



ADVENTURERS LEAGUE™



CURSE of STRAND™

ПРОКЛЯТЬЕ СТРАДА

ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ – СЕЗОН 4

ПОЛНОЕ СОБРАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С ДОПОЛНЕНИЯМИ И КОММЕНТАРИЯМИ



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие переводчиков	3	DDAL04-06 Призрак	187
Повествование к четвёртому сезону	4	DDAL04-07 Невинный	220
Карта Баровии	10	DDAL04-08 Сломленный	255
Руководство игрока	11	DDAL04-09 Искуситель	284
Дом смерти	28	DDAL04-10 Артефакт	327
DDAL04-01 Масти туманов	40	DDAL04-11 Донжон	376
DDAL04-02 Чудовище	75	DDAL04-12 Ворон	422
DDAL04-03 Палач	100	DDAL04-13 Всадник	449
DDAL04-04 Марионетка	122	DDAL04-14 Тёмный лорд	474
DDAL04-05 Провидец	165	Расширенная таблица тёмных даров	517
		Дополнительные предыстории	521

Зверства, совершенные Ворганшараксом, Изувеченной Злостью, во время его нападения на город Флан, привлекли внимание по-
тусторонних сил — туманы Равенлофта. После того как на город
опустился сверхъестественно густой туман, а регион погрузился
в не по сезону холодную зиму, искатели приключений попадают
в Баровию — страну, где нет ни радости, ни солнца, ни
надежды. Смогут ли они спастись?



Предисловие Переводчиков

Перед вами полное собрание модулей по четвёртому сезону Лиги искателей приключений. Сезон выходил с марта по июль 2016 года.

Сезон «Проклятье Страда», также известен под названием «Туманные судьбы и отсутствующие сердца». События в нём в основном разворачиваются в Демиплане Ужаса в Баровии. Некоторые модули связаны с повторным захватом Флана в регионе Лунного моря и несколькими персонажами из Фаэруна, которые были перенесены в Баровию. Сезон тематически связан с основным приключением «Проклятье Страда», вышедшим в марте 2016 года.

Сезон состоит из короткого приключения «Дом смерти» и 14 приключений модулей.

Четвёртый сезон D&D Лиги искателей приключений начнётся с того, что необычайно холодная зима опускается на регион Лунного Моря. И пока беженцы из Флана маршируют по направлению к своему родному городу, надеясь вместе со своими союзниками дать бой Ворганшараксу в попытке вернуть город, повсюду начинают происходить странные события, а на землю опускается таинственный туман. Внутри него холодно, темно, и каждый постоянно ощущает на себе чей-то голодный взгляд.

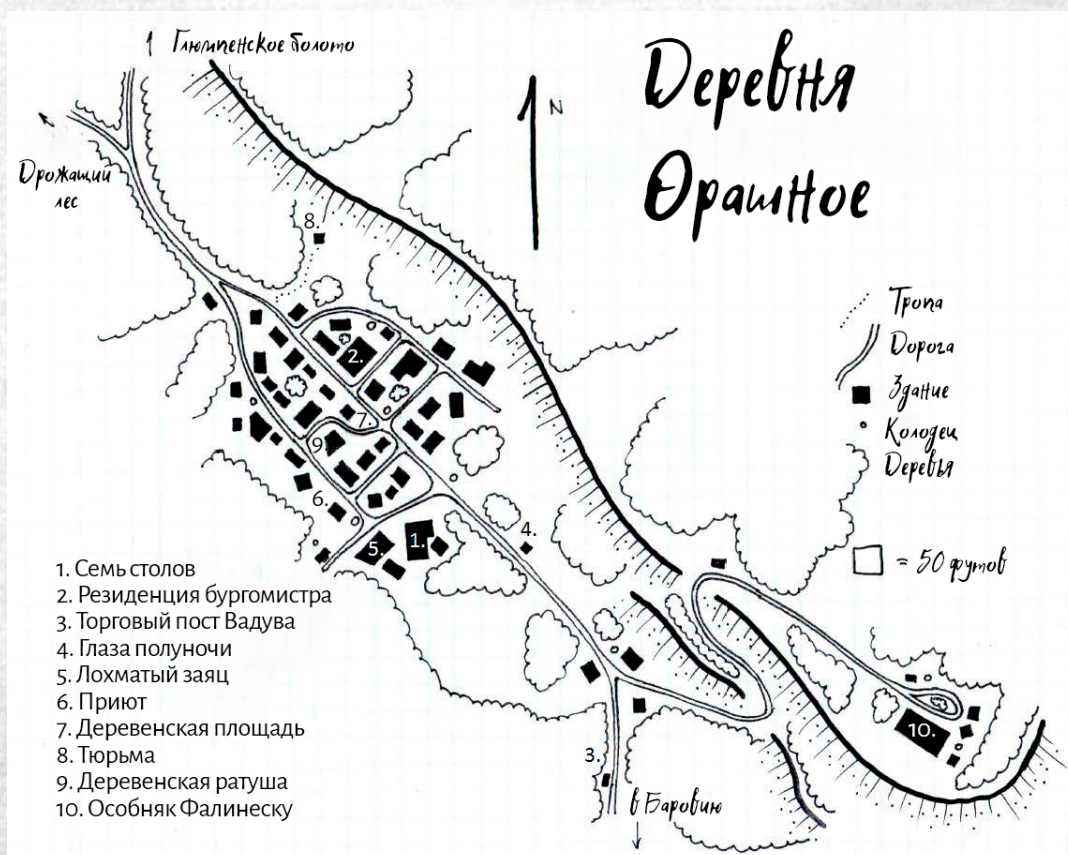
В отличие от прошлых сезонов Лиги, когда все модули являлись эпизодами одной большой кампании, слабо связанными между собой, на этот раз нас ожидает туго скрученная, переходящая из приключения в приключение история. Предполагается, что для получения максимального удовлетворения, вам необходимо начать с 4-01 «Масти туманов»

персонажем первого уровня, затем пройти 4-02, 4-03 и так далее по порядку, отметив конец четырёхнадцатого приключения получением 2 тира включительно.

Эти приключения могут 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. В сезоне большое количество сюжетных наград, которые позволят увеличить вовлечение персонажей в происходящее.

Авторы постарались предсказать возможные негативные последствия подобного подхода, предсказать и подготовиться к ним. Среди прочего, они решили использовать различные вводные для тех случаев, когда вы начинаете кампанию новым персонажем или же решили вклиниться посередине. Предполагается получение дополнительного опыта, дабы персонаж не застрял между игровых этапов (tiers) в случае пропуска приключения или очков опыта по тем или иным причинам. Мастерам будет предложен ряд советов по проведению приключений вне обычного порядка, а также уловки по расширению двухчасовых модулей, если игровой стол желает пройти его за полновесные четыре часа, и наоборот. И последнее, если какой-либо из персонажей решил поучаствовать в приключениях этой серии, он не может участвовать в приключениях за пределами Равенлофта, пока не отыщет путь наружу из ловушки демиплана.

Мы надеемся, что опыт, который будет вам предложен в рамках четвёртого сезона будет только положительным и станет основой для множества новых и интересных историй. Увидимся в туманах!



ПОВЕСТВОВАНИЕ К ЧЕТВЁРТОМУ СЕЗОНУ

В этом разделе приведена общая информация о сеттинге Равенлофт и о домене Баровия из книги *«Руководство ван Рихтена по Равенлофту»*.

РАВЕНЛОФТ

Крик разрывает неподвижный мрак. Нечеловеческие фигуры скользят между осыпающимися гробницами. Тени тянутся вперед. Неужели инстинкты и воображение сговорились против вас? Или потустороннее зло овладело вами, увлекая вас в туманы Равенлофта?

В потаённых уголках Царства Теней находятся домены кошмаров, которые жаждут храбрых и невинных, честолюбивых и злых. Некоторые называют эту коллекцию жутких царств Землей Туманов, но охотники на чудовищ знают её как Равенлофт. Ужас, магия, тайна и неизвестность заполняют эти разделённые домены, бесконечную галерею непрекращающегося зла, вековых заговоров, проклятых родословных, легендарных чудовищ и бессмертных злодеев. Злодеи из бесчисленных миров считают Равенлофт своей тюрьмой — печально известные личности, такие как король-лич Азалин Рекс, бессовестный ученый Виктра Морденхайм и дьявольский первый вампир Страд фон Зарович. Эти Тёмные Лорды обладают невероятной силой в своих изолированных доменах, но они — жертвы в плену вечных мучений злых сил, известных как Тёмные Силы.

Равенлофт — это волшебное царство, которое получило своё название от прославленного злодеяния — дома печально известного Страда фон Заровича. В этом таинственном сеттинге земля, течение времени, приливы и отливы и любые другие казалось бы привычные вещи могут непредсказуемо меняться. Они не связаны географически или политически, земли Равенлофта — также известные как домены Ужаса — это острова, окутанные туманом, дрейфующие в безграничном мраке Царства Теней. Бесчисленные домены скрыты в этих сверхъестественных туманах, и из всех тайных царств самые страшные те, которые рождены вашими кошмарами и получили мрачную жизнь благодаря вашим приключениям.

Хотя Равенлофт это место легендарного зла, домены не лишены героев. Отважные души, такие как сыщица Эз Д'Авенир, охотницы на чудовищ сёстры Уэзермей-Фоксгроув и учёный Рудольф ван Рихтен, исследуют секреты доменов. Хотя таких авантюристов немного, они представляют собой дерзкие огни, которые сияют, как маяки, сквозь тьму, и персонажи из всех земель и миров могут стремиться — или вынуждены — бросить вызов зловещим силам, скрывающимся в тени.

Туманы Равенлофта поднимаются. Какие тайны вы раскроете в Доменах Ужаса? Какие кошмары вы воплотите? И если вы войдёте в Туманы, сможете ли вы потом вернуться?

СЕМЬ СЕКРЕТОВ РАВЕНЛОФТА

Бесчисленные тайны окутывают домены Ужаса, но в основе всего лежат следующие невероятные факты:

1. **Равенлофт — это не мир.** Земли и персонажи Равенлофта не имеют общей планеты. Домены Ужаса состоят из бесчисленных демипланов, скрытых среди Царства Теней. Таинственные Туманы окружают каждый из этих островов-царств. Самые отважные души могут пробраться из одного домена в другой, но это грозит немалой опасностью, и многих из тех, кто вошел в Туманы, больше никогда не видели.
2. **Тёмные Силы контролируют всё.** Зловещие сущности, известные как Тёмные Силы, манипулируют доменами Ужаса и всеми, кто обитает внутри. Бессмертные, непознаваемые и всемогущие, Тёмные Силы наслаждаются тем, что сеют ужас и тонко манипулируют своими пленниками на протяжении многих поколений.
3. **Тёмные Лорды — узники доменов.** Демипланы Равенлофта могут быть самого разного размера, от одиноких зданий до обширных регионов. Эти домены служат тюрьмами для Тёмных Лордов — злодеев, запертых и терзаемых Тёмными Силами. Особенностью каждого домена является извращённая ирония над желаниями Тёмных Лордов, в результате чего они и жители их земель пребывают в круговороте ужаса и отчаяния.
4. **Туманы окружают всё.** Сверхъестественная пелена окутывает домены Ужаса. Это Туманы Равенлофта, зловещая завеса, ограждающая каждый домен, поднимающаяся и исчезающая по желанию Тёмных Сил. Предания приписывают Туманам чудовищные силы — от сокрытия чудовищ до уничтожения целых деревень. Туманы не привязаны к Равенлофту и скользят по планам, потенциально увлекая любого в домены Ужаса.
5. **Нигде не безопасно.** Туманы Равенлофта известны тем, что похищают невинные души, заманивая их в ловушку доменов Ужаса, в том числе персонажей для участия в особенно пугающих приключениях. Равенлофт может забрать себе душу как на одну ночь ужаса, так и на долгий ночной кошмар — в зависимости от ваших приключений.
6. **Герои противостоят ужасам.** Равенлофт — не земля героев. Немногие ищут опасности в Туманах или бросают вызов Тёмным Лордам. Страх и собственные силы персонажей — порой в виде редкой родословной или тёмных даров — несут в себе угрозу гибели. И все же те, кто противостоит этим ужасам, сияют как свет среди Туманов, как маяки, привлекая как других героев, так и более серьезные ужасы.
7. **Реален только страх.** Домены Ужаса предоставляют множество возможностей для любого вида хоррор-приключений. Поскольку домены не привязаны к привычной реальности, в их границах может произойти всё, что угодно. Обычные люди подвергаются ужасающим превращениям, целые деревни незаметно исчезают, а Туманы перекрывают все пути к спасению от опасности. Любое сюрреалистическое развитие событий по вашему желанию подчиняется воле Тёмных Сил, гарантируя, что самые ужасающие варианты

воплотятся в жизнь. В результате даже привычные расы, магические предметы и чудовища из Книги игрока, Руководства Мастера и Бестиария нашли свое место в Равенлофте, но с изменениями, которые делают их жуткими или таинственными.

ЗЕМЛИ ТУМАНОВ

Хотя домены Ужаса кардинально отличаются друг от друга, несомненно, что в их основе лежат ужас и террор. Природа доменов, влияние Тёмных Лордов, загадка Туманов и манипуляции Тёмных Сил предоставляют множество зловещих возможностей. Все эти элементы объединяет мрачная неопределённость и способность ужаса принимать непредсказуемые формы.

КОШМАРНАЯ ЛОГИКА

Домены Ужаса лишены смысла по меркам того, что обитатели других миров считают правильным и разумным. Домены сеттинга не вписываются друг в друга, история не имеет коллективного прошлого, выдумки порождают ужасные факты, а в сокрытых туманом деревнях жители упорно игнорируют внешний мир. Равенлофт — это сеттинг, созданный для культивирования неопределённости, тайны, паранойи и ужаса вопреки логике и здравому смыслу.

Персонажи ваших приключений в Равенлофте могут стать первыми, кто обратит внимание на очевидные несоответствия или заметит откровенную неправдоподобность. Но почему никто до них не искал ответы на такие очевидные вопросы? Тёмные силы, Туманы, природа доменов и Тёмных Лордов являются частью ответа, но в конечном итоге представляют отражение одного и того же аспекта — кошмарной логики.

Равенлофт по своей сути является огромным кошмаром. Большинство тех, кто пережил его ужасы, даже не подозревают о его сюрреалистичной природе; лишь немногие постепенно понимают, что всё не просто. Несмотря на это, сверхъестественные особенности сеттинга и зловещие повелители существуют для того, чтобы нагнетать ужас. Детали, описанные в этом разделе, достоверны, но истина в Равенлофте изменчива. Границы влияния Тёмных Сил, Туманов и контроля Тёмных Лордов над своими доменами преднамеренно зыбки.

Как и любой кошмар, домены Ужаса не подчиняются законам реальности. Домены существуют не для того, чтобы имитировать реальный мир, а для того, чтобы вселять ужас. Такая гибкость дает мощный инструмент, позволяющий разрушить представления о безопасности и создать проблемы для ваших персонажей. Также это способствует возникновению множества загадок о природе сеттинга. Является ли каждый домен уникальным или лишь одним из череды возвращающихся кошмаров? Сколько вариантов замка Равенлофт существует, существовало и ещё проявится в Туманах? Что является истиной среди доменов Ужаса, и как долго это будет оставаться неизменным? Вам предстоит ответить на эти вопросы.

ТЁМНЫЕ СИЛЫ

Непостижимые, скрытые силы управляют жизнью, смертью и реальностью в Равенлофте. Эти таинственные, бессмертные существа являются архитекторами доменов Ужаса и спрятали эти очаги страха глубоко в Царстве Теней. Тёмные Силы наблюдают и влияют на события в пределах своих владений. Когда они переводят свой взор на другие планы, то начинают собирать героев и злодеев, чтобы пополнить свой ужасный зверинец. С какой целью? Никто не знает.

Тёмные Силы не живут в тенях Равенлофта; они и есть эти тени. Они Туманы, они тьма. Из-за них вода превращается в реки, а звезды появляются на небе, отделенном от остальной вселенной. Они стражи, что держат Тёмных Лордов в плену. Вездесущие и непостижимые, Тёмные Силы подобны богам Равенлофта, но они неведомы смертным и не желают их поклонения.

Несмотря на контроль Тёмных Сил, эти сущности достаточно далеки от доменов, которыми они манипулируют. Хотя такие имена, как Осибус, Шами-Амура и Тенебрус, порой упоминаются в зловещих легендах, однако обитатели доменов почти ничего не знают о Тёмных Силах. Порой некоторые Тёмные Лорды осознают, что находятся в плену враждебных сущностей, но в основном рассуждения о Тёмных Силах остаются областью интересов провидцев, одержимых учёных и потусторонних существ. На любого, кто распространяет истории о зловещих силах, манипулирующих реальностью, в лучшем случае не будут обращать внимание. Для жителей Равенлофта невежество служит прекрасной защитой от необъяснимых фактов.

СЕКРЕТ ТЁМНЫХ СИЛ

Вы решаете, какова истинная природа Тёмных Сил. То, как вы воспринимаете эти силы, влияет на ваш взгляд на их действия и планы, на то, кого они переносят в Равенлофт и почему. В ваших приключениях вы можете раскрыть эти тайны и использовать их, чтобы подсказать пути побега из доменов Ужаса. Рассмотрите следующие варианты при разработке своего представления о Тёмных Силах:

Аморальные стражи. Тёмные Силы — это группа могущественных существ, которые считают, что они находятся за пределами морали. Они выявляют опасных людей и заключают их в тюрьму в пределах доменов Ужаса, где они якобы причиняют меньше вреда, чем если бы были свободны. Те, кто попал в ловушку вместе с Тёмными Лордами — допустимые жертвы.

Злые архитекторы. Тёмные Силы — это воплощения зла, таинственные сущности Царства Теней или заговор злых богов. Они относятся к обитателям доменов Ужаса как к своим игрушкам, сеющим страхи и разжигающим отчаяние. Это радует или поддерживает их, или, возможно, они ищут людей, достойных вступить в их ряды.

Бессмертные остатки. Тёмные Силы — это всё, что осталось от множества побежденных злых богов и полубогов. Следы их силы сохранились в янтарных саркофагах, которые встречаются по всем доменам Ужаса. Эти ослабленные остатки манипулируют своим царством, чтобы создать негативные силы, которые поддерживают их сущность и ведут к новому прославлению.

ТУМАНЫ

Туманы, известные во всем Равенлофте, — это проявления воли Тёмных Сил. Они разделяют, окружают и изолируют каждый домен, создавая расплывчатые границы, заточающие Тёмных Лордов в пределах их территорий. Туманы пробираются через домены Ужаса, появляясь, чтобы забрать случайных путников или нагнать ужас на ничего не подозревающих деревенских жителей. Самое печальное то, что Туманы просачиваются в другие миры и похищают невинных, злодеев или целые земли, утаскивая их в Равенлофт, чтобы сделать их новыми пленниками.

Жители доменов Ужаса знают о Туманах и приписывают им злоеущие свойства, но они воспринимают Туманы как естественную часть природы их родины. Многие из тех, кто путешествует между доменами, часто называют свой мир Землями Туманов. В любом сверхъестественном явлении, необъяснимом исчезновении или злонамеренной силе можно обвинить Туманы, а к тем, кто взаимодействует с туманом или приходит из-за его пределов, относятся с подозрением. Туманы затрудняют путешествия между доменами, независимо от того, хочет ли человек покинуть место, чтобы добраться до другой земли или сбежать из царства, в котором он находится.

Помимо этих фактов, Туманы — это ваш инструмент для установления границ ваших страшных историй. См. Раздел “Природа Равенлофта” для получения подробной информации об использовании Туманов для направления ваших хор-рор-приключений, заставляя персонажей взаимодействовать с определенными элементами, держа другие в тайне.

ДОМЕНЫ

Злоеущие демипланы, известные как домены, составляют Равенлофт. Эти домены сильно различаются, но у них есть ряд общих черт:

Домены имеют ограниченный размер. Домены различаются по размеру — от стран или географических регионов до одного города, структуры, транспортного средства или конкретного места.

Домены изолированы. Каждый домен окружен Туманами, его границы исчезают в дымку. У доменов нет ни общих границ, ни общей географии, и нельзя просто перейти из одного домена в другой. Окружающая среда, культура и жители одного домена не влияют на другие домены.

Домены заточают Тёмных Лордов. Домены существуют для того, чтобы удерживать и мучить злодея. Хотя Тёмные Лорды контролируют свои домены, каждого из них мучает личный кошмар, разыгрывающийся в их царстве.

Домены — это клетки. Те, кто столкнулся с Тёмным Лордом, могут обнаружить, что Туманы не позволяют ему покинуть владения злодея. Как дом с привидениями, который закрывает свои двери или вызывает смертоносную бурю, так и домены создают неотвратимые пространства, в которых разворачиваются хоррор-приключения.

Домены имеют свою тематику. Каждый домен отражает характер своего Тёмного Лорда, и хорошо подходит для создания ужасов, связанных с этим злодеем. Подобно тому, как жуткие поместья служат пристанищем для призрачных жильцов, так и каждый домен привлекает и поддерживает свой определенный тип ужаса.

ТЁМНЫЕ ЛОРДЫ

Центром каждого домена является Тёмный Лорд, семя, дающее начало тернистым зарослям. Злодеем может оказаться предводитель нации, выдающийся гражданин, примечательное чудовище, таинственный отшельник или кажущийся безобидным персонаж. Независимо от текущей роли Тёмных Лордов, их злоба привела к созданию доменов и заточению в Равенлофте.

Хотя эти личности сильно различаются, не считая нескольких исключений, у Тёмных Лордов есть общие черты:

Тёмные Лорды — зло. Каждый из них — абсолютный злодей своего домена и первопричина творящихся там страданий и ужасов.

Тёмные Лорды — пленники. Тёмные Лорды не могут покинуть свои домены. Если Тёмный Лорд входит в Туманы или использует другой метод, пытаясь сбежать, Тёмные Силы возвращают его в его домен. Даже смерть редко позволяет Тёмному Лорду покинуть надолго свою тюрьму.

Тёмных Лордов пытаются. Каждый домен причиняет боль своему Тёмному Лорду тем или иным способом, связанным по иронии судьбы с его прошлыми преступлениями, неудачами или нереализованными амбициями.

Тёмные Лорды влияют на домены. Хотя Тёмные Лорды ненавидят свои домены, они оказывают на них значительное влияние. Это может быть власть правителя, магия сверхъестественного хозяина или более основополагающая связь. Большинство из них обладают способностью не позволять другим покидать свой домен.

Тёмные Лорды по-разному опасны. Тёмные Лорды бывают разными — от чудовищ-тиранов до жутких личностей, которые в остальном выглядят как обычные люди. Положение и силы Тёмного Лорда обусловлены его поступками, а не игровым блоком статистики. Хотя некоторые Тёмные Лорды смертельно опасны или обладают нечистыми дарами Тёмных Сил, многие из них не представляют реальной угрозы в бою. Их угроза — результат способностей, превосходящих физическое мастерство.

Тёмные Лорды активны. Тёмные Лорды могут размышлять о своих неудачах, но, тем не менее, они без устали стремятся к достижению своих целей. Их отчаянная борьба подпитывает их конфликты с персонажами. Создавайте столкновения с Тёмными Лордами в своих приключениях почаще, не берегите их ради отдаленных кульминационных моментов.

Тёмные Лорды не осознают, что они Тёмные

Лорды. За редким исключением, Тёмные Лорды не осознают, что занимают особое место в мире. Их замыслы, одержимость и самолюбие мешают задуматься о странных особенностях мира и мелких проблемах, таких как жуткий туман.

Тёмные Лорды бессмертны. Тёмные Лорды бессмертны, многие из них не представляют, как долго живут, сколько раз они умирали и как вернулись к жизни. Если Тёмный Лорд погибает, его поражение временно — оно длится до тех пор, пока он не будет воскрешён Тёмными Силами. Многие используют его отсутствие, пытаясь сбежать или занять отсутствующее место.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Домены Ужаса не являются родиной героев. Для большинства жителей доменов просто пережить ночь — уже проявление мужества. Немногие готовы противостоять ужасам Туманов, но те, что встречаются, имеют одно из перечисленных ниже происхождений:

Путники из Тумана. Туманы проникли в миры этих персонажей и перенесли их в домены Ужаса. Застрали ли эти искатели приключений в Равенлофте на ночь или на вечность, для местных они не только чужаки, но и редкие маяки в кромешной темноте.

Пробужденные жители. Какое-то потрясение вывело этих необычных людей из апатии, царящей в Землях Туманов. Эти персонажи увидели зло и никогда больше не познают утешения в сладком неведении.

Искатели приключений почти не встречают подобных себе в Землях Туманов.

ПРИРОДА РАВЕНЛОФТА

Ничто из того, что можно было бы предположить о каком-либо мире на Материальном Планах, не является однозначно достоверным в Доменах Ужаса. В следующих разделах подробно рассказывается о том, как Тёмные Силы манипулируют Землями Туманов и что жители домена думают о своём мире (или старательно избегают размышлений).

ТУМАНЫ

Туманы всегда находятся на границе домена, но они также могут появляться в виде плотных стен, которые поднимаются там, где этого требуют приключения. Такие стены могут скрывать незнакомцев или затаившихся врагов, или они могут переносить тех, кто входит в них, в далёкие земли, другие домены или даже за пределы доменов Ужаса. Туманы непостижимы, но они всегда служат планам Тёмных Сил, доставляя существ туда, куда пожелают эти злобные силы.

Тёмные Силы также предоставляют Тёмным Лордам ограниченную способность управлять Туманами, окружающими их домены, позволяя большинству по желанию открывать или закрывать границы своего домена для других существ. Если границы домена закрыты, любой, кто приближается к Туманам, замечает сверхъестественные возмущения. Они могут быть в виде извивающихся в дымке волн, угрожающих силуэтов, настораживающих звуков или иные формы, связанные с Тёмным Лордом или доменом. Существа, которые входят в Туманы в это время, включая летающих существ, подвержены следующим эффектам:

- Существо, которое начинает свой ход в Туманах, должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 20, иначе получит 1 степень истощения.
- Существо не может избавиться от этого истощения, пока находится в Туманах.
- Находясь в Туманах, существо, независимо от того, как далеко или в каком направлении оно путешествует, в конечном итоге возвращается в домен, который оно покинуло.
- Область в Туманах является сильно заслонённой (подробнее см. в «Книге игрока»).

ТАЛИСМАНЫ ТУМАНА

Талисман Тумана — это немагический объект, похожий на лозоискатель или магический камень, который резонирует с уникальной природой домена, из которой он взят, позволяя существу, держащему его, найти путь через Туманы к этому домену. Держа талисман и сосредоточившись на домене его происхождения, существо может достичь этого домена после 2кб часов путешествия среди Туманов. Любые существа, которые следуют за существом с талисманом Тумана, также достигают этого места назначения. Талисман Тумана не поможет существу, заключённому в домене, границы которого закрыты. Если границы целевого домена закрыты, совершите бросок по таблице «Блуждания в Туманах», чтобы определить, что произойдёт.

Талисманы Тумана выглядят зловещими и нет двух одинаковых. Сожжённая священная книга семьи, потрёпанная мягкая игрушка, свиток папируса могут служить талисманом Тумана. Немногие из тех, кто живёт в Доменах Ужаса, знают, как использовать талисманы Тумана, или заинтересованы в путешествиях в другие домены. Однако те, кто это делает, могут поделиться талисманом Тумана с искателями приключений или могут знать, где находится такой предмет. Вы можете использовать талисманы Тумана, чтобы направить персонажей из одного домена в другой, как того требуют ваши приключения.

МАГИЯ И МЕТАФИЗИКА

Тёмные Силы управляют доменами и существами в пределах их досягаемости во всех основных аспектах контролируя магию, природу жизни и смерти, а также способы побега из своих кошмарных царств.

ТАИНСТВЕННАЯ МАГИЯ

В некоторых доменах магия является повседневной частью жизни, в то время как в других, изолированных сообществах, её боятся как свойственной чудовищам. В редких случаях магия полностью отрицается или запрещается её использование, но магия может просто редко встречаться, если не учитывать заклинания местных целителей или силы случайных семейных реликвий. Вам решать, насколько распространена магия в домене, выбирая, ужаснее будет недостаток магии или же её избыток.

Редкость магии. В областях, где жители считают простую магию чем-то особенным, отсутствие взаимодействия местных жителей со сверхъестественным не означает, что вы должны ограничивать магию для искателей приключений. Скорее используйте эту возможность, чтобы показать персонажей, использующих магию, как вызывающих благоговение или ужас, или приписать легендарное происхождение обычным магическим предметам.

Искажённая магия. Тёмные Силы влияют на магические эффекты, наделяя их зловещими качествами. Вы сами решаете, как проявляются эти изменения, которые могут меняться от домена к домену. Появляются ли вызванные существа в виде нежити в одном домене или в виде искорёженных мутаций в другом? Отзываются ли заклинания школы Прорицания хриплыми голосами потусторонних древних? Похожи ли последствия употребления *зелья лечения* [potion of healing], на личинок, оплетающих раны, которые закрываются изнутри? Магия выглядит угрожающе в Доменах Ужаса, но украшенное описание не должно изменять фактические эффекты заклинаний или магических предметов.

ТЮРЬМА ДУШ

Каждый в Доменах Ужаса — заключённый. Самыми значимыми пленниками являются Тёмные Лорды, но каждое существо, на которое претендуют Туманы, находится вне естественного порядка мультивселенной. Даже смерть не дает возможности убежать от Тёмных Сил, которые хранят каждую душу, попавшую в их лапы. В Землях Туманов смерть — это не спасение, а начало нового кошмара.

Бездушные оболочки. Не у каждого существа в Доменах Ужаса есть душа. Многие обитатели доменов — порождения Тёмных Сил, чьи тела были сформированы из земли и Туманов. Во всех смыслах и целях, и даже при магическом исследовании, эти существа являются тем, чем они кажутся. Тёмные Силы превращают их в живых марионеток — людей, живущих ничем не примечательной жизнью, которая укрепляет существующее положение вещей и неудовлетворение, которые мучают Тёмного Лорда домена.

Яркие души. Рождённые в Землях Туманов, у которых есть душа, как правило, энергичны, избрательны и амбициозны. Но они понимают, что

эти добродетели подавляются суровыми, бездушными личностями, которые превосходят их числом, заставляя многих искать лучшую жизнь и ответы на тайны их родных доменов. Каждый персонаж игрока, который родился в домене, является одной из этих ярких душ.

Смерть в Равенлофте. Когда существо с душой умирает в Доменах Ужаса, его душа попадает в Туманы и не может отправиться в посмертие. Если существо, которое было мертво по крайней мере 24 часа, возвращается к жизни с помощью заклинания или других сверхъестественных средств, оно понимает, что его душа, вероятно, навсегда заперта в Туманах. Используя правила «Страх и стресс» из главы 4, существо получает новое Семя Страха.

Если существо с душой умирает и не возвращается к жизни, эта душа остается пойманной в Доменах Ужаса до тех пор, пока она не перевоплотится, этот процесс может занять десятилетия. Люди, которые наследуют одну и ту же душу из поколения в поколение, часто выглядят одинаково и могут иметь воспоминания о своих прошлых жизнях.

Метафизические тайны. Состояние душ в Доменах Ужаса увеличивает масштаб экзистенциального кошмара тем, кто надеется управлять жизнью и смертью, чтобы покинуть эти царства. Кроме того, редко имеет значение, кто имеет и не имеет души в домене, если только приключение не затрагивает темы жизни, смерти и реинкарнации. Игроки могут создавать связи с давно умершими людьми, используя тёмные дары и предыстории, представленные в главе 1. Но в целом застой душ в Землях Туманов призван предоставить основание для мрачных тайн, а не для учёта жизни.

ПЛАНАРНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Каждый домен представляет собой свой собственный демиплан, изолированный от всех других планов, включая Материальный План. Никакое заклинание — даже *исполнение желаний* [wish] — не позволяет вырваться из Доменов Ужаса. Такие заклинания, как *проекция в астрал* [astral projection], *уход в иной мир* [plane shift], *меленормация* [teleport] и иная подобная магия, применяемая с целью побега из домена, просто оканчивается неудачей, как и эффекты, которые изгоняют существо на другой план. Эти ограничения распространяются также на все другие эффекты, включая магические предметы и артефакты, которые переносят или изгоняют существ на другие планы. Магия, которая позволяет переходить на Эфирный План, такая как заклинание *эфирность* [etherealness] и особенность призраков «Эфирность», является исключением из этого правила. Существо, которое входит на Эфирный План из домена, возвращается в домен, который из которого оно вышло, зайдя в Эфир.

Для заклинаний, эффекты которых изменяются или ограничены границами плана (например, *послание [sending]*), каждый домен считается отдельным планом. Магия, которая призывает существ или объекты с других планов, функционирует как обычно, как и магия, которая включает в себя межпространственную область. Заклинания, накладываемые в межпространственной области (например, созданной заклинанием великолепный особняк Морденкайна *[Mordenkainen's magnificent mansion]*), подчиняются тем же ограничениям, что и магия, накладываемая в пределах домена.

Находясь в Доменах Ужаса, персонажи, получающие заклинания от божеств или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Кроме того, заклинания, которые позволяют общаться с существами из других планов, функционируют нормально, за одним исключением: Тёмный Лорд домена чувствует, когда кто-то в его домене накладывает подобное заклинание, и может сделать себя его целью, и ответить заклинателю.

БАРОВИЯ

Домен первого вампира

Тёмный Лорд: Страд фон Зарович

Жанр: готический хоррор

Отличительные черты: неупокоенный тиран, печально известная цитадель с призраками, трагическое воскрешение

Талисманы Тумана: бутылка баровийского вина, фамильный герб фон Заровичей, талисман Знак вороны.

В Баровии ночь — это проклятие. С угасанием света злые души соскальзывают с тёмных шпилей замка Равенлофт, чтобы исполнить волю бессмертного повелителя. Это царство вампира графа Страда фон Заровича, чьи пороки обрекли его и бесчисленные поколения на бесконечно повторяющиеся циклы одержимости и отчаяния.

Вой волков и крики роев воронов эхом разносятся по удручающим долинам и гнетущим лесам Баровии. Жизнь суеверных сельских жителей в изолированных общинах омрачается страхом перед их отчуждённым повелителем, его зловеющими слугами и древним злом, которое беспрепятственно разрастается. Все жители домена знают, что стоит остерегаться туманов и долгих баровийских ночей, поскольку Дьявол Страд наблюдает через них и может дотянуться и получить всё, что пожелает. Тем не менее, никто не понимает, что мучения разыгрываются снова и снова, все они — часть плана Страда по заявлению своего права на одну жертву, которая ускользает от него в течение многих поколений.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Баровией, знают следующие:

- Баровия — мрачное царство долин, изолированных лесами, в которых рыщут волки и коварными горами. Плотные облака ввергают землю в вечный сумрак.
- Угрюмые, суеверные люди этой страны живут в маленьких, разбросанных деревнях. Каждая из этих общин возглавляется бургомистром, который стремится избежать гнева отчуждённого правителя земли, графа Страда фон Заровича.

На незнакомцев смотрят с подозрением.

- Многие местные жители считают, что граф фон Зарович — вампир. Он живет в замке Равенлофт, цитадели, из которой мало кто возвращается.
- Таборы вистани, проходящие через Баровию, находятся под защитой графа. Эта защита истекает из прошлой доброты, которую вистани проявили к графу, и из его долгого общения с предсказательницей мадам Евой. (Подробнее о вистани см. раздел «Путешественники в Туманах» в конце этой главы.)
- Истории о жителях Баровии полны скрытого зла: коварные ведьмы, тайные культы, зловещие вороны, злобные оборотни и даже хуже.

БАРОВИЙСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

В Баровии проживает разнообразное население, предки нынешних жителей родом из земель, давным-давно завоеванных графом фон Заровичем. Люди предпочитают одеваться в неброскую, но функциональную одежду, цвета их кожи и волос варьируются в широком спектре оттенков, а имена часто вдохновлены славянскими народами. Когда игроки создают персонажей из Баровии, задайте им следующие вопросы.

Какой была ваша жизнь в Баровии? Вы были ребенком пастуха, винодела или бургомистра? Была ли ваша жизнь скромной, или вас не коснулась нехватка денег и еды? Был ли в вашей жизни кто-то, кто пропал, или вы пострадали от схватки с созданиями ночи?

Каких поверий вы придерживаетесь? Есть ли что-то, что вы делаете или говорите каждое утро или вечер? Уделяется ли особое внимание животным — особенно летучим мышам, воронам или волкам — в ваших суевериях? У вас есть суеверия, касающиеся монет, дверных проёмов, еды или ран?

Бывают ли у вас повторяющиеся сны или видения о незнакомых событиях или прошлых жизнях? Кем вы были в этих снах? Что они говорят вам о Баровии? Вы верите, что в них есть хоть какая-то правда? Является ли граф Страд фон Зарович ключевой фигурой в каком-либо из этих видений?



ADVENTURERS LEAGUE™

РУКОВОДСТВО ИГРОКА
Версия 4.0

CURSE of STRAND



Что такое D&D Лига Искателей Приключений?

Прежде всего, это организованная на официальном уровне непрерывная игровая кампания для Dungeons & Dragons. В качестве правил в ней используется пятая редакция D&D, а в качестве игрового сеттинга — Забытые Королевства (The Forgotten Realms).

Вы можете играть в рамках D&D Лиги Искателей Приключений (далее Лига) в любом месте, где используются приключения с этим логотипом. Вы можете создать себе персонажа и использовать его на любой игре, где поддерживаются правила Лиги. Большая часть таких игр проходит публично. Чаще всего их проводят в игровых магазинах и клубах, а также на конвентах.

Как использовать это руководство?

Руководство D&D Лиги — это исчерпывающий справочник по правилам, используемым в официальных играх. В добавлении к тем правилам, которые касаются исключительно игроков, тут содержится важная информация для Мастера и организаторов. Также здесь вы сможете найти особые правила для игры в Dungeons & Dragons в рамках официальной кампании. Когда вы сталкиваетесь с разночтениями между правилами, содержащимися в данном Руководстве и других источниках, то Руководство имеет приоритет для игр Лиги.

Оно разделено на две части:

- Часть первая посвящена созданию и развитию персонажа. Она содержит перечень разрешенных правил, а также информацию о развитии персонажа после приключений в рамках Лиги.
- Часть вторая содержит список источников и другую информацию, которая может вам пригодиться. Также здесь есть раздел «Часто задаваемые вопросы».

Что Вам нужно для игры?

Для участия в играх Лиги вам необходимы:

- Базовые правила D&D (The D&D Basic Rules). Этот бесплатный документ в формате PDF доступен на веб-сайте Wizards of the Coast. Он содержит все основополагающие правила игры, и вы можете создать персонажа, руководствуясь ими. Расширенные возможности доступны в других продуктах компании.
- Лист персонажа (Character sheet). Вы можете использовать официальный лист Лиги или любой другой, который подходит лично вам.

- Лист приключений (D&D Adventurers League adventure logsheet). Он нужен для отслеживания сыгранных вами игровых сессий, а также учета вашего опыта, сокровищ и иных заметок.
- DCI номер. Это ваш официальный идентификационный номер в системе игр Wizards of the Coast. Вы можете получить его на публичных игровых событиях; просто спросите у организатора, если вы участвуете впервые. Также вы можете получить его самостоятельно на сайте Wizards of the Coast.

ИГРОВЫЕ СЕЗОНЫ

Каждые несколько месяцев начинается новый игровой сезон. Он задает общий тон и сюжетные связи, объединяющие различные приключения в своего рода «мини кампанию». Текущий игровой сезон называется **Проклятье Страда**.

Сезоны обеспечивают непрерывность игры и сюжета. В дополнение к этому, чередование игровых сезонов предоставляет возможность создать новых персонажей, обновить правила и начать новые приключения. При этом вы всегда сможете продолжить игру уже существующим персонажем в любом из игровых сезонов, пока он соответствует требованиям по уровню каждого конкретного приключения.

Предназначение D&D Лиги

Игры в рамках Лиги должны:

- быть доступны всем желающим;
- создавать доброжелательную атмосферу, направленную на веселье
- использовать лишь официальные материалы приключений

Часть 1: Персонажи

Этот раздел содержит информацию по созданию и развитию персонажей в рамках D&D Лиги.

РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА

Персонажи, созданные во время игрового сезона Проклятья Страда, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- Базовые правила D&D (все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, пробрасывания начального благосостояния, существуют также некоторые ограничения мировоззрения)
- Книга Игрока D&D (D&D Player's Handbook, все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, некоторые ограничения мировоззрения)
- «Проклятье Страда» (Curse of Strahd™, приложение А)
- «Справочник Монстров» (Monster Manual, приложение А — только звери (beasts))
- «Руководство по Побережью Мечей» (Sword Coast Adventurer's Guide™ (смотри врезку))

Официальные материалы Лиги могут содержать исключения из приведенных списком разрешенных правил. Если в заклинании, расовой или классовой особенности упоминается существо, которое не содержится в официальном наборе правил, то это заклинание или особенность также представляет собой исключение из правил.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Чтобы создать персонажа в рамках Лиги вам нужно следовать шагам, указанным ниже. Исключения и уникальные правила, которые могут применяться в Лиге, упоминаются в описании каждого сезона. Все персонажи начинают игру на **1-м уровне**.

ВЫБЕРИТЕ НАЧАЛЬНУЮ ИСТОРИЮ

Вам следует выбрать начальную историю для вашего персонажа. В большинстве случаев это довольно легко — она совпадает с игровым сезоном первого приключения вашего персонажа. Ваш выбор истории влияет на набор правил, которые вы можете использовать для определения возможностей персонажа. Однако вы можете выбрать любую историю, независимо от того, в каком игровом сезоне вы планируете играть.

На текущий момент доступны следующие начальные истории:

- *Ярость Демонов*
- *Стихийное Зло*
- *Тирания Драконов*
- *Проклятье Страда*

В случае выбора *Стихийного Зла*, *Тирании Драконов* или *Ярости Демонов* в качестве вашей начальной истории — ознакомьтесь с разделом «Предыдущие начальные истории» в конце данного документа.

Руководство по Побережью Мечей

Для игры в Лиге доступны все сноски и правила, собранные в Руководстве по Побережью Мечей, кроме исключений, указанных ниже. Не разрешены или каким-либо образом ограничены следующие правила:

- В играх Лиги крылатые тифлинги не могут летать. Допустимы лишь декоративные крылья, которые не могут обеспечить скорость полёта.
- Некоторые расы, описанные в других источниках (например, аасимар или генаси), запрещены, если только этот источник не является допустимым для истории происхождения вашего персонажа.
- Вы можете указать, что отыгрываете какой-либо редкий вид эльфов, однако можете использовать только те расовые черты, которые указаны в *Книге Игрока*.
- Вы можете избрать первородный путь Яростного Бойца только если являетесь дварфом. Также для того, чтобы принять арканную традицию Пения Клинка, вы должны быть эльфом.
- Выбор происхождения наследника требует дополнительных указаний. Вы можете бросить кубик и как обычно воспользоваться таблицей, приведённой в *Руководстве по Побережью Мечей*, при этом любой предмет, который вы выберете в *Книге Игрока*, должен быть нерасходуемым и стоить 75 зм и меньше. Независимо от того, бросите вы кубик или же выберете наследство сами, оно может быть абсолютно обычным или иметь незначительную магическую особенность. Если вы хотите, чтобы такая особенность была, то можете выбрать будет ли предмет излучать свет свечи или же иметь любой другой эффект из таблицы «Какую особенность он имеет?» в *Руководстве Мастера*.

ВЫБЕРИТЕ РАСУ

Все расы, включая необычные, доступные в разрешенных на данный момент правилах, могут быть использованы для игры.

Различные черты человека. Если вы играете человеком, то можете использовать разнообразные черты в том виде, как это указано в главе 2 *Книги Игрока*.

ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Все классы и классовые особенности, доступные в разрешенных на данный момент правилах, могут быть использованы для игры.

Божества. Сюжет игр Лиги проходит в Забытых Королевствах, поэтому народ поклоняется богам только этого мира. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж поклонялся какому-либо богу, вам следует выбрать его из списка божеств Забытых Королевств или нечеловеческих божеств, содержащегося в приложении В *Книги Игрока* или *Базовых Правил*. Жрецы и персонажи с предысторией Священнослужителя обязаны выбрать божество из этого списка. Если вы жрец, то можете выбрать один из относящихся к вашему божеству доменов или же домен Жизни. Домен Смерти не разрешен, за исключением тех случаев, когда данная возможность не становится доступна в рамках вашего игрового сезона.

ОПРЕДЕЛИТЕ ОЧКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы можете определить очки характеристик вашего персонажа, используя один из следующих методов:

- Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8)
- Настройка очков характеристик (глава 1 *Книги Игрока*)

После распределения очков характеристик, добавьте к ним ваши расовые бонусы, чтобы определить окончательные значения характеристик на первом уровне. Вы не можете бросать кубик для определения ваших очков характеристик.

ОПИШИТЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Выберите дополнительные детали, которые помогут вам лучше понять вашего персонажа, из тех, что содержатся в разрешенных на данный момент правилах:

- Имя
- Мировоззрение
- Идеалы
- Узы
- Изъяны
- Предыстория (вы можете выбрать или же создать собственную предысторию)
- Фракция (необязательно)

НАЧАЛЬНЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ (LIFESTYLES)

Ваш начальный уровень жизни зависит от вашей предыстории. Вы можете изменить его (как в лучшую сторону, так и в худшую), когда тратите дни отдыха на различные занятия.

Предыстория	Образ жизни
Артист [Entertainer]	Скромный
Благородный [Noble]	Зажиточный
Беспризорник [Urchin]	Скромный
Моряк [Sailor]	Скромный
Мудрец [Sage]	Скромный
Народный герой [Folk hero]	Скромный
Отшельник [Hermit]	Бедный
Прислужник [Acolyte]	Скромный
Преступник [Criminal]	Бедный
Гильдейский ремесленник [Guild artisan]	Комфортный
Собственная предыстория	Скромный
Солдат [Soldier]	Скромный
Чужеземец [Outlander]	Бедный
Шарлатан [Charlatan]	Комфортный
Предыстории из Руководства по Побережью Мечей	
Городской стражник [City Watch]	Скромный
Клановый ремесленник [Clan Crafter]	Комфортный
Учёный-затворник [Cloistered Scholar]	Скромный
Придворный [Courtier]	Комфортный
Представитель фракции [Faction Agent]	Скромный
Дальний путешественник [Far Traveler]	Скромный
Наследник [Inheritor]	Зажиточный
Рыцарь ордена [Knight of the Order]	Комфортный
Ветеран наёмник [Mercenary Veteran]	Скромный
Городской охотник за головами [Urban Bounty Hunter]	Скромный
Утгардский соплеменник [Uthgardt Tribe Member]	Бедный
Дворянин Глубоководья [Waterdhavian Noble]	Зажиточный

ДОПУСТИМЫЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ (ALIGNMENT)

Игры в рамках Лиги нацелены на создание доброжелательной, приятной атмосферы. И хотя мы осознаем, что большинство игроков способны отыгрывать персонажей с весьма широким спектром мотиваций, мы решили ограничить выбор мировоззрения, дабы удерживать игровые партии от саморазрушения.

Следующие виды мировоззрения запрещены в Лиге:

- Нейтрально-злое
- Хаотично-злое

Вдобавок, следующий вид мировоззрения допускается лишь для персонажей, относящихся к Альянсу Лордов или Жентариму:

- Законно-злое

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАРАНЕЕ СОЗДАННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ (PREGENERATED CHARACTERS)

Если вы не хотите самостоятельно создавать своего персонажа, в этом нет ничего плохого. Вы можете использовать заранее созданного персонажа на старте, а затем изменить его во что-то иное, более подходящее вашему стилю игры. Ознакомьтесь с разделом «Развитие персонажа» для получения более подробной информации о том, как это возможно сделать.

ФРАКЦИИ (FACTIONS)

Когда вы создаете персонажа, а также в любой момент его приключений, вы можете решить присоединиться к фракции. Фракция является организацией, нацеленной на достижение определенных целей, благодаря активным действиям ее представителей по всему Фаэруну (Faerun), основному континенту Забытых Королевств. Каждая фракция по-своему уникальна и предлагает искателям приключений шанс заработать уважение и известность в своих рядах путем получения очков славы (Reputation) в ходе прохождения приключений и выполнения заданий, которые соответствуют ее интересам.

Действующие фракции не меняются вне зависимости от игрового сезона, настолько глубоко они вплетены в ткань повествования текущих и будущих историй Лиги. Разумеется, у каждой из фракций есть собственные цели и задачи, но между ними нет открытой вражды. Последователи одной фракции могут относиться с пренебрежением к последователям другой, но они достаточно цивилизованы дабы воздержаться от прямого конфликта. Присоединение к фракции не является обязательным.

Если ваш персонаж присоединился к одной из них, то в силу вступают следующие правила:

Один персонаж — одна фракция. Вы одновременно можете быть членом лишь одной из них. Если вы когда-нибудь решите сменить фракцию или же уйти из нее, то вы теряете все бонусы и очки славы, которые вы заработали на службе там. Ни одна из фракций не любит предателей и дезертиров.

Не вредите другим персонажам во время приключения. Приключенцы объединяются на основе общих интересов, поэтому ожидается, что они будут работать сообща для преодоления возникающих трудностей. И хотя некоторые фракции могут относиться к другим с неприязнью, персонажам стоит отложить эту антипатию в дальний ящик и объединиться в команду перед лицом неминуемой опасности. Если говорить коротко, играйте с уважением друг к другу, особенно когда проблемы становятся по-настоящему смертоносными.

ВЫБЕРИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Когда в рамках Лиги вы создаете вашего персонажа на текущий игровой сезон, возьмите начальное снаряжение согласно вашему классу и предыстории. Вы не можете бросать кубик для определения вашего начального благосостояния.

Приобретение предметов. Вы можете приобрести любые обычные вещи, которые содержатся в разрешенных на данный момент правилах.

Безделушки (Trinkets). Вы можете начать игру, самостоятельно выбрав безделушку из таблицы в главе 5 Книги Игрока или Базовых Правил, или же бросить кубик для случайного выбора безделушки.

ЛИСТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вдобавок к листу персонажа вы должны иметь лист приключений. Он служит для записи каждой сессии игры. Относитесь к нему как к продолжению листа персонажа; это запись всех достижений вашего героя!

Прежде чем начать свое первое приключение — заполните верхнюю часть листа. В конце каждой игровой сессии вам следует вписывать данные по каждому из предложенных пунктов, даже если ваш персонаж ничего не приобрел (просто поставьте «0» в этих строчках).

Большая часть информации на листе вполне ясна, однако часть понятий требует дополнительного пояснения:

Очки опыта (XP). Вы начинаете играть с 0 очков опыта (XP).

Золото (Gold). Вы начинаете играть с тем количеством золотых монет (gp), которое осталось после приобретения начальной экипировки. Вы можете записывать серебряные (sp) и медные (cp) монеты как десятичные дроби.

Свободное время (Downtime). В конце каждого приключения ваш персонаж зарабатывает свободные дни, которые он может потратить на разнообразные виды деятельности. Ваш ДМ сообщит, сколько дней отдыха вы получаете после каждого конкретного приключения. Вы начинаете с 0 свободных дней.

Очки славы (Reputation). Вы начинаете игру с 0 очков славы. Если вы не состоите во фракции, то можете не отслеживать этот пункт (просто проставьте «0» во всех строчках).

Магические предметы (Magic items). Здесь вы указываете количество постоянных магических предметов, которыми обладает ваш персонаж; запишите название предмета в примечаниях листа приключений. Вы начинаете с 0 постоянных магических предметов.

Примечания/Деятельность в свободные дни (Adventure Notes/Downtime Activities). Используйте это место для записей примечаний по приключению. Как минимум, вы должны записывать все полученные магические предметы (как постоянные, так и расходные). Если вы тратите свободные дни, отметьте какой деятельностью вы занимались.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ЭПИЗОДЫ

Приключение можно определить как законченную игровую деятельность со своим началом, серединой и завершением. Приключения могут длиться от одной до нескольких игровых сессий. Эпизод (в некоторых случаях называемый главой или частью) длится одну или несколько игровых сессий и является частью большого приключения. Эпизоды чаще всего выступают основной структуры официально продаваемых приключений, как, например, *Клад Королевы Драконов (Hoard of the Dragon Queen)*.

ПЕРЕД ИГРОВОЙ СЕССИЕЙ

Вы уже сели за игровой стол и с нетерпением ждете предстоящую игру в рамках Лиги? Вот несколько советов перед тем, как вы начнете:

- Представьте себя другим игрокам и Мастеру Подземелий. Вы можете описать персонажа, которым собираетесь играть (раса, класс, фракция, изъяны и так далее), чтобы другие игроки знали, чего ожидать.
- Заполните первую часть вашего журнала приключений, включая название приключения, номер игровой сессии, дату, имя и DCI ДМа.

ПОВТОРНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы можете сыграть в уже пройденное вами приключение, но для этого вам необходим персонаж, отличный от уже участвовавшего в нем. Вы также можете участвовать в приключении, если проводили его в качестве Мастера Подземелий.

- Выберите заклинания и иные особенности вашего персонажа, прежде чем игра начнется. Вы можете попросить ДМа прочитать вам описание приключения, дабы помочь сделать выбор.
- Дайте знать ДМу о том, что вы воспользовались днями отдыха для какой-либо деятельности.

ВО ВРЕМЯ ИГРОВОЙ СЕССИИ

Здесь приведено несколько советов, которые помогут вам насладиться игрой:

- Будьте учтивы по отношению к другим игрокам. Дайте каждому шанс оказаться в центре внимания. Не отвлекайтесь от игры (играя или разговаривая по мобильному телефону и т.д.). Если вам необходимо сделать что-то, что по вашему мнению может отвлекать остальных от игрового процесса — извинитесь и выйдите из-за игрового стола на несколько минут.
- Слушайте и делайте пометки, когда это требуется. Иногда может оказаться жизненно необходимым вспомнить имя важного неигрового персонажа (NPC) или же мелкую деталь, которая показалась весомой для вас. Вы можете взять с собой небольшой блокнот, использовать мобильное устройство или же писать на листе своего персонажа или листе приключений.
- Предоставляйте информацию вашему ДМу, когда он запрашивает её. Вполне нормально скрывать часть информации от других игроков, если вы того хотите, но ДМ — совсем другое дело. Ему необходимо взаимодействовать с вашим персонажем, и зачастую это требует понимания некоторых деталей, которых остальная партия может и не знать. В этом случае вы можете передавать записки, дабы скрыть определенную информацию от других игроков.
- Получайте удовольствие! Если вам не нравится происходящее за игровым столом, вы имеете право по возможности донести это до сведения Мастера Подземелий, однако без серьезного нарушения темпа игры. Если же у вас есть какие-либо проблемы с ДМом — обратитесь на это внимание организаторов.

ПОСЛЕ ИГРОВОЙ СЕССИИ

В заключении каждой игровой сессии сделайте следующее:

- Запишите награду, полученную вами от ДМа. Вы должны получить очки опыта (XP), золото, свободные дни (в конце эпизода), а также очки славы (в конце эпизода) и иные награды, если таковые имеются в приключении. Укажите всю информацию в вашем листе приключений.
 - Если в приключении были магические предметы, то обсудите с партией, как они будут распределены. Информацию об этом вы сможете найти в части 2.
 - Дайте ДМу знать, если вы решите воспользоваться свободными днями для какой-либо деятельности по окончании эпизода или приключения.
 - Поблагодарите остальных игроков и вашего Мастера Подземелий за игру.
 - Помогите с уборкой игровой зоны.
- Если вы играете по приключениям, которые включают в себя множество эпизодов, такие как «Потерянная Шахта Фанделвера» (Lost Mine of Phandelver) или «Проклятие Страда» (Curse of Strad), то вы получите свободные дни и очки славы по окончании эпизода, а не после каждой игровой сессии.

СВОБОДНЫЕ ДНИ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

Деятельность в свободные дни и поддержание вашего образа жизни проходят вне приключений. Они помогают приключенцам проявить себя вне привычных выдающихся подвигов и могут повлиять на то, как их воспринимают окружающие.

Если вы хотите, чтобы ваш персонаж потратил на что-либо дни отдыха между эпизодами или приключениями, то у вас есть определенный набор возможностей. Их полный перечень и описание содержится в Базовых Правилах или Книге Игрока.

Создание предметов. Вы можете создавать немагические предметы. Однако Лига не поддерживает объединение усилий и свободных дней нескольких персонажей для создания одного предмета. Зелья лечения (Potions of healing) считаются немагическим и поэтому могут быть созданы вашим персонажем.

Совершенствование навыков. Вы можете использовать свободные дни, чтобы достаточно эффективно поддерживать свой образ жизни.

Восстановление. Если вы страдаете от истощающей вас раны, заболевания или яда и не нашли иного способа избавиться от напасти до конца эпизода или приключения, то можете потратить свободные дни, чтобы попытаться сделать это. Если же вам это не удастся или вы решили не тратить дни отдыха на избавление от этого состояния, то начинаете следующий эпизод или приключение, находясь под его влиянием.

Обучение. Вы можете потратить дни на изучение нового языка или набора инструментов.

Новые возможности. Обратите свое внимание на сноски относительно колдовских услуг и навёрстывания упущенного.

Прочие занятия. Некоторые приключения могут открыть вам доступ к специальным видам деятельности, а члены фракции высокого ранга получают доступ к особым видам занятий, эксклюзивных для каждой из фракций.

УЧЕТ СВОБОДНЫХ ДНЕЙ

Чтобы правильно записать свою деятельность на отдыхе, вам достаточно просто вычесть потраченные дни из общего их числа в вашем листе приключений. Отметьте

ОБМЕН БОГАТСТВОМ

Вы не можете дать золото другому игроку. Однако вы можете оплатить часть или полную стоимость услуги за другого, чтобы помочь ему. Например, заплатить за заклинание Поднять мёртвого (raise dead). Чтобы потратить средства на предоставление подобных услуг, вы должны состоять в одной партии (быть за одним игровым столом), если иное не сказано в тексте приключения.

тип вашей деятельности, а также общее количество дней, потраченных на нее, в примечаниях листа приключений.

Например, если вы захотели выучить язык гномов (Gnomish) и потратили на это 10 дней отдыха, то вам следует записать "Обучение: Язык гномов (10)", как только вы впервые потратите свободные дни на этот вид деятельности, после чего вычесть 10 дней из имеющихся у вас. Если вы позже потратили еще 5 дней, то вам следует записать "Обучение: Язык гномов (15)" и вычесть эти 5 дней из вашего общего числа свободных дней.

ЗАПИСЬ РАСХОДОВ НА ОБРАЗ ЖИЗНИ

Когда бы вы ни были вовлечены в деятельность на отдыхе, вы должны оплатить поддержание своего образа жизни, как это описано в главе 5 *Базовых правил* или *Книги Игрока*. Просто вычтите потраченную сумму из имеющегося у вас золота в листе приключений. Вы оплачиваете это только когда тратите свободные дни.

Улучшение вашего образа жизни занимает больше времени, нежели его ухудшение. Если вы потратите хотя бы один или более свободных дней, поддерживая уровень жизни ниже вашего текущего, то ваш образ жизни сменится на новый. Если же вы потратите 30 дней отдыха, поддерживая уровень жизни выше вашего текущего, то только тогда он изменится.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ

В конце эпизода или приключения (а иногда и во время) вы можете купить или продать обычные предметы. Любые **драгоценные камни, ювелирные изделия, предметы искусства, а также товары**, которые вы находите во время ваших приключений, автоматически превращаются в золото согласно их полной стоимости и разделяются равным образом между всеми приключенцами в вашей партии.

Оружие, доспехи и другое снаряжение могут быть проданы лишь за половину их стоимости. Оружие и доспехи, полученные от монстров, ничего не стоят, если иное не указано в тексте приключения; если подобное снаряжение было получено во время игры,

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ: НАВЁРСТЫВАНИЕ УПУЩЕННОГО (CATCHING UP)

Иногда ваша партия повышает уровни немного быстрее, чем вы. Но вместо того, чтобы смотреть вслед своим товарищам, когда они отправляются на приключения более высокого уровня, вы можете наверстать часть упущенного опыта. Когда вы делаете это, то предполагается, что ваш персонаж отправился на небольшое приключение — например, охранять караван или патрулировать дикие земли.

Навёрстывание упущенного — это специальный вид деятельности вне приключений, который доступен лишь для персонажей 4го и 10го уровней, дабы они смогли перейти на следующий этап игры (tier of play). На 4-м уровне вам понадобится потратить 20 дней отдыха, чтобы получить 5й уровень. Для персонажа же 10го уровня — 100 дней. В любом случае, вы обязаны оплачивать расходы, необходимые для вашего образа жизни, во время этого процесса.

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ: КОЛДОВСКИЕ УСЛУГИ (SPELLCASTING SERVICES)

Если, закончив эпизод или приключение, вы нуждаетесь в наложении заклинания и у вас есть доступ к заклинателям, то вы можете потратить на это один день отдыха (и заплатить расходы на поддержание своего уровня жизни). Колдовские услуги доступны в поселениях размером не меньше города, а также имеют определенную цену за каждое заклятие.

Как вариант, другой член вашей партии может предоставить вам необходимую услугу. В таком случае вы и заклинатель тратите по дню отдыха для сотворения требуемых заклинаний. Любой член вашей партии может оплатить стоимость потраченных компонентов для заклинаний, подобных Поднять мертвого (raise dead).

От кого ждать помощи?

В текущем игровом сезоне, Проклятие Страда, для персонажей, находящихся в Баровии, изменены правила колдовских услуг. Во мрачных владениях Страда попросту нет поселений, приспособленных заклинателями под свои нужды, а места поклонения, в которых могут предоставляться их услуги, сейчас захвачены монстрами. Таким образом, если в приключении не указано иного, единственной личностью, способной на это, является Дженни Зеленозубая (Jeny Greenteeth). Больше информации вы можете найти в Руководстве Мастера.

оно может быть использовано лишь до конца игровой сессии, после чего разрушается или иным способом становится бесполезным.

Магические предметы не могут быть проданы и в большинстве случаев не могут приобретены, за исключением зелий здоровья (ознакомьтесь с разделом «Снаряжение для приключений» (Adventuring gear) в главе 5 *Базовых Правил* или *Книги Игрока*).

ПОЛУЧЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Магические предметы — это редкие и ценные вещи, в особенности постоянные. В конце некоторых игровых сессий, ваша партия может получить небольшое количество магических предметов, которые она должна разделить между персонажами. Мастер Подземелий помогает партии определить, кто именно получит магический предмет. Однако, если все игроки согласны на то, что определенный персонаж должен получить такую вещь, именно он ее и получает.

Если вы получили магический предмет, запишите это в примечаниях вашего листа приключений. Если он является **расходуемым** (consumable item), как, например, зелье, свиток или иные одноразовые предметы, вы можете также отметить его на вашем листе персонажа, но не забудьте стереть или зачеркнуть его после использования.

Если предмет является **постоянным**, отметьте это в примечаниях вашего листа приключений, а также на листе персонажа. Вдобавок вам необходимо написать о его получении в колонке магических предметов на листе приключений (над пунктом с примечаниями). Ваше общее число подобных вещей поможет определить, кто получит постоянные магические предметы в последующих играх и приключениях. Те постоянные предметы, которые сломались, были утеряны, украдены, выброшены или уничтожены, все равно учитываются в общем количестве ваших магических предметов.

Некоторые перезаряжаемые предметы можно перезарядить только в рамках определенной сюжетной линии, в том числе такие предметы, как *полётное одеяние* [wingwear] и *рюкзак с аэростатом* [balloon pack] из сюжетной линии «Элементальное зло». Вне этой сюжетной линии такие предметы считаются расходуемыми. Если у вас есть такой предмет, но вы больше не играете в оригинальной сюжетной линии, он теперь считается расходуемым, и вы можете уменьшить количество магических предметов, чтобы отразить это.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонаж, получивший достаточное количество очков опыта (XP) для повышения уровня, может сделать это

ПОВТОРНОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Мы понимаем, что многие игроки начинают с заранее сгенерированного персонажа или пробуют класс, расу или другой вариант, а потом решают, что это не то, что им нужно. Поэтому персонажи первого тира (1–4 уровни) могут быть восстановлены после любого эпизода или приключения.

Игрок не может изменить имя персонажа, но может повторно его создать, используя любые другие варианты правил, доступные для истории этого персонажа. Персонаж сохраняет весь опыт, сокровища, снаряжение, магические предметы, свободное время и очки славы, заработанные до этого момента. Персонаж заменяет старое стартовое снаряжение на новое стартовое снаряжение. Если игрок решает сменить фракцию своего персонажа, персонаж теряет все знания, заработанные в прежней фракции, и начинает с нуля в новой фракции.

Как только персонаж достигает 5-го уровня, повторное его создание не допускается.

СЕРТИФИКАТЫ

В некоторых событиях можно получить сертификаты на волшебные предметы или другие награды. Большинство сертификатов представляют собой изображение предмета, заработанного в приключении. На некоторых магических предметах есть отметка о возможности осуществлять обмен. Если у вас есть сертификат на волшебный предмет, он может открыть возможность обменяться этим предметом с другим персонажем. Без сертификата обменять магический предмет **нельзя**. Магический предмет, который является расходуемым (или считается расходуемым, потому что его можно перезарядить только в приключениях определенного сюжетного сезона), не может быть обменян, даже если на нём есть сертификат с отметкой об обмене.

Персонажи могут обменивать магические предметы только по принципу «один к одному» и только предметы эквивалентной редкости. Редкость каждого магического предмета указана в сертификате. Заполните журнал обмена, чтобы обменять волшебный предмет с другим персонажем. Если на магическом предмете нет отметки об обмене, его нельзя обменять. Большинство магических предметов можно обменять не более **двух раз**, после чего он останется у последнего владельца.

Вам не нужен сертификат, чтобы показать, что вы владеете магическим предметом. Эта информация должна быть указана в вашем журнале приключений. Если вы одолжите свои магические предметы во время игры другим персонажам, они вернутся в вашу собственность в конце сессии.

Есть также несколько особых сертификатов, которые нельзя получить в обычной игре. Эти сертификаты могут давать дополнительные преимущества или исключения из некоторых правил, описанных в этом документе.

в конце долгого отдыха или же по окончании эпизода или приключения. Персонаж, который заработал достаточно очков славы для получения нового ранга в своей фракции, может сделать это в конце эпизода или приключения. Отметьте ваш новый уровень или ранг на листе персонажа и в примечаниях листа приключений.

Получение очков здоровья (Hit points) при повышении уровня. Когда вы повышаете уровень, вы получаете фиксированное количество очков здоровья, указанное в описании вашего класса. Вы **не можете** бросать кубик для определения своих очков здоровья.

Индивидуальные опции (Customization options). Если правила, разрешенные для настройки вашего персонажа, входят в *Книгу Игрока*, вы можете выбрать опции из главы 6, включая такие как **мультиклассирование** и **черты (feats)**.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЕЙ И ЭТАПЫ ИГРЫ

Приключения, входящие в Лигу, разбиты на четыре игровых этапа (тира) — первый тир (уровни 1–4), второй (уровни 5–10), третий (уровни 11–16) и четвертый (уровни 17–20). Уровень вашего персонажа показывает, в каком игровом этапе вы можете им играть. Вы не можете участвовать в приключениях, не соответствующих доступному вам этапу.

Повысить уровень своего персонажа возможно после долгого отдыха или же в конце эпизода или приключения. Вы обнаружите, что ваш персонаж очень быстро доберется до 3-го уровня. Однако после этого вам потребуется около двенадцати и более часов игры, чтобы получить каждый последующий уровень.

ОГРАНИЧЕНИЕ ПРОДВИЖЕНИЯ — ПРОКЛЯТЫЕ СТРАДА

Как только персонажи попадают в Баровию и запускают цепь событий в приключении *Дом Гибели*, DDAL4–01 *Мастри Туманов* или другом приключении Проклятья Страда, они не смогут вернуться в Фаэрун. Пока они заточены во владениях Страда, игроки не могут принимать участие в приключениях и событиях за пределами Баровии.

Часть 2. Прочая информация и источники

Этот раздел содержит ряд важных тем для D&D Лиги.

Правила поведения

Игра в рамках Лиги основана на веселье, сотрудничестве и безопасности. Все участники (игроки, Мастера Подземелий и организаторы) должны придерживаться следующих правил поведения:

- Участники не должны вести себя оскорбительно по отношению к другим, а также рушить чье-то веселье.
- Участники, ставшие свидетелями ненадлежащего поведения, должны указать на это нарушителем. В ином случае они должны немедленно уведомить об этом организатора мероприятия.
- Если игроки не ощущают себя в безопасности, они должны немедленно сообщить об этом организатору.
- Мастер может попросить нарушителя правил покинуть игровой стол для разговора с организатором. Организатор же, в свою очередь, имеет право отстранить нарушителя или же ДМа от игры.
- Агрессивное поведение и воровство неприемлемы. Подобные случаи — прямой путь к немедленному отстранению нарушителя.

Примеры нарушений

Организаторы, ДМы и игроки равно ответственны за поддержание порядка и отслеживание нарушений правил поведения.

Ненадлежащее поведение

- Чрезмерное использование грубой речи или сквернословия
- Метание предметов или разрушение имущества в моменты ярости
- Замусоривание игровой зоны
- Слишком частое перебивание других игроков
- Чрезмерное требование внимания со стороны ДМа
- Постоянные разговоры по телефону за игровым столом

Социально неприемлемое поведение

- Оскорбление другого участника по расовому, половому или культурному признаку
- Неуместное фотографирование сопатриотов
- Давление на игроков
- Попытки запугивать игроков посредством социальных сетей (форумы, блоги)

Агрессивное поведение

- Угроза применения силы к другим участникам
- Порча листа персонажа другого игрока
- Выхватывание стула из-под другого участника, что приведет к его падению
- Намеренное переворачивание игрового стола

Воровство

- Кража книг, миниатюр, иных игровых аксессуаров и пр.
- Кража сертификатов других участников
- Использование кубиков других участников без их разрешения
- Кража материалов организатора или ДМа, например, карт или текстов приключений

Реакция организатора

Если организатор был извещен о нарушении правил поведения, он должен решить этот вопрос быстро и профессионально, стараясь как можно меньше прерывать ход мероприятия. Ниже приведены возможные варианты разрешения конфликта, но если ситуация складывается иначе и требует более мягкой или жесткой реакции, организатор уполномочен поступать соответствующим образом.

Имея дело с ненадлежащим поведением, Мастер Подземелий может самостоятельно среагировать на первое нарушение, сделав виновнику предупреждение. После второго нарушения ДМ должен уведомить организатора мероприятия. Если же оскорбительное поведение исходит от Мастера, игрок обязан незамедлительно сообщить об этом организатору.

Социально неприемлемое поведение является более серьезным нарушением, поэтому как Мастер Подземелий, так и другие участники имеют право немедленно уведомить организатора. Тот должен вынести нарушителю предупреждение за первый проступок такого рода, при повторном же нарушении правил он должен отстранить игрока от игры.

Воровство или агрессивное поведение — достаточное основание для немедленного удаления нарушителя из игровой зоны и/или помещения. В случае подобных поступков организатор должен быть извещен незамедлительно.

Администрация

D&D Лига подобна одной большой игровой кампании, общей для всех, и именно поэтому для ее нормального функционирования необходимы усилия множества людей. В отличие от домашней игры, где Мастер Подземелий ответственен за все сюжетные повороты, именно администраторы Лиги устанавливают ее правила и структуру. Они считаются официальным голосом Лиги касательно определенных вопросов.

Команда Wizards

Команда Wizards of the Coast включает в себя Менеджера по Организованным Играм D&D (D&D Organized Play Manager), а также ключевых членов отдела продвижения D&D (D&D Brand) и отдела исследования и разработки D&D (D&D R&D). Они ответственны за принятие решений, влияющих на общие аспекты Лиги, например, на очередность выпуска игровых продуктов, политику и процедуру изменения сеттинга, регулирование игровых программ, а также осуществление глобальной поддержки через игровые наборы и специальные мероприятия. Члены команды на текущий момент указаны в разделе «Ссылки и источники» («Links and resources»).

Команда Wizards редко напрямую вмешивается в игровой процесс, опираясь вместо этого на внедрение более широких изменений, а также на регулирование всей системы для удовлетворения нужд сообщества. Однако, эта команда всегда рада услышать конструктивную критику. Она может быть отправлена по адресу, указанному в разделе «Ссылки и источники» или же через Game Support team.

Администраторы

Наши администраторы осуществляют ежедневное управление Лигой. Они напрямую общаются с людьми, разрабатывают приключения, а также дают рекомендации команде Wizards относительно правил и игровой политики. Вдобавок они могут рассматриваться как официальный источник решений касательно разночтений в правилах Лиги. Каждый администратор выполняет определенную функцию — менеджер по связям с общественностью, менеджер ресурсов, а также контент-менеджер.

Каждая должность — это один человек, у которого есть свой помощник, осуществляющий поддержку в случае необходимости. Эти шесть человек составляют совет администраторов, который работает над большинством проектов Лиги. Текущие члены команды администраторов указаны в конце данного раздела. Вы можете направить свой отзыв любому из них, связавшись по адресу community@dndadventurersleague.org или используя контакты в разделе «Ссылки и источники».

Региональные координаторы

Региональные координаторы — это лица, осуществляющие продвижение и текущую поддержку игр в относящихся к ним регионах. Они работают вместе с администраторами, помогая увеличить число мероприятий и игроков в своих регионах. Региональные координаторы могут направить интересующихся игроков, ДМов и организаторов к необходимым им источникам, а также предоставить текущую информацию по игровым сессиям. Они также определяют, какие публичные мероприятия получают предварительные версии приключений.

Вы можете увидеть список регионов в разделе «Ссылки и источники». Если же вам хотелось бы стать координатором своего региона — обратитесь к администраторам.

Локальные координаторы

Локальные координаторы — это преданные своему делу игроки и ДМы, добровольно вызвавшиеся посвятить определенное количество своего личного времени еженедельно на поддержку и продвижение игр Лиги. Они назначаются региональными координаторами для упрощения организации игрового процесса в определенной части региона.

Они могут быть ответственны как за целую область внутри страны, так и за отдельную часть города — в зависимости от нужд Лиги. Локальные координаторы осуществляют поддержку для ДМов, игроков, организаторов и владельцев игровых клубов через социальные сети или же во время личного общения в клубах и на конвентах.

Вы можете увидеть список регионов и привязанных к ним локальных координаторов в разделе «Ссылки и источники». Если же вы хотите стать одним из них — обратитесь к своему региональному координатору.

Организаторы

Именно организаторы ответственны за проведение публичных мероприятий, будь то одна или две игровых партии в небольшом игровом клубе или же огромный конвент для сотен участников, играющих одновременно.

Они часто связаны с игровыми клубами или конвентами, а также осуществляют сбор отзывов и поддержание приятной атмосферы для участвующих в мероприятии. Вдобавок они часто выделяют отдельного человека среди них для урегулирования конфликтов по завершению игровой сессии.

Мастера Подземелий

Мастера Подземелий — это важное связующее звено во всей административной цепочке. Они представляют Лигу за игровым столом, а также обладают правом выносить решения от лица всей организации во время проведения игры. Решение ДМа является финальным на время той игровой сессии, в котором оно было вынесено.

Последствия приключений

Лига — это организованная на официальном уровне непрерывная игровая кампания для Dungeons & Dragons, в которой ваши действия могут повлиять на ход истории. Если вы играете в приключении Лиги в тот месяц, когда оно было выпущено, у вас есть возможность поделиться результатами вашей игры. Вам будет предоставлена ссылка на короткий опрос относительно ваших подвигов.

Мы используем результаты приключений для внесения изменений в сюжетную линию, основанных на самом значительном, интересном или же наиболее популярном исходе игры. После того как сюжетная линия будет завершена, мы сведем полученные результаты для определения их влияния на Забытые Королевства.

Во время мероприятий по D&D Epics у каждого есть дополнительная возможность внести свой вклад и получить признание за совершенные действия по окончании приключения.

Вы сможете найти список доступных приключений из списка текущего сезона в содержании.

Тестирование приключений

Если ваша группа участвует в игровом тесте приключения Лиги, вам будет предложено заполнить небольшой опросный лист относительно того, как прошла ваша игра. Пожалуйста, уделите этому хотя бы несколько минут; результаты опроса бесценны для формирования приключения и впечатлений от него.

Игровое тестирование включает в себя использование одного из существующих у вас персонажей в приключении, которое еще не готово окончательно. После его завершения, вы получите ссылку на опрос для получения вашего отзыва. Участвуя в тестировании, вы должны понимать, что по итогам отзывов приключение может и скорее всего будет изменено (возможно, что и на основе вашего мнения). Во время тестирования, награда, получаемая за приключение, изменяется так, как это необходимо для теста. Вы сможете повторно принять участие в приключении тем же персонажем уже после официального выпуска приключения.

Если ваша игровая группа хочет помочь развитию приключений в рамках Лиги путем участия в игровых тестах — просто обратитесь к администраторам и мы включим вас и вашу партию в список тестирующих. Для этого вам необходим хотя бы один ДМ, а также от четырех до шести игроков (пять — лучше всего).

ИНФОРМАЦИЯ ПО ФРАКЦИЯМ

В Забытых Королевствах пять фракций приобрели широкую известность. Они ищут способы осуществления своих собственных целей и одновременно с этим противостоят разрушительным силам, грозящим простому люду Фазруна. У каждой фракции есть свои побуждения, цели и философия. Некоторые из них более склонны к подвигам по сравнению с другими, однако все они объединяются в тяжелые для всего мира времена, чтобы противостоять угрозам его существования.

Фракции — это важная часть D&D Лиги, однако создаваемый персонаж не обязан состоять в них, равно как и не обязан присоединяться к одной из фракций в процессе игры. Принадлежность к ним нередко означает определенный уровень ответственности, но также подразумевает поддержку и награды со стороны фракции за службу.

Если вы решаете сменить или покинуть фракцию, вы теряете все свои ранги и очки славы в ней и должны начать с нуля в новой.

АРФИСТЫ (HARPERS)

Арфисты — это разрозненная сеть заклинателей и шпионов, которые отстаивают идеалы равенства и скрытно противостоят злоупотреблениям властью. Эта организация весьма доброжелательна, хорошо осведомлена и при этом секретна. В ряды Арфистов часто вступают барды и волшебники с добрым мировоззрением.

Цели

- Собирать информации по всему Фазруну.
- Завуалированно отстаивать идеалы равенства и справедливости.
- Противостоять тиранам и тем лидерам, правительствам и организациям, которые достигают слишком большого могущества.
- Помогать слабым, бедным и униженным.

