



ЧУДОВИЩЕ

Что-то странное творится в Дрожащем лесу. Настолько странное, что даже эльфы Зеленого дома покинули свое поселение, чтобы искать помощи у новых соседей. Но их истории о загадочном звере не нашли сочувствия, особенно среди вистани, которых эльфы обвиняют в своих бедах. Вам предстоит снова вернуться в Дрожащий лес, чтобы узнать страшную правду!

Вторая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Двухчасовое приключение для героев 1-4 уровня.



Автор:

Алан Патрик

Код приключения: DDAL4-02

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.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод

korfax, stivie, Azalin, Clericrus76, AmethystBard, LeoTrickster
для ravenloft.dungeons.ru

<http://ravenloft.dungeonsanddragons.ru/>
http://vk.com/dungeons_ru

Группа вконтакте, посвященная «Проклятию Страда»:

<https://vk.com/curseofstrahd>

верстка stivie



ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Чудовище», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона «Проклятие Страда».

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 2-го уровня. Персонажи вне этого интервала не могут участвовать в этом приключении.

Приключение полностью происходит в графстве Баровия, в сеттинге Рафенлофт.

D&D ADVENTURERS LEAGUE

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League это официальная организованная система игр для 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.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь мероприятии в магазине, 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.

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

Для получения подробностей о том, как играть, проведите игры в качестве Мастера и организуйте игры для D&D Adventurers League, посетите вебсайт: www.dndadventurersleague.org

ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ 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 все, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете отыгрывать персонажей мастера или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте все, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля для 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 героях. Сюда входит:

- Имя героя и его уровень.
- Раса и класс героя.
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательности) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, которые могут потребоваться во время игры (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее). Если уровень героев не вписывается в установленный приключением диапазон, они **не могут участвовать в этом приключении**. Игроки могут сделать новых героев 1 уровня или использовать готовых героев. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли (но только другим героем) или которое проводили в качестве мастера.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист для записи приключений (если нет, возьмите у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер сессии, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, дней простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце сессии. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей. Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что там все в порядке. Если увидите 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 хотя бы потратят дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания для своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы игроки понимали, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти вставки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и для героев, отличающихся от рекомендованного уровня. Обычно это относится только к боевым столкновениям.

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. Используйте их как ориентир - вы можете корректировать приключение иначе, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с реальной силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых героев 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех героев.

- Разделите сумму на число героев.
- 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. Для определения силы отряда для этого приключения обратитесь к следующей таблице (сравните средний уровень отряда с оптимальным уровнем для приключения):

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3-4 героя, средний уровень ниже	Очень слабый
3-4 героя, средний уровень равен	Слабый
3-4 героя, средний уровень выше	Средний
5 героев, средний уровень ниже	Слабый
5 героев, средний уровень равен	Средний
5 героев, средний уровень выше	Сильный
6-7 героев, средний уровень ниже	Средний
6-7 героев, средний уровень равен	Сильный
6-7 героев, средний уровень выше	Очень сильный

Если **сила вашего отряда средняя**, то не нужно ничего менять в приключении. В каждой сноске могут быть предоставлены рекомендации о том, как изменить столкновение для необходимой силы отряда. Если эти рекомендации вам не подходят – не используйте их.

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 все проходит слишком легко или наоборот испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком легким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают расстраивают игроков, но если все слишком легко, то всем становится скучно. Оцените опыт игроков (не героев), попробуйте понять (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, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте затягивания сюжета, потому что игра в таком случае теряет напряженность. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте 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 намеки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и при общении с другими персонажами. Никто не должен быть расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» в нахождении правильных решений.

Проще говоря, при проведении игры важно не следовать тексту приключения до последней буквы, а создать для всех интересную и в меру сложную обстановку во время игры. Подробная информация об искусстве проведения игр находится в *Руководстве Мастера*.

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждой игровой сессии 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
- Ремесло (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет).
- Работа по профессии.
- Восстановление.
- Услуги заклинателей (только в конце приключения).
- Обучение.

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 должен оплатить стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает свое проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Любое поселение размером с городок или больше может предложить услуги заклинателей. Героям необходимо дойти до поселения, чтобы воспользоваться этими услугами.

Помощь от кого?!

В сезоне «Проклятие Страда», который сейчас идет, 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, единственный, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии, это **Джени Зеленозубая**. Это приведет к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности на седьмой странице *Руководства мастера D&D Adventurers League*.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень) (<i>Cure wounds</i>)	10 зм
Опознание предмета (<i>Identify</i>)	20 зм
Малое восстановление (<i>Lesser restoration</i>)	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) (<i>Prayer of healing</i>)	40 зм
Снятие проклятья (<i>Remove curse</i>)	90 зм
Разговор с мертвым (<i>Speak with dead</i>)	90 зм
Предсказание (<i>Divination</i>)	210 зм
Высшее восстановление (<i>Greater restoration</i>)	450 зм
Оживление (<i>Raise dead</i>)	1250 зм

Предыстория послушник

Герой 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.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ГЕРОЕВ

Иногда герои попадают в неприятности и оказываются отравленными, больными или убитыми. Так как герои не всегда присутствуют на всех сессиях вот правила, касающиеся всего этого:

БОЛЕЗНЬ, ЯД И ДРУГИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

На героев все еще действуют болезни, яды и другие подобные эффекты после завершения приключения. Можно потратить дни простоя (*downtime days*), чтобы избавиться от этого эффекта (смотрите «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если герой не снял эффект между сессиями, то он начинает следующую сессию с негативным эффектом.

СМЕРТЬ

Погибший герой в конце сессии (или когда будут в цивилизованное место) имеет следующий выбор, если никто в группе не может использовать *оживление* (*raise dead*), *возрождение* (*revivify*) или другую подобную магию. Герой воскрешенный с помощью оживления имеет штраф, пока во время приключения не будут сделаны все длительные отдыхи, необходимые для их прекращения. Также, если вы тратите дни простоя после оживления, за каждый день простоя штраф к атакам, спасброскам и проверкам снижается на 1 (в дополнение к другим эффектам от траты дней простоя).

Создание нового героя 1 уровня. Если мертвый герой не желает или не может прибегнуть к другим вариантам, игрок создает нового персонажа. Ему не переходят ни предметы, ни награды от мертвого героя.

Мертвый персонаж оплачивает оживление. Если тело героя уцелело (все органы на месте и тело более или менее сохранилось) и игрок хочет вернуть героя к жизни, группа может отнести тело в цивилизованное место и использовать финансы мертвого героя, чтобы оплатить заклинание оживления. Примененное таким образом оно стоит 1250 зм.

Группа оплачивает оживление. Как и выше, за исключением того, что часть или всю сумму за оживление (1250 зм) оплачивает группа. Герои не

обязаны тратить свои средства, чтобы вернуть мертвого к жизни и должны принять решение об этом добровольно.

Помощь фракции. Если герой не выше 4 уровня и член какой-либо фракции, то его тело может быть возвращено в цивилизационные места и его покровитель из фракции организует для него заклинание оживление. Но в этом случае герой теряет весь опыт и все награды за последнюю сессию (полученные до и после смерти) и не может переигрывать этот эпизод повторно этим героем. Когда герой достигает 5 уровня эта возможность больше не доступна.

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 мертвым 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 типа безумия используйте таблицу «Безумие неограниченной длительности» в главе 8 Руководства Мастера.

ВАМПИРИЗМ И ЛИКАНТРОПИЯ

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководства игрока D&D Adventurers League*). Эти состояния дают героям силы и способности не подходящие для организованной игры и обычно меняют мировоззрение героя на запрещенное 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*) примененным дружественным героем (оно не доступно в услугах заклинателей). Героя, ставшего вампиром можно убить и вернуть к жизни *оживлением* (*raise dead*), за обычную цену 1250 зм. Если герой решает прекратить проклятие вампиризма таким образом, Темные силы (см. страницу 8 *Руководства игрока D&D Adventurers League*) не дают ему возможность 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 как мастер (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 Темных сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днем небо затянуто туманом или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днем в Баровии светло (*bright light*), но этот свет не считается солнечным светом (*sunlight*) для эффектов и уязвимостей, таких как есть, например, у вампира. Но тем не менее

Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также они на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

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

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим и скорее всего у них 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 мертвая, 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 молчаливые и всегда будто напуганы чем-то: самой землей, 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 из жителей Орашное не имеет души. Эти люди – пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населенный домен. Только один из десяти имеют 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 заточена 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*) 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 (такая как заклинание *эфирность* и способность эфирность у бестелесной нежити) является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный план из домена Страда затачиваются назад в Баровию, когда покинут 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 получать. Заклинания, позволяющие общаться с существами 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:

Сигнал тревоги (alarm). Вместо звона, заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Длань Бигби (Bigby's hand). Призванная рука выглядит как рука скелета.

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 ребенка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить и с ним нельзя общаться.

Туманное облако (fog cloud). В тумане появляются едва различимые, когтистые, но безвредные руки.

Порыв ветра (gust of wind). Ветер сопровождается призрачный вой.

Волшебная рука (mage hand). Призванная рука выглядит как рука скелета.

Лабиринт (maze). Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепами и костями.

Призрачный скакун (phantom steed). Скакун выглядит как скелет коня.

Ментальная связь Рэри (Rary's telepathic bond).

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

Возрождение (revify). Герой возвращенный к жизни с помощью этого заклинания приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

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 ее камнях.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд – темный 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 Федоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависит Страд убил брата и стал темным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса, вместе с ее 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

Клан Вадува с давних пор располагался в лесу неподалеку от маленькой деревни Орашное, расположенной у подножия гор Баровии. В ответ на давно забытую обиду провидец из народа Вистани наложил на их род проклятие ликантропии, что привело к тому, что они стали держаться вдали от цивилизации.

В Орашное жил наемник Лазло, который предпочитал одиночество в лесу компании людей. Однажды, охотясь, он увидел, как Алина Вадува в волчьем обличье быстро одолела медведя, и влюбился, когда увидел ее в человеческом обличье, которое она вновь приняла, чтобы освежать медведя. Тот факт, что она была перевертышем, несколько его не обеспокоило, потому что он привык, что в мире много дикого и непонятного. Он был сражен; при этом Алина решила не рассказывать ему о фамильном проклятии.

Их роман был быстрым и страстным. Меньше чем за год, они поженились, и Лазло взял фамилию жены. Вместе, они нашли призвание в добыче пушнины. Они продавали меха в Орашное, а взамен получили место, которое могли считать своим домом - хотя у Алины были некоторые сомнения по этому поводу. Но Алина никогда прежде не сталкивалась с таким гостеприимством и щедростью, и деревенские не особо интересовались, чем парочка занималась до того, как осела в их маленькой сонной деревне.

