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *полёт* [fly];

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *град* [ice storm];

5 уровень (1 ячейка): *конус холода* [cone of cold].

Действия

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.

Одержимый обыватель [Dominated commoner]

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Темная преданность. Одержимый обыватель совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

Действия

Импровизированное оружие. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Одержимый лесоруб [Dominated lumberjack]

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудная атака. В начале хода одержимый лесоруб может решить, что будет до конца хода совершать рукопашные атаки оружием с преимуществом, но все броски атаки по нему также будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Колун. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Одержимый ополченец [Dominated militia]

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к

попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Легкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Портрет-страж [Guardian portrait]

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 5 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт.

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

Иммунитет к урону яд

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

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Портрет становится выведенным из строя, пока находится в поле антимагии. Если он станет *целью рассеивания магии [dispel magic]*, портрет должен будет совершить спасбросок Телосложения со сложностью, равной сложности спасброска от заклинаний наложившего рассеивание и, при провале потеряет сознание на 1 минуту.

Врождённое колдовство. Портрет обладает врождённой способностью накладывать заклинания, базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 12). Портрет может накладывать следующие заклинания, без необходимости материальных компонентов:

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

Обманчивая внешность. Пока фигура на портрете не движется, его невозможно отличить от обычной картины.

Пробужденное дерево [Awakened tree]

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к12 + 14)

Скорость 20 фт.

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

Соппротивление урону дробящий, колющий

Уязвимость к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Один язык, известный создателю

Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево не движется, его невозможно отличить от обычного дерева.

Действия

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

Разведчик (лесной эльф) [Scout (wood elf)]

Средний гуманоид (эльф), законное мировоззрение

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 35 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16(+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +6, Выживание+6, Природа +4, Скрытность +7

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

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

Трент [Treant]

Огромное растение, хаотично-доброе
Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Сопротивление урону дробящий, колющий
Уязвимость к урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Друидический, Сильван, Эльфийский
Опасность 9 (5000 опыта)

Обманчивая внешность. Пока трент не двигается, его невозможно отличить от обычного дерева.

Осадное чудовище. Трент наносит двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Трент совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 16 (3к6 + 6) дробящего урона.

Камень. Дальнобойная атака оружием: +10 к попаданию, дистанция 60/180 фт., одна цель. **Попадание:** 28 (4к10 + 6) дробящего урона.

Оживление деревьев (1/день). Трент магическим образом оживляет до двух деревьев, которые видит в пределах 60 фт. от себя. Деревья обладают статистикой трента, за исключением того, что у них Интеллект 1 и Харизма 1, они не могут говорить, и у них только один вариант действия — Размашистый удар. Оживленные деревья действуют как союзники трента. Дерево перестает быть живым через 1 день, когда умирает, когда трент умирает или отдаляется от него более чем на 120 фт., а также когда трент бонусным действием снова делает его неживым. Став снова неживым, дерево, при возможности, пускает корни.

Ому [Omu]

Средний гуманоид (полукровка), нейтрально — злой
Класс Доспеха 17
Хиты 136 (21к8 + 42)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+3)	12 (+1)

Спасброски Сил +4, Лов +7, Инт +6, Мдр +6
Сопротивление урону психическая энергия
Иммунитет к состояниям испуг, очарование
Навыки Восприятие +6, Магия +6, Проницательность +6, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Общий
Опасность 10 (5900 опыта)

Тьма порождает тьму. Ому совершает с преимуществом проверки характеристик и броски атаки по персонажам с сюжетной наградой **Затронутый Туманами**. Также такие персонажи получают помеху при любом спасброске против Ому.

Врожденное колдовство (псионика). Базовой характеристикой Ому является Мудрость (Сл спасброска 15, +7 к попаданию заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *невидимая волшебная рука* [magic hand]

3/день каждое: *видение невидимого* [see invisibility], *огненный шар* [fireball], *прыжок* [jump], *щит* [shield]

1/день каждое: *воображаемый убийца* [phantasmal killer], *уход в иной мир* [plane shift]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Ому проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Подражание. Полукровка может подражать любым звукам, которые он уже слышал, включая голоса. Существо, слышащее звуки, может понять, что это подражание, при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 12.