УБЕЖДЕНИЯ

- Информации и тайного магического знания никогда не бывает слишком много.
- Обладание слишком большой властью приводит к развращению. В частности, чрезмерное использование магии должно находиться под особым контролем.
- Никто не должен быть абсолютно беспомощен.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Агенты Арфистов обучены действовать в одиночку и полагаться на собственные силы. Если они попадают в неприятности, то не рассчитывают, что другие Арфисты станут их спасать. Несмотря на это, каждый из них готов прийти на помощь другому в час нужды, а дружба между ними практически нерушима. Мастера шпионажа и скрытного проникновения, они используют множество личин и фальшивых личностей для создания взаимоотношений, расширения своей сети по сбору информации, а также манипулированию другими для исполнения своих задач. И хотя большинство Арфистов предпочитает действовать в тени, истории известны исключения из этого правила.

РАНГИ

- Смотрящий (Watcher, ранг 1)
- Тень Арфы (Harpshadow, ранг 2)
- Яркая Свеча (Brightcandle, ранг 3)
- Мудрая Сова (Wise Owl, ранг 4)
- Верховный Арфист (High Harper, ранг 5)



ОРДЕН ЛАТНОЙ ПЕРЧАТКИ (ORDER OF THE GAUNTLET)

Орден Латной Перчатки объединяет преданных своему делу искателей справедливости, которые защищают других от бесчинств и злодеяний. Эта организация известна за свое благородство, бдительность и рьяность. Жрецы, монахи и паладины с добрым (а часто и законопослушно добрым) мировоззрением — самые частые члены Ордена.

ЦЕЛИ

- Быть всегда наготове и во всеоружии перед лицом зла.
- Выявлять такие угрозы, как могущественные секретные группы и злые по своей природе существа.
- Насаждать справедливость.
- Нести возмездие лишь в ответ на злые деяния — не наносить удар первым.

УБЕЖДЕНИЯ

- Вера — это величайшее оружие против зла. Вера в бога, друзей и самого себя.
- Противостояние злу — это необычайное деяние, требующее необычайной силы и храбрости.
- Наказывай за поступки, а не за помыслы.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Орден Латной Перчатки — это сплоченная группа разделяющих общие идеалы людей, движимых религиозным рвением или же обостренным чувством справедливости и чести. Дружба и товарищество настолько важны для членов Ордена, что они доверяют друг другу также, как самому себе. Как солдаты с высокой мотивацией, они стремятся стать лучшими в том, чем они занимаются, и ищут возможности испытать свою храбрость. В этой организации очень мало одиночек, а то и вообще нет.

РАНГИ

- Шевалье (Chevall, ранг 1)
- Маршеон (Marcheon, ранг 2)
- Белый Ястреб (Whitehawk, ранг 3)
- Поборник (Vindicator, ранг 4)
- Праведная Длань (Righteous Hand, ранг 5)



ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ (EMERALD ENCLAVE)

Изумрудный Анклав — это широко распространенная группа обитателей дикой местности, сохраняющая естественный порядок вещей и выкорчевывающая все неестественные угрозы. Члены этой организации рассеяны по миру, выносливы и склонны к затворничеству. Варвары, друиды и егеря с добрым или нейтральным мировоззрением часто находят себе пристанище в Изумрудном Анклаве.

ЦЕЛИ

- Восстанавливать и поддерживать естественный ход вещей.
- Уничтожать все, что неестественно.
- Держать стихийные силы мира в узде.
- Удерживать цивилизацию и природу от взаимного уничтожения.

УБЕЖДЕНИЯ

- Естественный порядок должен быть уважаем и сохранен.
- Силы, нарушающие естественный порядок, должны быть уничтожены.
- Цивилизация и природа должны научиться сосуществовать.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Члены Изумрудного Анклава разбросаны по всему миру и часто работают в одиночку. Они учатся больше полагаться на свои собственные силы, нежели на других. Обитание в суровом мире также требует немалой выносливости и мастерства в искусстве боя и выживания. Члены Анклава, посвящающие себя помощи другим выживать среди опасностей диких земель, чуть более общительны, чем те, кто ответственен за сохранение священных рощ и поддержание природного баланса.

РАНГИ

- Весенний Страж (Sprigwarden, ранг 1)
- Летний Скиталец (Summerstrider, ранг 2)
- Осенний Разбойник (Autumnreaver, ранг 3)
- Зимний Охотник (Winterstalker, ранг 4)
- Повелитель Природы (Master of the Wild, ранг 5)



Альянс Лордов (LORDS' ALLIANCE)

Альянс Лордов — это обширная коалиция политических сил, пользующихся авторитетом, направленная на поддержание взаимной безопасности и процветания. Эта организация известна своей агрессивностью, воинственностью и крайней вовлеченностью в политику. В состав Альянса Лордов часто входят законопослушные или нейтральные воины и колдуны.

Цели

- Обеспечивать безопасность и процветание городов и других поселений Фазруна.
- Поддерживать широкую коалицию против причин беспорядка.
- Заблаговременно устранять угрозы существующим правителям.
- Приносить славу и честь своим лидерам и родным землям.

УБЕЖДЕНИЯ

- Чтобы сохранить цивилизацию, все должны объединить усилия по борьбе с угрожающими ей темными силами.
- Сражайся за свою родину. Только ты можешь принести честь, славу и процветание своему лорду и земле.
- Не жди пока враг придет к тебе. Лучшая защита — это нападение.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Для того, чтобы найти и уничтожить угрозы своим родным землям, агенты Альянса Лордов должны быть крайне хорошо подготовлены. Мало кто может сравниться с ними на поле боя. Они сражаются за славу и безопасность своего народа и их правителей, делая это с гордостью. Однако Альянс Лордов может выстоять только если все его члены будут вести «честную игру» между собой, что требует определенного проявления дипломатии. Число предавших Альянс невелико, однако подобные случаи тоже известны.

РАНГИ

- Плащ (Cloak, ранг 1)
- Алый Нож (Redknife, ранг 2)
- Жалящий Клинок (Stingblade, ранг 3)
- Герцог Войны (Warduke, ранг 4)
- Львиная Корона (Lioncrown, ранг 5)



ЖЕНТАРИМ (ZHENTARIM)

Жентарим представляет собой беспринципную теневую организацию, которая стремится расширить своё влияние и мощь по всему Фазруну. Она является амбициозной, оппортунистической и меритократической.

Плуты и чернокнижники с нейтральным и/или злым мировоззрением часто вступают именно в эту организацию.

Цели

- Обогащаться.
- Искать возможности по захвату власти.
- Расширять влияние на ключевые организации и людей.
- Господствовать над Фазруном.

УБЕЖДЕНИЯ

- Жентарим — это твоя семья. Ты прикрываешь его, а он прикрывает тебя.
- Ты — мастер своей судьбы. Ты должен занимать место в обществе не ниже того, на котором заслуживаешь быть.
- У всего и у всех есть своя цена.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Член Жентарима ощущает себя членом большой семьи, полагаясь на Черную Сеть в вопросах ресурсов и безопасности. Однако он пользуется достаточной автономией, чтобы преследовать свои собственные интересы, а также накопить некоторый уровень личного могущества или влияния. Черная Сеть придерживается принципов меритократии. В целом, она предлагает «лучшее из лучшего», хотя на самом деле Жентарим более заинтересован в распространении собственной пропаганды и влияния, нежели в продвижении отдельных его членов.

РАНГИ

- Клык (Fang, ранг 1)
- Волк (Wolf, ранг 2)
- Змей (Snake, ранг 3)
- Ардракон (Ardragon, ранг 4)
- Повелитель Ужаса (Dread Lord, ранг 5)



ПРОДВИЖЕНИЕ ВО ФРАКЦИИ И ПОЛУЧАЕМЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Когда персонаж, входящий в состав одной из фракций, отправляется на приключение, он зарабатывает славу за выполнение задач, которые совпадают с целями фракции. Это выражено в получении очков славы в конце эпизода или приключения. Награда составляет 0 очков славы (отсутствие интереса фракции), 1 очко славы (частичный интерес фракции) или 2 очка славы (прямой интерес фракции).

Каждая фракция может награждать искателей приключений разным количеством очков. По мере получения славы, персонажи продвигаются по рангам своих фракций, получая больший авторитет и дополнительные преимущества.

Продвижение во фракции

Ранг	Очки славы	Дополнительные требования
1	0	—
2	3	—
3	10	5 уровень, 1 секретная миссия
4	25	11 уровень, 3 секретных миссии
5	50	17 уровень, 10 секретных миссии

РАНГ 1. ПОСВЯЩЕННЫЙ (INITIATE)

Именно этот ранг получают приключенцы, когда присоединяются ко фракции. Он доступен во время создания персонажа и в любой другой момент, когда он решит присоединиться к ней.

Участие в деятельности фракции. Вы можете участвовать в любом виде деятельности, относящемся к вашей фракции.

Зарабатывайте славу. Вы можете получить очки славы в вашей фракции и повысить свой ранг.

Получите знак отличия вашей фракции. Все новые члены фракции получают знак отличия, выглядящий как предмет, который можно носить на одежде или в руках.

Знаки отличия фракции

Ранг	Знак
Орден Латной Перчатки	Кулон
Изумрудный Анклав	Застёжка в форме листа
Альянс Лордов	Кольцо-печатка (символ со стороны ладони)
Жентарим	Золотая монета (с вытисненным символом)

РАНГ 2. АГЕНТ

Персонажи 2 ранга доказали, что они солидарны с целями и задачами фракции, поэтому им доверено больше ответственности.

Секретные миссии. Во время некоторых приключений вам может выпасть возможность выполнить секретную миссию по поручению вашей фракции. Их выполнение может предоставить вам дополнительные преимущества.

Ученичество у более опытного искателя приключений. Ваш персонаж может быть определен в ученики другому приключенцу с рангом выше вашего. Польза от ученичества станет известна, когда будут раскрыты преимущества 4 ранга.

РАНГ 3. ВЕРНЫЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ (STALWART)

Персонажи 3 ранга — это надежные члены фракции, которым доверено множество секретов и которым оказывается дополнительная поддержка во время приключений.

Свободное время во фракции. Вы получаете доступ к особым видам деятельности в свободные дни, предоставляющим вам дополнительные преимущества. Если в текущем игровом сезоне у вашей фракции присутствует такая деятельность, то она указана в *Руководстве Мастера*.

РАНГ 4. НАСТАВНИК (MENTOR)

Персонажи с рангом 4 в своей фракции — это доверенные лица руководства фракции. На них смотрят как на воплощение ее убеждений, а также как на наставников для младших ее членов.

Стать наставником. Вы можете взять на себя ответственность за персонажей 2 или 3 ранга. У вас может быть несколько учеников. Выгоды этого вида деятельности будут известны, как только будут выпущены приключения достаточно высокого уровня.

РАНГ 5. ЛИДЕР

Заработав ранг 5, персонажи становятся членами руководства и имеют огромную степень влияния на принятие решений, затрагивающих всю фракцию.

Стать лидером фракции. Вы получаете возможность принимать решения от лица вашей фракции и влиять на текущее и будущее ее развитие. Преимущества станут известны, как только будут выпущены приключения достаточно высокого уровня.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Как мне найти место для игры?

Лучше всего обратиться к Store and Event Locator, который поможет вам найти ближайшие игровые клубы, где проходят игры по программам D&D Encounters и D&D Expeditions. Если ваши клубы не входят в реестр этого поисковика, то вы можете просмотреть социальные сети, такие как Facebook или Вконтакте, чтобы найти поблизости игры по D&D Лиге. В будущем мы организуем региональные группы организаторов Лиги, которые смогут вам помочь.

Если D&D Encounters в моем ближайшем игровом клубе закончились раньше, чем планировалось — что нам делать?

Вы можете заполнить дни, оставшиеся до выхода нового сезона, продолжая приключения с того места, на котором закончили. Кому-то придется приобрести копию приключения, ну а дальше игра не составит труда. Набор D&D Encounters содержит сертификаты для всего приключения, включая эпизоды за пределами этой программы. В качестве альтернативы вы можете проводить в эти вечера игры в рамках D&D Expeditions, даже если это потребует разделить приключение на две части. Если вы сделали это, игроки должны участвовать в обеих игровых сессиях, чтобы получить финальные награды приключения (такие как очки славы и свободные дни).

Каков идеальный путь персонажа в D&D Лиге?

Чтобы получить максимум удовольствия от участия в играх Лиги, мы рекомендуем один из следующих путей:

- Начать с «Затерянные рудники Фанделвера». Окончив ее, вы можете перейти к приключениям 5-10 уровней в рамках Лиги D&D.
- Начать с «Дома Гибели (Death House)», а затем продолжить проходить приключения «Проклятья Страда».
- Начать с «Масти туманов» (DDAL4-01), а затем продолжить проходить приключения Лиги, связанные с текущим игровым сезоном.

Что случится, когда будут представлены новые возможности для игроков?

Новые возможности игроков для их персонажей тесно связаны с игровыми сезонами. Когда вы создаете персонажа, вы выбираете начальную историю, которая определит доступные ему правила и возможности на протяжении всего его пути. Если вы хотите воспользоваться возможностью из новых правил за пределами тех, что разрешены для вашей истории, то необходимо создать персонажа с требуемой историей, позволяющей это.

Могу ли я создавать магические предметы?

Создание магических предметов — это возможность, представленная в Руководстве Мастера. Как и большинство правил из этой книги, она не разрешена. Однако зелья лечения, поскольку они содержатся в Книге Игрока, являются исключением из данного правила.

Если у меня есть сертификаты магических предметов, могу ли я передать их другим своим персонажам?

Да, пока это происходит в формате обмена, предметы совпадают по своей редкости, а в разделе торговли есть свободное место на сертификате каждого из предметов.

Если другой член моей игровой группы сотворил заклинание Реинкарнация (reincarnate) на моего персонажа, что случится?

ДМ сделает бросок кубика для того, чтобы случайным образом определить вашу новую гуманоидную форму. Как указано в описании заклинания, ваши расовые особенности могут в результате измениться. Это заклинание не входит в список колдовских услуг, так что в приключении должно быть исключение из правил или же это заклинание должно быть сотворено другим приключенцем.

Как я должен взаимодействовать со злыми персонажами или теми, кто почитает злое божество?

То, что у игрока есть злой персонаж, не значит, что у него есть разрешение портить удовольствие другим за игровым столом. Предполагается, что игроки и их персонажи будут работать сообща, несмотря на свои различия; небольшой соревновательный момент не повредит, но только лишь пока это нравится всем и не приводит к тому, что кто-то теряет возможность участвовать в игре. Если ДМ или другой человек чувствует, что кто-то создает некомфортную ситуацию под предлогом «так бы поступил мой персонаж», ДМ имеет полное право вынести тому предупреждение за ненадлежащее поведение и, если данная ситуация продолжается, попросить организатора удалить игрока из партии.

Как выходят новые приключения в рамках Лиги D&D?

Новые приключения D&D дебютируют на одном или нескольких конвентах, выбранных Wizards of the Coast. После этого каждый регион, в котором проходил дебют, может включить это приключение в программу мероприятия предварительных игр, которые могут пройти после него, но до официального выпуска приключения. Сам же выпуск приключения происходит в начале следующего месяца. С этого момента приключение может быть проведено в любом общественном месте (игровые клубы, конвенты и тому подобное).

Если у меня есть сертификат расходуемого магического предмета, считается ли он постоянным?

Нет. Любой магический предмет, у которого есть ограниченное число применений, не считается постоянным. Волшебные палочки и другие магические предметы с зарядами, которые могут быть восстановлены, включены в список постоянных.

Если я найду новую возможность на сайте организаторов Лиги, разрешена ли она для использования?

Да. Все, что перечислено на dndadventurersleague.org, разрешено для использования в играх Лиги, включая новые предыстории и заранее созданных персонажей.

ПРЕДЫДУЩИЕ НАЧАЛЬНЫЕ ИСТОРИИ

Следующие истории могут быть использованы при создании нового персонажа.

ТИРАНИЯ ДРАКОНОВ (TYRANNY OF DRAGONS)

Этот игровой сезон проходил в городе Флан (Phlan) и длился с августа 2014 по март 2015. На данный момент все приключения из этого сезона доступны.

Это был первый сезон, поэтому каждое приключение содержит его номер в своем идентификаторе (DDEn1, DDEP1 и DDEX1).

РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА

Персонажи, созданные во время игрового сезона *Тирания Драконов*, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- Базовые правила D&D (все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, пробрасывания начального благосостояния, а также некоторые ограничения мировоззрения)
- Книга Игрока D&D (D&D Player's Handbook, все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, а также некоторые ограничения мировоззрения)
- Сокровище Драконьей Королевы (Hoard of the Dragon Queen, приложение A)
- Справочник Монстров (Monster Manual, приложение A — только звери (beasts))

Официальные материалы Лиги могут содержать исключения из приведенных списком разрешенных правил.

ПРЕИМУЩЕСТВА 3-ГО РАНГА

Приключения, проходившие во время *Тирании Драконов* не содержат каких-либо преимуществ для членов фракций, достигших третьего ранга.

СТИХИЙНОЕ ЗЛО (ELEMENTAL EVIL)

Этот игровой сезон проходил в городе Мулмастер и длился с марта 2015 по август 2015. На данный момент все приключения из этого сезона доступны. Это был второй сезон, поэтому каждое приключение содержит его номер в своем идентификаторе (DDEn2, DDEP2 и DDEX2).

РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА

Персонажи, созданные во время игрового сезона Стихийного Зла, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- Базовые правила D&D (все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, пробрасывания начального благосостояния, некоторые ограничения мировоззрения)
- Книга Игрока D&D (D&D Player's Handbook, все правила, кроме набрасывания очков характеристик и очков здоровья, некоторые ограничения мировоззрения)
- Принцы Апокалипсиса (Princes of Apocalypse, приложение А)
- Спутник Игрока Стихийного Зла (Elemental Evil Player's Companion, все правила за исключением расы аараккра)
- Справочник Монстров (Monster Manual, приложение А — только звери (beasts))

Официальные материалы Лиги могут содержать исключения из приведенных списком разрешенных правил.

ПРЕИМУЩЕСТВА 3-ГО РАНГА

Члены пяти фракций, достигшие третьего ранга, имеют доступ к следующим специальным видам деятельности, пока находятся в Мулмастере и его окрестностях.

Арфисты — Тайная Амнистия. У вас есть друзья среди Плащей (Cloaks), ордена магов Мулмастера, которые с пониманием относятся к делу Арфистов. Вы имеете преимущество на все проверки социального взаимодействия для снятия с вас или кого-либо из партии обвинения в использовании запрещенной магии в пределах города и его окрестностей. Также вы можете потратить свободные дни, чтобы освободить арестованного заклинателя из тюрьмы или же смягчить наказание. Это будет стоить вам 1 день отдыха за каждый круг заклинания.

Орден Латной Перчатки — Друг Судьи. Вы — один из секундентов и видели множество дуэлей по всему Мулмастеру. У вас есть ряд друзей среди сообщества секундентов, а также вы можете призвать закаленного в боях воина, чтобы он оказал вам помощь. В начале каждого приключения или же когда это необходимо вы можете потратить 5 свободных дней, чтобы нанять ветерана (вы найдете его описание в Приложении В Справочника Монстров). Он будет готов выполнить любые поручения в пределах разумного и покинет вас после участия в сражении или же в конце приключения, в зависимости от того, что случится раньше.

Изумрудный Анклав — Укромное Убежище. Вы знаете о секретном месте прямо за городскими стенами, где вы и ваши союзники можете отдохнуть, восстановить свои силы и найти ездовых животных. Когда вы восстанавливаете силы на отдыхе (обратитесь к Базовым правилам или Книге Игрока), то можете распространить этот эффект на всю группу. Вдобавок в начале приключения или же когда это необходимо вы можете потратить дни отдыха, чтобы получить ездовых животных (скаковых лошадей, пони или ослов)

для себя и своей группы. Каждое обойдется вам в 1 свободный день. Все они должны быть возвращены в конце приключения. Если животное погибнет во время приключения, вы должны будете оплатить половину его стоимости золотом.

Альянс Лордов — Союз с Ястребами. Вы — член Ястребов, тайной полиции Мулмастера. Вы поддерживаете закон и порядок путем запугивания и грубой силы. Вы можете принудить простого люд выдать вам полезную информацию, имея преимущество на все проверки Харизмы (Запугивание). Один раз, в начале приключения, вы можете потратить 3 свободных дня, чтобы узнать его секрет. Мастер Подземелий поделится с вами информацией, которую на протяжении приключения будете знать только вы, получая преимущество на все проверки, связанные с ней.

Жентарим — Закупка незаконных товаров. У вас есть связи среди контрабандистов, скрывающихся среди городских трущоб и гетто. Они способны достать для вас некоторые запрещенные товары. В начале приключения или же когда это необходимо вы можете потратить 2 свободных дня на получение одного из следующих предметов до конца этого приключения: слизь трупной гусеницы, змеиный яд или же ветхий свиток, содержащий заклинание 1-го круга на ваш выбор. Сделав заказ, бросьте кубик и сверьтесь с таблицей относительно результатов вашей деятельности.

Закупка незаконных товаров

к20	Результат
1-3	Вас поймали с поличным и посадили в тюрьму на 1d8 дней. Вы не получаете предмет. Вы должны потратить дополнительные свободные дни, чтобы покрыть время пребывания там, но вы не должны оплачивать свои расходы на жизнь на это время. Можно избежать тюрьмы путем уплаты 50 золотых за каждый день срока.
4-6	Вы столкнулись с городской стражей во время сделки. Вы теряете 100 золотых и начинаете приключение с половиной максимальных очков здоровья, однако вам удается сохранить предмет
7-12	Вам удается найти дельца, который согласен продать вам необходимый предмет, однако это будет стоить вам денег. Совершите проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10. Если она успешна, вы платите 50 золотых за предмет. В случае провала, вы платите 200 золотых.
13-18	Вам удается уговорить или обмануть продавца и получить нужный вам предмет бесплатно.
19-20	Вам удается получить предмет бесплатно, а также предпринять попытку украсть другой. Сделайте проверку Ловкости (Ловкость Рук) Сл 10. Если она успешна, то выберите два различных предмета вместо одного — оба будут бесплатны для вас. В случае провала, вы получаете бесплатно лишь один предмет.

ЯРОСТЬ ДЕМОНОВ (RAGE OF DEMONS)

Игровой сезон Ярости Демонов проходил с сентября 2015 по март 2016. На данный момент все приключения из этого сезона доступны. Это был третий сезон, поэтому каждое приключение содержит его номер в своем идентификаторе (DDEN3, DDEP3 и DDEX3).

РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА

Игроки, выбирающие сезон Ярости Демонов, могут воспользоваться следующими правилами:

- Базовые правила D&D (все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, пробрасывания начального благосостояния, а также некоторые ограничения мировоззрения)
- Книга Игрока D&D (D&D Player's Handbook, все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, а также некоторые ограничения мировоззрения)
- Из Бездны, приложение А
- Справочник Монстров, приложение А — только звери (beasts)
- Руководство по Побережью Мечей

Официальные документы (например, сертификаты Лиги) могут составлять исключения из этих правил.

ПОДЗЕМЬЕ И ПОБЕРЕЖЬЕ МЕЧЕЙ

Основная сюжетная линия *Ярости Демонов* происходит в огромном подземном мире, известном как Подземье. Эти темные земли представляют из себя извилистый лабиринт, в котором правит страх, а ужасные монстры, никогда не видевшие солнечный свет, чувствуют себя здесь как дома.

Именно там темный эльф Громф Бэнр (Gromph Baenre), архимаг Мензоберранзана (Menzoberranzan), проводит отвратительный ритуал, дабы приобщиться к магической энергии Фаэрзресса (Faerzress), наполняющей Подземье, и в результате открывает порталы в демоническую Бездну (Abyss). Существа, прошедшие сквозь этот портал, повергли в ужас даже архимага.

С этого часа демоническое безумие наполняет Подземье, грозя разрушить Забытые Королевства до самого их основания. Приключенцы должны остановить разрастающееся безумие, прежде чем оно поглотит Подземье и начнет распространяться по поверхности, уничтожая простой люд Фаэруна!

ХИЛЛСФАР И ТО, ЧТО ПОД НИМ

Большая часть событий, затрагивающих сюжетную линию *Ярости Демонов* в Лунном Море, происходят в городе **Хиллсфар**, а также около него.

Являясь городом, построенным на сделках и золоте, Хиллсфар был ранее торговой столицей, контролируемой людьми, полуэльфами и эльфами региона Лунного Моря и Кормантора (Cormanthor) на юге. Во главе города стоял совет из представителей этих трех рас. Однако, около ста лет назад, совет стал жертвой коррупции, а также наполнился представителями множества темных организаций, подобных Жентариму и Культ Дракона (Cult of the Dragon). Десятилетие спустя член совета, волшебник по имени Маалтиир (Maalthiir), сверг существовавший на тот момент совет, объявив себя единоличным правителем Хиллсфара. При поддержке наемников, называющих себя Алыми Перьями (Red Plumes), Первый Лорд Хиллсфара правил городом железной рукой, насаждая ксенофобию, в результате чего все нелюди были изгнаны оттуда.

Несмотря на тираническое правление Маалтиира, Хиллсфар процветал благодаря принятию жесткого свода законов, регулирующих торговлю. Однако два десятилетия спустя удача отвернулась от города, и Маалтиир покинул Хиллсфар в неизвестном направлении.

Вскоре после ухода волшебника-торговца город был взят в осаду и без особого труда захвачен Жентаримом. Пустоту, возникшую после исчезновения Маалтиира, а также после скорого падения власти Жентарима, заполнил сенат, состоявший из тридцати одного купца. Впрочем, сенаторы скоро перестали соблюдать городские интересы, сосредоточившись на личном обогащении, что привело к переходу лидерства в руки текущего Первого Лорда, Торина Номертала (Torin Nomerthal). Умный и расчетливый Торин достиг небывалого успеха на посту правителя Хиллсфара. После того как у стен города встал нетерильский (Netherese) гарнизон, Первый Лорд устроил захватчикам кровавую бойню, используя постоянную армию города (также известную как Стража Башни), колдунов из гильдии магов Хиллсфара, наемников и тех нетерильцев, чью верность можно было купить. Именно эти солдаты впоследствии составят ряды новых Красных Перьев и укрепят позицию Торина как правителя Хиллсфара.

Тем не менее, в последнее время в городских делах появляется все больше несоответствий и нарушений. Торин весьма быстро восстановил пагубные законы, направленные против нелюдей, так что и на сей день нечеловеческих жителей Хиллсфара можно найти лишь на гладиаторской арене города, где они участвуют в кровавых боях на смерть. Эта традиция вскоре проявила себя в начале активной охоты на нелюдей для боев на арене. Одновременно разврат и расточительство распространились среди многих могущественных и влиятельных жителей города, некоторые из которых погружают Хиллсфар в такие бездны порока, что вызвали бы шок даже у самых пресыщенных жизнью путешественников Лунного Моря.

ХРАМЫ ХИЛЛСФАРА (HILLSFAR)

В Хиллсфаре есть несколько мест поклонения, где верные богам приключенцы могут найти помощь и воспользоваться колдовскими услугами.

Самым известным здесь является Гробница Мечей (Vault of Swords) — большое здание из кирпича и дерева, посвященное Темпусу (Tempus), богу сражений. Похожий на пиршественный зал Дом Счастья (House of Happiness) является храмом Лииры и верно служит верующим в богиню радости. Самым маленьким из храмов в городе можно считать Ластхольм (Lastholme), посвященный Шантии (Chauntea) и выполняющий роль медоварни и приюта для беспризорников. Святилища Малара (Malar), Торма (Torm) и Амберли (Umberlee) также находятся в пределах городских стен Хиллсфара, но не могут предложить никаких колдовских или иных услуг. Однако, в расположенной неподалеку деревеньке Эльфийское Дерево (Elventree) есть храм, более известный как Зал Единорога (Hall of Unicorn), посвященный Миликки (Mielikki). Здесь колдовские услуги вполне доступны. В этом здании также можно найти святилища, славящие Мистру (Mystra), Селуну (Selune) и Эйлистри (Eilistraee).

БЕЗУМИЕ (MADNESS)

Даже в свои лучшие времена Подземье было причудливым, чуждым и негостеприимным миром, но под влиянием повелителей демонов оно превратилось в область, полную безумия и хаоса. Фаэрзресс отныне выступает как катализатор, распространяя безумие повелителей демонов по всему Подземью.

Когда искатели приключения попадают туда, следует принять к сведению влияние демонического безумия на их здравомыслие (ознакомьтесь с разделом «Безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*. В различные моменты во время сезона *Ярости Демонов* персонажам будет предложено совершить спасбросок, дабы защититься от какого-либо эффекта, вызывающего безумие. Вдобавок к этому, приключенцы могут быть вынуждены совершить спасбросок от безумия в следующих случаях:

- Персонажи встретили или стали свидетелями чего-либо чуждого или пугающего (например, повелителя демонов).
- Персонажи находились в области, пораженной фаэрзрессом, в течение длительного времени (восемь или более часов подряд).
- Персонаж получил психический урон, особенно в области, пораженной фаэрзрессом.

В приключениях, проходящих в рамках *Ярости Демонов*, безумие измеряется тремя уровнями:

Закупка незаконных товаров

Уровень Эффект

1	Приступ кратковременного безумия (длится 1d10 минут)
2	Приступ длительного безумия (длится 1d10 x 10 часов)
3	Постоянное безумие (длится до излечения)

Отсчет уровня безумия существа начинается с 0. Когда оно проваливает связанный с ним спасбросок, уровень его безумия повышается на 1. Эффекты вступают в действие незамедлительно (вы можете определить их броском кубика, пользуясь таблицами Кратковременного, Длительного и Постоянного Безумия в *Руководстве Мастера*).

Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не изменяется. Когда этот уровень у него повышается, он тут же ощущает на себе все эффекты следующего уровня. Если существо с третьим уровнем безумия проваливает еще один спасбросок, то его уровень безумия изменяется на первый. Таким образом, персонажи могут страдать от нескольких форм этого недуга одновременно.

Приступы кратковременного и длительного безумия могут быть вылечены, как это описано в *Руководстве Мастера*. В связи с их демоническим происхождением, заклинания *снятие проклятья* [remove curse] и *рассеивание зла и добра* [dispel evil and good] вполне пригодны для исцеления. Для излечения от постоянного безумия необходимо заклинание *высшее восстановление* [greater restoration] или еще более могущественная магия — в этом случае уровень безумия существа так же падает до 0.

Дополнительная информация по безумию и его эффектам может быть найдена в приключениях Лиги, входящих в сезон *Ярости Демонов*.

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 3-ГО РАНГА В ЯРОСТИ ДЕМОНОВ

Члены фракций, достигшие третьего ранга, имеют доступ к следующим видам деятельности в свободные дни, пока ищут приключения в Хиллсфаре, его окрестностях, а также в Подземье под ним.

Арфисты — Ментальная Стойкость. Вы — Яркая Свеча Арфистов. Под руководством ваших товарищей из Эльфийского Древа, вы освоили секреты исцеления разума. Если вы подвержены одному из видов безумия, то можете потратить один свободный день, чтобы понизить его уровень на 1 и вылечить любое кратковременное или длительное его проявление, влияющее на вас. Вы можете предоставить эту помощь сопартейцам, но это будет стоить вам по три свободных дня за каждого. Вы не можете использовать эту способность для излечения от постоянного безумия, а также не можете понизить ваш уровень безумия до 0, если вы ему подвержены.

Орден Латной Перчатки — Божественное Благословение. Вы — Белый Сокол Ордена Латной Перчатки, принимающий участие в молитвенных кругах и обрядах, которые направлены на борьбу с демонами, проникающими из Подземья. Вы можете потратить десять свободных дней, чтобы получить божественное благословение до вашего следующего полного отдыха. Пока оно активно, дополнительным действием в каждый свой ход вы можете предоставить себе или союзнику, находящемуся в радиусе 30 футов от вас, возможность игнорировать сопротивление урону при следующей атаке по демону. Однако эта способность не позволяет преодолевать иммунитет демонов.

Изумрудный Анклав — Защита от Безумия. Вы известны как Осенний Разбойник Изумрудного Анклава и знаете о том, что безумие, пробирающееся на поверхность этого мира из глубин Подземья, абсолютно неестественно. Проводя очищающие ритуалы и ограждая места, подвергшиеся влиянию демонического безумия, вы и ваши спутники можете поддерживать сопротивляемость к нему. За каждый потраченный свободный день вы можете даровать себе или союзнику защиту от безумия до вашего следующего полного отдыха. Существо с подобной защитой может потратить свою реакцию на то, чтобы получить преимущество на спасброски против безумия. На персонаже одновременно может быть лишь одна защита от безумия.

Альянс Лордов — Сплоченное Войско. Вы — Жалаящий Клинок Альянса Лордов, помогающий простому люду мужественно выстоять против демонического влияния, изливающегося из Подземья. Затратив десять дней на то, чтобы сплотить под своими знаменами местных — неважно, жителей поверхности или Подземья — вы можете призвать трех бандитов (ознакомьтесь с приложением В Справочника Монстров) себе на помощь. Потратив же пятнадцать дней отдыха, вы можете призвать трех бандитов и одного их капитана (bandit captain). Эти союзники готовы выполнить любые поручения в пределах разумного и согласно их возможностям, но покинут вас после участия в одном сражении или же в конце приключения, в зависимости от того, что случится раньше. Если дела идут хуже некуда и у вас нет этих союзников (и вы еще не призывали их в течение этого приключения), то дополнительным действием вы можете потратить еще пять свободных дней (до общего числа в пятнадцать или двадцать дней) и немедленно призвать их — они появятся в месте, указанном Мастером Подземелий.

Жентарим — Опportunист. Вы — Жентаримский Змей, вы всегда можете проскользнуть в нужное время в нужное место. Несмотря на то, что Красные Перья удерживают торговлю регионом в железной хватке, а также на распространяющийся хаос, вызванный безумием Подземья, у вас отличная позиция для получения прибыли. Во время приключения вы можете найти ценности втайне от своих сопартейцев, а после продать их. За каждые десять свободных дней, что вы потратите до начала игры, повысьте свою денежную награду за приключение на 10 процентов. Максимумом является повышение на 50 процентов на приключение

Дом СМЕРТИ

При желании с помощью этого небольшого приключения, вы можете начать «Проклятие Страда» с персонажами 1 уровня и после него поднять их до 3. Игроки могут создать героев используя предысторию персонажа «Проклятый» из приложения А к этой книге (скачать его можно на сайте <https://vk.com/curseofstrahd>) или использовать предыстории из «Книги Игрока», как обычно.

Прежде чем герои попадут в проклятый дом известный в городе как Дом смерти, вы должны организовать их прибытие в Баровию. Идеально для этого подойдет вступление «Ползучий туман» из главы 1, как наиболее прямолинейное. После того как герои прибудут в домен Страда, направьте их к деревне. Во время этого вступительного приключения туманы Равенлофта блокируют любые попытки героев исследовать другие места в Баровии.

Пересказанная классика

«Проклятие Страда» - это пересказ оригинального приключения «Равенлофт», опубликованного компанией TSR в 1983 году. За прошедшее со дня выхода время приключение заслужило репутацию величайшего приключения «Dungeons and Dragons» и в 1990 году вдохновило на создание одноименного сеттинга, состоящего из доменов ужаса.

Модуль 16: *Равенлофт*, написанный Трейси и Лорей Хикмэн, стал новым словом в ролевых играх, сочетая в себе интересную историю, интересное место, а также сложного и по-настоящему жуткого злодея. Замок Равенлофт запечатленный на великолепных трехмерных картах по сей день остается самым знаковым и запоминающимся подзаголовком D&D.

В этом превью герои познакомятся с Баровией. «Проклятие Страда» - это большое приключение, созданное при участии Трейси и Лоры Хикмэн. В нем рассказывается о землях вокруг замка Равенлофт, а также проливается свет на темное прошлое лорда замка и земли Баровии. Ведь, как известно, в свое время проклятая Баровия была вырвана из родного мира Темными силами и опутана туманами как один из доменов ужаса в Царстве Теней.

Вступления к приключению

Во время события, которым начинается приключение, герои приглашены или затащены силой в домен Страда и их судьбы оказываются переплетены. Ниже описаны различные способы, как герои могут попасть в Баровию. Используйте любой по своему усмотрению.

Полный список содержится в приключении «Проклятие Страда». В этом небольшом приключении вы можете использовать только вступление «Ползучий туман», во время которого герои путеше-

ствуют по пустой лесной дороге, когда их поглощает туман и забирает в земли Баровии.

Ползучий туман

Предполагается, что герои устроили лагерь в лесу, когда их поглотил туман и бесшумно перенес на окраину Баровии.

Этой ночью в лесу очень тихо и прохладно, тишину нарушает лишь треск костра. По краям лагеря начинает стелиться туман, приближаясь все ближе с наступлением ночи. К утру туман стал густым и почти непроницаемым, деревья вокруг вас кажутся серыми призраками. Внезапно вы замечаете, что это не те деревья, которые окружали вас вчера, когда вы разбивали лагерь.

Неважно в каком направлении пойдут герои по пустой, грязной дороге, проложенной сквозь лес, вскоре они выйдут к окраинам деревни Баровия.

Где мне найти «Проклятие Страда»

«Проклятие Страда» будет доступно в игровых магазинах в рамках WizardsPlayNetwork 4 марта. К заказу онлайн и в книжных магазинах оно будет доступно с 15 марта. Вы уже сегодня можете оформить предварительный заказ на него на Amazon.com.





История

Домом смерти называют старый городской дом в деревне Баровия (на карте обозначен Е7, остальные места на карте описаны в приключении «Проклятие Страда»). Дом много раз сжигали дотла, но он снова и снова поднимался из пепла, по собственной воле и по воле Страда. Местные обходят дом стороной, боясь враждебных злых духов, по поверьям обитающих в его стенах.

Дом был построен богатой семьей, практиковавшей темное искусство. Они создали небольшой культ, соблазном и ложными обещаниями завлекая туда своих друзей. Когда по деревне поползли слухи, жители начали обращать внимание на ночные оргии, творящиеся в его стенах.

Члены культа безуспешно пытались призвать злоеущие сущности из других миров, охотились на путников и приносили их в жертву во время безумных ритуалов, а потом пировали, поедая их трупы. Когда стало понятно, что ритуалы жертвоприношения бесполезны, члены культа стали просто удовлетворять своибольные фантазии. Ряды культа сокращались, после многочисленных неудач люди теряли интерес.

А затем появился Страд фон Зарович.

Культисты сочли его мессией, посланным им Темными силами. Он притягивал их как огонь мотыльков, члены культа обещали ему преданность взамен за вечную жизнь, но Страд отверг их, не считая ни культ, ни его лидеров достойными внимания. Культисты в отчаянье бежали в Дом смерти.

Привычка культистов ловить и пожирать несчастных путников привела к их падению. Однажды они пленили группу искателей приключений, которых Страд специально заманил в свой домен для своих целей. Вскоре после этого к Дому смерти прибыла черная карета и из ее темных недр появился сам вампир. Культисты пытались произвести на Страда впечатление, но он перебил их всех, покарав за убийство его марионеток. Спустя столетия души культистов все еще обитают в подземельях под домом. Похоже, что само звание не желает, чтобы культ был предан забвению.

Повышение уровня

Во время этого маленького приключения герои получают уровни, выполняя определенные цели, а не за убийство монстров. Вот этапы на которых получают уровень:

- Когда герои находят тайную лестницу на чердаке (локация 21), они поднимаются на 2 уровень. Но лестница появляется лишь при определенных обстоятельствах.
- Герои поднимаются на 3 уровень, после того как спасаются из дома (смотрите раздел «Концовки»).

Роза и Шип

Туманы Равенлофта затягивают героев в домен Страда. Им ничего не остается, как идти по пустынной дороге (местность А), по которой они добираются к деревне Баровия (местность Е). После того, как герои оказываются в деревне, прочитайте:

Посыпанная гравием дорога приводит вас к деревне. Высокие дома возвышаются как могильные камни. Между ними примостились несколько закрытых магазинчиков. Даже двери в таверну наглухо закрыты.

Внезапно вы слышите тихий плач и замечаете двух детей, стоящих посреди улицы. Вокруг ни души.

Это десятилетняя Розавальда (известная как Роза) и ее семилетний брат Шипболдт (известный как Шип). Шип плачет, сжимая тряпичную куклу. Роза пытается его успокоить.

Если герои приблизятся к детям и обратятся к ним, прочитайте:

После того как девочке удалось успокоить мальчика, она поворачивается к вам и говорит. «В нашем доме чудовище!» Она показывает на высокий кирпичный городской дом, выдавший лучшие дни. В окнах дома кромешная тьма. У входа в дом крытая галерея, а ржавая дверь немного приоткрыта. Соседние дома пустуют, их двери и окна закрыты.

Если герои расспросят детей, они узнают следующее:

- Дети не знают, как выглядит «чудовище», но слышали его чудовищный вой.
- Их родители (Густав и Элизабет Дёрст) заперли чудовище в подвале.
- Их младший брат (Уолтер) на третьем этаже в детской (это неправда, но дети об этом не знают).

Роза и Шип боятся возвращаться в дом, пока там чудовище. Их можно уговорить подождать в галерее (локация 1А), пока герои осматривают дом. Хотя они выглядят как обычные дети, на самом деле Роза и Шип – иллюзии, созданные домом, чтобы завлечь героев внутрь. Дети не знают, что они иллюзии и исчезают если на них напасть или затащить их в дом.

Дети умерли от голода несколько веков назад, когда родители заперли их на чердаке и забыли про них. Они были слишком юны и невинны, чтобы понять, что их родители замешаны в чудовищных преступлениях. Им рассказывали, что в подвале живет чудовище, чтобы дети не спускались в подземелье. «Чудовищный вой», который слышали дети – это крики жертв культа.

Туманы

Герои, оставшиеся снаружи дома, замечают, что вокруг них скапливается туман, поглощая остальную деревню. Чем больше зданий исчезают в тумане, тем больше герои понимают, что у них нет другого выбора, кроме как искать убежища в доме. Туманы не заходят в дом, но окутывают тех, кто остается снаружи (смотрите раздел во второй главе «Земли Баровии», чтобы узнать, что делают туманы).

ОПИСАНИЕ ДОМА

Описание локаций дома соответствует меткам на карте дома на странице 216.



1. Вход

Украшенные железные ворота, с петлями с одной стороны и замком с другой окружены небольшой каменной галереей (локация 1В). Ворота незапертые и их ржавые петли издают жуткий скрип, когда их открывают. С крыши галереи по обе стороны от прохода, ведущего в большое фойе, свешиваются на цепях масляные лампы.

На южной стене фойе висит щит с изображением герба (золотая мельница на красном поле), а по обе стороны от него портреты в рамах, на которых изображены аристократы с каменными лицами (давно почившие члены семьи Дёрстов). Двойные двери из красного дерева с витражами на панелях ведут из фойе в главный холл (локация 2А).

2. Главный холл

Широкий холл (локация 2А) с камином из черного мрамора в одном конце и витой лестницей из красного мрамора с другой. На стене над камином прикреплен длинный меч (не магический), с украшением в виде мельницы на рукояти. Обшитые деревом стены роскошно украшены изображением лоз, цветов, нимф и сатиров. Герои, обыскивающие стены в поисках тайных дверей или чего-то еще, увидят (если успешно

пройдут проверку мудрости со СЛ 12 (внимательность) змей и черепа, незаметно вставленные в росписи на стенах. Декоративные панели следуют за лестницей на второй этаж.

В гардеробе (локация 2В) висят несколько черных плащей, а на верхней полке лежит высокая черная шляпа.

Особенности Дома смерти

Дом смерти чувствует всех, кто находится в его стенах. Его цель – продолжать работу культа и заманивать путников на верную гибель. Ниже перечислены важные особенности дома.

У дома четыре этажа (включая чердак) и два балкона на третьем этаже, один с передней части дома, второй с задней. В доме деревянные полы и на всех окнах есть петли, позволяющие открывать их наружу.

Комнаты на первом и втором этаже без следов пыли и возраста. Половицы и панели на стенах хорошо промаслены, занавесы и обои не выцветшие, а мебель выглядит как новая. Но третий этаж и чердак выглядят совсем иначе. Они пыльные, все в них постаревшее, покрыто паутиной, а половицы скрипят под ногами.

Высота потолка зависит от этажа. На первом этаже потолки 10 футов, на втором 12 футов, на третьем 8 футов, а на чердаке 13 футов.

Ни одна из комнат дома не освещена, но в большинстве из них масляные лампы или камины.

Герои могут решить сжечь дом дотла, но это поможет лишь на время. Через 1к10 дней дом восстановит себя сам. Из пепла начнет собираться черная древесина, затем она образует крепкую основу, вокруг которой начнут появляться стены. Уничтоженная мебель так же восстановится. Дом воскресает за 2к6 часов. Вынесенные из дома предметы не появятся, уничтоженная нежить тоже не вернется. Подземелье не считается частью дома и не сможет восстановить себя таким образом.

3. Охотничья комната

Эта комната, со стенами, выложенными дубовыми панелями, является собранием охотничьих трофеев. Над камином голова оленя, а по всей комнате расставлены три волчьих чучела.

Два кресла, обитые шкурами животных, стоят развернутые к камину, а между ними расположился дубовый стол с бочонком вина и двумя резными деревянными чашами и канделябром. Над накрытым скатертью столом, обставленном четырьмя стульями, свисает люстра.

У стен стоят два шкафчика. Восточный закрыт на замок, который можно взломать воровскими инструментами, успешно пройдя проверку ловкости со СЛ 15. В нем тяжелый арбалет, легкий арбалет, одноручный арбалет и по 20 болтов к каждому оружию. Западный шкафчик не заперт – в нем колода игральных карт и набор винных бокалов.

Тайный люк

В юго-западном углу, в полу скрыт люк. Его невозможно заметить или открыть, если только герои не

окажутся снизу (локация 32). До этого момента Дом смерти скрывает этот проход.

4. КУХНЯ И КЛАДОВАЯ

Кухня (локация 4А) очень аккуратная, по шкафам разложены посуда, кухонная утварь и приборы. На кухонном столе лежит разделочная доска и скалка. Каменный куполообразный очаг стоит у восточной стены, железный дымоход уходит в дыру в стене. Слева от печи маленькая дверь, ведущая в кладовую (локация 4В). Вся еда в кладовой выглядит свежей, но совершенно безвкусная.

Кухонный лифт

За маленькой дверцей в юго-западной части кухни расположен кухонный лифт – каменная шахта 2 фута в ширину, с деревянной подъемной коробкой и простым веревочным механизмом, управляемым вручную. Шахта соединяет локации 7А (комнату для слуг) и 12А (комнату хозяина). Возле лифта на стене висит медный колокольчик, проволокой соединенный с кнопками в других локациях.

Персонаж маленького роста может забраться в коробку лифта, успешно пройдя проверку ловкости (акробатики) со СЛ 10. Лифт способен поднять 200 фунтов, если нагрузить больше он сломается.

5. ОБЕДЕННАЯ КОМНАТА

Центральным украшением этой комнаты с деревянными панелями, резной стол красного дерева, обставленный восьмью стульями с высокими спинками, с лепными подлокотниками и с подушками на сиденьях. Роскошная люстра свисает над столом, сверкая хрусталем и серебром. Над мраморным камином висит картина в раме из красного дерева, изображающая горную долину.

Панели на стенах украшены резными изображениями оленей, среди деревьев. Герои, которые будут обыскивать стены в поисках тайных дверей или чего-то иного, могут заметить в случае успешной проверки мудрости (внимательности) со СЛ 12 уродливые лица на стволах деревьев и волков, скрывающихся в вырезанных кустах.

Окна закрывают красные шелковые шторы, а на южной стене с железного карниза свисают гобелены с изображениями охотничьих собак и аристократов на лошадях, преследующих волка.

6. ВЕРХНИЙ ХОЛЛ

По стенам этого изысканного холла висят масляные лампы. Над каминной полкой свисает портрет семьи Дёрстов в деревянной рамке: Густав и Элизабет Дёрст и их улыбающиеся дети, Роза и Шип. На руках отца ребенок в пленках, на которого мать смотрит с едва заметным презрением.

Вдоль стен, по обе стороны от восточных и западных дверей, стоят доспехи. Каждый сжимает в руках копьё и шлем сделан в виде волчьей головы. На дверях вырезаны танцующие юноши и девушки, но, если внимательно присмотреться и пройти успешную проверку мудрости (внимательность) со СЛ 12, можно понять, что они не танцуют, а отбиваются от стай летучих мышей.

Лестница из красного мрамора начинающаяся на первом этаже продолжается по спирали на третий этаж в локацию 11. Оттуда веет холодком.

7. КОМНАТА ДЛЯ СЛУГ

Простенькая спальня (локация 7А), в которой расположена пара кроватей с набитыми соломой матрасами. На полу возле каждой кровати стоит пустой сундучок. В прилегающем к комнате гардеробе (локация 7В) висит аккуратная униформа слуг.

Кухонный лифт

В западном углу расположен кухонный лифт, а возле него на стене кнопка, после нажатия на которую звонит колокольчик в локации 4А.

8. БИБЛИОТЕКА

Хозяин дома много часов проводил в этом месте, до того, как обезумел.

Красные бархатные шторы закрывают окна этой комнаты. Изысканный письменный стол из красного дерева и сделанный в том же стиле стул с высокой спинкой стоят лицом ко входу, а сбоку расположен камин, над которым висит картина в раме, изображающая мельницу на скалистом утесе. По углам комнаты стоят два мягких кресла. Огромные, до потолка, стеллажи с книгами выставлены у южной стены. Деревянная лестница на колесиках позволяет легко достигнуть верхних полок.

На письменном столе лежит несколько предметов: масляная лампа, флакон с чернилами, перо, огниво и письмо, запечатанное красной восковой печатью, а также четыре листа пергамента, и деревянная печать с гербом Дёрстов (ветряной мельницей). Ящик стола пуст, за исключением железного ключа, открывающего дверь в локацию 20.

На шкафах лежат сотни книг, посвященных самым разным темам: истории, военному делу, алхимии и т.д. Несколько шкафов заняты коллекцией первых изданий поэтической и художественной литературы. Книги гниют и разваливаются, если их вынести из дома.

Тайная дверь

За одним из шкафов расположена тайная дверь, которая открывается если дернуть рычаг, выполненный в виде книги в красной обложке с черным корешком. Обнаружить эту книгу может герой, осматривающий шкаф и успешно прошедший проверку мудрости (внимательности) со СЛ 13. Если дверь не придерживать после открытия, она автоматически закроется через некоторое время. За тайной дверью лежит локация 9.

9. ТАЙНАЯ КОМНАТА

В тайной комнате множество шкафов с книгами, описывающими ритуалы по призыву демонов и некромантские ритуалы культа известного как Жрецы Осибуса. Все ритуалы – бессмысленные и нерабочие, это может определить любой герой, после изучения их в течении часа и успешно прошедший проверку интеллекта (магии) со СЛ 12.

Возле южной стены стоит массивный деревянный сундук на когтистых железных ножках, его крышка

полуоткрыта. Из сундука торчит скелет в кожаном доспехе. Если приглядеться, то станет понятно, что это останки человека, наткнувшегося на ловушку с ядовитым дротиком. В доспехе и между ребер мертвого авантюриста торчат три дротика. Механизм, который их выпустил более не функционирует.

В левой руке скелет сжимает письмо с печатью Страда фон Заровича, который авантюрист пытался вытащить из сундука. Письмо написано размашистым почерком и гласит следующее:

Мой ничтожный слуга,

Я не мессия, посланный тебе Темными Силами этой земли. Я не приведу тебя к бессмертию. Те несчастные души, которые вы приносили в жертву на моем тайном алтаре, те путники, которых вы замучили в своем подземелье, они знают, что это не вы призвали меня в эту прекрасную землю. Вы лишь черви под моими ногами.

Ты говоришь, что вы прокляты, что ваши судьбы разрушены. Ты променял любовь на безумие, нашел утешение в объятиях другой женщины и зачал мертворожденного сына. Проклят ли ты тьмой? Без сомнения. Ты просишь избавить тебя от твоего убогого существования? Не думаю, что стоит. Меня устраивает то, чем ты являешься сейчас.

*Твой лорд и хозяин
Страд фон Зарович*

СОКРОВИЩЕ

В сундуке лежат три пустые книги с черными обложками (стоят по 25 зм каждая), три свитка с заклинаниями (*благословение (bless)*, *защита от яда (protection from poison)* и *божественное оружие (spiritual weapon)*), документы на доли мельницу, и подписанное завещание. Мельница находится в горах к востоку от Валаки (смотрите главу 6 «Старый костюмол»). Завещание подписано Густавом и Элизабет Дёрст и по нему дом, мельница и все семейное имущество отходит Розавальде и Шипболдту, в случае смерти родителей. Книги, свитки, документы и завещание сразу же постареют, если их вынести из дома, но сохранятся.

10. МУЗЫКАЛЬНАЯ КОМНАТА

Тончайшие занавески загораживают окна в этом элегантно обставленном холле, с потолка которого свешивается медная люстра. Обитые материей стулья стоят вдоль стен, на стенах расположены витражи с прекрасными мужчинами, женщинами и детьми танцующими и играющими на музыкальных инструментах.

В северо-западном углу стоит клавесин и скамейка. Возле камина стоит большая арфа. Гипсовые статуэтки танцоров в прекрасных одеждах украшают каминную полку. Если их внимательно рассмотреть, можно увидеть, что некоторые из них на самом деле скелеты в одеяниях.

11. БАЛКОН

Герои, поднявшиеся на самый верх по красным мраморным ступеням, выйдут на пыльный балкон, вдоль одной из стен которого стоит комплект черных доспехов, покрытый паутиной. Эти латы - **оживленный**

доспех (animated armor) и он нападает, когда получает урон или если герой подходит к нему в пределах 5 футов. Сражается он до полного уничтожения.

На дубовых панелях стен расположены масляные лампы с лесными пейзажами, деревьями, роняющими листья и маленькими зверьками. Герои, которые будут осматривать стену в поисках тайных дверей или пожелавшие изучить панели, при успешной проверке мудрости (внимательности) со СЛ 12, замечают, что среди деревьев висят маленькие трупы, а в земле роются черви.

ТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Найти тайную дверь на западной стене можно если пройти успешную проверку мудрости (внимательности) со СЛ 15. Открыть ее легко, и она скрывает за собой деревянные ступени, завешанные паутиной и ведущие на чердак.

12. КОМНАТА ХОЗЯИНА

Покрытые пылью двойные двери, ведущие в эту комнату украшены витражным стеклом. Витраж сделан в виде ветряных мельниц.

Пыльная покрытая паутиной спальня хозяина (12A) с закрытыми бордовыми занавесками окнами. В комнате расположена кровать с пологом на четырех столбиках с украшенными шторами и рваными тонким занавесками, два шкафа из одного гарнитура, дамский столик с зеркалом в деревянной раме и коробочкой с украшениями (смотрите раздел «Сокровища») и обитый тканью стул. На полу, возле камина, лежит полусгнившая тигриная шкура, а над камином висит портрет Густава и Элизабет Дёрст. В небольшом, увешанном паутиной, фойе в юго-западном углу стоит стол и два стула. На пыльной скатерти покоится пустая фарфоровая миска и кружка из одного комплекта.

Напротив кровати расположена дверь с большим зеркалом. Открывается она в пустой пыльный шкаф (локация 12B), а из фойе дверь ведет на небольшой балкон (12C).

КУХОННЫЙ ЛИФТ

В углу западной стены расположен кухонный лифт с кнопкой на стене возле него. Если нажать на кнопку звонит колокольчик в локации 4A.

СОКРОВИЩЕ

Коробка с драгоценностями на дамском столике сделана из серебра с золотой филигранью (стоит 75 зм). В ней три золотых кольца (каждое по 25 зм) и тонкое платиновое ожерелье с подвеской с топазом (стоит 750 зм).

13. ВАННАЯ КОМНАТА

В этой темной комнате стоит деревянная ванная на ножках в виде когтистых лап, небольшая печь со стоящей на ней бадье и бочка с пробкой у восточной стены. В цистерну на крыше собирается дождевая вода, которая по трубе сливается в бочку. Но сейчас водопровод уже не работает.

14. Кладовая

Вдоль стен этой комнаты стоят пыльные шкафы. На некоторых из них лежат свернутые простыни, одеяла и старое мыло. Возле дальней стены стоит покрытая паутиной **оживленная метла (animated broom)** (используйте статистику **летающего меча (flying sword)**, но урон дробящий, а не режущий). Она нападает, если кто-то подойдет к ней в пределах 5 футов.

15. Комната няни

Пыль и паутина покрывают элегантную спальню (локация 15A) и прилегающую к ней детскую (локация 15B). Двойные двери с панелями украшенными витражным стеклом открываются на балкон (локация 15C), на фасаде дома.

Когда-то тут жила семейная няня. Она вступила в любовную связь с хозяином дома, что привело к рождению мертвого ребенка по имени Уолтер. Вскоре после этого культ убил няню. В комнате летает **дух (specter)** няни, если герои уже не победили его в комнате 18. Призрак появляется и нападает, когда герой открывает дверь в комнату. Он выглядит как испуганная молодая женщина, тощая как скелет. Она не может говорить и ее невозможно успокоить.

В комнате стоит большая кровать, два прикроватных столика и пустой гардероб. Возле гардероба у стены большое зеркало в рост человека с резной рамкой, вырезанной в мотивах ивы и ягод. Герои, обыскивающие стену в поисках тайных дверей или осматривающие зеркало, при успешной проверке мудрости (внимательности) со СЛ 12 могут заметить среди ягод глазные яблоки. В стене за зеркалом расположена тайная дверь (смотрите раздел «Тайная дверь»).

В детской стоит люлька, покрытая черным покрывалом. Когда герои поднимут покрывало, они увидят маленький туго завернутый сверток, размером с ребенка, лежащий в ней. Но если сверток развернуть, в нем ничего не окажется.

Тайная дверь

Тайную дверь за зеркалом можно найти, сделав успешную проверку мудрости (внимательности) со СЛ 15. Если толкнуть ее, она легко откроется и обнаружится проход, затянутый паутиной и ведущий на чердак.

16. Чердак

Большой пустой чердак весь затянут паутиной и покрыт пылью.

Запертая дверь

Дверь в локацию 20 закрыта на висячий замок. Ключ к нему лежит в библиотеке (локация 8), но замок можно взломать воровскими инструментами при успешной проверке ловкости против СЛ 15.

17. Запасная спальня

В этой покрытой пылью комнате стоит узкая кровать, тумбочка, маленькая железная печка и письменный стол с табуреткой. Кроме того, в ней есть пустой гардероб и кресло-качалка. Улыбающаяся кукла в желтом кружевном платье сидит на подоконнике север-

ного окна. Она вся покрыта паутиной, как свадебной вуалью.

18. Кладовая

Эта пыльная кладовая заставлена старой мебелью (стульями, вешалками для пальто, большими зеркалами, манекенами для одежды и т.п.). Вся мебель покрыта пыльными белыми простынями. Возле железной печки, укрытой покрывалом, в незапертом деревянном ящике лежит скелет няни, завернутый в рваную простыню со следами крови. Герой, осматривающий останки и успешно прошедший проверку мудрости (медицины) узнает, что женщину забили до смерти ножами.

Если останки потревожить **дух (specter)** няни появляется и нападает, при условии, что он уже не был побежден в локации 15.

Тайная дверь

Тайная дверь на восточной стене открывается только при соблюдении определенных обстоятельств. Подробнее об этом написано в локации 21.

19. Запасная спальня

Эта комната вся покрыта паутиной и в ней расположена узкая кровать, тумбочка, кресло-качалка, пустой гардероб и маленькая железная печка.

20. Детская

Дверь в эту комнату заперта снаружи (смотрите локацию 16).

В комнате квадратное окно по обеим сторонам от которого стоят деревянные детские кроватки. Неподалеку от двери сундучок с игрушками, с изображениями мельниц на всех сторонах и кукольный домик, в точности повторяющий тот страшный дом, в котором вы находитесь. Все это покрыто паутиной. В центре, на полу лежат два маленьких скелета в сгнившей, но знакомой одежде. У того, что поменьше, в руках тряпичная кукла, которую вы тоже вспоминаете.

Детей Дёрстов, Роза и Шип, заперли и забыли в этой комнате, и они умерли от голода. Герои сразу должны понять, что это их маленькие скелеты лежат посреди комнаты, и они легко опознают в них одежду тех детей, что пригласили их в дом. В руках скелета Шипа тряпичная кукла.

В сундуке с игрушками много тряпичных животных и игрушек. Герой, осматривающий кукольный домик и успешно прошедший проверку мудрости (внимательности) со СЛ 15, сможет обнаружить все тайные двери в доме, включая ту, что на чердаке (локация 21).

Роза и Шип

Если потревожить либо сундук с игрушками, либо кукольный домик, в центре комнаты появляются призраки Розы и Шипа. Используйте статистику **приведений (ghost)** из «Книги монстров», со следующими изменениями:

- Они маленькие и законопослушно добрые.
- У них 35 хитов (10к6) у каждого.
- У них нет возможности применять действие ужасный облик.



Вид снаружи



Дом Смерти



Третий этаж



Чердак



Первый этаж



Второй этаж



Подземелье

Одна клетка - 5 футов

- Они говорят на всеобщем языке и у них уровень сложности 3 (700 опыта).

Детям не нравится, что трогают их игрушки, но сражаются они только в случае самозащиты. В отличие от иллюзий на улице, созданных домом, эти дети знают, что они мертвы. Если спросить, как они умерли, Роза и Шип объяснят, что родители заперли их на чердаке, чтобы защитить от «чудовищ в подвале» и они умерли от голода. Если спросить их как попасть в подвал, Роза показывает на кукольный дом и говорит: «Есть тайная дверь, на чердаке». Герои, после этого осматривающие домик в поисках секретной двери, могут сделать проверку мудрости (внимательность) с преимуществом.

Дети боятся остаться одни. Если кто-то из героев намеривается уйти, приведения ребенка пытается овладеть им. Если приведение овладевает героем, то позвольте герою сохранить контроль над персонажем, но дайте ему одну из следующих слабостей (flaw):

- Герой одержимый Розой получает слабость: «Мне нравится быть главной и меня злит, когда мне говорят, что делать».

- Герой одержимый Шипом получает слабость: «Я всего боюсь, даже собственной тени и плачу в отчаянье, если что-то идет не так, как мне хочется».

Герой одержимый привидением Розы или Шипа не может добровольно покинуть Дом смерти или подземелье под ним. Оба приведения можно заставить оставить тело героев успешно пройдя проверку харизмы (запугивание) со Сл 11 как действие.

Если приведение опустит до 0 хитов, оно восстановится на рассвете следующего дня. Единственный способ упокоить души детей навечно, это отнести их останки в их гробницы (локации 23E и 23F). Но дети об этом не знают.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Если группа упокоит души детей, каждый герой получает вдохновение (смотрите раздел «Вдохновение» в *«Книге игрока»* в главе 4 «Личность и предыстория»).

21. ТАЙНАЯ ЛЕСТНИЦА

Узкая спиральная лестница, сделанная с деревянными, скрипящими ступеньками, расположена в шахте радиусом 5 футов из известнякового камня, начинающейся на чердаке и спускающейся 50 футов вниз в подземелье, через весь дом. Шахта полностью затянута паутиной и ничего не видно дальше чем на 5 футов, при спуске.

Ни тайной двери, ни шахты не существует, пока дом не явит их, что произойдет в одном из двух случаев:

- Герои найдут письмо Страда в тайной комнате в библиотеке (локация 9).

- Герои найдут тайную дверь в кукольном домике (локация 20).

Когда дом пожелает создать тайную дверь, герои найдут ее автоматически (не нужно делать проверок). Герои, спустившиеся по спиральной лестнице, окажутся в локации 22.

22. ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Деревянная спиральная лестница заканчивается и

начинается узкий туннель, идущий на юго-запад и разветвляющийся там направо и налево.

ПРИЗРАЧНОЕ ПЕНИЕ

Как только герои придут в подземелье, они услышат жуткое непрерывное пение, эхом раздающееся в коридорах. Невозможно понять, откуда идет звук, пока герои не достигнут локации 26 или 29. Слова можно различить, только достигнув локации 35.

23. СЕМЕЙНЫЕ СКЛЕПЫ

В земле выкопаны несколько склепов. Каждый запечатан каменной плитой, если не сказано иного. Чтобы убрать плиту нужно пройти успешную проверку силы (атлетики) со Сл 15; использование лома или другого рычага, даст преимущество.

23A. Пустой склеп

Пустая каменная плита запечатывает этот склеп. Он пуст.

23B. Склеп Уолтера

Каменная плита, которая должна была закрывать этот склеп, стоит у стены. На ней написано: «Уолтер Дёрст». Склеп пуст.

23C. Склеп Густава

На каменной плите выбита надпись: «Густав Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

23D. Склеп Элизабет

На каменной плите выбита надпись: «Элизабет Дёрст». В склепе пустой гроб, на каменном постаменте. **Стая насекомых (сколопендр) (swarm of insects (centipede))** выползает из глубины склепа и нападает, если потревожить гроб.

23E. Склеп Розы

На каменной плите выбита надпись: «Розвальда Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

Если останки Розы (см. локацию 20) перенести в гроб, то дух ребенка обретет покой и исчезнет навсегда. Герой, одержимый Розой, больше не считается одержимым (также смотрите раздел «Развитие сюжета» в локации 20).

23F. Склеп Шипа

На каменной плите выбита надпись: «Шипболдт Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

Если останки Шипа (см. локацию 20) перенести в гроб, то дух ребенка обретет покой и исчезнет навсегда. Герой, одержимый Шипом, больше не считается одержимым (также смотрите раздел «Развитие сюжета» в локации 20).

24. Комнаты начинающих членов культа

Деревянный стол и четыре стула стоят в восточной части комнаты. А в западной четыре ниши с набитыми затхлой соломой тюфяками.

25. Колодец и комнаты культистов

Колодец, на 3 фута выступающий из земли и 4 фута радиусом, уходит вниз на 30 футов к воде. Деревянное ведро висит на подъемном механизме.

Пять комнат по бокам когда-то служили пристанищем для важных членов культа. В каждой стоит деревянная кровать с затхлым соломенным тюфяком и деревянный сундук для хранения личных вещей. Все сундуки закрыты на ржавый железный замок, открыть который можно с помощью воровских инструментов и успешной проверки ловкости со Сл 15.

Сокровище

Кроме бесполезных личных вещей в каждом сундуке содержатся некоторые ценности.

- 25A.** В сундуке лежит 11 зм и 60 см в кошельке из человеческой кожи.
- 25B.** В сундуке лежат три моховых агата (по 10 зм каждый) завернутые в черную ткань.
- 25C.** В сундуке лежит черная кожаная повязка на глаз с вшитым в нее сердоликом (стоит 50 зм).
- 25D.** В сундуке расческа из слоновой кости с серебряными зубчиками (стоимостью 25 зм).
- 25E.** В сундуке посеребренный короткий меч (стоимостью 110 зм).

26. Скрытая яма с шипами

Призрачное пение, слышимое в подземельях, становится заметно громче, когда идешь по этому туннелю. Успешная проверка мудрости (внимательности) со Сл 15 обратит внимание героев на отсутствие следов. Герои, обыскивающие пол в поисках ловушек, найдут яму глубиной 10 футов и шириной 5 футов, укрытую гнилыми досками, забросанными грязью. На дне ямы заточенные деревянные колья. Первый герой, ступивший на укрытие рухнет вниз, упадет и получит 3 (1к6) урона дробящим от падения и 11 (2к10) колющего урона от шипов.

27. Обеденный зал

В этой комнате стоит деревянный стол, возле которого расположены длинные скамьи. На грязном полу лежат человеческие кости – остатки злодейских пиршеств культа.

В центре южной стены темная ниша (локация 28). Герои, которые приблизятся на 5 футов к нише привлекут внимание существа, обитающего в ней.

28. Кладовка

В этой нише затаился **грик (grick)**, который выскальзывает и нападает на первого персонажа в 5 футах от него, которого увидит. Героев с пассивной мудростью (внимательностью) ниже 12 он застает

врасплох.

29. Встреча с вурдалаками

Призрачное пение отсюда слышится особенно сильно, и оно идет с севера. Когда один или несколько героев дойдут до середины крестообразного туннеля, четыре **упыря (ghouls)** (бывших культиста) выбираются из земли в местах, отмеченных X на карте, и нападают. Сражаются они пока не будут уничтожены.

30. Лестница вниз

Любому герою, стоящему наверху этой лестницы 20 футов длиной, понятно, что призрачное пение идет откуда-то снизу. Герои, спустившиеся вниз по ступенькам, прибывают в локацию 35.

31. Часовня Темного владыки

Эта комната завалена заплесневелыми скелетами, прикованными к стене ржавыми кандалами. На южной стене широкая ниша и в ней раскрашенная фигура, вырезанная из дерева, изображающая худощавого мужчину с бледным лицом, в большом плаще, с левой рукой, покоящейся на голове стоящего возле него волка. В правой руке он сжимает дымчато-серый хрустальный шар.

В комнате есть два выхода: на западной и северной стенах. Пение идет с запада.

Деревянная фигура изображает Страда, которому культисты приносили жертвы в пустых надеждах, что тот придет и откроет им темные тайны. Если герои коснутся изваяния или заберут хрустальный шар из ее руки, вокруг появляются пять **теней (shadows)** и нападают на них. Эти тени являются духами почивших здесь культистов и преследуют тех, кто бежит даже за пределами комнаты.

Скелеты у стен всего лишь безобидные декорации.

Скрытая дверь

Герои, обыскивающие комнату в поисках тайных дверей, могут найти скрытую дверь в середине восточной стены при успешной проверке мудрости (внимательности) со Сл 10. Это обычная (хотя и полусгнившая) деревянная дверь, укрытая под слоем глины. За дверью каменная лестница, длиной в 10 футов, ведущая к маленькой площадке (локация 32).

Сокровище

Хрустальный шар стоит 25 зм. Его можно использовать как магическую фокусировку (arcane focus), но он не волшебный сам по себе.

32. Потайной люк

Лестница заканчивается на площадке высотой 6 футов. Потолок состоит из плотно прилегающих друг к другу досок, с деревянным люком. Люк заперт отсюда и его можно распахнуть и выбраться в охотничью комнату (локация 3).

Развитие сюжета

После обнаружения, этот люк можно использовать, чтобы быстро покинуть подземелья.

33. КАБИНЕТ ЛИДЕРА КУЛЬТА

Дверь в юго-западном углу на самом деле замаскированный **мимик (mimic)**. Любой, кто коснется двери, приклеивается к ней, после чего мимик нападает. Также мимик нападает, если получит урон.

Над столом, в центре комнаты свисает люстра. Два стула с высокими спинками стоят у стола, а на столе лежит пустой глиняный кувшин и два глиняных графина. Железные подсвечники стоят в двух углах стола, их свечи давно истлели.

34. КОМНАТА ЛИДЕРА КУЛЬТА

В комнате стоит большая деревянная кровать с прогнившим матрасом, набитым перьями, гардероб в котором висят старые мантии, пара железных подсвечников и открытый ящик с тридцатью факелами внутри. У подножия кровати незапертый деревянный сундучок, в котором несколько предметов, в том числе волшебных (смотрите раздел «Сокровища» ниже).

Два **вурдалака (ghast)** (Густав и Элизабет Дёрст) прячутся в трещинах в стенах, отмеченных X на карте. Они бросаются вперед и нападают, если кто-то забирает вещи из сундучка. На упырях надеты рваные черные мантии.

СОКРОВИЩА

Герои, обыскивающие сундучок, найдут в нем свернутый **плащ защиты (cloak of protection)**, маленькая деревянная шкатулка (незапертая), в которой сложены четыре **зелья лечения (potions of healing)**, кольчужная рубаха (chainshirt), комплект столовых принадлежностей, фляга алхимического огня (flask of alchemist's fire), фонарь «бычий глаз», набор воровских принадлежностей и книга заклинаний в желтом переплете, в котором содержатся следующие заклинания волшебника:

- 1 уровень: **маскировка (disguise self)**, **опознание (identify)**, **доспехи мага (mage armor)**, **волшебная стрела (magic missile)**, **защита от добра и зла (protection from evil and good)**.
- 2 уровень: **темное зрение (darkvision)**, **удержание личности (hold person)**, **невидимость (invisibility)**, **магическое оружие (magic weapon)**.

Все эти вещи забрали у искателей приключений, попавших в Баровию, а затем схваченных и убитых культом.

35. РЕЛИКВАРИЙ

В этой комнате звучит призрачное пение, доносящееся из локации 38. Герои могут различить дюжину голосов снова и снова повторяющих: «Он - Древний. Он - Земля».

Культи собрал несколько реликвий, использующихся в ритуалах. Эти бесполезные предметы сложены в тринадцать ниш в стенах:

- Маленькая мумифицированная желтая рука с острыми когтями (рука гоблина) на веревочке.
- Нож вырезанный из человеческой кости.
- Кинжал с черепом крысы на рукояти.
- Шар диаметром 8 дюймов, сделанный из глаза нотика.
- Кропило вырезанное из кости.
- Свернутый плащ, сшитый из кожи упырей.

- Сухая жаба, привязанная к палочке (можно спутать с *палочкой превращения*).

- Мешочек, наполненный гуано.
- Отрезанный палец карги.
- Деревянная фигурка мумии, размером 6 дюймов, со скрещенными на груди руками.
- Железная подвеска, с изображением лица дьявола.
- Съезжившаяся, высушенная голова полурослика.
- Маленькая деревянная шкатулка, с высушенным языком дикого волка.

Южный туннель спускается вниз под углом 20 градусов в мутную воду и заканчивается ржавой подъемной решеткой (локация 37).

36. ТЮРЬМА

Тут культисты держали заключенных, прикованными к стенам в нишах. Заключенных тут давно нет (их кости лежат в локации 27), но ржавые кандалы все еще на месте.

ТАЙНАЯ ДВЕРЬ

На южной стене есть тайная дверь, найти которую можно с успешной проверкой мудрости (внимательности) со Сл 15. Если ее открыть, обнаружится проход в локацию 38.

СОКРОВИЩА

В камере, отмеченной X на карте, висит человек в рваной черной мантии. Это скелет члена культа, который осмелился усомниться в целесообразности слепой преданности Страду. Герои, обыскивающие скелет, обнаружат золотое кольцо (стоимостью 25 зм) на фаланге пальца.

37. ПОДЪЕМНАЯ РЕШЕТКА

Туннель преграждает ржавая железная подъемная решетка, которую можно поднять при успешной проверке силы (атлетики) со Сл 20. Также ее можно поднять, используя деревянное колесо, наполовину торчащее из восточной стены в локации 38 (колесо вне досягаемости от тех, кто пришел с восточной стороны решетки). Пол под решеткой под водой на глубине 2 фута.

38. РИТУАЛЬНЫЙ ЗАЛ

В этой затопленной комнате культ проводил свои ритуалы. Отсюда раздается пение, слышимое по всему подземелью, но как только герои заходят в подземелье наступает гнетущая тишина.

Песнопения прекращается, пока вы оглядываете комнату, величиной в сорок квадратных футов. Гладкие каменные стены создают тут хорошую акустику. Простенькие каменные колонны поддерживают потолок, а разом в западной стене ведет в темную пещеру, заваленную мусором. Пол покрыт мутной водой. Ступеньки поднимаются на сухой каменный выступ, идущий вдоль стены. В центре комнаты расположен восьмиугольный помост, куда тоже ведёт лесенка. Прямо над каменным алтарем, в центре помоста, болтаются ржавые цепи. На алтаре вырезаны изображения скалящихся упырей, и он покрыт высохшей кровью.

Глубина воды – 2 фута. Помост и выступ поднимаются на 5 футов от земли (на 3 фута от воды), а

потолок в 16 футах (11 футах от помоста и выступа). Цепи, свисающие с потолка, длиной в 8 футов – культисты пристегивали к ним пленников, подвешивая над алтарем, вскрывая их ножами и поливая алтарь свежей кровью.

У восточной стены встроено, наполовину погруженное в нее, деревянное колесо, соединенное со скрытым механизмом. Герой может использовать действие, чтобы повернуть колесо, подняв или опустив подъемную решетку (смотрите локацию 37).

Дыра в западной стене ведет в естественную нишу. Куча мусора, лежащая там, наполовину в воде – это **ползучая насыпь (shambling mound)**, которого культисты прозвали Лоргот Осквернитель. Он спит, но пробуждается если на него напасть или если герои призвуют культистов, но откажутся выполнить их ритуал (смотрите раздел «Кто-то должен умереть!» ниже). Герой, стоящий возле кучи мусора, может узнать, что это ползучая насыпь, если успешно пройдет проверку интеллекта (природы) со Сл 15.

«КТО-ТО ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ!»

Если герой взберется на постамент, прочитайте:

Пение снова возобновляется. Тринадцать темных фигур появляются на выступе вокруг комнаты. Они выглядят как люди в черных мантиях с факелами. Но огонь факела черный и будто затягивает в себя свет. На месте их лиц – пустота.

«Кто-то должен умереть!» затягивают они снова и снова.
«Кто-то должен умереть! Кто-то должен умереть!»

Фигуры – безобидные видения, которые нельзя повредить, изгнать или развеять.

Герои на постаменте должны принести в жертву существо на алтаре или навлекут на себя гнев культа. Они поймут это, если успешно пройдут проверку интеллекта (религии) или мудрости (проницательности) со Сл 11. Чтобы жертва была зачтена, существо должно умереть на алтаре. Видениям нет дела до того, какое существо будет принесено в жертву, но их не обмануть иллюзиями.

Если герои приносят жертву, культисты исчезают, но их неутомимое: «Я – Древний. Я – Земля», снова эхом разносится по подземелью. Страд узнает о жертве и Дом смерти больше не удерживает героев (смотрите «Заключение» ниже).

Если герои спускаются с постамента, не принеся жертву, пение изменяется: «Пробудись Лоргот Осквернитель, ибо мы взываем к тебе!» Это пение заставляет бродячий холм подняться и напасть. Он преследует жертв по всему подземелью, но не покинет его. Он двигается по туннелям свободно, ему не требуется протискиваться. В начале первого хода пение снова меняется: «Грядет конец! Хвала Смерти!» Если бродячий холм умирает, пение прекращается и видения исчезают навсегда.

КОНЦОВКИ

Туманы Равенлофта окружают Дом смерти пока герои не войдут на постамент и либо не принесут жертву, либо не откажутся от этого. Страда устраивает оба варианта, и он заставляет туманы рассеяться.

ЖЕРТВА ПРИНЕСЕНА

Дом смерти не причиняет вреда группе, которая согласилась принести в жертву живое существо на радость культу. После того, как жертва принесена, герои вольны уйти. Покинув дом, они поднимаются на 3 уровень.