Алина так и не открыла Лазло всю правду о фамильном проклятии. Боясь того, что могло бы случиться, узнай он о проклятии, она приложила все силы, чтобы он никогда не повстречал других членов ее клана. В какой-то момент она поняла, что носит ребенка. Алина столкнулась со сложным выбором: рассказать мужу о своем проклятии до рождения ребенка и рискнуть навлечь на себя его гнев (или вообще потерять его), или утаить правду и продолжить жить во лжи?

Незадолго до рождения ребенка Алина и Лазло решили отправиться в лес в последний раз перед наступлением зимы, чтобы добыть партию пушнины. Во время похода она наконец решилась сказать ему правду.

Побагровевший от ярости Лазло набросился на свою возлюбленную. Алина инстинктивно обернулась волком и убила его. Будучи тяжело раненной, и теперь уже с крошечным младенцем, который наверняка не выжил бы в дикой природе, она напоследок прокралась в Орашное, чтобы подкинуть своего ребенка. Выполнив свой последний материнский долг, Алина ушла глубоко в лес залечивать раны, надеясь, что деревенские вырастят ее ребенка как своего.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По прибытии приключенцев в Орашное им сообщают, что надвигается шторм и об опасности, которая ожидает деревню, если Лазло, Алина и партия пушнины не вернуться как можно скорее.

Когда персонажи отправляются в лес, они обнаруживают, что с лесом что-то не то, и что вещи очень часто не то, чем кажутся. Лагерь Лазло превращен в окровавленный бардак; очевидно, что его насмерть загрыз гигантский волк.

Отсюда, идя по следам, персонажи уходят глубже в лес и предгорья, только чтобы в логове Алины узнать ужасную правду: она убила мужа, когда он пытался убить ребенка в ее утробе, и оставила дитя

в Орашное безо всякого предупреждения о том, что может произойти дальше.

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.

Добро пожаловать в Орашное; Пожалуйста, помогите нам.

В противном случае, персонажи оказываются в Орашном одним ранним серым утром, скорее всего, потому что они слышали тревожные слухи об исчезновениях людей.

Связь с природой. Друиды, варвары или любые персонажи с предысторией Отшельник или Чужеземец могли видеть странные сны в последние пару дней - нападение ужасного дикого волка, брошенные плачущие дети и слепящая метель.

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 ее еще нет. Персонажам необходимо сообщить, что пока эта награда не будет убрана, персонаж не может 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 всем было весело.

Приключения сезона «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventure 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 Темные силы не терпят пренебрежительного отношения к себе.

Любой герой, зараженный ликантропией, должен получить снятие проклятия в конце приключения. Герои, решившие остаться зараженными или которые не могут позволить себе это заклинание больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventure League.

Часть 1. Орашное: Сонная горная деревня...

Важно подчеркнуть, что непосредственно процесс транс-
фигурации не всегда является разрывающей, жгучей агонией
для истинных ликантропов, но часто является таковой для
патологической их разновидности. На самом деле, многие из
ликантропов, с которыми мне довелось говорить (прежде, чем
уничтожить их) утверждали, что этот процесс доставляет
им ощущения трансцендентного, экстатического характера.

Более того, истинные ликантропы сохраняют все свои мен-
тальные способности во всех своих формах. Не забывают они
ни то, что происходит, когда они обращаются, ни то, что
было до обращения, сохраняя полный контроль над собой и
своими действиями. Также сохраняются и их иммунитеты,
и большинство способностей, в какой бы форме ни прибывал
ликантроп в данный момент.

- Др. Рудольф Ван Рихтен;

«Справочник охотника на монстров Ван Рихтена. Том 1»

ДЕРЕВНЯ ОРАШНОЕ

Ожидаемая продолжительность: 15 минут

Прибывающие из Фаэруна персонажи оказываются
на окраине Орашное, Туманы медленно отступают
от них и уходят обратно в лес.

Если персонажи уже участвовали в других при-
ключениях серии Проклятие Страда, то они могут
уже находиться в деревне.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание Орашное следующее:

Свет и видимость. Раннее утро, солнце еще не
совсем очнулось ото сна. Толстый покров облаков
придает всей окружающей деревню местности
мрачноватый вид.

Климат и погода. Сейчас зимнее время, и, хотя
там и сям лежит снег, конкретно в данный момент
идет слабый дождь. Холодные крупные капли шле-
паются в грязь и усиливают ощущение неуютности.

Запахи и звуки. Грязь, дождь, древесный дым.
Вой ветра, стук ставен, стук дождя по дереву и
металлу.

Густые тучи собираются вдалеке на северо-востоке над
горным хребтом. Деревня, в которой вы находитесь,
похоже, пережила несколько тяжелых зим: стены домов
явно почувствовали на себе воздействие погоды, краска
давно облупилась, а на каждом окне массивные ставни.
Цвета здесь мало, а облака придали даже листьям
деревьев и кустов серый оттенок.

Ветерок крепчает, хлопая полами одежды, как если бы
сама природа предупреждала вас. На знаке у дороги можно
с трудом различить название «Орашное».

Когда персонажи заходят в собственно деревню,
прочитайте следующее:

В Орашное не много домов, но одно здание привлекает
ваше внимание - «Кроль и Кудри». На вывеске красуется
кролик, а под ним перекрещенные бритвы. Похоже, сейчас
это единственное открытое место, остальные дома заперты
и ставни закрыты.

Пузатый хозяин открывает дверь и машет вам:
«Путешественники? Заходите, заходите, чего стоять на
улице, мокнуть и мерзнуть. У меня для вас и приют, и
товары имеются.»

Григорий Вульбах - лысеющий мужчина средних
лет.

Это владелец и работник магазина, в котором
можно купить весь базовый приключенческий
инвентарь и оружие стоимостью в пределах 10зм, а
также на продажу есть одно *зелье лечения* и одно
противоядие, если приключенцы спросят об этом.
Григорий удивляется странным монетам, которыми
расплачиваются персонажи, но укусив их и убедив-
шись в подлинности, он удовлетворяется.

Наиболее занимательная черта магазина - это
его витрина: в ней вывешено несколько низкока-
чественных шкур и мехов, включая оленью, мед-
вежью, волчью. Если прижмет, то из шкур можно
сделать два комплекта теплой одежды - Григорий
согласен продать шкуры за 2 зм в общей сложности.
Но так как шкуре не были еще должным образом
обработаны, Григорий предупреждает, что они
прослужат не более пары дней в дождливую погоду
или если идет снег. У Григория есть на продажу и
нормальные комплекты теплой одежды, каждый
стоимостью 4 зм, или вдвое больше обычной одеж-
ды путешественников.

Кроме того, у него есть три маленьких комнаты,
зарезервированные для путешественников (хотя
он признает, что путешественники у них бывают
нечасто, особенно зимой). Стоимость каждой ком-
наты - 5 см. В каждой есть койка и в дополнение
к комнате прилагаются возможность помыться и
горячая пища.

Отыгрыш Григория Вульбаха

Григорий - мягкий, лысеющий человек с мозолистыми
руками. Он тяжело работал на блага, которые есть сейчас
в деревне - главное из которых то, что он получает еду и
напитки бесплатно благодаря его возможности принимать у
себя Вистани, когда те прибывают каждые несколько месяцев,
чтобы продать свои товары. Он честен и часто пренебрегает
своей собственной прибылью в пользу общины и друзей.
В отличие от прочего населения герцогства, Григорий
дружелюбен и гостеприимен к чужакам.

Григорий довольно разговорчив и будет рад
продать приключенцам все, что их заинтересует. Он
говорит, что им редко завозят оружие и амуницию
или более дорогие товары.

- Вистани проходят здесь примерно раз в месяц,
привозя с собой очень необходимые деревне
товары, такие, как еду, зерно и руду. Также они
развлекают местных в обмен на шкуры.
- Вистани должны приехать в течение следующей
декады, но сейчас шкур в запасе недостаточно.
Он опасается, что из-за этого они могут оставить
недостаточно товара на этот раз, или вообще
перестать приходить сюда в будущем, что сделает
эту зиму очень сложной.
- Оставшиеся шкуры в передней части магазина
по качеству не очень хорошие, но могут послу-
жить как теплая одежда. Он с радостью продаст
их, однако предупреждает, что они скорее всего
попортятся и станут бесполезны после пары дней
использования под дождём.
- В деревне все выживают общими усилиями, будь
то фермерство, ковка или содержание гостиницы.
Здесь ценится подготовленность.
- Лазло и Алина Вадува - охотники, которые по-
ставляют меха в магазин, но они не вернулись из
последнего похода. Обычно они отсутствуют день -
два, но на этот раз их нет уже почти декаду и все
начинают волноваться.
- Алина примерно на восьмом месяце беременности.
- Последний раз, как Вистани проходили через де-
ревню, они предупреждали, что грядет «убийствен-
ная зима». Буран на горизонте выглядит очень

серьезным, и если Лазло и Алина скоро не вернуться, то они могут уже не вернуться совсем.

- Последнее, что он слышал, - это что Алина и Лазло направлялись к месту своей обычной стоянки, примерно в четырех-пяти часах хода на северо-восток по хоженой тропе.
- В Орашном не такое большое население, и кроме того, все физически дееспособные мужчины и женщины заняты приготовлением деревни к грядущей зиме. Деревенские, без сомнения, оценят любую помощь со стороны персонажей.
- Алина носит чокер, украшенный изображением ворона; её никогда не видели без него.

Если персонажи спрашивают, где они оказались или где расположена деревня Орашное, Григорий озадаченно смотрит на них и после неуютной паузы отвечает «герцогство Баровия. Домен Лорда Страда фон Заровича, да будет он здоров» Эти названия и имена ровным счетом ничего не говорят персонажам из Фаэруна.

Если персонажи желают произвести дальнейшее расследование, они могут сделать это. Некоторая потенциальная информация расследования дана ниже, но не стесняйтесь создавать свои собственные ответы и информацию основываясь на выборе персонажей. Добиться от обывателей открытого разговора с новоприбывшими занимает один или два часа, в зависимости от того, как много времени игроки посвящают расследованию.

ИССЛЕДОВАНИЕ ОРАШНОГО (КОРОТКОЕ)

Если персонажи проводят в Орашное небольшое количество времени (в пределах часа), разговаривая с жителями, то они узнают следующее:

- Лазло никогда не говорил о том, чем он занимался до прибытия в Орашное, но Алина быстро и безумно в него влюбилась почти сразу после его прибытия. Её семья исторически жила где-то в лесу, и они всегда были достаточно крутого нрава. Алина и Лазло явственно были родственными душами, предназначенными друг для друга.
- Кто-то подбросил воющего волчка и скрылся в лесу задолго до рассвета около пяти дней назад. Щенок сейчас у Григория.
- Деревенские по всей Баровии высоко ценят волчьих щенков; они являются чем-то наподобие показателя статуса и верными защитниками, если их правильно тренировать с малых лет.
- Деревенские убеждены, что Лазло и Алина мертвы, а это значит, что Вистани не придут этой зимой. Все боятся, что из-за этого они умрут от голода, так как у Вистани не причин останавливаться в Орашном без мехов и шкур, которые добывала семья Вадува.