Навязчивое наказание. Если Ому наносит урон цели с наградой **Затронутый Туманами**, Ому наносит дополнительно 1к6 урона за каждый темный дар, которым обладает персонаж, максимум 4к6 дополнительного урона.

Телепатическое зондирование. Если существо телепатически общается с Ому, он узнает самые сокровенные желания существа, если может его видеть. Если у цели есть награда **Затронутый Туманами**, Ому узнает их без необходимости телепатического общения.

Психическая защита. Пока Ому не носит доспехи и щит, к его КД добавляется модификатор Мудрости.

Прыжок с места. Прыжки полукровки в длину достигают 20 фт., а в высоту — до 10 фт., с разбегом или без него.

Действия

Мультиатака. Ому совершает три рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6+4) дробящего, колющего или рубящего урона (кулак, клюв или когти) плюс 13 (3к8) урона психической энергией. Этот урон магический.

Телекинетический луч. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16,

или Ому переместит её на 30 фт. в любом направлении. Телекинетическая хватка луча сдерживает цель до начала следующего хода Ому или до тех пор, пока Ому дееспособен. Если целью является объект весом 300 фунтов или менее, который не несёт или не носит, он перемещается на 30 фт. в любом направлении. Ому также может осуществлять точный контроль над объектами с помощью этого луча, например, манипулируя простым инструментом или открывая дверь или контейнер.

Взрыв сознания (перезарядка 5-6). Ому волшебным образом испускает психическую энергию в 60-фт. конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе получит 22 (4к8 + 4) психического урона и станет ошеломлённым на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе эффект оканчивается.

Легендарные действия

Ому может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из вариантов ниже. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Ому восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода. Ому не может использовать одно и то же легендарное действие дважды в двух раундах подряд.

- **Острый глаз.** Ому совершает проверку Мудрости (Восприятие).

- **Карающий рывок.** Ому двигается со своей скоростью и совершает безоружный удар. Это движение не провоцирует атаки по возможности.

- **Бесконечное избиение (стоит 2 действия).** Ому совершает безоружный удар по всем существам в пределах 5 фт. от него.

- **Психическое истощение (стоит 3 действия).** Любое существо, ошеломленное взрывом сознания Ому, получает 10 (3к6) урона психической энергией. Ому восстанавливает хиты, равные урону, полученному существами.

Действия логова

При инициативе 20 (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Ому совершает действие логова, вызывая один из следующих эффектов; Ому не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Все картины в комнате визжат от гнева. Все, кроме Ому, кто может слышать картины, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станут испуганными.
- Часть потолка падает на существо, которое Ому может видеть в пределах 120 фт. от себя. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе оно получит 10 (3к6) дробящего урона и будет сбито с ног и закопано. Закопанная цель опута

- на и не может дышать или встать. Существо может действием совершить проверку Силы Сл 10, откапываясь при успехе.
- Сильный ветер исходит от огромного резного изображения Эсмэ и дует вокруг Ому. Каждое существо в пределах 60 фт. от Ому должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе будет отброшено на 15 фт. от Ому и сбито с ног. Газы и пары разносятся ветром, а открытое пламя гаснет. Защищенное пламя, такое как фонари, имеет 50-процентный шанс погаснуть.

Приложение. Карта святилища памяти



Раздаточный материал для игроков 1. Кольцо влияния на животных

Кольцо влияния на животных [Ring of animal influence]

Кольцо, редкое

У этого кольца есть 3 заряда, и оно ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Нося это кольцо, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить одно из следующих заклинаний:

- *Дружба с животными [animal friendship]* (Сл спасброска 13).
- *Ужас [fear]* (Сл спасброска 13), только нацеливаясь на зверей с Интеллектом 3 или ниже.
- *Разговор с животными [speak with animals]*.

Это кольцо украшено символами псовых и хищников. Владелец чувствует хищные побуждения и хочет отведать свежего мяса. Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера.

Код для результата: июль-август 2017 года

Если вы проводите это приключение в течение июля-августа 2017 года, пожалуйста, покажите вашим игрокам эту страницу. QR-код ниже может быть отсканирован, и позволит дать обратную связь и результаты по приключению, чтобы повлиять на сюжетную линию в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста, скажите ему, чтобы он ввел результаты на dndadventurersleague.org/results.