ЖЕРТВА НЕ ПРИНЕСЕНА

Если герои пошли против культа, не принесли жертву и либо сбежали от бродячего холма, либо убили его, Дом смерти обрушивает на них свой гнев, когда они пытаются уйти. Когда герои возвращаются назад, они должны пройти инициативу и видят следующее:

- Все окна наглухо закрыты. Ставни и внешние стены невозможно повредить оружием и заклинаниями героев.
 - Все двери исчезают и их заменяют вертящиеся косы. Герои должны пройти проверку ловкости (акробатика) со Сл 15, чтобы пройти через опасный дверной проем целым и невредимым. Если изучать вращение кос одну минуту, то можно вычислить, когда косы оставляют безопасный проход, во время вращения. В этом случае вместо проверки ловкости, делается проверка интеллекта со Сл 15. При провале любой из этих проверок герой получает 2к10 урона рубящим оружием, но все равно проходит через проем. Если героя толкнуть в дверь, то он должен пройти спасбросок ловкости со Сл 15, чтобы не получить урон. Клинки невозможно обезвредить.
 - Каждая комната, в которой есть камин, очаг или печка заполнена ядовитым черным дымом. Комната полностью укрыта (heavily obscured) и любой, кто начинает ход в дыме должен пройти спасбросок телосложения со Сл 10 или получит 1к10 урона ядом.
 - Внутренние стены становятся гнилыми и хрупкими. Каждая секция 5 на 5 футов имеет КД 5 и 5 хитов. Ее можно уничтожить с помощью успешной проверки силы (атлетики) со Сл 10. Из уничтоженной секции стены появляется **стая крыс (swarm of rats)** и нападает на героев. Стаи крыс не покидают дом.
- Считайте инициативу, пока герои не окажутся на улице. После спасения они поднимаются на 3 уровень и дом больше не представляет для них угрозы.

Группа вконтакте, посвященная «Проклятию Страда»: <https://vk.com/curseofstrahd>

Главный разработчик: Кристофер Перкинс.

Консультанты: Трейси и Лора Хикмэн.

Разработчики: Адам Ли, Ричард Уиттерс, Джереми Кроуфорд.

Старший редактор: Джереми Крауфорд.

Редактор: Ким Мохан.

Помощник редактора: Скот Фицджеральд Грей.

Главные дизайнеры D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд.

Переводчик: Феоктистов Олег.

Верстка: stivie

для dungeons.ru - <http://dungeonsandrdragons.ru>

эти и другие материалы доступны на сайте <http://ravenloft.dungeonsandrdragons.ru>

Арт-директор: Кейт Ирвин.

Дополнительные ведущие художники: ШаунаНарциссо, Ричард Уиттерс.

Художник-оформитель: Эми Танжи.

Художники иллюстраторы: Чак Лукас, Ричард Уиттерс.

Картографы: Майк Шлей.

Управление проектом: Нил Шинкл, Хизер Флеминг.

Производственные услуги: Синда Каллавей.

Технические специалисты: Стивен Болен, Кармен Чун, Кевин Уи.

Допечатная подготовка: Джефферсон Данлап.

Другие члены команды D&D: Грэг Билспанд, Крис Далиус, Давид Гершман, Джон Фейл, Тревор Кидд, Кристофер Линдси, Шелли Маззанобль, Бен Петрисор, Хилари Росс, Лиз Шух, Мэтт Сернетт, Натан Стюарт, Грэг Тито.



Масти Туманов

Странные дела творятся на побережье Лунного моря. Фракции призывают всех желающих расследовать загадочные события, происходящие в окрестностях города Флан. Во тьме слышится шепот, а в тумане, рыщут невидимые и ужасные твари. Этот туман разделяет наш мир и другой, гораздо более жуткий. Нужно сдернуть покров с тайн, пока не стало слишком поздно! Первая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Пять мини-приключений для героев 1 и 2 уровней.



Автор:

Шон Мервин

Код приключения: DDAL4-01

Разработка и редактирование: Трейвис Вудолл, Клэр Хоффман

Организованная игра D&D: Крис Линдси

Корпоративная команда D&D Adventurers League: Адам Ли, Крис Линдси, Мэтт Сернетт

Администраторы D&D Adventurers League: Роберт Аддуччи, Билл Бенхам, Трейвис Вудолл, Грег Маркс, Алан Патрик, Клэр Хоффман

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

Azalin Rex, для ravenloft.dungeons.ru

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

Группа в контакте, посвященная «Проклятию Страда»:

<https://vk.com/curseofstrahd>

верстка stivie

40



ВСТУПЛЕНИЕ

Перед вами «Масти Туманов», приключение, относящееся к официальной игровой системе D&D Adventurers League и являющееся частью истории сезона «Проклятие Страда».

Приключение разработано для героев с 1 по 2 уровень в количестве от трех до семи. Оптимальное количество пять героев 2 уровня¹. Героям второго уровня будет существенно легче проходить данное приключение. Герои вне этого диапазона уровней не могут в нем участвовать. Игроки могут создать новых героев 1 уровня или использовать готовых героев.

Это приключение разделено на пять мини-приключений, каждое из которых займет 60-120 минут. Настоятельно рекомендуется проходить их последовательно. Если приключение проводится за одну игровую сессию, вы можете использовать специальную историю, связывающую их для долгой игры.

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 связывают 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 допуску 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, про водить игры в качестве Мастера и организовывать 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 про-

¹ Очевидно, здесь ошибка, оптимизировано для 2 уровня, как и все первые приключения сезона

ведения 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 хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться 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 пятих 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 цивили-

зованные места 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 цивилизованные 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 грозowymi 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 какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также 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 сжигают 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 имеет душу – душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затасана 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 затягиваются 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 сопровождает 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 зависть 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

После завоевания Флана зеленым драконом Ворганшараксом, известным как «Покалеченное Зло», пять фракций немедленно начали планировать его изгнание из захваченного города. Мобилизация ресурсов идет медленно и вокруг Флана поставили сторожевые посты, наблюдающие за перемещением дракона и его войска.

Когда наконец попытки вернуть город начали приносить плоды до фракций дошли сообщения о странных происшествиях в землях вокруг Флана. Беспокоясь, что данные странности могут помешать их планам или быть предвестниками еще более страшной беды, фракции послали своих агентов на расследование.

Один из слухов касался гостиницы «Перекресток», служащей приютом для путников, путешествующих по Фланской дороге, что соединяет Флан и Мальвант. Гости и персонал гостиницы уверены в приближении чего-то жуткого, возможно более жуткого, чем Покалеченное Зло. Этот новый ужас неотвратимо надвигается прямо на Флан.

Беспокойство усилилось, когда семья гуров, путешественники, которым мало кто доверяет, прибыли в «Перекресток». Эти кочевники оправдали свою репутацию, совершив немало злодеяний против гостиницы и ее посетителей.

Когда герои прибывают в гостиницу «Перекресток», чтобы расследовать слухи, люди рассказывают им достаточно о семье гуров и о том, как они связаны с грядущим ужасом.

ОБЗОР

«Масти Туманов» состоят из пяти мини-приключений, **каждое из которых рассчитано на один-два часа игры**. Поэтому если вы планируете провести все пять миссий за одну сессию, вам потребуется не менее пяти часов (а возможно десять и более). Если вы проводите это приключение как часть мероприятия с ротацией игроков и ограниченным временем, мастер должен ознакомиться заранее со всеми мини-приключениями, чтобы сэкономить время за столом.

Во время публичных мероприятий время является самым важным фактором. Вводите игроков в приключение настолько быстро, насколько возможно. Почаще сверяйтесь с часами и сокращайте части приключения, чтобы не выбиться из графика. Напоминайте игрокам об ограничении времени и предлагайте им заняться приключением, а не искать скрытые задания или тайны. Если время не ограничено, то позвольте персонажам больше времени провести, общаясь с персонажами мастера.

Первые четыре миссии можно играть в любом порядке, но пятую миссию нужно проводить последней. Она объясняет, как герои попали из Фаэруна в Баровию, поэтому будет не очень правильно с точки зрения сюжета героям возвращаться и играть предыдущие миссии, если уже пройдена последняя. Но в конце каждого мини-приключения есть опциональный раздел, описывающий как герои попадут в Баровию, в случае если героям необхо-

димо присоединиться к общей сюжетной линии 4 сезона.

ВСТУПЛЕНИЕ К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Приключение начинается, когда герои прибывают в гостиницу «Перекресток». Гости и персонал сильно взволнованы.

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 проклятья 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.

Прочтите:

Ваши инструкции были предельно четкими: добраться до гостиницы «Перекресток», расположенной к востоку от городка Флан. Бдительность превыше всего, иначе Флан никогда не будет освобожден. Странные слухи в разных местах вокруг Флана тревожат лидеров фракций. Путешествие в гостиницу «Перекресток» прошло без приключений. Странно, но было очень холодно, совсем не по сезону. При этом, не смотря на зиму местность покрывал густой туман. Рассказывали, что по дорогам рыскают жуткие существа, в таких количествах, каких тут никогда не видели прежде. Кажется, мир погружается во тьму.

Тепло большой общей залы выполненной в виде восьмиугольника окутало вас, как только вы вошли внутрь. Но вместо дружеских улыбок бармен и посетители смотрят на вас подозрительно – крайне нетипично для этой гостиницы.

Несколько посетителей видимо завсегда и собрались вокруг большого стола в углу. Все говорят перебивая друг друга, в голосах слышится беспокойство и злость. Среди их слов вы смогли разобрать: «гнусные гур», «проклятые кочевники» и «воры и убийцы».

Вскоре владелец таверны, человек по имени Ромзан Кэл покидает эту группу и приближается к героям. Он натянуто улыбается, поглаживая лысую голову, покрытую шрамами и спрашивает не желают ли гости еды, выпить чего-нибудь или переночевать в общей комнате.

Если его спросить почему в гостинице так беспокойно, Ромзан рассказывает, что в последние десять дней или чуть больше вокруг творятся странные вещи: животные действуют неестественно, проклятый туман заволок все, погода необычайно холодная, ходят слухи о странных существах, блуждающих вокруг Флана.

Но что еще хуже, семья гуров расположилась лагерем неподалеку восемь дней назад (гурь это печально известный кочевой народ в Фаэруне). Любой герой, успешно прошедший проверку Интеллекта (история) со Сл 9 знает о гурях и их репутации. Ромзан любезно принял гуров (и их деньги), несмотря на неодобрение остальных клиентов. Какое-то время

гуры вели себя прилично и даже расположили к себе людей. Они развлекали всех и рассказывали истории, обучили местных новым карточным играм и застольным песням. Самый старший гур, которого называли Папа, даже состряпал зелье, чтобы вылечить одному из гостей головную боль.

Но внезапно все пошло наперекосяк, буквально за последние сутки. К сожалению, гуры оказались в точности такими, какие о них ходят слухи.

Во время общения с местными герои узнают о разных событиях, произошедших в гостинице. Эти события собраны на отдельном листе, предназначенном для выдачи игрокам (раздатка 1). Информация на этом листе ведет к первым четырем миссиям этого приключения. Последняя миссия начнется, когда закончены все остальные и герои вернут странствующего гура назад в гостиницу. Что узнают герои:

- Юный гур по имени **Хрику** подсыпал наркотиков эльфийской волшебнице и украл ее волшебную палочку. Последний раз его видели направляющимся к холмам.
- Взрослый гур по имени **Рилинин** украл немного драгоценных камней у купца. Тот попросил, волшебника, остановившегося в гостинице, применить заклинание и узнал, что шкатулка с драгоценностями сейчас на пути к Глюмпенским болотам.
- Пожилой гур по имени **Кехим** украл целую повозку оружия, оставленного на хранение местным ополчением. Повозку видели направляющуюся к Тару, где находится древняя крепость, занятая орками.
- Еще более старый гур по имени **Папа** ночью проклял помощника повара в таверне. Тот жив, но ни на что не реагирует. Папу видели скрывающимся в Дрожащем лесу. Чтобы снять проклятие, его необходимо вернуть.

Когда героев введут в курс дела, к ним подойдет эльфийская волшебница Айя Гленмиир (ее можно встретить в приключениях DDEX1-06 «*Вор свитков*», DDEX2-09 «*Разбойники с Железной дороги*», DDEX1-10 «*Тирания во Флане*» и в DDEX2-09 «*Дыхание желтой розы*»). В таверне она ожидает эпического сражения за Флан.

Одна из гостей, эльфийка в одеяниях мага, на плече которой сидит маленькое мохнатое существо, просит разрешения обратиться к вам:

- Я хочу рассказать вам кое-что. О гурах, которых вы преследуете. Я не столь суеверна, как остальные местные. Мне кажется, гуры так же напуганы происходящим в этих краях, как и остальные. Я пока не разобралась в их игре, но мне кажется они знают важные секреты. Обращайтесь с ними хорошо, и они могут стать хорошими союзниками.

Айя считает, что гуров не следует убивать. Их нужно доставить в гостиницу «Перекресток», чтобы судить за их преступления, по справедливости.

Они могут что-то знать про то, что происходит в этих краях, неважно замешаны они в этом или нет. Если ее спросить про драгоценности купца, Айя подтвердит, что она применило заклинание поиска предмета для него.

Отыгрыш Айи Гленмиир

Айя эльфийка в возрасте около 300 лет. У нее длинные темно рыжие волосы и ярко зеленые глаза. Она прекрасно осведомлена об ауре очарования и таинственности, свойственной ее расе и частенько пользуется этим. Если ей что-то нужно в ход идет кокетливая улыбка, рука теребит кончики волос при разговоре. Но при этом она очень интересный собеседник, особенно если обсуждают Плетение.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Если ограничения по времени игры нет, следует отыграть общение в таверне и получение зацепок. Только после того, как герои пообщаются с различными посетителями передайте им **Раздатку 1** в которой собраны все зацепки. Если вы выдадите его сразу, это ускорит игру, хотя гораздо интересней получить всю информацию во время общения.

Миссия 1: звезды

Последовав за юным воришкой гуром Хрику в Исчезающие холмы, герои быстро поняли, что все вокруг становится каким-то странным.

Звезды

Эта масть представляет личную власть, контроль, магические классы, науку, злоупотребление властью, голод и огонь.

Когда герои уходят вглубь холмов прочитайте следующее:

Ваш путь в глубь Исчезающих холмов был очень непрост – мешали холодные ветры и непрестанный туман. Но позже появились и другие опасности.

На вершинах был виден странный свет и вспышки огня, а путь впереди оказался скован толстым слоем льда. Следующий склон, лежащий у вас на пути, оказался весь заросшим чертополохом, с большими ярко-красными цветами, каким-то образом сумевший пережить лед и холод.

В этой местности действуют сразу несколько магических сил, каждая из которых имеет свой уникальный эффект: вторжение туманов Равенлофта, присутствие драколича Тростулгрэя и освобожденная энергия из случайно сломанной маленьким гуром волшебной палочки огня.

Огненный чертополох

Объединенная магия этого места превратила заросли чертополоха на склоне холма в магическую ловушку. Если существо входит в кустарник чертополоха, цветы прикрепляются к нему и отрываются от куста. Любой герой, успешно прошедший проверку Интеллекта (Природы), со Сл 11 может определить Природу огненного чертополоха и его свойства.

Через раунд после того, как цветок оторвется, он взрывается на 2 (1к4) огненного урона. Успешной проверкой Ловкости (Ловкости рук), герой может оторвать цветок от стебля, не взорвав его. Если проверка завалена на 4 или более, цветок вспыхивает в руках. Бросок цветка считается, как бросок *алхимического огня*. Магия сорванного цветка чертополоха исчезает в конце этой миссии.

Цветок огненного чертополоха

Цветки покрыты колючками и за все цепляются. Если применять к ним силу они взрываются. Как действие вы можете метнуть цветок на 20 футов, и он взрывается при столкновении. Сделайте дальнбойную атаку по существу или объекту, считая цветок импровизированным оружием. При попадании существо получает 1к4 урона в начале каждого своего хода. Существо может прекратить получение урона, использовав действие и сделав проверку Ловкости со Сл 10, чтобы затушить огонь.

В обычной ситуации герои могут легко обойти огненный чертополох, но ледяной склон затрудняет подъем. Чтобы вскарабкаться на 200-футовый склон, герой должен пройти проверку Силы (Атлетики) со Сл 10. При провале броска герой съезжает вниз, не получая урона, но подхватывая на пути 1к3 цветка, которые взрываются через раунд. Действием можно удалить один из цветков сделав успешную проверку Интеллекта (Природы) со Сл 10. Если просто отди- рать цветки без предосторожностей, они взорвутся. Любой герой удаляющий цветок должен пройти спасбросок, как указано выше, но с помехой.

Если герой взберется на склон и спустит веревку или использует другую экипировку для скалолазания, все, кто используют эту помощь делают проверку с преимуществом и может выбрать использовать

силу (Атлетику) или ловкость (Акробатику).

Позвольте игрокам проявить креативность решая проблему с чертополохом. Можно использовать заклинания, поражающие область, чтобы расчистить путь. Стоит учитывать, что *громовая волна* или подобный эффект сорвет цветки и совершит взрыв (возможно вызвав небольшую лавину).

Опыт

Если герои успешно поднялись по склону, не получив урона от огненного чертополоха, дайте каждому герою в награду 25 опыта.

1. Ледяные коты

Свет. Туман не пропускает яркий свет на холмы.

На вершине ледяного склона стоит множество больших булыжников. За ними отдыхают **четыре ледяных кота (ice cat)**. Герой успешно прошедший проверку Мудрости (Выживания) со Сл 11, заметит их следы.

Спустя несколько минут, после того как первый герой достигнет вершины, коты выскользнут из своего укрытия и нападут. Любой герой на вершине склона должен сделать проверку Мудрости (Внимательности) со Сл 13, чтобы заметить притаившихся котов. Герой с пассивной Внимательностью 13 или выше замечает котов, скрывающихся за булыжниками. Любой герой, прошедший проверку Мудрости (Выживания), о которой говорилось выше, делает эту проверку с преимуществом (или получают +5 бонус к пассивной Внимательности).

Когда первый герой достигнет вершины холма прочитайте:

Склон выводит вас на небольшое плато. Тут везде лежит снег, вместо льда и несколько булыжников разбросаны по пустынной местности. За снежным полем с булыжниками вы видите утес и небольшую пещерку на нем.

Тактика

Если сражение переместится с плато на ледяной склон, обнаружится, что голодные коты легко перемещаются по льду, тогда как герои считают его трудной местностью. Ледяные коты знают об огненном чертополохе и предпочитают держаться от него подальше, чтобы по возможности избежать огненного урона.

Развитие сюжета

Когда коты повержены, герои могут устроить короткий отдых, если пожелают. Неразумно устраиваться на долгий отдых в этой холодной и опасной местности. Проверка Интеллекта (Анализ или Природа) позволяют понять, что тут живут и другие ледяные коты. Если провести в этих местах более часа, можно столкнуться с еще большей стаей.

Следы на снегу позволяют понять (без проверки), что небольшой странник, размером с полурослика или ребенка, прошел на север несколько часов назад.

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая группа:** убрать одного ледяного кота (ice cat). Понижьте Сл, чтобы заметить котов до 12. Коты не нападут на героев, пока те не заберутся на склон все.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавить одного ледяного кота (ice cat). Коты нападают через 10 раундов после того как первый герой заберется на склон.

2. ЗЛОБНЫЕ СОСУЛЬКИ

Освещение. Проход не освещен.

Потолок. До потолка 15 футов.

По следам Хрику легко можно следовать. Его следы приводят к пещере и уходят внутрь.

След приводит вас к склону холма. 10-футовый проход извиваясь уходит в его глубины. Острые сосульки свисают с потолка, а пол покрыт ледяными осколками.

Магия вдохнула подобие разума в эти сосульки (icicles) и все чего они хотят – упасть на голову тех, кто проходит под ними.

Первые кто идут по коридору, должны сделать проверку Мудрости (Внимательности) со Сл 11 или проверку Интеллекта (Магии) со Сл 10, чтобы обратить внимание, что некоторые сосульки дрожат и нетерпеливо нашептывают что-то. Если герои заметят это, то они могут делать спасброски, чтобы избежать злобных сосулек, с преимуществом. Огненные атаки, направленные в сторону сосулек, могут напугать их.

Если сосульки остались незамеченными, то тот, кто идет впереди (и только он) должен сделать спасбросок Ловкости, когда сосулька с злобным визгом падает на голову ничего не ожидающей жертве. При заваленном спасброске герой получает 5 (2к4) урона холодом. При успешном - герой получает половину урона.

Внимательные герои могут снять сосульки и использовать их как дротики, наносящие урон холодом, вместо колющего. Но верещание сосулек предупредит кровопийц (stirges) о приближении героев. Урон холодом неплохо поможет в сражении с огненными кровопийцами. **Сосульки тают в конце миссии.**

3. ПАДАЮЩИЕ ЗВЕЗДЫ

Освещение. Пещера тускло освещена фонарем, принадлежащим Хрику.

Потолок. До потолка 30 футов.

Проход с ледяными сосульками заканчивается в большой пещере, где Хрику пытается отогнать кровопийц двумя обломками волшебной палочки огня.

В пещере, в конце ледяного прохода вы видите мальчика с двумя тонкими кусочками дерева в руках. Мерцающий фонарь у его ног отбрасывает тени на его напуганное лицо. Четыре существа, напоминающие летучих мышей, с длинными острыми жалами летают над ним. Внезапно вспышка красной энергии пробегает между кусочками дерева и отгоняет летающих тварей. Дно пещеры застилают человеческие кости.

Четыре огненных кровопийцы (fire stirges) летают вокруг Хрику, а остальные затаились в трещинах под потолком, готовясь напасть. На третьем раунде боя в сражение вступают еще четыре кровопийцы. Если герои пытаются двигаться скрытно, они могут сделать групповую проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 10. При успехе они застигнут кровопийц врасплох.

Магия сломанной палочки защищает Хрику от любого урона. Магия исчезнет, если убрать из его рук деревянные обломки.

Магия Хрику

Герой может попробовать сделать проверку Интеллекта (Магия) со Сл 10, чтобы понять, что произошло с Хрику. Его переполняет энергия, которая до этого момента хранилась в *волшебной палочке огня*. Любой герой прошедший эту проверку, нахо-

дящийся возле Хрику и имеющий профессию в магии, может потратить действие и сделать проверку Интеллекта (Магия) со Сл 10. Если проверка пройдена успешно, то герой может собрать энергию вокруг Хрику и ударить ей в одну цель в 50 футах от мальчика, нанеся ей 5 (1к10) огненного урона.

Кроме того, энергетическая аура полностью защищает мальчика от кровопийц. Опишите обугленных кровопийц, лежащих у его ног.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Когда огненные кровопийцы повержены, Хрику больше не может контролировать энергию. Он говорит очень быстро, бежит вокруг героев, дрожит и затем в истощении падает, когда энергия его окончательно покидает. Он не сражается с героями. Если его спрашивать он расскажет нижеследующее. Проверка Мудрости (Проницательности) со Сл 5 покажет, что он говорит правду.

- Сибил, мать Хрику, поручила ему украсть волшебную палочку у волшебницы и принести ее сюда. По слухам, тут обитает могущественный дракон.
- Хрику должен был предложить палочку дракону в обмен на защиту от грядущего зла. Но пещера была пуста, впрочем, это не имело значение, потому что он умудрился поломать палочку защищаясь от огненных кровопийц.
- Хрику не знает, что натворили другие гуры в гостиной «Перекресток».

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая группа:** уберите одного кровопийцу (stirge) из второй волны.
- **Сильная или очень сильная группа:** сократите на один раунд время прибытия второй волны. Добавьте двух кровопийц (stirge) во вторую волну.

СОКРОВИЩЕ

Среди костей на полу герои могут найти кожаный рюкзак, в котором лежат два огненных опала, стоимостью 125 эм каждый и два зелья лечения.

В ТУМАН

Теперь герои могут начать любую другую миссию или, если они завершили все четыре, приступить к приключению «Миссия 5: туманы». Рекомендуется завершить данную миссию, так как она лучше подходит для того, чтобы перенести героев в Равенлофт. Герои, не завершившие все 5 миссий не должны отправляться в туманы.

Если герои завершили все пять миссий прочтите нижеследующее. Помните, что после того, как герои войдут в туманы, они не смогут вернуться в Фаэрун.

Любой герой вошедший в туманы получает сюжетную награду «*Демиплан ужаса*».

Когда вы направились назад в Флан туман стал такой густой, что вы уже не видите даже своих спутников. Звуки шагов и голоса заглушаются и искажаются, они отдаются эхом будто мучительные призрачные стоны. Туманы начинают принимать гротескные формы. Наконец, напряжение спадает, туман рассеивается, и вы начинаете видеть где находитесь.

Но что-то пошло не так. Воздух все такой же холодный, но не морозный. Несколько листьев цепляется к деревьям, тогда как раньше были лишь голые ветви.

Вы видите деревянный знак на тропе перед вами, свалившийся с дерева. Возле него лежит мертвая ворона, замерзшая и полусъеденная паразитами. На табличке написано:

«Добро пожаловать в Баровию».

Награды

Убедитесь, что игроки записали награды на своих листах приключения. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провел сессию. Если вы играете эти миссии одним приключением или играете несколько миссий, то вы можете выдавать героям награды после каждой миссии или дождаться конца сессии – как вам будет удобней.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за побежденных врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчете на каждого героя. Небоевой опыт выдается всем героям в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Ледяной кот	50
Огненный кровопийца	25

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Пережить ледяной склон и сосульки	50

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 75 опыта. Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 100 опыта.

Сокровища

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они должны попытаться максимально ровно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся согласно особой системе. Если в награде есть постоянные магические предметы, то в ней будет присутствовать специальный раздел, описывающий как их разделить.

Сокровища

Предмет	Цена (зм)
Огненные опалы	250

Зелье лечения

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Книге игрока*.

Сюжетные награды

Герои могут получить следующие награды во время этого приключения. Эта награда дается, только если они добровольно войдут в туманы в конце приключения. Она не позволит им участвовать в остальных незаконченных миссиях.

Демиплан ужаса. Вы перенеслись сквозь туманы и теперь находитесь на демиплане ужаса. Пока эта награда не будет удалена, вы не можете покинуть его. Пока вы находитесь на нем, вы не можете принимать участие в событиях и приключениях, проходящих не в Баровии. Будьте начеку, ибо Темные силы всегда следят за вами тут.

Простой

Все герои получают по завершении этого мини-приключения получают **5 дней простоя**.

Награда мастера

Вы получаете **100 опыта, 50 зм и 5 дней простоя** за каждую сессию, на которой вы проводите это мини-приключение.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ МАСТЕРА

Ледяной кот

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспехов 12

Хиты 13 (3к8)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	15(+2)	10(+0)	3(-4)	14(+2)	7(-2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление к урону холод

Чувства пассивная Внимательность 14

Языки –

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ледоход. Ледяные коты могут двигать и карабкаться по ледяным поверхностям без проверок характеристик. Кроме того, движение по льду или снегу они совершают как по ровной земле.

Острый нюх. Ледяной кот получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательности) опирающиеся на обоняние.

Наскок. Если ледяной кот прошел 20 фт. По прямой линии к существу и попал по нему ударом лапы, цель должна пройти спасбросок со Сл 12 или сбито с ног.

Действия

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

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) рубящего урона.

Кровопийца

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс доспехов 14 (Природный доспех)

Хиты 2 (1к4)

Скорость 10 фт., полет 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	16(+3)	11(+0)	2(-4)	8(-1)	6(-2)

Уязвимость к урону холод

Сопротивление к урону огонь

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки –

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Высасывание крови. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона и кровопийца прикрепляется к цели. Прикрепившись он не атакует, но в начале каждого хода цель теряет 5 (1к4+3) хита от кровопотери.

Кровопийца может открепиться сам потратив 5 фт. движения. Он делает это после того как насосет из цели 10 хитов крови или цель умрет. Существо, включая цель может отодрать огненного кровопийцу.

Вспышка (перезарядка 6). Огненный кровопийца выдыхает пламя в 5 фт. квадрате перед ним. Существо, попавшее во вспышку должно пройти спасбросок Ловкости

со Сл 10 или получает 5 (2к4) урона при завале. При успехе урона нет.

Приложение: ледяная пещера



Миссия 2: монеты

Эльфийский купец Агрэ, у которого украли драгоценности, дает героям направление, куда идти и вручает волшебное кольцо, позволяющее выследить его самые ценные товары. Эти указания привели героев к восточным окраинам Глюмпенского болота, примерно в полутора днях ходьбы от гостиницы.

Герои легко идут по следу. Земля, обычно топкая в этих краях, сейчас замерзла. В конце концов они подходят к открытой местности. Герои должны пройти групповую проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 13. Если половина героев прошла проверку успешно, они слышат беседу с поляны.

Монеты

Эта масть олицетворяет жадность, желания, обжорство, одержимость, богатство, бедность, щедрость, торговцев, плутовские классы, Скрытность, маскарад и воздух.

Если проверка успешно, прочитайте:

Вы почти вышли на открытую местность, но тут услышали впереди голоса на общем языке:

- Мне обещали больше, - мелодичный, ритмичный голос, - не думаю, что я расстанусь с товаром за такое жалкое количество.

Глухой голос, с акцентом грубо отвечает ему:

- Драгоценности стоят даже больше, чем мы договаривались. Ты заверяла нас, что тебя все устраивает.

Из-за замерзших болотных кустарников вы видите собеседников. Один из них человек, по описанию гур по имени Рилинин. Он держит в руках коробку с драгоценностями, наклонившись так, чтобы гномка в роскошных мехах могла изучать ее содержимое. Она презрительно фыркает, перебирая пальцами содержимое коробки. За ней четверо людей в кольчугах и с копьями, скупаясь следят за торговлей.

Если герои провалят групповую проверку Внимательности или решат просто выйти на полянку не скрываясь, прочитайте следующий текст:

Вы выходите на полянку и видите, что на ней уже кое-кто есть. Человек, по описанию гур по имени Рилинин держит в руках коробку с драгоценностями, перед гномкой в роскошных мехах. Четверо людей в кольчугах направляют на вас копы, когда вы появляетесь на полянке.

А. СДЕЛКА СВЕРШИЛАСЬ

Если герои не вмешиваются, стороны продолжают переговоры. Наконец, гномка, торговка краденым, принимает предложение. Она забирает драгоценности и взамен отдает коробку, содержащую двадцать фиалов со святой водой (но только два из них настоящие, в остальных обычная вода).

Когда сделка завершена группы собираются и расходятся. Но перед тем как они покинули полянку появляется толпа заразы (blights). Переходите к разделу «Заразный заслон».

Б. СДЕЛКА ПРЕРВАНА

Свет: полянка ярко освещена несколькими фонарями, прикрепленными к повозке Чурли.

Если герои выйдут на полянку или захотят прервать сделку им придется иметь дело с обеими сторонами.

Групповая проверка Ловкости (Скрытности) со Сл 10 позволит героям застать врасплох врагов.

Если герои выйдут на полянку, но не нападут, гномка обращается к ним:

- Я не ожидала встретить героя в таких отдаленных местах! Как славно! Алистайр, принеси бренди дорогим гостям. Меня зовут Чурли Пинкет. Что привело вас в эти холодные болота, друзья?

Рилинин молчит и дает возможность говорить Чурли. Она выдает себя за невинного торговца, столько сколько у нее получится. Если герои обвиняют Рилинина в краже драгоценностей, Чурли удивлена и говорит, что ей об этом ничего не известно. Она честный купец – узнала, что есть интерес в святой воде и согласилась встретиться и заключить сделку. Чтобы разоблачить лож Чурли нужно пройти состязание против ее лжи проверкой Мудрости (Проницательность) Сл 18.

Если герои поверили ей или не хотят сражаться с ней, она легко передает им Рилинина без боя. Но прежде чем Чурли и ее охрана удалятся, нападают заразы (смотрите «Заразный заслон» ниже).

Если герои решат напасть, то Рилинин и Чурли прячутся, а в бой вступают **четверо стражников (guards)**. У Рилинина и Чурли КД 10 и 5 хитов. В бою они не участвуют.

ТАКТИКА

Стража не убивает героев, а выводит их из боя (важно, чтобы герои это поняли). Когда один из стражников будет повержен, остальные сдадутся.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Если к пятому раунду сражения, бой еще не закончен, нападают заразы (смотрите «Заразный заслон» ниже).

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая группа:** убрать одного стражника (guard).
- **Сильная или очень сильная группа:** добавить одного стражника (guard).

Опыт

Если герои мирно пообщались с Чурли и ее стражниками, каждый герой получает 25 опыта.

ЗАРАЗНЫЙ ЗАСЛОН

Заразы нападают тогда, когда мастер сочтет наиболее удобным. Учитывайте следующее:

- Будет ли нападение интересным для игроков?
- Если игра «зависла», поможет ли нападение ее расшевелить?
- Настало ли время устроить нападение, чтобы испытать сильную группу или помочь слабой группе?

Когда мастер сочтет нужным в кустах вокруг полянки раздается громкое шуршание. Герои могут сделать либо проверку Мудрости (Внимательности), либо проверку Интеллекта (Природы) со Сл 10, чтобы понять, что некоторые растения на краю полянки не из этой местности, а возможно и не с Фаэруна. И они приближаются. Все герои, успешно прошедшие проверку, не захвачены врасплох.

Из кустов выскакивают несколько зараз: **две лозные заразы (vine blight)** и **три игольчатые заразы (needle blight)**.

ТАКТИКА

Заразы сражаются на смерть, они жаждут теплой крови живых существ и им все равно на кого нападать. Единственный, кого они не трогают – это Рилинин.

Если стражники все еще живы они защищают Чурли, но как действие герой может призвать

стражников помочь сражаться с заразами, а не бежать. Чтобы заручиться поддержкой стражников, нужно пройти проверку харизмы (Убеждения) со Сл 13. Если герои убили одного из стражников, они делают его с помехой, если обошлось без убийства или вообще мирно, то с преимуществом. В случае исключительно хорошего отыгрыша, проверка может быть пройдена успешно.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

После победы над заразами Чурли спрашивает, заинтересованы ли герои в завершении сделки. В обмен на драгоценности, герои получают коробку с фиалами. Только два из них действительно со святой водой. Если герои отказываются, они получают коробку драгоценностей в свое распоряжение (смотрите раздел «Сокровища» ниже).

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая или очень слабая группа:** убрать одну **лозную заразу (vine blight)**. Стражники нападают на заразу, даже если герои не просят о помощи.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавить одну **лозную заразу (vine blight)** и одну **колючую заразу (needle blight)**. Маловероятно, что стражники будут нападать на заразу.

Опыт

Если герои успешно убедили стражников помочь им, выдайте каждому герою 25 опыта.

Путь домой

Когда Рилинин понимает насколько опасны болота, он без сопротивления идет с героями. По пути он объясняет, почему украл драгоценности:

- Вы должны понять. Этой земле угрожает великая опасность и мы уже опоздали. Моей семье нужна святая вода и гномка запросила за нее коробку драгоценностей. Она сказала нам, где будет торговец и как нам украсть камни. Она даже назначила это место для встречи. Я должен вернуться к моей Сибил, чтобы мы приготовились к отбытию.

Проверки Мудрости (Проницательности) со Сл 5 будет достаточно, чтобы понять, что он не лжет. Рилинин ничего больше не знает о том, что происходит в этих краях, но он говорит, что герои должны поговорить с Сибил – у нее дар предвидения, и она может видеть другие миры.

Рилинин просит, чтобы герои вернулись и поговорили с Сибил. Когда все гуры будут возвращены в гостиницу, Сибил появляется и говорит, что нужно делать.

СОКРОВИЩА

Если герои вернули драгоценные камни, торговец вручает им кошель с 250 зм.

Если герои украли драгоценные камни, то их можно продать за 250 зм. Но благодаря заклинанию, Айя узнает о том, что они сделали. Если герои оставляют себе драгоценности, то они получают сюжетную награду: **«Айя знает, что вы сделали»**.

В туман

Теперь герои могут начать любую другую миссию или, если они завершили все четыре, приступить к приключению «Миссия 5: туманы». Рекомендуется завершить данную миссию, так как она лучше подходит для того, чтобы перенести героев в Равенлофт. Герои, не завершившие все 5 миссий не долж-

ны отправляться в туманы.

Если герои завершили все пять миссий прочтите нижеследующее. Помните, что после того, как герои войдут в туманы, они не смогут вернуться в Фаэрун.

Любой герой вошедший в туманы получает сюжетную награду «Демиплан ужаса».

Когда вы направились назад в Флан туман стал такой густой, что вы уже не видите даже своих спутников. Звуки шагов и голоса заглушаются и искажаются, они отдаются эхом будто мучительные призрачные стоны. Туманы начинают принимать гротескные формы. Наконец, напряжение спадает, туман рассеивается, и вы начинаете видеть где находитесь.

Но что-то пошло не так. Воздух все такой же холодный, но не морозный. Несколько листьев цепляется к деревьям, тогда как раньше были лишь голые ветви.

Вы видите деревянный знак на тропе перед вами, свалившийся с дерева. Возле него лежит мертвая ворона, замерзшая и полусъеденная паразитами. На табличке написано:

«Добро пожаловать в Баровию».

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали награды на своих листах приключения. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провел сессию. Если вы играете эти миссии одним приключением или играете несколько миссий, то вы можете выдавать героям награды после каждой миссии или дожидаться конца сессии – как вам будет удобней.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за победенных врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчете на каждого героя. Небоевой опыт выдается всем героям в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Стражник	25
Колючая зараза	50
Лозная зараза	100

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Избежать сражения со стражниками	25
Убедить стражников помочь	25

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**. Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они должны попытаться максимально ровно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу не-

скольким героям, и группа не может сделать выбор, мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно особой системе. Если в награде есть постоянные магические предметы, то в ней будет присутствовать специальный раздел, описывающий как их разделить.

Сокровища

Предмет	Цена (зм)
Награда купца	250
- или -	
Драгоценности купца	250

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Герои могут получить следующие награды во время этого приключения. Последняя награда дается, только если они добровольно войдут в туманы в конце приключения. Она не позволит им участвовать в остальных незаконченных миссиях.

Айя знает, что вы сделали. В какой-то момент приключения вы утаили что-то ценное, не принадлежащее вам, и могущественная волшебница знает об этом. Возврат драгоценных камней (или чего-то равноценного им по стоимости) убирает эту сюжетную награду. Эта награда может оказать влияние на ваши будущие приключения.

Демиплан ужаса. Вы перенеслись сквозь туманы и теперь находитесь на демиплане ужаса. Пока эта награда не будет удалена, вы не можете покинуть его. Пока вы находитесь на нем, вы не можете принимать участие в событиях и приключениях, проходящих не в Баровии. Будьте начеку, ибо Темные силы всегда следят за вами тут.

Простой

Все герои получают по завершении этого мини-приключения получают **5 дней простоя**.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм и 5 дней простоя** за каждую сессию, на которой вы проводите это мини-приключение.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ МАСТЕРА

КОЛЮЧАЯ ЗАРАЗА

Среднее растение, нейтрально злое

Класс доспехов 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 ослепление, глухота

Чувства слепое зрение 60 фт. (за пределами этого радиуса слеп), пассивная Внимательность 9

Языки общий (понимает, но не говорит)

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

Колючки. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к6+1) колющего урона.

ЛОЗНАЯ ЗАРАЗА

Среднее растение, нейтрально злое

Класс доспехов 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)

Навыки Скрытность +1

Иммунитет к состояниям ослепление, глухота

Чувства слепое зрение 60 фт. (за пределами этого радиуса слеп), пассивная Внимательность 10

Языки общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Маскировка. Когда зараза неподвижна ее не отличить от обычного лозного куста.

Действия

Удушение. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6+2) дробящего урона и цель большого (и меньше) размера считается схваченной (Сл спасения 12). До конца захвата цель считается опутанной (restrained).

Запутывающее растение (восстановление 5-6).

Хватающие корни и лозы распространяются на 15 фт. Вокруг заразы и высыхают спустя минуту. На это время местность становится сложной для всех существ, не являющихся растениями. Кроме того, каждое существо по выбору заразы, которое находилось в 15 фт. от нее на момент использования способности, должно пройти спасбросок Силы со Сл 12 или считается опутанным. Существо может использовать действие, чтобы сделать спасбросок Силы и, при успехе, может освободить себя или другое запутанное существо в своем радиусе.

СТРАЖНИК

Средний гуманоид (любой расы), любого мировоззрения

Класс доспехов 16 (кольчуга, щит)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

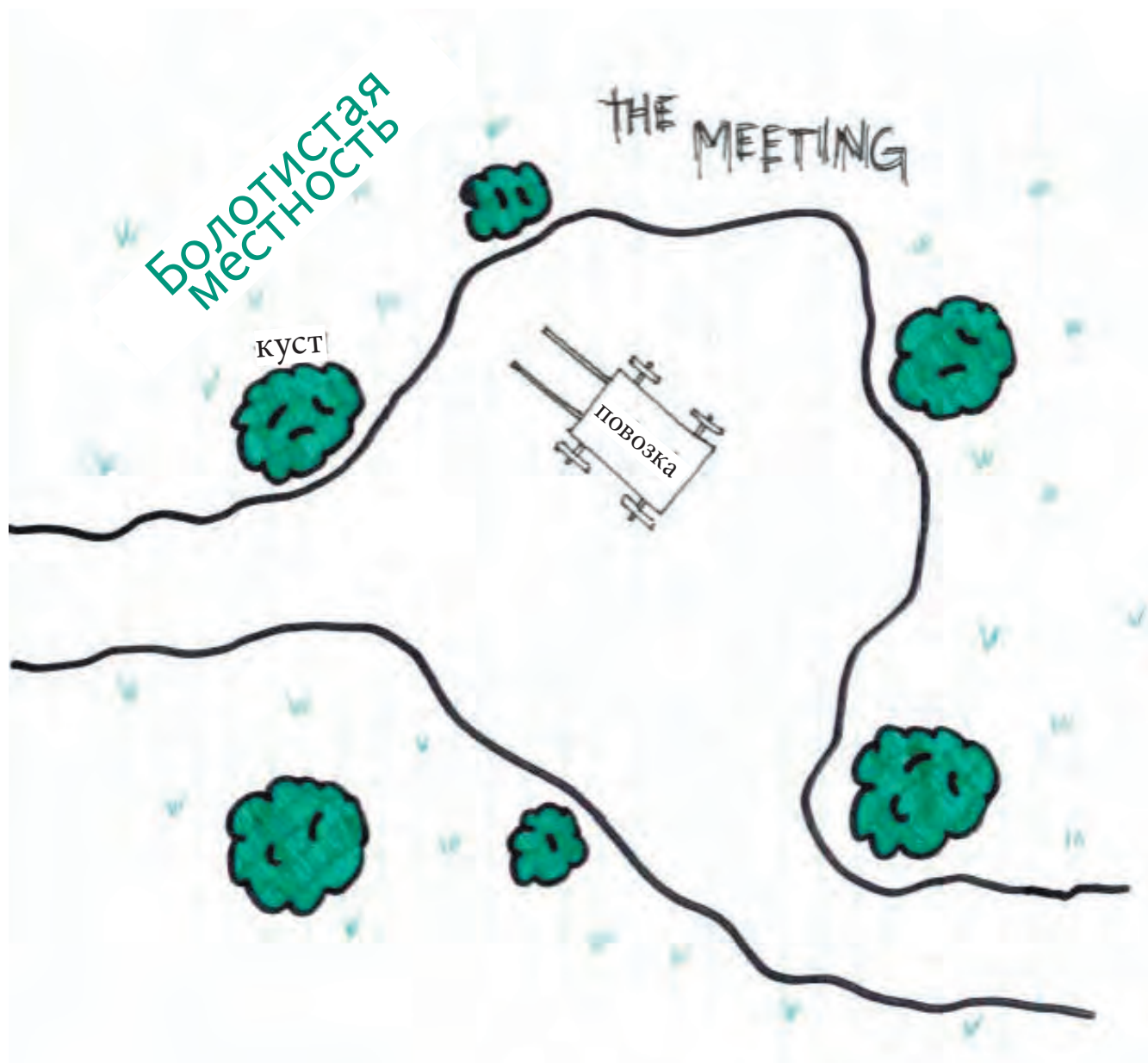
Языки один любой язык (обычно общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6+1) колющего урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ВСТРЕЧА



Миссия 3: мечи

По следу Кехима идти достаточно просто, так как герои знали, что он направился в руины давно заброшенной крепости. Путники видели, как он стремительно уезжал в ее направлении менее чем день назад.

Мечи

Эта масть олицетворяет агрессию, насилие, боевые классы, власть, лидеров, садизм, жестокость и землю.

Когда герои видят впереди руины прочитайте:

Тропа вывели вас к Тарским холмам и наконец, оставив туман внизу, вы увидели перед собой величественную картину: руины двухэтажной каменной крепости над обрывом. Большая часть второго этажа разрушена, но внешние стены нетронуты. К главному входу ведет каменный подъем, но самих ворот уже нет.

Впереди группа орков катит повозку по подъему в форт. Они в часе ходьбы от вас, но вы можете разглядеть человека, которого сопровождают в крепость. Ваша цель захвачена орками!

Прежде чем герои могут достичь подъема, ведущего в форт, им нужно разобраться с охраной.

СТРАЖА

На пути к крепости, возле нескольких **силок** (snare traps) ждет пара **орков** (orc). Герои, успешно прошедшие проверку Мудрости (Внимательности) со Сл 13 заметят силки и орков, подстерегающих в кустах у тропы.

ВЕРЕВОЧНЫЕ ЛОВУШКИ

Герой (или герои) идущие впереди группы должны пройти спасбросок Ловкости со Сл 13, если завалена групповая проверка Внимательности. При успехе, они избегают ловушку. При неудаче, герой попадает в ловушку и его вздергивает на 10 футов над землей. Герой скован (restrained) пока не освободится.

Освободится можно следующими способами:

- Пройти проверку со Сл 15 используя воровские инструменты, чтобы срезать ловушку с дерева или с лодыжки персонажа.
 - Нанести 5 урона чем-либо рубящим, огнем или кислотой (КД веревки равен 10).
 - Другими методами по решению мастера.
- Если ничего не предпринять, существо получает 3 (1к6) урона от падения, после освобождения.

Даже если герои не попали в ловушку, она может сыграть роль во время сражения. Если герои заметили их, они знают в каких клетках находятся ловушки и могут заманить орков на эти клетки или сами случайно попасть в них.

ТАКТИКА

Орки трусливы и служат более сильным членом своего племени подневольно. Если герои не попали в ловушку и погиб один орк, остальные разворачиваются и бегут в холмы, поминай как звали.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

У орков только их оружие и доспехи. Но у одного из них клочок бумаги. Там разные слова, написанные на гоблинском и орочьем языке. Это пароли и отзывы для патрулей и стражи. Они могут пригодиться героям, если те захотят проникнуть в крепость. Например, там есть пароли, который нужно крикнуть, когда приближаешься, когда хочешь сообщить, что все чисто, когда нужна помощь и т.д.

Возможно, герои захотят взять орка в плен, чтобы добыть информацию или чтобы те помогли им попасть в крепость. Чтобы понять, сколько пользы удалось извлечь из орков, позвольте героям пройти проверку харизмы (запугивание или убеждение):

- Если результат менее 10, орки обещают помочь, но предадут героев в самый неподходящий момент.
- Если результат между 10 и 15, орки предоставляют помощь, но предадут, если герои явно слабее орков, с которыми столкнуться.
- Если результат более 15 – орки помогают, пока все герои не погибнут или не будут взяты в плен.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если герои заметили ловушки и не попали в них, то каждый герой получает 25 опыта.

СОКРОВИЩЕ

У одной из орков с собой увеличительное стекло (magnifying glass), взятое с убитого ею торговца. Она не понимает его ценности, но ей нравится, как оно увеличивает ее глаз. Если найти правильного покупателя, за него можно выручить 125 зм.

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая или очень слабая группа:** замените орков на **трех гоблинов (goblins)** и сократите Сл веревочной ловушки до 10.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте **двух гоблинов (goblins)**.

ВОРОН НА ВОРОТАХ

Когда герои придут к подножию подъема, прочтите:

Каменный подъем, 20 футов в ширину и 200 футов в длину ведет на плато, на котором расположена крепость. С каждой стороны подъема вниз в туман срывается отвесное ущелье. Его глубину определить невозможно и вряд ли тот, кто упадет туда сможет выжить.

Со своей позиции вы не видите сторожевых постов на стенах или у разрушенных врат. Ничто не нарушает покой вокруг, кроме кружащегося ворона. Вдруг ворон делает последний круг и опускается перед вами.

Ворона зовут Эсселиос (КД 12, 1 хит) и когда-то он был фамиларом у волшебника, схваченного орками давным-давно. Эсселиос выжил после смерти хозяина и поклялся, что не даст больше никому умереть от орочьих рук в этих руинах.

Если герои намереваются напасть на него, ворон кричит: «**НЕТ!**» и пытается приземлиться возле героев. Если герои позволяют, Эсселиос говорит:

- Много орков! Огры! Великан! Человек в клетке! Везут оружие на повозке!

Ворон говорит короткими, каркающими фразами, прыгая вокруг во время своей речи. Эсселиос ненавидит орков и с подозрением относится к полуоркам в группе. Он может рассказать героям, что происходит в крепости. Несколько последних недель много орков и других чудовищных гуманоидов собрались в крепость, чтобы держать военный совет.

Эсселиос может предоставить разведданные: все существа сейчас находятся в залах под твердыней кроме двух «орков» (смотрите изменение столкновения), охраняющий повозку с оружием. Если герои будут действовать быстро, они могут зарубить орков и освободить пленника, незамеченные сотнями тварей, скрывающихся в крепости.

Опыт

Если герои отправят Эсселиоса на разведку, каждый герой получает 25 опыта.

Двор

Как и сказал ворон, подъем безопасен, и герои достигают крепости незамеченными. Когда они оказываются наверху и заглядывают во двор прочитайте:

Подъем выводит вас к месту размером двадцать на двадцать футов, между внешними и внутренними воротами. Все ворота сорваны с петель и лежат на земле.

За этим местом расположен двор, открытый небу. Земля покрыта обломками стен, в восточном конце расположена клетка. Человек средних лет сидит в клетке, связанный веревкой. С другой стороны двора стоит лошадь с повозкой, наполненной различным оружием. Два орка стоят возле повозки – громко обсуждая ее содержимое.

Два орка (orc) так увлечены оружием, что не обращают внимания на ворота или пленника. Герои, понимающие орочий, могут услышать, как они спорят о том, кому достанется самый острый топор, и кто перебьет больше врагов. Считаете их пассивную Внимательность как 8, если только их не встревожить или не напасть на них.

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая или очень слабая группа:** замените орка на гоблина (goblins).
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте орка (orc).

Тактика

Если герои подружились с Эсселиосом, он использует помощь, кружась вокруг орков и кляня их глаза. Орки не бьют его, они направляют атаки на героев.

Помощь (действие)

Вы можете оказать помощь другому существу. Если вы совершаете действие Помощь, существо, которому вы помогаете, совершит свою следующую проверку характеристики для выполнения задачи с преимуществом, если она будет совершена до начала вашего следующего хода. В качестве альтернативы, вы можете помочь дружественному существу атаковать другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас. Вы совершаете финт, отвлекаете цель или каким-то другим образом делаете атаку союзника более эффективной. Если ваш союзник атакует цель до начала вашего следующего хода, первый бросок атаки совершается с преимуществом.

Освобождение Кехима

Замок на клетке Кехима очень простой, достаточно всего лишь проверки Ловкости со Сл 10, используя воровские инструменты. Разбить его можно проверкой Силы со Сл 10, но это привлечет внимание стражников.

Кехим в сознании, но очень слаб. Его КД 10 и у него осталось всего 2 хита. Его скорость 20, если он идет на своих двоих. Если его исцелить, то его скорость становится 30.

Освободившись Кехим рассказывает героям историю, которая может им быть знакома из других миссий: он украл оружие и отвез его оркам не без причины. Его дочь Сибил видела страшную судьбу этой земли. Кехим решился на отчаянный шаг – задобрить армию орков оружием, надеясь, что они помогут гурам, когда придет зло. Ситуация рискованная, но риск оправдан. Проверка Мудрости (Проницательности) со Сл 5 покажет, что он не лжет.

Кехим советует героям вернуться и поговорить с

Сибил. Он не знает где она, но она обещала появиться, когда все гуры вернутся.

Опыт

Если герои спасут Кехима и вернут украденное оружие, то каждый герой получает 50 опыта.

Сокровище

У Кехима пара золотых сережек с нефритом и гагатом, стоящие 125 зм. Если герои его спасут, он даст их в награду за свою жизнь.

В туман

Теперь герои могут начать любую другую миссию или, если они завершили все четыре, приступить к приключению «Миссия 5: туманы». Рекомендуется завершить данную миссию, так как она лучше подходит для того, чтобы перенести героев в Равенлофт. Герои, не завершившие все 5 миссий не должны отправляться в туманы.

Если герои завершили все пять миссий прочтите нижеследующее. Помните, что после того, как герои войдут в туманы, они не смогут вернуться в Фаэрун.

Любой герой вошедший в туманы получает сюжетную награду «Демиплан ужаса».

Когда вы направились назад в Флан туман стал такой густой, что вы уже не видите даже своих спутников. Звуки шагов и голоса заглушаются и искажаются, они отдаются эхом будто мучительные призрачные стоны. Туманы начинают принимать гротескные формы. Наконец, напряжение спадает, туман рассеивается, и вы начинаете видеть где находитесь.

Но что-то пошло не так. Воздух все такой же холодный, но не морозный. Несколько листьев цепляется к деревьям, тогда как раньше были лишь голые ветви.

Вы видите деревянный знак на тропе перед вами, свалившийся с дерева. Возле него лежит мертвая ворона, замерзшая и полусъеденная паразитами. На табличке написано:

«Добро пожаловать в Баровию».

Награды

Убедитесь, что игроки записали награды на своих листах приключения. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провел сессию. Если вы играете эти миссии одним приключением или играете несколько миссий, то вы можете выдавать героям награды после каждой миссии или дожидаться конца сессии – как вам будет удобней.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за поведенных врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчете на каждого героя. Небоевой опыт выдается всем героям в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Гоблин	50
Орк	100
Орог	450

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Заметить ловушку	25
Отправить Эсселиоса на разведку	25

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**. Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они должны попытаться максимально ровно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся согласно особой системе. Если в награде есть постоянные магические предметы, то в ней будет присутствовать специальный раздел, описывающий как их разделить.

Сокровища

Предмет	Цена (зм)
Увеличительное стекло	125
Серьги Кехима	125

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Герои могут получить следующие награды во время этого приключения. Последняя награда дается, только если они добровольно войдут в туманы в конце приключения. Она не позволит им участвовать в остальных незаконченных миссиях.

Добрый крылатый друг. Если герой подружится со странным вороном Эсселиосом и знает заклинание *поиск фамильяра*, он может сделать говорящего ворона своим фамильяром. Кроме обычных преимуществ фамильяра Эсселиос обладает следующими качествами:

- Его интеллект равен 4 (-3) и он умеет говорить на орочем и эльфийском, помимо общего языка.
- Он дает преимущество на все проверки, касающиеся орочей истории, религии и культуры.
- Иногда он становится угрюмым и раздражительным, начинает бормотать себе под нос что-то на непонятном языке. Даже заклинание понимания языков не позволит разобрать, что бормочет ворон.

Демиплан ужаса. Вы перенеслись сквозь туманы и теперь находитесь на демиплане ужаса. Пока эта награда не будет удалена, вы не можете покинуть его. Пока вы находитесь на нем, вы не можете принимать участие в событиях и приключениях, проходящих не в Баровии. Будьте начеку, ибо Темные силы всегда следят за вами тут.

Простой

Все герои получают по завершении этого мини-приключения получают **5 дней простоя**.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм и 5 дней простоя** за каждую сессию, на которой вы проводите это мини-приключение.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ МАСТЕРА

ОРК

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

Класс доспехов 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки запугивание +2

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки общий, орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 9 (1к12+3) рубящего урона.

ГОБЛИН

Маленький гуманоид (гоблин), нейтрально злой

Класс доспехов 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки общий, гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

ОРОГ

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

Класс доспехов 18 (латы)

Хиты 42 (5к8+20)

Скорость 30 фт.

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

Навыки запугивание +5, выживание +2

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки общий, орочий

Опасность 2 (450 опыта)

Агрессивный. Как бонус действие орог может пройти на свою скорость к существу которого видит.

Действия

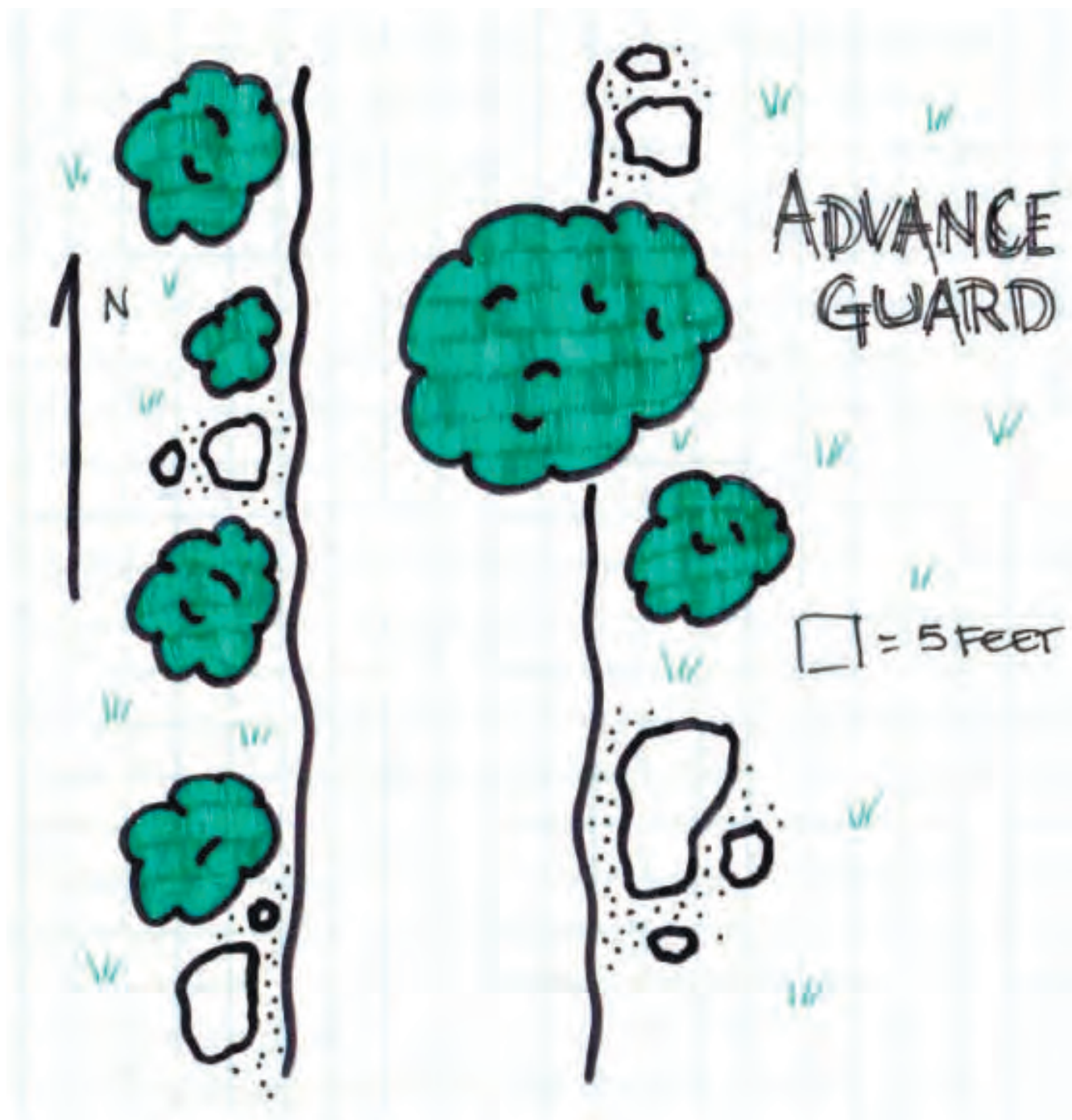
Мультиатака. Орог делает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 10 (1к12+4)

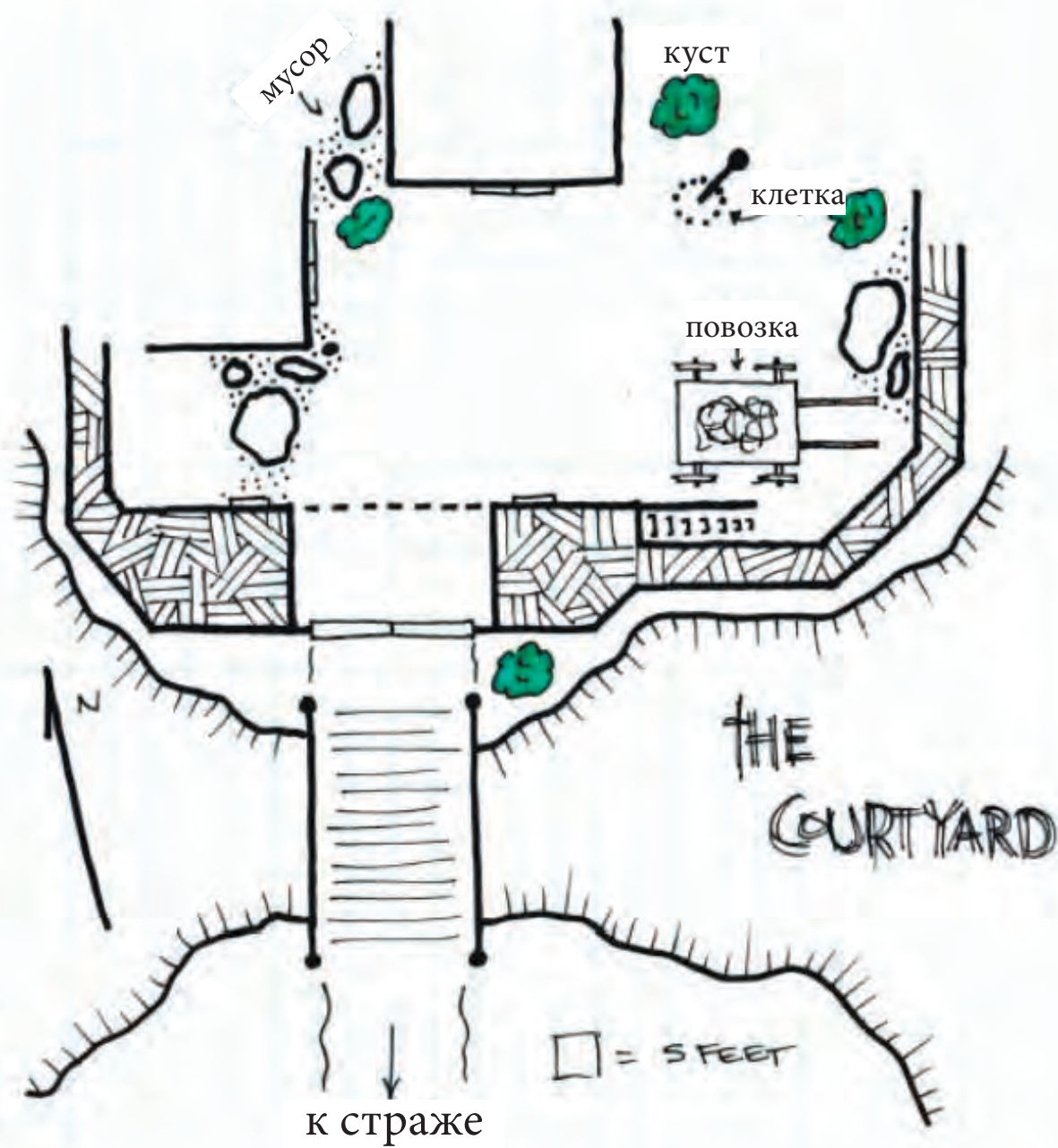
рубящего урона.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) колющего урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ: СТРАЖА



Приложение: двор крепости



Миссия 4: глифы

Самый старый гур, Озкар, проклял помощника повара, украл редкие травы из кладовой гостиницы, и скрылся в Дрожащем лесу.

Глифы

Эта масть олицетворяет (нет перевода).²

Никто ничего не знает о проклятии, наложенном гуром, и герои просят привести его, чтобы тот мог исцелить жертву.

Дрожащий лес кишел опасностями даже в лучшие времена, а сейчас странная аура, накрывшая эти края, превратила лес в обитель ужаса. Жуткая тишина нарушается лишь визгом косматых белок, швыряющих в вас желуди с вершин деревьев, когда вы проходите мимо.

Клубящийся туман укрывает кустарники, двигаясь будто по собственному разумению. Скрип деревьев на ветру, звучит как смех. Вам кажется, что за вами следят. Но непонятно лишь кто. Или что...

БЕЗУМНЫЕ ЭЛЬФЫ

Свет. Из-за того, что кроны деревьев почти не пропускают свет и все покрыто туманом местность считается тусклой (dim lit).

Вскоре три эльфа **разведчика (elf scout)** и четыре **куши** (используйте статистики **мастиффов (mastiff)**) появляются из кустов. Эльфы вооружены длинными луками и наводят их на героев. Они заявляют, что герои нарушили границы Дрожащего леса и должны бросить оружие и сдаться или будут убиты. Герой, успешно прошедший проверку Интеллекта (Истории) со Сл 10 понимает, что это эльфы из Зеленого дома, эльфийского лагеря в Дрожащем лесу.

Эти эльфы искажены туманом и заставляют героев бросить оружие, лишь чтобы облегчить сражение. Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 10 покажет, что эльфы нападут, даже если герои сдадутся – возможно необычный туман заставляет их сделать это.

Куши

Также известные как эльфийские псы, эти огромные, долгоживущие собаки часто сопровождают эльфов. У куши зеленоватая шерсть, с коричневыми пятнами.

В бою они свирепые противники, громко лают и кусают мощными челюстями. Говорят, что один куши стоит пяти орков в честной битве.

Проверка Мудрости (Природы) со Сл 10 откроет кое-что интересное: эльфийские собаки относятся к эльфам настороженно, будто чувствуют, что неестественная сила превратила их хозяев в безумных убийц. Во время сражения, герой может использовать действие, чтобы попробовать убедить одного мастиффа сменить сторону и напасть на эльфов. Для этого нужно пройти проверку Мудрости (Приручение животных) со Сл 10. Если пройдена лишь Сл 5, то мастифф перестает сражаться, но чтобы он напал на эльфов, нужно пройти еще раз проверку со Сл 10.

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая группа:** уберите одного эльфа разведчика (elf scout).

² В оригинальном тексте текст как у Мечей, что, очевидно, очередная ошибка.

- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте одного эльфа разведчика (elf scout).

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Допрашивать эльфов после сражения бесполезно. Они говорят о новом хозяине, который скоро придет и похоже их разум полностью сломлен безумием.

Даже если мастиффов приручили и заставили напасть на эльфов, после боя они убегут в ужасе.

СОКРОВИЩЕ

У каждого из эльфов подвеска из редкого фиолетового дерева. Герои не могут вспомнить, чтобы что-либо слышали о таком. Продать их все можно за 125 зм.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Ексли персонажи убеждают куши помочь им против эльфов, каждому персонажу полагается по 50 опыта.

ВСЕ ЛЮБЯТ ДЖЕНИ

Вскоре после сражения (герои могут устроить короткий отдых, если захотят), в лесу раздаются новые звуки.

Старуха выходит из леса на тропу. На ней простое платье с узорами в виде цветов и запачканным грязью подолом. На ее морщинистом лице маленькие черные озорные глазки. За ней, на кожаном поводке идет глубокий старик, напоминающий вашу цель – Озкара. Карга дергает за поводок, практически тащит за собой деда.

- Все и так было странно, - шепчет женщина, качая головой. – А теперь еще и эти. Простой лесной женщине уже и на прогулку не выйти, чтобы не повстречаться со странными стариками и бродягами головорезами.

Старуха Джени Зеленозубая (DDEX1-08 «Истории, что рассказывают деревья») - зеленая карга, о которой в Дрожащем лесу ходит дурная слава. Она носит личину старушки, но обладает могущественными силами. Герой, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) со Сл 13 вспомнит имя карги и то, что она – одна из темных фей, заключивших сделку с городом Флан много лет назад.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Джени Зеленозубая – живое воплощение ненависти и злобы. Она ненавидит человечество всеми фибрами души и стремится максимально вредить ему. Но при этом она изумительная актриса и притворяется доброй, дряхлой бабушкой. Только когда она уверена, что собеседники не поддались на ее уловки, она открывает свое истинное лицо.

Цитата: «Успокойся милоч, а то я и тебе вырежу глазки».

Если герои с ней общаются, она рассказывает следующее:

- Зовут ее Джени и последние недели она видит странные сны – сны о тьме и туманах. О любви и смерти. Ужасные сны, которые не дают ей спать. Именно эти сны заставили ее отправиться в лес, чтобы понять, почему все вокруг кажется таким странным. Она наткнулась на этого человека, когда он зашел на ее территорию. Он утверждает, что его зовут Папа, но я вижу, что в его сердце выжжено имя Озкар.
- Озкар рассказал Джени удивительные истории о своей внучке Сиби, которая обладает даром предвидения. Она рассказывает о том, что грядет великое зло (при этом Джени хихикнула).
- Озкар предложил Джени несколько редких трав, которые можно использовать как компоненты для заклинаний, если Джени защитит его семью, когда придет зло. Но прямо сейчас ей эти травы

не нужны.

- Если герои попросят Джени отпустить Озкара, то она вежливо откажется. Однако спустя пару секунд она передумывает. Если герои принесут ей сердце золотого лося из Дрожащего леса, она с радостью отдаст им старого гура.
- Если герои из этических или моральных соображений не готовы убивать дикое животное, Джени сообщает им, что эльфы потеряли интерес к охоте и количество лосей сильно увеличилось. Его необходимо сократить во благо леса.
- В обмен на эту услугу, Джени сообщит героям, что тут не так-то просто найти людей, которые умеют колдовать мощные заклинания и она охотно заполняет эту нишу.

У героев есть выбор: сразаться с Джени или убить лося. Если у Джени сложится впечатление, что герои собираются на нее напасть, она с улыбкой предупреждает, что это неразумное решение. Добавьте тематический фон к этим словам: например, все вокруг вдруг темнеет в ответ на ее тщательно скрытую угрозу или она может сказать *«не обо мне вам нужно беспокоиться сейчас, лапули»*.

СРАЖЕНИЕ С ДЖЕНИ

Джени страшный противник для героев 1 уровня. Им не нужно сражаться с ней до ее поражения, да и она не горит желанием убивать героев. Если у нее останется менее 20 хитов, она использует способность *невидимый уход*, чтобы исчезнуть, оставив Озкара героям. Если она опустит одного из героев в 0 хитов, то не убивает, а нокаутирует.

Даже если героям удастся убить Джени, карга недолго будет мертва – у туманов есть на нее свои планы.

ЛОСИ

Если герои согласятся принести Джени сердце золотого лося, она расскажет, что долго за ним ходить не придется. Она указывает на север и говорит, что герои могут напасть там на след животных:

Вскоре вы убеждаетесь, что старушка была права. Вы легко находите след стада лосей на морозной лесной земле. Двигаясь по следам, вы выходите на тенистую поляну, где пять лосей с золотистыми шкурами, пьют ледяную воду из ручья.

Пятерых лосей можно застать врасплох, если герои успешно пройдут групповую проверку Ловкости (Скрытности) со Сл 10. При успехе герои замечают, что один из них болен или ранен, без необходимости проходить дополнительную проверку Интеллекта (Природа).

Один из лосей умирает, его тело растерзано чумой, принесенной туманами: проверка Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Природа) со Сл 11 покажет это. Возможно, зная это герои решат отделить больного от остального стада, избежав опасного сражения и позволив созданиям избежать бессмысленной смерти.

Мастер на свое усмотрение решает сработал план или нет. Используйте базовую Сл 10 для всех проверок навыков, которые могут потребоваться во время исполнения плана.

В противном случае происходит лобовое сражение, где герои встречаются с мощью разъяренных лосей.

СОКРОВИЩА

Шкура золотого лося очень ценна, но маловостребованна. Если герои ошкурят мертвых лосей, они смогут выручить за шкуры 125 зм (независимо от того, сколько шкур герои принесут).

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая группа:** уберите одного лося (elk).
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте одного лося (elk).

Путь домой

Как только герои получают Озкара, победив Джени или выменяв его на сердце золотого лося, старик рассказывает им следующее:

- Его внучка Сибил видела будущее этих земель. Бежать слишком поздно, семья гуров ищет могучих союзников. Джени Зеленозубая – как раз такой союзник. Но она непредсказуемая и просто пленила старика.
- Озкар не знает Природу грядущего зла, но это что-то такое, что не остановить даже самым могущественным людям в этих землях.
- Озкар не проклинал помощника повара. Он просто немного отравил его. Он осознает, что переборщил с зельем – в этом причина состояния несчастного.

СОКРОВИЩЕ

Озкар вручает героям *зелье лечения*, которое он сделал сам, в награду за освобождение.

В туман

Теперь герои могут начать любую другую миссию или, если они завершили все четыре, приступить к приключению «Миссия 5: туманы». Рекомендуется завершить данную миссию, так как она лучше подходит для того, чтобы перенести героев в Равенлофт. Герои, не завершившие все 5 миссий не должны отправляться в туманы.

Если герои завершили все пять миссий прочтите нижеследующее. Помните, что после того, как герои войдут в туманы, они не смогут вернуться в Фаэрн.

Любой герой вошедший в туманы получает сюжетную награду *«Демиплан ужаса»*.

Когда вы направились назад в Флан туман стал такой густой, что вы уже не видите даже своих спутников. Звуки шагов и голоса заглушаются и искажаются, они отдаются эхом будто мучительные призрачные стоны. Туманы начинают принимать гротескные формы. Наконец, напряжение спадает, туман рассеивается, и вы начинаете видеть где находитесь.

Но что-то пошло не так. Воздух все такой же холодный, но не морозный. Несколько листьев цепляется к деревьям, тогда как раньше были лишь голые ветви.

Вы видите деревянный знак на тропе перед вами, свалившийся с дерева. Возле него лежит мертвая ворона, замерзшая и полусъеденная паразитами. На табличке написано:

«Добро пожаловать в Баровию».

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали награды на своих листах приключения. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провел сессию. Если вы играете эти миссии одним приключением или играете несколько миссий, то вы можете выдавать героям награды после каждой миссии или дожидаться конца сессии – как вам будет удобней.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за побежденных врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчете на каждого героя. Небоевой опыт выдается всем героям в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Мастифф	50
Эльф разведчик	25
Джени Зеленозубая	700
Лось	50

Небоевой опыт

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Убедить куши помочь	50

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**. Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они должны попытаться максимально ровно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся согласно особой системе. Если в награде есть постоянные магические предметы, то в ней будет присутствовать специальный раздел, описывающий как их разделить.

Сокровища

Предмет	Цена (зм)
Шкуры лосей	125
Подвески	125

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Книге игрока*.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Герои могут получить следующие награды во время этого приключения. Последняя награда дается, только если они добровольно войдут в туманы в конце приключения. Она не позволит им участвовать в остальных незаконченных миссиях.

Демиплан ужаса. Вы перенеслись сквозь туманы и теперь находитесь на демиплане ужаса. Пока эта награда не будет удалена, вы не можете покинуть его. Пока вы находитесь на нем, вы не можете принимать участие в событиях и приключениях, проходящих не в Баровии. Будьте начеку, ибо Темные силы всегда следят за вами тут.

Простой

Все герои получают по завершении этого мини-приключения получают **5 дней простоя**.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм и 5 дней простоя** за каждую сессию, на которой вы проводите это мини-приключение.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ МАСТЕРА

ЭЛЬФ РАЗВЕДЧИК

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс доспехов 14 (кожаный доспех)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 35 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки общий, эльфийский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Наследие фей. Эльф разведчик имеет преимущество на спасброски против очарования и с помощью магии его нельзя усыпить.

Действия

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

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8+2) колющего урона.

МАСТИФФ

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспехов 12

Хиты 5 (1к8+1)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки –

Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и нюх. Мاستифф получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательности) опирающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона. Если цель существо, то оно должно пройти спасбросок Силы со Сл 11 или будет сбито с ног.

ЗЕЛЕНАЯ КАРГА

Средняя фея, нейтрально злая

Класс доспехов 17 (Природный доспех)

Хиты 82 (11к8+33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Навыки магия +3, обман +4, Скрытность +3

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки общий, драконий, лесной

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать как на воздухе, так и под водой.

Врожденное колдовство. Базовая характеристика заклинаний карги - Харизма (Сл спасбросков 12).. Она может применять следующие заклинания, без материальных компонентов:

Неограниченно: пляшущие огоньки (*dancing lights*), малая иллюзия (*minor illusion*) и злая насмешка (*vicious mockery*).

Подражание. Карга может подражать звуком животных и голосам людей. Подвох можно распознать проверкой Мудрости (Проницательности) со Сл 14.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 5 (2к8+4) рубящего урона.

Иллюзия. Карга укрывает себя и все, что несет и держит магической иллюзией, выдавая себя за другое существо ее размера и имеющего гуманоидный вид. Иллюзия заканчивается, когда карга использует бонусное действие, чтобы снять ее или умрет.

Эту иллюзию можно разоблачить прикосновением. У карги может быть гладкая кожа на вид, но на ощупь она шершавая. Также можно потратить действие, чтобы осмотреть иллюзию и сделать проверку Интеллекта (Анализ), чтобы понять обман.

Невидимый уход. Карга становится невидимой до того момента пока она атакует или применит заклинание, или пока не собьется ее концентрация (как если бы она концентрировалась на заклинании). Пока она невидима, она не оставляет следов и выследить ее можно только магией. Все ее вещи тоже становятся невидимыми вместе с ней.

Лось

Большой зверь, без мировоззрения

Класс доспехов 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)

Налет. Если лось прошел 20 фт. по прямой линии к существу и попал по нему ударом рогов в этот же ход, цель получает дополнительно 7 (2к6) урона. Если цель существо, она должна пройти спасбросок со Сл 13 или будет сбито с ног.

Действия

Рога. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) дробящего урона.

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

Приложение: Дрожащий лес



Миссия 5: туманы

Только герои, завершившие все предыдущие четыре миссии, могут участвовать в этой.

Когда герои завершают первые четыре миссии и успешно возвращаются в гостиницу «Перекресток» с четырьмя гурами – Хрику, Рилининым, Кехимом и Озкармом, те извиняются перед всеми за свои преступления. Они объясняют, почему пошли на них: что-то ужасное надвигается на Флан, и они надеялись заручиться поддержкой существ, обладающих силой, перед грядущим ужасом.

Туманы

Эта карта означает загадки, неожиданности, туманное будущее и неожиданное путешествие.

Когда все четыре гура окажутся в одном месте, в гостиницу вернется Сибил:

Туман сгущается все сильнее и сильнее. Он уже окутал всю таверну, медленно и неотвратимо, будто сама смерть. Туман уже клубился за окнами, когда в гостиницу вошла женщина-гур. Она была относительно молода, носила белую блузку и цветастую летящую юбку. У нее взерошенные черные волосы и голубые глаза. Она неистово и лихорадочно обыскивает комнату.