ИССЛЕДОВАНИЕ ОРАШНОГО (ДЛИТЕЛЬНОЕ)

Если персонажи проведут дольше времени (два или более часа) разговаривая с деревенскими, они также узнают следующее:

- Гловия готовит еду для тех, кто сам не в состоянии и управляет с запасами на зиму для всей деревни. Она сейчас не в деревне - посещает семью, живущую в 50 милях южнее. Гловия была единственным другом для Алины в Орашном, и единственным человеком, кто мог смирить её гнев и ярость, иногда поглощавшие её целиком.
- Большинство народу говорят, что рядом с деревней давно не водятся дикие волки, но некоторые утверждают, что недавно видели большого серебристого волка в деревне.
- Со всеми своими вспышками гнева, у Алины всегда была слабость к детям. Некоторые женщины

в деревне говорили, что если Алина слышала плач младенца, она останавливалась как вкопанная и будто отключалась на некоторое время - зрелище было весьма сюрреалистическое.

- Лазло одинаково смертоносно владел как кнутом, так и луком - даже иногда бахвалился, что врагам никогда не застать его врасплох. Он очень трепетно относился к своему кнуту, а некоторые говорили, что в оголовке кнута был глаз, и он двигался! Наверняка вещь проклята!
- Несколько дней назад местные обнаружили волчьи следы возле дома Гловии и магазина Григория.
- Недавно видели остроухих людей около деревни. Деревенские думают, что то были эльфы, но они - редкость, почти миф, в Орашном. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Выживание) Сл 12 могут это подтвердить. Следы их ведут в направлении охотничьих угодий Лазло и Алины.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как персонажи пару минут обсудят деревню и отсутствие Лазло и Алины, они слышат тьяканье щенка - скорее всего от того, что тот хочет есть или внимания. Григорий счастливо улыбается и рассказывает, что нашёл скулящего маленького новорождённого волчка привязанным к двери Гловии не более четырёх дней назад. «Верные охранники, волки, если они с вами с малых лет. Думаю, этот был немного не доношен, но я не жалею на судьбу - сойдет и так. Гловии не будет ещё порядочно долго, так что пока я присмотрю за мелким грязнулей».

Волчонок

Хотя никто кроме Алины этого не знает, волчонок - её дитя, что явствует из его серебристого меха.

Григорий упоминает, что нашёл волчка привязанным к двери Гловии, но не прочь оставить его у себя. Пока персонажи будут искать Лазло и Алину, волчонок сбежит во время бури в лес, где воссоединится со стаей Алины.

Григорий предлагает персонажам остаться у него, если они смогут вернуть Лазло и Алину в целости и сохранности. Они конечно могут оставить себе всё, что найдут в дикой местности. Да и Лазло благородный мужчина; он, несомненно, тоже отблагодарит их.

В итоге, Григорий пытается донести до персонажей, что без Лазло, Алины и мехов, которые они добывают, Орашное вряд ли переживет эту зиму.

Метель

У персонажей есть 7 часов прежде, чем разразится буря; считая то время, которое они провели в деревне. Как только разыграется буря, в начале каждого столкновения каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 9 или получить один уровень истощения. Существа с сопротивлением или иммунитетом к урону холодом автоматически преуспевают в этом спасброске, как и существа, одетые по погоде (тёплые накидки, перчатки и т.п.) или адаптированные природой к холодным условиям.

Часть 2. Через реку и в лес

Ожидаемая длительность: 80 минут

Пробираясь через лесистую местность, окружающую Орашное, группа вступит в несколько столкновений. Персонажи не обязаны принимать участие во всех столкновениях - но вы можете добавлять больше столкновений, если это позволяет время.

Персонажам надо пройти одно из столкновений в таблице «Орашное и окрестности», обнаружить тело Лазло, и после ещё одно столкновение из таблицы «Глубоко в глуши», если время позволит.

Общее описание

Окружающий Орашное лес беспощаден:

Местность. Леса за деревьев дремучие и коварные. Почва каменистая и утрамбованная, из которой лишь самые живучие из растений прорастают через гущу леса к солнцу. Хотя это и не сложнопроходимая местность, пейзаж надо описывать, как будто вся жизнь была медленно высосана из этого места, и осталось лишь немногим более, чем высохшая оболочка.

Свет и Видимость. Тяжёлые снежные тучи сейчас затянули обычно просто пасмурное небо. Надвигающаяся зимняя буря создаёт буквально осязаемое, гнетущее уныние повсюду. Местность ярко освещена на протяжении дня, но облака не дают увидеть света солнца. Ночью, местность полностью погружается в непроглядную тьму, и в дикой местности единственный свет, который могут увидеть персонажи - это источники света, которые они несут сами.

Запахи и Звуки. Свидетельств существования местной фауны исчезающе мало, но группа должна изредка слышать хруст ломающихся или падающих веток. Персонажи должны ощущать, что они не одни в лесу, хотя факты будут говорить об обратном.

Погода. После каждого столкновения, снегопад усиливается, а погода становится всё более угрожающей. Через 7 часов, метель и вьюга настаивают персонажей (см. подробности во врезке «Волчьего логова», ниже).

Морозный ветер дует с гор на северо-западе, неся с собой намёк на приближающуюся снежную бурю. Известно, что Лазло и Алина охотились где-то в глуши и сильно задерживаются там.

Буря приближается и до неё не более дня. Тучи, тяжёлые от мокрого снега, угрожают вот-вот спуститься с гор и накрыть землю одеялом холодной смерти для не подготовленных. Оставленные без помощи, Алина и Лазло скорее всего не смогут долго продержаться.

Часть 2А. Орашное и окрестности

Ожидаемая продолжительность: 30 минут.

Выберите (или определите случайно) столкновение из списка «Орашное и его окрестности», приведенного ниже:

Орашное и его окрестности

Бросок	Тип	Название
1	сражение	Всплеск кровавых ястребов
2	сражение	Шорох в кустах
3	сражение	Дамы и господа, прошу вас
4	исследование	На грязевых берегах
5	исследование	Этому здесь не место
6	исследование	Мы не одни

Как только персонажи завершат столкновение, переходите к секции под названием «Лагерь». У персонажей есть возможность совершить здесь длительный отдых, если у них есть желание, но буря скоро застигнет их!

1. Всплеск кровавых ястребов

Лес был довольно тихим во всё время поездки до сих пор, но деревья впереди определённо кишат взволновано кричащими и каркающими хищными птицами. Спустя буквально мгновение, они расправляют крылья и летят в вашу сторону!

Шесть **кровавых ястребов** были свили гнёзда в вложенные в зимостойких кленовых деревьях впереди. Если группа убегает на расстояние более чем пятьдесят футов от дерева, ястребы не преследуют их.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая или Слабая группа:** Уберите двух кровавых ястребов.
- **Сильная группа:** Поднялся ветер - все дальнебойные атаки проходят с помехой.
- **Очень сильная группа:** как для Сильной группы, плюс добавьте ещё двух кровавых ястребов.

Два часа путешествия проходит до того, как происходит следующее столкновение. Следы Лазло и Алины ведут дальше к северу отсюда и по ним довольно легко следовать. Проверка Мудрости (Выживание) Сл 12 также показывает, что здесь также присутствуют эльфийские следы, ведущие в том же направлении, а также обратно к Орашное.

Сокровища. После того, как персонажи победили либо прогнали кровавых ястребов, они находят частично разложившееся человеческое тело мужского пола под одним из деревьев с гнёздами. Если они обыщут тело, они обнаружат 20 зм в его карманах. Также они найдут тубус, наполовину погрязший в земле; в нём содержится один свиток заклинания создать костёр.

2. Шорох в кустах

Персонажи легко замечают несколько разных видов следов здесь, среди которых, с успешной проверкой Мудрости (Выживание) Сл 10, определяют одного мужчину человека среди нескольких видов диких животных. Следы ведут к плотной чаще впереди:

Хотя пока вы до сих пор шли по лесу вы не видели густого подлеска, что любопытно, сейчас вы видите его впереди. Кусты, похоже, растут кольцом, окружая семифутовые заросли колючек и терновника переплетённые в форме купола. Кажется, там неглубоко в переплетении колючек виднеется клочок зелёной ткани.

Если персонажи хотят добраться до клочка ткани, им придётся пробраться на пять футов в заросли. Оттуда они без труда заметят силуэт лежащего человеческого тела в центре купола. Персонажи заметят, что тело облачено в ярко-зелёный плащ путника, но пока тело не извлекут, ничего больше разглядеть не удаётся.

Флора и Фауна Баровии

Дикая природа Баровии сильно отличается от той, что мы привыкли видеть в фаэрунских лесах. Вместо лис и оленей вы скорее всего встретите плешивых волков. Нишу белок в экосистеме заняли крысы и прочие вредители. Пугающее

обилие хищников и падальщиков сочетается с крайне малым количеством добычи.

Растительная жизнь тоже несколько иная. Плоды с фруктовых деревьев - порченные, а цветущих растений практически нет. Скорее встречаются бесцветные тусклые листья, тонкие измученные ветви и необычное изобилие колючек.

Куст оказывается четырьмя **ветвистыми заразами**, а колючий плетённый купол - **вьющейся заразой**. Тем не менее, они скорее подождут пока хотя бы один из персонажей не войдёт под их сень, и уже тогда атакуют. Они не отходят дальше десяти футов от прогалины, но если их активно атакуют, они постараются слиться с зарослями (это даст полное укрытие и разрыв линии видимости), чтобы скрыться или сбежать.

Всё пространство занято куполом ветвей и кустарником считающимися сложнопроходимой местностью, причиняющей 3 (1кб) колющих повреждения при передвижении по ней. Существо,двигающееся через колючки и прошедшее спасбросок Ловкости Сл 8 не получает урона. Персонажи в средней или тяжёлой броне получают преимущество на бросок.

Если вьющаяся зараза обретает форму, она не покидает поляну. Колючая лоза крепко удерживает труп, который вследствие этого движется вместе с вьющейся заразой, нападающей на персонажей.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите двух ветвистых зараз и способность вьющейся заразы «опутывающие растения» не перезаряжается.
- **Слабая группа:** уберите двух ветвистых зараз
- **Сильная группа:** замените двух ветвистых зараз на двух игольчатых, но они сохраняют способность «ложная внешность».
- **Очень сильная группа:** как для Сильной группы и добавьте лиловый гриб в центре купола, под телом.

Огненный урон, такой как от факелов или заклинания «Огненные ладони», расчищает сухие заросли очень быстро, но может стоить персонажам некоторых ценных предметов.

Следы Лазло и Алины уходят на северо-запад отсюда. От следующего столкновения группу отделяют два часа путешествий. Успешное прохождение проверки Мудрости (Выживание) Сл 12 обнаружит также эльфийские следы, ведущие в том же направлении и по направлению к Орашное.

Сокровища. Если персонажи обнаружат тело, они найдут свиток заклинания создание костра и кошель редких магических компонентов стоимостью 20 зм. Если персонажи использовали огонь для расчистки зарослей, то он уничтожает и свиток, и магические компоненты.

3. ДАМЫ И ГОСПОДА, ПРОШУ ВАС

Мужик с пузом и большими усами пинает колесо своей телеги, громко матерясь: «Будь проклят тот день, когда я сел на кривую лавку этого треклятого корыта!»
«Господа! Дамы! Прошу вас! Не найдётся ли у вас буквально мгновения, чтобы подсобить купцу-неудачнику? Моя спина адски разболелась, а мне позарез необходимо починить это колесо пока не разразилась буря!»

Этот человек, Флавио, на самом деле **бандит**, и он просто тянет время пока двое его поделщиков **разведчиков** займут позиции с флангов группы.

Он отвлекает группу разговорами, пока они не

атакуют с деревьев в 50 футах от повозки. У бандитов было время подготовить завидные схроны, но персонажи, успешно прошедшие проверки Мудрости (Внимательность) Сл 15 обнаруживают их. Он без стеснения просит наиболее крепко-выглядящего персонажа приподнять телегу, пока другой персонаж починит колесо.

Разведчики скорее всего получают раунд неожиданности в начале боя, если только персонажи ничего не заподозрят. Ни бандит, ни разведчики не заинтересованы в том, чтобы брать кого-то в плен, но они без колебаний дадут дёру, если удача повернётся в сторону персонажей.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая или Слабая группа:** уберите разведчика.
- **Сильная группа:** замените бандита на капитана бандитов.
- **Очень сильная группа:** как для Сильной группы, плюс добавьте разведчика.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Бандиты - обитатели Демиплана Ужаса и не знают ничего о Фаэруне.

От следующего столкновения (см. Лагерь, ниже) группу отделяют два часа путешествий. Следы Лазло и Алины легко заметны и уходят на север и восток отсюда. Успешное прохождение проверки Мудрости (Выживание) Сл 12 обнаружит также эльфийские следы, ведущие в том же направлении и по направлению к Орашному.

Сокровища. Оружие и доспехи, которые использовали бандиты, очень низкого качества, но мех в повозке отличного качества и легко может быть продан в Орашном за 20 зм. Успешное прохождение проверки Мудрости (Проницательность) Сл 10 могут сказать персонажам, что эти меха ранее принадлежали Лазло и Алине. На крайний случай, меха могут быть использованы как тёплая одежда. В повозке также находится тубус со свитком создание костра.

4. НА ГРЯЗЕВЫХ БЕРЕГАХ

Звук льющейся воды слышен из далека, и вскоре показывается быстрая, но неглубокая речушка. Берега уже начал сковывать лёд, и оба берега усеяны плавучим буреломом; несколько поломанных ветвей, почти без коры, выглядывают из воды; в сумерках их легко спутать с странными обнаженными костями. Несмотря на то, что ширина речушки всего-то три десятка футов, из-за того, что вода ледяная, она кажется значительно шире.

Персонажи с пассивной Внимательностью 13 или более могут заметить женский ботинок на противоположном берегу. Хотя реку не так сложно пересечь, у неё очень сильное течение и почти десять футов глубины. Плохо и то, что окрестные деревья недостаточно высокие, чтобы их можно было перевалить через реку и использовать как мост. Впрочем, сообразительные персонажи могут связать несколько таких деревьев или придумать что-то похожее, чтобы преодолеть препятствие.

Персонажи, которые не волнуются о том, чтобы остаться сухими (или просохнуть потом у костра) после преодоления водной преграды должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или получить один уровень истощения, пока они не совершат длительный отдых у тёплого костра.

Кроме одинокого пустого ботинка, здесь нет ничего представляющего интерес. Несмотря на это, вы должны обойтись с этим моментом так, чтобы

создалось ожидание чего-то зловещего - возможно, следует попросить игроков пройти проверки Мудрости (Проницательности), спросить показатель их пассивного Внимательности, и т.д. Когда они сообщат вам свои значения, поблагодарите их и ответьте «Понятно...» или что-то в таком же духе.

От следующего столкновения группу отделяет час путешествий. Следы Лазло и Алины уходят через реку на восток в глубь леса. Успешное прохождение проверки Мудрости (Выживание) Сл 12 обнаружит также эльфийские следы, ведущие в том же направлении в сторону Орашного.

5. ЭТОМУ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО

После нескольких часов ходьбы через лес без какого-либо намёка на живность, кроме пары мгновенно сбежавших зверьков, вам открывается весьма интересное зрелище: дерево, проросшее сквозь ярко окрашенный фургон, густо украшенный тонкой резьбой и серебряной филигранью. Кажется, что дерево проросло как сквозь, так и вокруг фургона. И хотя краска на фургоне кажется свежей, потребовались бы десятилетия, чтобы дерево разрослось до таких размеров.

Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 покажет, что дерево скорее всего находилось под воздействием магии; Что-то неестественное есть в том, как разрослось это дерево. Быстрый осмотр фургона - который осложняется тем, что посреди фургона растёт дерево - не обнаруживает ничего ценного или интересного. В глаза бросается позвякивающий бубен, висящий на одной из веток дерева и, как будто, оставленный там намеренно.

Послание нацарапано (без сомнения, кровью) на внутренней стороне бубна. Оно гласит:

«Семья - жесточайшее проклятие»

От следующего столкновения группу отделяет час путешествий. Следы Лазло и Алины кружат вокруг фургона и уходят далее на восток в глубь леса. Успешное прохождение проверки Мудрости (Выживание) Сл 13 обнаружит также эльфийские следы, ведущие в том же направлении и по направлению к Орашному.

Сокровища. Бубен сделан очень ладно и стоит 10 зм. Кровавая фраза не может быть отчищена никаким простым способом - даже заклинания вроде «Фокусов» не помогают. Только заклятие «Снятие проклятья» или нечто подобное убирает его навсегда. Если персонаж выбирает оставить бубен при себе, скажите ему отметить это в своём листе записей приключений.

6. МЫ НЕ ОДНИ

По мере того как персонажи путешествуют через лес, попросите игроков сделать бросок на Мудрость (Выживание или Восприятие). Если результаты бросков исключительно высокие или низкие попросите сделать бросок на Мудрость (Проницательность). Вне зависимости от результатов, используйте следующие реакции:

- Шемящие сердце мысли о брошенных детях, их голодных руках, тянущихся за едой, защитой и заботой, одолевают персонажей.
- На земле странные следы. Они могли бы принадлежать волку, но они слишком крупные для любой из известных вам пород волков.
- Ваши внутренности крутит и давит, как будто что-то чужеродное вертится внутри вашего тела. Чувство проходит так же быстро, как возникло.
- Ты можешь побиться об заклад, что только что что-то врезалось в твое бедро.

- Тени удлиняются, и ветер как будто становится холоднее. Накатывает чувство одиночества.
- Воспоминания о семье ни с того ни с сего приходят в голову, но они какие-то другие, чем раньше, более грустные и наполнены тоской.

Приведенные выше варианты - лишь предложения. Эта часть лучше всего работает, если одно из вышеприведенных сообщений написать на листочке и передать персонажу, с наиболее низким или высоким результатом проверки навыков. Выждав пару минут, повторите процесс. Эта часть может послужить интересным методом вознаградить персонажа вдохновением, который проникнется и хорошо сыграет роль, согласно запискам.

Все следы здесь принадлежат Лазло и Алине - они легко заметны и ведут в общем на восток, но создаётся впечатление, что здесь они пробежали зигзагами. От следующего столкновения группу отделяет час путешествий. Успешное прохождение проверки Мудрости (Выживание) Сл 11 обнаружит также следы гуманоидов, ведущие в том же направлении и по направлению к Орашное. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживания) Сл 13 определяет, что их оставили несколько человек, тренированных в скрытном перемещении по густо заросшей местности - скорее всего это были следопыты, друиды или эльфы.

ЧАСТЬ 2В. ЛАГЕРЬ

После длительных поисков, персонажи выходят к остаткам лагеря. Здесь Алина открыла свою истинную природу Лазло, который отплатил ей за это попыткой убить её и вырезать из неё её дитя. Когда пыль осела, Лазло был мёртв, а Алина была тяжело ранена. Когда она очнулась, она убежала.

Ожидаемая длительность: 20 минут

Персонажи были в лесу примерно три-четыре часа (больше, если они отдыхали или каким-то другим образом отвлекались от основного пути). Они покрыли примерно 10-12 миль пути и уже должны знать о метели, спускающейся с гор. Если они ещё не знают об этом, следует в первую очередь оповестить их о том, что погода скоро сильно ухудшится - воздух стал колючим и ледяным, ветер почти полностью притих, а тучи готовятся разверзнуться ледяной гибелью на землю.

Вы замечаете место стоянки за несколько сотен ярдов через редкий кустарник, но по мере приближения осознаёте, что там нет ничего живого. Видны явные следы борьбы - длинные борозды в грязи, глубокие следы ботинок и изодранный труп создают сцену убийства.

Труп принадлежит Лазло, охотнику из Орашное. Следов Алины нет, несмотря на состояние этого места.

Это Лазло?

Тёмные Силы еще не закончили с Лазло. Если кто-то из персонажей уже участвовал в более поздних приключениях этого сезона, все отсылки к Лазло в этом столкновении должны быть заменены на отсылки к другому, безымянному охотнику.

Смотрите врезку после зацепок приключения для более подробной информации, почему вам может потребоваться сделать это изменение. В частности, смотрите замечание про ключевых неигровых персонажей.

Мудрость (Выживание) или Интеллект (Природа)

- **Сл 9:** Тело было частично поедено падалицками.
- **Сл 11:** Следы больше обычного, как будто из оставил волк вдвое больше нормального по размеру.

- **Сл 13:** Следы волка начинаются не за пределами стоянки. Они уходят на восток, и сопровождают их пятна крови.

Мудрость (Внимательность)

- **Сл 13:** В остывших углях костра на свету поблескивает лезвие серебряного кинжала.
- **Сл 15:** Персонаж находит волчий зуб в одежде Лазло.

Мудрость (Медицина)

- **Сл 11:** Лазло мертв уже около 5 дней и был убит очень яростной атакой волка.
- **Сл 13:** Повреждения на теле Лазло очень обширные, и, похоже, были нанесены сзади. Самые страшные раны на шее и на спине.
- **Сл 15:** Крови здесь больше, чем могло вытечь из Лазло.
- **Сл 17:** Если персонажи обнаружили в костре кинжал, то они могут сказать, что Лазло похоже ранил нападавшего. Лезвие кинжала покрыто запекшейся кровью.