Затем она произносит:

- Мы прибыли, - и падает без чувств.

Она не ранена и вскоре приходит в себя. Если ее семья тут, ее устраивают поудобней, пока она не очнется. Придя в себя, она говорит с семьей на странном языке (гурском). Если кто-то понимает этот язык, то сможет разобрать, что она хочет понять, успешно ли ее родичи выполнили свои задания. Ей отвечают, что нет, все задания провалены.

Особенности

Видимость. Туман полностью скрывает существо, вошедшее в него.

Гостиница «Перекресток»

В то время разворачиваются следующие события:

- НА ПОМОЩЬ! – раздается крик снаружи. Сквозь окно вы видите, что туман разошелся и лежит повсюду клочьями, а также видите маленького мальчика. Он появляется из тумана и бежит настолько быстро, насколько позволяют его маленькие ножки. На мгновение он замирает и оглядываясь назад кричит:

- Мама, где ты? – в своих руках он крепко сжимает игрушечного солдатика.

Туман накатывается на мальчика, он превращается в размытое пятно, а затем исчезает. Вы снова слышите чей-то крик и видите испуганную женщину, которая выбегает из туманов. Она кричит и машет руками.

Четыре **гигантских летучих мыши (giant bat)** прибыли из Баровии и ищут еду. Ребенок прекрасно подходит им в качестве пищи – они вырываются из тумана раздирая жертву своими острыми когтями и снова исчезают в нем. Помните, что броски атаки против целей, которые не видят атакующего делаются с преимуществом.

Летучие мыши пищат, щебечут и визжат, летая сквозь туман. Это возможно натолкнет героев на мысль использовать рожок (см. ниже).

Если герои решат действовать, они за раунд смогут покинуть таверну. Женщину на улице зовут Гранси Плюм. Она поймана туманами и пытается вернуться назад в безопасную гостиницу со своими

тремя детьми. Но одному из ее детей удалось потеряться – маленький Квивер исчез в тумане.

В тумане вместе с Гранси два ее ребенка: Огвирт и Бидди. Когда начинается бой, Гранси и ее дети разделяются – каждый из них попадает в отдельное облако тумана.

Сибил и остальные гуры остаются в гостинице. В случае опасности они бегут.

Рожок

Один из детей несет рожок, который можно использовать, чтобы сбить эхолокацию летучих мышей. Если герой использует действие и дует в рожок, все мыши в 30 футах от рожка считаются оглохшими, до конца их следующего хода. Трубить можно и в последующие раунды. Если оглохшая летучая мышь находится в облаке тумана, она считается слепой и опускается на землю в начале своего хода.

Тактика

Гигантские летучие мыши используют туман, чтобы скрываться. Они пролетают над детьми, но концентрируют свои атаки на героях, как только начинается сражение.

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая группа:** уберите **гигантскую летучую мышь (giant bat)**.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте **гигантскую летучую мышь (giant bat)**.

Развитие сюжета

После того как летучие мыши оглохли, герои могут завести семью Плюмов в таверну, хотя Гранси продолжает тащить – она жаждет найти своего сына Квивера.

Переход

После сражения герои готовы бежать за мальчиком, но люди из гостиницы «Перекресток», просят их войти. Они говорят, что Сибил, что-то хочет им сказать до их ухода.

Семья Плюмов спасена, но самого младшего сына унесли летучие мыши. Сибил говорит вам и ее голос, до этого мягкий, внезапно твердеет:

- Я вижу, что этот мальчик важен. Или что-то, что с ним связано. Что-то чем он является или что он несет. Вы должны найти его, а я пойду с вами.

Семья гуров, которая как оказывается носит фамилию Расия, пытается отговорить Сибил, но она непреклонна в своем решении. Она говорит им, что видела будущее и до поры они должны оставаться в гостинице.

Герои и Сибил отправляются в туманы на поиски Квивера. Сибил ведет ее шестое чувство, она идет по пути, ведущем в лесистую местность. Через 20 минут она останавливается:

Сибил останавливается и вглядывается в туман:

- Мальчик близко, - шепчет она, затаив дыхание.

После ее слов вы видите две человеческие фигуры на краю густого тумана. Они идут медленно и даже их точное местоположение непонятно. Когда они приближаются вы видите пустые глазницы, страшные пасти и острые когти. Их лица пересекает уродливое подобие усмешки, и вы замечаете, что за собой они тащат юного мальчика за ногу.

ТАКТИКА

Этими двумя **туманными зомби (mist zombie)** управляют сами туманы. Они не причинят вреда мальчику или Сибил, так как туманам они нужны живыми. Но на героев они нападают в полную силу и со всей немертвой яростью.

СОКРОВИЩА

Если обыскать тела зомби, то можно понять, что они носят одежды обычных фермеров, но странную, не такую какую носят фермеры, живущие на побережье Лунного моря. Их одежда тяжелая, обитая мехом, какую вы надеваете самой суровой зимой.

В карманах много безделушек и монет. Но все монеты незнакомой чеканки. На них ворон в короне, сжимающий меч на одной стороне, и зверь на другой (волк на золотом, ворон на серебре и крыса на меди). Общая стоимость этих безделиц и монет составляет 250 зм.

Изменение столкновения

Вот рекомендации, как изменить столкновение. Они не суммируются.

- **Слабая группа:** замените одного туманного зомби (mist zombie) на **зомби (zombie)**.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте **туманного зомби (mist zombie)**.

СОКРОВИЩА

После спасения мальчика Сибил приближается и осмотрев место битвы вручает героям *свиток защиты от добра и зла (protection from evil and good)*.

В ТУМАНЫ

Сибил становится все более встревоженной. Она бледнеет и наконец опускается наземь. Она произносит кое-что не своим голосом:

*Туман придет, нас заберет
В края где тьма дозор несет,
Где зло в ночи тайком идет;
Его сумеют победить
Лишь те, чье сердце не сломить.*

И на этот раз туманы принимают всех.

Все герои получают сюжетную награду «**Демиплан ужаса**».

Когда вы направились назад в Флан туман стал такой густой, что вы уже не видите даже своих спутников. Звуки шагов и голоса заглушаются и искажаются, они отдаются эхом будто мучительные призрачные стоны. Туманы начинают принимать гротескные формы. Наконец, напряжение спадает, туман рассеивается, и вы начинаете видеть где находитесь.

Но что-то пошло не так. Воздух все такой же холодный, но не морозный. Несколько листьев цепляется к деревьям, тогда как раньше были лишь голые ветви.

Вы видите деревянный знак на тропе перед вами, свалившийся с дерева. Возле него лежит мертвая ворона, замерзшая и полусъеденная паразитами. На табличке написано:

«Добро пожаловать в Баровию».

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали награды на своих листах приключения. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто

провел сессию. Если вы играете эти миссии одним приключением или играете несколько миссий, то вы можете выдавать героям награды после каждой миссии или дожидаться конца сессии – как вам будет удобней.

ОПЫТ

Сложите весь боевой опыт, полученный за побежденных врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчете на каждого героя. Небоевой опыт выдается всем героям в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Гигантская летучая мышь	50
Туманный зомби	200

Небоевой опыт

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Спасение Квивера	20

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**. Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они должны попытаться максимально ровно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся согласно особой системе. Если в награде есть постоянные магические предметы, то в ней будет присутствовать специальный раздел, описывающий как их разделить.

Сокровища

Предмет	Цена (зм)
Безделушки с зомби	250

Свиток защиты от добра и зла

Свиток, необычный

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или Книге игрока.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Герои могут получить следующие награды во время этого приключения. Последняя награда дается, только если они добровольно войдут в туманы в конце приключения. Она не позволит им участвовать в остальных незаконченных миссиях.

Демиплан ужаса. Вы перенеслись сквозь туманы и теперь находитесь на демиплане ужаса. Пока эта награда не будет удалена, вы не можете покинуть его. Пока вы находитесь на нем, вы не можете принимать участие в событиях и приключениях, проходящих не в Баровии. Будьте начеку, ибо Темные силы всегда следят за вами тут.

СЛАВА

Каждый герой получает **одно очко славы**, завершив все пять миссий.

ПРОСТОЙ

Все герои получают по завершении этого мини-приключения получают **5 дней простоя**.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм и 5 дней простоя** за каждую сессию, на которой вы проводите это мини-приключение.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ МАСТЕРА

ГИГАНТСКАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Большой зверь, без мировоззрения

Класс доспехов 13

Хиты 22 (4к10)

Скорость 10 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Эхолокация. Летучая мышь не может использовать слепое зрение если оглохла.

Острый слух. Гигантская летучая мышь получает

преимущество на проверки Мудрости (Внимательности)

опирающиеся на слух.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию,

дотягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2)

колющего урона.

ЗОМБИ

Средняя нежить, нейтрально злая

Класс доспехов 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)

Спасбросок Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям яд

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки понимает язык, который знал при жизни, но не

может говорить.

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость мертвеца. Если зомби опускается в 0 хитов

урон, он должен сделать спасбросок телосложения

против Сл 5 + количество урона, если только урон не

нанесен излучением или критическим ударом. При успехе

зомби опускается в 1 хит, а не в 0.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию,

дотягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6+1)

дробящего урона.

ТУМАННЫЙ ЗОМБИ (МАЛЫЙ ЗОМБИ СТРАДА)

Средняя нежить, нейтрально злая

Класс доспехов 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)

Спасбросок Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям яд

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки понимает общий, но не может говорить.

Опасность 1/2 (100 опыта)

Отрубленная конечность. Первый раз, когда зомби

получает рубящий урон, он теряет руку. Рука оживает и

действует как отдельное существо. Ее статистики равны

статистикам зомби, со следующим исключением: у нее

скорость 10 и 10 хитов.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию,

дотягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6+1)

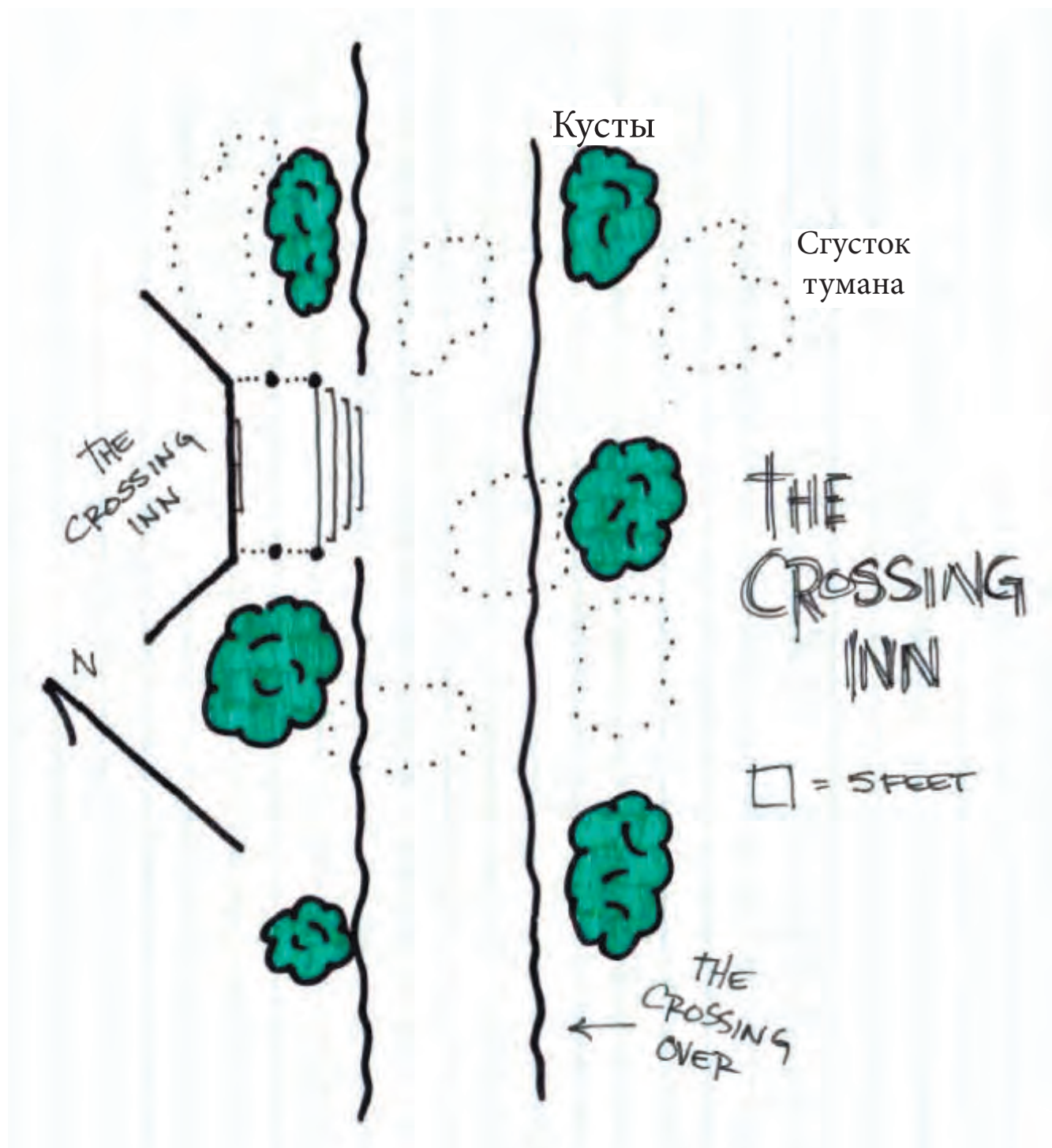
дробящего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием (только отрубленная

конечность): +3 к попаданию, дотягаемость 5 фт., одна

цель. **Попадание:** 3 (1к4+1) рубящий урон.

Приложение: карта гостиницы «Перекресток».



РАЗДАТКА ДЛЯ ИГРОКОВ: ПО СЛЕДАМ ГУРОВ

В этой памятке объединена вся информация, которую герои могли получить во время общения с посетителями гостиницы «Перекрестки».

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Все гуры очень уважают женщину, которую они называют Сибил. Четверо гуров-мужчин общались с посетителями и персоналом, но Сибил была замкнута. Все гуры были очень милы и легко втерлись в доверие даже самым суеверным людям.

ХРИКУ И УКРАДЕННАЯ ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА

Самый юный из гуров – паренек двенадцати лет от роду по имени **Хрику**. Он сдружился с волшебницей, которая остановилась в гостинице. Вчера утром Айя проснулась, ничего не помня о предыдущем вечере и обнаружила, что ее волшебная палочка огня бесследно исчезла. Она мало что помнила о прошлом вечере, кроме того, что Хрику подносил ей несколько напитков. Она уверена, что мальчик и украл палочку.

В волшебной палочке содержится магия, связанная со Стихийным планом огня. В то же утро фермер видел мальчика, бредущего в сторону Исчезающих холмов, в руках несущего странную деревянную штуку, украшенную знаками и рунами. В эту же ночь путники видели «горящие звезды, падающие с небес» вокруг холмов. Они говорили, что падающий с неба снег будто нашептывал что-то, но никто не мог понять, что именно.

РИЛИНИН И УКРАДЕННЫЕ ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ

Другой гур – мужчина за тридцать по имени **Рилинин**. Его видели возле конюшен, где хранился товар купца, охраняемый наемником, в том числе драгоценности. Как и волшебница, все что помнят стражи – как Рилинин угостил их выпивкой, а когда они проснулись, часть груза драгоценных камней исчезла. Айя применила заклинание найти предмет для купца и обнаружила, что коробка с украденными драгоценностями сейчас перемещается в Глюмпенское болото. Купец назначил щедрую награду любому, кто вернет драгоценные камни.

КЕХИМ И УКРАДЕННОЕ ОРУЖИЕ

Ромзан позволял местному ополчению хранить запасное оружие в своем подвале. Когда сообщили о кражах, один из ополченцев проверил подвал и увидел, что много оружия пропало. Путники видели пожилого, за пятьдесят, гура по имени Кехим, едущего на украденной повозке с накрытым брезентом оружием в пустоши Тара. Ходят слухи, что в холмах Тара собираются орки возле старой, брошенной крепости Ксул-Джарак.

ПАПА И ПРОКЛЯТЫЙ ПОВАР

Утром того дня, когда исчезли остальные гуры, помощник повара нашел самого старого гура, сморщенного старца, которого все называли **Папа**, роющегося в шкафчике с приправами. Помощник позвал на помощь и, по его заверениям, Папа его проклял. С этого времени помощник ни на что не реагирует. Следы Папы ведут в Дрожащий лес, но следопыт не рискнул за ним туда следовать. Все боятся, что помощник повара может умереть, если Папу не вернуть и не заставить снять проклятие.



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 защищен 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.dungeonsanddragons.ru

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

Группа в контакте, посвященная «Проклятию Страда»:

<https://vk.com/curseofstrahd>

верстка stivie

75



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, про водить игры в качестве Мастера и организовывать 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 хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться 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 накладки в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Закливание	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*), 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 цивилизованные места 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 сжигают 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 имеет душу – душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была заточена 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 сопровождает 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 зависть 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 беспокоило, 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 зализывать 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 вернутся 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 проклятья 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.
Цветы 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 твяканье 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 о судьбе - 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 благодарный 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 деревней 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 настигают персонажей (см. подробности во врезке «Волчье логово», 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 вложены 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 дальнбойные атаки проходят с помехой.
- **Очень сильная группа:** как для Сильной группы, плюс добавь 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 погрябший 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 фазрунских 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 (1к6) 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 обнажёнными 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, тянувшихся 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 пробегали 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 Орашного. Следов Алины нет, несмотря на состояние этого места.

Это Лазло?

Тёмные Силы ещё 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 падальщиками.
- **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 похож 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.

Запутыванием, вероятно можно будет добыть эту информацию, но проверка будет делаться с помощью. 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 Зеленый 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 пузырёк чернил, 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 зверями, 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-

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 тавканьем 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 камин.

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

Выслеживание 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. Оставаться 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, шкур 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 прочитают 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, преуспев 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, намернувшихся 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 люттого волка на волка; замените Алину на люттого волка.
- **Слабая группа:** Замените люттого волка на двух волков; замените Алину на люттого волка.
- **Сильная группа:** Алина получает способность «Тактика стаи», как у лютых волков. Дополнительно, Тёмные Силы даруют ей следующую черту:
Регенерация: Алина выполняет 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
Кошель 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 ГленмИр).

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 DDAL04-01 *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 (1к6+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 (1к6+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)

Сопrotивление 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

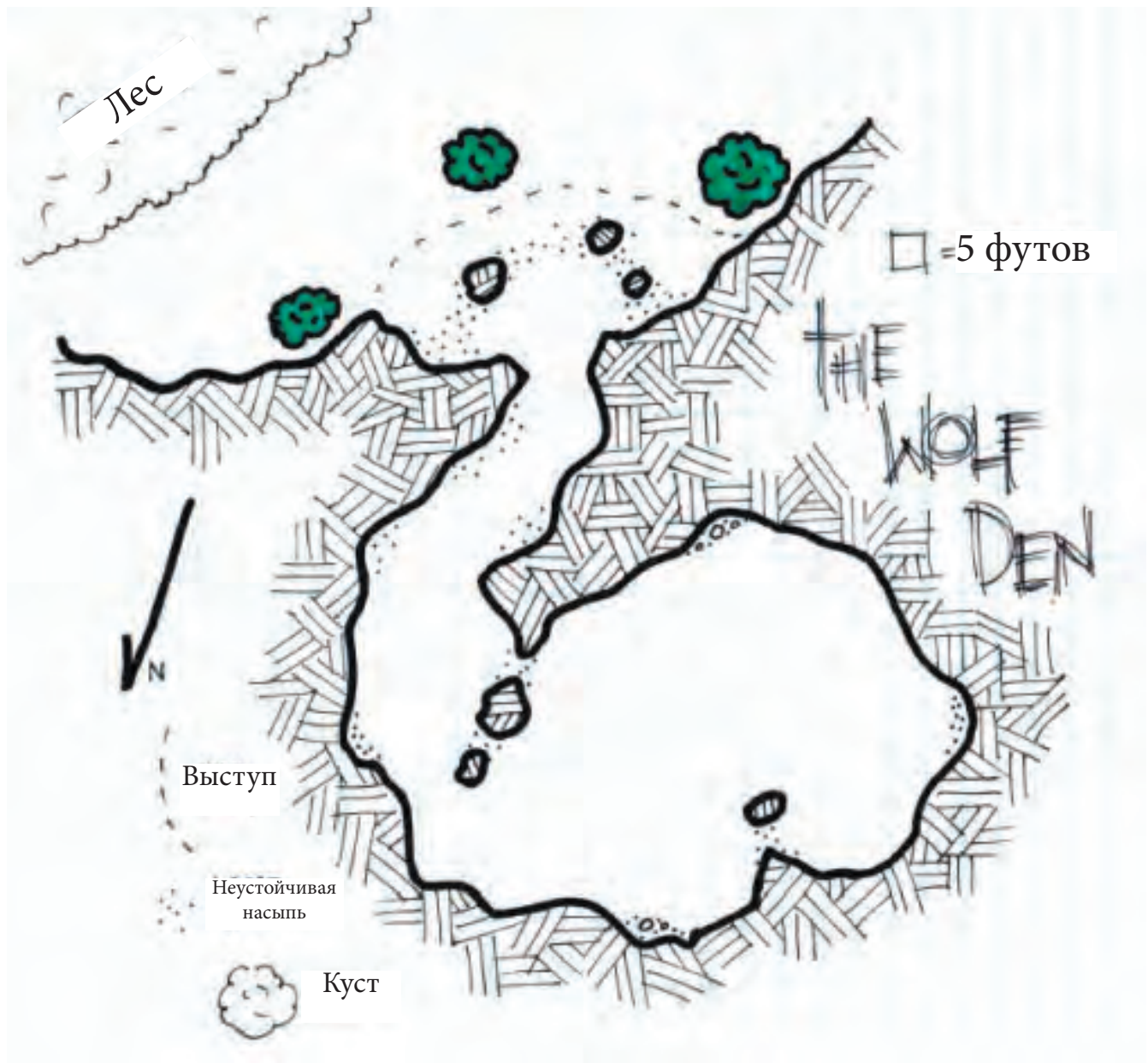
Я чувствую зов. Он тянет меня. Он... Заставляет меня? Лес такой далекий, такой холодный. Я нужна Лазло, нужна ребенку, я не могу!

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.



ПАЛАЧ

Местные распускают слухи о появлении древней реликвии в отдалённой фермерской деревне. Ваша группа точно будет не одна искать её, но можете ли вы себе позволить не преуспеть в этой миссии? И почему они не оставят её себе?

Третья часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Двухчасовое приключение для героев 1-4 уровня.



Автор:

Джерри Ленеави

Код приключения: DDAL4-03

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, AmethystBard, Kestel, stivie, eneimor, Clericus76

для [ravenloft.dungeons.ru](http://ravenloft.dungeonsanddragons.ru)

<http://ravenloft.dungeonsanddragons.ru/>

http://vk.com/dungeons_ru

Группа в контакте, посвященная «Проклятию Страда»:

<https://vk.com/curseofstrahd>

верстка stivie

100



ВСТУПЛЕНИЕ

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

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

Приключение происходит в Орашное, маленькой фермерской деревне прямо рядом со Сваличским лесом на севере графства 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, продолжая 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 до допуска 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, про водить игры в качестве Мастера и организовывать 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 хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться 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 3 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 наложения в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Закливание	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*), 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 цивилизованные места 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 имеет душу – душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была заточена 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 затыгиваются 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 сопровождает 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 зависть 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

Деревня Орашное на грани хаоса. Внезапное наступление зимы вызвало панику, а лучшие деревенские кожевник и траппер - Лазло и Алина Вадува, так и не вернулись, и не принесли шкуры, которые помогли бы пережить зиму. Тем временем в лесу за деревней, где Вадува разбили лагерь, говорят не единожды видели крупных волков, животные там ведут себя необычно и вообще происходит много странностей.

Местные жители предлагают награду тем, кто достаточно смел, чтобы войти в лес и найти лагерь, а может и причину странных событий. То, что удалось обнаружить - разорённый лагерь и растерзанный труп Лазло. Думают, что его порвали волки, но он был убит женой, которая сама оказалась оборотнем.

Лазло знал о болезни Алины и не беспокоился, но не подозревал, что проклятие передастся по крови к его ещё не рождённому ребёнку. Узнав, он напал на жену и попытался вырезать ребёнка из утробы. Алина, защищаясь, убила Лазло. Алина прокралась в Орашное, чтобы оставить ребёнка там, зная, что он не переживёт зиму в лесу. После, она исчезла в чаще леса.

Теперь, в самый разгар зимы, жители начали подавать панике. Среди множества слухов, самыми распространёнными стали рассказы о древнем артефакте, хранящемся в деревне. Некоторые именно его называют причиной скорой и слишком холодной зимы. Артефакт, называемый Пудреницей Татьяны действительно в деревне, и когда несколько чужаков пришли, чтобы его найти, Лазло, поднятый как умертвие под контролем Гловии Фалинеску, тоже начал свои поиски. Гловия пообещала Лазло, что в обмен на пудреницу воссоединит его с женой в немертви.

Гловия - сложенная женщина, потерявшая из-за болезни ребёнка, но она целитель и прекрасно разбирается в анатомии.

Она хочет создать «нового» ребёнка смесью расхищения гробниц, некромантии и неуклюжих экспериментов.

В то же время Гловия служит Эсме Амаранте - могущественнейшей ведьме Баровии, которая любит Лорда Страда и ищет артефакты, бывшие вещами Татьяны Федерновы. Она хочет превратиться в Татьяну, и, если у неё получится, она постарается завладеть сердцем и каждой мыслью Страда, на веки вечные.

Одев шапку маскировки, Лазло продолжает жить в Орашном под видом торговца Арика Лавуса. Он близок к цели, но всё делает в секрете, хотя не останавливается ни перед чем, чтобы выполнить желание Гловии.

Обзор приключения

Приключение разделено на 3 части с последующей гибкой концовкой.

Часть 1. Персонажи начинают приключение в постоялом дворе Семь Столов, где местные обсуждают слухи о затерянном в деревне артефакте. Персонажи быстро узнают, что в слухах есть правда и начинают расследование.

Часть 2. Сбор слухов и расспросы приведут персонажей в магазин Филлара Эсвена, где они столкнутся с Лазло в образе Арика Лавуса и начнут понимать, что что-то здесь не клеится. После, персонажи могут свободно исследовать деревню и получить ещё несколько частей головоломки, выяснив, что Арик работает с Филларом, который ворует у бургомистра Орашного. Когда персонажи поймут, что Арик это Лазло, будет уже слишком поздно.

Часть 3. Кульминация приключения наступает, когда персонажи и толпа разъярённых местных жителей приходит к бывшему дому Лазло и поджигает его, где появляются оставленные Лазло вурдалаки, чтобы задержать персонажей. Лазло сбегает из деревни, чтобы отнести пудреницу Гловии.

Развязка. После сражения, персонажи возвращаются в Семь Столов, чтобы выработать план, где они сталкиваются с бургомистром, который требует объяснить разрушения, что они принесли его деревне.

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.

В противном случае, если персонажи уже участвовали в приключениях из этой серии, они начинают уже в Орашное, укрываясь от непогоды на постоялом дворе, немного времени спустя после их предыдущего приключения.

Приключение начинается, когда персонажи собираются трапезничать на постоялом дворе Семь Столов сразу после захода солнца. Выяснив недавно, что добытчик и поставщик тёплых шкур и кожаных изделий был найден мёртвым в лесу, общая зада гудит от слухов и мрачных предвестий насчёт грядущей зимы.

Добро пожаловать в Баровию

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

Каждый персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду Демиплан Ужаса, если у него её 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 проклятья 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: Ропот

Я - тёмный час перед рассветом, и меня медленно затягивает в топь уныния.

Даллас Грин, Северный Ветер

ДЕРЕВНЯ ОРАШНОЕ

Деревня Орашное - маленькое, уединенное фермерское поселение, окружённое с юга Салическим лесом, неподалёку от Балинокских гор.

В ней есть постоялый двор, пара лавок, несколько домов разного размера и качества и мощёная камнем центральная площадь.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание деревни следующее:

Местность. Под ногами в основном грязь и пучки пожухлой, мёртвой травы, укрытой сейчас толстым одеялом снега. В окрестностях несколько небольших ферм, которые - до недавнего времени - собирали хороший урожай, не смотря на бедную землю. Большинство домов построены из дерева и камня с соломенной или черепичной крышей.

Свет. Приключение начинается на закате - ночи здесь длинные и залиты бледным лунным светом. Днём небо затянуто тучами, из которых постоянно идёт снег. Все здания освещены снаружи факелами, а внутри - очагами и каминами. Не смотря на облака, закрывающие солнце, днём всё освещено ярко. Луна обеспечивает сумерки и тусклый свет (dim light) ночью.

Запахи и звуки. Морозный воздух, поскрипывание деревьев, карканье ворон и отдалённый вой волков.

Когда вы готовы начать приключение, прочтите вслух следующее:

Тяжёлая пелена снега укрыла деревню Орашное. Вы находитесь на единственном постоялом дворе, Семь Столов, собираясь поесть горячей еды впервые за несколько дней.

Общая зала заполнена в основном местными, многие из которых сидят на корточках ожидая перерыва метели, чтобы добраться домой. Атмосфера суеверного страха наполняет зал, когда деревенские заводят разговор о слухах пока ждут.

Жители Орашное

В дополнение к их обычному настрою (см. выше), если не указано другое, население Орашное характеризуются следующим образом:

- Не знают, что Лазло теперь вурдалак, или что Гловия сейчас как-то связана с его планами.
- Не знают, что Алина была вервольфом или её текущее местоположение, если её не вернули в деревню в конце приключения DDAL04-02 Чудовище в тщетной попытке спасти её - в этом случае, знают, что она была казнена.
- Не знают, что волчонок, оставленный на пороге Григория - это был ребёнок Алины и Лазло, и при этом ребенок страдает от ликантропии.
- Осведомлены, что артефакт спрятан где-то в деревне, но не знают, чем он является, что делает, и как выглядит.

ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР СЕМЬ СТОЛОВ

Одно из самых больших зданий в деревне постоялый двор Семь Столов это уютное место, под управлением пожилого мужчины по имени Марку Грелон и его семьи. Марку человек, ему пошёл шестой десяток и у него редущие седые волосы на голове и черная с проседью растительность на лице.

Общая зала здесь отдана на откуп заезжим, чтоб оплатить огромный налог, взимаемый бургомистром Рандовичем с собственности. Потому еда здесь дешёвая, но её качество и качество обслуживания соответствуют расценкам. Семья Грелон - сплетники, и даже во времена минувшего кризиса, постоялый двор постоянно гудит от сплетен и слухов.

Находясь на постоялом дворе, персонажи могут проходить различные проверки - такие как проверки Харизмы (Обман и Убеждения) или Мудрости (Внимательность) - для того, чтобы слушать или бражничать с местными, по крупницам собирая информацию.

Бросьте кубик. Если результат - 1, персонаж не слышал ничего, кроме как жалоб на погоду и на цены на зерно. Если результат не чётный, он услышал Ложный слух. Если результат чётный, то он услышит Правдивый слух. Если персонаж угощает кого-то местного выпивкой или по-другому тратит лишние пару серебряных воронов, бросьте два кубика. Если хотя бы один из них чётный, персонаж получает Правдивый слух. Сверьтесь с таблицами ниже и выберите полученный им слух или определите его случайным образом.

Ложные слухи

1к4 Слух

- 1 Прибившийся волчонок - причина бури
- 2 Вистани прокляли деревню
- 3 Лазло симитировал свою смерть, чтобы уйти из города к более прибыльной деревне, чтобы там продавать свои товары
- 4 Удушливый туман Страда придёт за снегом

Правдивые слухи

1к6 Слух

- 1 Бургомистр Рандович недавно увеличил количество наёмной охраны чтобы следить за своим домом
- 2 Артефакт древнего происхождения, когда-то важный для Князя Страда, спрятан где-то в деревне
- 3 Новый жилец, Арик Лавус, часто предпринимает вылазки за город и возвращается с различным добром, которое продаёт Филлару
- 4 Товары Филлара слишком многочисленны, следовательно и высококачественны, чтобы быть полученными не честным путём
- 5 Бургомистр вытряхивает из людей дополнительные налоги, чтобы набить свой карман
- 6 Арик, мужчина в волчьей шапке, похоже общается только с Филларом и избегает других деревенских. Некоторые говорят, что он пахнет странно, если не отвратительно.

Кроме слухов, можно легко понять, что деревенские в общем сходятся в следующем:

- Без семьи Вадува, не будет достаточного количества качественной пушнины, чтобы пережить зиму.
- Хотя некоторые культуры растут не зависимо от погоды, всему городу этого не хватит, чтобы пережить зиму, если та затянется дольше обычного.
- Бургомистр уехал по делам из деревни, но он вернётся в скором времени. Это даёт деревенским краткую передышку.
- Слухи про артефакт принесены в Орашное чужаками, и большинство из них пропали без вести вскоре после прибытия.
- Филлар, владелец Глаз Полуночи, и новый жилец,

Арик, достаточно плотно работают вместе.

Заметка для МП

На самом деле, Лазло заманивает новоприбывших и сторонних приключенцев из деревни, убивая их и продавая их вещи Филлару, чтобы поддерживать с ним связь.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Как только персонажи проведут некоторое время, разбираясь в происходящем в деревне, они естественно должны начать двигаться в сторону собственного расследования.

Факты таковы, что пудреница лежит в подвале дома бургомистра, не подозревающего о ней, упрятанная среди дюжин коробок, заполненных различными диковинами, которые тот приобрёл за годы не простительных трат «грязных» денег.

Ради того, чтобы быть вознаграждённым Гловией, Лазло должен заполучить пудреницу с как можно меньшим количеством подозрений. Лазло, используя шапку маскировки, сделанную для него из волчьей шкуры, выдаёт себя за мужчину с каштановыми волосами чуть менее тридцати лет по имени Арик Лавус. Он начал продавать диковины и прочие товары Филлару по очень приемлемой цене, зная, что Филлар крадёт у бургомистра годами и что пудреница рано или поздно попадёт на полки Филлара.

Чего Лазло не знает - так это того, что Филлар ворон оборотень, что объясняет, как он так легко и так долго крал такое множество вещей напрямик из-под носа у бургомистра.

Позвольте игрокам отправиться в деревню в поисках ответов, по части того, что на самом деле происходит. Если у них нет своих, то Марку может предложить им одолжить несколько меховых одежд, если будет необходимость.

Продвижение сюжета

На протяжении приключения существует множество возможностей для отыгрыша и исследования, но, если время ограничено, не позволяйте персонажам его терять.

В 1 части, при необходимости, подтолкните персонажей к встрече с Филларом и «Ариком» (Лазло), через совет Марку Грелона посетить магазины в городе, чтобы ухватить на зиму оставшиеся запасы, пока они есть.

Если время ограничено, не упустите следующие важные моменты, прежде чем перейти ко второй части.

- По слухам, древний артефакт находится в Орашном, и некоторые местные думают, что именно он - причина похолодания.
- Станный человек по имени Арик Лавус поселился в деревне и часто ошивается рядом с магазином Филлара.
- С теми запасами что у него есть, Филлар точно не чист на руку.
- В течение части 2, если события «подвисают», вы можете быстро направить расследование привлекая внимание к магазину Филлара «Глазам Полуночи» и сыграть столкновение в нем, которое и направит дальнейшие действия партии. Понять, что Арик не тот, за кого себя выдаёт, а Филлар - преступник, не должно быть слишком сложно.

ЧАСТЬ 2: СЕКРЕТЫ

Излюбленный трюк дьявола - убедить вас в том, что его нет.

Шарль Бодлер, Цветы зла

На протяжении этой части приключения, персонажи исследуют некоторые примечательные здания Орашного и столкнутся с Лазло и Филларом, начиная понимать истинную природу того, что происходит в деревне. Но когда обрывки сложатся в единое целое - будет уже поздно.

А. ДЕРЕВЕНСКАЯ ПЛОЩАДЬ

Центр деревни - единственное место, где под ногами есть брусчатка вместо обыкновенной грязи и где находится чаще всего замёрзший колодец. Во время более тёплых месяцев Вистани располагают свои фургоны здесь и продают свои товары, но кроме этого, это место никак не используется. Колодец 5 футов шириной и 40 футов глубиной. Вода на дне колодца замёрзла. Любое существо, упавшее в колодец получает дробящий урон 14 (4к6).

На одном из углов, обустроен небольшой подъём со светильником - скорее всего здесь оглашаются объявления для всей деревни.

В. РЕЗИДЕНЦИЯ БУРГОМИСТРА

Здание ладно сложено и выглядит неприступным, по большей части выложено из кирпича и из окаменевшего дерева. Низкая, покрытая щепой, крыша нависает над парадной дверью и создает небольшой навес от снегопада, под которым два вооруженных человека несут службу.

Бургомистр Орашного, Иван Рандович, это человек заживевший на огромных налогах и высоких ценах. Сейчас этот самодовольный тиран отсутствует по делам. Его дом - самая лучшая постройка в Орашном. Это одноэтажный дом, стоящий на каменном фундаменте, к богато украшенным дверям ведет пологая деревянная лестница. Традиционный деревянный люк, ведущий в битком набитый погреб, сейчас засыпан снегом на заднем дворе.

Передняя дверь обычно охраняется тремя **головорезами**, сидящими на креслах и ежащимися от холода. Дверь закрыта и требует использования воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15 для того, чтобы открыть. Также её можно выбить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 13. Головорезы не дают никому войти внутрь и с подозрением относятся к любому, кто подходит со стороны улицы.

Если головорезов спровоцировать, то один из них воспользуется свистком и с заднего двора, от подвала, появляются ещё три головореза (см. ниже) - они появляются в конце второго раунда. Впрочем, они убогие - если бой пойдёт не в их пользу и, если им представится возможность сдаться, они так и сделают.

Таков наш крест

Как упоминалось выше, головорезам сильно холодно и еще сильнее скучно. Единственная причина, по которой они остаются здесь так долго, это страх перед бургомистром. Впрочем, их можно отвлечь или подкупить достаточно легко. Предложение в 5 зм каждому принимается без обсуждения, а более скромные предложения должны быть подкреплены успешной проверкой Харизмы (Обман или Убеждение) персонажа против проверки Мудрости (Проницательность) головореза. Из-за своего печального положения головорезы проходят эти проверки с помехой.

Из-за презрения к бургомистру, горожане смотрят сквозь пальцы на всё, что бы ни происходило в его поместье.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите головореза; два головореза появляются в конце третьего раунда.
- **Сильная или Очень сильная группа:** Добавьте головореза; снег и ветер усилились - все дальнобойные атаки проходят с помехой.

Сокровища

Если охрана будет убита или подкуплена, персонажи заметят, что один из охранников у передней двери тратил свои сбережения менее расточительно, чем прочие и носит золотой браслет. Также у него есть пара резных игральные кости, вырезанных из человеческих костей. Оба предмета стоят по 25 зм каждый.

Награда опытом

Если персонажи избежали применения насилия с головорезами, каждый персонаж получает 25 опыта за каждого головореза.

1. ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Внутри, дом тёплый и приветливый, но чувствуется некоторый декаданс. Мебель украшена множеством завитков и богатой обивкой, ярких, глубоких оттенков. Едва уловимый запах пряностей и хорошо промасленной кожи наполняет воздух.

Интерьер дома отличается простотой - но при этом он хорошо и с излишествами обставлен. Направо от входа находится большой очаг, над которым висит портрет самого Ивана, выполненный маслом. В углу расположена хорошо убранная кровать с балдахином со слишком большим количеством подушек и сундуком в ногах. На противоположном конце дома находится набитая кладовая, столовая и буфет, полный экзотического алкоголя и специй.

Персонаж с пассивной Внимательностью 11 и выше замечает сквозняк, идущий изнутри сундука, и если специально осмотреть дно, то можно заметить, что в нем скрыт люк, ведущий в подвал. Люк выглядит, как будто его не использовали уже многие годы.

Сокровища. Сундучок не заперт и содержит достаточно ценные личные вещи - золотое облачение стоимостью 25 зм, родохрозит (крово-красный камень стоимостью 10 зм) и маленький мешочек из волчьей шкуры с 15 зм.

2. ПОДВАЛ

Сухой, покрытый тонким слоем пыли, но в остальном в хорошем состоянии. Подвал тускло освещен пробивающимися через половицы лучами света. Множество ящиков и коробок различных форм и размеров полубеспорядочно расставлено по помещению.

В подвале под каменным фундаментом дома лишь одно небольшое, закрытое железной решёткой вентиляционное окошко. Вырвать решётку сложно, но возможно - это требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 25, или их можно просто сломать (КД 17 и 30 хитов; сопротивление дробящему, колющему, рубящему урону от немагического оружия; иммунитет к урону - психическому, яду). Дверь в подвал сейчас погребена под снегом, но её место легко различимо. Также её хорошо различают и два

головореза, стоящие на посту возле неё. Они сидят на поваленном бревне около жаровни, полной горящих углей, пытаясь отогнать от себя зимний мороз. Если их спровоцировать, один из них воспользуется свистком, вызывая ещё двух **головорезов** от парадной двери (см. выше), которые прибывают к концу второго раунда. Впрочем, они жалко выглядят - если бой пойдёт не в их пользу и, если им представится возможность сдаться, они так и сделают.

Таков наш крест

Как упоминалось выше, головорезам достаточно холодно и скучно. Единственная причина, по которой они остаются здесь так долго, это страх перед бургомистром. Впрочем, их можно отвлечь или подкупить достаточно легко. Предложение в 5 зм каждому принимается без обсуждения, а более скромные предложения должны быть подкреплены успешной проверкой Харизмы (Обман или Убеждение) персонажа против Мудрости (Проницательность) головореза. Из-за своего печального положения головорезы проходят эти проверки с помехой.

Из-за презрения к бургомистру, горожане смотрят сквозь пальцы на всё, что бы ни происходило в его поместье.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите головореза; два головореза появляются в конце третьего раунда.
- **Сильная или Очень сильная группа:** Добавьте головореза; снег и ветер усилились - все дальнобойные атаки проходят с помехой.

Дверь в подвал заперта на добротный замок.

Замок требует использования воровских инструментов с успешной проверкой Ловкости Сл 15, но в силу того, что замок заржавел, проверки делают с помехой. Благодаря погоде деревянная дверь частично сгнила, поэтому она может быть легко выбита с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 8.

В подвале находится два бочонка эля, несколько десятков бутылок вина разной выдержки и происхождения, дюжина коробок со всякими ценными вещами, которые Бургомистр копил многие годы.

Как только игроки найдут эту область и все головорезы будут повержены, отвлечены или по иным причинам не заинтересованы в персонажах, прочтите следующее:

Некоторые из коробок стоят беспорядочно, как будто в них кто-то недавно рылся. Воздух здесь спертый и застоявшийся.

Здесь приблизительно дюжина коробок. Если не указано другое - они закрыты, но не заперты. Чтобы их открыть не нужна монтировка или дюжая сила. В них находится следующее:

- Четыре коробки полные богатой одежды на крупного человека, такая одежда была бы в пору Бургомистру.
- Маленькая коробка, обитая мягким бархатом, защищающим безделушки внутри (см. секцию Сокровища ниже).
- Четыре коробки с разными алкогольными напитками. Любой из персонажей, кто может колдовать заклинания определяет магию школы призыва исходящую от трех бутылок. Это - три зелья лечения.
- Остальные коробки содержат разнообразные вещи, принадлежавшие разным людям.
- Среди них есть детские куклы, семейные реликвии, фамильные гербы, ювелирные украшения и прочее. Бургомистр Рандович на протяжении многих лет конфисковывал и забирал в качестве

залога подобные вещи. Внутри этого ящика есть большая коробка из-под шляпы завязанная широкой красной лентой. Коробка абсолютно пуста и содержит только небольшую надпись, которая гласит:

«На память моей дорогой подруге Татьяне, которая своим очарованием покорила Сергея фон Заровича, что, казалось, было так давно. В отличие от этой пудреницы, которая в конечном счёте поддается разрушительному влиянию времени, может их любовь будет вечно витать над землёй, как последний луч чего-то по-настоящему прекрасного.»

Наблюдательные персонажи могут заметить следующее, преуспев в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15:

- В пыли на полу комнаты и особенно около маленького подвального окошка заметны маленькие птичьи следы.
- Около ящиков, особенно тех, в которых меньше ценного, заметны человеческие следы.
- На лестнице, ведущей из подвала наверх, все еще лежит толстый слой нетронутой пыли.

Сокровище. Одна из маленьких коробок содержит статуэтку, вырезанную из кости, изображающее газебо из человеческих костей, стоимостью 25 зм; небольшое зеркальце в пурпурной деревянной оправе, стоимостью 25 зм; и сардоникс за 50 зм, внутри кошелька из мешковины с пятнами крови.

Также если персонажи полностью обыскивают ящики и их содержимое (см. выше), они находят три зелья лечения.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи избегают насилия с головорезами, каждый персонаж получает 50 опыта.

С. Торговый пост Вадува

Этот простой, прямоугольный дом никогда не казался сильно обжитым, но теперь выглядит совсем брошенным. Березовые доски, из которых он построен, во многих местах начали гнить и дали трещины. Крысы иногда прошмыгивают в щели между досками, и множество летучих мышей поселились в близлежащих деревьях.

Недалеко от деревни на дороге, ведущей обратно к Сваличскому Лесу стоит бывший дом и ныне заброшенный торговый пост Лазло.

Окна ветхого дома ныне разбиты и спешно заколочены корягами и железными гвоздями. Внутри пусто, кроме нескольких клочков меха и пустой, сломанной стойки для сушки кожи.

Здесь Лазло проводит время между поездками за город, для убийств чужаков, пока он терпеливо ждёт возможности получить пудреницу у Филлара. Так как ему более не надо ни есть, ни пить, ни спать, есть очень мало свидетельств того, что он живёт здесь. Тем не менее, персонажи, которые преуспели в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 11 замечают, что следы на снегу вокруг дома кажутся свежими для места, которое якобы заброшено.

В добавок к тропинкам, внимательный осмотр дома обращает внимание на следы от когтей на двери и окнах, там, где низшая нежить, подчинённая Лазло, грубо их использовала.

Д. Глаза Полуночи

Прочтите:

Резной, берёзовый знак, висящий над входом в деревянную лавку, приблизительно изображает воронову голову со зрачками в виде полной луны. Под ним вырезана надпись: «Глаза Полуночи: Безделушки и прочее».

Не обязательно являющийся вещевым магазином, магазин Глаза Полуночи принадлежит человеку по имени Филлар Эсвен, который торгует разнообразными безделушками, ювелирными изделиями и прочими вещицами, которые могут украсить дом или служить подарком. Это в основном не практичные вещи, служащие лишь для улады глаз. Свежая коробка разномастных вещиц появилась лишь недавно (украдена у бургомистра) и её содержимое выставлено на показ и приобретение. *Пудреница Татьяны* находится среди этих предметов.

Когда группа входит в лавку, персонажи застают **Филлара** за совершением сделки между ним и привлекательным молодым человеком по имени Арик Лавус (**Лазло**, замаскированный *волчьей шапкой*).

Арик одет в кожу и меха, но наиболее бросакая в его наряде - меховая волчья шапка на его голове, с волчьим хвостом, непослушно спадающим с затылка на плечо. Его манеры более собраны, чем у большинства жителей Орашного.

Арик только что приобрёл пудреницу у Филлара за монеты и вещицы, взятые из холодных рук его жертв. Филлар ничего не подозревает о важности пудреницы. Арик уже спрятал её в свой мешок и просто болтает с Филларом, когда входят персонажи.

Звон дверного колокольчика, потревоженного вами при входе в Глаза Полуночи, похоже никак не прервали высокого человека, стоящего за прилавком, и болтающего с молодым человеком в волчьей шапке. Человек в шапке только что обменял ювелирные изделия и пару небольших вещиц на небольшую коробочку.

Отыгрыш Филлара и Арика (Лазло)

Филлар и Арик критически важны для истории и играют первые роли во время отыгрыша столкновения.

Филлар - Вер-ворон (*ворон-оборотень*). Филлар не слишком хорошо скрывает своё состояние. Он высокий, тощий человек с длинным крючковатым носом, острыми чертами лица и густыми, чёрными волосами. Одевается он в основном в чёрные и тёмно-серые тона. У него чёрные блестящие глаза и костлявые пальцы. Он достаточно пуглив - кажется, что он постоянно по-вороньи осматривается, а движения его резкие и отрывистые.

Филлар, хотя и не очень законопослушный, человек не жестокий и не желает никому зла, если не считать его желания порваться в имуществе бургомистра. При первых признаках опасности он сбегает, полностью избегая боя.

Не взирая на своё мировоззрение, он ворон до мозга костей - ревностно охраняет своё и враждебен к тем, кто пытается его обокрасть. Он не подозревает о важности пудреницы и сбив с толку тем, что Арик готов выложить за неё такую значительную сумму; его также задевает, что следует расстаться с такой прекрасной вещью, но он знает, что золото поможет деревне. Филлар не знает, что Арик - это Лазло, но подозревает, что тот что-то скрывает.

Арик (Замаскированное умиртвие Лазло). Конечно, он пытается изображать равнодушие и то, что он не знаком с окрестностями. Он утверждает, что он простой странствующий торговец, который решил временно осесть в Орашное. Он очень близок к тому, чтобы заполучить пудреницу у Филлара, и когда появляются персонажи он в одном мгновении от этого. Он делает всё возможное, чтобы покинуть лавку невредимым, не раскрытым и с артефактом.

Из-за чар волчьей шапки, заклинания, которые определяют неживую природу Лазло (священное чувство, и т.д.) не работают на нём. Заклятия прорицания не показывают ничего, кроме здорового человеческого мужчины.

Непосредственно, обмен пудреницы произошёл за несколько минут до того, как персонажи появились в лавке. Коробка в руках в Лазло - лишь отвлекающий маневр, хотя и наполнена разнообразными товарами; маленький нож, толстая нить, специи и краски; её он несёт для того, чтобы избежать подозрений.

Получив желаемое, Лазло пытается быстро, но без лишней спешки, уйти.

Если персонажи остановят Лазло поговорить, помните следующее:

- Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 13 понимает, что Филлар тут торгует не самыми полезными предметами. Не похоже на то, что он купил коробку припасов у Филлара, но кроме неё у него с собой больше ничего нет.
- Персонажи, которые подходят близко к Арику, чтобы заговорить с ним, украсть у него что-то или отобрать у него коробку или другие личные вещи, не только ускоряют его уход, но могут помочь раскрыть то, что он нежит. Любой персонаж, пассивная Внимательность которого 15 или выше, замечает, что от Арика слабо пахнет разложением.
- Если персонаж прикасается к коже Арика, он немедленно замечает, что она уж слишком холодная, особенно для так тепло одетого человека.
- Персонажи уделяющие особое внимание Филлару замечают его несколько птички подёргивания (например, он слегка наклоняет голову, когда к нему обращаются или немного качает головой при ходьбе). Персонаж, который преуспел в проверке Интеллекта (Природа) Сл 13 понимает, что тот, на самом деле, может быть оборотнем вороном. Вдобавок, у персонажа, преуспевшего в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, создаётся впечатление, что Филлар не полностью честен с персонажами.

Если Арик покинет лавку, не привлекая к себе внимания, или со следующими за ним персонажами, он немедленно отправляется из города к Гловии. Это лишь вопрос времени, когда персонажи поймут, что происходит. Если им необходима помощь в этом, подкиньте им явный намёк, вроде волчьей шапки Арика на земле - потерянной, когда тот в спешке покидал городок - и изменившихся формы, размеров и глубины его следов после этой потери.

Если персонажи попытаются напасть на Лазло в лавке Филлара, Филлар будет защищать его, но немедленно сбежит, если его хиты упадут ниже половины максимальных. Арик также может призвать упырей и зомби, чтобы те ворвались в дверь и прикрыли его побег. Такое столкновение может отлично дополнить картину происходящего и не должно представлять сильной дополнительной опасности.

Побег Лазло

В маловероятном случае, если персонажи зажмут в угол и будут угрожать уничтожить Лазло, ему должно быть позволено сбежать. Его побег, впрочем, должен быть драматичным и загадочным, и не должен раскрывать его истинной природы. Возможно, клубы невесть откуда взявшегося плотного тумана неожиданно окутывают его, и он пропадает. Или возможно, он внезапно пронзительно свистит, и откуда ни возьмись появляется худошавый вороной конь; Лазло (всё ещё под личиной Арика) вскакивает на него и скачет прочь. Дайте волю воображению, но не забывайте, что персонажи должны найти волчью шапку позже (см. ниже Часть 3).

СОКРОВИЩА

Если персонажи решат воровать у или торговать с Филларом, они обнаружат два действительно ценных предмета в витрине: золотой медальон с портретом прекрасной рыжеволосой женщины с

мраморно-бледной кожей внутри, и медную чашу с посеребрённым ободком. Каждый предмет стоит 25 зм.

Кража у Филлара

После финального столкновения с подручными Лазло, позже в приключении, Филлар временно бежит из деревни, чтобы избежать дальнейшей угрозы. Уходя в спешке, он забывает запереть магазин, и не столь добросовестные персонажи могут свободно завладеть этими предметами.

Е. Кроль и Кудри

Вывеска на фронтоне магазина изображает силуэт кролика и пару скрещенных бритв. Витрина демонстрирует небольшой выбор низкокачественных мехов, шкур и прочей всячины.

Им владеет лысеющий мужчина средних лет по имени Григорий Вульбах, который торгует со всеми, но львиную долю его дохода составляет торговля с Вистани, когда они прибывают в городок. Григорий общительный и честный человек, который часто пренебрегает своей собственной прибылью в пользу общины.

Услуги в деревне Орашное

Будучи маленькой деревней, Орашное не способно предоставить крупного ассортимента услуг и товаров. В общем случае, группа может рассчитывать на любое базовое снаряжение и оружие стоимостью до 10 зм.

Если персонажи перешли к этому приключению от приключения DDAL04-02 Чудовище, они скорее всего уже знакомы с Григорием.

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.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ДЕРЕВНЕ

Если персонажи в какой-то момент проводят слишком много времени бесцельно или, наоборот, продвигаются слишком быстро, вы можете провести случайное столкновение из таблицы ниже.

Случайные столкновения в Орашное

1к20 Столкновение

1-3	1к4 кровавых ястребов набрасываются на персонажей.
4-6	Вьющаяся зараза, припавшая снегом, атакует случайного персонажа.
7-9	Пёс смерти выскакивает из-за угла ближайшего дома с мордой в чьей-то свежей крови.
10-12	1к10 воронов слетают с ближайшей группы деревьев, намереваясь заклевать персонажей.
13-15	Оголодавший чёрный медведь выходит из лесу, в поисках любой добычи, с которой он сможет совладать.
16-19	Бродячий крыс-оборотень пытается застать врасплох самого слабого персонажа из группы.
20	Упырь и 2 зомби набрасываются на персонажей, жадя свежатины.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того как персонажи приходят к выводу, что Арик не тот, за кого себя выдает, а на самом деле Лазло, они должны следовать к его бывшему дому, чтобы исследовать его. Если ранее они не обнаружили улики, что он все еще может быть там, они обнаруживают свежие следы на снегу, которые указывают, что он следовал этим путем по дороге из города.

Если персонажам не удастся понять, что Арик - это на самом деле Лазло, или что с ним что-то не так, вы можете создать поворот событий, который сделает обман очевидным. Рассмотрите следующие варианты:

- Его жгучая ненависть умертвия берёт над ним верх, и он нападает на случайного прохожего, попавшегося на глаза, который всего лишь пытался добраться домой через бурю.
- Пока персонажи общались с Лазло, от него исходил запах гнили, который не спутаешь ни с чем, или возможно, персонажи замечают, как из его рюкзака выпадает оторванный палец со всё ещё одетым кольцом.
- Он может задавать слишком много странных вопросов персонажам, чувствуя, что они отличаются от прочих деревенских, что может навести их на мысли о его обмане.

Вне зависимости от того, как сложатся события, персонажи должны заглянуть в заброшенный дом Вадува. Если они не сделают этого по своей воле, убедитесь, что они начинают замечать любопытных жителей деревни, следящих за ними из окон, - эти жители позже встречаются им на улице и спрашивают, что задумал Арик?

Если персонажи расскажут сельчанам о своем открытии, сразу соберется разъяренная толпа и движется напрямик к старому дому Лазло - с персонажами или без них. Если персонажи предпочтут скрыть информацию от деревенских, то сплетни и страх сами принесут ее сюда, после чего волнение крестьян в таверне достигнет предела. Их жажда получить ответы быстро перечеркнет все факты, голос разума и страх. Они бросятся на поиски Арика, с факелами и вилами в руках, желая получить от него объяснений.

Если ни одно из этих событий так и не случается, Лазло беспрепятственно покидает деревню и отправляет своих неживых подручных в центр деревни, чтобы те напали с восходом луны.

ЧАСТЬ 3: ЗАДЕРЖАНИЕ

Здесь моя жизнь, вся эта вечность,

Как я вообще сюда попал?

Не воплощённые, против природы,

Молитвы все исчезают мои.

Милости нет мне, мечен я зверем.

Нет мне покоя, не нужен я смерти.

В мире этом, таком неестественном,

Я остаюсь здесь один.

- Дэвид «Хэвок» Марчанд, AFI,

«...But Home Is Nowhere»

Если персонажи поймут, что Арик выдаёт себя за другого и будут преследовать его, перейдите к столкновению А. В противном случае, перейдите к столкновению В. Лишь одно из этих столкновений должно произойти с персонажами.

А. ХВАТАЙ ДУБЬЁ!

С или без толпы разъярённых деревенских жителей, персонажи должны отправиться в погоню за Лазло, направляясь в его дом на окраине деревни. Снежная буря вновь разыгрывается до почти ураганной силы. Если персонажей сопровождают деревенские, прочтите вслух следующее:

Отражение дюжин горящих факелов пляшет на бледном снегу, пока разъярённая толпа приближается к бывшему дому Лазло. В воздух поднимаются искры и из толпы раздаётся хриплый неразборчивый рёв с каждым ударом каждого брошенного факела о соломенную, уже разгорающуюся от этого крышу. Вскоре, слышно становится лишь потрескивание огня - толпа притихла от вида нежити, неспешной, пошатывающейся походкой появляющейся из ближайшего подлеска и когтями прорывающейся из-под дома.

В этот момент, большинство из толпы врассыпную разбегается по домам или на постоялый двор. Если персонажи не следуют сразу за толпой линчевателей, прочтите вслух следующее:

Когда вы приближаетесь к бывшему дому Лазло, плюмаж чёрного дыма уже поднимается выше деревьев над ним, а вас приветствует теплый свет пожара. Застывшие брызги крови и потухшие факела разбросаны в снегу вокруг, а большинство деревенских сбегали, но не все. Большинство из оставшихся мертвы, но некоторые счастливики кричат от боли и ужаса, тогда как несколько мертвецов гложут и рвут их корчащиеся тела.

Здесь, на обочине дороги находятся два **упыря** и два **зомби**. Не смотря на свет от пожара, поднявшаяся метель создаёт помеху видимости в округе¹. Лазло куда-то пропал.

Для этого столкновения или области нет определённой карты, но когда вы будете рисовать карту своим игрокам, убедитесь, что на ней есть небольшие области сложнопроходимой местности, вроде завалов, покрытых пеплом и снегом растений и сугробов, покрытых коркой льда. Персонажи, предпринимающие действие Рывок через ледяные сугробы, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11 или упасть ничком. Вдобавок к выше описанному, весь дом и различные области вокруг горят - существа, закончившие свой ход в пламени получают урон огнём 3 (1к6).

Некоторые деревенские, всё ещё цепляющиеся за жизнь, зовут на помощь. Если персонажи вернут их

¹ area is lightly obscured

в деревню, остальные деревенские смогут спасти им жизни.

СОКРОВИЩА

После сражения, персонажи находят волчью шапку Лазло посреди этого бардака. Ещё, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, осматривая область после битвы замечает лунный камень стоимостью 50 зм, лежащий возле одного из убитых - частично припавший снегом.

В. НЕТ ВОПРОСОВ? НЕТ ПРОБЛЕМ!

Если на Арика не будет объявлена охота и его подручные притащатся в деревню среди ночи, столкновение разворачивается примерно схожим образом. Деревенские начинают пожар неудачно брошенным факелом, метель укрывает поле боя и деревенские оказываются сожранными мёртвыми. Только происходит это всё в центре деревни.

Если события не увенчаются поимкой Лазло, то по наступлении ночи и восходу луны прочтите следующее:

Леденящие душу крики доносятся от центра деревни. Оттуда где вы стоите, вы видите сероволосую женщину в убогих одеждах, которую держит в объятиях болезненно выглядящий человек. Кровь, кажущаяся чёрной в лунном свете, растекается по накидке женщины и грязно-белому снегу у неё под ногами.

Два **упыря** и два **зомби** добрались до центра деревни и начали рвать и грызть всех и вся, что попадает под руки (двери, деревенских, скот, и пр.). После такой встречи с подручными Лазло, становится ясно, что Арик стоит за всем этим - он оставил свою приметную шапку здесь.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного упыря и одного зомби.
- **Слабая группа:** Уберите одного упыря
- **Сильная группа:** Замените упырей вурдалаками. Ветер стихает и всё затягивает удушливый дым от ближайших пожаров - все дальнбойные атаки выполняются с помехой.
- **Очень сильная группа:** Замените упырей вурдалаками, а зомби - упырями. Ветер стихает и всё затягивает удушливый дым от ближайших пожаров - все дальнбойные атаки выполняются с помехой.

СОКРОВИЩА

После сражения, персонажи находят волчью шапку Лазло посреди этого бардака. Ещё, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, осматривая область после битвы замечает лунный камень стоимостью 50 зм, лежащий возле одного из убитых - частично припавший снегом.

ЗАВЕРШЕНИЕ

...А тех, кто сопротивлялся вытаскивали из их домов. Это ожерелье из их зубов и костей.

- Френсис Марк, Держа волка за уши

После того, как группа разберётся с подручными Лазло, жители, раненные или просто парализованные страхом от увиденного, зовут персонажей вернуться в Семь Столов. Деревенские, особенно семья Грелон, просят персонажей рассказать всем в

деревне правду о Лазло.

Как только они доберутся до постоянного двора, Марку приглашает персонажей оставаться там бесплатно и столько, сколько необходимо. Он выспрашивает всё, чем готовы поделиться персонажи. Позвольте персонажам отдохнуть несколько часов, после чего, самое время задуматься о планах, как быть с Лазло и как получить пудреницу.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи предпринимают дополнительные усилия, чтобы помочь раненым жителям деревни, каждый из персонажей получает 50 опыта.

БУРГОМИСТР

Передышка для игроков, впрочем, быстро закончится. Вскоре после прибытия в таверну, бургомистр Рандович врывается туда с четырьмя головорезами, требуя поговорить с персонажами.

Дверь в таверну резко распахивается перед вошедшим бургомистром Рандовичем, создавая порыв ветра, заставляющий плясать пламя в очаге. За ним не отставая следуют четверо грубо выглядящих мужчин с дубинками и широкими улыбками, демонстрирующими гнилые зубы или их отсутствие.

Они приближаются к вашей группе, требуя немедленно объясниться!

Бургомистр требует у персонажей, чтоб те рассказали всё, что им известно о том, что произошло в доме Вадува и настаивает на том, чтобы обыскать рюкзаки персонажей.

Если за этим следует драка, бургомистр немедленно отступает в свой дом. Ещё двое головорезов прикрывают его отход снаружи постоянного двора, если это необходимо. Если бургомистр будет убит, он возрождается на следующее утро.

Пока бургомистр присутствует, все головорезы дерутся до смерти. Если их допросить - они ничего не знают. Они лишь наёмная сила и ничего более.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Окончание данного приключения хорошо увязывается с DDAL04-04, «*Марионетка*», в котором сюжет начинает разворачиваться более по-крупному.

Если приключение не проходило в рамках организованной программы игр D&D Adventurer's League, вы вольны решить, что случится далее с деревней Орашное, артефактом, Лазло и глобальным сюжетом.

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
Черный медведь	200
Кровавый ястреб	25
Пёс смерти	200
Упырь	200
Ворон	10
Головорез	100
Лозовая зараза	100
Оборотень крыс	450
Оборотень ворон	450
Умертвие	700
Зомби	50

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Избежать насилия с головорезами	25 за каждого головореза
Спасти раненых крестьян	50

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.

Расходные 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
Сундучок Рандовича	50
Подвал Рандовича	100
Глаза Полуночи	50
Хижина Лазло	50

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах, Книге Игрока или Руководстве Мастера Подземелий.

ВОЛЧИЙ КАПЮШОН

Волшебный предмет, необычный (требует подстройки)

Эта толстая и ворсистая шапка на самом деле действует как шапка маскировки и выглядит весьма удобной. Она позволяет сотворить неограниченное количество раз «маскировка», но её сила ограничена - носитель может принимать вид только обычного человеческого мужчины слегка за двадцать с каштановыми волосами. Впрочем, пока замаскирован таким образом, носитель также защищён от магических способов определить его истинную природу (таких как божественное чувство). 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.

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.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **150 опыта** и **75 зм** за проведение этого приключения.

Дополнение для Мастера: Обзор ПМ

Филлар Эсвен (ФИллар Эсвен).

Этот нечистый на руку человек воровал у бургомистра годами и обычно имеет приличный набор вещей. И хотя цены не так высоки, как установил их бургомистр, они всё ещё слегка завышены против обычных цен. Неведомо для него, он вплотную приблизился к тому, чтобы привлечь внимание Рандовича. И когда это произойдёт он может оказаться не у дел. Филлар также не тот, кем кажется - он ворон-оборотень.

Арик/Лазло Вадува (Арик/ЛАЗло ВадУва).

Лазло, когда-то был любителем природы, женатым на Алине, теперь умертвие на службе и Гловии. Он предводительствует маленькой группой нежити, обеспечивающей ему большинство поставок, и имеет союзника в городе, Филлара Эсвена, горбатого лукавого дельца. Лазло помогает Филлару поставляя ему «товары» (взятые с трупов, остающихся на его пути) в обмен на надёжный источник информации в лице Филлара о деревне и её обитателях.

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.

ВНИМАНИЕ: Алина не представлена в этом приключении.

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.

ВНИМАНИЕ: Гловия не представлена в этом приключении.

Эсме Амаранта (Эсме АмарАнта):

Когда-то была обычной девушкой дивной красоты, страстная одержимость Эсме графом Страдом превратила дочь свечных дел мастера в сильную и одарённую ведьму.

В своём желании добиться его расположения, Эсме многое сделала, чтобы стать сильнейшей Ведьмой Баровии и с помощью своих новых способностей она собирается принять облик Татьяны - женщины, которую Страд любил и из-за которой он пошёл на убийства. Этим Страд создал родственную душу и в бесконечных страданиях нереализованной любви Эсме, Страд нашёл утешение.

Эсме - думая, что наконец-то добилась его сердца - в скором времени осознала, что была не более, чем пешкой. Теперь она хочет изменить это.

ВНИМАНИЕ: Эсме не представлена в этом приключении.

Татьяна Федорнова (ТатьяНа ФедорнОва). Возлюбленная Сергея, брата Страда. Бросилась со стен замка Равенлофт после того, как был убит Сергей.

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 представлен только в заключении этого приключения.

Дополнение: Статистика ПМ / Монстров

ЧЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 19 (3к8+6)

Скорость 40 фт., лазанье 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 10(+0) 14(+2) 2(-4) 12(+1) 7(-2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки -

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый нюх. Медведь получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Пёс совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1кб+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2).

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).

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 (1кб+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.

ВУРДАЛАК

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

16(+3) 17(+3) 10(+0) 11(+0) 10(+0) 8(-1)

Соппротивление к урону некротический

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Всеобщий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Любое существо, которое начинает свой ход в 5 футах от вурдалака, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать отравленным до начала своего следующего хода. Успешный спасбросок обеспечивает существу иммунитет от Вонь на 24 часа.

Соппротивление Изгнанию. Вурдалак и упыри, находящиеся не далее 30 футов от него, получают преимущество на спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к8+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон

10 (2к6+3). Если цель - это существо, отличное от нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

УПЫРЬ

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13(+1) 15(+2) 10(+0) 7(-2) 10(+0) 6(-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Всеобщий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

ВОРОН

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 12

Хиты 1 (1к4-1)

Скорость 10 фт., полёт 50 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

2(-4) 14(+2) 8(-1) 2(-4) 12(+1) 6(-2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки -

Опасность 0 (10 опыта)

Подражание. Ворон может подражать простым звукам, которые он слышал, такие как шёпот человека, плач ребёнка, щебет. Существо, которое слышит эти звуки, может понять, что это имитация преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10.

Действия

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

ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15 (+2) 11 (+0) 14 (+2) 10 (+0) 10 (+0) 11 (+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

ЛОЗОВАЯ 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

Удушье. 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.

КРЫСА ОБОРОТЕНЬ

Средний гуманоид (человек, оборотень), законопослушно-злое

Класс доспеха 12

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4

Иммунитет к урону дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Общий (не может говорить в форме крысы)

Опасность 2 (450 опыта)

Оборотень. Оборотень крыса может действием превратиться в форму гибрида человека и крысы, в форму гигантской крысы или в свою истинную, гуманоидную форму. Его статистика, кроме как размер, не меняются не зависимо от формы. Любое снаряжение, которое он несёт не превращается. Он возвращается в свою истинную форму, если будет убит.

Острый нюх. Оборотень крыса получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака (только для гуманоидной или гибридной формы). Оборотень крыса совершает две рукопашные атаки, только одна из которых может быть укусом.

Укус (только для формы крысы или гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2). Если цель является гуманоидом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить проклятие крысиной ликантропии.

Короткий меч (только для гуманоидной или гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет (только для гуманоидной или гибридной формы). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

ВОРОН ОБОРОТЕНЬ (Филлар)

Средний гуманоид (человек, оборотень), законопослушно-доброе

Класс доспеха 12

Хиты 31 (7к8)

Скорость 30 фт. (полёт 50 фт. в форме ворона или гибридной форме)

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**
10 (+0) 15 (+2) 11 (+0) 13 (+1) 15 (+2) 14 (+2)

Навыки Проницательность +4, Внимательность +6

Иммунитет к урону дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия

Чувства пассивная Внимательность 16

Языки Общий (не может говорить в форме ворона)

Опасность 2 (450 опыта)

Оборотень. Оборотень ворон может действием превратиться в форму гибрида человека и ворона, в форму ворона или в свою истинную, гуманоидную форму. Его статистика, кроме как размер, не меняются не зависимо от формы. Любое снаряжение, которое он несёт не

превращается. Он возвращается в свою истинную форму, если будет убит.

Подражание. Ворон может подражать простым звукам, которые он слышал, такие как шёпот человека, плач ребёнка, щебет. Существо, которое слышит эти звуки, может понять, что это имитация преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10.

Действия

Мультиатака (только для гуманоидной или гибридной формы). Оборотень ворон совершает две рукопашные атаки, только одна из которых может быть из ручного арбалета.

Клюв (только для формы ворона или гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 1 в форме ворона или колющий урон 4 (1к4+2). Если цель является гуманоидом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить проклятие крысиной ликантропии.

Короткий меч (только для гуманоидной или гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет (только для гуманоидной или гибридной формы). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

УМЕРТВИЕ (Лазло)

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 45 (6к8+18)

Скорость 30 фт.

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

15(+2) 14(+2) 16(+3) 10(+0) 13(+1) 15(+2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Спротивление к урону некротический, дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, спектр получает помеху на броски атак и на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на зрении.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две рукопашные атаки длинным мечом. Оно может использовать способность Высасывание Жизни вместо одной из этих атак.

Высасывание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 5 (1к6+2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или его максимум хитов снижается на количество полученного урона. Уменьшение длится пока цель не совершит длительный отдых. Цель умирает, если её максимум хитов снижается до 0.

Гуманоид, убитый этой способностью поднимается через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если только

его не воскресили или тело не было уничтожено. Умертвие не может иметь под командованием более чем дюжину зомби одновременно.

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

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+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: дробящий урон 4 (1к6+1).

ДОПОЛНЕНИЕ. КАРТА ДЕРЕВНИ ОРАШНОЕ



Дополнение. Карта хижины Лазло



Дополнение. Карта площади Орашное





МАРИОНЕТКА

На званом ужине у бургомистра гадалка Вистани подзывает вас по имени и делится тем, что видела в будущем: армию мертвецов, красивую пудреницу и прекрасную, но опасную женщину.

Теперь бургомистр хочет знать, почему же вы имеете большее значение, чем он...

Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



ROBERT ALANIZ

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-04



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: korfax, eneimor, stivie, Gumeg

Вёрстка: Майя Эверетт

Вычитка: Майя Эверетт, Джей «J100porom», Мах Corpseater, Гум Просто Гум

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.

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

Оглавление

Вступление	2	Часть 4. Особняк	19
Введение	2	Приближение к поместью	19
D&D Adventurers League	2	А. Первый этаж	19
Подготовка приключения	2	В. Подвал	22
Перед игрой	2	С. Второй этаж	23
Изменение сложности приключения	3	Заключение	26
Проведение приключения	3	Вознаграждение	27
Простой и образ жизни	4	Опыт	27
Услуги заклинателей	4	Сокровища	27
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Слава	28
Демиплан Ужаса	5	Сюжетные награды	28
Предыстория приключения	6	Время простоя	28
Обзор приключения	7	Награда Мастера	28
Зацепки приключения	7	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	29
Добро пожаловать в Баровию	8	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	36
Часть 1. Лёгкие деньги	9	Дополнение для Мастера: Советы по под- держанию темпа и расширению при- ключения	37
«Семь столов»	9	Приложение: Карта деревни Орашное	38
В поисках Василия	9	Приложение: Карта особняка Фалинеску (первый этаж)	39
Приют	10	Приложение: Карта особняка Фалинеску (подвал)	40
Часть 2. Гадание	12	Приложение: Карта особняка Фалинеску (второй этаж)	41
Городской глашатай	12	Раздаточный материал (Записи из дневни- ка)	42
Поместье бургомистра	12		
Входит Лазло	15		
Часть 3. Нападение Лазло	16		
Описания	16		
А. ПоОлегче!	16		
В. Пока жареный ворон не клюнет...	17		
С. Горячая работёнка	17		
D. Незванный гость с погоста	18		
Боюсь, у меня ещё больше плохих но- востей	18		

Введение

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

Это приключение предназначено для **персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит целиком в графстве Баровия из сеттинга Равенлофт.

D&D Adventurers League

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

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

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

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

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

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

ПМ, или тактику, используемую в бою.

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

Перед игрой

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

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

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

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

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие

опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

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

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

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

и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

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

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда. Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подверже-

ны магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План (например, заклинание *эфирность* [etherealness] и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

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

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с 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:

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

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

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

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

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

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

Ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond]. Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделиться от мысли, что их кто-то подслушивает.

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

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

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

Порыв ветра [gust of wind]. Ветер сопровождается призрачным вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Предыстория приключения

Отдаленная деревня¹ Орашное расположена в холмах Баровии среди Сваличского леса. Она раскинулась у подножия скалы, укрываясь там от суровых северо-восточных ветров. Такое живописное расположение обычно открывало бы прекрасный вид, однако ни один человек здесь не может вспомнить день, когда бы так действительно было. Вместо этого вдаль почти всегда виднеется, возвышаясь чёрной громадой, злобный замок Равенлофт. К деревне ведут лишь узкие горные тропы, и в зимнее время деревня обычно отрезана от остальной долины.

Тогда как большинство жителей живут скромно, в деревне всё же живёт одно благородное семейство — семья Фалинеску осела в Орашном

¹Орашное традиционно называется деревней, а не городом, из-за небольшого количества населения и основного занятия местных (сельское хозяйство и обслуживание нужд особняка). По административным и архитектурным признакам является небольшим городком. — Прим. перев.

много лет назад. Хотя Лукьян Фалинеску и унаследовал своё состояние, тем не менее их семья процветала ещё и благодаря его механическим изобретениям: устройствам, инструментам и игрушкам на пружинах и шестернях. Его жена Гловия — одарённая целительница — помогала местным жителям в течение многих лет, используя свои знания методов лечения и инструменты, изобретённые её мужем.

У четы Фалинеску была дочь по имени Изабелла, которая, к сожалению, заразилась смертельной болезнью и, несмотря на все усилия Гловии, умерла почти десять лет назад в возрасте девяти лет. Супруги плохо пережили смерть Изабеллы, и оба впали в глубочайшую тёмную депрессию. Лукьян с тех пор редко появлялся, и никто не видел его с прошлой зимы. Гловия исчезла так давно, что до недавнего времени ходил слух, будто она покончила с собой. В последнее время, однако, она появилась вновь и опять начала помогать в небольшом деревенском приюте. Она часто в нём и ночует, но время от времени возвращается к себе домой на достаточно длительный срок.

Множество слухов ходит об особняке Фалинеску — солидных размеров поместье к юго-востоку от деревни. До смерти Изабеллы считалось честью быть приглашённым на один из многих званных приёмов. Их штат слуг обеспечивал так необходимые рабочие места для деревни, но теперь все слуги были освобождены от своих обязанностей или о них давно ничего не было слышно.

В своём доме Гловия, обвиняющая себя в смерти Изабеллы, стала одержима поиском способа вернуть себе дочь. Сначала она усердно работала над своими знаниями в области анатомии и лечебного дела, но со временем прибегла к более методам более тёмной природы — ни один из которых не привёл к результатам, на которые она надеялась. Лукьян протестовал против действий жены и требовал, чтобы она остановилась, но сердце Гловии уже прогнило, и её работа переросла в опасную одержимость. В конце-концов протесты Лукьяна привели к его кончине — Гловия убила мужа и из его тела создала голема. Теперь Лукьян служит жене без лишних вопросов, жалоб и возражений.

Исследования Гловии становились всё более тёмными, но в её сердце всегда оставалось место для жителей деревни. Также работа в приюте давала ей неожиданный бонус в виде доступа к изредка появлявшимся трупам новопреставленных. Наконец, во время работы в приюте, Гловия начала разрабатывать план на счёт маленькой девочки из деревни.

Одержимость Гловии привлекла внимание могучей Ведьмы Баровии. Сочувствуя положению Гловии, но, более того, увидев возможность воспользоваться её горем с собственных целях, она

предложила Гловии воскресить душу её дочери в новое тело. Взамен, ведьма попросила лишь одну вещь — *пудреницу Татьяны*.

Чтобы помочь раздобыть пудреницу, она создала подручных, наиболее примечательным из которых стало недавно созданное мертвие — Лазло (DDAL04-02 «Чудовище» и DDAL04-03 «Палач»). Недавно ему удалось заполучить пудреницу, но он заподозрил, что Гловия предаст его, когда получит желаемое. Потому он не слишком торопится возвращаться к своей хозяйке.