Интеллект (Анализ)

- **Сл 11:** Следы сумбурны и хаотичны, но персонажи распознают некоторое количество волчьих следов рядом со следами Лазло. Также здесь двое человеческих следов; оба набора человеческих следов приходят на поляну, но только волчьи следы ведут от неё.
- **Сл 13:** Если персонажи еще не нашли кинжал, они замечают его в золе костра.
- **Сл 15:** Следы волка идут на восток, прочь от лагеря и в сторону подножья гор. Следов гуманоидов, ведущих в том направлении, нет.

Если персонажи потратят определенное время на осмотр тела Лазло, они могут найти его сумки (смотри секцию Сокровище). Следы волка ведут на восток в более негостеприимную местность. Персонажи осознают, что буран уже очень близко, не более чем в паре часов.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как персонажи провели немного времени исследуя лагерь - или возможно персонажи просто особо наблюдательны, например, из-за того, что они знают о следах - несколько тощих эльфов показываются из-за деревьев в паре сотен футов. Они приближаются к группе с поднятыми руками и просят смиловаться и помочь им. Двое из них - молодые мужчины (едва около 100 лет, их имена Эарлан Шедоусонг и Ним'ил Брайарбог), Эарлан несёт освежёванный труп дикой борзой, которую они убили и едят с тех пор, как прибыли сюда. Их группу ведёт женщина эльф с золотисто-каштановыми волосами и пронзительными зелёными глазами примерно трёхсот лет. Она представляется Айей Гленмир¹.

Отыгрыш Айи Гленмир

Айя - женщина-эльф, возрастом около 300 лет. У нее длинные, каштановые волосы и сияющие зеленые глаза. Родом из Флана, что близ Лунного Моря, где она была волшебницей, специализирующейся на защитной магии, она весьма харизматична и немного кокетлива.

Однако, похоже сама земля, здесь в Баровии, выпила из нее её энергию, оставив её иссушенной и замкнутой, и она сама говорит, что природа магии (известной как Плетение) «просто здесь совсем другая». Айя также встречалась в приключениях DDEX1-6 *Вор свитков*, DDEX1-10 *Тирания во Флане*, DDEX2-9 *Дыхание Желтой Розы* и DDAL04-01 *Масти туманов*.

¹ Поприветствуем старушку!

Отыгрыш Эльфов

Эльфы Зеленого Чертога, что в Дрожащем Лесу - ксенофобы и затворники, тысячелетиями живущие в своём зачарованном лесу. Но в такие времена, они были вынуждены выползти из своей раковины. Пребывание в таком странном месте пугает и сбивает их с толку. Всё это привело к тому, что эльфы беспокойны и недоверчивы.

Эльфы ранее встречались в DDEX1-8 *Истории, рассказанные деревьями* и DDEX1-11 *Темная пирамида Острова Колдуна*.

За исключением Айи, эльфы действительно из Зелёного Чертога - эльфийского поселения в Дрожащем Лесу. Они говорят персонажам, что осматривали периметр своих владений и вошли в плотный туман близ постоянного двора Перекрёсток. Когда они вышли из тумана, лес сильно изменился. Айя узнаёт персонажей, которых встречала в ходе прошлых приключений, в которых она появлялась.

При этом она тепло улыбается.

Деревня Орашное тревожит и сбивает их с толку - деревенские оказались замкнутыми и боящимися посмотреть в глаза людям. Они клянутся, что не имеют ничего общего с резнёй в лагере, но они видели огромного раненного серебряного волка и выслеживали его в надежде на лёгкую добычу. Успешное прохождение проверки Мудрости (Проницательность) Сл 10 говорит персонажам, что эльфы всё же не рассказывают всей правды про того волка.

Харизма (Убеждение):

- **Сл 12:** Эльфы провели в лесу уже почти декаду. Они видели Алину и Лазло и следовали за ними некоторое время. Они много спорили между собой, но казались опытными охотниками.
- **Сл 15:** Лазло напал на Алину здесь, в лагере, после одного особенно громкого разбирательства. Эльфы оставили их, не желая видеть, что произойдет, если Лазло их заметит. (Проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что эльфы не говорят всей правды).
- **Сл 18:** После громкой драки, Алина... изменилась; она обросла мехом и отрастила огромные зубы. Зверь бросился на Лазло, когда тот отвернулся. Он защищался, но не смог избежать смерти - он лишь рыдал, когда зверь терзал его. Эльфы в ужасе бежали от этого отвратительного зрелища. Проверка Мудрости (Проницательность) Сл 8 показывает, что эльфы говорят персонажам правду.

Запугиванием, вероятно можно будет добыть эту информацию, но проверка будет делаться с помехой. Эльфы на грани голода и чувствуют, что терять им особо нечего.

Эльф не являются боевым столкновением и не представляют серьёзной угрозы. Если персонажи решат атаковать их, потасовка будет весьма краткой и не принесёт никакого опыта. Если персонажи атакуют Айю, она становится невидимой, телепортируется на небольшое расстояние и сбегает с поля боя.

Эльфы не хотят отводить персонажей в Зелёный Чертог, но персонажи могут убедить их вернуться в Орашное.

С помощью интересного отыгрыша, пары пайков, доверия и, возможно, пары успешных проверок Харизмы (Убеждение), возможно, эльфов можно будет убедить продолжить ремесло Алины и Лазло по отлову зверья и промыслу мехов в течение зимы. Если персонажи встречали Айю прежде, то она согласится пойти с персонажами в деревню без убеждения. А остальные эльфы последуют за ней.

И, наконец, если персонажи этого хотят, Айя

может предоставить некоторые ограниченные магические услуги, в частности, она может сотворить заклинание «снятие проклятья». Стоимость таких услуг указана в начале приключения.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи успешно убедили эльфов начать вести дела с Орашное, каждый персонаж получает 25 опыта.

СОКРОВИЩА

В дополнение к посеребрённому кинжалу Лазло, персонажи находят добытые им шкуры и его сумки. Собранные шкуры легко могут быть проданы за 100 зм, а в сумках находятся кусочки полированной кости и рогов; Предметы будут стоить в Орашное больше на 20 зм, в качестве завершённых произведений искусства и безделушек. Персонажи находят рюкзак Лазло среди бардака лагеря. В нём всё ещё есть солонина, испорченная погодой и набор путешественника. Рядом лежат короткий лук и колчан с 12 стрелами. У него также был пузырь чёрнил, которого нет по близости. У эльфов нет предметов, представляющих собой ценность, кроме очевидного их снаряжения, но отобрать его у них - это подписать им смертный приговор.

Впрочем, они находят *кнут предупреждения*, который принадлежал Лазло, лежащий рядом с его телом.

Часть 2с. ГЛУБОКО В ГЛУШИ

Ожидаемая длительность: 30 минут

До перехода к части 3 ниже, выберите (или определите случайно) столкновение из списка «Глубоко в глуши», приведенного ниже:

Глубоко в глуши

Бросок	Тип	Название
1	сражение	Зомби + Лось = Profit?
2	сражение	Силен медведь, да в болоте лежит
3	сражение	Плохие собачки
4	исследование	Смятение
5	исследование	Я не ведьма!
6	исследование	Палочные человечки

Персонажи должны пройти два столкновения (одно из 2а и одно из 2в) прежде, чем переходить к части 3.

1. ЗОМБИ + ЛОСЬ = PROFIT?

Немного в стороне от вашего пути вы слышите глубокое рычание и ворчание, за которыми следуют трубные звуки и ужасные удары. Приглушенные стоны немедленно следуют за каждым таким ударом.

Персонажи видят, как группа из трёх **зомби** нападает на пару лосей. Одно из восхитительных созданий уже мертво, другое - вскоре последует за первым. Если персонажи вмешаются, лось паникует, атакует всех, не различая зомби и персонажей, если не воспользоваться магическими приёмами. Лось сбегает при первой же возможности.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая или Слабая группа:** уберите одного зомби.
- **Сильная группа:** добавьте двух зомби.
- **Очень сильная группа:** добавьте четверых зомби.

Персонажи могут избежать этого столкновения, если пожелают. Волчьи следы направляются на восток. Между этим и следующим столкновением примерно пара часов путешествия.

2. СИЛЕН МЕДВЕДЬ, ДА В БОЛОТЕ ЛЕЖИТ

Сильно мертвый медведь сидит, облокотившись на ствол дерева немного в стороне от тропы, а его брюхо ужасающим образом раздулось. Вонь валит с ног даже с расстояния 40 футов.

Труп медведя на самом деле является домом для **роя сороконожек**. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 13 обнаружит это, а те, кто преуспел в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 11 замечают небольшие бугорки, передвигающиеся под мёртвой плотью. Те, кто преуспел в проверке Интеллекта (Природа) проходят проверку Мудрости (Внимательность) с преимуществом.

Если персонажи физически взаимодействуют с трупом, он взрывается, забрызгивая всё вокруг **душем из внутренностей** и рой вырывается наружу. Любое существо в пределах 10 футов от трупа получает колющий урон 1 и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить урон ядом 6 (1к10) и стать отравленным на 1 час.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 11 покажет, что любое количество колющих повреждений, нанесенных дистанционно приведёт к тому, что труп сдуется без вреда для персонажей.

Насекомые скрываются в поросль, если только в пределах 10 футов нет персонажей, или если только персонажи не атакуют их.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Сильная группа:** добавьте ещё один рой сороконожек
- **Очень сильная группа:** добавьте один рой крыс и существа не убегают; взрыв трупа наносит урон ядом 11 (2к10)

Персонажи могут избежать этого столкновения, если пожелают. Волчьи следы кружат мимо медвежьего трупа и направляются на север. Между этим и следующим столкновением примерно пара часов путешествия.

3. ПЛОХИЕ СОБАЧКИ

Лес затих, а ветер лишь тихо и зловеще подвывает.

Два **пса смерти** следят за группой. Персонажи, которые преуспели в оппозитной проверке Мудрости (Внимательность) против проверки Ловкости (Скрытность) псов смерти, не застигнуты врасплох зверьями, бросившимися на них. Их первоочередная цель - не бронированные персонажи, и они сбегут, если их хиты опустятся ниже 15.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Псы смерти не застают группу врасплох; уберите одного пса смерти
- **Слабая группа:** Псы смерти не застают группу врасплох
- **Сильная группа:** Повысьте модификатор Скрытности псов смерти до +6
- **Очень сильная группа:** Добавьте ещё одного пса смерти

Волчьи следы направляются на север отсюда и достаточно легко различимы. Между этим и следующим столкновением примерно пара часов путеше-

ствия.

4. СМЯТЕНИЕ

Не проводите это столкновение, если столкновение «Мы здесь не одни» (см. Часть 2а, выше) было сыграно.

Тем не менее, если время позволяет, это столкновение может быть использовано чтобы усилить чувство утраты и ледящего душу одиночества.

Когда персонажи путешествуют через лес, попросите персонажей пройти проверку Мудрости (Внимательность либо Выживание). Если результаты проверок персонажей очень высокие или наоборот низкие, попросите их далее пройти проверку Мудрости (Проницательность). Независимо от их результатов, сверьтесь с для результатов, приведенными ниже:

- Персонажи слышат едва различимый плач младенцев вдалеке, перемежающийся с тьякканьем волчат.
- На земле из ярких красных камней выложена стрелка. Она указывает на северо-восток.
- На близлежащем пне выпарапаны буквы «АВ АВ». Сломанный ноготь застрял в дереве.
- Вы чувствуете острую колющую боль в животе после чего, в груди всё немеет - через мгновение, это проходит.
- Деревья как будто изгибаются и поворачиваются едва заметно, когда вы на них смотрите, как если бы они специально хотели загородить солнце.
- Внезапно, единственное, о чем вы можете думать - это кружка теплого сидра у разожженного каминна.

Приведенные выше варианты - лишь предложения. Эта часть лучше всего работает, если одно из вышеприведенных сообщений написать на листочке и передать персонажу, с наиболее низким или высоким результатом проверки навыков. Выждав пару минут, повторите процесс. Эта часть может послужить интересным методом вознаградить персонажа вдохновением, который проникнется и хорошо сыграет роль, согласно запискам.

Персонажи замечают волчьи следы, ведущие на северо-восток отсюда. Между этим столкновением и следующим примерно два часа пути.

5. Я НЕ ВЕДЬМА!

Начал падать снег, и вместе с ним стала падать температура воздуха. Когда вы начинаете искать пристанище, старая женщина футах в пятидесяти впереди усиленно машет вам рукой, подзывая подойти к ней.

Старушка ведет персонажей к своей хижине, расположенной между тремя крепкими деревьями. Она наполовину слепа и очень болтлива, но не представляет собой никакой угрозы для персонажей. Персонажи могут сделать проверку на Мудрость (Проницательность), чтобы понять её мотивы. Опишите её сморщенной, с щербатой улыбкой, со стянутыми в пучок волосами.

Она говорит персонажам, что имя ей не требовалось уже долгие годы, с тех самых пор, как она покинула деревню, и, собственно говоря, она его уже забыла.

Маленькая хижина довольно уютная и защищает старую женщину от стихий. Она очень хочет угостить персонажей своей сильно пахнущей похлебкой, и кажется невероятно озабоченной здоровьем персонажей.

- «Надо надевать теплую куртку, на улице-то холодно!»
- «А где твои перчатки, юная леди?»

- «А вот когда я была в вашем возрасте...»
- «Видала, как он на тебя смотрит? Давненько я таких взглядов не видала.»
- «Аккуратнее в этих лесах. Тут, говорят, видели страшное ужасное привиденьице с зияющей дырой в груди.»
- «В это время года тут бродят большущие волки. Один недавно проходил мимо, в брюхе у него была здоровенная кровоточащая рана.»

Она позволила персонажам остановиться в её хижине на столько на сколько они хотят, но поместятся только двое и она. Любой персонаж, который останется снаружи на час или дольше без костра или убежища, должен преуспеть в проверке Телосложения Сл 10 или получить один уровень истощения из-за усиливающегося холода.

Отпечатки волчьих лап и кровавый след отсюда ведут на север и по ним легко следовать. Между этим столкновением и следующим около двух часов пути.

6. ПАЛОЧНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

По мере того как персонажи углубляются в лес и предгорья, они начинают замечать маленькие пучки палочек. По мере того как они продвигаются дальше, пучки принимают все более человекоподобную форму и увеличиваются в размерах, самый большой из них около двенадцати дюймов от верха до низа, и все они висят на ветвях деревьев.

Пройдя две мили, персонажи выходят на полянку. К деревьям привязаны четыре очень больших человекоподобных чучела. Будучи почти 15 футов в высоту, они представляют собой весьма внушительное зрелище. Бросок на Интеллект (Религия) Сл 10 показывает, что эти чучела, вероятно, посвящены какому-то божеству или высшей силе, но не понятно, кому именно. Чувство тревоги буквально пронизывает и воздух, и ощущение, что за персонажами наблюдают, очень сильно.

Высокие фигуры предоставляют отличную защиту от ветра, но попытка отдыха здесь потребует спасброска Мудрости Сл 15. Провал спасброска означает получение одного уровня истощения (и отсутствия эффектов от отдыха), так как сводящие с ума мысли заполняют разум персонажа.

Кровавые следы волка отсюда продолжают на юго-восток, и по ним легко идти. Между этим столкновением и следующим примерно два часа пути.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЮЖЕТУ

Персонажи должны были побывать в двух столкновениях в добавок к «Лагерю». Если время позволяет, вы можете провести их через дополнительные столкновения из таблицы «Глубоко в глуши», но постарайтесь остаться в рамках оставшегося времени, максимального количества золота и наград опыта.

Часть 3. Волчье логово

Ожидаемая длительность: 20 минут

Вслеживание волков было весьма затратным по времени, а погода тем временем всё ухудшалась. Когда буря их почти настигла, персонажи обнаружили что-то похожее на волчье логово, которое является не более чем простым укрытием. Секреты будут раскрыты здесь и прольётся кровь.

МОЛОТ И НАКОВАЛЬНЯ

Огромный штормовой фронт собирался несколько дней и как только персонажи входят в пещеру, небо разверзается и резкие порывы ветра приносят ледяной ливень вперемежку с градом, величиной с перепелиное яйцо. Остаться снаружи - это почти однозначная смерть - глупая, бессмысленная и беспощадная.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Логово Алины обладает следующими особенностями:

Местность. Пол и стены этой природной пещеры не обработаны, но не являются сложнопроходимой местностью. Потолок находится на высоте 7 футов.

Освещение. В логове нет освещения. Разыгравшаяся буря затмевает солнечный свет, если персонажи прибывают сюда днем.

Запахи. Запахи волчьей мочи и разлагающегося мяса преобладают здесь.

Температура. Температура стремительно падает из-за бури.

Персонажи вне волчьего логова получают дробящий урон и урон холодом 1к4 в начале каждого своего хода из-за града и ледяного дождя; персонажи, одетые в тёплые вещи, получают только половину этого урона. Персонажам внутри логова холодно, но это не оказывает каких-то особых эффектов.

Достаточно очевидно, что это волчье логово.

Поломанные, погрызенные кости усеивают пол, а клочья меха большого количества животных разбросаны по всей пещере. Запахи внутренностей и гнилого мяса попеременно ударяют вам в нос и вполне ожидаемый результат не заставляет себя ждать.

Пока вы осматриваетесь, тяжёлый раскат грома прокатывается над пещерой - буря снаружи наконец разыгралась в полную силу! Ледяной дождь и град начинают стучать у порога пещеры, а в лесу то и дело завывает сильный ветер.

Поверхностное исследование (без необходимости в проверке) обнаруживает мешочек среди обломков костей, шкуры и меха.

Твердая кожа пожевана, но всё ещё держится.

Открытый мешочек демонстрирует персонажам рукописный журнал (написанный на Всеобщем, интересующие его части приведены в Раздаточном Материале), три маленьких связки трав (которые, если их съесть, восстанавливают 1к4 хитов каждая), маленькая чернильница и письменное перо. Среди имущества они находят **Раздатку для игроков** (см. в приложениях). Множество страниц были изодраны или залиты чернилами, но ключевые фразы всё ещё можно разглядеть. Лишь три записи остались разборчивыми. Остальные страницы заляпаны кляксами, кровью или испорчены другими способами.

Как только персонажи обнаружат дневник и прочтут ключевые записи, или по прошествии 30 минут (не достаточно для совершения краткого отдыха), в пещеру приходит Алина. Прочтите:

Лай волков прерывает затишье. Через мгновение, молодая, сереброволосая женщина с огромным волком у ног пошатываясь входит в логово, держась за, судя по всему, ужасно болящий, окровавленный живот.

Когда она видит вас, её лицо искривляется яростью. Она изрыгает проклятье, на губах у нее при этом видна кровь.

Её проклятия перерастают в горловой рык, когда она падает на четвереньки. Её тело искривляется в неестественном положении, и она оборачивается большим волком с серебряным мехом. Зверь поднимает голову и выпускает леденящий вой, прежде чем броситься в атаку.

Алина и её лютый волк отчаянно стремились уйти от бури, и присутствие персонажей в их доме заставило их измотанными.

Ох, это что, ребёнок?

Возможно, персонажи узнали, от людей Орашного или из журнала Алины, каким образом она реагирует на звук плача новорожденного. Сообразительные персонажи могут попытаться подражать этому звуку, например, преуспея в проверке Харизмы (Обман), используя заклинание Фокусы или что-то схожее. При успехе, атаки Алины будут проходить с помехой до начала её следующего хода из-за слёз, навернувшихся на её глаза. Вознаградите находчивость персонажей, не опираясь лишь на броски кубиков.

ТАКТИКА

Алина и волк фланкируют персонажа, который выглядит наиболее слабым и менее бронированным. У этого столкновения должна быть атмосфера безысходности и ужаса - персонажи, загнанные в угол и волки, которым некуда идти.

Если один из персонажей в открытую носит *кнут предупреждения*, найденный на теле Лазло, Алина избегает этого персонажа в пользу других целей.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Замените лютого волка на волка; замените Алину на лютого волка.
- **Слабая группа:** Замените лютого волка на двух волков; замените Алину на лютого волка.
- **Сильная группа:** Алина получает способность «Тактика стаи», как у лютых волков. Дополнительно, Тёмные Силы даруют ей следующую черту:
Регенерация: Алина восполняет 5 хитов в начале каждого своего хода. Если она слышит плач младенца или ранена посеребрённым оружием, эта черта не работает в начале следующего её хода. Алина погибает только если она начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.
- **Очень сильная группа:** как для Сильной группы, но регенерация Алины возрастает до 10 хитов в ход, и сверхъестественный холод закрадывается в волчье логово. Каждое существо, не одетое для холодной погоды должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или в начале своего хода получить один уровень истощения. Толстый мех Алины защищает её от этого эффекта.

СОКРОВИЩА

Кроме рваного дневника, Алина носит при себе лишь один предмет, даже в форме волка: старое, украшенное нефритом и жемчугом ожерелье в виде ворона. Это ожерелье свидетельствует о том, кто она такая (если персонажи не узнали её ранее), и может быть продано купцам Вистани за 150 зм.

ГДЕ ЛАЗЛО?

Если персонажи ранее встречали Лазло в других приключениях (а значит, не обнаружили труп в лагере), Алина нагнетает ситуацию, выкрикивая в бою

что-то вроде, «На костях Лазло можно будет пировать несколько дней» и прочие насмешки, которые подчёркивают, что она знает о его смерти. Также персонажи могут обнаружить какие-то другие свидетельства его смерти в логове, если это необходимо.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Персонажи могут по завершении боя обыскать логово. Волки более не побеспокоят их, даже по дороге в Орашное. Впрочем, здесь не осталось ничего особого - лишь обрывки кожи и несколько разбитых блестящих безделушек.