Лазло — никак не умирающая нежить

Если персонажам за вашим столом удалось убить Лазло в одном из предыдущих приключений (DDAL04-02 «Чудовище» или DDAL04-03 «Палач»), то это действительно то же самое существо. Тёмные Силы вновь оживили мертвие по им одним понятным необъяснимым причинам.

Обзор приключения

Приключение состоит из четырёх частей.

Часть 1. Приключенцев просят найти повозку, которая отправилась за припасами в соседнюю деревню. В процессе им приходится отвадить мародёрствующих гарпий.¹ Они находят улики, говорящие о чем-то большем, чем просто гарпии, и стараются доставить выжившего в приют, пытаясь спасти его.

Часть 2. Приключенцев приглашают в дом бургомистра. Здесь они принимают участие в ритуале Вистани, который должен объяснить, почему в предсказании судьбы бургомистра были названы их имена.

Часть 3. Предчувствуя предательство Гловии, Лазло атакует деревню, зная, что Гловия неравнодушна к её жителям, а также чтобы вынудить её начать действовать. Приключенцам приходится принимать сложные решения в пылу сражения.

Часть 4. После попыток защитить деревню приключенцы узнают, что Гловия сбежала в особняк Фалинеску вместе с Сориной, деревенской девочкой, отец которой отправился за ними.

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.

¹В самом приключении гарпии не встречаются. Судя по всему, они присутствовали в более ранней его версии, но потом были убраны, чтобы вместить приключение в 4 часа.

В противном случае персонажи, уже совершив переход в Демиплан Ужаса, начинают приключение в «Семи столах», немного отвлекаясь от холодной зимы за кружкой эля, стаканом вина или просто за горячей едой.

Добро пожаловать в Баровию

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

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

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель Dungeons & Dragons — это чтобы всем было весело.

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

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

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

Часть 1. Лёгкие деньги

Ориентировочное время: 30 минут

Это приключение начинается ранним днём в общем зале «Семи столов», где персонажи собрались, чтобы перегруппироваться после их боя с подручной нежитью Лазло. Предполагается, что они совершили продолжительный отдых. Дайте персонажам немного времени на то, чтобы представиться и войти в игру. Запишите полные имена персонажей, так как они необходимы для секции «Городской глашатай».

«Семь столов»

Прочитайте следующий текст:

Буря снаружи усилилась, и теперь выходить совсем не охота. Это отличный повод для вас получить хоть немного так необходимого отдыха. Хозяева Марку и Крина Грелон — любители сплетен, и вы можете услышать некоторые из них, пока они обходят клиентов.

Семья Грелон владеет этим заведением. К нему добавили большую общую залу, которую сдают проезжим, чтобы платить изрядный налог, наложенный на собственность бургомистром. Еда дешёвая и не сильно наваристая (чуть плотнее, чем пустая похлёбка), а напитки разбавлены. Сверьтесь с врезкой «Слухи» для разговоров и слухов, которые персонажи могут услышать. Вдобавок они могут узнать информацию из секций предыстории и информации об особняке из части 4.

Слухи

Пока они находятся в «Семи столах», персонажи могут так или иначе услышать следующие слухи:

- Близ кладбища видели блуждающие тени.
- Бургомистр навлёк на деревню проклятие, связавшись с женщиной из Вистани.
- Девочка Фалинеску обитает в особняке и убивает всех, кто приблизится.
- Налоги слишком высоки — жадность бургомистра покажет себя в течение зимы.
- Егерь был убит оборотнем. Как же он тогда восстал из мёртвых?
- Некоторых слуг особняка Фалинеску уже слишком давно никто не видел.

По мере завершения беседы Марку вмешивает следующим образом:

Когда ветер снаружи, кажется, затихает, хозяин двора Марку подходит к вам. «Прошу прощения. Не найдётся ли у вас минутка выслушать меня? Я говорил Крине, что нам не стоит вас беспокоить, но она настояла. Мой племянник Василий и его друг недавно отправились в Валлаки за припасами и должны были вернуться ко вчерашнему вечеру,

но так и не явились. Обычно я бы не волновался, но буря и недавние события не дают мне покоя. Денег у нас немного, но мы бы могли наскрести скромное вознаграждение, если вы их найдёте».

Марку — хозяин «Семи столов». Он отказывается говорить, сколько именно будет составлять награда. Отчасти из опасений, что столь малая награда может оскорбить персонажей, но более того, из опасений быть услышанным другими посетителями.

Если персонажи соглашаются, он говорит, что Валлаки расположен на западе по главной дороге. Он может предоставить персонажам фургон и пару хромых кляч.

Отыгрыш Марку Грелона

Марку — человек некрупного телосложения с короткой седеющей бородой, в небольшой кипе, которую он носит на затылке. Он задумчив и проводит большую часть времени подавая напитки и вступая в разговоры о последних слухах с клиентами. Его жена, Крина, готовит и изредка появляется из кухни, чтобы прикрикнуть на него, чтобы он быстрее подавал еду или напитки и делился с ней последними слухами. Марку знает цену информации и освоил технику правильных вопросов, чтобы получать её. Его первейшая мотивация, кроме его семьи — это получение любой мало-мальской прибыли сверх того, что он должен отдать налогом бургомистру.

Цитата: «Хмм... Я могу разузнать это для вас... но это будет непросто...»

В поисках Василия

Если персонажи примут работу по поиску Василия, им скажут направиться из города по северной дороге к долине. Им не придется ехать далеко, чтобы отыскать его.

Общие характеристики

Общее описание этой области следующее:

Свет и видимость. Обычный пасмурный серый день, но достаточно светло.

Погода. Буря приутих, но выпало много снега, поэтому местность стала труднопроходимой из-за глубоких сугробов.

Запахи и звуки. Здесь стоит сильный запах хвои. Тяжёлый снег гасит любой звук в зародыше.

Несмотря на то, что снегопад прекратился, уже успели образоваться достаточно глубокие сугробы. Спускаясь в долину, вы приближаетесь к развилке дороги. У обочины вы видите фургон, груз которого разбросан по снегу вокруг.

Трупы лошади и того, кто вероятно был её владельцем, лежат на земле, частично припорошенные снегом.

Эта нелицеприятная сцена является результатом того, что подручная нежить Лазло бродит по округе. Товарищ Василия, чьё тело лежит в снегу, и лошадь мертвы и частично съедены.

Развитие событий

Обыск фургона показывает, что Василий всё ещё жив, но в ужасном состоянии. У него несколько порезов, он без сознания, и часть его жизни была выпита умертвием, а когда он очнётся, то вряд ли быстро придёт в себя после случившегося. Сейчас Василий находится на грани смерти и, скорее всего, не переживёт пути назад, если ему не оказать какой-либо помощи — это персонаж понимает, преуспев в проверке Мудрости (Медицина) Сл 10.

Пострадав от способности умертвия выпивать жизнь, Василий не может восстанавливать хиты, и любые попытки это сделать автоматически проваливаются. Но успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 или одно применение комплекта целителя [healer's kit] стабилизируют его на достаточно долгое время, чтобы успеть добраться до городка. Если таких попыток не предпринимать, Василий умрёт по пути.

По возвращении в Орашное чета Грелон благодарна, но впадает в истерику от одного вида Василия. Они умоляют персонажей сопроводить их в приют, где, по их словам, Гловия ему поможет. Марку отправляет одного из посетителей предупредить её об их скором прибытии.

Если Василий не выживает, персонажей всё ещё просят отнести его тело в приют с просьбой к Гловии организовать похороны.

Сокровища

Персонажи способны найти украшенную шкапку, в которой находится цветастое украшение стоимостью 75 зм. Если персонажи возвращают Василия к Грелонам живым, Марку отдаёт персонажам потёртый кошель с 10 зм — это все сбережения их семьи.

Награждение опытом

Если персонажи вернут Василя в Орашное живым, каждый игрок получит по 50 опыта.

Приют

Приют — это низкое кирпичное здание с крутой, высокой крышей. При вашем приближении женщина и маленькая девочка выходят вас встретить.

«Внутрь», — спокойно говорит женщина. — «Сорина проведёт вас куда следует».

Сразу после того, как вы входите, женщина осматривает раны и указывает на некоторые из них девочке, которая

понятливо кивает после каждого озвученного наблюдения. Сорина следует за женщиной по пятам, пока та готовится к работе над юношей без сознания.

Гловия Фалинеску работает в приюте со своей помощницей — девочкой по имени Сорина. Скромное заведение насчитывает четыре кровати, стол для приготовления трав и большой стол, на котором сейчас лежит Василий. Соседняя комната предоставляет собой небольшую жилую каморку.

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Медицина)¹ Сл 15, понимают, что Гловия имеет обширные познания в анатомии. Но даже несмотря на это, тяжесть ран Василия производит на неё шокирующее впечатление. С озабоченным видом она расспрашивает персонажей о нападении и том, что они там видели. Если по какой-то причине персонажи не пошли в приют, Сорина приходит к ним, чтобы привести их туда.

Прочтите:

Паника отражается на лице Гловии — она явно обеспокоена.

«Это дело рук Лазло. Вы уничтожили его?», спрашивает она с лёгкой тенью ожидания на лице.

Гловия не разбирается в том, какого именно вида нежитью является Лазло, она лишь описывает его, как какую-то разновидность нежити.

Она сильно интересуется тем, что персонажи обнаружили на месте нападения и расспрашивает персонажей обо всём в мельчайших деталях. Если попросить её о лечении, она способна однократно сотворить *лечащее слово* [healing word]. Это лечение — способность тайной магии и не является божественным заклинанием.

Отыгрыш Гловии

Гловии около 50 лет. Она говорит в неспешном ритме опытного человека. Это может показаться зловещим, когда она предостерегает от чего-то. Когда она говорит о местных, то её тёплый тон иногда перемежается с холодным. Она искренне заботится о них, но мысли об Изабелле захлёстывают её, и одержимость берёт верх, а все преграды разбиваются о быстрые и жестокие решения.

В приюте Гловия носит простую одежду и ничего из своих ювелирных украшений.

Цитата: «Открытый перелом плюсны — это, должно быть, больно?»

Гловия согласна поболтать с персонажами, если те не будут её сильно отвлекать от работы. Она скрупулёзна, и любое отвлечение раздражает её.

Она может сообщить следующее, но только если персонажи спросят:

¹Так в оригинале.

- Семья Фалинеску живет в деревне очень, очень давно.
- Её муж Лукьян происходит из состоятельной семьи.
- Лукьян умер вскоре после того, как её дочь заболела и умерла.
- Гловия считает, что смерть Изабеллы серьёзно подтолкнула её изучать тело и методы лечения разных хворей.
- Больше она ничего не говорит насчёт Изабеллы и её смерти. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 9, явно осознаёт, что эта тема невероятно болезненна для Гловии.

Гловия не говорит больше ни о чём, настаивая на том, чтобы персонажи отправились к чете Грелонов и передали им новость — она уверена, что сможет спасти жизнь Василию (или сделает всё, чтобы утешить их семью, в случае, если Василий не дожил до возвращения).

Часть 2. Гадание

Ориентировочное время: 45 минут

Городской глашатай

Когда дела в приюте свернутся, начните это событие, прочитав следующее:

Снаружи вы слышите громкий звон ручного колокольчика. Выглянув, вы видите крепкого, дородного мужчину в голубом плаще и светло-серых штанах и долговязого подростка сбоку от него. Они оба стоят на небольшой платформе в центре города. Люди немедленно прекращают делать то, что делали, и на удивление большая толпа собирается в мгновение ока.

Человек выкрикивает:

«Слушайте-слушайте-слушайте! Это постановление нашего щедрого и прославленного бургомистра Рандовича, у которого мы все в долгу... так или иначе.

Бургомистр доводит до сведения жителей, что следующие персоны должны как можно скорее явиться в его резиденцию».

Мужчина подталкивает локтём молодого парнишку, стоящего рядом, который в свою очередь зачитывает имена персонажей с развёрнутого свитка. Как только он закончит, прочтите:

Глашатай продолжает: «Вышеозначенные НЕ подозреваются в шарлатанстве, воровстве, тунеядстве или подстрекательстве. Не стоит делать поспешных выводов». Теперь вы уверены в том, что весь город смотрит на вас.

«Да будет вам также известно следующее. Олег, сегодня вечером ваша очередь зажигать фонари». Одиноким, расстроенный вздох разочарования слышится из толпы. «На этом — всё!»

Пока глашатай покидает своё место, толпа начинает постепенно расходиться, а слухи и домыслы уже распространяются как пожар.

У персонажей есть время поговорить с деревенскими, если они того желают. И хотя некоторые из них осторожничают с персонажами, большинство относится к ним с доверием, помня возврат Василия. Это хорошая возможность для них узнать городские слухи — особенно если это первое приключение этой серии, в котором принимают участие игроки.

Если персонажи соберутся поговорить некоторое время с деревенскими, следите за реальным временем. Во всём остальном дайте персонажам возможность пообщаться с местными или даже поесть и освежиться в «Семи столах».

Впрочем, через некоторое время персонажей отправят в поместье бургомистра.

У персонажей должно сложиться впечатление, что местные не испытывают никакого уважения к бургомистру, но никогда в открытую этого не выскажут, ведь «он же, ну... это... бургомистр».

Если персонажи откажутся идти, то бургомистр сменит тактику и лично пригласит их на ужин.

Поместье бургомистра

Дом бургомистра находится на южной окраине деревни, у дороги, ведущей в глубь Баровии.

Когда персонажи приближаются к дому бургомистра, прочтите следующее:

Ночной туман начал прокрадываться по тропинкам склона горы и переулкам городка. Дом бургомистра достаточно большой по сравнению с прочими домами в деревне и не оставляет сомнений насчёт того, кто держит под контролем все кошельки деревни.

Перед домом на дороге стоит элегантное вардо (фургон с круглым верхом, обычно используемый людьми Вистани), украшенный яркими цветами и изображениями красных роз.

Когда персонажи подходят к двери, их приглашает и проводит внутрь строгий слуга. Он не вступает в беседы, кратко отвечая лишь: «Я уверен, что не знаю ничего такого», если его будут спрашивать про то, что происходит в деревне.

Мебель украшена множеством завитков и богатой обивкой ярких, глубоких оттенков. Едва уловимый запах пряностей и хорошо промасленной кожи наполняет воздух.

Большой круглый стол, накрытый чёрной бархатной тканью, доминирует в обстановке. С дальней стороны его восседает миловидная женщина средних лет, одетая в яркие цвета. Когда вы входите, она достаёт из складок платья колоду лакированных карт и раскладывает их изящным движением, предлагая вам присесть. За ней тучный мужчина в дорожных одеждах глядит в окно, нетерпеливо кусая ноготь большого пальца.

После нескольких неловких моментов бургомистр представляется новоприбывшим (если только все присутствующие не знакомы с ним уже). Как только с приветствиями будет покончено, он открывает персонажам следующую информацию:

- Он представляет женщину за столом как Сибил Расию. Она утверждает, что она из гуров, но я не слышал о таком племени Вистани.
- По моей просьбе она сегодня погадала для меня и предзнаменовала что-то зловещее и, право, необычное.
- Среди прочих интересных предзнаменований она также упомянула персонажей — каждого поимённо.

Иван нервным тоном пересказывает ключевые места из предсказаний Сибил:

- Армия мёртвых
- Изящная пудреница
- Прекрасная, но могучая женщина
- Имена приключенцев

Всё это время Сибил тасует карты одной рукой, иногда останавливаясь, чтобы открыть одну из них и положить её на стол.

Вскоре бургомистр начинает злиться. Лишь тогда Сибил Расия начинает говорить. Она не отрицает сказанного бургомистром и полагает, что может предоставить более подробную информацию, совершив групповое гадание. Но, чтобы всё удалось, нужно, чтобы в нём принимали участие все персонажи.

Гадание

Если персонажи соглашаются участвовать, Сибил исполняет ритуал, который создаёт коллективное переживание — ритуал, уникальный для Сибил.

Если персонажи не согласятся принимать в нём участие, Сибил Расия и — что более важно — бургомистр сильно разочаруются. Они попросят персонажей ещё раз обдумать своё решение, и получив второй отказ, попросят покинуть дом бургомистра. Перейдите к Части 3 ниже.

Сибил Расия проворно прячет свою колоду Тарокка и плавным движением достаёт — похоже, из того же кармана — хрустальный шар размером с крупный кулак. Она помещает шар на стол в серебряную подставку перед собой.

«Не стоит опасаться. Закройте глаза и очистите свои мысли».

Через несколько мгновений персонажи, которые закрыли свои глаза и сконцентрировались, получают видение.

Прочтите:

Когда вы закрываете глаза, накатывает ощущение расслабляющего тепла.

Будто из ниоткуда, вы слышите приглушенные звуки клавесина и видите меркнущие образы предметов. Через некоторое время вы обнаруживаете себя в богатом зале большого, украшенного со вкусом особняка. Пламя бушует в огромном камине. Расположенные вдоль одной из стен окна заполняют светом огромную веранду светом, разгоняющим тьму ночной долины.

Молодая девушка в белом платье сидит лицом к окну и играет на большом клавишном инструменте.

Этот ритуал связывается с беспокойным духом умершего — в данном случае духом Изабеллы Фалинеску. Это общее для всех видение открывает метафорическое отображение как прошлых, так и текущих её ощущений.

Фокусировка во время видения

Некоторые действия, пока персонаж находится во сне, требуют немалой концентрации, чтобы детали действий запечатлелись в памяти спящего. Может потребоваться успешная проверка Телосложения, чтобы провести такие действия, как чтение или внимательное рассматривание мелких деталей в то время, как что-то иное будет отвлекать персонажа.

На протяжении видения, которое приносит этот ритуал, от персонажа может потребоваться прохождение проверок Телосложения (Анализ) или Телосложения (Внимательность). Это отражает их способность поддерживать концентрацию на видении и вместе с тем замечать вещи, которые без того прошли бы незамеченными.

Внутри видения персонажи вольны исследовать комнату. Из-за того, что они находятся во сне, это требует от них поддержания сознательного ощущения того, что происходит. Это приводит к тому, что в это время не могут быть сотворены заклинания. Вдобавок некоторые действия требуют проверки Телосложения. Сл большинства проверок должна колебаться от 11 до 13.

Общие особенности

Общее описание комнаты следующее:

Область. Комната очень большая, примерно 60 футов вдоль и 45 футов поперёк. Все попытки покинуть комнату не приносят успеха — двери и окна не открываются.

Одежда. Персонажи обнаруживают себя без оружия, доспехов, книг и т.д. Они одеты как для официального приёма. В частности, в моде у мужчин — дутые рукава, дамы одеты в кринолин.

Освещение. Плавающий камин и множество свечей, расставленных по комнате, заливают её ярким светом.

Звуки. До персонажей доносятся тихие звуки клавесина, на котором наигрывают навязчивую детскую мелодию. Иногда до них доносятся мужские крики агонии из-за одной из дверей. Если её спросить, Изабелла заглушает крики клавесином и говорит: «Это папочка. Его чинят».

Запахи. За весьма привлекательным запахом сидра с корицей и гвоздикой скрывается тяжёлый запах гнили.

Состояние кошмара. В трансе ритуал может спровоцировать эффект кошмара (как от заклипания *вещий сон* [dream]), что усиливает ощущения от происходящего. Это может периодически приводить к необходимости совершить сброс Ужаса в случаях, когда обычно он бы не потребовался.

Специфические особенности

Следующие вещи расположены в комнате. Опишите их подробности, если персонажи исследуют комнату:

Девочка. Девочка одета в прекрасное белое платье и играет на клавишине, сидя спиной к персонажам. У неё отлично получается — она исполняет вальс аллегро. Если подойти ближе, она внезапно оборачивается, и становятся видны открытые язвы, покрывающие почти всё её тело, а левая часть лица её выглядит почти полностью сгнившей. Это зрелище гротескное и шокирующее. Первый персонаж, который взглянет на её лицо, должен будет пройти спасбросок Ужаса Сл 11.

Ужас

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

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

Кратковременное безумие

к100 Эффект (длится 1к10 минут)

01–20	Персонаж уходит в себя и становится парализованным. Эффект спадает, если персонаж получает любой урон.
21–30	Персонаж становится недееспособным и всё время действия кричит, смеётся или плачет.
31–40	Персонаж становится испуганным и должен использовать свои действия и передвижение каждый раунд для того, чтобы бежать от источника страха.
41–50	Персонаж начинает бормотать и становится неспособным к нормальной речи или сотворению заклинаний.
51–60	Персонаж должен использовать своё действие каждый раунд для того, чтобы атаковать ближайшее существо.
61–70	Персонаж испытывает яркие галлюцинации и получает помеху ко всем проверкам характеристик.

71–76	Персонаж делает всё, что ему говорят, если не очевидно, что эти действия ему навредят.
76–80	Персонаж испытывает необоримое желание съесть что-нибудь странное, вроде грязи, слизи или отходов.
81–90	Персонаж ошеломлён.
91–100	Персонаж теряет сознание.

Несмотря на ужасный внешний вид, девочка достаточно дружелюбна: она приветствует персонажей невинным голоском. Любые попытки физического контакта с ней безуспешны — физические объекты проходят сквозь неё, как будто она бестелесна. На клавишине лежит порванная кукла.

Если персонажи задают девочке вопросы, она знает и рассказывает следующее:

- Её мать зовут Гловия, а отца — Лукьян. Она указывает на соответствующий портрет.
- Она не знает о своём недуге, но говорит: *«Это, должно быть, что-то очень плохое, потому что мамочка сильно расстроена, а папочка злится»*.
- Её отец делает игрушки и инструменты, используемые для *«починки людей»*.
- Её мама очень умная и может *«чинить людей так же, как папа чинит игрушки»*.
- Изабелла не может покинуть особняк из-за того, что мама сказала ей оставаться там, иначе она её сильно наругает.
- Её мама не может исправить её без помощи *«красивой дамы»*. Сама того не зная, она говорит о ведьме, которая дала Гловии задание найти и вернуть *пудреницу*. Она лишь знает её как *«красивую даму»*, которая что-то хочет от её мамы.
- Если её спросить, то она думает, что персонажи были названы в гадании потому, что они должны защитить деревню. Это их предназначение. Но она не знает, почему она так думает.

Большой семейный портрет. Большой портрет изображает богатое, привлекательное семейство. В центре картины находится Гловия Фалинеску — она положила руку на плечико юной девочки, которая суть одно лицо с девочкой за клавишном, без учёта язв и гнили. Любой, кто смотрит на портрет и преуспевает в проверке Телосложения (Внимательность) Сл 13, замечает на пальце Гловии кольцо, украшенное пустым сердцем.

Бюст. Мраморный бюст мужчины расположен на крепком пьедестале. У его основания написано имя. Персонажи, преуспевшие в проверке Телосложения (Анализ) Сл 13, могут рассмотреть имя:

на латунной пластинке у основания бюста выгравировано «Граф Страд фон Зарович». Если кто-то рассматривает бюст в очках (см. ниже), он видит, что бюст наблюдает за ними. Персонаж, видящий это, должен совершить спасбросок Ужаса Сл 11.

Очки. В центре стола лежат аккуратные очки. Их линзы выполнены из янтаря с прожилками зелёного стекла, смахивающими на глаза змеи. Если смотреть через них, можно увидеть Изабеллу без симптомов болезни.

Двери. Из комнаты ведут три двери. Их невозможно открыть никакими усилиями. Изабелла просто говорит, что «Мамочка держит их закрытыми». Стены, двери и окна являются границей видения.

Куклы. Дюжины разных кукол, марионеток и игрушечных солдатиков лежат в этой комнате. Некоторые из них — заводные и ходят по комнате. У других моргают глаза, или они машут руками. Здесь также есть несколько марионеток. Все эти прекрасные игрушки тонкой работы создал Лукьян. Изабелла любит говорить о них и восхищается работой своего отца.

Письменный стол с открытой книгой. Книга — это дневник Гловии. Расшифровка надписей из дневника требует успешной проверки Телосложения (Анализ) Сл 11. Если персонаж преуспевает, выдайте его игроку (и только ему) Раздаточный материал 1. Эти строки — это всё, что смог понять из дневника их персонаж.

Поднос с сидром. На подносе стоят хрустальные кубки с тёплым сидром, по одному на каждого персонажа. Аромат его наполняет комнату, и его сложно не заметить. Если спросить Изабеллу, она говорит, что мама выставляет сидр для гостей, и предлагает его попробовать: «Это пойдёт вам на пользу». На любого, кто выпьет сидра, накатывают тёплые воспоминания и мысли об уюте дома. Он немедленно снимает все эффекты проваленных спасбросков ужаса.

Отыгрыш Изабеллы в гадании

Как и у всех детей её возраста, у Изабеллы очень короткое окно внимания. Она знает ужасную правду о себе и ситуации в своей семье, но говорит об этом так, как будто это было что-то другое, и быстро меняет тему. Она знает о плане своей матери, но не говорит о нём. Её поведение в гадании более скрытное и грустное по сравнению с вредными шалостями и поведением в особняке.

Цитата: «Нравится ли вам моё платье? Маменька пошла его специально для меня».

Входит Лазло

Если Изабеллу спросят про пудреницу, или когда персонажи закончат исследование комнаты, вы можете переходить к этой секции. Если пер-

сонажи спросили Изабеллу о пудренице, но вы хотите дать им немного больше времени на исследование комнаты, она просто отвечает, что не может вспомнить сейчас, но, возможно, припомнит что-то позже.

Изабелла перескакивает за стол, на котором стоит серебряная шкатулка. Когда она открывает её, персонажи видят, как из шкатулки льётся золотистое свечение. Изабелла достаёт из неё простую, деревянную шкатулку, источник свечения, и показывает её вам.

Как только вы рассматриваете предмет, понимая, что это, безмятежность момента разбивается вдребезги, вместе с окном, через которое появляется фигура.

Толстые стропы из мерцающего эфира присоединены к его рукам и ногам, образуя подобие марионетки. Он выхватывает шкатулку из рук Изабеллы и взмахом топора сносит в мгновение ока голову девочки с плеч.

Персонажи, видящие появление Лазло и последующее обезглавливание девочки, должны совершить спасбросок Ужаса Сл 11.

Кроме того, персонажи могут совершить проверку Телосложения (Анализ) Сл 13. Провалившие спасбросок Ужаса персонажи совершают эту проверку с помехой. Персонажи, которые преуспевают в ней, и персонаж, носящий очки (см. выше), замечают, что стропы Лазло ведут к огромной фигуре Гловии, которая дёргает за них.

Вы слышите откуда-то сверху громогласное «*Принеси её мне, Лазло!*». Скривившись от этого голоса, существо собирает в один большой пучок стропы и срубает их одним взмахом топора. Глядя на вас, он испускает шипящий рык, выпрыгивает в окно и скрывается в холоде ночи.

Приключенцы пробуждаются от ритуала из-за криков бургомистра.

«Беги, Олег!» Громкий крик бургомистра резко возвращает вас в реальность. Окончательно вернув контроль над собственным телом, вы видите, как он кричит в окно. За Олегом по улице гонится тёмная фигура — её голова странно свёрнута набок. Крики доносятся со всех окрестностей деревни. Иван оборачивается к вам и кричит, «Скорее! На нас напали!»

Любое существо, выпившее сидра в видении, получает все преимущества короткого отдыха.

Часть 3. Нападение Лазло

Ориентировочное время: 30 минут

Осознав, что Гловия его использует и собирает-ся при первой же возможности предать горожа-нам, Лазло пытается отомстить ей и деревенским, что пытались его убить.

Солнце только начинает садиться, когда начи-нается Часть 3.

Выйдя наружу, вы слышите громкий голос, эхом разнося-щийся по деревне со скал. Глянув ввысь, вы видите Лазло, держащего факел: «Гловия! Что ты сделаешь теперь? Ты не сможешь защитить их всех! У меня есть то, что ты ищешь, и теперь ты должна будешь предать их, как соби-ралась предать меня!» С этими словами он швыряет факел вниз в деревню, где тот падает на один из домов, который немедленно загорается. Это привлекает ваше внимание к деревне, и вы осознаёте весь ужас, творящийся вокруг. Мёртвые восстали и нападают на деревню. Взглянув вновь вверх, вы видите, что Лазло исчез, но у вас сейчас есть более насущные проблемы.

У персонажей есть несколько возможностей помочь защищать деревню от атаки нежити. Пер-сонажи могут разделить и решить первых три столкновения, но четвёртое будет сложным без наличия всей группы. Каждый персонаж может принять участие в одном столкновении (см. ни-же). Столкновения считаются проваленными, если в них не участвует ни один персонаж.

Как только они закончат, переходите к части «Боюсь, у меня ещё больше плохих новостей» ниже.

Описания

Эти столкновения должны протекать быстро. Вкратце опишите каждый из следующих сцена-риев и позвольте игрокам решить, в каком из них они хотели бы поучаствовать. Напомните им, что следует учитывать не только навыки их персонажей, но и их мировоззрения, особен-ности личностей и предыстории при принятии решения.

- **Столкновение 1.** Олег и некоторые деревен-ские загнаны в угол группой зомби. Возможно, персонажи могут выманить их подальше без драки. Вознаградите умный отыгрыш в этой ситуации.
- **Столкновение 2.** Банда скелетов ходит от дома к дому, поджигая их. Они уже успели поджечь тюрьму, и заключённый через окно криком взывает о помощи проходящих, прося освободить его. Он уверяет, что персонажи не пожалеют об этом.
- **Столкновение 3.** Бургомистр сообщает пер-сонажам, что ратуша, в которой размещается запас еды, важный для зимовки и выживания деревни, только что загорелась. Провизию

необходимо спасти, иначе много семей не пере-живут эту зиму.

- **Столкновение 4.** Персонажи замечают суще-ство, похожее, отдающее приказы нежити. Побе-да над ним может стать решающей для защиты деревни.

Успехи и неудачи

Столкновения предоставляют преимущества и имеют последствия, в зависимости от их ис-хода. Считайте непредпринятые столкновения провалами.

А. ПоОлегче!

Олег и несколько деревенских жителей были загнаны в угол в одной из улочек группой зомби, которая приближа-ется к ним. Вы можете отвлечь их и заманить монстров под груды тяжёлых брёвен, которую можно сбросить на них. Это придавит и обездвижит их, но вам нужно будет предложить убедительный отвлекающий манёвр.

Четверо **зомби** [zombie] приближаются к Олегу и двум деревенским. Подскажите группе, что про-стое сражение с зомби потребует внимания всей группы и, скорее всего, не даст им возможности поучаствовать в других столкновениях.

Если персонажи хотят попробовать заманить зомби подальше, они могут это сделать. Это даёт Олегу и деревенским достаточно времени, чтобы убраться с улицы восвояси. Персонажи потом способны будут изловить медленных зомби с помощью подручных средств.

Вознаградите креативное мышление в этой ситуации. Если считаете необходимыми, вы може-те назначить определённую последовательность игромеханики, которая позволит преуспеть в этом. Например, вы можете потребовать от пер-сонажей преуспеть в определённом количестве проверок Харизмы (Обман или Убеждение), что-бы заманить зомби, и Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться от них, когда они отправятся искать персонажей. В любом случае, если персо-нажи преуспеют, Олег и жители будут способны укрыться в ближайшем здании. Провал обознача-ет, что половина зомби отправляется в погоню за персонажами, в то время как другая половина продолжает атаковать деревенских жителей.

Успех

Одна из деревенских была когда-то служанкой в особняке Фалинеску и недавно доставляла туда припасы. Она знает о состоянии пола у входа (область A1) и рассказывает об этом персонажам.

Сокровище. В заключении Части 2 спасённые деревенские жители собирают 25 зм и зелье

лечения в знак своей благодарности.

Провал

Если хотя бы один деревенский погибнет от рук зомби, персонажи не получат предупреждения про пол у входа в особняк.

Награждение опытом

Если персонажи преуспевают, каждый получает по 100 опыта.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите двух зомби.
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте двух зомби.

В. Пока жареный ворон не клюнет...

Вы слышите голос из ближайшего здания: «На помощь! Помогите!» Подойдя, вы видите, как кто-то выглядывает из окна с решёткой.

Здание оказывается подобием тюрьмы, и оно совершенно пусто; констебль скорее всего защищает городок. Крыша здания уже основательно прогорела к моменту вашего появления.

В этом столкновении два препятствия — дверь в здание и замок камеры. На размышления у персонажей есть всего два раунда, после чего крыша камер обваливается. Персонажи могут действием однократно отсрочить обвал крыши на один раунд, например, бросая на неё снег.

Камера. Тюремная камера представляет собой более серьёзное препятствие; требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 15 и владеть воровскими инструментами. Чтобы выломать дверь, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 17. Помощь не может быть оказана в этих действиях, но если более одного персонажа принимает участие этом столкновении, то один из них может потратить действие на то, чтобы бросить снег в огонь и задержать его распространение, тем самым предоставляя дополнительную попытку освобождения. Это действие может быть предпринято лишь единожды.

Успех

Заключённый хватает сумку, спрятанную за грудой соломы, которую ему выдали в качестве кровати. Подмигнув, он благодарит персонажей за смелость и вручает им сумку, после чего оборачивается вороном и улетает прочь. Некоторые персонажи могут понять, что он мог сбежать в любой момент. Если тюремщиков позже спросят,

они будут утверждать, что не знают ни о каких заключённых у них под стражей.

Преуспевшие приключенцы получают сюжетную награду «**Зеница Ворона**».

Сокровище. В обмена на «спасение» мужчина отдаёт персонажам сумку, в которой находятся 25 зм, *зелье лечения* и латунный ключ со вставленным в него фиолетовым камнем. Тюремщики не узнают этот ключ и говорят, что он не от дверей тюрьмы. Ключ разблокирует пульт управления, находящийся в области С1, в мастерской Лукьяна.

Провал

Если заключённого не освободить в течение двух раундов (трёх, если кто-то тушил пожар), крыша обваливается, уничтожая сокровище, которое в противном случае отдал бы заключённый. Когда здание рушится, персонажи видят ворона, улетающего из обломков в ночь.

Награждение опытом

Если персонажи преуспевают, каждый получает по 100 опыта.

С. Горячая работёнка

Крыша здания ратуши особенно сильно разгорается от быстро выходящего из-под контроля огня. Быстрый осмотр здания обнаруживает пять больших ящиков внутри. Потушить крышу не представляется возможным, но решительными действиями можно спасти припасы до того, как крыша здания рухнет.

Для того, чтобы успешно вынести ящик из здания, персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 13. При каждой попытке персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе он получит урон огнём 7 (1к10) от падающих обломков и вдыхания дыма. Два персонажа могут совместно выносить ящик, чтобы получить преимущество при проверке Силы, но спасбросок Ловкости будет проходить с помехой.

На девятой попытке крыша обрушивается, и те, кто проваливает попытку, оказываются пойманы внутри и получают урон огнём 11 (2к10) и дробящий урон 11 (2к10). Кроме того, они должны преуспеть в проверке Ловкости Сл 11, или они будут завалены обломками. Для того, чтобы освободиться, персонаж должен преуспеть в проверке Силы Сл 11. Если ему кто-то помогает, проверка совершается с преимуществом.

После того, как крыша рухнет, все оставшиеся ящики будут уничтожены. Все пять ящиков необходимы для достижения успеха.

Успех

Персонажи зарабатывают сюжетную награду «**Доверие бургомистра**».

Сокровище. Бургомистр дарит персонажам кошелек, содержащий 25 зм, и зелье лечения.

Провал

Никаких штрафов, кроме того, что персонажи не получают сокровищ. Если персонажи вообще не пытались поучаствовать в этом столкновении, они зарабатывают сюжетную награду «**Гнев бургомистра**».

Награждение опытом

Если персонажи преуспевают, каждый получает по 100 опыта.

D. Незванный гость с погоста

Одна фигура выделяется из всего этого хаоса вокруг. Особенно ужасает то, что это существо, похоже, раздаёт приказы прочим. Вам кажется, что, если вы разберётесь с ним, будет весьма просто обмануть и увести от города всю остальную нежить.

Цель проста — уничтожить **вурдалака** [ghost], командующего нападением. В конце каждого раунда, если вурдалак всё ещё жив, два **скелета** [skeleton] прибывают ему на помощь.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Замените вурдалака упырьём [ghoul], уберите скелета
- **Слабая группа:** Уберите скелета
- **Сильная группа:** Замените скелета упырьём
- **Очень сильная группа:** Замените скелетов упырями

Успех

Вурдалак когда-то был Яковом — дворецким в поместье Фалинеску. Персонажи могут найти украшенное драгоценными камнями кольцо стоимостью 50 зм у него на теле. Это кольцо служит ключом к определенным дверям в поместье.

Провал

Без ключа получить доступ к некоторым частям поместья может оказаться сложнее.

Сокровища

Вурдалак носит *кольцо дворцового* — кольцо с камнями стоимостью 50 зм.

Боюсь, у меня ещё больше плохих новостей

Когда каждый персонаж завершит по столкновению (успешно пройдя его или провалив), события, в которых персонажи не участвовали, теряют свое значение и считаются проваленными. Если вурдалак [ghost] не был убит приключенцами, то в конечном счете с ним покончит деревенская толпа. Оставшаяся нежить будет сбита с толку и может быть легко уведена или прогнана факелами и вилами толпы селян.

Приключенцы теперь могут взять короткий отдых в то время, как сельские жители гасят оставшиеся огни и собирают мёртвых и раненых.

После того, как зачистка подходит к концу, приходит женщина, истерично моля о помощи. «Вы должны помочь мне. Она забрала мою девочку! Моя Сорина пропала, и мой муж пошел за ней. Я не могла остановить его!»

Это мать Сорины — молодой девушки, работающей в приюте. Это объясняет то, что Гловия на них наложила заклинание и забрала девушку. Ей сообщили, что Сорина вместе с Гловией была замечена покидающей город в направлении к поместью. Когда приключенцы решат идти туда, обязательно выдайте им предупреждение деревенской женщины, если она была спасена в Сцене 1.

Часть 4. Особняк

Ориентировочное время: 2 часа

Особняк Фалинеску был построен семьёй Фалинеску для их единственного сына Лукьяна и его молодой невесты Гловии, которые хотели жить в живописном горном домике. Впрочем, это был не обычный дом — требовался полный штат слуг, чтобы его обслуживать. И хотя он не был непосредственно частью Орашного, его появление приветствовалось, так как поддерживало множество семейств. Как молодая чета с ребёнком, их семья считалась местной знатью и была любима всеми в деревне.

Когда их дочь Изабелла умерла, деревня скорбела вместе с ними. Но когда их печаль растянулась на долгие годы, сострадание сменилось подозрениями, и в конце концов поползли слухи и страх.

И действительно, в особняке обитает Изабелла, которая служит приключенцам нежеланным гидом, пока они продвигаются по особняку.

Часть 4 начинается поздно вечером.

Отыгрыш Изабеллы в особняке

Существуя в виде привидения, Изабелла была привязана к дому горем матери. Она всё так же достаточно невинна и поступает так, как поступала бы девочка девяти лет. Она приходит и уходит именно тогда, когда это порушит все планы и стратегии, но её никогда нет рядом, когда она необходима.

Она — прекрасный инструмент для Мастера, если игроки застряли или нужно привести их в какие-то области или обмануть. Она озорная и будет пытаться напугать персонажей, как в детской игре, когда те будут исследовать особняк. Стоит отметить, что её попытки будут куда более эффективными, чем детские игры, так как она будет пользоваться своей внешностью и бестелесностью для усиления эффекта. Если её атаковать, то она сбежит, чтобы вернуться, когда персонажи успокоятся. Всякий раз, когда она пытается их испугать, персонажи должны совершать проверку Ужаса. Если персонаж проваливает её, то в дополнение к эффекту безумия он будет совершать следующую проверку Ужаса с помехой. Места и подробности таких происшествий полностью оставлены на усмотрение Мастера.

Если её спросить про Сорину или её отца, она признаёт, что видела их, но не рассказывает, где, уходя от ответа через ближайшую стену. Она говорит, что её жаль Сорину, потому как она думает, что та может закончить как Гордон. Гордон был гусём, который очень ей нравился, но однажды стал ужином. Время от времени Гордон тоже будет принимать участие в страшилках, особенно в столовой. Мастеру следует проявить креативность в планировании страшилок. Мало что может разозлить Изабеллу, в том числе постоянные нападения на неё или сокращение её имени до «Беллы». Если она разозлится, она воспользуется *ужасающим ликом* и

сбежит на Эфирный План, чтобы вернуться чуть позже.

Цитата: «Что вы делаете? Вы дураки. Эй, ну куда вы пошли?»

Приближение к поместью

Из деревни ведёт дорога, но по ней уже давным-давно не ездили ни повозки, ни экипажи, поэтому ничего не остается, как идти пешком.

Грандиозность дома находится в резком контрасте с другими зданиями, что вы видели в этой местности. Имение Фалинеску — когда-то роскошное поместье, в котором, безусловно, проходило немало грандиозных мероприятий, — пришло в упадок от запустения. Взгромоздившись на внушительном гранитном утёсе, дом может похвастаться впечатляющим видом на Сваличский лес в удалении от зловещего замка.

А. Первый этаж

А1. Вход

Перед особняком располагается круговой путь для экипажей. Многочисленные горгульи смотрят в неодобрении со своих парапетов. Огромные чёрные деревянные двери с покрытыми ржавчиной петлями обещают холодный прием.

Двери не заперты и легко открываются. Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 10 показывает, что дверьми не пользовались очень долгое время. Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 15 также показывает, что здесь есть дорожка, которая ведет к боковому входу по обе стороны от поместья.

А2. Фойе

Это гранд-фойе, очевидно, создано, чтобы произвести впечатление. Потолка в этом месте нет, и над вторым этажом видна полностью застеклённая крыша, которая в настоящее время сильно протекает. Столбы, стоящие линией по бокам комнаты, поддерживают обзорные перила на втором этаже. Впечатляющая лестница находится напротив двери.

Если 200 или более фунтов будут помещены на пол в фойе (где угодно в заштрихованной секции), **балки под полом сломаются** в ключевых местах, и весь пол фойе и первый пролёт лестницы провалятся в подвал.

Смотри под ноги!

Любое существо на полу или под ним в момент обрушения должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе оно провалится в подвал (вместе с зазубренными обломками древесины), получая дробящий урон 3 (1к6) и колющий урон 5 (1к10).

Есть возможность выбраться из подвала, но это сложно из-за трухлявой древесины — для этого требуется преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) Сл 13. Провал обозначает, что ступеньки под персонажем вновь проламываются и персонаж получает такой же урон, как и при первом падении — на этот раз без возможности спасброска.

Изабелла знает про состояние пола и пытается привести персонажей на него. После того, как пол проваливается, она издаёт смешок и рассказывает персонажам про лестницу в Библиотеке, которая безопасна.

Если фойе проваливается, из логова упырей в подвале появляются **упыри** [ghouls] и атакуют любого, кто упал вниз, пытаясь парализовать их и утащить в своё логово.

А3. Ступеньки для слуг

Здесь две лестницы. Западная ведёт в подвал (область В), тогда как восточная — на второй этаж (область С).

А4. Столовая

Эта когда-то элегантная комната не использовалась по назначению уже много лет. На большом столе стоит затянутый паутиной канделябр. Стулья, накрытые тканью, защищающей их от пыли, окружают стол. На стене в южном конце зала висит семейный герб Фалинеску.

В этой комнате нет ничего ценного, но она может служить отличной оборонительной позицией или убежищем, если необходимо. Это также отличное место для страшилки.

А5. Курильня

Когда-то служившая для отдыха после еды, эта комната не использовалась достаточно давно. На стенах здесь висит различное оружие.

Здесь есть четыре длинных меча, два щита, два кинжала и двуручный меч. Более внимательное изучение показывает, что кинжалы сделаны полностью из серебра, тогда как прочее оружие исключительно декоративное. Изабелла не входит в эту комнату, потому как она «для папочки».

Сокровища. Два богато и витиевато украшенных серебряных кинжала составляют комплект стоимостью 150 зм.

А6. Уборная

В этой комнате расположено отхожее место и небольшой столик с тазом для умывания. Сцены кавалерийских баталлий украшают стены.

А7. Чулан

Здесь на крючках висят тяжёлые накидки и плащи. Если персонажи станут рыться здесь, то они могут обнаружить лишь Изабеллу, висящую в петле за одним из плащей — ещё один из её мрачных розыгрышей.

А8. Комната отдыха

Плюшевая софа и стулья, разбитое зеркало и таз для умывания расположены в ближайшей части комнаты. Отхожее место скрывается за занавесью вдоль северной стены.

Изабелла любит пугать персонажей мужского пола, исследующих эту комнату, говоря им, что «эта комната только для мамочки».

А9. Бальная зала

Замысловатая хрустальная люстра нависает почти над всей этой комнатой, в которой почти нет мебели. Комната явно предназначалась для развлечений. Витиеватые украшения и изображение ангелов на потолке подсказывают, что когда-то это была прекрасная комната. Этот образ немедленно рассеивается, когда стоящие здесь дети с восковой кожей начинают поворачиваться в вашу сторону. Большинство из них находятся на разных стадиях разложения, и у всех есть зияющая дыра в груди (похоже, от вскрытия), за которой видна лишь пустота. Когда они замечают вас, они начинают все вместе ритмично щёлкать зубами в вожделии пищи. Почти в унисон они поворачивают свои головы в вашу сторону и начинают медленно шаркать в вашем направлении... клац... клац... клац.

Четыре ребёнка являются **упырями** [ghouls] и атакуют любого, кто открывает дверь, кроме Гловии. Двери заперты, но могут быть открыты с помощью *кольца дворецкого* или успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 10. Если активно прислушаться у двери с помощью успешной проверки Мудрости (Внимательность) Сл 10, можно услышать редкие шаги изнутри и голос девочки. Это голос Изабеллы. Она знала некоторых из детей и считает всех их своими друзьями. Она представляет персонажей своим друзьям, распахивая двери перед ними в тот момент, когда они ждут этого меньше всего, как, например, во время попытки выломать её, что, возможно, приведёт к тому, что вламывающийся персонаж потеряет равновесие и упадёт.

Подчеркните гротескную жуть этого столкновения. Тронутые разложением маленькие девочки двигаются с неестественной грацией, всё время хихикая и смеясь.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Замените упырей на зомби [zombie]

- **Слабая группа:** Уберите двух упырей и добавьте зомби
- **Сильная группа:** Добавьте упыря
- **Очень сильная группа:** Замените упырей на вурдалаков [ghast]

A10. Библиотека

Эта библиотека находится в лучшем состоянии, чем остальная часть особняка. Вдоль стен стоят полки с книгами и удобная мягкая мебель. У северо-восточной стены богато украшенная деревянная лестница ведёт на следующий этаж. В центре комнаты стоит сервированный стол в окружении нескольких кресел для чтения.

Если поинтересоваться, то тематика книг в основном вертится вокруг анатомии и физиологии, а также механики, физики и инженерного дела.

Персонаж также распознаёт убранство стола из ритуала Вистани. Если исследовать его более внимательно, то знакомым покажется и запах сидра с корицей и гвоздикой. Осмотревшись, персонажи смогут обнаружить достаточно ингредиентов, чтобы сварить сидра на семерых. Это займёт десять минут, которые уйдут на то, чтобы приготовить и подать сидр семерым участникам, каждый из которых получит такой же эффект, как от короткого отдыха.¹

Сидр сохраняет свою крепость в течение лишь 10 минут, и персонаж может получить пользу от того, что выпьет его, только один раз.

A11. Кабинет

Вы мгновенно узнаете в этой комнате такую же, виденную во время ритуала Сибил, хотя и состояние комнаты сильно отличается от виденной вами. Кто-то изрубил топором клавесин и большую часть мебели. В камине вы видите лишь остатки рамы, в которой находился семейный портрет.

Изабелла всегда появляется в этой комнате, так как здесь она провела больше всего времени с родителями. Она в восторге от появления персонажей и хвастается тем, что помнит их. Если персонажи ещё не открывали двери в бальную залу, то она говорит, что хотела бы представить их своим друзьям, и немедленно направляется на восток, в бальную залу, напрямик через стену.

Когда персонажи выходят за ней в коридор, она открывает дверь в бальную залу — в область A9. Если персонажи уже были там, Изабелла пытается напугать их очередной страшилкой — возможно, иллюзией, связанной с изрубленным клавесином.

¹ Мне говорят (сама я в этом не разбираюсь), что сидр за десять минут не сварить, а кроме того, для него неуместно пахнуть корицей или гвоздикой. Это описание больше подошло бы для грога или глинтвейна. — Прим. ред.

A12. Зимний сад

Вонь из этой комнаты бьёт в нос любого, кто приблизится ближе, чем на 10 футов. Дверь заперта, но прогнила от влажности и легко может быть выбита.

Когда-то здесь была оранжерея. Большие растения переросли свои горшки, проломив их корнями и рассыпав грязь повсюду на полу. Листья скрывают окна, а деревья и растения достигают 20 футов в высоту, доставая до потолка. У дальней стены расположен пруд, полный протухшей воды и крови. В центре комнаты возвышается огромная груда кусков тел и различных конечностей. Воздух здесь спёртый и тяжёлый от влажности, а стены покрывает скользкий налёт.

В северной части комнаты сложена груда гнилых досок — остатки того, что ранее было лестницей.

Созданный Гловией в ходе попыток освоить некромантию и создание големов, **бормочущий ротовик** [gibbering mouter] сформировался и живёт в этой комнате, поедая различные части тел, выброшенные как мусор из «лаборатории» Гловии, расположенной выше.

Любой вошедший в комнату должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 9, иначе будет отравлен; отравленных в течение минуты тянет блевать. В конце каждого хода отравленное существо может повторить спасбросок, завершая эффект раньше времени. Пруд имеет всего 6 футов в глубину и 10 футов в поперечнике.

Тактика. Ротовик атакует любое существо, которое подходит ближе чем на 10 футов к пруду, заходя на *искажённую землю*. Ротовик застигает врасплох это существо, если оно его не заметило. В этой комнате нет ничего ценного, и ротовик не гонится ни за кем, кто покинет эту комнату, вместо этого отступая назад в свой пруд. После схватки с ротовиком персонажи должны совершить спасбросок Ужаса Сл 10.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уменьшите количество хитов ротовика до 37 и урон от Укуса до 8
- **Сильная или очень сильная группа:** Увеличьте количество хитов ротовика до 83

A13. Балкон

Первый этаж расположен значительно ниже в задней части особняка. Из-за этого балкон располагается всего лишь на высоте 15 футов над землёй. Прекрасный вид над верхушками Сваличского леса открывается с этого места. Трухлявые остатки мебели лежат разбросанные в расщелинах скал внизу.

В. Подвал

В1. Кухня

Боковой дверью, ведущей на кухню, кажется недавно пользовались. Дверь не заперта. Никакой еды не заметно на первый взгляд, и, кажется, здесь уже давно ничего не готовили. Мерный звук капавшей воды из очага, в котором скопилась лужа, эхом разносится по комнате.

В1. Хранилище еды и мясной шкаф

От вони из этой комнаты ваш желудок комком подкатывает к горлу — здесь вас встречает вонь испорченной еды и крысиного помёта. Бывшая когда-то кладовой и мясным шкафом, эта комната теперь служит гнездом для крыс.

Тяжёлая вонь испорченной еды доносится из-под двери. Преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, персонаж способен слышать движение. Если дверь будет открыта, крысы хлынут оттуда, и шесть **роёв крыс** [swarm of rats] бросятся в атаку.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите четыре роя крыс
- **Слабая группа:** Уберите два роя крыс
- **Сильная или очень сильная группа:** Увеличьте хиты каждого роя крыс до 32

В3. Посудомойная

Это помещение является обычным буфетом, содержащим не только посуду, но и всевозможные кухонные и столовые приборы.

В4. Винный погреб

Ряд за рядом винных бутылок, уже пустых, хранятся в этой комнате. Некоторые полки были передвинуты в сторону для того, чтобы освободить место для кожаного кресла и стола, выглядящих так, будто за ними проводилось много времени за опустошением бутылок.

Дверь заперта, но механизм замка выглядит знакомым тем персонажам, которые видели, как **кольцо дворецкого** используется в качестве ключа. В ином случае требуется проверка Силы (Атлетика) со Сл 15, чтобы выбить дверь, или наличие воровских инструментов и проверка Ловкости со Сл 13, чтобы ее открыть.

В5. Общая комната слуг

Логово упырей

Области с В5 по В9 служат логовом упырей. Бывшие прислуга особняка, ныне упыри, остаются здесь, если их не поведёт Яков, бывший дворецкий и их лидер (см. раздел 3D «Незванный гость с погоста», выше).

Под стенами комнаты располагаются несколько стульев со шкафами, а в центре стоит большой обеденный стол. Здесь пахнет гнилью, и в одном из углов лежит куча костей.

Ранее бывшее местом сбора слуг, оно продолжало им и служить до недавнего времени. Обратившиеся в упырей слуги продолжили использовать это место как логово. Четверо **упырей** [ghoul] обитают в этой области.

Тактика. Если персонажи входят или их втащат в область логова, упыри попытаются фланкировать их и отрезать путь к отступлению, используя трюк, которому их обучил Яков. Один из упырей остаётся в качестве наживки как можно южнее в области В5, тогда как другие прячутся неподалёку в тех комнатах слуг, у которых есть общая с областью В9. Если «наживка» будет атакована, другие упыри появляются в области В9 через дыру в стене и нападают на атакующих сзади. Дыра находится под кроватью и лишь персонажи, непосредственно указывающие, что заглядывают именно туда, обнаруживают её.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Замените упырей на зомби [zombie]
- **Слабая группа:** Уберите двух упырей и добавьте зомби
- **Сильная группа:** Добавьте упыря
- **Очень сильная группа:** Замените упырей на вурдалаков [ghast]

В6. Комнаты слуг

Все эти комнаты идентичны. В каждой из них находятся две кровати, стол, стули и шкафчик.

Сокровище. Поиск во всех комнатах позволяет в общей сложности найти 10 зм и **комплект целителя** [healer's kit].

В7. Кладовка дворецкого

Комната Якова во многом похожа на комнату другого слуги, но имеющая несколько больше удобств.

Сокровище. В столе Якова находится 50 зм и **зелье лечения**.

В8. Уборная

В этой комнате есть уборная в одном углу, маленький столик и таз.

В9. Склад

Эта область полностью занимает всю восточную часть подвала. Пол этой части дома сильно просяскался, и в низине теперь скапливается вода. Лужа застоявшейся воды постепенно углубляется до

максимума в 2 фута в юго-восточном углу особняка.

Вода. Область комнаты, затопленная водой, считается труднопроходимой местностью. В некоторых местах об вещи под водой могут запнуться существа, быстродвигающиеся по этой области — они должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе упадут ничком.

Двойная дверь в эту комнату открыта и покачивается от волн. Комната, явно служившая складом, вмещает в себя множество различной мебели. Стулья, софы и табуреты раскачиваются на воде. Несколько гробов, детского и взрослого размеров, сложены стопкой.

Любой, кто внимательно осматривает комнату, может заметить отблеск света на одном из взрослых гробов. При более подробном рассмотрении он оказывается отблеском самоцвета, инкрустированного в крышку гроба. Этот гроб является **мимиком** [mimic], и он атакует любого, кто подойдет ближе, чем на 5 футов. Передвижение по комнате считается передвижением по труднопроходимой местности.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уменьшите количество хитов мимика до 39
- **Средняя группа:** Увеличьте количество хитов мимика до 77^a
- **Сильная группа:** Увеличьте количество хитов мимика до 96
- **Очень сильная группа:** Увеличьте количество хитов мимика до 115

^a В оригинале именно так.

С. Второй этаж

Общие особенности

Освещение и видимость. В большинстве комнат не должно быть света. В наиболее важных комнатах, впрочем, мерцают как минимум несколько свечей. Комнаты со свечами в качестве единственного освещения слабо освещены [dim light]. В воздухе висит пыль. Все прочие комнаты полностью погружены во тьму.

Двери. На втором этаже несколько дверей, на которые наложен магический замок. Чтобы выбить эти двери, требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 25. Они отмечены на карте как половинка двери.

Пыль. Почти каждая поверхность в доме покрыта пылью.

С1. Мастерская Лукьяна

Эта комната, очевидно, является мастерской изобретателя. Всевозможные хитрые изобретения лежат на полу и верстаках.

Шестерни, пружины и прочие механические предметы, которых вы никогда не видели, разбросаны повсюду. Множество игрушечных солдатиков и механических человечков лежат среди них, висят на стропилах, слегка покачиваясь, и кажется, что их глаза пристально наблюдают за каждым вашим шагом. Также среди всего этого видны несколько механических рук и модификаций оружия в человеческий размер.

Любой персонаж, осматривающий верстаки, обнаружит деревянную коробку, отделанную латунью, стеклом и цветными кристаллами. Это устройство контролирует некоторые из творений Лукьяна. Персонажи, воспользовавшиеся *обнаружением магии* [detect magic], почувствуют сильную ауру магии преобразования, исходящую от пульта управления. Он бесполезен без ключа или кода (см. врезку ниже).

Пульт управления

Пульт управления — это специфический предмет на одном из верстаков, который, впрочем, ничем не выделяется среди прочих странных приспособлений в комнате. Это маленькая, отполированная до блеска деревянная коробка с латунной рукояткой размером в ладонь по центру. У неё есть по одной кнопке с каждой стороны, а также замочная скважина с фронтальной стороны, чуть ниже рукоятки. Пульт отделан латунью и необычными вставками из стекла и цветных кристаллов.

- Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 11, находит записки на верстаке, описывающие пульт управления и его функции.
- Если результат проверки 15 или выше, персонаж находит записки, описывающие последовательность ввода (код), активирующую игрушечных солдат. После ввода этого кода любой активный солдатик в пределах 20 футов, на которого вы обращаете внимание, поворачивается к персонажу с пультом лицом и чётко салютует.
- Если персонажи не вводят код, они также могут использовать пульт, если у них есть ключ, полученный от освобождённого ворона-оборотня (см. часть 3В «Пока жареный ворон не клюнет...» выше). Замочная скважина на пульте управления украшена фиолетовым камнем, идентичным тому, который вставлен в ключ.
- Если ключ вставить в пульт управления и повернуть, **игрушечные солдатики** оживают, спрыгивают со столов и становятся лицом к тому, у кого в руках пульт и чётко отдают честь.
- Персонаж может провести 10 минут, осваиваясь с пультом. Персонаж может этого и не делать, но тогда все атаки, проверки и спасброски игрушечных

солдатики под его контролем будут проходить с помехой.

- Действием в свой ход, персонаж может контролировать игрушечных солдатиков, используя пульт управления, но все солдатики должны выполнять одинаковое для них всех действие.
- Пульт управления (как и любой солдат под его контролем) перестает работать, если его вынести из особняка Фалинеску.

Если солдатик в этой комнате активирован, то им можно нормально управлять.

C2. Спальня Изабеллы

Если приключенцы выйдут из мастерской Лукьяна, их поприветствует в прихожей Изабелла и попросит пойти посмотреть её комнату.

Открыв дверь, вы поражаетесь тому, насколько эта комната чиста и убрана. Нет ни намёка на пыль. Белая мебель, розовые завитушки и куклы всех мастей расставлены по комнате. Полки, стоящие у южной стены набиты аккуратно отсортированными книгами, игрушками и куклами. Вы слышите звуки музыкальной шкатулки. «Вам нравится моя комната? Она прекрасна, не так ли?» Вы оборачиваетесь и видите Изабеллу, стоящую там, где мгновение назад не было ничего.

Изабелла в восхищении обегает комнату, показывая персонажам свои различные игрушки и сокровища. В этой комнате нет ни игрушечных солдатиков, ни ещё чего бы то ни было ценного. Если Изабелла замечает, что группа теряет интерес или собирается уходить, она говорит: «Думаю, вам захочется увидеть мою новую любимую игрушку». С этими словами она проходит через южную стену в театр.

C3. Театр

Помещение представляет собой маленький театр, который построил Лукьян, чтобы развлекать свою дочь.

Бордовая ткань скрывает стены. Несколько рядов стульев стоят вдоль комнаты, на каждом из которых сидит марионетка или кукла. Маленькая сцена возвышается в юго-восточном углу комнаты. Изабелла сидит в первом ряду и начинает хлопать в ладоши, когда занавес поднимается. Человек, то ли без сознания, то ли мёртвый, — вы не можете сказать точно — свисает на множестве строп на крюках, зацепленных за его кожу в нескольких местах, подражая ужасной марионетке.

У него множество мелких кровотокающих ран на теле, кровь из которых собралась в лужу на сцене под ним. Стропами управляют четыре игрушечных солдатика позади сцены, дёргая за них, чтобы человек исполнял свой жуткий танец. Изабелла и все её куклы смеются и получают удовольствие от этого страшного представления.

На сцене — Борис, отец Сорины, пришедший за своей дочерью. Он без сознания и истощён, но всё ещё жив. Если предпринять попытку освободить Бориса, куклы медленно и ужасающе повернут свои улыбающиеся лица к персонажам, направляющемуся к нему, в качестве предупреждения.

Если персонажи продолжают двигаться к Борису, два **роя кукол** и шесть **игрушечных солдатиков** атакуют. Изабелла начинает плакать и убегает из комнаты через стены, жалуясь, что её выступления всегда портят.

Игрушечными солдатиками в этой комнате можно управлять с помощью пульта управления из мастерской Лукьяна (см. область C1 выше).

Тактика. Один рой приближается из театра, другой же приходит из спальни. Если у персонажей есть пульт управления игрушечными солдатиками, один рой пытается сначала опутать его. Игрушечные солдатики предпочитают атаковать опутанные цели.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите рой кукол и четверых солдатиков
- **Средняя группа:** Уберите двух солдатиков
- **Сильная группа:** Добавьте рой кукол
- **Очень сильная группа:** Добавьте рой кукол и двух солдатиков

C4. Гардеробная Лукьяна

Это гардеробная комната хозяина дома. Вещи разбросаны по всему полу, а мебель разбита вдребезги.

C5. Хозяйская спальня

Когда-то бывшая спальней хозяина, эта комната расчищена от всякой спальной мебели. На пяти больших столах лежат тела на разных стадиях вскрытия или сборки — трудно сказать, чего именно. Части тел соединены и сшиты вместе, создавая огромные, массивные трупы с несколькими механическими частями, присоединёнными ужасным образом. На других столах лежат различные части тел, отвратительные реагенты и хирургические инструменты. Множество научных книг по анатомии, диаграмм и записок разбросаны повсюду. Алхимическая установка находится неподалёку от двери на западной стороне.

Гловия превратила это помещение в свою комнату для «исследований». Здесь она проводит эксперименты со способами анимирования и оживления мертвых, начиная от простого изучения анатомии до некромантии и создания големов. Все лежащие на столах трупы были обычными, кроме одного. Это был Лукьян, **мясной голем** [flesh golem].

В ярости Лукьян потребовал от Гловии прекратить свои исследования. Дабы оскорбить его за отсутствие у него любви к своей дочери, его жена создала из его останков мясного голема. В результате из-за недостаточных навыков Гловии Лукьян не обладал всеми чертами нормального голема. В качестве компенсации Гловия дала своему созданию одно из изобретений Лукьяна — огромную механическую руку.

Тактика. Лукьян лежит на самом западном столе, неотличимый от безжизненного трупа. Если приключенцы приблизятся на расстояние 5 футов к голему или будет похоже, что они приближаются к двери лаборатории, голем пробудится и нападёт.

В дополнении к зельям (см. абзац «Сокровища» ниже) алхимическая установка имеет много нестабильных жидкостей. Лукьян понимает, на что способно содержимое установки, и пытается засунуть нападающих внутрь неё, не давая сделать этого с собой. При ударе или опрокидывании установка взрывается. В случае взрыва каждое существо на расстоянии 5 футов от стола должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе получит урон ядом 5 (1к10) и урон огнём 5 (1к10). В случае успешного спасброска оно получит лишь половину урона.

Сокровища. Если персонажи осмотрят алхимическую установку, то они могут найти множество ёмкостей с различными жидкостями. В зависимости от содержания они могут обнаружить зелье лечения и зелье лазания вдобавок к двум флажкам алхимического огня и флакона кислоты.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уменьшите количество хитов голема до 45
- **Средняя группа:** Уменьшите количество хитов голема до 52
- **Сильная группа:** Увеличьте количество хитов голема до 82
- **Очень сильная группа:** Увеличьте количество хитов голема до 105

С6. Верхний балкон

Вид, открывающийся с балкона, расположенного лишь на один этаж выше, открывает значительно лучший обзор за деревья. Снег пуховым одеялом накрыл всю долину внизу, создавая разительный контраст с тем ужасом, что находится здесь.

С7. Гостевые комнаты

Гловия пользуется северной гостевой комнатой в качестве жилья, так как хозяйские покои превратились в операционную. Южная комната

не используется. Обе комнаты заперты. *Кольцо дворецкого* может открыть их; в противном случае персонажи могут открыть двери с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 13 или выбить их, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Сокровища. 350 зм и магический свиток *восставшего трупа* [scroll of animate dead] находятся в сундуке под кроватью в северной гостевой комнате.

С8. Лаборатория Гловии

Комната освещена множеством свечей. Воздух здесь тяжёлый, тёплый и наполнен запахами плесени и разложения. На противоположных сторонах комнаты стоят два стола: на одном лежит сильно разложившееся тело девочки в новом платье, грудь которой вскрыта и пуста; на другом столе без сознания лежит Сорина. Её кожа покрыта маленькими магическими символами. Рядом со столом, на котором лежит Сорина, есть дыра в полу, где когда-то была лестница.

Между столами стоит Гловия, и с обеих сторон от неё стоят сухощавые гуманоиды в доспехах поверх дорогих одежд. Она одета в странные очки и выглядит весьма спокойно, обращаясь к вам неторопливым тоном. «Вы всё ещё не убили монстра. Я предупреждала вас, что он будет проблемой. Я вижу, вы отвлеклись».

Призрачный образ девочки парит в воздухе около женщины. Из её глаз текут серебристые слезы.

«Мама, нет!» говорит девочка слабым, разносящимся эхом, голосом. «Больно!»

Гловия подготовила эту комнату для ритуала, который, как обещала ведьма, направит душу Изабеллы в тело Сорины. Она спокойно объясняет это приключенцам, хотя знает, что те в любом случае попытаются её остановить.

Гловию сопровождает **упырь** [ghoul], держащий деревянный поднос, на котором лежит открытая книга. Он шит грубыми стёжками и одет в кирасу, которая повышает его КД до 16.

Кроме того, на стене висит **портрет-хранитель**, изображающий молодую девушку (Изабеллу), сидящую на стуле. Если Гловия нападает, девочка на картине становится сердитой и защищает её.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите упыря; портрет-хранитель становится обычной картиной.
- **Средняя группа:** Уберите упыря
- **Сильная группа:** Добавьте упыря
- **Очень сильная группа:** Замените упыря на вурдалака [ghast]

Тактика Гловии. Гловия готова к бою и начинает его, уже сотворив *доспехи мага* [mage armor]. Она уверена, что выживет в схватке с группой, и

может немного поговорить с ними, если они хотят. Она также приняла *зелье псевдожизни* [potion of false life] и обладает 6 временными хитами.

Если есть возможность, она попытается воспользоваться своими *очками очарования* [eyes of charming], избирая целью наиболее восприимчивого на вид персонажа. Из-за того, что Гловия злая, сбросок от этого эффекта совершается с помехой.

Гловия овладела своими способностями через неустанное обучение и научные эксперименты, и её заклятия должны отражать это. Постарайтесь сделать сотворение заклинаний как можно более научнообразным. Например, заклинание *нанесение ран* [inflict wounds] может заключаться в броске пузырька с густой, тёмной, мерзкой маслянистой жидкостью в цель, а *очарование личности* [charm person] может включать в себя пускание серебряной пыли в лицо цели заклятия.

Если бой оборачивается не в её пользу, она сбрасывает Сорину в дыру в полу, где та без сознания приземляется на грудь тел в области A12. Если никто не собирается отправляться ей на выручку, Гловия использует заклинание *внушение* [suggestion], чтобы кто-то отправился за ней. Если бормочущий ротик [gibbering moulder] всё ещё жив, он начинает поглощать Сорину к концу третьего раунда.

Тактика Изабеллы. Изабелла, привидение [ghost], находится здесь. Когда начинается бой, она пытается использовать *одержимость* [possession] на одного из персонажей, предпочитая физически сильных персонажей-мужчин. Если ей это удаётся, она в гневе носится по комнате, круша всё вокруг. В конце концов она останавливается в центре и говорит Гловии, что та пожалеет, что не слушала свою дочь, и начинает её душировать. Она прекращает одержимость и бежит из комнаты, если хиты одержимого персонажа падают до 0 или Гловию убивают.

Удушье

Существо может задерживать свое дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Когда у существа заканчивается воздух, оно может выжить в течении количества раундов, равном его модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале следующего за этим раунда оно падает с 0 хитов и начинает умирать.

Если Изабелла не преуспела в одержимости, она использует *ужасающий лик* (который затрагивает и Гловию) и покидает комнату в слезах. Она не сражается с группой напрямую; она использует одержимость лишь единожды, и если она терпит неудачу или одержимость завершается, она убегает.

Сокровища. Персонажи могут взять *очки очаро-*

вания [eyes of charming], которые носит Гловия. Книжные полки здесь содержат в основном научные тома. Сомнительно, что в деревне найдётся покупатель на такого рода книги.

Заключение

Если Гловия повержена, то Изабелла не будет больше привязана к дому, и её душа сможет почитать. Она явится приключенцам в последний раз и, исчезая, скажет, чтобы те не беспокоились — она теперь позаботится о своих родителях. Она боится того, что «красивая дама» ещё может сделать, поэтому она предупреждает их не оставаться здесь. Если они ещё не нашли его, то Изабелла расскажет им о сокровище под кроватью Гловии в северных покоях.

Сокровище. Если приключенцы вернутся в деревню вместе с Сориной и Борисом, их поздравят и наградят 300 зм. Если они спасут только одного из них, то получают половину суммы, и ничего не получают, если вернутся с пустыми руками.

Награждение опытом

Если или Сорина или Борис вернутся в Орашное живыми, каждый персонаж получит по 100 опыта. Если вернутся оба, каждый персонаж получит по 200 опыта.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Бормочущий ротавик	450
Вурдалак	450
Гарпия	200
Гловия (некромант)	700
Зомби	50
Игрушечный солдатик	25
Мимик	450
Мясной голем (меньший)	700
Обыватель	10
Портрет-хранитель	200
Привидение	1100
Рой крыс	50
Рой кукол	50
Скелет	50
Упырь	200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Доставить Василия в приют	50
Увести зомби прочь	100
Спасти оборотня-ворона	100
Вынести все ящики	100
Спасти Сорину или Бориса	100
Спасти и Сорину, и Бориса	200

Небоевые награды

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **900 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении

— **1200 опыта**.

Сокровища

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

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

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

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Украшения из фургона	75
Награда от Марку	10
Спасение деревенских от зомби	25
Спасение пленника	25
Кольцо дворецкого	50
Вознаграждение от бургомистра	25
Тайник дворецкого	50
Накопления слуг	10
Ножны серебряного кинжала	150
Сундук Гловии	350
Вознаграждение от Орашное	300

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Очки очарования [eyes of charming]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

В этих очках установлены линзы из полированного янтаря с тонкими вставками из зелёного стекла, похожими на вертикальные змеиные зрачки. Если носящий имеет злое мировоззрение, он может выбирать, будет ли спасбросок от эффекта очков проходить с помехой или нет. Как только особенность очков была использована, ей нельзя воспользоваться снова до следующего рассвета. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток восставшего трупа [scroll of animate dead]

Свиток, необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Кислота (флакон) [acid (vial)]

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

Алхимический огонь (фляга) [alchemist's fire (flask)]

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье лечения [potion of climbing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

Каждый персонаж получает **единицу славы**.

Если персонажи успешно победили Гловию Фалинеску, каждый персонаж получает **дополнительную единицу славы**.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

Демиплан Ужаса. Вы прошли сквозь туманы и теперь очутились на Демиплане Ужаса. Пока эта «награда» не будет снята, вы 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.

Зеница Ворона. Вы оказали помощь члену

загадочного и неуловимого Ордена Пера. Где-то там птица поминает вас незлым, тихим словом.

Доверие бургомистра. Вы оказали помощь бургомистру Орашное. Новости разлетаются быстро. Вы получаете преимущество на проверки характеристик, относящиеся к переговорам с бургомистрами Баровии.

Гнев бургомистра. Вы пренебрегли бургомистром Орашное. Новости разлетаются быстро. Вы получаете помеху на проверки характеристик, относящиеся к переговорам с бургомистрами Баровии.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете **300 опыта** и **150 зм** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Бормочущий ротавик

Средняя аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 9

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 10 фт., плавая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Иммунитет к состояниям сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Искажённая земля. Пол в радиусе 10 футов вокруг ротавика является воскообразной труднопроходимой местностью. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе их скорость уменьшается до 0 до начала их следующего хода.

Бормотание. Ротавик постоянно неразборчиво бормочет, пока видит другое существо и сам дееспособен. Все существа, начинающие ход в пределах 20 футов от ротавика и слышащие бормотание, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10. При провале существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате от «1» до «4» существо ничего не делает. При результате «5» или «6» существо не совершает ни действий, ни бонусных действий, и всё своё перемещение тратит на то, чтобы перемещаться в случайным образом выбранном направлении. При результате «7» или «8» существо совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу в пределах досягаемости или не делает ничего, если не может совершить такой атаки.

Действия

Мультиатака. Бормочущий ротавик совершает одну атаку укусами и, если может, использует Ослепляющий плевок.

Укусы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 17 (5к6). Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбита с ног. Если цель убита этим уроном, ротавик поглощает её.

Ослепляющий плевок (перезарядка 5–6). Ротавик выплёвывает шар слизи в точку, которую он видит в пределах 15 футов от себя. Шар при столкновении взрывается ослепительной вспышкой. Все существа в пределах 5 футов от вспышки должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода ротавика.

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 36 (8к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Сопротивление урону некротическая энергия
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вонь этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 12 (2к8 + 3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гарпия

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 38 (7к8 + 7)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Мультиатака. Гарпия совершает две атаки: одну когтями и одну дубиной.

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

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

Манящая песня. Гарпия начинает петь магическую мелодию. Все гуманоиды и великаны в пределах 300 футов от гарпии, слышащие песню, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11, иначе они станут очарованными до окончания песни. Гарпия может продолжать петь в следующих раундах бонусным действием. Она может прекратить петь в любое время. Песня оканчивается, если гарпия становится недееспособной.

Будучи очарованной гарпией, цель недееспособна и игнорирует песни других гарпий. Если очарованная цель находится более чем в 5 футах от гарпии, цель должна в свой ход переместиться к гарпии кратчайшим маршрутом. Она не избегает провоцированных атак, но перед вхождением в опасную местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этой гарпии цель может повторять спасбросок. Существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок существа был успешным, эффект на нём прекращается.

Успешно спасаясь цель получает иммунитет к песне этой гарпии на следующие 24 часа.

Гловия Фалинеску, некромант

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])
Хиты 30 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Тел +3, Хар +5
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Гловия является заклинателем 4 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она знает следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение** [chill touch], *уход за умирающими* [spare the dying], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага* [mage armor], *лечащее слово* [healing word], *нанесение ран* [inflict wounds], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *внушение* [suggestion], *туманный шаг* [misty step], *удержание личности* [hold person]

* *Леденящее прикосновение* Гловии может иметь целью двух существ в 5 футах друг от друга.

Действия

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

Легендарные действия

Гловия может предпринимать 3 легендарных действия. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Гловия восполняет все потраченные действия в начале своего хода. Гловия не может предпринимать одно и то же легендарное действие два раунда подряд.

- **Дымовая бомба.** Гловия может швырнуть колбу с ближайшего стола в одно из существ, оказывая такой же эффект, как от заклинания *облако тумана* [fog cloud], но только в 10-футовом радиусе.
- **Отравленный кинжал.** Гловия совершает атаку кинжалом. Если она успешна, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе получит урон ядом 7 (2к6).
- **Оптимальная позиция.** Гловия передвигается на собственную скорость. Это передвижение не провоцирует атак.
- **Взрывоопасная пробирка (стоит 2 действия).** Гловия бросает пробирку, которая разбивается в месте,

выбранном ей, и взрывается шаром огня. Каждое существо в 15 футах от того места должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе получит урон огнём 10 (2к6) и будет сбито с ног взрывной волной.

Действия логова

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) Гловия совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Гловия не может использовать один и тот же эффект два раза подряд.

- Пол в комнате прогибается и вспучивается. Каждое существо в комнате должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе будет сбито с ног. Гловия имеет иммунитет к этому эффекту.
- Содержимое ближайшего котла вскипает. Существа в 5 футах от котла должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получают урон кислотой 5 (1к10). Вдобавок поверхность в этой области становится скользкой от жижи и считается труднопроходимой местностью на 1 раунд.
- Зеркало в комнате искривляет и искажает отражение одного существа по выбору Гловии на 1 раунд. Это существо должно преуспеть в спасброске Ужаса со Сл 11. Реакцией существо может избежать взгляда на отражение, отводя или закрывая глаза. Если существо поступит так, все его атаки в течение 1 раунда будут совершаться с помехой.

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злая

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, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Игрушечный солдатик

Маленький конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	13 (+1)	12 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	10 (+0)

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает язык создателя, но не говорит
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тактика стаи. Солдатик совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум ещё один дееспособный солдатик.
Магическое оружие. Атаки солдатака считаются магическими.

Действия

Крохотный меч (кинжал). Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4 + 1).

Мимик

Средний монстр (перевёртыш), нейтральный

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (−3)	13 (+1)	8 (−1)

Навыки Скрытность +5
Иммунитет к урону кислота
Иммунитет к состояниям сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш. Мимик может действием превратиться в любой предмет или принять свой истинный, бесформенный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.
Клейкий (только в облике предмета).. Мимик приклеивается ко всему, что его касается. Существо с размером не больше Огромного, к которому приклеился мимик, становится схваченным им (Сл высвобождения 13). Проверки характеристик для высвобождения из этого захвата совершаются с помехой.
Обманчивая внешность (только в облике предмета). Пока мимик остаётся без движения, он неотличим от обычного предмета.
Борец. Мимик совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, схваченным им.

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к8 + 3). Если мимик находится в облике предмета, цель попадает под действие его особенности Клейкий.
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон кислотой 4 (1к8).

Мясной голем [голем из плоти], мень-
ший (Лукьян)

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 9
Хиты 67 (9к8 + 27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	9 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубя-
щий урон от немагических атак, если это не оружие,
изготовленное из адамантина
Иммунитет к урону электричество, яд
Иммунитет к состояниям истощение, окаменение,
отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Вниматель-
ность 10
Языки понимает все языки, известные при жизни, но
не говорит
Опасность 3 (700 опыта)

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 30
или меньше хитами, бросайте кб. Если выпадет «6»,
голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в
каждом своём ходу атакует ближайшее видимое суще-
ство. Если поблизости нет существ, к которым можно
подойти и атаковать, голем атакует предмет, пред-
почитая предметы с размером меньше своего. Став
берсерком, голем остаётся им, пока его не уничтожат
или пока он не восстановит все свои хиты.
Создатель голема, находящийся в пределах 60 футов
от ставшего берсерком голема, может попытаться
успокоить его, отдавая чёткие команды убедительным
голосом. Голем должен слышать создателя, который
действием совершает проверку Харизмы (Убеждение)
со Сл 15. При успехе голем перестаёт быть берсерком.
Если голем получает урон, когда у него 30 или меньше
хитов, он может снова стать берсерком.

Боязнь огня. Если голем получает урон огнём, он до
конца своего следующего хода совершает с помехой
броски атаки и проверки характеристик.

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

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

Действия

Мультиатака. Лукьян совершает два размашистых
удара или один размашистый удар и одну атаку кле-
щами.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +4
к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попада-
ние:* дробящий урон 8 (1к8 + 3).

Клещи. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию,

досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий
урон 8 (1к8 + 3), и цель захвачена (Сл высвобождения
13).

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззре-
ние

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попа-
данию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:*
дробящий урон 2 (1к4).

Портрет-хранитель

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 5 (природный доспех)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт.

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

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, захват, испуг,
истощение, паралич, окаменение, опутывание,
отравление, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Вниматель-
ность 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Чувствительность к антимагии. Портрет недееспособен,
пока находится в области *поля антимагии*. Если он становится
целью *рассеивания магии*, портрет должен преуспеть в
спасброске Телосложения против Сл спасброска от заклинаний
сотворившего рассеивание, иначе он потеряет сознание на 1
минуту.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой
портрета является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний
12). Портрет может накладывать следующие заклинания,
не нуждаясь в материальных компонентах:

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

Обманчивая внешность. Пока изображение на порт-
рете не двигается, он неотличим от обычной картины.

Привидение (Изабелла)

Средняя нежить, нейтральная

Класс Доспеха 11
Хиты 45 (10к8)
Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

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

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд
Иммунитет к состояниям захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Общий
Опасность 4 (1 100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Пlane, и наоборот.
Бестелесное перемещение. Привидение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: урон некротической энергией 17 (4к6 + 3).
Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Пlane, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом пlane, и становится целью эффектов, происходящих на другом пlane.
Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration], но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.
Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя,

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

Рой крыс [Стая крыс]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 24 (7к8 – 7)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.
Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных крыс. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя.
Попадание: колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

Рой кукол

Средний рой Крохотных конструкторов, без мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 24 (7к8 – 7)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, окаменение, опустывание, отравление, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки понимает язык создателя, но не говорит

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных кукол. Кроме как с помощью способности *На бис*, рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

На бис. Два роя кукол с менее чем 8 хитами могут объединиться, войдя в одну и ту же клетку, чтобы сформировать новый рой. Новый рой будет иметь 16 хитов. Объединение может случиться в клетке, занимаемой вражеским существом.

Действия

Удушение. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 4 (1к8 – 1), и цель становится захваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель захвачена, она является опутанной, и рой не может душить другую цель.

Скелет

Средняя нежить, нейтрально-злая^a

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Сопротивление урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки понимает все языки, известные при жизни, но

не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6 + 2).

^aСтандартные скелеты законно-злые.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

Изабелла Фалинеску. Девочка, человек, дочь Гловии и Лукьяна. Ныне существует в форме привидения.

Гловия Фалинеску. Мать и лекарь с разбитым сердцем. Потеряла своё дитя из-за болезни. Винит себя в неспособности спасти своего ребёнка и готова на всё, чтобы его вернуть. Хорошо образована в сфере анатомии. Первая из четырёх одержимых Эсмэ Амарантой.

Иван Рандович. Бургомистр деревни Орашное. Иван, своевольно поднимая налоги и завышая цены, стал жирным, тщеславным и богатым на спинах тех, кого он угнетает.

Сибил Расия. Женщина, гур. Гадалка.

Марку Грелон. Мужчина, человек. Владелец постоялого двора и таверны «Семь столов».

Крина Грелон. Женщина, человек. Владелец постоялого двора и таверны «Семь столов».

Василий. Мужчина, человек. Племянник Марку и Крины Грелон.

Дополнение для Мастера: Советы по поддержанию темпа и расширению приключения

Это приключение рассчитано на 4 часа, однако есть некоторые возможности сделать игру более длительной. Если лимит в 4 часа является критичным, используйте следующие советы, чтобы избежать длительной сессии.

- Уберите проверки сложности из сцены «В поисках Василия» и просто посоветуйте приключенцам отпугнуть гарпий. В качестве альтернативы гарпий можно убрать.¹
- Ограничьте или уберите сцены в подвале поместья.
- Ограничьте количество попыток запугивания со стороны Изабеллы.
- Не позволяйте Изабелле использовать *одержимость* [possession].
- Гловия не оставляла Сорину в Зимнем саду (зона A12).
- Изабелла является самым полезным инструментом для проведения сцен в поместье. Она может использоваться, чтобы провести приключенцев самым быстрым или безопасным путём.

Помните, что сцены на втором этаже являются самыми важными сценами в поместье.

¹ В самом приключении гарпии не встречаются. Судя по всему, они присутствовали в более ранней его версии, но потом были убраны, чтобы вписать приключение в 4 часа.

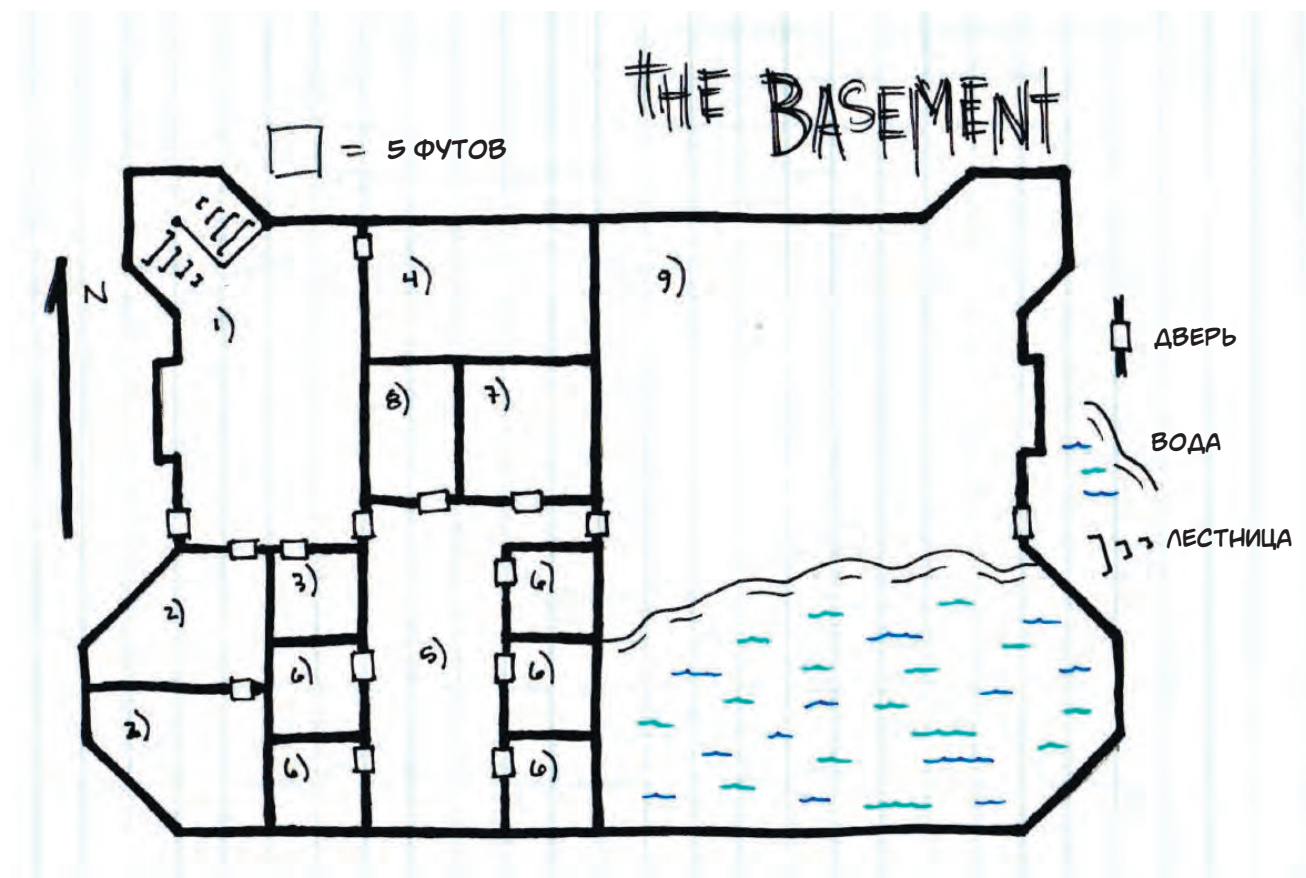
Приложение: Карта деревни Орашно



Приложение: Карта особняка Фалинеску (первый этаж)



Приложение: Карта особняка Фалинеску (подвал)



Приложение: Карта особняка Фалинеску (второй этаж)



Раздаточный материал (Записи из дневника)

Изабелла не будет мертва из-за моих недостатков. Я должна вернуть её.

Горе Лукьяна становится помехой. Он заливает горе крепким. Он не видит всей картины. Я не уверена, что с ним делать, но ему меня не остановить.

Ещё один провал! Я считаю, что здесь поработала более мощная сила. Что-то постоянно мешает моим попыткам. Лукьян протестует против моих методов. Я убью его сегодня ночью.

Изучение на предмет големов не принесло никаких плодов. Приберегу этот метод для решения проблемы с Лукьяном. Бывают дни, когда я скучаю по нему, но он был слеп. Теперь жуть приносит пользу.

Некоторый успех сегодня, но результаты нездоровы. Они не подходят для моей миленькой – впрочем, они могут быть полезны для получения большего количества подопытных.

Сегодня я наконец-то нашла ответ, или скорее, она нашла меня. Она знает куда больше, чем я, и обещала помощь. Она говорит, что может вернуть Изабеллу, но для этого потребуется носитель. Она просит лишь, чтобы я нашла одну коробочку. Я не знаю, зачем она ей, да это и неважно, если она сдержит своё обещание. У меня нет выбора.

Эта коробочка ускользает от меня! Алина и Пазло помогут, хотя он и может быть неосторожным.

Сорина идеально подходит. Она как раз необходимого возраста.

Алина убила Пазло – не сомневаюсь, что по заслугам. Я не могу её найти. Вместо неё я уполномочила Пазло помочь мне найти коробочку.

Пазло нашёл её, в этом я уверена. Он дорого заплатит за проволочки в моём деле.

Боюсь, Пазло раскроет меня деревне. Мне следует поторопиться с планами.



Провидец

Пришло время оставить деревню Орашное позади и исследовать графство Баровию. Но в своём пути вам довелось повстречать необычное племя людей, которым не доверяют прочие обитатели Демиплана Ужаса. Правда ли Вистани способны заглядывать в будущее, или это просто трюки и обман?

Пятая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца»

Двухчасовое приключение для героев 1-4 уровня.

Код приключения: DDAL04-05

Вступление

Добро пожаловать в D&D Expedition «Провидец», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона «Проклятие Страда». Это приключение предназначено для персонажей 1-4го уровня и оптимизировано для **пяти персонажей 4-го уровня**. Персонажи вне этого интервала не могут участвовать в этом приключении.

Приключение происходит в заснеженных лесах близ деревни Орашное в Боровин.

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 допуску 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, про водить игры в качестве Мастера и организовывать 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 хотят потратить 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 пяти героев 4 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. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения.

Подсказки и 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 накладки в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень) (Cure wounds)	10 зм
Опознание предмета (Identify)	20 зм
Малое восстановление (Lesser restoration)	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) (Prayer of healing)	40 зм
Снятие проклятия (Remove curse)	90 зм
Разговор с мертвым (Speak with dead)	90 зм
Предсказание (Divination)	210 зм
Высшее восстановление (Greater restoration)	450 зм
Оживление (Raise dead)	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 придут в цивилизованное место) имеет следующий выбор, если никто в группе не может использовать оживление (raise dead), возрождение (revify) 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 цивилизованные места 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 цивилизованные места и его покровитель из фракции организует для него заклинание оживления. 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 грозowymi 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 какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также 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 «Кроль и Кудри» 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 сжигают их скотину. Многие молчаливые и всегда будто напуганы чем-то: самой землей, лордом Страдом, тираном бургомистром, Иваном Радовичем 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 затягиваются 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 сущностями с других планов работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

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

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 сопровождает 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 отделаться 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 зависть 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

Загадочные Вистани путешествуют по опасным землям Баровии тесными, закрытыми, семейными группами. Когда семьи Вистани встречаются в своих путешествиях, могут появляться сильные привязанности. Так произошло с Донани из семьи Богарав и Лилы из семьи Мославарики. Семьи планировали сыграть свадьбу двух влюбленных, когда их пути вновь пересекутся.

Но Донани был не единственным молодым человеком, заинтересовавшимся Лилой. Изгнанник (или *морту*) по имени Ханзи также влюбился в девушку. Мославарики старались держать изгоя подальше, но Ханзи был настойчив. Даже Богаравы слышали об ухаживаниях Ханзи и их обеспокоило, что настойчивый *морту* может переманить симпатии Лилы до брака.

Несколько дней назад, вечером Лилу выманили из лагеря её семьи. И хотя Мославарики обеспокоены, что она гуляет с Ханзи, правда куда более зловеща: вампир соблазнил Лилу и превратил её в своего неживого раба. Лила, скрывает свою истинную природу от семьи, изменяя свой *вардо*, чтобы сохранить иллюзию человечности. Но иллюзия ускользает от неё и она вынуждена убить одного из своих людей, чтобы обновить её. Своей жертвой она избрала влюбленного Ханзи, так как вряд ли кто-то будет беспокоиться о *морту*.

Вистани

Вистани - закрытый, бродячий народ, способный свободно проходить сквозь туманы Баровии. Это люди с чёрными, прекрасными волосами, белой кожей и прекрасными фигурами.

Их народ путешествует близкими семейными группами по несколько дюжин людей в деревянных фургонах с закруглённой крышей, которые ни с чем не спутать. Такие фургоны называются *вардо*. Они редко имеют дело с *джорджио* (вистани так называют всех, не принадлежащих к вистани) кроме как для торгова. Их понятия о собственности и владении отличаются от таковых в Баровии, и они с одинаковым успехом попытаются получить желаемое от *джорджио* как честным путём, так и обманом или воровством.

Семьи Вистани общаются между собой, когда их пути пересекаются, в частности, чтобы обменяться информацией и устроить помолвки и браки. Каждая семья Вистани принадлежит к одной из трёх больших племенных групп, называемых *таскэ*: Боэм (по большинству своему исполнители и более склонны общаться с *джорджио*), Калдреш (большинство ремесленники и дрессировщики) и Мануза (специалисты магических способностей). Наивысшее наказание среди Вистани - это изгнание из семьи, которое расценивается как смертный приговор. Такие изгнанники называются *морту*, и их избегают все Вистани.

Жизнь Вистани вращается вокруг богатых традиций. Традиции диктуют, куда семьи должны направляться, как становиться лагерем и с кем они могут общаться. Лидерство у Вистани также предписано традициями: каждое семейство управляется старшим представителем мужского пола, которого называют предводитель, а самая старшая женщина зовётся *руни*. Предводитель семьи контролирует повседневные вопросы, такие как лагерь, путешествия и торговлю. *Руни* следит за духовной частью жизни семьи.

Вистани обладают силами, которые выделяют их на фоне других народов Баровии, но эти силы не до конца ясны. Каждая *руни* и часто другие женщины в семье обладают силами насыщать мощные проклятья, такие как "сглаз" и предсказывать будущее по картам, костям и чайным листьям. Этот дар часто называют Взором. Вистани редко предсказывают будущее *джорджио*, но их предсказания необычайно точны.

Обзор приключения

Это приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Богаравы. Выехав из Орашное, группа встречает семью Вистани по фамилии Богаравы. Обычно скрытные, Богаравы оказывают персонажам радушный приём, так как у них есть проблемы, которые они надеются, может решить группа. Богаравы объясняют, что они слышали про ухаживания *морту* Ханзи, за наречённой Донани. Донани просит персонажей доставить подарок Лиле и прекратить ухаживания Ханзи.

Часть 2: Мославарики. В лагере консервативных и замкнутых Мославарики, персонажи узнают, что Ханзи похитил Лилу и увёл её в леса. Сообразительные персонажи могут собрать некоторые улики и узнать, что Лила не просто невинная девушка.

Часть 3: Стоящие камни. Персонажи следуя по следам Ханзи и Лилы вглубь леса сталкиваются с существами, которые должны отвернуть их от дальнейшего преследования. В кругу древних стоящих камней, группа выступает против Лилы, которая вот-вот принесёт Ханзи в жертву, чтобы обновить свою человеческую маскировку.

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.

В противном случае, персонажей может заинтересовать ритуал Вистани, в котором они поучаствовали в DDAL04-04 Марионетка. Известно, что Вистани путешествуют по лесам близ Орашное, потому группа может искать их, чтобы узнать больше о том, что они видели во время ритуала Сибил.

Если персонажи не принимали участия в DDAL04-04 Марионетка, персонажам рассказывали о племени Вистани, появившемся в окрестностях Орашное. Деревенские - у которых не так много припасов - уговорили персонажей отправиться на поиски кочевого народа и приобрести ещё припасов.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из Фазруна 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 проклятья 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. Богаравы.

Это приключение начинается, когда группа находится в заснеженных лесах Орашного. День выдался хмурый и пасмурный. Снег, выглядящий ровным, под ногами иногда проваливается на целый фут (снег не достаточно глубокий, чтобы считаться сложнопроходимой местностью). Температура опустилась почти до -5 по Цельсию, что ещё не является Экстремальным Холодом (см. стр. 110 Руководства Мастера).

Снег падает на кедр.

Снег укрывает глубокий лес. И хотя вы обследовали лес почти весь день, вы так и не нашли ни одной живой души или других признаков цивилизации. Несколько широких пролётов между деревьями намекают на наличие там тропы, но снег не даёт точно сказать, создана ли эта тропа человеком или это просто причуды природы.

Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл.14 открывает свежие следы, что принадлежат медведям. На самом деле, четыре бурых медведя выскакивают из зарослей и набрасываются на группу. Медведи застают всех врасплох, кроме персонажей с пассивной Внимательностью 12 и выше. Вдобавок, если кто-то из группы понял, что следы медвежьи - никого из группы не застали врасплох.

Эти медведи озлоблены и голодны - вчера их прогнали Богаравы, и у нескольких из них видны раны от мечей примерно дневной давности.

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабая группа:** Уберите двух медведей. У оставшихся медведей только 21 хит.
- **Слабая группа:** Уберите одного медведя. У оставшихся медведей только 21 хит.
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте двух бурых медведей.

Загадочный рокот

После трёх раундов боя, настойчивый отдалённый рокот прокатывается по лесу. Рокот исходит из лагеря Богаравов, где семья приступает к вечерним ритуалам. Медведи, ассоциирующие рокот с людьми, которые их прогнали вчера, немедленно обращаются в бегство в окружающие леса.

Сокровища

Если персонажи тратят некоторое время, чтобы снять шкуры с медведей, они способны будут выручить за них после 50 зм.

В лагере Богаравов

Рокот исходит из лагеря Вистани почти в миле от этого места. По мере приближения, персонажи слышат, как к барабанам присоединяются духовые и струнные инструменты.

Семь ярко раскрашенных фургонов с закруглёнными крышами заполняют большую поляну в лесу. Фургоны образуют большой круг вокруг ярко пылающего костра. Две дюжины людей вокруг костра играют и танцуют. Все они темноволосые и белокожие. Среди них есть и стар и млад. Их плохо сочетающиеся одежды уже поношены, демонстрируя сложность жизни на большой дороге.

Это семья вистани по имени Богаравы. Они принадлежат к таскэ Боэм. Боэм обычно артисты и склонны быть более гостеприимными к чужакам, чем прочие Вистани. Предводитель семьи Богаравов - старый, сухопарый мужчина по имени Элиас. Руни семьи - сестра Элиаса Сергенна, но она отличается от своего брата во всём. Считайте всех остальных двадцать одного Богарава разведчиками.

Если группа приближается к лагерю или обозначает своё присутствие, Элиас решает попросить их о помощи в решении проблемы с Донани.

Стройный, сухощавый мужчина приближается, раскинув руки в стороны. Его одежда такая же пестрая, как и у других, а на голове у него небесно-голубой платок. Все расступаются перед ним, что свидетельствует о том, что он обладает авторитетом в их группе.

"Добро пожаловать и привет вам. Чистосердечно приглашаю вас разделить с нами тепло нашего костра. Мы редко приглашаем джорджио в наш лагерь, но наша нужда велика. Сперва уделите время нашим традициям. После у нас будет время всё обсудить".

И хотя Элиас хотел бы много о чём расспросить группу, он сначала пытается расположить их тёплым приёмом и участием в традиционном танце под названием *прастона* и рассказе истории, называемом *дороку*. В это время вистани разделяют пряное и сытное тушёное блюдо.

Отыгрыш предводителя Элиаса

Элиас сухопарый Вистани выглядящий значительно моложе своих 55 лет. Его редко видят без небесно-голубого платка, подарка его бабки, когда он был ребёнком. Элиас обладает красноречием, хороший музыкант и прирождённый лидер. Элиас понимает, что с помощью традиций Вистани можно восхитить и обмануть *джорджио*. Он много путешествовал и

знает, что есть другие миры кроме Баровии, но склонен считать, что все *джорджио* из других миров - наивные деревенщины.

Цитата: *"У вистани множество древних традиций. В каждой из них есть доля истины. Пойдёмте, я покажу вам их".*

Отыгрыш Донани

Донани - дружелюбный вистани 17 лет отроду. Он симпатичный, но неуверенный в себе и своём будущем. Любовь Донани к Лиле глубокая и подлинная, но его сердце горит холодным огнём ревности, что мурту может привлечь её больше. Его тревога за Лилу отражается на его открытом, честном лице.

Цитата: *"Моё сердце трепещет от одно лишь мысли, что моя возлюбленная Лила может быть в беде".*

Прастоната

Прастоната - это традиционный танец вистани, исполняемый каждый вечер на закате. Когда музыка у костра набирает темп, одна из девушек Богарав (Анника, сестра Донани), ведомая музыкой и, танцуя, приближается к персонажу с наибольшей Харизмой.

"Ах! Прастоната!" слышатся выкрики из толпы у костра. Предводитель Элиас склоняется к вам: "Это традиционный танец, быстрый и соблазнительный. Наша Анника хорошо танцует, и, похоже, приглашает вас потанцевать с ней. Просто повторяйте за ней след в след!"

Если персонаж, которого выбрала Анника, не желает танцевать с ней, она с радостью примет другого партнёра для танца из группы взамен. Она не сможет вести более одного танцора, потому что персонажи должны выбрать лишь одного, который будет танцевать с ней.

Персонаж, танцующий с Анникой, должен пройти три проверки Ловкости (Акробатики) Сл 11, 13 и 15 по мере того, как нарастает ритм. Провал одной из них означает, что персонаж явно не попадает в такт, но может продолжать танец. Провал на 5 и более означает, что персонаж делает неуклюжее па, которое завершает прастанату. Например, он спотыкается о бревно, или подол его одежды загорается от костра. Если персонаж преуспевает во всех трёх проверках, весь лагерь восхищается навыками персонажа, а Анника дарит ему страстный поцелуй.

Награда опытом.

Если какой-либо персонаж принимает участие в прастанате, не зависимо от успеха его выступления, наградите каждого персонажа 25 опытом.

Дороку

Предводитель Элиас жестом призывает всех к тишине. "Сегодня вечером, я расскажу вам дороку, вечернюю сказку и урок. И хотя дороку иногда бывает очень длинным, я чувствую, что мы все утомлены и я не хочу чтобы наши гости заскучали." Мужчина подмигивает вам и понижает свой голос до тихого, торжественного тона.

"Мы вистани - народ семьи, народ традиций. Мы не отворачиваемся, не опускаем рук и не закрываем наши сердца друг от друга. Сделав так - значит предать то, чем мы вистани являемся. Те, кто предают это доверие не могут больше принимать участия в нашей жизни.

Они становятся изгнанниками из семей, именуемыми мурту или "живыми мертвецами".

"Никто из вистани не приютит мурту. Они отмечены как изгнанники. Это не та отметка, которую можно увидеть глазами, но отметка, которую вистани чувствуют, когда смотрят на мурту. Преступление само по себе не видимо - возможно, он в гневе убил своего дядю, или может он напился, вместо того, чтобы следить за своим малолетним племянником и тот покалечился. Мы не знаем, от чего изгнали мурту, когда смотрим на него. Лишь то, что он более не вистани".

"Для некоторых вистани, сострадание перевешивает значимость традиций. Семья даёт приют и кров мурту. Это кажется добротой к тем, кто кажется вистани, но не является им. Но не заключается ли природа человека в его прошлых поступках? Мурту снова будет пить, или вновь убьёт кого-то, и страдания вновь придут к нашему народу. Мы придерживаемся наших традиций, потому что они хранят нас - от диких зверей, от злых джорджио и от дурной природы мурту".

"Так оно и есть. А теперь, желаю всем крепкого сна".

Награда опытом.

Если персонажи внимательны и вежливы на протяжении рассказа дороку, наградите каждого персонажа 25 опытом.

Мольба Донани

Пока лагерь готовится ко сну некоторые вистани отдыхают в своих вардо, но многие расстилают ковры и покрывала у костра, а предводитель Элиас и Донани продолжают беседовать с группой.

Предводитель Элиас объясняет, что Донани помолвлен с девушкой из другой семьи вистани - Мославарики. Богаравы и Мославарики встречаются не более чем раз или два в год, но этих встреч было достаточно, чтобы Донани влюбился в Лилу, девушку из числа

Мославарики. Донани поясняет, что он и Лиля должны были жениться в ближайшие несколько дней, так как Мославарики стали лагерем в нескольких милях неподалёку.

Но Донани услышал, что мургу - симпатичный молодой человек по имени Ханзи - следует за семьёй Мославарики. И хотя они отказывают ему в укрытии и помощи, он настойчив в своём сватовстве к Лиле. Донани слышал, что Лила возможно обратила на него своё внимание, не смотря на обещание своей любви Донани, предстоящую свадьбу и настойчивые предостережения своей семьи. Донани волнуется, что Ханзи может быть опасен, если он не добьётся её по хорошему, то может навредить Лиле или похитить её.

Донани запрещено приближаться к лагерю Мославарики из-за близости свадьбы. Она просит персонажей отправиться туда от его имени, чтобы заявить о его любви к Лиле и передать ей подарок от него. Донани также хотел бы, чтобы персонажи положили конец ухаживаниям Ханзи за Лилой, и прогнали, его если у них это получится. Взамен, Донани предлагает им всё, что он успел нажить - 35 зм.

Донани передаёт магический *веер ветра* [*wind fan*] в качестве подарка Лиле. Это веер выполнен из тонкого пергамента и от него исходит приятный цветочный аромат. Его взмахи создают дуновение тёплого ветерка. Если персонажи спросят о награде, Элиас похоже искренне удивлён - он настаивает на том, что прастоната и дорожку редко демонстрируются джорджио, и такая простая задача является достаточной компенсацией за такое редкое зрелище.

Когда персонажи отправляются к лагерю Мославарики (скорее всего, утром), переходите к Части 2.

Часть 2. Моласварики.

Мославарики стали лагерем в нескольких часах от лагеря Богаравов, но указания предводителя Элиаса достаточны, чтобы группа нашла его.

Густой сосновый лес прерывается большой, каменистой поляной с подветренной стороны холма. Пять фургонов с закруглёнными крышами стоят в тесном кругу. В отличие от пёстрых и весёлых фургонов Богаравов, эти фургоны мутно-коричневого цвета и увешаны различными инструментами разного рода: кузнечными инструментами, заготовками и подковами и кузнечными мехами. Костёр этого лагеря внутри круга невелик и несколько угрюмых людей правят колёса, начищают щиты и доспехи или заняты другими обычными делами. Они смотрят на вас с подозрением, держа оружие под руками и готовые к опасности.

Мославарики принадлежат к Калдрешам и являются стойкими ремесленниками и слесарями. Предводитель Молсавариков - тощий, покрытый шрамами старый мужчина по имени Келдро (использует статистику капитана бандитов). Руни этого семейства - это жена Келдро, матрона по имени Тайрижа (использует статистику священника). Считайте прочих семнадцать Мославариков бандитами.

Келдро не приближается к группе, вместо этого он посылает сына Адвана (он такой же худощавый и покрытый шрамами, как и его отец), чтобы тот говорил от имени Мославариков. Хотя Адван явно не указывает на то, что он не является предводителем этой семьи, но он и не поправляет персонажей, если они думают так.

Отыгрыш Адвана

Адван - сухощавый, покрытый шрамами мужчина с крепкими, жилистыми мускулами. Ему около 40, но он выглядит старше из-за тяжёлой жизни бродячего кузнеца и оружейника. Манеры Адвана прямолинейные, особенно по отношению к джорджио.

Цитата: "Я отвечаю на ваши вопросы, но не из дружелюбия, но чтобы вы скорее покинули мой лагерь".

Отыгрыш Тайрижи

Тайрижа - крепкая женщина под пятый десяток, чей строгий, сдержанный внешний вид сильно противоречит доброму сердцу и материнской опеке над каждым из её семьи. Её советы всегда мудры, а предсказания редко оказываются не верными. Тайрижа рассматривает свою способность к Взору, не как простой инструмент, но как дар, который она разделяет с семьёй или достойными джорджио.

Цитата: "Взор не должно использовать эгоистично. Это дар, который следует разделять с другими".

Мославарики подтверждают то, что персонажи слышали от Донани. Лила - прекрасная молодая девушка, она почти такая же одарённая Взором, как и их руни. Мославарикам понравился Донани, и они готовились к свадьбе. К несчастью, *мёртву* Ханзи шёл по их следу более месяца, высматривая Лилу и постоянно заявляя о своей преданности ей. Мославарики пытались отгонять Ханзи, даже бросали в него камни и угрожали оружием, но Ханзи продолжал возвращаться, чтобы выразить свою неуместную любовь к Лиле.

Четыре ночи назад, Лила не вернулась из лесу после наступления ночи. Мославарики подозревают, что она гуляла с Ханзи, но она настаивала на том, что этого не было. И всё же, она вела себя отстранённо, весь день, проведя в своём вардо и редко общаясь с семьёй. Что-то было не так с девушкой, но Мославарики не знают, что именно.

Этим утром, дверь в вардо Лилы была открытой, а её не оказалось на месте. Также, и Ханзи не было видно в окрестностях лагеря. Две пары следов уходят прочь от лагеря в заснеженный лес. Всем Мославарикам кажется очевидным, что Ханзи силой увёл Лилу. Несколько молодых вистани отправились по следам, но выяснили, что у пары были несколько часов форы, и они шли очень быстро. Догнать их - дело не быстрое и требующее длительного путешествия по опасным диким местам, которое вистани считают верной смертью.

Большинство Мославариков уже считают Лилу пропавшей и уже не надеются увидеть её вновь. Исключение составляет руни Тайрижа, которая думает, что настойчивые преследователи могут догнать Ханзи и вернуть драгоценную Лилу домой. Если персонажи не собираются отправляться по следам, Тайрижа умоляет их сделать это.

Вардо Лилы

Если персонажи хотят исследовать вардо Лилы прежде, чем отправиться по следам, Мославарики позволяют это сделать. Кроме как подтвердить, что Лила отсутствует почти весь день, ничего более Мославарики сказать не могут. Никто уже давно не был у неё в фургоне. И хотя большинство вардо у вистани общие, дар Взора у Лилы дал ей возможность иметь личный вардо.

Вардо Лилы заполнено сушащимися на весу травами и занавесями, украшенными бусинами. Здесь есть стол и небольшая койка. Немногочисленные окна завешены платками, создавая тяжёлый полумрак внутри. Лила провела последние пару дней здесь в качестве порождения вампира, тайком подстраивая внутренности фургона под свой новый образ не-жизни, и выходя наружу лишь в облачные дни или по вечерам. Пытливые персонажи могут обнаружить следующие подсказки внутри фургона.

- Преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл.10, персонаж обращает внимание на шарфы, которыми завешены окна так, чтобы свет не проникал внутрь вардо.
- Любой, кто исследует кровать, обнаруживает, что простынь укрывает не матрац или покрывала, но толстый слой свежей земли.
- Преуспев в проверке Интеллекте (Природа) Сл.13, персонаж замечает запах чеснока и других сильно-пахнущих трав, но не может обнаружить их внутри вардо.
- Преуспев в проверке Интеллекте (Анализ) Сл.15, персонаж находит недавние любовные записки от Ханзи. Последняя заканчивается фразой *"Я отдам за тебя что угодно, Лила, даже свою жизнь!"*
- Преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл.17, персонаж различает слабый запах разложения пропитавший вардо.

Эти подсказки показывают, что Лила не та, кем кажется и может оказаться отнюдь не невинной жертвой. Но это ничего не доказывает - Мославарики их отрицают.

Награда опытом.

Если персонажи находят какие-либо подсказки в вардо Лилы, наградите каждого 50 опыта.

Часть 3. Стоящие камни.

Когда персонажи исследуют лес вокруг лагеря Мославарики, они обнаруживают следы на снегу, ведущие вглубь леса. Следы в итоге приводят их к кругу из стоящих камней, где Ли́ла собирается ритуально принести в жертву Ханзи.

Общее описание

Снег укрывает сосновый бор, давая возможность персонажам без особого труда идти по следу Лилы и Ханзи.

Местность. Местность ровная и каменистая, покрыта густым сосновым бором. Земля покрыта дюймовым слоем снега, который иногда проваливается на целый фут. Наиболее чистые от снега подножия густых елей являются также и самыми тёмными местами. Хотя местность дикая и заросшая, группа не может заблудиться, пока они идут по следам на снегу.

Освещение. Тусклый свет заливал лес. Ночью, луна почти полная и освещает окрестности бледным, болезненным светом. Даже если группа дожждётся дня, чтобы идти по следам на снегу, день выдаётся хмурый, а густой лес почти полностью закрывает их от света так, что возле стволов деревьев царит глубокая тьма.

Звуки. В заснеженном бору звуки приглушены. Запахи. Хвойный запах окружающих деревьев не нарушается ничем, кроме неприятного аромата мёртвой плоти, висящего над следами Лилы и Ханзи в снегу.

Следы. Так как снег лежит везде, кроме основания деревьев, и несколько волчьих следов видны на снегу за деревьями, не сразу очевидно куда направились Ли́ла и Ханзи. Обнаружение человеческих следов требует часа поисков, но успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл.14 сокращает это время всего до 10 минут.

Темп приключения

Если у вас остаётся менее 45 минут на завершение этого приключения, не используйте столкновение Ковыляющие мертвецы.

Ковыляющие мертвецы

После того, как персонажи провели час в пути, прочтите следующее:

Несколько больших сосен растут здесь близко друг к другу и их широкие, укрытые снегом ветки создают колодцы глубокой тени. След на снегу ведёт под сень этих деревьев.

Ли́ла, отправила умертвие и двух упырей по собственному следу, чтобы те уничтожили преследователей. Через полчаса после столкновения с рышущими волками, нежить встречается с группой.

Если персонажи всё ещё ищут следы близ деревьев, нежить нападает на персонажей бесхитростно. Если они уже обнаружили следы или выставили охрану, пока ищут следы, тогда персонажи замечают нежить и имеют возможность застать их врасплох.

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабая группа:** Замените *умертвие* на *упыря*, а *упырей* на *зомби*.
- **Слабая группа:** Замените *умертвие* на *вурдалака*
- **Сильная группа:** Замените *упырей вурдалаками* и добавьте одного *зомби*.
- **Очень сильная группа:** Добавьте ещё одно *умертвие* и замените *упырей вурдалаками*.

Сокровища

Одежды умертвия порваны и ничего не стоят, но на нём всё ещё сохранилась бронзовая подвеска стоимостью 70 зм. Персонажи, которые осматриваются вокруг, обнаруживают ещё и браслет с камнями стоимостью 25 зм. Ли́ла обронила свой браслет, пролетая здесь.

У стоящих камней

После двух часов следования по следам, персонажи нагоняют Лилу и её жертву. Прочтите следующее:

Частые деревья образуют большую, каменистую поляну около сотни футов в диаметре. В центре поляны, семь массивных, выдавших виды камней торчат из земли на подобие тупых, кривых зубов. В центре этих стоящих камней расположен маленький холмик, на котором стоит плоский, смахивающий на стол, камень. Мужчина, привязанный верёвками враспашку на столе, вяло пытается выбраться. Женщина вистани стоит над ним. Её мертвенно-бледная кожа висит на ней, как на вешалке. Когтистой рукой она держит над головой каменную чашу.

Ли́ла исполняет многочасовой ритуал жертвоприношения, чтобы восстановить свой человеческий облик, но её не-живая природа сейчас явно видна. Вурдалак прячется среди стоящих камней, готовый исполнять приказания Лилы. Ханзи - **обыватель**, который привязан к жертвеннику, слишком слаб, чтобы хоть как-то помочь персонажам. Большой символ стилизованного глаза намалёван на его нагой груди дурно пахнущей мазью.

Как только персонажи замечают Лилу в её не-живой форме, веер ветра, который находится у

них, превращается в его жуткое подобие. Вместо тёплого ветерка и цветочного запаха, он теперь создаёт холодный ветер и запах разложения. Персонаж, у которого на данный момент находится веер замечает это превращение.

Если Ли́ла или её подручные замечают персонажей, они немедленно атакуют, чтобы защитить секрет Лилы. Если Ли́ла будет тяжело ранена или неподалёку от Ханзи, она атакует Ханзи своим укусом, чтобы восполнить свои хиты. И Ли́ла, и её нежить сражаются насмерть.

Тёмные Силы хранят Лилу - любой спасбросок вампирского отродья или её подручных против *изгнания нежити* проходит с преимуществом.

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабая группа:** Уменьшите хиты **Лилы** до 30. Её взгляд наносит только психический урон 9 (2к8). Замените *вурдалака* на *зомби*.
- **Слабая группа:** Замените *вурдалака* *упырем*.
- **Сильная группа:** Добавьте *упыря*.
- **Очень сильная группа:** Добавьте *вурдалака*.

Сокровища

Ли́ла одета в несколько золотых и серебряных украшений, общей стоимостью 220 зм. Большинство из этих предметов, это подарки Ханзи. Если он остался в живых, Ханзи говорит группе, что они могут оставить их себе, за спасение его жизни.

Награда опытом.

Если Ханзи выживет, наградите каждого персонажа 50 опыта.

Заключение.

После победы над Лилой, персонажи открывают правду вистани. Донани скорбит о судьбе своей возлюбленной, но предводитель Элиас заверяет персонажей, что время лечит молодые сердца.

Семья Мославарики вынуждена стоически принять эти события. И хотя намерения Ханзи напрямую не были причиной порчи Лилы, они видят в этой ситуации доказательство того, что трагедии непременно случаются, когда *марту* сходятся с *вистани*. Впрочем, после того, как персонажи открыли истинную природу Лилы и предотвратили новые смерти среди Мославарики, Тайрижа с благодарностью и пониманием относится к ним и предлагает им остаться на более долгий срок среди них и поучиться чему-нибудь (см. "Действия во время простоя", ниже).

Сокровища

Донани и Элиас настаивают на том, чтобы группа сохранила превращённый *веер ветра* в качестве награды (но ещё и потому, что они волнуются, что он приносит порчу). Вдобавок, Донани отдаёт группе обещанную награду - даже если Ли́ла не была суждена ему. Донани в тайне надеется, что персонажи не примут золото и проводит перед ними целое представление, чтобы убедить их разрешить ему оставить его.

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. Не боевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Бурый медведь	200
Совомед	700
Лютый волк	200
Зимний волк	700
Умертвие	700
Зомби	50
Упырь	200
Лила	1100

Не боевые награды

Задание или Достижение	Опыт для персонажа
Попытка станцевать прастонату	25
Выслушать <i>дороку</i>	25
Получить подсказки в вардо Лилы	50
Спасти Ханзи	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 635 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 850 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.

Расходные 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
Медвежьи шкуры	50
Награда Донани	35
Выброшенный браслет	25
Бронзовый кулон	70
Украшение Лилы	220

Веер ветра [Wind Fan] (Table F)

Волшебный предмет, необычный

Этот веер сделан из тонкого, хрупкого пергамента, приклеенного к острым железным спицам. Когда его используют, ветер, создаваемый им холоден на столько, что пробирает до костей и приносит вязкий запах гнилой плоти. Веер может быть использован, как оружие - его следует считать не магическим коротким мечом (наносящим рубящий урон), когда он открыт, или не магической дубинкой, когда он закрыт. 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.

Каждый персонаж получает **единицу славы**

Сюжетные награды.

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

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.

Время простоя.

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

Действия во время простоя.

Персонажи, которые желают провести некоторое время с вистани получают дополнительные варианты действий во время простоя только на время этого приключения. Каждый персонаж может выбрать только один из этих вариантов и лишь единожды. Запишите это в качестве сюжетной награды в журнал персонажа.

Искусная проницательность. Вистани весьма хороши в чтении людей. Если вы проведёте 10 дней простоя обучаясь у Вистани, вы можете в любой момент в будущем гарантировать себе преимущество на все броски атаки, на протяжении вашего хода. Уберите эту сюжетную награду из журнала вашего персонажа, как только вы ею воспользуетесь.

Бесследное перемещение. Некоторые вистани знают секреты, как скрывать свои передвижения в дикой местности. Если вы проведёте 10 дней простоя обучаясь этим секретам, вы можете применить их во время своих путешествий. В будущем, вы можете выбрать один день, в течении которого вас и каждое существо в пределах 30 футов от вас нельзя будет никак выследить, кроме как с помощью магических средств. Вы не будете оставлять ни каких следов, указывающих на то, что вы проходили где-то. Уберите эту сюжетную награду из журнала вашего персонажа, как только вы ею воспользуетесь.

Награда мастера.

Вы получаете 225 опыта и 112 зм за проведение этого приключения.

Дополнение: Статистика ПМ/Монстров

Бурый медведь

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 34 (4d10+12)

Скорость 40 фт., лазания 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19(+4)	10(+0)	16(+3)	2(-4)	13(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3

Чувства: пассивная Внимательность 13

Языки: -

Рейтинг опасности: 1/2 (100 XP)

Острый нюх. Медведь получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: колющий урон 8 (1d8+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: рубящий урон 7 (2d6+4).

Лютый волк

Большой зверь, неопределенный

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 37 (5d10+10)

Скорость 50 фт.

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

Навыки: Внимательность +3, Скрытность +4

Чувства: пассивная Внимательность 13

Языки: -

Рейтинг опасности: 1 (200 XP)

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 (2d6+3). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл.13 или быть сбитым с ног.

Зимний волк

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 75 (10d10+20)

Скорость 50 фт.

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

Навыки: Внимательность +5, Скрытность +3

Иммунитет к урону холодом

Чувства: пассивная Внимательность 15

Языки: Общий, Великаний, Зимних волков

Рейтинг опасности: 3 (700 XP)

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.

Снежный камуфляж. Волк получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), проходящие на заснеженной местности.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: колющий урон 11 (2d6+4). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл.14 или быть сбитым с ног.

Дыхание холода (Перезарядка 5-6). Волк выдыхает порыв холодного ветра в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл.12 или получить урон холодом 18 (4d8) при провале. При успехе, существо получает лишь половину этого урона.

Совомед (Медвесова)

Большой монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7d10+21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20(+5)	12(+1)	17(+3)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки: Внимательность +3

Чувства: Темное зрение 60 фт., пассивная
Внимательность 13

Языки: -

Рейтинг опасности: 3 (700 XP)

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

Действия

Мультиатака. Совомед совершает две атаки: одну клювом и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: колющий урон 10 (1d10+5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: рубящий урон 14 (2d8+5).

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 8
Хиты 22 (3d8+9)
Скорость 20 фт.

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

Спасброски: Муд +0

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к состояниям: отравлен

Чувства: Тёмное зрение 60 фт., пассивная
Внимательность 8

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

Рейтинг опасности: 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 излучения 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: дробящий урон 4 (1d6+1).

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 13
Хиты 36 (8d8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16(+3)	17(+3)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	8(-1)

Сопротивление к урону: некротический

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к состоянию: очарование,
истощение, отравление

Чувства: Темное зрение 60фт, пассивная
внимательность 10

Языки: Общий

Рейтинг опасности: 2 (450 XP)

Вонь. Любое существо, которое начинает свой ход в 5 футах от вурдалака, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл.10 или стать отравленным до начала своего следующего хода. Успешный спасбросок обеспечивает существу иммунитет от Вонь на 24 часа.

Сопротивление Изгнанию. Вурдалак и упыри, находящиеся не далее 30 футов от него, получают преимущество на спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: колющий урон 12 (2d8+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: рубящий урон 10 (2d6+3). Если цель - это существо, отличное от нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл.10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 14 (проклепанная кожа)
Хиты 45 (6d8+18)
Скорость 30 фт.

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

Навыки: Внимательность +3, Скрытность +4
Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону: яд
Иммунитет к состоянию: истощение, отравление
Чувства: Темное зрение 60 фт., пассивная внимательность 13
Языки: Все языки известные при жизни
Рейтинг опасности: 3 (700 XP)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, умертвие получает помеху на броски атаки и на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на зрении.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две рукопашные атаки длинным мечом. Оно может использовать способность Вытягивание Жизни вместо одной из этих атак.

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* некротический урон 5 (1d6+2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл.13 или его максимум хитов снижается на количество полученного урона. Уменьшение длится пока цель не совершит длительный отдых. Цель умирает, если её максимум хитов снижается до 0.

Гуманоид, убитый этой способностью поднимается через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если только его не воскресили или тело не было уничтожено. Умертвие не может иметь под командованием более чем дюжину зомби одновременно.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1d8+2) или рубящий урон 7 (1d10+2), если использовался двумя руками.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1d8+2).

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 12
Хиты 22 (5d8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону: яд
Иммунитет к состоянию: очарование, истощение, отравление
Чувства: Темное зрение 60фт, пассивная внимательность 10
Языки: Общий
Рейтинг опасности: 1 (200 XP)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (2d6+2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (2d4+2). Если цель - это существо, отличное от нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл.10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Ли́ла (Порождение вампира)

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 15 (проклепанная кожа)

Хиты 60 (11d6+22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16(+3)	16(+3)	14(+2)	11(+0)	10(+0)	12(+1)

Спасброски: Ловкость +6, Мудрость +3

Навыки: Внимательность +3, Скрытность +6

Сопротивление к урону некротическая энергия

Чувства: Темное зрение 60 фт., пассивная

Внимательность 13

Языки: Общий

Рейтинг опасности: 4 (1100 XP)

Регенерация. Ли́ла восполняет 5 хитов в начале своего хода если у неё остался хотя бы 1 хит и она не находится на прямом солнечном свете или в проточной воде. Если Ли́ла получит урон излучением или от святой воды, эта её черта не действует в начале следующего её хода.

Лазание по паучьи. Ли́ла может взбираться на сложные поверхности, включая потолок, без необходимости проходить проверку.

Вампирские слабости. Ли́ла обладает следующими недостатками:

- **Запрет.** Ли́ла не может войти в жилище без приглашения одного из жильцов.
- **Вред от проточной воды.** Ли́ла получает урон кислотой 20 когда она оканчивает свой ход в проточной воде.
- **Кол в сердце.** Ли́ла будет уничтожена, если колющее оружие из дерева проткнёт её сердце пока она недееспособна в своём месте упокоения.
- **Гиперчувствительность к солнечному свету.** Ли́ла, получает урон излучением 20 когда она начинает свой ход под прямым солнечным светом. Пока она находится под прямым солнечным светом, все её броски атаки и проверки характеристик проходят с помехой

Действия

Мультиатака. Ли́ла совершает две рукопашных атаки, но лишь одна из них может быть укусом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: рубящий урон 8 (2d4+3). Вместо нанесения урона, Ли́ла может схватить цель (для того, чтобы вырваться Сл.13).

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно добровольное существо или существо, схваченное Ли́лой, недееспособное или опутанное.
Попадание: колющий урон 6 (1d6+3) плюс некротический урон 7 (2d6). Максимум хитов цели уменьшается на количество хитов некротического урона, полученных целью, и Ли́ла восполняет хиты в таком же количестве. Понижение

максимума хитов длится до завершения длительного отдыха. Цель умирает, если её максимум хитов опускается до 0.

Сглаз. Ли́ла магически заставляет пройти существо в поле её зрения и в пределах 30 футов от неё спасбросок Харизмы Сл.13. Цель получает психический урон 18 (4d8) при провале, или половину от этого урона при успехе спасброска.

Реакции

Интуитивная защита. Когда по ней попадает кто-то, кого она может видеть, Ли́ла, получает лишь половину урона от этой атаки.

Дополнение для Мастера: Обзор ПМ

Эта секция предоставляет Мастеру Подземелий помощь в отслеживании наличия различных ПМ в приключении.

Богаравы (БОгаравы). Дружественная семья вистани музыкантов. Элиас и Донани принадлежат к Богаравам.

Мославарики (МославАрики). Непреклонная семья вистани ремесленников. Ли́ла, Адван и Тайрижа принадлежат к Мославарикам.

Элиас (Элиас). Предводитель Богаравов.

Донани (до-НА-ни). Молодой человек из Богаравых, помолвлен с Лилой.

Ли́ла (ЛИ-ла). Молодая девушка из Мославариков, помолвлена с Донани. Она стала порождением вампира, о чём не знает её семья.

Адван (Адван). Сын предводителя Мославариков, Адван защищает своего отца прикидываясь предводителем.

Тайрижа (тай-РИЖ-а). Рони Мославариков.

Ханзи (ХА-нзи). Морту, изгой вистани, влюблённый в Лилу.



ПРИЗРАК

Старая ненависть живуча, но иногда необходимо отложить личную неприязнь ради общего блага.

Карга Джени Зеленозубая мудра и может оказаться крайне полезной в тех трудностях, что ещё предстоят. Вас ждёт сложное задание, ведь у Тёмных Сил Баровии есть свои глаза и уши повсюду.

За каждым вашим шагом пристально следит могильный взгляд.

Шестая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



KEN HART

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-06

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: Gumeg, stivie; стихи — stallion971

Вёрстка: Ксения Шаборкина

Вычитка: Михаил Полетаев, Max Corpseater, Денис Безыкорнов, Maia Everett, J100porom J

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.

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

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2	В. Мёртвые дровосеки	17
D&D Adventurers League	2	Заклучение	18
Подготовка приключения	2	Награда середины сезона	18
Перед игрой	2	Подвезти?	18
Изменение сложности приключения	3	Урок об одержимости	19
Проведение приключения	3	Вознаграждение	20
Простой и образ жизни	4	Опыт	20
Услуги заклинателей	4	Сокровища	20
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Слава	21
Демиплан Ужаса	5	Время простоя	21
Предыстория приключения	7	Сюжетные награды	21
Обзор приключения	7	Награда Мастера	21
Зацепки приключения	7	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	22
Добро пожаловать в Баровию	8	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	23
Часть 1: Голодный лес	9	Раздаточный материал для игроков 1: Эльфийские сапоги	29
Общие черты	9	Раздаточный материал для игроков 2: Пергамент из сумки	30
А. Нервные эльфы	9	Приложение: Карта столкновения «Липкое положение»	31
В. Липкое положение	11	Приложение: Карта столкновения «Корни, чёртовы корни»	32
С. Корни, чёртовы корни	13		
Общие черты	13		
Д. Красное, как кровь	13		
Часть 2: Торг с каргой	15		
Часть 3: Голоса из прошлого	17		
А. Мясной калейдоскоп	17		

Введение

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

Это приключение предназначено для **персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 4 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит в заснеженных лесах близ деревни Орашное в графстве Баровия.

D&D Adventurers League

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

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

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

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

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

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

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

Перед игрой

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

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

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

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

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

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и про-

чие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 4 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получают ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться еще долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

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

Безумие после воскрешения

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

Вампиризм и ликантропия

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

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

У таких героев есть следующие возможности:

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

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

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

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

Зима в Баровии

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

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

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

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

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

В случае заклинаний, эффект которых меняется

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

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

Косметические изменения заклинаний

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

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

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

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

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

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

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

***Ментальная связь Рэру* [Rary's telepathic bond].** Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

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

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

***Поиск пути* [find the path].** Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

***Порыв ветра* [gust of wind].** Ветер сопровождает призрачный вой.

***Призрачный скакун* [phantom steed].** Скакун выглядит как скелет коня.

***Сигнал тревоги* [alarm].** Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

***Туманное облако* [fog cloud].** В тумане появля-

ются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Готический ужас

Это приключение содержит сцены, которые испытывают здравый ум персонажей и нервируют их. Поэтому некоторые образы могут стать несколько волнительными, например сцена с «рождением» роя пауков в Части 1.

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

Предыстория приключения

Фаэрун, 1383 ЛД. Кваал Даоран из Флана и темные феи Трепещущего Леса заключили пакт, по которому люди обещают не заходить в лес, а феи обещают помочь защищать Флан от нападений. Безрассудный сын Кваала Таларик нарушил пакт в 1456 ЛД, поведя группу людей в лес. За это нарушение Таларик был убит каргой Джени Зеленозубой — могущественной неблагодой феей, участвовавшей изначально в заключении самого пакта.

Позже Джени надоели жители Флана. Когда группа лесорубов зашла в лес, преследуя членов Культа Дракона, пакт окончательно был расторгнут. Хотя Джени и не объединилась с Культom Дракона и Изувеченной Злобой (огромным зеленым драконом Ворганшараксом), она и прочие феи Трепещущего Леса спокойно смотрели, как Флан пал под нападением дракона.

Недавно Туманы утянули значительную часть окружающих Флан земель в Баровию. В результате

и так довольно опасный для неподготовленных лес стал еще более страшным. Джени Зеленозубая стала более могущественной, а темные феи — более агрессивными. Темные Силы также оживили привидение Таларика Даорана, который теперь преследует Джени и ищет отмщения всем феям за то, что он считает предательством Флана с их стороны.

Персонажи возвращаются в Трепещущий Лес после встречи с племенем Вистани и порождением вампира (DDAL04–05 *Гадалка*). В поисках информации о том, как им вернуться в Фаэрун, они пытаются получить совета эльфов Зелёного Зала и Джени Зеленозубой, которых они встречали прежде (в последний раз в DDAL04–02 *Чудовище* и DDAL04–01 *Масты Туманов* соответственно).

Обзор приключения

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1. Голодный лес. Искатели приключений сталкиваются с группой нервных эльфов из Зелёного Зала. Те ищут своих пропавших жителей, которые исчезли несколько дней назад, и появление персонажей заставляет эльфов ещё больше беспокоиться. Если конфликта удастся избежать и приключенцы помогают эльфам, они находят гнездо эттеркапов, где пропавшие спрятаны в гротескной кладовой. Персонажи также могут столкнуться с рощей оживших искаженных растений и бандой эльфийских изгоев.

Часть 2. Спор с каргой. Искатели приключений движутся глубже в Трепещущий лес и находят жилище Джени Зеленозубой, которая просит избавить лес от одного мстительного привидения.

Часть 3. Голос из прошлого. Искатели приключений встречаются с привидением Таларика Даорана и должны уничтожить или упокоить его. После этого Джени предупреждает их о привидении Гразигэка — второй Одержимости Эсме.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из *Забывтых 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.

В других случаях любая из приведенных ниже зацепок может обосновать присутствие персонажей на участке земли между Трепещущим лесом и лесами Баровии.

Потерянные друзья. Персонажи встречают знакомого и узнают о таинственных исчезновениях.

- Если персонажи только недавно прошли приключение DDAL04–05 *Провидец*, Вистани Элиас

зовет персонажей и говорит им, что Донани пропал! Вистани предлагают начать его поиски у необычной старухи, которая живет около Трепещущего леса. Она отзывается на имя Джени.

- Также персонажи, принявшие участие в DDAL04-05 *Провидец*, могут вспомнить, что изначально они искали Гур Сибил, прежде чем встретиться с Вистани. Вместо встречи с Элиасом, персонажи продолжают свои поиски, которые приводят их к Джени Зеленозубой — ведьме, живущей в Трепещущем лесу.
- Наконец, Марку Грелон, хозяин «Семи столов», волнуется из-за недавней пропажи нескольких его знакомых. К сожалению, единственные улики — это паутина и таинственный ихор, оставшийся на месте пропажи. Персонажи узнают, что старуха по имени Джени Зеленозубая может рассказать больше об ихоре.

Карга и исцеление. В прошлом приключении один из персонажей оказался проклят или получил некий недуг. Хотя отряд может и не доверять Джени Зеленозубой, но именно она — единственное известное им существо, обладающее необходимыми силами. Эта зацепка особенно хорошо работает, если приключение играется в одну сессию с другим приключением DDAL, где персонажи могут получить проклятье (например, ликантропия).

Дорога домой. Искатели приключений знают, что они находятся на странной, окутанной туманом земле, называемой Баровией. Они были в Трепещущем лесу в момент перемещения сюда, и это место будет лучшим местом для поисков пути назад. Вопреки здравому смыслу, карга Джени Зеленозубая — их единственная надежда понять, что происходит.

Добро пожаловать в Баровию

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

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

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

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

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

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

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

Часть 1: Голодный лес

Ориентировочное время: 3 часа (45 минут на каждое столкновение)

Приключение начинается в холодной и тёмной части Трепещущего леса, недавно ставшего частью Демиплана Ужаса.

Общие черты

Трепещущий лес является ужасающим местом. Он имеет следующие общие черты:

Свет. Из-за густого листового покрова и постоянного тумана лес освещен тускло, даже днём. Ночью его накрывает полная темнота. Единственным источником света служат вещи приключенцев.

Запах. Пахнет влажной растительностью и изредка гнилым мясом.

Звуки. Искатели приключений слышат странные звуки — детский смех, женский плач, мужские стоны. То там, то здесь раздается хруст веток и шелест в кустах, будто кто-то крупный движется в лесу вне их поля зрения. Иногда они слышат вопль, полный отчаянья, который может потребовать от персонажей совершить спасбросок Ужаса Сл 13 (см. Ужас ниже). Хотя они и могут услышать вопль не один раз, но проходить спасбросок каждый раз не нужно. Этот вой должен быть в тему и настраивать на окружающий мир. Его издаёт привидение Таларика Даорана, жаждущий отомстить Джени Зеленозубой.

Фауна. Такие мелкие существа, как белки или воробьи, встречаются крайне редко. Раз или два искатели приключений могут увидеть нескольких облезлых, голодных псов или даже волков, смотрящих на них издали своими светящимися глазами, будто оценивают силу отряда. Эти существа — шпионы карги Джени Зеленозубой, они быстро докладывают ей о появлении незнакомцев.

Ужас

Ужас — это больше, чем просто испуг. Часто он возникает, когда персонажи видят что-то полностью противоположное тому, что должно происходить в мире, или при осознании ужасной правды. В таких ситуациях вы можете потребовать от персонажа пройти спасбросок Харизмы чтобы противостоять ужасу. Устанавливайте сложность согласно уровню ужаса сложившихся обстоятельств. При провале спасброска персонаж входит в состояние испуга и получает случайное кратковременное помутнение рассудка или одно по вашему выбору. Определите сами, какими именно будут последствия провала этого спасброска. Принимайте также во внимание особенности ваших игроков и действия, которые они предпринимали.

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

Кратковременное безумие

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

А. Нервные эльфы

Во время путешествия персонажи пересекаются с отрядом эльфов из леса.

Впереди на тропе пусто, и ветви деревьев не отягощены снегом. Фактически на всех деревьях его и не видно совсем. Такое чувство будто вы дошли до места, где снег перестал идти. Впрочем, воздух здесь такой же морозный. Где-то впереди тишину нарушил щебет какой-то лесной птицы.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Расследование) Сл 11, понимает, что они не слышали пения птиц (карканье ворон не в счёт) с того дня, как очутились в Баровии. Понявший это персонаж, успешно совершив последующую проверку Мудрости (Выживание) Сл 15, отмечает, что этот щебет издавала не птица, а кто-то другой.

Опишите сцену и создавайте растущее напряжение, отмечая, что персонажи слышат всё новые

звуки, похожие, но немного другие — с каждым разом всё ближе.

После создания атмосферы прочтите:

Щебет птиц прекращается так же резко, как и начался. Из лесного сумрака мгновенно появляются несколько фигур, окружая вас.

Трое из них вооружены длинными луками, в то время как четвертая одета в зелёный плащ, сделанный из листьев, и держит в руках длинный посох из полированного, фиолетового дерева. Пара мускулистых гончих с зелёными шкурами стоит рядом с ней, их угрожающее рычание едва слышно.

Одетый в плащ эльф сбрасывает с себя капюшон, открывая вашему взору тонкие черты лица эльфийки. «Вы не отсюда», — говорит она мелодичным голосом. — «Не принесли ли вы ещё больше зла в наш дом?»

Женщина-эльф — это Дерали (**друид** [druid]), и её сопровождают три **эльфа-разведчика** [elf scouts] и два куши (**мастиффы** [mastiffs]). У всех разведчиков луки натянуты и нацелены на персонажей, а куши готовы по команде наброситься.

Куши

Куши ещё называют эльфийскими гончими. Это крупные и долгоживущие собаки — частые спутники эльфов. Шкура у них зеленоватого цвета и покрыта коричневыми пятнами.

Куши — грозные противники. Они чрезвычайно громко лают и обладают мощными челюстями. Говорят, что один куши в гуще боя стоит пяти орков.

Если попытаться задать вопрос друиду, то Дерали (имя назовёт лишь, если спросят) настаивает на том, чтобы искатели приключений бросили своё оружие и рассказали о том, чем они занимаются в Трепещущем лесу. И Дерали, и её разведчики явно выглядят вымотанными, их лица выглядят осунувшимися от усталости и отсутствия отдыха.

Если её сразу не атаковать, Дерали без колебаний предоставит следующую информацию:

- Она и её разведчики ищут семью из четырёх эльфов, пропавших два дня назад. Это семейство жило на небольшом расстоянии от Зелёного Зала.
- Внутри их дома были обнаружены признаки борьбы: засохшая кровь и какая-то зеленоватая жидкость — видимо, кровь тех существ.
- Они идут по следу убийц (Дерали похлопывает одну из собак позади себя).

Отыгрыш Дерали

Друид Дерали находится в отчаянии. Она больше не понимает этот лес, в котором она прожила всю свою жизнь. Она устала, не доверяет к чужакам и решительно не намерена подвести тех, кто в ней нуждается. Она чувствует, будто эта земля предала её, но сама не

намерена изменять своему долгу. Если искатели приключений убедят Дерали в своих добрых намерениях, то она готова схватиться за любую надежду, исходящую от них, относясь к ней, как к свету свечи во тьме.

Цитата: «Это место воняет порчей. Может, это зловоние коснулось и вас?»

Любой искатель приключений, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) Сл 11, отмечает, что эльфы относятся к присутствию персонажей в лесу подозрительно. Если обсудить это с эльфами, то те сообщат о том, что куши шли по запаху существ в том направлении, откуда пришли персонажи. В этот момент Дерали, не трата время впустую, спрашивает персонажей, принимали ли те участие в исчезновении.

Успешно прошедший проверку Харизмы (Убеждение) Сл 13 персонаж может убедить Дерали в невиновности отряда. Если персонажи уже до этого общались мирно с эльфами Зелёного Зала или предложили куши понюхать их для подтверждения того, что не их выслеживают гончие, то проверка совершается с преимуществом. Попытки запугать эльфов приводит к тому, что куши начинают рычать громче, и дальнейшие проверки Харизмы (Убеждения) будут совершаться с помехой.

Если же, несмотря на все попытки, персонажам не удастся убедить эльфов, что они невиновны, Дерали и её отряд исчезают в лесу. Они не закончили с персонажами. По ходу приключения они будут следить за группой на безопасном расстоянии под прикрытием кустов. Так как они знакомы с местностью, любая их проверка Ловкости (Скрытность) совершается с преимуществом. Эльфы, которых заметили, отступают.

Тактика

Если персонажи атакуют эльфов, то Дерали выглядит несколько удовлетворенной. Она кричит: «Не только лес оказался испорчен», и кастует заклинание *опутывание* [entangle] на противников, выглядящих бойцами ближнего боя, после чего на эльфийском приказывает куши атаковать любого из бойцов дальнего боя или заклинателей. Если кто-то из персонажей смог освободиться от опутывания, то гончие атакуют его. Разведчики предпочитают атаковать опутанных существ под покровом леса.

Если двое или больше эльфов падут, оставшиеся попытаются сбежать в лес. Если их загнать в угол, то эльфы сдадутся, так как боятся, что пропавшую семью никогда не найдут при неуспехе их миссии.

Нападение на эльфов может иметь последствия далее в приключении. Если они столкнулись с **сильной** или **очень сильной** группой, то эльфы могут показаться снова в неподходящее время в столкновениях В, С и D (см. ниже) и сделать

один или два выстрела без предупреждения в персонажей перед отступлением. На инициативу 20 (пропуская прочих) эльфы совершают **атаку из лука** в одного персонажа. Эльфы не будут делать более двух выстрелов и стреляют из покрова леса.

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

Переходите к столкновению **В. Липкое положение** ниже.

Развитие событий

Если эльфы успокоились, то они выдают персонажам следующую информацию:

- Лес изменился с приходом Туманов, и не в лучшую сторону. Его вид и дух будто скрутило.
- Солнце всегда скрыто за тонкими облаками. Звери стали другими, более большими и грозными. Печаль и отчаяние Дерали из-за состояния леса очевидны.
- Некоторые эльфы переменялись или обезумели после прихода Туманов. (Персонажи могли повстречаться с такими эльфами в приключении DDAL01-01 *Масты Туманов*.) Многих таких эльфов нашли, и сейчас они удерживаются в доме исцеления в Зелёном Зале.
- Эльфы не знают пути из Баровии.
- Они подумывали обратиться к карге Джени Зелёнозубой, что живет недалеко, чтобы понять знает ли она больше их. Но эльфы боятся каргу и до сих пор не решились на поход к ней. Она мудра и могущественна, но за помощь она назначает плату.

Дерали просит персонажей помочь им в поисках пропавших эльфов. Она не знает, с каким противником может столкнуться, и встреча с хорошо оснащёнными и не враждебными искателями приключений крайне удачна и её не стоит игнорировать.

Независимо от того, куда направляются персонажи, Дерали предлагает сопроводить их по самому безопасному и короткому пути, если эльфам помогут найти их пропавших товарищей. Если персонажи согласятся, то переходите к столкновению В. Если нет, то Дерали качает головой и уходит с эльфами без происшествий.

Награда опытом

Если персонажи разрешают столкновение с эльфами мирно, то наградите каждого 100 опыта.

В. Липкое положение

След, оставленный схватившими горожан существами, ведёт на восток. Приключенцы (возможно, ведомые эльфами и их куши) в определённый момент набредают на пристанище группы эттеркапов. Прочтите:

После того, как вы пробираетесь сквозь особенно плотный подлесок, куши начинают рычать.

В этом месте стоит тяжёлый запах смерти и разложения, настолько тяжёлый, что вы его чувствуете во рту. Во тьме впереди между деревьями натянuty тонкие и длинные паутины длиной в десятки футов, и по ним ползают тёмные тени. В центре на них висит в 30 футах от земли какая-то большая, серая масса, что-то вроде гнезда или кокона диаметром в 20 футов. Оттуда медленно капает вниз густая зелёная жидкость.

Без предупреждения масса начинает трепыхаться и будто корчится в агонии, и вы слышите, как изнутри доносится чей-то панический приглушённый крик.

В ответ на шум несколько раздутых существ появляются из тёмных глубин паутины и начинают спускаться вниз к вам, и масса пауков следует за ними.

Три **эттеркапа** [ettercap] и **рой пауков** [swarm of spider] спускаются с паутины и нападают на персонажей.

Если персонажей сопровождают эльфы, то Дерали командует «Чи'талл! К оружию!» Знающие эльфийский язык персонажи понимают, что «Чи'талл» — это довольно грубое эльфийское слово, означающее испражнение. Что более важно, эти персонажи также чётко слышат слово «Нет!» на эльфийском, доносящееся из центральной массы паутины.

В свой ход Дерали и эльфы движутся быстро к центральной массе. Она произносит:

«Удержите их! А мы освободим всех тех, кто схвачен внутри этого гнезда!»

Куши остаются помогать персонажам, в то время как эльфы стараются освободить любых эльфов пленников гнезда. Если хиты более чем двух персонажей опускаются до нуля и победа группы кажется маловероятной, разведчики вступают в бой.

Местность. Поверхность представляет из себя смесь паутины и веток и считается труднопроходимой местностью. Любой, кто попытается забраться на покрытые паутиной кроны деревьев, должен преуспеть в спасброске Силы Сл 13 иначе будет опутан (Сл высвобождения 13).

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** замените **эттеркапов** на **гигантских пауков-волков** [giant wolf spider].
- **Слабая группа:** замените **эттеркапа** на **гигантского паука-волка**. Паутина не является укрытием.
- **Сильная группа:** добавьте **рой пауков**.
- **Очень сильная группа:** добавьте **эттеркапа**.

Тактика

Эттеркапы используют свои паутинные способности первым действием и перемещаются вниз около паутины, которая дает им укрытие наполовину. Если не менее двух персонажей опутано паутиной, то эттеркапы присоединяются к рою пауков в ближнем бою.

Любая огненная атака против эттеркапов, располагающихся на паутине, вызывает воспламенение гнезда, которое переходит в бушующий пожар. Эльфы-пленники умирают в пожаре по истечении 5 раундов, если только не будут спасены или огонь не погаснет. Любое оказавшееся в горящей паутине существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит урон огнём 11 (2к10). Существа, успешно прошедшие спасбросок, получают только половину урона. Те, кто находится внутри кокона, делают эту проверку с помехой. Из-за размеров и плотности гнезда попытки тушения пожара практически невозможны, но ловкое и креативное использование заклинаний должно быть вознаграждено.

Гнездо

Как только персонажи победят эттеркапов, они могут обследовать гнездо. Если эльфы первыми вошли в пещеру, Дерали издаёт крик отвращения, готовя персонажей к предстоящему зрелищу. Как только персонажи зайдут, прочтите:

Пробираясь сквозь паутину вы наконец-то смогли пролезть внутрь гнезда. Когда ваши глаза привыкают к мраку, вы видите ужасное зрелище: здесь сложены около дюжины тел. Большая часть из них находится на разных стадиях разложения или поедена. Все тела кроме двух почти целиком покрыты паутиной. К счастью или нет, эти два тела выглядят нетронутыми.

Одна из них — эльфийка, она корчится, всхлипывает и, увидев вас, кричит о помощи. Её темные глаза мечутся между вами и высоким эльфом рядом с ней.

«О...о-о...отец...» — он шепчет между глухими всхлипываниями. — «Он...он...»

Грудь высокого эльфа поднимается и опускается, но рывками, будто он старается дышать изо всех сил.

Большинство тел — человеческие, вы даже узнаете нескольких Вистани. К сожалению, одно из них принадлежит Донани. Среди жертв лишь два эльфа — высокий мужчина и молодая девушка.

Неведомо для персонажей (впрочем, и для эльфийки) высокий эльф уже мёртв. Движения его груди связаны с **множеством пауков, высиживаемых в нём**. Если персонажи касаются тела, множество мелких паучков размером с монету вырываются потоком наружу, проносясь по персонажу, который должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит урон ядом 10 (3к6). Если персонаж успешно пройдёт проверку Интеллекта (Природа) Сл 15, то он догадывается, в чём дело с мёртвым эльфом, и совершает спасбро-

сок с преимуществом.

Любой персонаж, увидевший это ужасное зрелище, должен преуспеть в спасброске Ужаса Сл 11 (см. врезку Ужас выше), иначе получит кратковременное безумие.

Сокровища

Вокруг тел можно найти 75 зм фаэрунской чеканки, *зелье сопротивления холоду* [potion of cold resistance] и кожаную сумку.

У сумки на золотом листке под латунной застёжкой выбиты слова «*Торговая компания Боритци*». Внутри лежат нефритовый амулет стоимостью 150 зм, *зелье лечения* [potion of healing], бутылка *антитоксина* [antitoxin] и два свитка (см. ниже).

Свитки

Один из свитков — свиток заклинания *обнаружение мыслей* [detect thoughts]. У другого нет магической ауры. На нём написано стихотворение на древнем диалекте Общего языка. Для его понимания требуется пройти успешную проверку Интеллекта (История) Сл 11. Либо персонажи могут использовать *понимание языков* [comprehend languages] для прочтения. Написано следующее:

Птичку с красным хохолком,
С остро точенным ножом
Если встретишь — пой и хлопай,
В такт себе ногами топай,
Чтоб ненастья избежать,
Ты заставь её кричать.

Под этим странным стихом написано слово «Защита». Оно подчёркнуто несколько раз. Выдайте **раздаточный материал для игроков 2** любому игроку, который захочет увидеть стих. Сама по себе сумка сделана хорошо, и её вполне можно продать после чистки за 15 зм.

Если Дерали рядом, то она выражает своё недоумение. Она не могла и представить, что эттеркапы были в Трепещущем лесу настолько долго, что смогли собрать столько жертв. Эльфам ничего не говорит название на сумке.

Развитие событий

Из похищенных эльфов только одна девушка осталась жива (если только она не сгорела из-за пожара в гнезде). В то время как у неё нет каких-либо физических травм или ушибов, её психическому и эмоциональному состоянию нанесен большой вред. Она едва осознает то, что происходит вокруг неё, и не разговаривает.

Дерали и её отряд

Если Дерали и её эльфы здесь, то один из разведчиков погиб в битве. Оставшиеся, Дерали и куши ранены, но не серьёзно.

Она благодарна персонажам за их поддержку. Она достает карту леса и подробно объясняет, как

добраться до домика Джени Зеленозубой, что предполагается еще глубже в лесу. Она предупреждает персонажей, что Джени не стоит верить, однако подчеркивает, что найти её необходимо.

Она разрешает персонажам посмотреть карту, указывая на различные ориентиры на их пути и отмечая, что этот путь — самый короткий к дому Джени. Путешествие пешком займёт целый день.

Дерали предупреждает их о заразах и иных оживших растениях. Также она предполагает, что короткий отдых в лесу будет достаточно безопасен, но засмеётся, если у неё спросить про продолжительный.

После Дерали и выжившие эльфы (включая юную девушку) благодарят персонажей за помощь и расстаются с ними. Она не разрешает оставить свою карту персонажам.

С. Корни, чёртовы корни

Блуждая по лесу (или идя по данному Дерали направлению, если персонажи мирно пообщались с эльфами), группа ступает на тропу более тёмной части леса. Прочтите:

Тропа вьется впереди сквозь густые, высокие кусты, и вы слышите, как кто-то шумит и вынохивает вне вашего поля зрения. Что-то огромное уходит в сторону от вас, будто ищет себе более простую жертву. Деревья здесь несколько мельче, вы можете увидеть, что впереди вас путь ведёт в небольшую рощу, заполненную густыми кустами. Тропинка петляет за эти кусты и исчезает из виду.

Общие черты

Лес здесь имеет следующие характеристики:

Свет. Из-за покрова леса и туманов здесь тусклый свет.

Местность. Густые кусты окружают путь длиной 40 футов до этой рощи. Местность здесь труднопроходимая. Земля в роще покрыта мёртвыми листьями.

Как только персонажи войдут в неё, прочтите:

Звук падающих на сухие листья иголок заполняет воздух, несколько фигур появляется из-за зарослей. Это грубоватые гуманоиды, ошестиненные иголками. Они смотрят на вас своими маленькими черными глазами и направляются в вашу сторону. Почти одновременно рядом стоящие деревья корчатся и вырывают свои корни вместе с дождем из земли, камней и грязи!

Два **пробуждённых дерева** [awakened tree] и четыре **игольчатых заразы** [needle blight] поджидали в роще. Если персонажи мирно разошлись с Дерали (см. **А. Нервные эльфы** выше), то эльфийский друид предупредила их об опасных созданиях в этой области, и они не будут застигнуты врасплох, когда растения атакуют. В другом случае ожившие растения застают врасплох персонажей благодаря своей способности *ложная внешность*.

Они были развращены силами демиплана и не будут мирно взаимодействовать.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** уберите **пробуждённое дерево** и три **игольчатых заразы**.
- **Слабая группа:** уберите **пробуждённое дерево** и одну **игольчатую заразу**.
- **Сильная группа:** замените **игольчатую заразу** **пробуждённым деревом**.
- **Очень сильная группа:** добавьте два **пробуждённых дерева**.

Сокровища

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 указывает на останки прошлых жертв здесь в растениях, в переплетённых кустах у поляны и в отверстиях в земле, что остались после того, как деревья вытащили свои корни.

Персонажи находят два малахитовых камня (10 зм каждый), доспех из проклёпанной кожи и 15 зм. Искромсанное тело эльфа, раздавленного весом дерева, лежит в одном из отверстий. На нём надета пара *эльфийских сапог* [boots of elvenkind].

D. Красное, как кровь

После того, как персонажи полдня путешествуют, они наконец-то чувствуют приближение к краю леса и хижине Джени, если, конечно, указания Дерали были верны. Деревья здесь растут более разреженно.

Прочтите:

Тропа становится шире, и деревья тут растут свободней, но мрак леса по-прежнему угнетает вас.

Ваше внимание привлекает шум, сначала похожий на ветерок, дующий среди деревьев. Прислушиваясь к нему, вы начинаете различать в нём голоса, грубоватые, шушукующие с намёком на угрозу.

«...растущим тебя на куски...»

Три **огра** [ogre] с надетыми красными шапками выпрыгивают из подлеска и нападают на персонажей, но при этом не застают персонажей врасплох. Во время столкновения они кричат странные грубые насмешки. Используйте эти примеры:

- «*Отвратительные, высокие, такие надменные и тщеславные! Я вырежу всё из твоего сладкого, хлюпающего мозга!*»
- «*Раздирай, разрывай, разрежай! Красная кровь твоя, красная моя шапка!*»
- «*Вкусный у тебя, должно быть, костный мозг. Я, пожалуй, попробую кусочек!*»
- «*Довольно маленькие глаза; такие прекрасные и яркие. Я вырву их и ограблю тебя!*»

На самом деле эти огры — тройка **красных колпаков** [redcaps], которые сильно расстроили Джени и были превращены в огров. Эта трансформация привела их в бешенство. Хотя они и потеряли свои косы и прочее снаряжение, огры смогли изготовить себе новые головные уборы, которые они погрузили в кровь своих противников.