Алина

Если Алина была спасена, персонажи теперь должны принять решение о том, что делать с Алиной. Её рана заражена и гноится и её ликантропия не может быть вылечена местными средствами - Орашное просто недостаточно населено, чтобы справиться с её недугом (хотя персонажи вероятно, не знают об этом). Если она сохранит свое здравомыслие достаточно долго, чтобы персонажи успели её расспросить, она признается, что её «щенок» выжил, несмотря на нападение Лазло - и что боль вызвала её трансформацию.

Если персонажи решают вернуть Алину в деревню, она пугается этого возвращения. Хотя возможно персонажи все еще хотят сохранить её жизнь, они должны понимать, что во время пути зверь все сильнее проявляется в ней, а всё человеческое вскоре будет навсегда потеряно, если не вылечить её как можно скорее.

Когда персонажи вернутся в деревню с Алиной, бургомистр Орашного, Иван Рандович, будет очень встревожен её состоянием. Он сообщит, что несмотря на раны девушки, он уверен, что её можно спасти. Он попросит пожилого господина (его помощника) помочь внести девушку внутрь. На прощание, Иван сообщает что Григорий хотел бы узнать все о том, что произошло. Если персонажи так и поступают, прочтите им следующее:

Как только вы покидаете резиденцию бургомистра, три фигуры появляются на её крыше: Алина, бургомистр и его помощник. Удавка из крепкой веревки наброшена на шею Алины, а к ногам привязан мешок, похоже наполненный камнями.

«Луна прокляла эту девчонку!», говорит Бургомистр, «Ее уже никак не спасешь, но мы можем предотвратить уничтожение ею всех нас!»

Алина едва успевает вскрикнуть, как человек за Бургомистром смело толкает ее с крыши. Когда веревка затягивается вокруг ее шеи, слышится звонкий треск.

Григорий рад, что герои вернулись и дает им 50 золотых за их труды. Он также устраивает их на ночлег в своем трактире и говорит, что они могут оставаться сколько нужно. Скидок за постой это не дает, но герои гарантированно будут иметь комнату, если им придется остановиться в Орашном.

Если спросить про волчонка, настроение Григория слегка меняется. «*Чертов зверек здорово напугался бури и сбежал. Очень жаль.*»

Эльфы

Может получиться так, что герои убедят эльфов прийти в Орашное. Они опытные охотники и смогут заменить Лазло и Алину в деревне. Возможно, рано или поздно Айя восстановит свои магические силы, вернет разум и сможет оказывать магическую поддержку героям.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (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. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Кровавый ястреб	25
Ветвистая зараза	25
Вьющаяся зараза	100
Игольчатая зараза	50
Бандит	25
Капитан бандитов	450
Разведчик	100
Зомби	50
Лось	50
Рой сороконожек	100
Пёс смерти	200
Лютый волк	200
Алина (вервольф)	700

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Проведение эльфов в Орашное	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **225 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **300 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Монеты кровавых ястребов	20
Косель редких магических компонентов	20

Шкуры и меха, взятые у бандитов	20
Бубен	10
Посеребрённый кинжал	102
Шкуры, добытые Лазло	100
Поделки Лазло	20
Ожерелье Алины	150
Награда от Григория	50

СВИТОК СОЗДАНИЯ КОСТРА

Свиток, необычный

Описание свитков заклинаний можно найти в Руководстве Мастера Подземелий. Это заклинание появляется и в Книге Игрока по Элементальному Злу.

КНУТ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Оружие (кнут), необычное (требует подстройки)

Этот кнут выполнен из куска подгнившей, покрытой шипами лозы с рукоятью из необычного пурпурного дерева и оголовком из не гранёного куска янтаря с заключённым в нём двигающимся глазом. Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера Подземелий.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

СЛАВА

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

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения. Эта награда присваивается тем персонажам, которые начинают свои приключения на Равенлофте с этого приключения (см. выше «Добро пожаловать в Баровию»).

Демиплан Ужаса. Вы прошли сквозь туманы и теперь очутились на Демиплане Ужаса. Пока эта «награда» не будет снята, вы не способны 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 **150 опыта и 75 зм** за проведение этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: ОБЗОР ПМ

Гловия Фалинеску (ГлОвия ФалинЭску)

Мать и лекарь с разбитым сердцем. Потеряла своего младенца из-за болезни. Винит себя в неспособности спасти своего ребёнка. Хорошо образована в сфере анатомии. Первая из четырёх одержимых Эсмэ Амарантой.

ВНИМАНИЕ: Гловия не представлена в этом приключении.

Алина Вадува (АЛина ВадУва).

Алина - опытный охотник и следопыт, которая не всегда может сдерживать свою прямую натуру и подчас крутой нрав. Замужем за Лазло, с которым они владеют небольшим, но успешным торговым постом, который торгует шкурами. Алина вервольф из-за проклятия, лежащего на её семье.

Лазло Вадува (ЛАЗло ВадУва).

Истинный любитель природы, Лазло провёл большую часть своей жизни работая в дикой местности. Опытный охотник, траппер и лесоруб, он полностью уверен в том, что земля предоставляет всё, что нужно людям. Женат на Алине, с которой они владеют небольшим, но успешным торговым постом, который торгует шкурами. Люди в Орашном полагают, что Лазло скрывает что-то о своей жизни до того, как он прибыл в деревню, но он не распространяется на счёт тех тёмных дней.

Григорий Вульбах (ГригОрий ВУльбах).

Мужчина человек. Душа. Григорий - мягкий, лысеющий человек с мозолистыми руками. Он тяжело работал на блага, которые есть сейчас в деревне - главное из которых то, что он получает еду и напитки бесплатно благодаря его возможности принимать у себя Вистани, когда те прибывают каждые несколько месяцев, чтобы продать свои товары. Он честен и часто пренебрегает своей собственной прибылью в пользу общины и друзей. В отличие от прочего населения герцогства, Григорий дружелюбен и гостеприимен к чужакам.

Айя Гленмир (Айя ГленИр).

Айя - эльфийка, которой около 300 лет. У неё длинные, платиновые волосы и сияющие зелёные глаза, а нос слегка вздёрнут, как и её эго. Она волшебница, специализирующаяся на магии ограждения. Уроженка Флана. Хотя она привыкла обращаться весьма харизматично и с легким флиртом, земли Баровии похоже вытянули из неё приличную часть её способностей. Она измождена, задумчива и часто комментирует на сколько природа магии, Плетение, «здесь просто иная». Айя ранее появлялась в DDEX1-6 *Вор свитков*, DDEX1-10 *Тирания во Флане*, DDEX2-9 *Дыхание Жёлтой Розы* и DDAL0401 *Масти Туманов*.

Бургомистр Иван Рандович (ИВан РАндович):

Мужчина Человек. Оболочка. Иван стал жирным, тщеславным и богатым на спинах тех, кого он угнетает. Жаждет получить Гребень Татьяны.

ВНИМАНИЕ: Иван не представлен в этом приключении.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ МАСТЕРА

КРОВАВЫЙ ЯСТРЕБ

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 12

Хиты 7 (2к6)

Скорость 10 фт., полёт 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	10(+0)	3(-4)	14(+2)	5(-3)

Навыки Внимательность +4

Чувства пассивная Внимательность 14

Языки -

Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и нюх. Ястреб получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Ястреб получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников ястреба находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

БАНДИТ

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Сабля. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8+1).

КАПИТАН БАНДИТОВ

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 65 (10к8+20)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки любые два

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашных атаки: две атаки саблей и одну атаку кинжалом. Или две дальнобойных атаки кинжалами.

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

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, капитан должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

ВЕТВИСТАЯ ЗАРАЗА

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 4 (1к6+1)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	13(+1)	12(+1)	4(-3)	8(-1)	3(-4)

Навыки Скрытность +3

Уязвимость к урону огонь

Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший

Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивная Внимательность 9

Языки понимает Всеобщий, но говорить не может

Опасность 1/8 (25 опыта)

Ложная внешность. Пока зараза остаётся недвижимой, она не отличима от усохшего куста.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 3 (1к4+1).

ИГОЛЬЧАТАЯ ЗАРАЗА

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	12(+1)	13(+1)	4(-3)	8(-1)	3(-4)

Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший

Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивная Внимательность 9

Языки понимает Всеобщий, но говорить не может

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (2к4+1).

Шипы. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (2к6+1).

ВЬЮЩАЯСЯ ЗАРАЗА

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 26 (4к8+8)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	8(-1)	14(+2)	5(-3)	10(+0)	3(-4)

Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший

Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивная Внимательность 10

Языки Всеобщий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Ложная внешность. Пока зараза остаётся недвижимой, она не отличима от усохшего куста.

Действия

Удушение. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к6+2), и Большие или меньше цели схвачены (Сл 12 чтобы вырваться). Пока цель не вырвется, она опутана и зараза не может удушать другую цель.

Опутывающие растения (перезарядка 5-6). Цепкие корни и лозы прорастают в радиусе 15 футов, с центром на заразе, увядая через минуту. На время действия, область становится труднопроходимой для существ, не являющихся растениями. В добавок, когда появляются растения, каждое существо в этой области по выбору заразы должно преуспеть в спасброске Силы Сл 12 или стать опутанным. Существо может использовать своё действие, чтобы пройти проверку Силы Сл 12, которая при успехе освобождает это или другое существо в пределах его досягаемости.

ПЁС СМЕРТИ

Средний монстр, нейтрально-злое

Класс доспеха 12

Хиты 39 (6к8+12)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	14(+2)	3(-4)	13(+1)	6(-2)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Двухголовый. Пёс получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) и на спасброски против того, чтобы быть ослеплённым, очарованным, оглохшим, испуганным, ошеломлённым или бессознательным.

Действия

Мультиатака. Пёс совершает две атаки укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2). Если цель существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 против болезни или стать отравленным пока болезнь не будет вылечена. Каждые 24 часа, пока оно болеет, существо должно проходить спасбросок снова, снижая свои максимальные хиты на 5 (1к10) при провале. Существо умирает если его максимальные хиты падают до 0.

ЛЮТЫЙ ВОЛК

Большой зверь, неопределённый

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 37 (5к10+10)

Скорость 50 фт.

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

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и нюх. Волк получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или быть сбитым с ног.

Лось

Большой зверь, неопределённый

Класс доспеха 10

Хиты 13 (2к10+2)

Скорость 50 фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

16(+3) 10(+0) 12(+1) 2(-4) 10(+0) 6(-2)

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки –

Опасность 1/4 (50 опыта)

Разгон. Если лось на своём ходу передвигается хотя бы 20 футов по прямой к цели атаки и после этого попадает по ней рогами, цель получает дополнительные 7 (2к6) урона. Если цель существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или быть сбитым с ног.