Спасительный стих

Если кто-то из персонажей вспоминает о стихе, найденном в кожаной сумке (см. выше), то они могут действием хлопнуть и напевать этот стих. Любой огр, способный услышать это, должен пройти спасбросок Мудрости со Сл, равной 8 плюс модификатор Харизмы (Выступление) того, кто поёт. Провалившие спасбросок вопят от муки и злобы, и на один раунд их броски атаки проходят с помехой. Огры концентрируют свой гнев на произносящих стих существах до тех пор, пока не убьют цель и/или не погибнут сами.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** уберите двух **огров**, и, если оставшийся огр проваливает свой спасбросок против стиха, то он дополнительно получает психический урон 2 (1к4).
- **Слабая группа:** уберите **огра**, и, если огр проваливает свой спасбросок против стиха, то он дополнительно получает психический урон 2 (1к4).
- **Сильная группа:** добавьте одного **огра**, бонусным действием огры затыкают свои уши грязью и кровью во время первого раунда хлопков и пения и становятся невосприимчивыми в последующие раунды.
- **Очень сильная группа:** добавьте двух **огров**, бонусным действием огры затыкают свои уши грязью и кровью во время первого раунда хлопков и пения и становятся невосприимчивыми в последующие раунды.

Награда опытом

Если персонажи успешно побеждают огров с пением, каждый из них получает 100 опыта.

Часть 2: Торг с каргой

Ориентировочное время: 15 минут

Наконец-то домик Джени Зеленозубой перед ними. Прочтите:

Тропа поворачивает и выводит вас на большую поляну. Впервые за эти дни вездесущий покров леса над головой здесь оканчивается, позволяя увидеть небо. На дальней стороне поляны стоит небольшая поросшая мхом изба, сложенная из брёвен, с аккуратной крышей из тёса.

В центре поляны горит костер с железной треногой, на которой висит большой котел. Что-то кипит в нём, разнося по воздуху очень аппетитный запах. Тепло и свет от огня согревают ваши косточки, прогоняя гнетущий мрак леса.

При приближении они слышат злобный вой привидения Таларика Даорана, хотя и не видят его. Прочтите:

Зелёный свет вспыхивает в домике, его дверь громко распахивается. Призрачный образ какого-то мужчины уплывает из мелкой избы через поляну в лес.

За ним следует старая, одетая в красивое цветочное платье женщина, чьи седые волосы связаны в пучок и держатся на голове тонкой, длинной шпилькой, сделанной из какого-то бледного дерева. Она размахивает метлой, как дубинкой, прогоняя привидение.

Её лицо буквально искажено яростью, но когда её глаза переключаются на вас, то выражение становится мягким и мирным.

«Божечки!, — хихикает старушка. — Вы меня прям-таки испугали! Пожалуйста, пожалуйста, входите ко мне, погрейте у огня свои косточки за хлебом и чаем».

Отряхивая передний подол своего платья и прихрамывая, она возвращается в домик, и вы слышите раздающийся оттуда стук деревянных мисок.

Это Джени Зеленозубая (зелёная карга). Любой персонаж, который участвовал в DDAL01–08 *Истории, рассказанные деревьями* или DDAL04–01 *Масти туманов* (Миссия 4. Глефы), сразу узнаёт её. Любой персонаж, последовавший внутрь её дома, находит её деловито ставящую на стол деревянные миски, куски мягкого хлеба и достают большую железную супницу, заполненную горячим красным супом.

Она приглашает персонажей поесть и попить. Если те откажутся, то она ответит улыбкой и словами:

«Не будь таким невоспитанным, не то я тебе вырежу глазки!»

Джени знает о том, что персонажи появились в лесу, и она спрашивает у них причину визита к ней.

Она вежливо кивает, пока те рассказывают. В какой-то момент разговор прерывается далёким воплем привидения Таларика. Во время этого звука внимательные персонажи, успешно прошедшие

проверку Мудрости (Проницательность), замечают, как кулаки Джени сжимаются в ярости на секунду. Если кто спросит о привидении, она тоскливо вздыхает и нежно говорит: «Ох, как мило, что ты беспокоишься о такой старой женщине, как я».

Она продолжает рассказывать о привидении. В ходе беседы она расскажет следующее:

- Привидение появилось вскоре после перемещения в «царство Страха». Поначалу его появления были краткими, но его храбрость только росла со временем, а сегодня оно даже решилось напасть на неё.
- Она опознала его, как привидение Таларика Даорана — «высокомерного богатенького из Флана», которому она «преподала болезненный урок много, много лет назад». Любой персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 11, вспоминает, что так звали бывшего лорда-протектора Флана, отца Анивара Даорана, который последним занимал этот пост, после чего его сменил Эктор Брамс, вступив в должность лорда-регента. Успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 13 персонаж вспоминает, что Таларик повел на поездку в Трепещущий лес за собой лесорубов, показав нос феям. Никто из них не вернулся обратно.
- Она беззастенчиво подтверждает, что пыталась Таларика, но отрицает, что совершила убийство, ведь «в конце он сам слезно умолял сделать это».
- Если её спросить, почему она сама не избавится от привидения, то Джени, криво улыбаясь, ответит: «Я могу, но хочу, чтобы это сделали вы».
- В обмен на уничтожение привидения и «выяснение того, что его так расстроило», Джени продолжит предоставлять услуги заклинателя тем, кто найдёт её, и за «адекватную» цену. В качестве жеста доброй воли она предлагает им свои услуги заклинателя (за исключением *оживления*) сейчас бесплатно. Обычное ограничение в количестве заклинаний в день работает (см. выше «Услуги заклинателей»).
- Джени подробно описывает место, где она пыталась и убила Таларика с его отрядом, и рассказывает, как до него добраться. Путь дотуда занимает полдня.
- Если спросить о её участии (или отсутствии) в нападении на Флан Изувеченной Злобы, Ворганшаракса, она беспечно пожимает плечами, и отказывается вдаваться в подробности.

Если персонажи спросят у Джени о Демиплане Ужаса, то она может рассказать лишь самую общую информацию:

- Домен — это тюрьма для необычайно злых

существ.

- Туманы создают границы домена. Тех немногих, что заблудились в туманах, никто больше не видел и не слышал.
- Души тех, кто здесь умирает, оказываются в ловушке и неспособны найти себе вечный покой. Однако в конце концов эти души реинкарнируют.
- Не у всех вами встреченных здесь есть души; некоторые — не более чем пустые оболочки.
- Она не знает, как покинуть Баровию.

Джени очень нетерпелива и настаивает на том, чтобы персонажи скорее решили, будут ли они помогать ей или нет. Герои могут и не хотеть помогать Джени против привидения, ведь дух Таларика, очевидно, ищет мести карге, что погубила его. С другой стороны, Джени обладает той магической силой, что нужна им, будь то лечение или возможность снять проклятья.

Если персонажи нападут на неё, она вопит от злости и телепортируется прочь в свой ход. Каждый из персонажей получает сюжетную награду *Вражда с Джени Зеленозубой*. Эту награду получают лишь те персонажи, которые атакуют Джени.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Джени Зеленозубая — это злобная зелёная карга, которая презирает человечество всеми фибрами своего естества. Тем не менее она прекрасная актриса и отменно играет роль милой, заботливой бабушки. Ей самой очень нравится эта игра до той поры, пока ей не бросят вызов или не будут противостоять. Она также хорошо планирует, отбросив сиюминутную выгоду ради большего преимущества, которое может проявиться лишь через несколько лет.

Она — одна из предводителей тёмных фей Трепещущего леса, и последние изменения поставили её в противоречивое состояние. Она опасается, что феям леса будет плохо в Баровии, но, с другой стороны, Джени заинтригована её увеличившейся мощностью и открывшимися перспективами.

Цитата: «Ох, не будь грубияном, милый. Мне бы очень не хотелось измельчать твои кости в свой хлебушек».

Сокровища

В обмен на согласие помочь Джени предлагает персонажам одно *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

Часть 3: Голоса из прошлого

Ориентировочное время: 45 минут

А. Мясной калейдоскоп

Путешествие персонажей к месту смерти Таларика занимает половину дня. По прибытии зачитайте:

Продираясь сквозь деревья, вы оказываетесь посреди настоящей кровавой бойни. Хоть дорога и расширилась, она недостаточно широкая, чтобы фургон смог пройти спокойно и не ободрать краску с бортов. Но примечательным место делает совсем не это.

Повсюду лежат десятки изуродованных тел, воздух почернел от облаков жужжащих насекомых. Земля пропитана кровью и потрохами убитых, создавая кровавое месиво, что пристаёт с каждым шагом к вашим сапогам.

Большинство из убитых — обыватели в простой одежде, но один из них резко контрастирует с остальными. Тело нанизано на высокое дерево, и кажется, что оно было освежено и выпотрошено. Единственная часть этого тела, не подвергшаяся мучениям — его лицо, красивое, будто царственное. Тонкое, бледное дерево пронзило ему грудь по всей длине.

Это всё, что осталось от Таларика и его лесорубов. Несмотря на то, что Джени убила их несколько десятилетий назад, они выглядят так, как будто были убиты только в начале дня; кровь все еще сочится из ран, а тела даже не замерзли.

Дайте персонажам прочувствовать сцену. Как только это произойдет, зачитайте:

Внезапно насекомые разлетаются. Ужасный вопль и последовавшее за ним сердцебиение заменяют их жужжание.

В конце тропы появился мужчина, призрачный и полупрозрачный, его когда-то хорошая одежда исполосована и свисает на нём, а его кишки и внутренности беззвучно ползут по земле вслед за ним.

«Уходите отсюда, — произносит привидение Таларика, — карга не любит, когда кто-то вступает в её владения».

Таларик не знает, сколько времени прошло, и не осознаёт, что лес переместился на Демиплан Ужаса. Если персонажи откроют ему, что они здесь по повелению Джени, привидение приходит в ярость и нападает. Если персонажи взаимодействуют с ним мирно и не упоминают о карге, то Таларик не может и предположить, что может упокоить его душу, но сетует на то, что его бранным останкам не была отдана честь.

Он без конца спрашивает о Флане, ища ответы на множество вопросов о том, что там случилось после его смерти. Таларик впадает в уныние, если узнаёт об захвате города Изученной Злобой.

Отыгрыш привидения Таларика Даорана

При жизни Таларик был твердолобым и высокомерным человеком, как и его отец, но ему не доставало дипломатических навыков и расчетливого ума Кваала. Поведение его привидения не лучше. Сейчас он представляет собой гремучую смесь ярости и отчаяния. Ярости из-за столь жестокой смерти от рук Джени Зеленозубой и отчаяния из-за того, что он осознаёт (на каком-то уровне), что это его неправильные действия подвергли опасности город, который Таларик должен был оберегать.

Упокоение Таларика Даорана

Для того, чтобы упокоить дух Таларика, необходимо провести правильные обряды. Если спросить, Таларик признаётся, что он, как и его семья, были последователями Бейна. Тем не менее он не знает ритуалов, но помнит, что в семье его всегда настаивали на кремации. Любой персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Религия) Сл 11, вспоминает основные принципы, по которым последователи Бейна отдают почести своим умершим, и может провести их по памяти. Таларику безразлично, будут ли и мёртвые лесорубы похоронены.

Тем не менее Тёмным Силам не нравится, когда у них отбирают игрушки. См. ниже раздел [В. Мёртвые дровосеки](#).

Сражение с Талариком Даораном

Если персонажи оказываются неспособными вспомнить ритуал, необходимый для упокоения Таларика, или ведут себя равнодушно по отношению к нему, Таларик разъярится и нападет на персонажей. Если персонажи уже после начала сражения понимают, что нужно делать для упокоения, то привидение не уgomонится, но они всё равно могут попробовать провести обряд.

В свой первый ход Таларик использует свой *ужасающий лик*, чтобы уменьшить число персонажей. Далее он пытается *овладеть* тем персонажем, что выглядит лучше всего снаряженным для ближнего боя (Таларик при жизни был хорошим бойцом и предпочитает цель с тяжёлой бронёй).

Если персонажи уничтожат привидение, но не упокоят его душу, то дух Таларика вернется через три дня и продолжит бродить здесь.

В. Мёртвые дровосеки

Если персонажи попробуют упокоить дух Таларика, то лорд Страд попробует зарубить их попытки. Прочтите:

Вы слышите какое-то шарканье и звук шлепающих по грязи ботинок.

Оборачиваясь, вы замечаете нескольких мёртвых дровосеков. Их глаза пусты и не мигают, а на их телах видны последствия тех невообразимых пыток, что они испытали при жизни.

Четверо зомби были подняты как **зомби Страда** [Strahd zombie]. Они атакуют персонажей с разных сторон, не заботясь о своём здоровье. Привидение Таларика тоже здесь и с нетерпением ожидает. Зомби поднимаются, только если персонажи пробуют упокоить дух Таларика.

Если персонажи пробуют кремировать и мёртвых лесорубов, то они всё равно поднимаются. Их почерневшие, обугленные тела стараются остановить персонажей в их ритуале.

Погребение

Правильное исполнение всех погребальных процедур потребует около 10 минут. **Зомби поднимаются за одну минуту до конца.** Независимо от того, сколько персонажей помогает, ритуал проводит только одно лицо, назначенное в начале ритуала

Зомби поднимаются и вступают в бой в 30 футах от персонажа, который проводит ритуал. Он является и основной целью всех зомби. Если этот персонаж получает урон, он должен пройти спасбросок Концентрации. При провале ритуал прерывается, и привидение Таларика приходит в ярость и нападает на персонажей (см. выше Сражение с Талариком Даораном). Несмотря на это, его дух всё ещё можно упокоить, если уничтожить привидение.

По завершении ритуала персонажам успешно удаётся упокоить душу Таларика. Он постепенно исчезает (если не был уничтожен) без комментариев и без звуков.

Награда опытом

Если персонажам удалось упокоить душу Таларика, наградите каждого 500 опыта.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая или слабая группа:** привидение Таларика не атакует персонажей, если ритуал прерывается.
- **Сильная группа:** замените двух **зомби Страда вурдалаками** [ghast].
- **Очень сильная группа:** замените всех **зомби Страда вурдалаками**.

Заключение

После упокоения духа Таларика Даорана персонажи вольны вернуться к Джени Зеленозубой,

которая будет очень довольна. Она предлагает все возможные услуги заклинателя (за плату, как обычно) и отправляет персонажей дальше по их пути.

Если персонажи уничтожат привидение Таларика, но не упокоят его дух, Джени будет разочарована и дойдёт даже до того, что отчитывает персонажей за их глупость. А привидение Таларика вернётся... и будет мстить.

Награда середины сезона

В этот момент персонажи должны сделать выбор. Игроков нужно предупредить о последствиях выбора, который им предстоит сделать. У них есть два пути:

Побег. Группа Вистани предлагает проводить вас из Баровии. Возвращение в домен Страда в будущем может быть сложным или даже невозможным. Путешествие займет примерно 40 дней.

Понимание. Станный сон даёт вам представление о природе Демиплана Ужаса и о врагах, с которым вы столкнётесь. Хотя вы и остались на Демиплане Ужаса, это переживание способно продвинуть вас выше за пределы вашего текущего уровня.

Подвезти?

Персонажи покидают тьму Трепещущего леса как раз в то время, когда группа Вистани разбивает лагерь на вечер. Любого персонажа, участвовавший в DDAL04–05 *Гадалка*, узнает в них семью Богаравов. Всегда желающие услышать хорошую историю, они приглашают персонажей разделить их костёр.

После вечера рассказов, песен и суесть персонажи получают исключительно редкое предложение. Богаравы предлагают сопроводить персонажей сквозь туманы, которые являются границей области Баровия. Они предупреждают их, что, однажды покинув темницу Страда, найти путь обратно в неё может быть очень проблематично или даже невозможно.

Чтобы сбежать с Демиплана Ужаса (и убрать соответствующую сюжетную награду), персонаж должен потратить 40 дней простоя, после чего он получает сюжетную награду **Побег с Демиплана Ужаса** (см. Вознаграждение ниже). Игроков следует предупредить о последствиях их решения. Если будет выбран этот путь, то путешествие **не может** быть отложено и должно быть предпринято в конце приключения.

Урок об одержимости

Вечером, сразу после встречи с Богаравами, те персонажи, что остались в Баровии, видят яркий, тревожный сон:

Когда ваш разум засыпает, его заполняют образы существ с кожаными крыльями, проносящиеся через плотный навес Трепещущего леса. Всё вокруг застилается и прячется за вечными туманами.

Вы слышите чей-то плач, поначалу почти незаметный, приглушаемый и подавляемый густыми, непроницаемыми туманами. Знакомый голос заполняет ваш разум, голос карги Джени Зеленозубой:

«Сердце её глубоко одержимо
И на четыре части растерзано.
Зависть её ни с чем не сравнима,
Власти желанием дева истерзана.

Мысли её, каждый выдох груди —
К Страду горячей любви лихорадка.
Нужно лишь только предметы найти:
Зеркало, короб, расчёска, перчатка.

За первым отправился призренный сын.
Второе найдет скорбящая мать.
За третьим и птица, и пёс — но один.
Скупейший четвёртое хочет достать.

Она возликует по их возвращенью,
Пусть ныне она и стонет в страдании.
Старайся всех их победить, и не медли,
Иначе всех нас ждёт конец мирозданья».

Голос Джени затихает.

Через это видение персонажи узнают немного о природе Демиплана Ужаса и врагах, с которыми столкнутся.

Награда опытом

За переживание этого видения и знание об Одержимостях каждый персонаж получает индивидуальную награду в 3000 опыта. Ограничение максимального итогового опыта **не применяется** к этой награде.

Она применяется **после** получения обычного количества опыта, подсчитанного и поделенного между персонажами.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

Небоевые награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Друид	450
Разведчик	100
Мастифф	25
Эттеркап	450
Рой пауков	100
Игольчатая зараза	50
Красный колпак (огр)	200
Привидение	1100
Вурдалак	450
Зомби Страда	200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Отнести миролюбиво к эльфам	100
Спасти схваченных эльфов	100
«Выступить» для огров	100
Упокоить дух Таларика	500
Награда опыта середины сезона	3000*

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1275 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1700 опыта**.

* Ограничение максимального итогового опыта **не применяется** к этой награде. Она применяется **после** получения обычного количества опыта, подсчитанного и поделенного между персонажами.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно.

Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

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

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

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Деньги в гнезде эттеркапов	75
Кожаная сума	15
Нефритовый амулет	150
2 малахитовых камня	20
Поношенная проклёпанная кожаная броня	35
Деньги жертв зараз	15

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]

Чудесный предмет, необычный

Эти лёгкие сапоги сделаны из эластичной зелёной кожи и украшены мёртвыми листьями. Они постоянно покрыты грязью, будто их носивший прошёлся через какое-то кровавое месиво глубиной до лодыжки. Никакие способы (магические или иные) не могут вывести эту грязь. Описание этого предмета можно найти в **раздаточном материале для игроков 1**.

Антитоксин [Antitoxin]

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

Зелье сопротивления холоду [Potion of Cold Resistance]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье большого лечения [Potion of Greater Healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания *обнаружение мыслей* [Spell Scroll: Detect Thoughts]

Свиток, необычный

Этот свиток заклинания содержит одно заклинание *обнаружение мыслей* [detect thoughts]. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

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

Время простоя

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

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

Вражда с Джени Зелёнозубой. Вы не сошлись с такой каргой, как Джени, и ушли, не заплатив цену. До тех пор, пока у вас есть эта награда, Джени берёт с вас на 50% больше денег за предоставленные ею услуги заклинателя. Кроме того, вы не сможете использовать альтернативные методы оплаты, описанные в *Руководстве Мастера D&D Adventurers League*.

Побег из Демиплана Ужаса. Вас вывела из Баровии семья Вистани. Если вы захотите вернуться обратно в Баровию, то после побега вы должны потратить 80 дней простоя, обходя вдоль и поперёк Фаэрун в поисках загадочных туманов. По возвращении вы снова получаете сюжетную награду *Демиплан Ужаса* и должны найти иной путь из

Баровии.

Награда Мастера

Вы получаете **425 опыта**, **10 дней простоя** и **212 зм** за проведение этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

Дерали. Женщина, эльф, друид из Трепещущего леса. Ищет пропавших эльфов, похищенных эттер-капами.

Джени Зелёнозубая. Зелёная карга, которая живет в Трепещущем лесу. Встречалась в DDEX1-8 *Истории, рассказанные деревьями*. Столкнулась с Талариком Даораном больше ста лет назад. Пыталась и в конце убила его за то, что он нарушил пакт между Фланом и тёмными феями Трепещущего леса.

Таларик Даоран. Мужчина, человек. Лорд-протектор Флана. Убит больше ста лет назад каргой Джени Зеленозубой за нарушение пакта между Фланом и Трепещущим лесом.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Сопротивление урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вонь этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 12 (2к8 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гигантский паук-волк

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хожение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к6 + 1), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Друид (эльф)

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс Доспеха 11 (16 с дубовой корой [bare skin])

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Друидический, плюс два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Друид является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *дубинка* [shillelagh], *искусство друидов* [druidcraft], *сотворение пламени* [produce flame]

1-й уровень (4 ячейки): *волна грома* [thunderwave], *опутывание* [entangle], *разговор с животными* [speak with animals], *скороход* [longstrider]

2-й уровень (3 ячейки): *дубовая кора* [barkskin], *почтовое животное* [animal messenger]

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +2 (+4 с заклинанием *дубинка*) к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 3 (1к6) или дробящий урон 4 (1к8), если используется двумя руками или с заклинанием *дубинка*.

Зомби Страда

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 30 (4к8 + 12)

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., пассивное Восприятие 8

Языки понимает Общий, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Отвратительные конечности. Всякий раз, когда зомби получает не меньше 5 дробящего или режущего урона за раз, бросьте к20 для определения того, что произойдет с ним:

1–8: одна нога отделится от зомби, если у него она есть.

9–16: одна рука отделится от зомби, если у него она есть.

17–20: зомби обезглавлен.

Если здоровье зомби опускается до 0 хитов, все его части умирают. До этого момента все отделившиеся части действуют по инициативе своего зомби и обладают собственными скоростью и действиями. Отделённая часть имеет КД 8. Любой нанесенный урон вычитается из здоровья зомби.

Отделившаяся нога не может атаковать и имеет скорость 5 футов. Отделившаяся рука имеет скорость 5 футов и может совершить одну атаку когтями в свой ход, бросок атаки делается с помехой. Каждый раз, когда зомби теряет свою руку, он теряет атаку когтями. Если отделена голова, зомби теряет атаку укусом, и его туловище считается ослеплённым, если только голова не видит его. У отрубленной головы скорость 0 футов, и она может совершить атаку укусом, но только если цель находится в её пространстве.

Если зомби потерял ногу, его скорость снижается вдвое. Если обе ноги — он падает ничком. Если при этом у него есть руки, он может ползти. Если рука осталась одна, он по-прежнему может ползти, но скорость уменьшается вдвое. Без рук и без ног его скорость становится равной 0, и зомби не получает никаких бонусов к скорости.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 3 (1к4 + 1).

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 4 (1к6 + 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 глухота, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 9

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

Иглы. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 8 (2к6 + 1).

Куши (Мастифф)

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Огр

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Великаний, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Палица. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 11 (2к6 + 4).

Привидение

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 11
Хиты 45 (10к8)
Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

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

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд
Иммунитет к состояниям захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки все, что были известны при жизни
Опасность 4 (1 100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плани, и наоборот.
Бестелесное перемещение. Привидение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* урон некротической энергией 17 (4к6 + 3).
Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плани, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становится целью эффектов, происходящих на другом плане.
Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration], но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

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

Пробуждённое дерево

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к12 + 14)
Скорость 20 фт.

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

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление урону дробящий, колющий
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево остаётся без движения, оно неотличимо от обычного дерева.

Действия

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

Разведчик (эльф)

Средний гуманоид (эльф), 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, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Наследие фей. Эльф-разведчик совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

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

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

Рой пауков

Средний рой крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

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

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

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

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

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

Действия

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

Эттеркап

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 44 (8к8+8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Восприятие +3, Выживание +3, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки –

Опасность 2 (450 опыта)

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

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, эттеркап знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Эттеркап игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Эттеркап совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 4 (1к8). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе станет отравленной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 7 (2к4+2).

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно существо с размером не больше Большого. **Попадание:** Существо становится опутанным паутиной. Опутанное существо может действием совершить проверку Силы Сл 11, высвобождаясь из паутины при успехе. Эффект оканчивается, если паутина будет уничтожена.

У паутины КД 10, 5 хитов, уязвимость к урону огнём, иммунитет к дробящему урону, урону психической энергией и ядом.

Раздаточный материал для игроков 1:

Эльфийские сапоги

Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите эти сапоги, ваши шаги не издадут звука, вне зависимости от поверхности, по которой вы идёте. Вы также совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), которые полагаются на бесшумное передвижение.

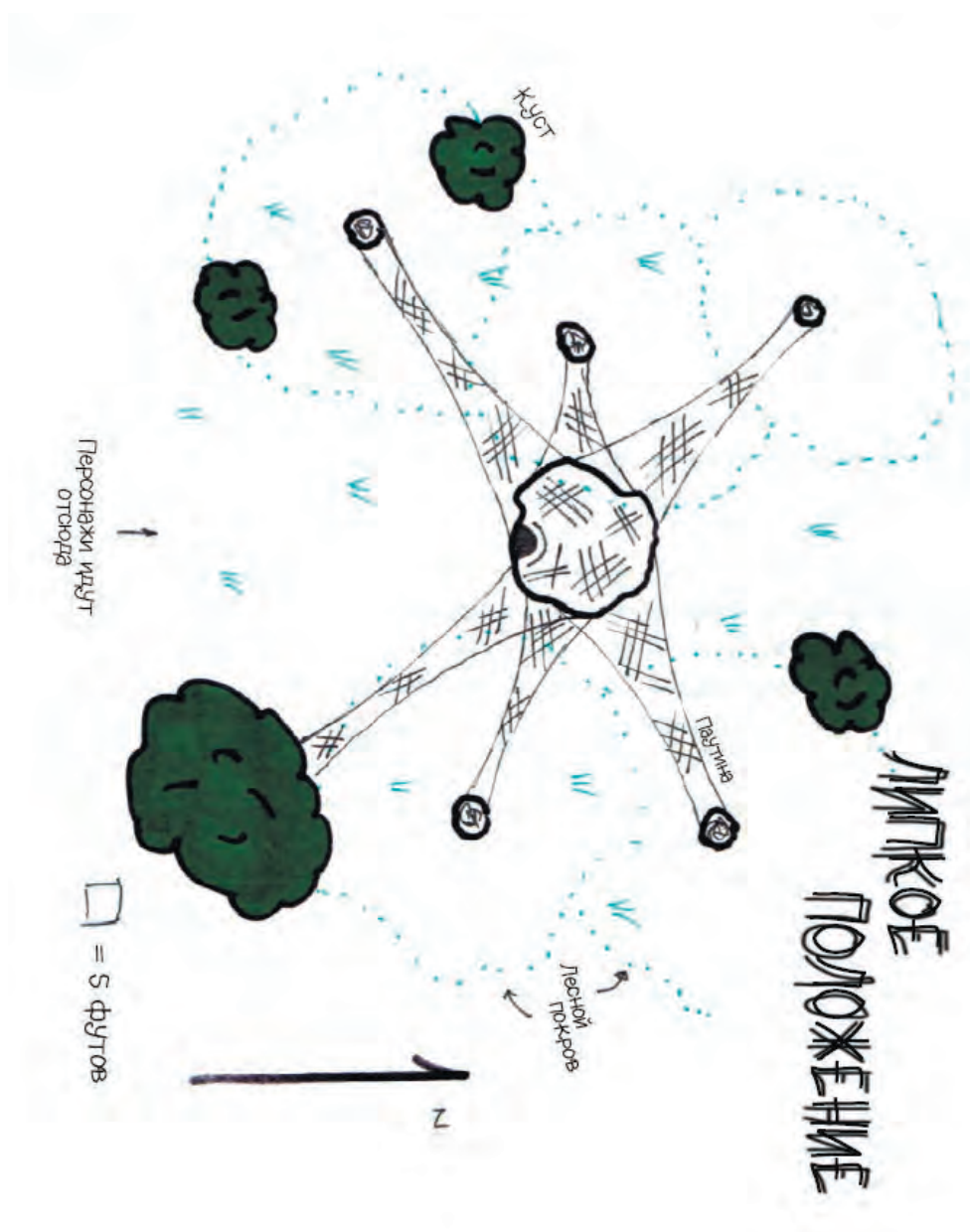
Эти лёгкие сапоги сделаны из эластичной зелёной кожи и украшены мёртвыми листьями. Они постоянно покрыты грязью, будто их носивший прошёл через какое-то кровавое месиво глубиной до лодыжки. Никакие способы (магические или иные) не могут вывести эту грязь.

Раздаточный материал для игроков 2: Пергамент из сумки

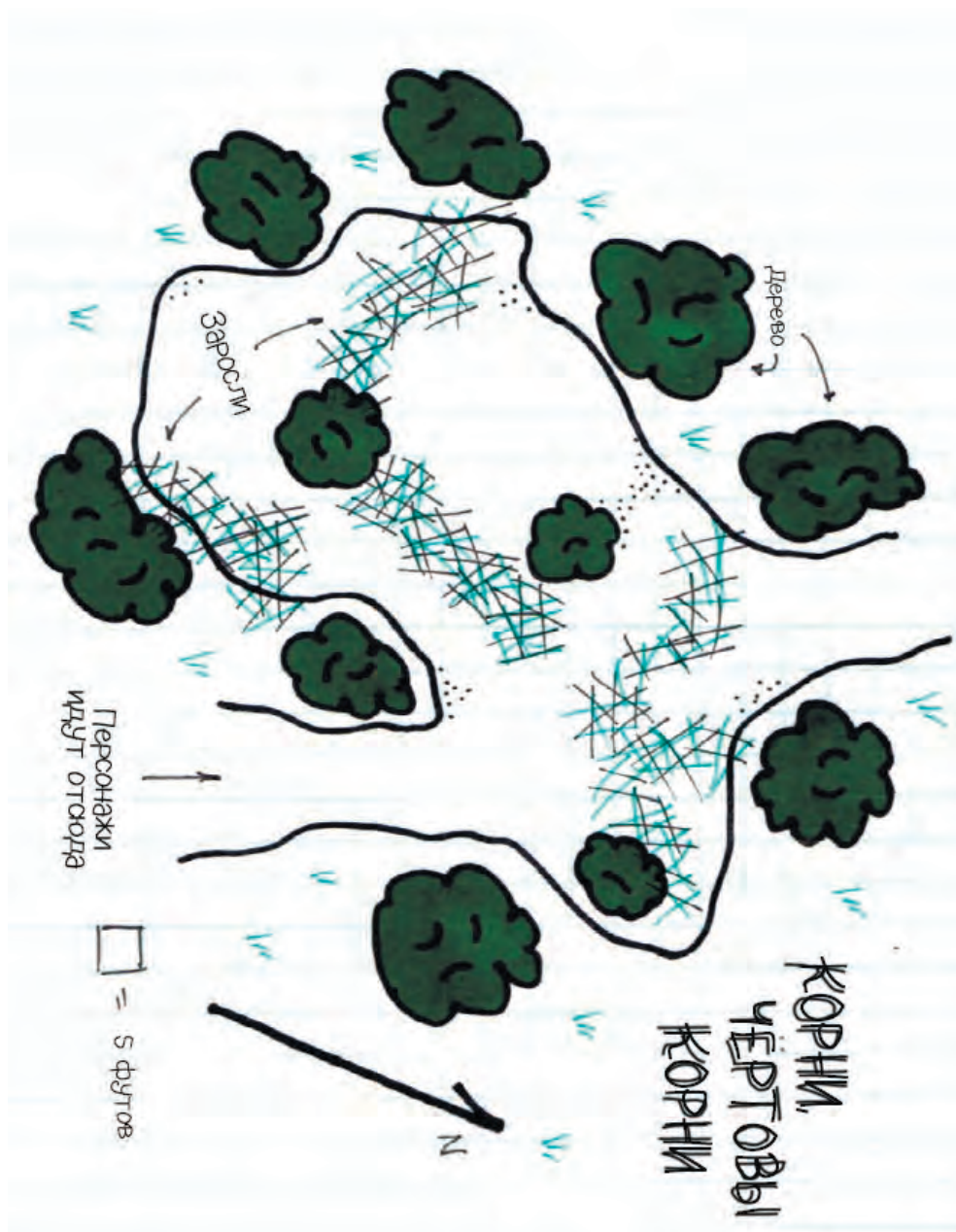
*Птичку с красным хохолком,
С остро точенным ножом
Если встретишь — пой и хлопай,
В такт себе ногами топай,
Чтоб ненастья избежать,
Ты заставь её кричать.*

Защита

Приложение: Карта столкновения «Липкое положение»



Приложение: Карта столкновения «Корни, чёртовы корни»





НЕВИННЫЙ

Туманы уводят вас глубже в Глумпенское болото в логово большого зла. Там неживой сын мертвого бога ждёт смерти, что постоянно ускользает от него. Даруете ли вы ему покой или осознаете, какую роль он играет в том, что грядёт?

Седьмая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



Michael E. Shea

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-07

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: Gumeg, DUNGEONS_GUEST, CAH4EJIJA, Xattttta, k1nda, Romulas

Вёрстка: Шаборкина Ксения

Вычитка: Maia Everett

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.

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

Оглавление

Вступление	2	Часть 3. Ямы крови и костей	15
Введение	2	Погребальные колодцы	15
D&D Adventurers League	2	Часть 4. Убежище Величественных Мёртвых	17
Подготовка приключения	2	А. Верхняя зала	17
Перед игрой	2	В. Камера Ночного Змея	18
Изменение сложности приключения	3	Завершение	19
Проведение приключения	3	Вознаграждение	20
Простой и образ жизни	4	Опыт	20
Услуги заклинателей	4	Сокровища	20
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Слава	21
Демиплан Ужаса	5	Время простоя	21
Предыстория приключения	7	Сюжетные награды	21
Обзор приключения	7	Награда Мастера	21
Зацепки приключения	8	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	22
Добро пожаловать в Баровию	8	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	23
Часть 1: Кровавый алтарь	9	Раздаточный материал для игроков 1	30
Общие черты	9	Раздаточный материал для игроков 2:	
Вам здесь не быть!	9	Плащ шарлатана	31
Путешествие в болото.	11	Приложение. Карта Черепа дракона	32
Часть 2: Глюмпенское болото	12	Приложение. Карта Ям Костей и Крови	33
Общие черты	12	Приложение. Карта Убежища Величественных Мёртвых	34
А. Затонувший караван	12		
В. Череп дракона	13		
Общие черты	13		
С. Лагерь Гостя	14		

Введение

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

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

Приключение проходит в заснеженных лесах близ деревни Орашное в графстве Баровия. В конечном счёте приведет вас в Глюмпенское болото.

D&D Adventurers League

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

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

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

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

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

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

ПМ, или тактику, используемую в бою.

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

Перед игрой

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

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

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

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

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

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала

приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 5 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться еще долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

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

Безумие после воскрешения

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

Вампиризм и ликантропия

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

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

У таких героев есть следующие возможности:

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

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

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

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

Зима в Баровии

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

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

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

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

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

В случае заклинаний, эффект которых меняется

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

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

Косметические изменения заклинаний

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

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

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

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

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

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

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

Ментальная связь Рэру [Rary's telepathic bond]. Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

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

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

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и ведёт заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

Порыв ветра [gust of wind]. Ветер сопровождает призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Предыстория приключения

Недавно в городок прибыл хорошо одетый Гость. Каким-то образом он завоевал доверие горожан. Фермеры и торговцы ценят его советы. Мастера и кузнецы ищут его помощи. А пара возлюбленных, Бенедик и Сари, просят благословить их брак. Но никто не знает, что Гость — это инкуб, манипулирующий небольшой сонной деревней своим шёпотом.

Но жители Орашного не знают, что в деревне скрывается ещё один странник. Он ни с кем не разговаривает, не смог завоевать доверие местных и даже не выдал своё присутствие кому-либо. Второй чужак — это привидение тролля-полудракона, Гракксигак.

Впрочем, именно Гракксигак — причина, по которой Гость прибыл в городок. Получив дар от Демиплана Ужаса, Гость собирается подчинить своей воли привидение. Но это потребует жертвоприношения. И кто может подойти для этой цели лучше, чем Бенедик и Сари, два глупых ребёнка, чья ошибка состояла лишь в том, что они полюбили друг друга.

Не марая рук, он уговорил и очаровал брата Бенедика, Регольда, убедив его совершить ужасное. В первую, так и не состоявшуюся брачную ночь Регольд безжалостно убил обоих, пока Гость наблюдал за всем своим алчным взглядом.

Но Гракксигак не объявился, и Гость узнал, что жертва стала бессмысленной, так как только добровольная жертва способна привлечь внимание Тёмных Сил для исполнения его просьбы. И он возложил свои надежды на бедного, несчастного Регольда.

Приключение начинается, когда Гость и Регольд направляются в Свод Почтенных Мёртвых, древнему храму юань-ти великой силы и великого зла. За

то время, пока они идут, Гостю несомненно хватит времени пробудить жар вины в груди Регольда. Дальше останется только вложить клинок тому в руку, а Регольд сделает всё остальное.

Гракксигак, Вторая Одержимость

Троль полудракон — сын дракона Тростулгразя, ныне драколича. Он родился ещё тогда, когда отец был живым. Убитый искателями приключений в логове драколича Гракксигак восстал из мёртвых в виде привидения и теперь ищет уважения, которое никогда не оказывал ему его уважаемый отец при жизни.

Прибытие Гракксигака в Баровию заметила Эсме, что появилась однажды перед ним ночью. Сыграв на слабости простодушного привидения к одобрению, она привлекла его к своему делу. С помощью Гракксигака Эсме надеется заполучить перчатки Татьяны из Орашного, если он, конечно, окажется достаточно сообразительным, чтобы найти их.

Не смотря на свою жестокую натуру, Гракксигак робок и легко пугается в форме привидения, так как не смог привыкнуть к своему нынешнему состоянию. Он нашёл перчатки, но не знал, как украсть их без подозрений, а ведь его госпожа особо отметила, что ему не следует вызывать их. Он искал помощи у другого привидения, Таларика Даорана, но тот настаивал на том, что сначала ему необходимо отомстить Джени Зеленозубой (DDAL04-06 *Привидение*).

Когда ситуация уже усугубилась, прибыл Гость и заинтересовался Сари, владелицей перчаток. Гракксигак решил воспользоваться этим моментом, чтобы выполнить своё задание.

Гракксигак появляется как огромный звероподобный троль с завитыми рогами и рваной дырой в виде сердца в центре груди. Дыра — это проявление его связи с Эсме Амарант и с Вечерней Славой.

Тёмный дар. Тёмные силы наградили Гракксигака способностью воздействовать на вещи Материального плана, оставаясь на Эфирном. Эта способность ограничена *одержимостью* и возможностью телекинетически манипулировать предметами.

Обзор приключения

Приключение состоит из четырёх частей.

Часть 1. Персонажи прибывают к кровавому алтарю. Там они обнаруживают убитую молодую пару у алтаря, и их атакуют тролли, последователи Гракксигака. После победы над нападшими персонажи знакомятся с привидением погибшей девушки, Сари.

Несмотря на свой новый облик, Сари знает, что её убийцы скоро проведут некий ритуал в логове великого зла дальше в Глюмпенском болоте. В тайне от них Гракксигак следует за ней, стремясь наконец-то заполучить *перчатки Татьяны*.

Часть 2. Во второй части приключения персонажи пройдут через Глюмпенское болото и, возможно, соберут улики на своём пути. Во время

путешествия они столкнутся с затонувшим вардо и его владельцем—Вистани, а также наткнутся на лагерь Гостя. Если хватит времени, они также увидят огромный череп красного дракона, поедаемый вурдалаками.

Часть 3. В третьей части приключения персонажи придут в Свод Почтенных Мёртвых, бывший могильник юань-ти. Пробираясь сквозь гробницы, искатели приключений столкнутся с группой юань-ти, ведущей раскопки в поисках артефактов в сопровождении орков-рабов.

Часть 4. Персонажи прорываются в Убежище Величественных Мёртвых. В конце концов они натолкнутся на Гостя, проводящего тёмную церемонию для связывания привидения Гракксигака. Для того, чтобы не допустить победы Гостя, персонажи должны предотвратить смерть Регольда и нанести поражение Гостю и его призванным мёртвым приспешникам. Однако персонажи могут убедить привидение Гракксигака помочь в их начинаниях. В противном случае им придётся столкнуться ещё и с полным гнева призраком полудракона.

Глюмпенское болото

Глюмпенское болото — очередная часть территории Фаэруна, что была сметена туманами. Оно отделено от Сумрачных Трясин [Twilight Marshes] Исчезающей Возвышенностью [Vanishing Hills].

На возвышенности и болоте, к северу от неё, обитают юань-ти, проводящие мерзкие обряды для еще более мерзких существ.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из *Забывших 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.

В другом случае любая из следующих зацепок может объяснить появление отряда на участке земли между Трепещущим лесом и Баровийским.

Предупреждение Джени. Персонажам, принявшим участие в событиях DDAL04–06 *Призрак*, приснился сон, в котором их посетила Карга Джени Зеленозубая и предупредила их о неизвестной личности и её Одержимостях. Во сне также упоминалось и о паре перчаток. Игроки могут узнать, что у девушки из деревни Сари есть милая пара перчаток, которую она надевает повсюду. В последний раз Сари видели по пути к древнему святилищу вместе с её возлюбленным, её братом Регольдом и третьим мужчиной, известным местным как Гость. Изучение этого сна привело их к давно забытому святилищу близ Орашного.

Пропавшие возлюбленные. Слухи ходят в деревне о неизвестном человеке, которого все знают лишь как Гостя. После его прибытия люди начали вести себя странно. Но что ещё хуже, пара молодых влюблённых, Бенедик и Сари, пропали. В последний раз их, направляющихся в Сваличский лес, видели в компании Гостя.

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 когда он наконец рассеивается, они оказываются на окраине небольшой горной деревни. Это не особенно тонко, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

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

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

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

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

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

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

Часть 1: Кровавый алтарь

Приключение начинается в том святилище, что упоминала Джени, в разгар особо неприятной грозы.

Общие черты

Святилище обладает следующими общими чертами:

Местность. Земля под ногами сухая за исключением небольшой сырости после дождя. Тем не менее на промокнувшей от дождя и крови поверхности близ статуи образовалась густая грязь (смотрите ниже врезку «Кровавые следы Сары»).

Свет. Ночное небо тёмное и пасмурное. Редкие вспышки молний дают яркий, но краткий свет. Единственным источником света служат предметы, которые персонажи принесли с собой.

Запах. Грязь и дождь. Тяжёлый, металлический запах крови. Немытые тела.

Звуки. Гром молний, жужжание мух, карканье воронов, далёкие вопли волков.

О перчатках и призраках

Перед самым началом этого приключения Гракксигак становится полностью одержимым перчатками. В течение этого похода его одержимость проявляется по-разному. Чем ближе персонажи приближаются к своей финальной цели (часть 4), тем более частыми становятся происшествия. Благодаря своему Тёмному Дару (см. выше Гракксигак, Вторая одержимость) мёртвый тролль способен делать всё это с Эфирного Плана.

Несколько примеров того, что может делать Гракксигак (он не ограничен этими действиями):

- Персонаж, возможно, проснётся, обнаружив пропажу своих перчаток. Хотя он и найдёт их снова, но не в том месте, где стоило бы искать (висящими на суку, в дупле дерева, заткнутые в обувь товарища и т.п.). Независимо от бдительности персонажей, они не смогут поймать воришку.
- Персонажи могут встретить на своём пути необычную большую кучу перчаток, лежащую посреди тропы, или её же за костром после подъёма утром. Ни одна из этих перчаток не принадлежит им. Некоторые из них порваны или покрыты кровью, а одна или две из них содержат внутри себя руки, пальцы своих прошлых владельцев.
- Персонаж может почувствовать лёгкое потягивание за свои перчатки, пока всё ещё носит их. Это начинается достаточно безобидно, но может перерасти в смертельную неприятность в бою. Если Гракксигак потеряет терпение (если персонажи останавливаются на чрезмерно длительный отдых), он сможет дёргать их в неподходящее время в разгар боя, в результате чего бросок атаки персонажа будет совершён с помехой.

Или, что ещё хуже, Гракксигак может попытаться овладеть персонажем и заставить его бежать в ближайшую рощу деревьев или иным образом скрыться из виду, чтобы убедиться, что на самом деле персонаж не носит перчатки Татьяны. Ни в одной из частей 1, 2 или 3 Гракксигак не атакует персонажей.

Вам здесь не быть!

Вспышка молнии озаряет высокую статую мужчины в плаще с накинутым капюшоном. Из его рукавов выползают толстые каменные змеи, обвивая его руки с телом. Капюшон скрывает в темноте черты лица статуи.

Мгновение спустя вторая вспышка молнии озаряет тёмный кровавый отпечаток руки на мантиях статуй. В основании статуи и в нижней части размазанного пятна лежит тело молодого человека, одетого в домашнюю одежду, лицом вниз в луже чёрной грязи — его рука всё ещё лежит на одной из ног статуи. Другая рука мальчика держит руку девушки — передняя часть её цветочной блузки кажется чёрной от крови. Её пустые, немигающие глаза смотрят вверх, когда капли дождя падают на бледную кожу её лица.

Дайте персонажам немного времени на осмотр сцены, прежде чем продолжить. Тем не менее, прежде чем они смогут найти достаточно подробную информацию, прочтите:

Дерево поблизости ломается пополам, и большие фигуры выходят с угрожающим рыком на поляну.

«Мы есть враги», — изрыгает фигура низким голосом. Третья вспышка молнии освещает фигуры троллей с покрытыми рубцами лицами и странными шрамами в центре груди. Ужасный рот говорившего тролля озаряет злобная ухмылка, оголяя несколько золотых зубов.

Два **тролля** [troll] — последователи Гракксигака. Они не выдадут его имя по своей воле. Тролли — слуги Тростулгразля. Хотя они и не являются полудраконами, на их регенерацию не влияет урон кислотой.

Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 11 укажет на то, что носимые ими шрамы выглядят намеренно нанесёнными, так как они слишком симметрично и обдуманно расположены для следов от битвы.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Слабая группа:** в начале каждого хода **троллей** бросьте кость, и если результат чётный, то троллей

поражает вспышка молнии, и все их атаки в этом ходу совершаются с помехой.

- **Сильная группа:** увеличьте хиты каждого тролля до 115.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного тролля.

Развитие событий

После того как персонажи побеждают троллей, прочтите:

«Теперь безопасно?»

Блёклый образ молодой женщины в цветочной блузке и с изящными кружевными перчатками выглядывает из-за соседнего корявого дерева. В её глазах читается тревога, а на лице видны серебристые дорожки слёз.

Яркая красная кровь пропитала передник её красной блузки и продолжает течь, капая на землю у её ног.

Из-за такой трагичной смерти Сари вернулась в форме **привидения** [ghost] и не имеет ни малейшего понятия, как и почему. Независимо от того, как пойдёт беседа, Сари рассказывает следующее:

- Её зовут Сари, а мертвый мужчина — её возлюбленный Бенедик. Она начинает рыдать, увидев трупы, и отчаянно зовёт Бенедика, будто надеется, что и он восстал в виде привидения.
- Она и Бенедик пришли сюда пожениться. Брат Бенедика Регольд сопровождал их, но она не видит его тела здесь.
- Она не помнит, как умерла. Лишь только жуткую боль в своём сердце, а потом всё как в тумане.
- Если спросить её, может ли Регольд быть тем, кто убил их, то Сари пренебрежительно пожимает плечами. Она говорит, что он действительно всегда был сердитым, но не знает почему. Но она всё равно не может представить себе причину, по которой он бы хотел убить её и своего родного брата.
- С ними был кто-то ещё, но она не помнит, кто. Она не помнит ни его лица, ни то, как звучал голос. Каждый раз, когда Сари крайне близка к образу, он уплывает из её разума.
- Она знает, куда направился Регольд: в место великого зла. Она боится, что нечто очень плохое может произойти там. Нечто, что необходимо остановить как можно скорее.
- Она чувствует громадную, мощную силу — злую, но печальную, как и она сама. И сердце этой силы такое же разбитое.
- Если спросить о её перчатках, Сари скажет, что это подарок от её умершей матери. Если персонажи осмотрят её тело, то перчаток нигде не будет. Сари не может снять с себя перчатки.

Отыгрыш Сари

Сари только недавно стала призраком и вряд ли знает, что она вообще мертва. Даже если ей предъявят дока-

зательство её смерти, она может оплакать это зрелище, а затем просто забыть, что когда-либо видела это. У Сари есть только чувства, ведущие её в этой форме, и очень мало фактов. Скорее всего, она видит силу в авантюристах и умоляет их прекратить ритуал, который, как она чувствует, скоро будет начат.

Сари можно будет успокоить, если она и Бенедик поженятся в соответствии с традициями Баровии. К сожалению, это потребует воскрешения Бенедика из мёртвых.

Цитата: «Бенедик! Бенедик, где же ты?!»

В конце разговора Сари подходит к персонажу, проявившему к ней наибольшее сочувствие, и касается его груди. Прикосновение ощущается как прикосновение липкой руки, но ощущение исчезает через мгновение. Сари уходит: исчезает в болоте и оставляет за собой след ярких кровавых следов.

Кровавые следы Сари

После встречи с Сари персонажи мельком видят следы яркой красной крови. Кровь необычайно и, кажется, почти что светится своим светом; брызги яркого, жуткого цвета в другой тусклой, тоскливой реальности.

Персонажи, решившиеся прикоснуться к следам, ничего не почувствуют, кроме земли под ногами: следы — лишь часть духа Сари.

Если персонажи демонстрируют какую-либо враждебность по отношению к Сари, призрак бежит или, если не может, использует *ужасающее видение*. Даже если они убивают её, Сара преследует персонажей, чтобы расследовать «ужасную вещь».

Изучение области

Кроме разговора с привидением Сари, персонажи могут исследовать сцену убийства у алтаря. То, что они узнают, зависит от выбранных персонажами навыков, и того, как успешно они их используют.

• Интеллект (Расследование)

Сл 11. Нанесённые Бенедик и Сари раны чёткие. Их не могли нанести тролли или иные монстры.

Сл 15. По ранам можно предположить, что их атаковали сзади и убили сразу. Кто бы это ни сделал, у него было два оружия.

• Мудрость (Выживание)

Сл 11. Следы крупных гуманоидов обходят поляну вокруг.

Сл 13. На поляну, окружающую алтарь, ведут четыре пары следов размером с человеческие, но только две пары уходят с неё в сторону юго-востока.

Сл 15. Одни следы принадлежат кому-то — мужчине, носившему дорогую пару ботинок, судя по каблуку. Осторожность, с которой он передвигался, чтобы наступать по наименее грязным участкам в округе, говорит о том, что он был

одет в вечерний костюм.

- **Интеллект (Магия или Религия)**

Сл 13. От алтаря исходит слабая аура некроман-
тии. Персонаж, использующий *обнаружение
магии* [detect magic] или схожие способности,
сможет понять это без проверки.

Сл 15. Алтарь изображает неизвестную фигуру,
сделанную, видимо, юань-ти, расой змееподоб-
ных существ.

Ссет, Шипящая Смерть

Ссет явился к юань-ти древности в форме крылатого юань-ти, называвшего себя воплощением Мершолка. Говоря голосом Мершолка, Ссет поклялся вытащить юань-ти из упадка и построить новую империю. Многие поклонявшиеся Мершолку после этого стали последователями Ссета. Некоторые юань-ти уже давно подозревают, что Ссет – узурпатор, который воспользовался сном Мершолка, чтобы сделать себя богом. Они думают, что Ссет мог даже поглотить Мершолка, и теперь он отвечает на молитвы последователей Мершолка, а его жрецы переманивают в свою веру или пожирают наиболее упорных поклонников старого бога.

Сокровища

У одного из троллей есть четыре золотых клыка. Будучи выдранными (и очищенными), они стоят по 25 зм каждый. Этот тролль также нёс с собой *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

На каждом зубе выгравирована руна. Успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) Сл 15 персонаж узнает в них руны, часто используемые в ритуалах и заклинаниях некромантов. Тролли — не нежить.

В маленькой откидной шкатулке в кармане Бенедика лежит золотое кольцо с двумя кроваво-красными рубинами. Его стоимость — 50 зм.

Путешествие в болото.

Персонажи могут без опаски остановиться здесь на ночь. Однако призрак Сари призывает спешить и молит приключенцев остановить это ужасное событие, пока не станет поздно. Она запугивает их тем, что, если они заснут, то они никогда больше не смогут спать из-за кошмаров, которые им приснятся. Если никто так и не обратит никакого внимания на Сари, она может даже попытаться вселиться в одного из персонажей и убежать в сторону Глюмпенского болота.

Иначе переходите к части 2.

Часть 2: Глюмпенское болото

Идя по кровавым следам Сари, искатели приключений начинают своё путешествие на болото.

До могильника юань-ти двое суток пути с одной ночёвкой.

Общие черты

Болото обладает следующими общими чертами:

Местность. Болото очень неприглядно: полно топей, поросло pokrученной колючей ежевикой, покрыто глубокими бассейнами мутной, вонючей воды. В воздухе роятся целые облака чёрных, кусачих мух.

Кровавые следы. Явный путь через болото найти сложно. Тем не менее, когда персонажи начинают думать, что заблудились, они находят кровавые следы ног Сари, которые бесследно исчезают через некоторое время (см. выше Кровавые следы Сари).

Свет. Небо пасмурно и предвещает бурю.

Несмотря на это освещение отличное.

Запахи. Грязь, дождь, гниль.

Звуки. Гремит гром, жужжат мухи, каркают вороны, вдалеке воют волки. Неизвестно откуда доносится очень тихий, почти призрачный, шёпот и всхлипывания.

А. Затонувший караван

Через пару часов дороги группа обнаруживает следующее.

Из бурлящей зелёной поверхности трясины впереди выступают скрученные деревья. Кое-где видны маленькие островки покрытых грибами камней и грязи. В центре трясины стоит когда-то крепкая деревянная повозка, теперь наполовину затопленная. Одна сторона *вардо* глубоко погрязла в болоте, придавая оставшейся на виду части странный, изогнутый угол.

«Эй вы! Помогите мне! — неистовый голос зовёт из *вардо*. — Мой *вардо* засосало болото, заперев меня здесь!»

Внутри *вардо* (повозки, в которой живут Вистани) находится **Сомойог**, путешественник из числа Богоровов (DDAL04–05 *Гадалка*), застрявший на Демиплане, пока его семья путешествует в туманах (подробней об этом в DDAL04-06 *Призрак*).

Он переправлялся по болоту, остановившись на ночлег. Пока он спал, его *вардо* застряло в трясине, и лишь благодаря маленьким окнам он лишь застрял внутри.

Добраться до повозки, чтобы освободить Сомойога, непросто. Трясины в болоте угрожают проглотить тех, кто решится пересечь его, и тернистые лозы выглядят так, как будто хотят выжать жизнь из всех, кто проходит мимо.

Игроки вольны придумать креативный способ добраться до повозки, или они могут совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 13 или Ловкости (Акробатика), чтобы проложить себе путь через маленькие кочки к повозке. При провале проверки бросьте 1к4 и обратитесь к следующей таблице, чтобы узнать, что произойдёт:

Опасности топи

1к4 Эффект

1	Нога персонажа попадает в скрученную массу тернистых лоз, из которых капает ярко-зеленая жидкость. Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит 10 (3к6) урона ядом.
2	Один неверный шаг отправляет персонажа в грязное болото, а липкая грязь и ил угрожают затянуть его под себя. Персонаж может вытащить себя из грязи, но должен преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе получит один уровень истощения от потраченных усилий.
3	Персонаж спотыкается и приземляется в обрывки странных зеленых и желтых грибов. Персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе потеряет 2 кости хитов. Если у него осталось меньше двух костей хитов, вместо этого он получит 10 (3к6) урона ядом.
4	Персонаж оступается и понимает, что схватился рукой за кривое, гнилое дерево. Он должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе будет ошеломлен кошмарными видениями того, как тысячи гуманоидов пытаются и поедают змееподобные существа. Эти видения причиняют урон психической энергией 10 (3к6).

Добраться до *вардо* недостаточно для того, чтобы освободить Сомойога. Конец повозки, в котором находится дверь, погружен в густую грязь, а окна слишком узки, чтобы проползти. Исключая творческое использование магии, уничтожение части стены повозки — единственный способ вытащить его. Двухфутовая секция *вардо* имеет прочность 13, 30 хитов (иммунитет к яду и психическим повреждениям).

После освобождения Сомойога с радостью вырывается из *вардо* и предоставляет персонажам следующую информацию:

- Днём ранее двое мужчин проходили через болото и прошли мимо его лагеря. Один был крупным и одет в одежду простого человека, хотя у него на поясе было два прекрасных меча. Другой был безукоризненно одет, как благородный, с

оборочным платьем, королевским красным дублетом, золотыми пуговицами и парой тонких высоких кожаных сапог со складками на колене.

- Он пригласил их обоих разделить с ним очаг и рассказать их истории, но, хотя крупный мужчина и хотел принять приглашение, богач рывкнул на него, и они оба продолжили свой путь. Первый мужчина действительно выглядел удручённым.
- Сомойог слышал слухи о существовании великой силы в болоте — существо не живое, но и не мёртвое. Он хихикает про себя и комментирует, как это звучит глупо, когда он это говорит.

Сомойог не хочет делать ничего, кроме как извлечь из своей повозки всё, что возможно, и покинуть это проклятое болото.

Сокровища

В качестве награды за своё спасение Сомойог даёт персонажам набор изумительно красивых играль-ных карт. Карты изготовлены из лакированного дерева и инкрустированы золотом, серебром и платиной с соответствующим футляром для пере-носки. Они стоят 100 зм.

В. Череп дракона

Если позволяет время, персонажи также проходят мимо смоляной ямы. Это столкновение не влияет на дальнейшую историю. Оно, однако, должно произойти до столкновения С.

Общие черты

Болото обладает следующими общими чертами:

Местность. Смола густая, вязкая и относится к труднопроходимой местности. Вся яма охватывает около 80 футов в ширину. Бассейн относительно неглубокий и имеет всего около 3 футов в глубину.

Дёготь. Дёготь обжигающе горяч. Любой персонаж, начинающий ход в дёгте, получает урон огнём 2 (1к4). Полностью погруженный в дёготь (лежащий ничком) персонаж получает урон огнём 5 (1к10). Дёготь также легко воспламеняется. Любой подожжённый персонаж, покрытый дёгтем, получает урон огнём 3 (1к6) в начале каждого своего хода.

Запахи. Едкие пары, дёготь.

Звуки. Булькающий дёготь.

Прочтите или перескажите следующее:

Большой пруд густой булькающей жидкости и скрючен-ные, почерневшие деревья окружают череп огромного рогатого чудища. Половина этого вытянутого черепа взды-мается над булькающей жидкостью, а рога длиной в 25 футов вздымаются в ночное небо. На кончик каждого рога надето золотое кольцо. Множество разных белых костей торчат над тёмной жижей.

Если персонажи подходят к черепу или наступают на него, прочтите следующее:

Из липкой жидкости появляется чёрная фигура. Это гума-ноид, покрытый полностью дымящимся чёрным дёгтем. Несколько подобных существ также поднимаются, про-тирая свои глаза от грязи, и они готовы наброситься на вас.

Шесть **вурдалаков** [ghast] вылезают из земли широким кругом вокруг черепа дракона в центре болота. Они покрыты густой чёрной смолой, кото-рая придает коже сияющий чёрный оттенок, когда ручейки липкой чёрной жидкости стекают по их телам.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим сто-лом. Они не складываются:

- **Слабая группа:** уберите двух **вурдалаков**.
- **Сильная группа:** увеличьте хиты **вурдалаков** до 45 хитов.
- **Очень сильная группа:** добавьте двух **вурдалаков**. У всех **вурдалаков** 45 хитов.

Тактика

Вурдалаки не получают урона от того, что покры-ты дёгтем. Если они подвергаются атакам огнём, их полностью охватывает пламя. Если они начи-нают свой ход, будучи охваченными огнём, они наносят дополнительно 3 (1к6) урона огнём при атаке *когтями*.

Вурдалакам очень нравится толкать парализо-ванных существ, сбивая их с ног, в смолу. Любое существо, которое начинает свой ход полностью погруженным в горячую смолу, получает 5 (1к10) урона огнём. Кроме того, оно начинает задыхаться.

Если на вурдалаков нападают с расстояния и у них нет шансов на успех, они отступают в смолу. Убедившись, что персонажи исчезли, вурдалаки следуют за ними с безопасного расстояния. Если персонажи останавливаются на продолжительный отдых, вурдалаки устраивают засаду на персо-нажей в середине отдыха. Однако вурдалаки не отваживаются проникать в ямы крови и костей.

Удушье

Существо может задержать дыхание на число минут, равное 1 + значение его Телосложения (минимум 30 секунд).

Когда у существа заканчивается воздух, оно может выжить в течение количества раундов, равных его модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно умирает.

Развитие событий

После победы над вурдалаками персонажи могут исследовать кости дракона. Кажется, труп дракона

находится здесь уже довольно давно — к удовольствию вурдалаков. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 13 идентифицирует череп как принадлежащий взрослому красному дракону.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, находит небольшое количество порошкообразного серебра на земле на краю ямы. Персонаж, который преуспевает в последующей проверке Интеллекта (Магия) Сл 11, идентифицирует это как что-то, что, вероятно, было материальным компонентом для заклинания *защита от добра и зла* [protection from evil and good]. Этого количества недостаточно, чтобы иметь какую-либо ценность.

Сокровища

Кольца, опоясывающие левый рог черепа дракона, стоят 250 зм каждое.

С. Лагерь Гостя

Когда наступает вечер, персонажи наталкиваются на заброшенный лагерь. Прочтите или перескажите следующее:

На тёмном небе висит полная луна; её гнетущий холодный свет заливают земли внизу. Корявое дерево растёт на вершине холма, который возвышается над болотом вокруг него. Слабый запах пепла витает в воздухе, говоря о потушенном день назад костре. Расположение холма в окрестностях создает впечатление безопасного места для отдыха.

Персонажи могут использовать этот лагерь как безопасное место для продолжительного отдыха.

Проверка Интеллекта (Расследование) Сл 11 показывает, что в лагере ночевали двое; они поймали и приготовили кролика на костре. Если результат проверки превышает Сл на 5 или более, персонаж замечает, что только один из обитателей съел животное; кости были оставлены только в одном месте. Кроме того, либо только один из них спал, либо так, либо они по очереди спали на одном и том же месте на земле.

Если персонажи осматривают окрестности лагеря, они находят недавно выкопанную выгребную яму. Рядом валяется смятый пергамент. Выдайте **раздаточный материал для игроков 1** тому игроку, чей персонаж нашел записку.

Если персонажи решают остаться здесь на ночь, их никто не тревожит (кроме вурдалаков, если они преследовали персонажей ранее; см. столкновение В выше).

Часть 3. Ямы крови и костей

Путешествие Гостя и Регольда привело их в ряд древних захоронений юань-ти.

Погребальные колодцы

Когда искатели приключений придут сюда, прочтите или перефразируйте следующий текст:

Стоя на возвышении в заболоченной земле, вы видите ряд круглых каменных колодцев, окружённых глубоким жёлобом, заполненным щебнем. Четыре небольших каменных колодца, ориентированные на север, восток, запад и юг, окружают большой воронкообразный колодец, ведущий под поверхность земли. Некоторые из маленьких колодцев покрыты густыми виноградными лозами и жёлто-зелёным мхом, в то время как другие стоят неприкрытыми, под открытым небом. Короткий пролёт каменных ступеней ведёт к внешнему краю большого колодца в центре области.

Около восточного колодца вы видите мерцание факелов, установленных в земле вокруг трёх больших палаток. Одна выглядит довольно величественно, — она украшена золотом по фиолетовой ткани, — а две других выглядят как грубый холст, натянутый на каркас.

Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 13 позволяет обнаружить полдюжины орков-часовых, патрулирующих в ста футах от палаток. Полдюжины этих орков рассредоточены по всей территории, следя за злоумышленниками.

Проверка Интеллекта (История или Религия) Сл 15 показывает, что каменные круги — это открытые колодцы для погребения, на которых были размещались умершие. По мере того, как птицы падальщики и звери поглощали тела, кости медленно заполняли ямы.

А. Желоб обречённых

Как только персонажи приблизятся к внешнему кольцу рва вокруг колодцев захоронения, прочтите или перескажите следующее:

То, что казалось щебнем в большом жёлобе, окружающем комплекс руин, оказывается костями. Размер траншеи говорит о том, что, вероятно, тысячи трупов, брошенных в траншею, были повреждены веками влияния погоды и падальщиков. Траншея шириной в десять футов тянется в обоих направлениях среди больших искривлённых деревьев и висячих ковров из влажного мха.

Если персонажи подошли достаточно близко, чтобы осмотреть кости, успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 11 показывает, что эти трупы принадлежат многим различным расам, в том числе дварфам, людям, эльфам, оркам и многим другим. Они выглядят так, будто умерли несколько столетий назад.

Если персонажи тратят время около жёлоба, они узнают, что тот имеет 5 футов в глубину и полон костей.

В. Лагерь раскопок юань-ти

Если персонажи решат обследовать лагерь, прочтите или перескажите следующее:

Из двух соседних покрытых холстом палаток слышны отрывки разговора на орочьем. Многочисленные ящики и бочки лежат рядом с лопатами, кирками, веревками и большими ведрами. В стороне виднеется куча грязи. Лагерь построен вокруг одного из старых каменных колодцев. Толстые виноградные лозы и кусты ежевики были срезаны, а поверх них были построены большие деревянные леса. В колодец с эшафота над ним свисают несколько канатов.

Рядом с самой большой из трёх палаток в землю вбит столб высотой в десять футов. На него нанизано тело мертвого орка.

Персонажи, говорящие на Орочьем, способны услышать отрывки и куски разговора: в основном слова «работать», «смотреть», «стоять», «идти», «сидеть», «не есть» и т.п.

Когда персонажи приближаются к лагерю, они должны преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытность) для скрытного от орочьих патрулей перемещения. При провале орки предупреждают оставшихся в лагере соплеменников и своих хозяев юань-ти.

Это группа копателей состоит из восьми **орков** [orc] (трое из которых в дальнем патруле и прибывают в конце третьего раунда), одного **проклинателя юань-ти вида 1** [type 1 yuan-ti malison] и одного **проклинателя юань-ти вида 3** [type 3 yuan-ti malison].

Юань-ти шлют орков вперед и атакуют дальнобойными атаками, прежде чем приступить к рукопашным.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Слабая группа:** уберите одного орка.
- **Сильная группа:** добавьте **проклинателя юань-ти вида 1**.
- **Очень сильная группа:** добавьте **проклинателя юань-ти вида 1** и **проклинателя юань-ти вида 3**.

Если юань-ти повержены, персонажи могут свободно обыскать лагерь. В лагере лежит большое количество оборудования для раскопок, включая сапёрные лопаточки, лопаты, лебедки, молотки, зубила и ломы. Кажется, орки выполняли всю рабо-

ту, пока юань-ти просто наблюдали. На рынке эти предметы можно продать по 10 зм за каждый.

В палатке юань-ти лежат большие декоративные круглые циновки, на которых они спали. В яме для мусора по соседству находятся обглоданные кости гуманоидов. Палатку украшают фонари и шёлк. В ней также стоит обитый железом сундук с орнаментом.

Колодец. Персонажи могут захотеть осмотреть сам колодец. Верёвки с узлами свисают с эшафота прямо в каменный колодец. Запах гнили и разложения просто невыносим; любой персонаж, спускающийся в колодец, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит один уровень истощения до следующего короткого отдыха из-за неконтролируемых рвотных позывов.

Персонажи находят сотни скелетов, плавающих в чёрной смоле своих разложившихся останков. Участники раскопок уже растащили все сокровища, которые можно было найти на дне колодца.

Сундук. Сундук внутри большого тента закрыт и защищён ловушкой. Открытие замка без ключа потребует воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 17. Либо его можно выломать силой успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 17 или разломать (КД 17, 40 хитов, иммунитет к яду и психическому урону). Для обнаружения этой ловушки требуется преуспеть в спасброске Мудрости (Восприятие) Сл 15, а для обезвреживания нужен набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости Сл 15. При попытке открыть сундук без ключа (в том числе силой) во все стороны выстреливают крошечные ядовитые иглы, поражая всех существ в 15 футах. К сожалению, ключа нет нигде поблизости; орк, которому юань-ти доверил носить ключ, случайно уронил его в колодец два дня назад — и был жестоко нанизан на кол.

Отравленная игла. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 15 фт., любое существо в пределах дистанции. Попадание: 1 колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получит 21 (6к6) урона ядом. Успешный спасбросок уменьшает урон вдвое.

Сокровища. В сундуке лежат золотой графин со змеевидными ручками стоимостью 230 зм, помятый богато украшенный шлем стоимостью 60 зм и золотая пластина с вытравленной на ней странной картой стоимостью 200 зм. В сундуке также лежит *свиток заклинания небесный огонь* [spell scroll of flamesrike].

Осмотр золотой карты показывает, что местоположение этой раскопки изображено на пластине. На ней отмечены и другие места, но в силу отсутствия масштаба и ориентации неясно, где или как далеко они находятся.

Награда опытом. Если персонажи успешно обезвредили ловушку, наградите каждого игрока 100 опыта.

С. Центральный колодец

Персонажи находят случайный кровавый след, ведущий вокруг комплекса и в конечном итоге к центральному насыпям.

Тран. Когда приключенцы направляются к ступеням, ведущим к центральному колодцу, прочитайте или перефразируйте следующее:

Лестничный пролёт из трех ступеней ведет к высокой каменной стене центрального колодца. В изогнутом интерьере стены вырезана побитая погодой мозаика, изображающая рабство и войны между гуманоидами и змеями. Ни одна грубая деталь расчленения, потрошения или обезглавливания не была оставлена воображению. В резные углубления, окружающие верхнюю часть стены, вдавлены змеиные черепа и обнажённые клыки.

Становясь на первую ступень, вы видите перед собой центральный колодец. Он имеет полных сорок футов в диаметре и спускается в темноту. С запада вьётся узкая рампа, уходящая всё глубже в колодец. Каменные стены сужаются к низу, пока не достигают невидимого дна, откуда явственно чувствуется запах смерти.

Спиральный проход ведет к нескольким входам в камеры, расположенных в основной скважине. Большинство из них рухнули за эти годы. Кажется, что и сама дорожка рассыпалась на части, но она достаточно прочная. Только два дверных проема открыты — один около трети пути вниз и последний на нижнем пролёте.

Часть 4. Убежище Величественных Мёртвых

Когда персонажи достигнут нижней части прохода и войдут в дверь, прочитайте или перефразируйте следующее:

А. Верхняя зала

Стены этой камеры слегка наклонены внутрь, создавая пространство в форме большой трапеции. Четыре тонких каменных столба, каждый из которых вырезан в форме переплетающихся змей, глотающих хвосты друг друга, поддерживают потолок наверху. Сотни осколков разбитых урн лежат у стен комнаты. Кажется, когда-то эти урны стояли в альковах, расположенных на стенах. Большая каменная жаровня находится в центре комнаты на платформе из покрытого рунами камня, горящего ярким желто-красным пламенем. Пламя отбрасывает танцующие вдоль стен тени разбитых урн.

Когда персонажи входят в комнату, прочтите следующее:

Голос шепчет из теней. Клыкастый череп выплывает из одной ниши, закрепленный на змеином скелете.

Эти две **костяные наги** [bone naga] (одна охранная и одна духовная) были постоянными стражами этого колодца столетиями, но теперь они защищают лишь пыль.

Если кто-то из искателей приключений говорит на Драконьем, нага произносит: «Так много посссетителей после ссстоль долгого, долгого времени. Другой пообещщщжал жертву Ночному Королю. А что вы предложжжжете? Только не лгите, мы учуем это в вашшшшшем дыхххххании».

Дайте игрокам время для ответа. Если персонажи ничего не предложат, то нага нападет и закричит: «Вранье!»

Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 15, может убедить их не атаковать. Предложение жертвы даст преимущество на проверку Харизмы (Обман).

В ходе разговора (даже если он закончился боем) наги могут предоставить следующую информацию:

- Гость не является смертным существом.
- Регольд в рабстве у Гостя, но не совсем. Глубоко внутри Регольд хочет получить наказание за свои поступки. Но наги не знают, что это за преступления.
- Эти погребальные ямы расположены близко к подземному миру. Духи здесь беспокойны.
- Могущественный дух прибыл в это место, злой и запутавшийся, но все равно очень сильный: «Он уже здесь...»

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Слабая группа:** уберите одну **костяную нагу** (охранная нага).
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте одну **костяную нагу** (духовная нага).

Любое существо, оказавшееся в горячей жаровне или начинающее свой ход в ней, получает 10 (3к6) урона огнём. Персонаж, который преуспевает в проверке Силы Сл 13 (Атлетика), может опрокинуть жаровню, высвобождая пламя из неё 15-футовым конусом. Любое существо в пределах области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе получает 10 (3к6) урона огнём, или вдвое меньше при успешном спасброске.

Развитие событий

На выцветшей фреске на стене изображены десятки церемоний юань-ти с сотнями рабов всех видов. Юань-ти на фреске поднимают свои покрытые кровью руки к чёрно-фиолетовой змее, извивающейся в вихре чёрных облаков, залитых красной молнией. Проверка Интеллекта (История) Сл 15 показывает, что на фреске изображена Дендар Ночной Змей, тёмное божество юань-ти.

Дендар Ночной Змей

Согласно легенде, это старшее зло было рождено в первом кошмаре. У неё ненасытный аппетит к ужасным снам, который, если его оставить неудовлетворенным, заставил бы каждое существо в мире — смертное или святое — вспомнить каждый кошмар, который у него когда-либо был, в мучительно ярких деталях.

Покидая предкамеру, персонажи могут продолжить спускаться по трапу. Когда Гость спускался по нему, он разместил **охранные руны** [glyph of warding] вдоль стены на полпути между входом в верхнюю залу (см. выше) и Камерой.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаруживает **руны**. Если **руны** остаются незамеченными, он активируется, как только живое существо проходит мимо него. Каждое существо в пределах 20 футов от **рун** должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15. Существо получает 22 (5к8) урона звуком при провале или половину этого урона при успешном броске. Если **руны** активируются, Гость узнаёт о том, что кто-то спускается по коридору.

Глиф можно отключить только заклинанием **рассеивание магии** [dispel magic] или схожим эф-

фектом.

Награда опытом

Если персонажи обращаются с нагами мирно, каждый персонаж получает 500 опыта.

Если персонажи рассеивают *охранные руны*, каждый персонаж получает 100 опыта.

В. Камера Ночного Змея

Трап заканчивается дверным проемом, ведущим в самую нижнюю камеру колодца, Камеру Ночного Змея. Когда персонажи придут, прочитайте или перефразируйте следующее:

Эта большая комната освещена факелами. Вдоль стен с потолка свисает множество сталактитов, с каждого из которых капает вонючая черная жидкость. Жидкость течёт в тонких углублениях, выгравированных на полу, заполняя длинный прямоугольный бассейн, расположенный в центре камеры.

В дальнем конце бассейна на коленях стоит мужчина, прижимая кинжал к своему горлу. Рядом с ним на колени встаёт другая хорошо одетая фигура, торопливо шепча ему что-то на ухо. Поднимая глаза, они замечают вас. Повернувшись к стоящему на коленях мужчине, вторая фигура произносит шёпотом одно слово, и её спутник проводит кинжалом по горлу.

Крики боли мужчины быстро сменяются гротескным булькающим звуком, когда он падает вперед в лужу черной воды.

Фигура на коленях — это **Регольд** [Regold]. Хорошо одетый человек — **Гость** [The Visitor]. Гость сбрасывает маскировку и произносит краткое заклинание, вызывая появление из бассейна трёх умертвий [wight], разбросанных по обе стороны от него, чтобы персонажи не продвигались слишком близко к дальнему концу.

Бассейн

Маслянистая черная жидкость очень опасна для живых существ. Любое существо, которое касается воды в бассейне, должно преуспеть в спасброске Сл 13, получая 22 (4к10) некротического урона при провале или половину в случае успеха. Существа, по крайней мере наполовину погружённые в бассейн, совершают этот спасительный бросок с помехой.

Если у него есть возможность, Гость отправляет очарованные цели в бассейн.

В начале второго раунда Гракксигак вступает в бой:

Отдаленный раскатистый рёв наполняет комнату, и над бассейном появляется плавающее призрачное изображение чудовищного существа с закрученными рогами из слоновой кости. Его глаза осматривают комнату, останавливаясь на каждом из вас, а затем на злодее, словно в поиске чего-то или кого-то. В центре его груди зияет зазубренная дыра в форме сердца.

«Взгляни на своего нового хозяина, Гракксигак! — произносит богато одетый мужчина. — Больше ты не будешь рабом этой грязной ведьмы. Скоро ты станешь моим!»

Призрак Гракксигака, сына Тростулграэля, ревёт в знак протеста, когда хорошо одетый человек начинает читать заклинание.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, обнаруживает, что призрак, хотя и выглядит довольно опасным и злым, не представляет опасности. На самом деле он выглядит скорее запутанным, чем жаждущим крови. Если персонажи атакуют его, Гракксигак защищается.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Слабая группа:** уменьшите хиты **призрака** до 56.
- **Сильная группа:** добавьте **умертвие**.
- **Очень сильная группа:** добавьте **призрака**.

Сцена

Есть три аспекта этого столкновения, о которых персонажи должны знать:

Регольд. Персонажи могут видеть, что Регольд не умер. Он корчится и трясётся прямо в черной воде. Применяются следующие параметры:

- Регольд начинает бой с 33 хитами и будучи погружённым в бассейн (см. Боковую панель ниже). В начале каждого раунда он получает 11 урона некротической энергией (природа ритуала продлевает страдания человека, чтобы принести его в жертву, и позволяет ему автоматически преуспеть в спасброске).
- Когда здоровье Регольда опускается до 0, он начинает тонуть. Каждый раз, когда он пытается совершить спасбросок, спасбросок совершается с помехой. В этот момент движение в бассейне прекращается.
- Регольд не виден из-за мутной воды. Исключая творческое использование заклинаний, единственный способ достать его из бассейна — это вытащить его руками.
- Если Регольда достают из бассейна, он отступает в дальний угол комнаты и съёживается в страхе.
- Если он всё ещё жив, Гость использует заклинания, пытаясь заставить Регольда прыгнуть в бассейн и оставаться там, пока не умрёт.