Действия

Рога. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1кб+3).

Копыта. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (2к4+3).

РАЗВЕДЧИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

11(+0) 14(+2) 12(+1) 11(+0) 13(+1) 11(+0)

Навыки Природа +4, Внимательность +5, Скрытность +6, Выживание +5

Чувства пассивная Внимательность 15

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнбойных атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1кб+2).

Длинный Лук. Дальнбойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

Рой сороконожек

Средний рой Крошечных зверей, неопределённый

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., лазанье 20 фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

3(-4) 13(+1) 10(+0) 1(-5) 7(-2) 1(-5)

Спротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям очарован, испуган, парализован, окаменел, сбит с ног, опутан, оглушён

Чувства Слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 8

Языки -

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать клетку где уже есть другое существо и наоборот. Рой может проходить через любой проём, через который может пройти Крошечное насекомое. Рой не может восполнять хиты или получать временные хиты.

Парализующие укусы. Существо, хиты которого опустились до 0 из-за действий роя, стабильно, но отравлено на 1 час, даже после восполнения хитов. Также оно парализовано пока отравлено этим путём.

Действия

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

Алина Вадува (вервольф)

Средний гуманоид (человек, оборотень), хаотично-злое

Класс доспеха 11 в форме человека, 12 (природный доспех) в форме волка или гибридной форме

Хиты 58 (9к8+18)

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

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

15(+2) 13(+1) 12(+1) 10(+0) 11(+0) 10(+0)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +3

Иммунитет к урону дробящий, колющий, рубящий от не магических атак не посеребрённым оружием

Чувства пассивная Внимательность 14

Языки Всеобщий (не может говорить в форме волка)

Опасность 3 (700 опыта)

Оборотень. Алина может действием принять форму гибрида волка и человека или форму волка. Её характеристики, кроме КД, не меняются от формы к форме. Любое снаряжение, находящееся при ней, не превращается. Она возвращается к своей нормальной форме, когда умирает.

Острый слух и нюх. Алина получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на слух и обоняние.

Слух матери. Если Алина слышит звук плачущего младенца, или хотя бы считает, что слышит именно его, все её атаки получают помеху из-за слёз на её глазах.

Действия

Мультиатака (только для Гуманоидной или Гибридной формы). Алина выполняет две атаки когда пользуется действием Атака.

Укус (только для формы Волка или Гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2). Если целью является гуманоид, он должен преуспеть в

спасброске Телосложения Сл 12 или получить проклятие ликантропии и стать вервольфом.

Когти (для всех форм). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2).

ЗОМБИ

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс доспеха 8

Хиты 22 (3к8+9)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость Нежити. Если урон снижает хиты зомби до 0, он должен пройти спасбросок Телосложения против Сл 5 + полученный урон, если только урон не от сияния или критического попадания. При успехе хиты зомби вместо этого снижаются до 1.

Действия

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

РАЗДАТКА ДЛЯ ИГРОКОВ: ДНЕВНИК АЛИНЫ

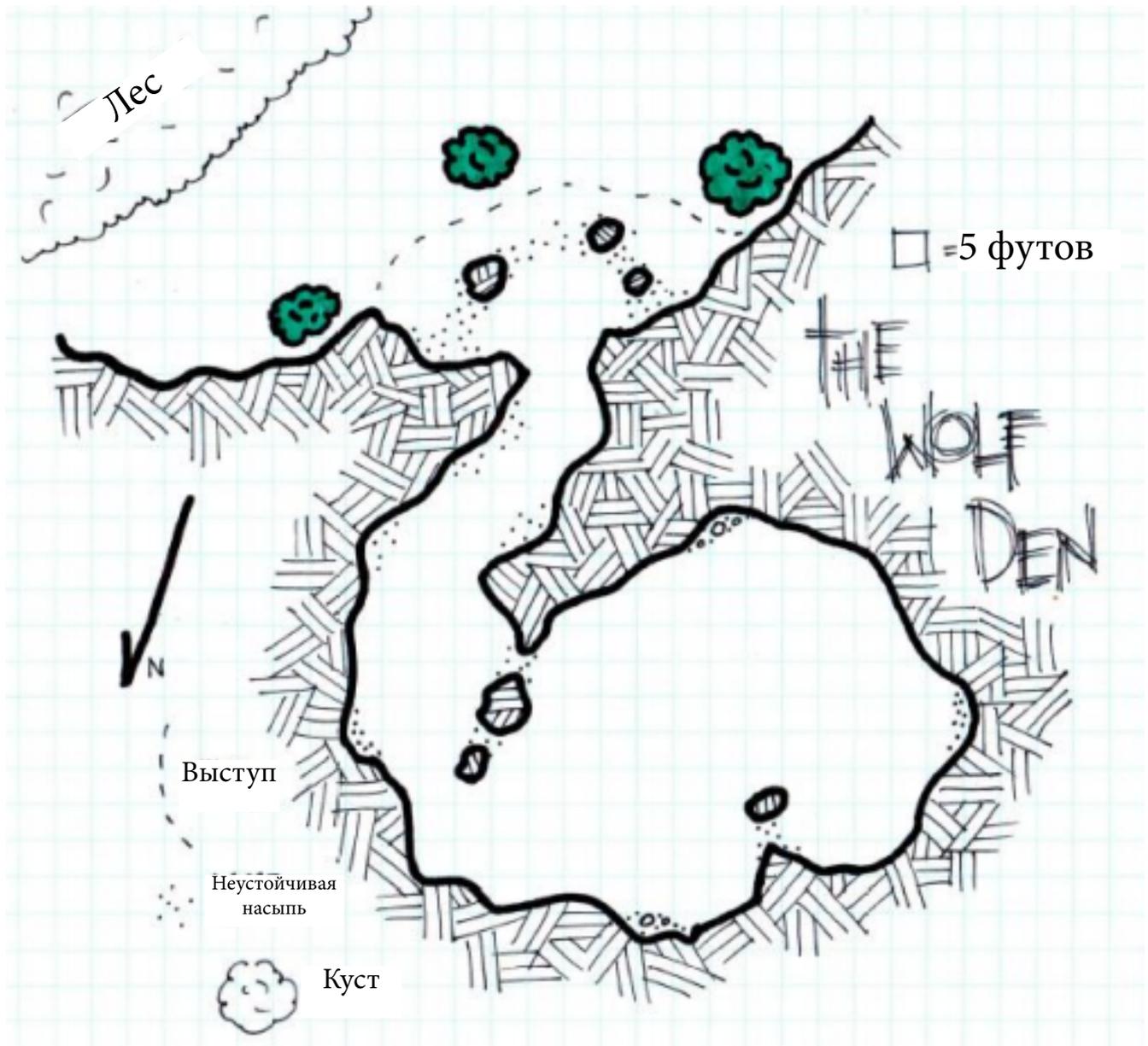
Я чувствую зов. Он тянет меня. Он... Заставляет меня? Лес такой далекий, такой холодный. Я нужна Лазло, нужна ребенку, я не могу!

Он хотел ПОРЕ-
ЗАТЬ меня! И я его прикончила. Что же нам делать? Орашное! Я отнесу нашего щенка в деревню и оставлю его там. Потом вернусь в лес...

Сегодня я попрощалась с сыном. Я больше никогда его не увижу. Я больше никогда не увижу Лазло. Я никогда больше не увижу людей, иначе почувствую голод. Кроме одиночества декарства нет.

-ЭТО КОНЕЦ-

Дополнение: Карта Волчьего Логова



Дополнение для Мастера 2: Расширение до 4х-часовой сессии.

Многие игроки хотят, чтобы игра длилась больше двух часов. Ниже вы найдете советы, как увеличить продолжительность этого приключения.

СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА

Одним из важнейших элементов дизайна приключений в сезоне «Проклятие Страда», является последовательность в их проведении. Начинать следует с DDAL04-01 «Масти Туманов» и продолжать по нумерации. Вот несколько правил, которым необходимо следовать, если вы проводите это приключение в более длительном формате, чем двухчасовое.

- Награды приключения (опыт, сокровища, слава и дни простоя) не изменяются.
- Соблюдайте расписание заведения, где играете. Если приключение проводится в магазине или на конвенте, предусмотрите, чтобы было достаточно времени на завершение и уборку со стола.
- Сообщите игрокам, что игра будет проходить больше чем обычно. Соответственно, если игрок уйдет раньше, то это считается, как если бы он ушел раньше с четырехчасовой игры (и не получает при этом часть наград или не завершает историю).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ DDAL04-02

Это приключение разработано для двухчасовой игры, но в нем большой потенциал для повторного прохождения. Оно включает в себя больше событий и столкновений, чем можно пройти за двухчасовую игровую сессию. Вот несколько советов, тем кто захочет сделать из этого приключения четырехчасовое:

- Увеличьте время, которое герои провели в деревне общаясь с важными персонажами мастера. Это потребует от вас знакомства и доступ к другим приключениям сезона «Проклятие Страда». Бургомистр, палач, сборщик налогов играют важные роли в более поздних приключениях.
- Когда герои начинают свое путешествие по лесу измените столкновения следующим образом: в части 2 у них будут два боевых столкновения (варианты 1-3) и два небоевых столкновения (варианты 4-6); затем они оказываются в лагере (2b), и, наконец, участвуют в двух боевых столкновениях с части 2с (варианты 1-3) и одном-двух небоевых столкновениях (варианты 4-6).
- Встреча с Айей Гленмир и ее эльфами может быть более продолжительной. В ее описании указаны приключения в которых она появлялась. Как житель Фаеруна она будет очень рада видеть кого-то знакомого в группе. Но тут необходимо добавить контраста - Туманы Равенлофта часто искажают, меняют и лишают разума того, кого захватят. Ая играет важную роль в приключениях «Тирании драконов» (первом сезоне).
- Увеличьте опасность и важность снежной бури. Описывайте ее неестественный холод, огромные снежинки, которые можно поймать в руку прямо в воздухе. Сделав природное явление частью истории, вы заставите игроков воспринимать ее более реалистичной. Туманы тоже могут сыграть свою роль: несмотря на снегопад, следы Алины все равно останутся видны, хотя видимость сильно сократится.

Цель сезона - превратить земли Баровии в самостоятельного персонажа. Для этого вам нужно оживить окружающий мир. Постукивайте иногда по дну стола, когда герои идут через лес, описывайте существ, не называя их (например, крыс как маленьких, шустрых четырехногих зверей, с острыми носиками и зубами, тонкими хвостиками и злобными глазами-бусинками). Включите вентилятор, когда герои идут через снежную бурю. Обратите внимание, что изменив таким образом подход к описанию мира, вы уже увеличите продолжительность игры.