Гость. Гость может поддерживать действие ритуала без концентрации; когда персонажи сражаются с ним, он во всю глотку выкрикивает заклинания, истерически смеясь. На данный момент единственным аспектом ритуала, который должен быть выполнен, является смерть Регольда; как только он умирает, ритуал завершается, и Гракксигак становится пленником Гостя. Ритуал заканчивается успехом, если Регольд умирает, а

Гость при этом всё ещё. Ритуал проваливается, если Гость умирает или Регольд остаётся в живых.

Гость использует свои способности, чтобы загнать врагов в бассейн и — если они выглядят так, как будто у них есть шанс спасти Регольда, — подальше от умирающего.

Гость начинает бой уже использовав одну ячейку заклинания 1-го уровня, чтобы наложить *до-спехи мага* [mage armor]. Если его загнать в угол, он использует свой *плащ шарлатана* [cape of the mountebank] для телепортации в безопасное место (но не из камеры).

Граксигак. Пока ритуал не завершится, Граксигак не может двигаться или совершать действия. Он зависает над бассейном, осматривая сцену, рычит и изрыгает проклятия в гнев. Те, кто понимают язык гигантов, слышат, как он несколько раз обращается к «Бархату» и «Чёрному Отцу».

- **Ритуал успешно завершён.** Если Регольд умирает раньше Гостя, Граксигак попадает под контроль Гостя и снова может двигаться и совершать действия. В свой ход Граксигак немедленно движется по направлению к Гостю. Если у него остается действие, Граксигак хватается Гостя и телепортируется в Пограничный Эфир, забирая Гостя с собой. Они оба бегут из комплекса. Если Гость умирает до того, как Граксигак сможет помочь ему в победе, Граксигак угрожающе рычит на персонажей, исчезает на Эфирный План и покидает комплекс.
- **Ритуал провалился.** Свободный от ритуала, Граксигак снова может двигаться и совершать действия. В свой ход Граксигак немедленно перемещается к Гостю (если он ещё жив) и, если может, атакует его.

Сокровища

Гость носит *плащ шарлатана* [cape of the mountebank].

На алтарь он поместил несколько предметов, использовавшихся в ритуале, в том числе золотую чашу, инкрустированную рубинами и изумрудами, стоимостью 300 зм и свиток с позолотой из золота и слоновой кости стоимостью 700 зм.

У Гостя есть книга заклинаний, состоящая из толстого медного кольца с несколькими медными листами, на которых записаны следующие заклинания:

1-й уровень: *туманное облако* [fog cloud], *до-спехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2-й уровень: *глухота/слепота* [blindness/deafness], *корона безумия* [crown of madness], *удержание личности* [hold person], *внушение* [suggestion]

3-й уровень: *ужас* [fear], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

4-й уровень: *высшая невидимость* [greater invisibility]

5-й уровень: *длань Бигби* [Bigby's hand], *фальшивый двойник* [mislead]

Награда опытом

Если персонажи спасут Регольда и остановят ритуал, наградите каждого 250 опыта.

Завершение

Когда бой заканчивается, то завершается и приключение.

Когда последние отголоски битвы утихают, в комнате появляется призрачное воплощение Сари.

Появившись, она кричит: «Он в порядке?»

Ритуал провалился

Призрак Сари продвигается вглубь комнаты, оставляя следы. Сначала кажется, что она направляется к Регольду. Однако она проходит мимо него и останавливается перед призраком тролля-полудракона.

Сари улыбается большому призраку и дыре в центре его груди, где должно быть его сердце. Она берёт призрачную руку Граксигака в свои руки в перчатках и кладёт её себе на сердце.

«По-прежнему», — произносит тролль.

Сари поворачивается к вам и улыбается в то время, как их фигуры начинают растворяться.

Пока они исчезают, улыбка Граксигака принимает зловещий вид, когда он смотрит на крошечного призрака рядом с ним.

«Перчатки, — грозно говорит Граксигак, — прекрасная леди ищет перчатки».

Ритуал удался

«Где он? — спрашивает вас Сари с большой озабоченностью. — Где этот тролль?»

Если персонажи сообщают призраку Сари, что Граксигак сбежал вместе с Гостем (или только он, если Гость был убит), она теряется. Прочитайте или перефразируйте следующее:

«Вы все в серьёзной опасности, — говорит Сара, закусывая свою губу, — возвращайтесь в Орашное и скажите...»

Без предупреждения призрачная фигура Граксигака появляется за спиной девушки. Зверь зажимает своей лапой рот молодой девушки до того, как она успевает произнести свои последние слова.

Проходит буквально мгновение, и Граксигак с Сари исчезают.

Вы слышите слабый до такой степени, что его почти не слышно, грубый голос Граксигака, который говорит: «Теперь красавица получит перчатки».

Если он был спасён, Регольд сопровождает персонажей обратно в Орашное без приключений. Регольд возвращается в Орашное, измотанный воспоминаниями о грязных поступках и их итогами, которые он никогда не забудет.

Что произошло с Граксигаком и Сари, ещё предстоит узнать.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

Небоевые награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Троль	1800
Привидение	1100
Умертвие	450
Орк	100
Проклинатель юань-ти	700
Костяная нага	1100
Умертвие	700
Гость	1100
Призрак	1800

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Обезвреживание ловушки сундука	100
Мирное обращение с нагами	500
Отключение символа защиты	100
Спасение Регольда	250

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **2650 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **3500 опыта**.

Сокровища

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

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случай-

ным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

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

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Зуб тролля	100
Золотое кольцо с рубинами	50
Лакированные игральные карты	100
Драконьи кольца	250
Снаряжение для раскопок	10
Золотая фляга	230
Ржавый, витиеватый стальной шлем	60
Золотая тарелка с картой	200
Инкрустированная самоцветами чаша	300
Декоративный тубус для свитков	700

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Плащ шарлатана [Cape of the Mountebank]

Чудесный предмет, редкий

Эта длинная накидка изготовлена из светло-серого шёлка, отделанного грубым чёрным мехом. Хотя она явно высокого качества, но выглядит изодранной и изношенной. Вместо дыма позади остаётся облако затхлой пыли, когда владелец исчезает. Описание этого предмета можно найти в **раздаточном материале игрока 1**.

Зелье большого лечения [Potion of Greater Healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Книга заклинаний с медным кольцом [Brass-Ring Spellbook]

Книга заклинаний из тонких медных пластин, соединённых толстым медным кольцом. Она содержит следующие заклинания:

1-й уровень: *туманное облако* [fog cloud], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2-й уровень: *глухота/слепота* [blindness/deafness], *корона безумия* [crown of madness], *удержание личности* [hold person], *внушение* [suggestion]

3-й уровень: *ужас* [fear], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

4-й уровень: *высшая невидимость* [greater invisibility]

5-й уровень: *длань Бигби* [Bigby's hand], *фальшивый двойник* [mislead]

Свиток заклинания небесный огонь [Scroll of Flamestrike]

Свиток, необычный

Этот свиток заклинания содержит одно заклинание *небесный огонь* [flamestrike]. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

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

Время простоя

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

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

Награда Мастера

Вы получаете **875 опыта, 437 зм и 10 дней простоя** за проведение этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

Сари Флорика. Женщина человек. Возлюбленная Бенедика Доурила, убита Регольдом в ярости из-за ревности. Восстала как привидение. Владеет *перчатками Татъяны*.

Бенедик Доурил. Мужчина человек. Возлюбленный Сари Флорики. Убит вместе со своей суженой братом Регольдом.

Регольд Доурил. Мужчина человек. Брат Бенедика Доурила.

Гость. Инкуб. Увлёкся Сари Флорикой и убедил Регольда Доурилла, что она не подходит для его брата. Стремится воскресить Сари, используя жертву Регольда.

Гракксигак. Привидение тролля полудракона. Отродье драколича (в прошлом черного дракона) Тростульграэля. Служит Эсме Амаранте и ответственен за возвращение *перчаток Татъяны*.

Джомоуг. Мужчина Вистани актёр. Застрял в *вардо*, которое погрузилось в топь Глюмпенского болота.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Сопротивление урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вонь этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 12 (2к8+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 10 (2к6+3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гость

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (16 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки Магия +5, Обман +2

Иммунитет к состояниям очарование, испуг

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гигантов

Опасность 4 (1 100 опыта)

Использование заклинаний. Гость является заклинателем 6 уровня (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *огненный снаряд* [fire bolt], *дружба* [friends], *электрошок* [shocking grasp]

1-й уровень (4 ячейки): *туманное облако* [fog cloud], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2-й уровень (3 ячейки): *глухота/слепота* [blindness/deafness], *корона безумия* [crown of madness], *удержание личности* [hold person], *внушение* [suggestion]

3-й уровень (2 ячейки): *ужас* [fear], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

Множественное очарование. Когда Гость использует заклинания школы очарования 1 уровня и выше, целью которого является одно существо, он может выбрать вторую цель.

Действия

Плащ шарлатана (Специальное снаряжение, 1/день). Действием Гость может произнести заклинание *переносящая дверь* [dimension door]. Когда он исчезает, он оставляет после себя облачко пыли, и в пункте назначения появляется тоже в клубах пыли. Пыль слабо заслоняет покинутое и новое пространство и исчезает в конце его следующего хода. Лёгкий или более сильный ветер рассеивает эту пыль.

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к4 + 3).

Реакции

Инстинктивное очарование. Когда существо, которое видит Гость, совершает против него бросок атаки, он может отклонить атаку, если на расстоянии атаки находится другое существо. Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости Сл 13. При провале атакующий должен выбрать целью ближайшее к нему существо, не включая его самого или вас. При успешном спасброске, Гость не может использовать эту способность на том же нападении снова до того, как он не совершит продолжительный отдых.

Костяная нага

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 58 (9к10 + 9)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий и еще один

Опасность 4 (1 100 опыта)

Использование заклинаний. Нага является заклинателем 5 уровня (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями), которому для накладывания заклинаний нужны только вербальные компоненты. Если нага при жизни была охранной нагой, то её базовой характеристикой является Мудрость, и у неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *починка* [mending], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): *приказ* [command], *щит веры* [shield of faith]

2 уровень (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *успокоение* [calm emotions]

3 уровень (2 ячейки): *проклятие* [bestow curse]

Если нага при жизни была духовной нагой, то её базовой характеристикой является Интеллект, и у неё подготовлены следующие заклинания волшебника: Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost], *малая иллюзия* [minor illusion]

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person], *усыпление* [sleep]

2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *удержание личности* [hold person]

3 уровень (2 ячейки): *молния* [lightning bolt]

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 10 (2к6 + 3) и 10 (3к6) урона ядом.

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

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

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

Привидение

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

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

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки все, что были известны при жизни

Опасность 4 (1 100 опыта)

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

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

Действия

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

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

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

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид,

видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом, как заклинание *рассеивание добра и зла* [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того, как преуспевает в спасброске, или после того, как одержимость закончится.

Призрак

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

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

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1 800 опыта)

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

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

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием:

+6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: урон некротической энергией 21 (4к8 + 3).

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

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

Проклинатель юань-ти

Средний монстр (перевёртыш, юань-ти),
нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Скрытность +4, Обман +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие
11

Языки Общий, Драконий, Бездны

Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врожденное колдовство (только в облике юань-ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: дружба с животными [animal friendship] (только змеи)

3/день: внушение [suggestion]

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Вид проклинателя. Юань-ти может быть нескольких видов:

Вид 1: Человеческое тело со змеиной головой

Вид 2: Человеческая голова и тело со змеями вместо рук

Вид 3: Человеческая голова и торс со змеиным телом вместо ног

Действия для вида 1

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но укус может использовать только раз.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Сжимание (только в облике юань-ти). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция

150/600 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 2

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две атаки укусом, используя свои змеиные руки.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 3

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но сжимание может использовать только раз.

Укус (только в форме змеи). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 10 (2к6 + 3), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, а юань-ти не может сжимать другую цель.

Сжимание (только в облике юань-ти). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 7 (2д6).

Регольд (Ветеран)

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 11
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Регольд совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

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

Троль

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 84 (8к10 + 40)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (–2)	9 (–1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +1
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Гигантов
Опасность 5 (1 800 опыта)

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

Регенерация. Троль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если троль получает урон кислотой или огнём, эта черта не оказывает эффекта в начале следующего хода тролля. Троль умирает, только если в начале его хода у него 0 хитов и он не регенерирует.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 7 (1к6 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

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

Сопротивление урону некротический; дробящий, колющий, режущий урон от немагического непосредственного оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

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

Высасывание жизни. Рукопашная атака оружием:

+4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: урон некротической энергией 5 (1к6 + 2).

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе максимум ее хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстает через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 6 (1к8 + 2) или рубящий урон 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одно существо.

Попадание: колющий урон 6 (1к8 + 2).

Раздаточный материал для игроков 1

Я смотрю на свои руки и всё ещё вижу кровь на них. Слова Тостя по-прежнему звучат в моей голове. Он сказал это сам. Она была безнравственной, а он был слишком глуп и влюблён, чтобы увидеть это.

С каждым днём становилось всё сложнее смотреть на то, как они гуляли вместе. Я пытался предупредить его. Он не смог это принять. Единственное, что я мог сделать, чтобы показать ему, – это разделить их... навсегда.

Я сделал это из-за ревности. Я сделал это потому, что они заслужили это. Любовь забирает наши глаза, делает нас слепыми. Я же наделил их зрением.

Я никогда не освобожусь от этого. Но я должен.

Раздаточный материал для игроков 2: Плащ шарлатана

Плащ шарлатана [Cape of the Mountebank]

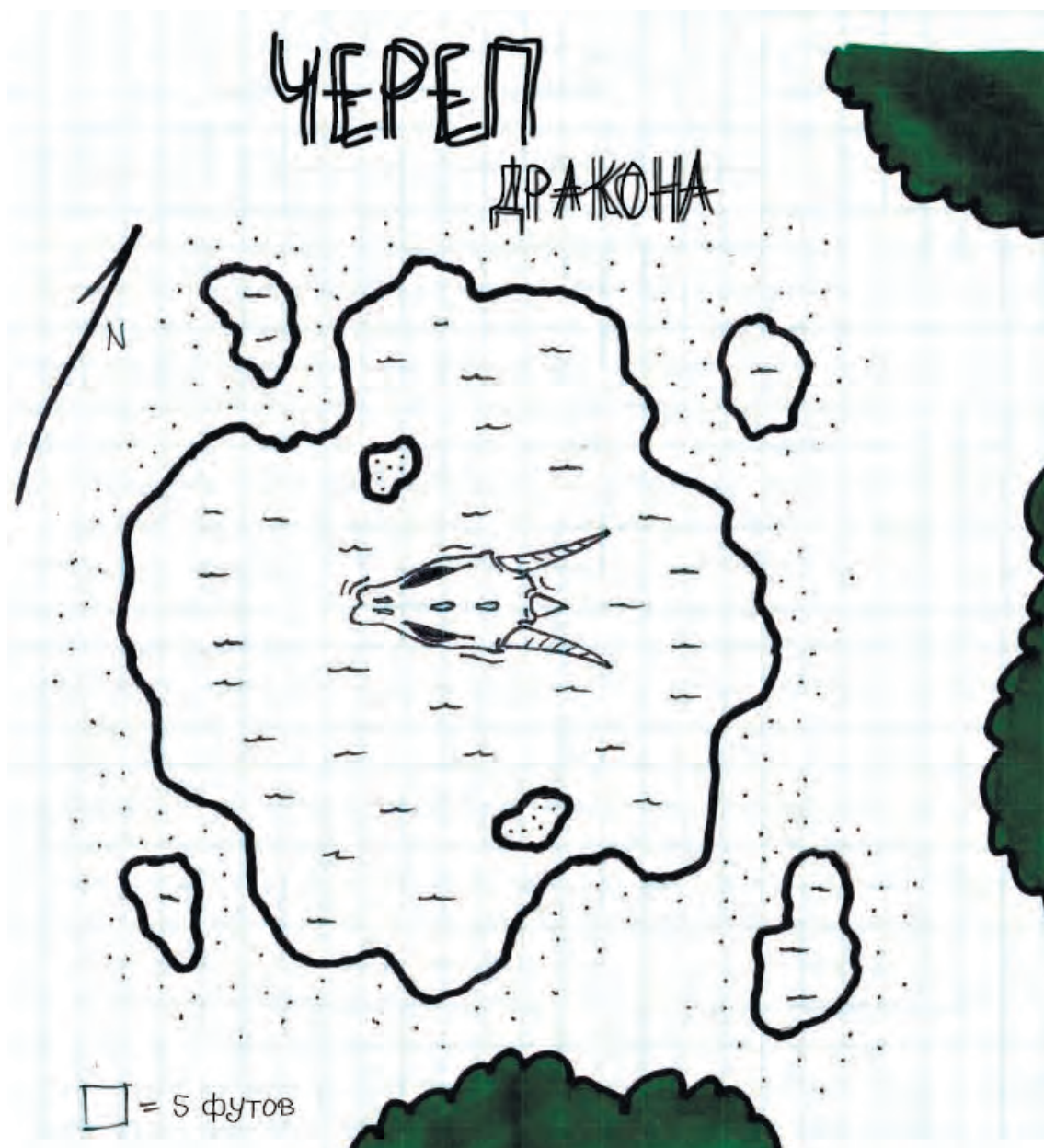
Чудесный предмет, редкий

Этот плащ слабо пахнет серой. Пока вы его носите, вы можете действием наложить заклинание *переносящая дверь* [dimension door]. Это свойство плаща нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Когда вы исчезаете, вы оставляете после себя облачко дыма и в пункте назначения появляетесь тоже в клубах дыма. Дым слабо заслоняет покинутое и новое пространство и исчезает в конце вашего следующего хода. Лёгкий или более сильный ветер рассеивает этот дым.

Эта длинная накидка изготовлена из светло-серого шёлка, отделанного грубым черным мехом. Хотя она и явно высокого качества, но выглядит изодранной и изношенной. Вместо дыма позади остаётся облако затхлой пыли, когда владелец исчезает.

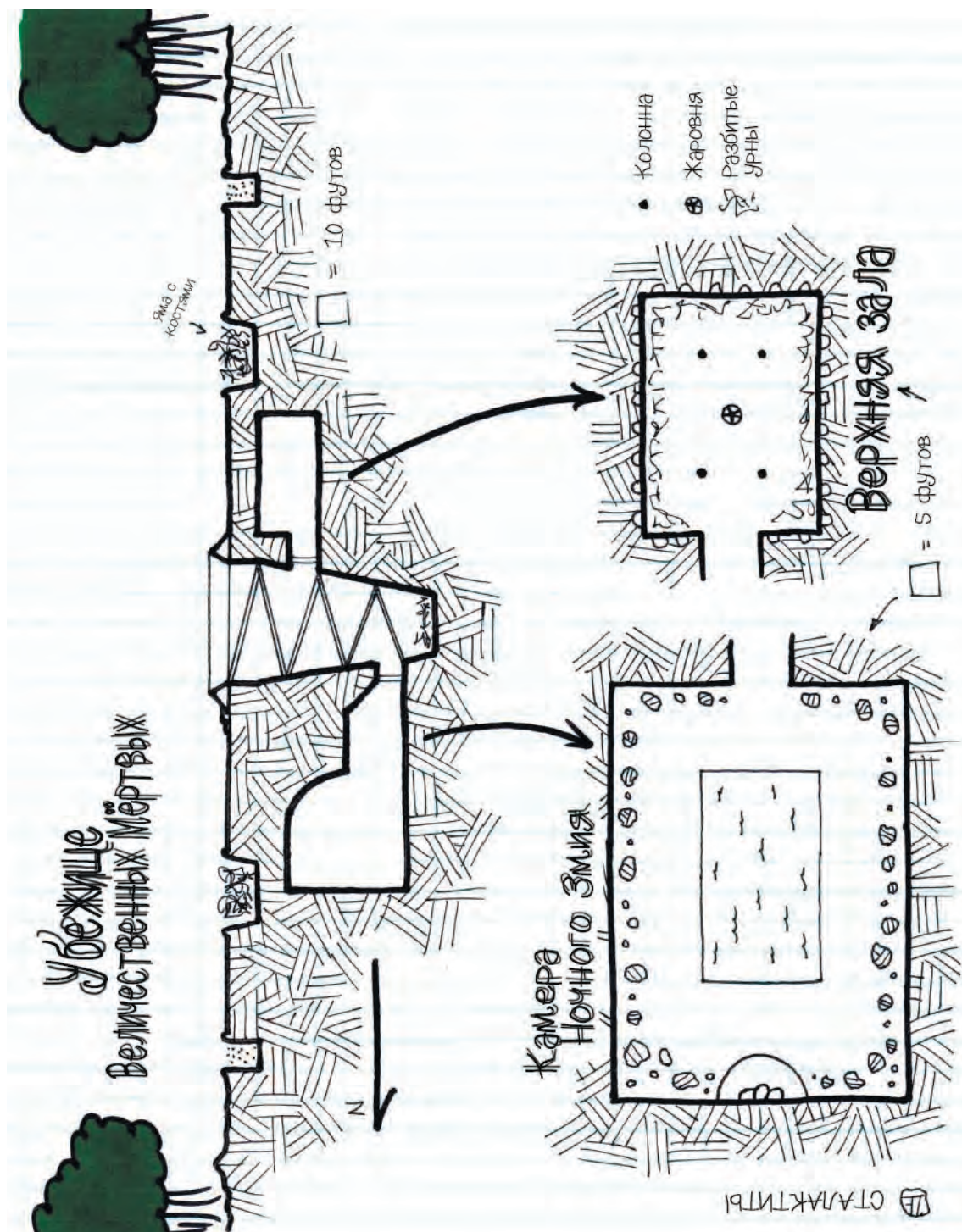
Приложение. Карта Черепа дракона



Приложение. Карта Ям Костей и Крови



Приложение. Карта Убежища Величественных Мёртвых





СЛОМЛЕННЫЙ

Деревня Орашное погребена зимним снегом и столкнулась с голодом. Неведомый зверь уничтожил скотину, приготовленную для уплаты налога Лорда Страда, и ввергнул деревню в панику и хаос. Сможете ли вы найти монстра и спасти деревню от голода или чего похуже?

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



JOSHUA KELLY

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-08

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: stivie, Romulas, Gumeg, DUNGEONS_GUEST

Вёрстка: Павел Вдовин

Вычитка: Майя Эверетт, Джей «J100porom», Мах Corpseater, Гум Просто Гум

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.

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

Оглавление

Вступление	2	Самосуд	13
Введение	2	Оно здесь!	15
D&D Adventurers League	2		
Подготовка приключения	2	Часть 2. Монстры и разрушения	16
Перед игрой	2	Общее описание	16
Изменение сложности приключения	3	Выслеживание чудовища	16
Проведение приключения	3	Голодный	17
Простой и образ жизни	4	Заклęcie	17
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Вознаграждение	19
Демиплан Ужаса	5	Опыт	19
Предыстория приключения	7	Сокровища	19
Обзор приключения	8	Слава	20
Зацепки приключения	8	Сюжетные награды	20
Добро пожаловать в Баровию	8	Время простоя	20
		Награда Мастера	20
Начало. Стол бургомистра	9		
Особняк Рандовича	9	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	21
Спасение деревни	9	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	26
Часть 1. Несвоевременный забой	11	Приложение: Карта кузницы	27
Орашное	11	Раздаточный материал: Письмо	28
Место преступления	11		

Введение

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

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

Приключение проходит в деревни Орашное в Баровии. Оно рассчитано на прохождение за одну двухчасовую сессию, но может быть расширено до четырёхчасовой сессии.

D&D Adventurers League

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

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

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

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

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что

следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

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

Перед игрой

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

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

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

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

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 5 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться еще долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

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

Безумие после воскрешения

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

Вампиризм и ликантропия

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

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

У таких героев есть следующие возможности:

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

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

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

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

Зима в Баровии

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

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они

попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда. Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

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

План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

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

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с 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:

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

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

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

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

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

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

***Ментальная связь Рэру* [Rary's telepathic bond].** Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

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

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

***Поиск пути* [find the path].** Появляется дух ребёнка и ведёт заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

***Порыв ветра* [gust of wind].** Ветер сопровождает призрачный вой.

***Призрачный скакун* [phantom steed].** Скакун

выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона закли-
натель слышит крик, когда срабатывает сигнал
тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появля-
ются едва различимые, но безвредные когтистые
руки.

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Ужас

Это приключение содержит сцены, которые испытыва-
ют здравый ум персонажей и нервуют их. Поэтому
некоторые образы могут стать несколько волнительны-
ми.

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

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

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

Кратковременное безумие

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

Предыстория приключения

Орашное — скромная средневековая деревня¹
на 200 душ в провинции Баровия. Ледяная хватка
зимы не уступает приходу весны, и запасы про-
довольствия иссякают. Вдобавок налоги должны
будут быть уплачены Лорду Земель, графу Стра-
ду фон Заровичу, через неделю. Налоги Страду
должны быть уплачены товарами, провизией или
скотом, и бургомистр Орашное, Иван Рандович,
уже не знает, как ему сохранить горожан живыми
в течение остатка зимы.

Запасы провизии втайне поедает и Евген Ади,
сборщик налогов, работающий на Рандовича.
Жестокая и алчная жизнь Евгена сблизил его с
Тёмными Силами, которые правят Равенлофтом.
Они наделили его могущественными способностя-
ми, но также прокляли его неутолимым голодом.
Евген пожирает скот, который он должен соби-
рать в качестве налогов.

Евген пытался получить помощь со своим недуг-

¹Или скорее небольшой городок. — Прим. перев.

гом у местного брадобрея и целителя, человека по имени Костел Барбу. Когда Костел оказался неспособен снять проклятие, Евгений убил и сожрал его. Теперь Евгений планирует подставить простоватого сына Костела, Луку, обвинив в краже городского скота. Каждый раз, когда Евгений есть, его голод возвращается со всё увеличивающейся силой. То, когда голод сведёт его с ума и он потеряет контроль над собой — лишь вопрос времени.

Обзор приключения

Приключение разделено на вступление и 2 части.

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

Часть 1. Обнаруживается пропажа городского скота. Персонажи знакомятся с Лукой Барбу, которого преследует разъярённая толпа.

Часть 2. Вскрывается истинная природа Евгения, и ключ к победе над ним находится у Луки.

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.

Несмотря на то что местность им незнакома, их встречает на дороге конник. Он вручает им письмо, которое требует, чтобы все новички в окрестностях встретились с бургомистром Орашного.

Рад буду принять вас в гости. Персонажи призываются на встречу с Иваном Рандовичем следующим сообщением:

Сэр/Мадам,

Настоящим запрашиваю вашей помощи в деле исключительной важности для народа Орашного. Пожалуйста, присоединитесь ко мне за ужином сегодня вечером у меня в доме.

Иван Рандович
Орашное

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

Чтобы приключение не вышло за двухчасовой лимит, рекомендуется начать сессию с того, что

встреча уже происходит.

Добро пожаловать в Баровию

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

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

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

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

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

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

Начало. Стол бургомистра

Ориентировочное время: 15 минут

Иван Рандович вызывает персонажей в свой дом, чтобы обсудить пути спасения деревни Орашное от голода. Это вступление дает персонажам возможность встретить ПМ, с которыми они будут взаимодействовать в течение приключения. Встреча быстро обрывается, когда прибывает вестник с дурными новостями.

Особняк Рандовича

Иван Рандович живёт в хорошем особняке в южной части городка, с высокими каменными стенами и большими светлыми окнами. Когда персонажи прибывают, солнце садится, а быстрый ветер гонит снежинки в их незащищенные лица. Внутри дома хорошая обстановка, и там тепло. Несколько слуг обслуживают бургомистра и его двух работников — сборщиков налогов **Евгена Ади** и **Скартию Крутц**.

Если персонажи раньше встречали Ивана Рандовича, то его мнение о них влияет на их приём на этой встрече. (Конкретно — в DDAL4-04 Рандович просит персонажей спасти ценные припасы из пожара.)

- Если Рандовичу нравятся персонажи (сюжетная награда **«Доверие бургомистра»** [Trust of the Burgomaster]), он тепло их приветствует, приглашает за стол и угощает обедом из трёх блюд: тушёной репы, оленины и пикантных сыров.
- Если у Рандовича есть причины не любить персонажей (сюжетная награда **«Ярость бургомистра»** [Ire of the Burgomaster]), или он относится к ним нейтрально, он приглашает их в столовую и ожидает, что они будут стоять в течение всей встречи, пока он ужинает со сборщиками налогов.

Представим персонажей

В данной сцене, кроме игроков, присутствуют следующие персонажи:

- **Скартия Крутц**. Сборщица налогов, женщина-человек гундаракитского происхождения [Gundarakite]. Её большая собака Фредерик породы бассет-хаунд всё время пытается забраться на её колени в течение всего ужина.
- **Евген Ади**. Помощник сборщика налогов, измождённый мужчина-человек с тонкими серыми волосами, спускающимися до плеч. Он абсолютно не знаком с манерами поведения за столом; громко рыгает, вытирает руки о свою рубашку, ест без остановки и говорит с набитым ртом без угрызения совести. Что за чудовище.
- **Иван Рандович**. Мужчина-человек, бургомистр

Орашного, имеет круглый живот и одет в красный вельветовый дублет поверх хорошей льняной рубашки. Когда он говорит, его голос рокошет через всю столовую.

Отыгрыш Ивана Рандовича

Иван — бургомистр (мэр) Орашного, который привык, что его слушают и подчиняются. Он перекрикивает, перебивает и не может представить, чтобы кто-то не подчинился ему. Он тщеславен, частенько принаряжается и прихорашивается, рассеянно вытаскивая вылезшие из камзола нитки или волнуясь о царапинах на ботинках. Иван испытывает слабость к мистике и предсказателям и вставляет в разговор свои мысли о судьбе и божьей воле.

***Цитата:** «Простые люди могут сбиться с пути, поэтому я был послан судьбой, чтобы направить их.»*

Спасение деревни

Иван объясняет ситуацию, с которой столкнулась деревня. Этим летом был неурожай, а плесень уничтожила часть зерна из запасов. В течение семи дней деревня должна выплатить лорду Страду налог в виде зерна и скотины. После выплаты налогов оставшейся еды не хватит, чтобы деревня дотянула до конца зимы. Иван хочет, чтобы персонажи помогли Орашному пережить грядущий голод, и предлагает заплатить до 50 зм за решение.

Если персонажи испытывают затруднения в придумывании собственных идей, то Иван и его сборщики налогов могут предложить собственные:

- Поля репы промёрзли слишком рано, и репу нельзя собрать. Может, у вас есть возможность согреть землю?
- Волки угрожают отарам овец на холмах возле города. Может, вы сможете устранить проблему?
- Вы можете добывать дичь или создавать еду своей магией?
- Скартия не так давно поймала Донована, городского мясника, с тем, что он утаивал еду у себя. Возможно, он снова занялся этим?
- Нет ли у персонажей знакомств с торговцами Вистани, которых можно было бы убедить провести караван через Орашное в ближайшее время, чтобы поторговать с ними?
- Имеются слабые и больные жители деревни, которые скоро умрут вне зависимости от того, сколько будет еды, а до тех пор они едят еду, которая могла бы спасти остальных. Не захотят ли персонажи немного «проредить стадо»?

Развитие событий

После того, как персонажи смогут обсудить варианты действий, но до того, как они смогут принять решение, в обеденный зал врывается со срочными новостями житель по имени **Бабик**. Бабик работает на мельнице и иногда служит в деревенском ополчении. Кроме как своей перекошенной челюстью, он ничем другим не примечателен. Он очень расстроен и просит всех присутствующих пройти в загон для овец прямо сейчас, объясняя только, что *«кое-что произошло с овцами лорда Страда»*.

Убийство Ивана Рандовича и его сборщиков налогов

Хотя бургомистр возвращается к жизни, если его убить, правитель Баровии не станет терпеть убийство своих официальных представителей. Если персонажи убьют Бургомистра или сборщиков налогов (кроме Евгена, если уже раскрылось, что он убийца), лорд Страд отправляет сюда делегацию из двух порождений вампира, чтобы продемонстрировать своё неудовольствие. Когда именно прибывают порождения вампира — решать Мастеру, но они не должны прибыть во время боя персонажей с Евгеном.

Порождения одеты в дорогие зимние шубы с геральдической символикой дома фон Заровичей, под которыми они носят костюмы придворных. Они атакуют персонажей без пощады, но не убивают их. Урок не будет уроком, если ученик не выживет, чтобы понять его важность.

Часть 1. Несвоевременный забой

Ориентировочное время: 45 минут

Персонажи расследуют забой городского скота и сталкиваются с разъярённой толпой.

Орашное

Общие черты Орашного следующие:

- **Архитектура.** Дома в Орашном — скромные каменные и деревянные коттеджи с одним или двумя этажами и крутой деревянной крышей. У большинства есть небольшие огороженные каменными оградами дворики для скота и сады.
- **Освещение.** Приключение происходит прямо после захода зимнего солнца, и в деревне темно. Внутри коттеджей не сильно светлее, так как деревенские экономят те немногие свечи и ламповое масло, что у них есть.
- **Звуки.** Снег и ветер заглушают большинство звуков, и все пассивные проверки Внимательности вне помещения, полагающиеся на звук, делаются против увеличенной Сл, а активные — с помехой.
- **Холод и снег.** Снег лежит большими сугробами от двух до четырёх футов высотой, создавая труднопроходимую местность в зонах, по которым не часто ходят деревенские. Персонажи, которые действуют вне помещения без зимней экипировки более одного часа, получают один уровень истощения.

Место преступления

Загон для овец представляет собой широкую деревянную хижину в нескольких сотнях ярдов от красивого дома Ивана. В ней есть единственная дверь с замком, которая сейчас распахнута настежь. Внутри земляной пол покрыт соломой и навозом, а в воздухе чувствуется запах крови. В центре комнаты стоит громадный человек, который держит в руках окровавленную овечью голову. Несколько других черепов овец валяются по всему помещению, но следов других костей или туш не видно.

Человек — Лука Барбу; он работает на Ивана, следя за овцами, собранными в качестве налога. Луку пнул в голову мул, когда тот был мальчиком, и у него осталась большая вмятина во лбу. Травма сильно ослабила умственные способности Луки, и у него проблемы с речью. Он также страдает от припадков ярости, на которые страшно смотреть. К сожалению, Орашное никогда не посещал жрец достаточной силы, чтобы ему помочь. Вдобавок ко всем несчастьям его отец, городской цирюльник, исчез неделю назад.

Бабики рассказывает, что, когда он пришёл принести корм для овец, он обнаружил, что Лука здесь, а овцы пропали. Похоже, что дюжину овец

жестоко забили, и всё, что от них осталось — это несколько черепов.

Предыстория

Евген пользовался состоянием Луки, чтобы пожирать овец прямо у того из-под носа. Обычно он посылал Луку к реке набрать воды, съедал одну овцу и прятал труп. Затем Евген добавлял новых овец, собранных в деревне. Лука подозревал, что овцы пропадали, но Евгению удавалось надавить на него, чтобы тот засомневался в себе. Ключи от загона есть у Евгена, Скартии, Луки и Ивана, хотя делом Скартии был сбор зерна, и скот не входил в обязанности.

По мере истощения численности скота в деревне и роста его проклятого голода Евген решил отправить Луку по делу, из-за которого он будет отсутствовать весь день. В его отсутствие Евген пожрал всех оставшихся овец, не удержавшись, и подбросил половину черепов овец в дом Луки. Эти черепа еще только предстоит найти, и когда это произойдет, Евген будет готов спихнуть преступление на Луку.

Отыгрыш Луки Барбу

Лука — добрая душа с интеллектом трёхлетнего ребенка. Лука делает большие паузы между предложениями, путает настоящее и прошедшее время и иногда, когда люди с ним разговаривают, просто смотрит в ответ пустым взглядом. Когда он расстраивается, он впадает в ярость и убегает раз за разом бить по земле кулаками или ударяться головой о деревянный столб.

Мастеру следует быть аккуратными при описании Луки и принимать во внимание игроков, присутствующих за столом. Пожалуйста, избегайте использовать уничижительные термины, описывая этого умственно нездорового ПМ. В то же время пытайтесь избегать анахронизмов во внутриигровом диалоге. Деревенские говорили бы про Луку «тронутый», «простак», «тупоголовый» или «дурачок».

Цитата: «Начальник говорит, что папа ушёл из города и не вернётся. Но я знаю, он в земле, я знаю.»

События в движении

Когда Иван обнаруживает пропажу овец, он заметно сердится. Лорд Страд может забрать его голову вместо налогов, которые он должен собрать. Иван выдаёт персонажам кошелек с 25 зм, объявляет их старшими членами городского ополчения и приказывает им задержать Луку, пока сам не вернётся.

Иван уходит с Евгеном и Скартией, чтобы собрать городское ополчение и заменить пропавший скот любой ценой. По мере того, как

сборщики налогов ходят от двери к двери, конфискуя последние запасы провизии, деревенские начинают собираться в сердитую толпу. Затем Евгений «обнаруживает» улики, подброшенные им в дом Луки, и обращает толпу против бедолаги.

Персонажи могут действовать здесь, как считают нужным. Они могут попытаться обследовать место событий, отпустить его или сопроводить его к нему домой. В любом случае, когда они идут по деревне, вы должны дать им понять, что деревенские жители постепенно начинают впадать в отчаянье. Голоса повышаются, двери выламываются, и слышно жалобное блеяние животных. Вам решать, в какой момент сессии толпа сталкивается с Лукой и персонажами (смотрите секцию «Самосуд», ниже).

А. Обследование овечьего загона

Три овечьи головы лежат кучей в одном из углов. Сейчас это немногим больше чем пустые черепа с обрывками шкуры на них. Здесь должно было быть две дюжины овец.

По мере обследования этой области и при успешных описанных ниже проверках персонажи могут извлечь дополнительную информацию:

- Мудрость (Выживание) Сл 20: Единственные следы в загоне и во дворе — овечьи и человеческие.
- Интеллект (Анализ) Сл 10: В помещении встречаются большие пятна засохшей крови, которые означают, что здесь было забито гораздо больше животных, чем следует из трёх найденных черепов. Дальнейшая успешная проверка Мудрости (Выживание) со Сл 15 позволяет понять, что эти лужи крови были созданы в разное время в течение нескольких прошедших недель, а не все сразу.
- Мудрость (Медицина или Выживание) Сл 15: Укусы на овечьих черепах были сделаны большими зубами, клыками, резцами и коренными зубами. Это означает, что овец съело большое всеядное существо, такое как медведь или гигантский барсук.

В. Друг Луки

Во время расследования Лука фиксируется на одном из персонажей и объявляет, что они друзья. Это может быть первый персонаж, высказавший к нему доброту, персонаж с самой большой или маленькой Харизмой, или, по иронии судьбы, самый угрюмый и неприветливый член отряда. У выбранного персонажа будет преимущество на все проверки, совершаемые с целью убедить, запугать или обмануть Луку, хотя провал в этих проверках может заставить Луку впасть в ярость.

Лука согласен рассказать «другу», что он знает об исчезновении скота. Лука сам не расскажет всю информацию, ему придется задавать пред-

метные вопросы, однако персонажи могут узнать от него следующее:

- Забор сломан. Сегодня Лука ходил собирать камни и починить забор. Весь день Лука ходит собирать камни. (Забор не сломан; это была идея Евгения, чтобы увести Луку от загона).
- Лука не умеет считать овец, потому что ему ударили по голове.
- Папа ушёл. Он не попрощался. Лука думает что папа в земле.
- Любимая овца Луки — Брауни. Брауни всегда была дружелюбна с Лукой и позволяла себя гладить. Однажды Брауни пропала. Евгений сказал, что Лука просто дурачок, но Лука знает, что Брауни пропала. Брауни в земле.

С. В деревне

Этой зимой деревня Орашное мрачная и нищая. Местные жители истощены, и многие страдают от сильного кашля. Местные не доверяют персонажам и вряд ли будут охотно делиться с ними информацией. Если персонажи смогут заставить или убедить взяткой местного рассказать им что-то, то они могут узнать следующее:

- В этом году налоги существенно выше, чем в прошлом.
- Этот «дурачок» Лука Барбу — опасный человек. Он иногда впадает в приступы ярости и однажды снёс дверь пекаря.
- Мясника Донована однажды высекли на площади за то, что он прятал еду втайне от голодающих.
- Евгений ответственен за сбор скота.
- Евгений не побоится применить свой меч, если ему не подчиняются.

Д. Дом Луки

Этот хорошо построенный дом больше и лучше обставлен, чем многие другие дома в деревне. Первый этаж состоит из трёх комнат. На нем находятся гостиная/столовая и кухня с хорошо наполненной кладовкой.

Третья комната служила покойному Костелу Барбу при его работе парикмахером. В ней находится парикмахерское кресло, много острых ножей, ведро мёртвых пиявок, черепной винт и несколько анатомических рисунков, указывающих, где из человеческого тела можно извлечь тканевые жидкости.

Евгений вломился в дом и подложил здесь дюжину овечьих черепов, разбросав их беспорядочно по первому этажу. Задняя дверь имеет признаки взлома и воздух воняет гниющим мясом. Если персонажи обследуют дом Луки, то, выходя из него, они сталкиваются с разъярённой толпой.

Самосуд

Скромный ужин голодных жителей был прерван сообщением, что скот, собранный с них для уплаты налогов, пропал и должен быть заменён. В отчаянии они собрались в рассерженную толпу. Евгений распустил слух, что Лука либо сам убил овец, либо уж точно виновен в их пропаже.

В выбранный вами момент персонажи встречаются с двумя науськанными Евгением **толпами деревенских**, которые пришли к Луке и персонажам. Деревенские не успокоятся, пока не увидят Луку мёртвым. Если персонажи уже разошлись с Лукой, то он возвращается к ним в панике, а толпа преследует его по пятам.

У персонажей есть следующие варианты:

- **Сдать Луку.** Переходите к столкновению А, ниже.
- **Защитить Луку.** Переходите к столкновению В, ниже.
- **Сбежать с Лукой.** Переходите к столкновению С, ниже.
- **Утихомирить толпу.** Переходите к столкновению D, ниже.

Отыгрыш Евгения

Проклятый сборщик налогов стал воплощением алчности, потребления и жадности. Он высокий и долговязый с редкими седыми волосами. Его сутулая осанка и большой нос придают ему профиль стервятника. Его кожа болезненно-серая, и у него заметные мешки под глазами. Он постоянно жуёт тонкие полоски дубленой кожи или грызёт собственные ногти. Он говорит медленным хриплым голосом.

В дополнение к неутраченному голоду Евгений живёт, чтобы накопить богатство. Его глаза бродят по видимым признакам богатства у персонажей, и он ожидает получить взятку за малейшее телодвижение со своей стороны. Несмотря на накопленное богатство, Евгений не выказывает внешних признаков состоятельности и живёт как бедняк, как будто накопление является для него самоцелью.

Цитата: «Вы и я прозябаем в своих холодных домах, пока этот простак ест мясо, которое он не заработал. Что-нибудь сделаете по этому поводу?»

А. Сдать Луку

Если персонажи сдадут Луку толпе, прочтите следующее:

Луку одолевают кричащие жители. Он падает на землю и исчезает под массой людей, которые продолжают бить и пинать его ещё долго после того, как он перестаёт двигаться. Толпа останавливается и расходится, открывая безжизненное тело Луки, лежащее лицом в снег. Деревенские отходят от своей жертвы, начинает дуть холодный ветер с юго-запада, и жители обращают взгляд на вас.

Крепко сжимая в руках свое оружие, они начинают наступать.

А затем напряжённую паузу взрывает крик.

Лука уже совсем мёртв. Но персонажи не знают, что он восстанет в виде ревенанта (смотри «Мечь Луки», ниже). Переходите к разделу «Оно здесь», ниже.

В. Защитить Луку

Если персонажи недвусмысленно показывают своё намерение защитить Луку с помощью насилия, Евгений кричит: «Они заодно с этим зверем! Взять их!», и толпа атакует. На первый ход толпа кидает камни в Луку и кидается в рукопашную на следующий раунд. Евгений исчезает в панике, следующей за атакой деревенских.

Толпа в бою

Толпа деревенских сделана так, чтобы упростить бой в этом столкновении. Рекомендуется сильно не переживать о разнице попадания в одно существо по сравнению с толпой. Представьте, как секира варвара может за один удар рассечь несколько человек, или что скрытая атака плута может обратить в ужас несколько человек так, что они убегут из толпы.

Когда хиты толпы будут сокращены до половины, выжившие в панике рассеиваются. Если персонажи убьют хотя бы одного жителя (то есть нанесут повреждения чем-либо, помимо рукопашного оружия), они зарабатывают сюжетную награду «Ты чудовище!».

Сокровища. Если Лука выживает, он роется в потёртой бархатной сумочке, которая висит у него на шее, и достаёт несколько вещей, а именно: маленькую статуэтку из мыльного камня, изображающую баровийскую женщину, стоимостью 2 см, мягкий лоскут синего шёлка, пару плесневелых орехов и высококачественный льняной конверт.

Конверт не вскрыт и адресован «Костелу Барбу, Орашное»; слова написаны красивым округлым почерком. Конверт содержит **Раздаточный материал 1** и **кольцо хранения заклинаний** [ring of spell storing] (**Раздаточный материал 2**). Это кольцо гармоничное, то есть, чтобы настроиться на него, требуется всего 1 минута.

Награждение опытом. Если персонажи спасут Луку от деревенских, наградите каждого персонажа 250 опыта. Если они сделают это, не убив ни одного деревенского, каждый персонаж получает ещё по 250 опыта.

Письмо. На обороте письма есть грубая карта, показывающая путь от Орашного до усадьбы Фидотевых через Сваличский Лес. На карте отмечены многочисленные фермы и пастбища вокруг усадьбы.

Если спросить про письмо, Лука (если он жив)

пожимает плечами. Он говорит что письмо пришло его отцу через два дня после его исчезновения. Лука не умеет читать, но он сохранил письмо на случай, если отец вернется.

Развитие событий. Когда обе толпы отогнаны, Лука благодарит персонажей за своё спасение и достаёт из-под рубашки бархатную сумочку (смотри «Сокровища», ниже). Обрётённый персонажами в этот момент покой недолговечен; переходите к разделу «Оно здесь!» ниже.

С. Сбежать с Лукой

Ночь темна, и перехитрить толпу должно быть несложно. Персонажи могут использовать магию, скрытность или обман, чтобы рассеяться или ускользнуть от толпы, не убивая никого из деревенских. Механика того, как убежать от толпы, остаётся на ваше усмотрение; позвольте креативности и хитрости игроков стать основой повествования о погоне.

Несмотря на их усилия, персонажей в итоге замечают и, возможно, даже загоняют в угол! Когда толпа начинает наступать, Лука дает своему «другу» своё сокровище (смотри раздел «Сокровища» ниже).

Награждение опытом. Если персонажи спасут Луку от деревенских, наградите каждого персонажа 250 опыта. Если они сделают это, не убив ни одного деревенского, каждый персонаж получает ещё по 250 опыта.

Сокровища. Если Лука выживает, он роется в потёртой бархатной сумочке, которая висит у него на шее, и достаёт несколько вещей, а именно: маленькую статуэтку из мыльного камня, изображающую баровийскую женщину, стоимостью 2 см, мягкий лоскут синего шёлка, пару плесневелых орехов и высококачественный льняной конверт.

Конверт не вскрыт и адресован «Костелу Барбу, Орашное»; слова написаны красивым округлым почерком. Конверт содержит **Раздаточный материал 1** и **кольцо хранения заклинаний** [ring of spell storing] (**Раздаточный материал 2**). Это кольцо гармоничное, то есть, чтобы настроиться на него, требуется всего 1 минута.

Письмо. На обороте письма есть грубая карта, показывающая путь от Орашного до усадьбы Фидотевых через Сваличский Лес. На карте отмечены многочисленные фермы и пастбища вокруг усадьбы.

Если спросить про письмо, Лука (если он жив) пожимает плечами. Он говорит что письмо пришло его отцу через два дня после его исчезновения. Лука не умеет читать, но он сохранил письмо на случай, если отец вернется.

Развитие событий. Но до насилия дело дойти не успевает, так как злобные вопли толпы заглушает ужасный крик; Скартия нашла голову несчастного деревенского. Переходите к разделу

«Оно здесь!», когда толпа рассеивается в панике и тревоге.

Д. Утихомирить толпу

Обстановка накалена: деревенские рассержены и напуганы. Но это не значит, что их страх и злобу нельзя усмирить.

Действием персонаж может попробовать убедить толпу в невинности Луки. Для этого требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) со Сл 13. В качестве альтернативы персонажи могут использовать менее вежливые методы, чтобы разогнать толпу. Если персонажи преуспеют в проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 15, деревенские отступают и возвращаются по домам. Но если проверка проваливается на 5 и более, гнев толпы перенаправляется на персонажа, который совершал проверку. Если деревенские атакуют, персонажи могут защищаться или бежать; вернитесь к Столкновениям В или С в зависимости от их выбора.

В противном случае Лука благодарит персонажей, достаёт потёртую бархатную сумочку, которая висела у него на шее, и отдаёт её своему «другу» (смотри раздел «Сокровища» ниже).

Награждение опытом. Если персонажи спасут Луку от деревенских, наградите каждого персонажа 250 опыта. Если они сделают это, не убив ни одного деревенского, каждый персонаж получает ещё по 250 опыта.

Сокровища. Если Лука выживает, он роется в потёртой бархатной сумочке, которая висит у него на шее, и достаёт несколько вещей, а именно: маленькую статуэтку из мыльного камня, изображающую баровийскую женщину, стоимостью 2 см, мягкий лоскут синего шёлка, пару плесневелых орехов и высококачественный льняной конверт.

Конверт не вскрыт и адресован «Костелу Барбу, Орашное»; слова написаны красивым округлым почерком. Конверт содержит **Раздаточный материал 1** и **кольцо хранения заклинаний** [ring of spell storing] (**Раздаточный материал 2**). Это кольцо гармоничное, то есть, чтобы настроиться на него, требуется всего 1 минута.

Письмо. На обороте письма есть грубая карта, показывающая путь от Орашного до усадьбы Фидотевых через Сваличский Лес. На карте отмечены многочисленные фермы и пастбища вокруг усадьбы.

Если спросить про письмо, Лука (если он жив) пожимает плечами. Он говорит что письмо пришло его отцу через два дня после его исчезновения. Лука не умеет читать, но он сохранил письмо на случай, если отец вернется.

Развитие событий. Праздновать некогда, так как тишину разрывает ужасный крик; Скартия нашла голову несчастного деревенского. Переходите к разделу «Оно здесь!», когда остатки толпы

рассеиваются в панике и тревоге.

Оно здесь!

Что бы ни произошло, кто-то находит первую жертву Евгена. Прочтите или перекфразируйте:

Вы оборачиваетесь и видите женщину, бегущую к толпе; она держит в руках растерзанное окровавленное тело ребёнка и кричит: «Оно здесь!»

Женщина — **Скартия Крутц**, и она только что обнаружила останки одного из деревенских, пожранного таким же образом, как и пропавшие овцы.

Толпа разбегается в панике; деревенские спешат домой, пока Скартия тщетно пытается собрать их, чтобы сразиться с угрозой. В хаосе Евген исчез и начал охотиться за бедными деревенскими. Переходите к части 2 «Монстры и разрушения» ниже.

Часть 2. Монстры и разрушения

Ориентировочное время: 1 час

Проклятый голод Евгена поглощает его разум, и он начинает пожирать случайных деревенских. Пока жители паникуют, Евгений охотится на них в метели в случайном порядке. Персонажи должны найти и уничтожить Евгена, при этом разделяясь с последствиями конфронтации с толпой.

Общее описание

Деревня в хаосе, и общее описание Орашное меняется на следующее:

Освещение. Солнце зашло, погрузив городок в темноту. Несколько обронённых факелов или случайные поджоги создают островки тусклого света в нескольких местах в деревне.

Звуки. В деревне слышатся крики гнева и страха. Люди в ужасе кричат о реальных или воображаемых угрозах. Все проверки Внимательности, полагающиеся на звук, совершаются с помехой.

Холод и снег. Снег падает крупными хлопьями, сокращая максимальную видимость до 60 футов. Персонажи, действующие вне помещения без зимней одежды более часа, получают один уровень истощения.

Выслеживание чудовища

Евген перемещается от дома к дому, пожирая беззащитных жителей. Жители или в панике покидают деревню, или готовят импровизированную баррикаду, чтобы встретиться с угрозой.

В итоге именно персонажам придётся уничтожить опасность, но вначале им придётся её выследить. Способ поиска Евгена должны предложить персонажи; они могут пройти по следам ног, идущих от недавно найденного черепа, или поспешить на крик.

Во время поиска Евгена персонажи могут столкнуться с нижеприведёнными сценариями. Если персонажи не уверены, что преступник — это Евгений, эти столкновения будут наполнены ужасом и интригой. Если Евгений уже нанёс персонажам удар и ретировался, то эти столкновения могут предоставить персонажам ресурсы, необходимые для победы над ним.

Используйте столкновения на своё усмотрение. Вы можете кинуть кб, чтобы определить столкновение, или просто выбрать то, которое подходит для избранного партией метода действий.

Замечание: Если вы играете это приключение как двухчасовую сессию, то вам может потребоваться вырезать эти столкновения и переходить прямо к финальному бою с Евгеном, в зависимости от того, как много времени осталось от сессии.

Если персонажи решают сбежать из деревни, Евгений сам предстаёт перед ними.

1. Семейная трагедия. В приступе паники Бабик случайно ткнул своего отца вилами. Когда персонажи прибывают, отец лежит на земле, умирая, а его сын смотрит на это, не в силах поверить. Если ему не помочь, человек умрёт через три раунда.

2. Отряд ополчения. 1кб + 2 более умелых деревенских (**бандитов**), вооружённые короткими мечами и лёгкими арбалетами. Реакция ополчения на встречу с персонажами зависит от того, как прошло столкновение группы с толпой ранее.

3. Расследование Скартии. Скартия одна в небольшом саду осматривает почти сожжённый труп лошади. Её охотничий бассет нашёл след по запаху, но Скартия не готова довериться персонажам. Её бассет, **Фредерик**, громко гавкает и воет — стремится начать охоту.

4. Паникующие лошади От чего-то конюшня загорелась, и упряжь из четырёх ездовых лошадей несётся через деревню, волоча за собой остатки кареты бургомистра. Когда кого-то затопчут — лишь вопрос времени. Хотя это и нелегко, лошадей можно успокоить успешной проверкой Мудрости (Уход за животными) со Сл 15. Если персонажи освободят лошадей от обломков (у упряжи КД 11, 10 хитов, она имеет иммунитет к яду и психическому урону), то проверка на успокоение лошадей совершается с преимуществом.

5. Месть! Если Лука умер, его душа возвращается в его труп в виде кровожадного **ревенанта** [revenant], который хочет отомстить персонажам за то, что те не смогли его защитить. Если персонажи ещё не нашли бархатный мешочек Луки, то он виднеется под его порванной и окровавленной рубашкой (смотри раздел «Сокровища» в части 1 выше).

Лука ищет отомщения персонажам, которые бросили его умирать, и первым делом целится в своего бывшего «друга». В виде ревенанта Луку так же легко запутать и обмануть, как и при жизни, и его можно уговорить помочь персонажам вместо того, чтобы на них нападать. Если Евгений убит до того, как уничтожен ревенант, душа Луки обретает покой, и тело, которое он анимировал, замертво падает на землю.

Ревенант Луки может быть добавлен к последнему бою с Евгеном, чтобы увеличить сложность.

6. Голодный. Евгений стоит один снаружи кузницы (см. раздел «Голодный», ниже).

Награждение опытом

Когда персонажи успешно выследят чудовище у кузницы (см. раздел «Голодный» ниже), наградите каждого персонажа 500 опыта.

Голодный

Персонажи замечают **Евгена** прямо у входа в городскую кузницу — с трупом деревенского у ног. К этому моменту двое его жертв стали **вурдалаками** [ghast] и помогают ему.

Если Лука стал ревенантом и атакует персонажей здесь, то Евген здесь один.

Общее описание

У кузницы следующее общее описание:

Освещение. Солнце зашло, но облака расступились и дают пробиться лунному свету, который создает тусклое освещение. Однако в деревне туманно и клочья тумана могут проходить через область. Свет от горящих домов мерцает вдали.

Запахи. Чувствуется запах крови и дыма.

Звуки. Потрескивание пожаров, крики ужаса и боли, карканье ворон в отдалении. Вдалеке звонит колокол.

Если персонажи пытались двигаться по деревне скрытно, то у них есть шанс застать его врасплох. Если персонажи ещё не догадались о его роли в нападениях, то Евген прикидывается невинным и перемещается так, чтобы нанести удар ближайшему отвлеченному персонажу.

Изменение сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** Уменьшите хиты Евгена до 120; замените вурдалаков на **упырей** [ghoul].
- **Сильная группа:** Добавьте вурдалака.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух вурдалаков.

А. Внутри кузни

Эта закопчённая и тесная комната — жилище и мастерская кузнеца. Кузнеца нет дома, и внутри темно. Деревянная дверь открыта. В северо-западном углу есть окно для вентиляции, закрытое изнутри.

Кроме личных вещей самого кузнеца, здесь есть двенадцать готовых коротких мечей, четыре длинных меча, один боевой топор и два колчана по 10 стрел.

В. Прочие постройки

У этих маленьких домов только один этаж и крутая деревянная крыша. В каждом доме в страхе прячутся 1к4 деревенских.

Тактика

Евген использует тактику наскока и отхода, целясь в заклинателей и легко бронированных персонажей и избегая тех, кто похож на бойцов ближнего боя.

Если времени достаточно, то Евген сражается, пока его хиты не снизятся до половины, и

убегает в поисках деревенского, которого он собирается сожрать, чтобы восстановить хиты. Если персонажи начинают погоню за Евгеном, то смотрите руководство по таким ситуациям на страницах 252-254 главы 8 *Руководства Мастера*.

Повышение ставок

Тёмные Силы Равенлофта могут быть капризны. Когда начинается бой, поднимается ветер (на инициативу 10), создавая помеху на все дальнобойные атаки и сметая снег на земле в несколько случайных сугробов. Каждый из сугробов высотой от трёх до пяти футов и создаёт укрытие, либо, если он находится у стены, предоставляет лёгкий путь наверх. В этот раунд проверки Мудрости (Внимательность) также совершаются с помехой. Ветер стихает так же быстро, как и поднимается, но возвращается и снова меняет поле боя на третий раунд.

Места, с которых снег сносится, превращаются в покрытые льдом участки. Когда существо входит на лёд в первый раз, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, падая ничком при провале. Ледяные участки могут быть прямо перед сугробом или в трёх футах от него, на ваш выбор.

Сокровища

У Евгена есть два кожаных кошелька. В первом лежит 70 зм монетами разного достоинства. Во втором собраны ювелирные украшения и безделушки на сумму 210 зм.

Одна из безделушек (кольцо стоимостью 10 зм) имеет надпись «*В подарок Крине*» на внутренней стороне. Оно было забрано у Крины Грелон, владелицы хосписа. Это личные вещи, которые Евген вымогал у жителей Орашного, и Крина может определить, кому они должны быть возвращены.

Если персонажи решают вернуть эти вещи деревенским, им дарят разные предметы (вязаный вручную свитер или шарф, пара надёжных башмаков, толстое пальто и т.д.). Кроме того, персонажи зарабатывают в общей сложности 25 зм в виде подарков.

Закключение

Когда Евгена убивают, его тело начинает сворачиваться внутрь по направлению к желудку, его кости трещат, а кожа иссыхает, пока от него не останется ничего, кроме мумифицированной оболочки, которая быстро рассыпается в пыль.

Иван Рандович возвращается, где бы он ни прятался. Он быстро обвиняет теперь уже мёртвого Евгена в нехватках продовольствия.

«Я всегда знал, что Евген был жадным; похоже, судьбы тоже знали это и совратили его до самого сердца. Боги, спасите нас».

Непосредственная угроза деревне устранена,

но угроза голода остается. Иван говорит персонажам, что они сейчас как никогда нужны, чтобы помочь найти источник еды, который поможет жителям Орашного уплатить налоги и дожить до конца зимы.

Если персонажи ещё не нашли письмо от Марилены Фидотев, прибывает посланник, чтобы доставить его. Иван берёт его, читает и вручает персонажам. (Смотри письмо Марилены выше.) Иван затем даёт персонажам *кольцо хранения заклинаний* как аванс в плату за разведку поместья. Иван не говорит о Марилене ничего, кроме того, что они когда-то были друзьями, а потом вышла ссора, про которую он не хотел бы говорить.

Проведение этого приключения как более длинного

Это приключение хорошо сочетается с DDAL4-9 «Искуситель», и эти два приключения можно провести вместе как одну 4-часовую сессию. Но если вы хотите расширить именно это приключение, рассмотрите возможность следующих модификаций.

- Во введении персонажей просят предложить свой план спасения деревни от голода. Вы можете им позволить некоторое время пытаться приводить план в действие, прежде чем начнутся события приключения. Если персонажи смогут принести в деревню дополнительные ресурсы, то позже деревенские будут более сговорчивыми, когда персонажи будут пытаться спасти Луку.
- Расследование того, кто съел овец, может распространиться на других жителей, которых могут подозревать в преступлении. Городской мясник Донован и его жена Бартия и раньше попадались на накоплении еды. В лесах у деревни живут бандиты, на которых также может пасть подозрение.
- Евгена так просто не победить. В финальной схватке он использует все находящиеся в его распоряжении способности, чтобы выжить. Он сбегает, уходит от засад и сам их устраивает, а также силой заставляет деревенских сражаться за него.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Толпа деревенских	700
Ополченец	25
Бассет-хаунд Скартии	25
Скартия	700
Порождение вампира	1800
Упырь	200
Вурдалак	450
Лука-ревенант	1800
Евген	2900

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Спасти Луку от толпы	250
Воздержаться от убийства деревенских	250
Выследить чудовище до кузницы	250

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1312 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1750 опыта**.

Сокровища

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

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расход-

ном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

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

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Кошель Евгена с монетами	70
Кошель Евгена с ювелирными украшениями	210
Плата от Ивана Рандовича	50
Возвращенные семейные ценности	25

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Кольцо хранения заклинаний [ring of spell storing]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Это кольцо хранит заклинания, наложенные на него, позволяя использовать их владельцу, настроенному на кольцо. Кольцо может хранить до 5 уровней заклинаний одновременно. Когда кольцо находят, оно хранит 1к6 – 1 уровень заклинаний, которые выбирает Мастер.

Любое существо может наложить заклинание с уровнем от 1 до 5 на кольцо, касаясь его в процессе колдовства. Заклинание не оказывает эффекта сейчас, а просто сохраняется в кольце. Если кольцо не может удержать заклинание, заклинание тратится безо всякого эффекта. Занимаемое пространство определяется уровнем ячейки,

использованной для накладывания заклинания.

Нося это кольцо, вы можете накладывать любые хранящиеся в нём заклинания. Заклинание использует уровень ячейки, Сл спасброска, бонус атаки и базовую характеристику исходного заклинателя, но во всём остальном считается, что заклинание наложили вы. Наложённое кольцом заклинание больше не хранится в нём и освобождает пространство.

Слава

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

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

Ты чудовище! Вы убили местного деревенского жителя. В результате вам не верят (и, скорее всего, вас даже ненавидят) те, кто выжил после нападений Евгена. Пока у вас остаётся эта сюжетная награда, все проверки Харизмы (Обман или Убеждение) в отношении жителей Орашного совершаются с помехой. Кроме того, цена на все товары и услуги в деревне удваивается.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете **450 опыта** и **225 зм** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Сопротивление урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вонь этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 12 (2к8 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Евген Ади

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (полуплаты)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 45 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +7, Мдр +5

Навыки Атлетика +7, Запугивание +7, Обман +7, Скрытность +6

Сопротивление урону некротическая энергия, холод; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Общий

Опасность 7 (2 900 опыта)

Ненасытное проклятье. Силы Евгена исходят из его проклятья. Если это проклятье снять (например, заклинанием *снятие проклятья*), то скорость Евгена падает до 30 футов, и он теряет своё сопротивление урону и способность «поглощающий укус» и «тошнотворная слюна».

Ненасытная цепкость. Евген совершает все спасброски Ловкости и Мудрости с преимуществом.

Действия

Мультиатака. Евген совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Поглощающий укус (перезарядка 5-6). Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6 + 3) и урон некротической энергией 21 (6к6). Евген восстанавливает количество хитов, равное некротическому урону, нанесённому этой атакой.

Когда Евген использует эту способность, его рот вырастает в огромную мерзкую пасть. Персонажи в 30 футах от Евгена должны совершить спасбросок Ужаса со Сл 10, когда он использует эту атаку в первый раз.

Легендарные действия

Евген может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное

действие, и только в конце хода другого существа. Евгений восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

- **Ответный удар.** Если атакующий в пределах 5 футов от Евгения промахивается по нему рукопашной атакой, Евгений может провести одиночную рукопашную атаку своим длинным мечом по атакующему.
- **Скачок.** Евгений набрасывается на одну цель в 30 футах от себя и проводит по ней одиночную атаку. Евгений может использовать это легендарное действие только один раз за раунд.
- **Тошнотворная слюна.** Евгений запускает шар мерзкой слюны в точку в радиусе 60 футов от себя. Каждое существо в радиусе 10 футов от этой точки должно преуспеть в спасброске Телосложения со сложностью 13 или получить 14 (4к6) урона ядом и стать отравленным на 1 минуту. В случае успеха существо получает только половину урона и не становится отравленным. В конце каждого своего хода существо может повторить спасбросок, оканчивая состояние при успехе.

Лука Барбу (Обыватель)

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 10

Хиты 33 (6к8+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	7 (−2)	9 (−1)	8 (−1)

Навыки Выживание +1, Уход за животными +1

Чувства пассивная Внимательность 9

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Заборный столб. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 8 (1к10 + 3).

Лука-ревенант (Ревенант)

Средний нежить, нейтральный

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	9 (−1)	8 (−1)

Спасброски Сил +7, Тел +7, Мдр +2, Хар +2

Спротивление урону некротическая энергия, психическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование, ошеломление, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки Общий

Опасность 5 (1 800 опыта)

Регенерация. Лука восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если Лука получает урон излучением или огнем, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Тело Луки уничтожается, только если он начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Иммунитет к изгнанию. Лука обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Мультиатака. Лука совершает две атаки кулаком.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 11 (2к6 + 4). Если цель — существо, которому Лука поклялся отомстить, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 14 (4к6). Вместо причинения урона Лука может схватить цель (Сл высвобождения 14), если размер цели не больше Большого.

Мстительный взор. Лука нацеливается на одно существо, видимое в пределах 30 фт., которому поклялся отомстить. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 15. При провале цель становится парализованной, пока Лука не причинит ей урон, или до конца следующего хода Луки. Когда паралич оканчивается, цель становится испуганной Лукой на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если видит Луку, оканчивая испуг на себе при успехе.

Ополченец (Разбойник)

Средний гуманоид (человек), нейтральный

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)

Навыки Выживание +1, Уход за животными +1

Чувства пассивная Внимательность 9

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. 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).

Порождение вампира

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Мдр +3

Навыки Внимательность +3, Скрытность +6

Сопротивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Общий

Опасность 5 (1 800 опыта)

Регенерация. Порождение вампира восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит и он не находится ни под солнечными лучами, ни в текущей воде. Если порождение вампира получает урон излучением или урон от святой воды, эта особенность не действует в начале его следующего хода.

Лазание по-паучьи. Лазание по паучьи. Порождение вампира может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Слабости вампира. Порождение вампира обладает

следующими слабостями:

- **Запрет.** Порождение вампира не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.
- **Урон от текущей воды.** Порождение вампира получает урон кислотой 20, если оканчивает ход в текущей воде.
- **Кол в сердце.** Порождение вампира будет уничтожено, если колющее оружие из дерева проткнёт его сердце, пока оно недееспособно в своём месте упокоения.
- **Гиперчувствительность к солнечному свету.** Порождение вампира получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свету, оно совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Порождение вампира совершает две рукопашных атаки, только одна из которых может быть укусом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 8 (2к4 + 3). Вместо нанесения урона порождение вампира может схватить цель (Сл высвобождения 13).

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно согласное существо или существо, схваченное порождением вампира, недееспособное или опутанное. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон некротической энергией 7 (2к6). Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а порождение вампира восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Толпа крестьян

Громадный рой гуманоидов, нейтральный

Класс Доспеха 10

Хиты 184 (16к20 + 16)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	9 (−1)	9 (−1)	10 (+0)

Навыки Выживание +1, Уход за животными +1

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

Чувства пассивная Внимательность 9

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Факелы. Факелы крестьян испускают тусклый свет в радиусе 30 фт.

Рой. Толпа может занимать место других существ и наоборот, а также может свободно передвигаться через пространство, достаточно большое для прохода Среднего существа. Толпа не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

Действия

Мультиатака. Толпа совершает четыре атаки в свой ход.

Факел. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (4к4) и урон огнём 3 (1к6), или дробящий урон 5 (2к4) и урон огнём 2 (1к4), если у толпы меньше половины хитов.

Палки. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 14 (4к6) или дробящий урон 7 (2к6), если у толпы меньше половины хитов.

Камни. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (4к4) или дробящий урон 5 (2к4), если у толпы меньше половины хитов.

Скартия (Рыцарь)

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 17 (полуплаты)

Хиты 18 (1к8 + 3)^a

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

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

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

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

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

^aУ стандартного рыцаря 52 (8к8 + 16) хита.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Фредерик (Мастифф)

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

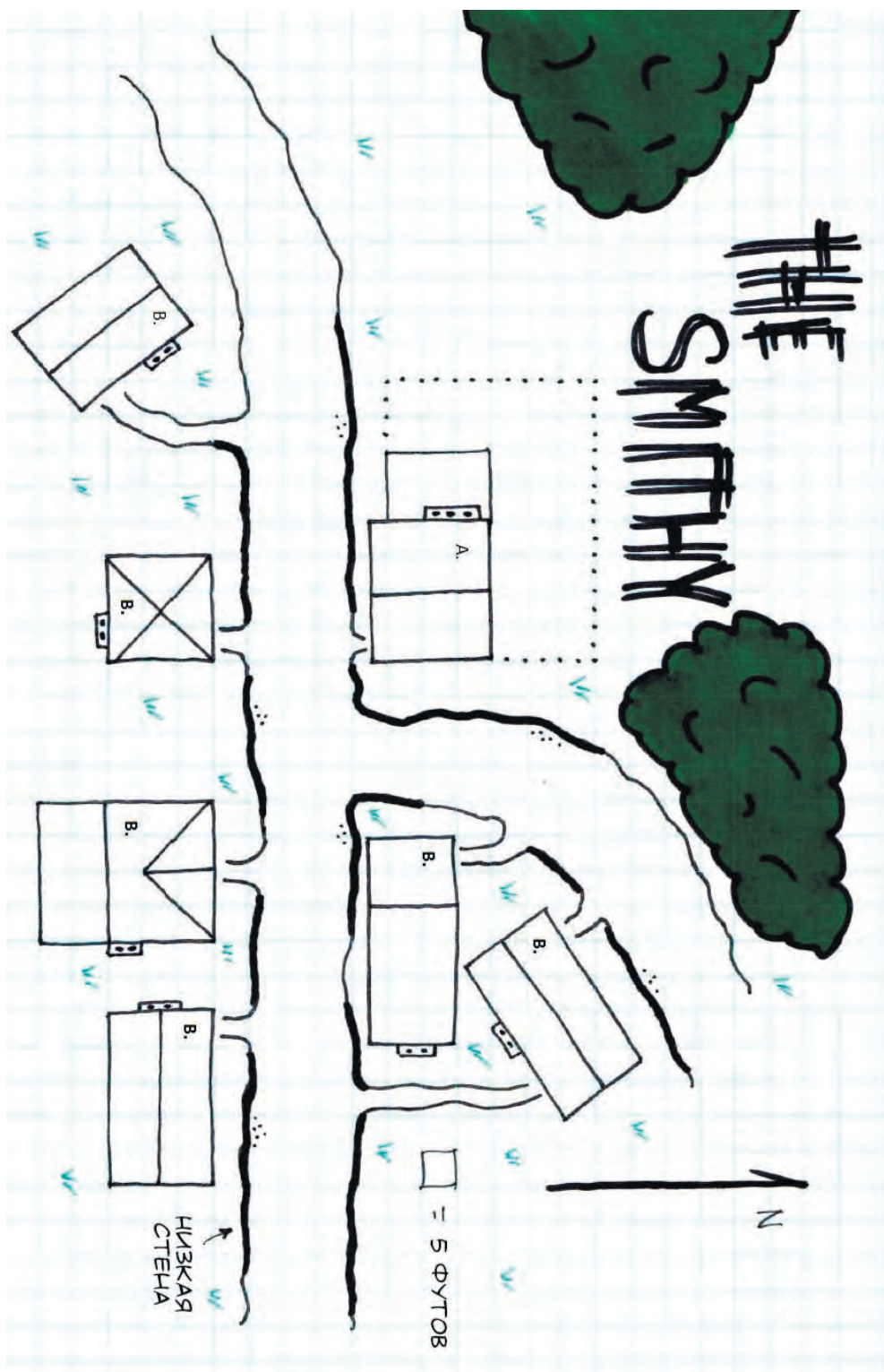
Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Иван Рандович. Мужчина, человек, бургомистр Орашного с большим брюхом, носит красный вельветовый камзол поверх льняной рубашки. Когда он говорит, его голос разносится по всем помещениям. Втайне от всех в деревне он является третьим, кем одержима Эсме Амаранте.

Скартия Крутиц. Сборщица налогов — полная женщина народности Гундаракайт. Её массивный охотничий бассет, Фредерик, за ужином беспрестанно пытается забраться ей на колени.

Евген Ади. Вспомогательный сборщик налогов — долговязый человек с редкими седыми волосами и сутулыми плечами. У него абсолютно отвратительные застольные манеры. Он громко рыгает, вытирает руки об рубашку и всё время ест — при этом, не стесняясь, разговаривает с набитым ртом. Что за чудовище!

Приложение: Карта кузницы



Раздаточный материал: Письмо

Мой дорогой Костел,

Прости меня за прямолинейность, но ты в смертельной опасности. Человек, о котором ты отзываешься так любезно, носит твое проклятие.

Мы должны бежать со своим сыном ко мне в поместье. У нас есть достаточные запасы продовольствия на зиму, и мы сможем приютить твою семью и друзей. Пожалуйста, дай знать Ивану, что ему здесь тоже будут рады, несмотря на наши прошлые... трудности.

К письму прилагаю волшебное кольцо. Оно заряжено заклинанием, которое сможет подавить голод этого человека на некоторое время; этого должно быть достаточно, чтобы позволить тебе бежать. Оно загаровано так, чтобы позволить тебе быстро настроиться на него, потому что я думаю, что опасность уже рядом.

Пожалуйста, не утруждай себя ответом — мы уже скоро увидимся.

*Твой друг в радости и горе,
Марилена Фридолев*



ИСКУСИТЕЛЬ

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

Девятая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



M. Sean Molley

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-09

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: stivie, Gumeg, Lecroi, Hosentensi

Вёрстка: Павел Вдовин

Вычитка: Майя Эверетт, Easter

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

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

Оглавление

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

Введение

Я могу устоять перед чем угодно, кроме искушения.

— Оскар Уайльд

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

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

Приключение проходит в деревни Орашное в Баровии. Оно рассчитано на прохождение за одну двухчасовую сессию, но может быть расширено до четырёхчасовой сессии.

D&D Adventurers League

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

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

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

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

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

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

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

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

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

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

дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 5 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет,

можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

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

Безумие после воскрешения

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

Вампиризм и ликантропия

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

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

У таких героев есть следующие возможности:

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

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

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

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

Зима в Баровии

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

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

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

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

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

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

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

Косметические изменения заклинаний

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

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

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

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

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

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

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

Ментальная связь Рэру [Rary's telepathic bond]. Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

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

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

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

Порыв ветра [gust of wind]. Ветер сопровождает призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Ужас

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

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

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

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

Кратковременное безумие

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

Предыстория приключения

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

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

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

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

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

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

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

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

Проклятие днём

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

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

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

Обзор приключения

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

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

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

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

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

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

Двигайтесь вперёд!

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

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

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

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

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

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

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

Зацепки приключения

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

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

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

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

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

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

Добро пожаловать в Баровию

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

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

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

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

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

Любой герой, заражённый ликантропией, должен получить *снятие проклятья* в конце приключения. Герои,

решившие остаться заражёнными или неспособные позволить себе *снятие проклятья*, больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventurers League.

Часть 1. Запоминающаяся ночь

Ориентировочное время: 15 минут

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

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

Твёрдый отказ

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

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

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

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

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

Во время беседы персонажи могут затронуть несколько важных тем:

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

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

Отыгрыш леди Марилены Фидатов

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

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

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

Развитие событий

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

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

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

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

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

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

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

Непредвиденный вариант: Давайте просто её сейчас убьем

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

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

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

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

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

Часть 2. Превращение

Ориентировочное время: 30 минут

Вскоре после встречи персонажей с леди Фидатов проявляется проклятие.

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

А. Поблагодарим щедрую хозяйку

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

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

Вы куда это идёте?

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

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

Развитие событий

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

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

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

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

Галопом по бальному залу

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

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

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

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

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

Изменение сложности столкновения

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

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

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

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

В. Прогулка в парке

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

Пропитанные кровью поля

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

Прочтите или перефразируйте следующее:

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

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

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

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

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

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

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

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

Изменение сложности столкновения

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

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

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

Часть 3. Проклятый особняк

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

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

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

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

Столкновение с леди Фидатов

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

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

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

Общие характеристики

Интерьер особняка имеет следующие общие характеристики.

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

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

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

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

Темп и мягкое подталкивание

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

Интерьер особняка Фидатовых

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

1. Вне особняка

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

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

2. Фойе

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

3. Салон и главная лестница

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

4. Библиотека

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

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

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

5. Обеденный зал

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

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

6. Бальный зал

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

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

7. Терраса

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

8. Сады

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

9. Гостиная

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

10. Личный салон

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

Когда персонажи входят в комнату прочтите или перефразируйте:

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

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

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

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

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

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

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

11. Кабинет

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

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

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

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

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

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

12. Арт-галерея

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

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

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

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

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

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

Следите за временем

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

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

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

Прочтите или перефразируйте следующее:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Изменение сложности столкновения

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

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

13. Задняя лестница, вход для слуг

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

14. Аптекарский огород

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

15. Кухня

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

Часть 4. Развеивание проклятия

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

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

Лабиринт кустарника

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

Удлинение приключения

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

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

Когда персонажи достигают центра лабиринта, прочтите или перефразируйте следующее:

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

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

Разрешение проблем: Герб? Какой ещё герб?

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

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

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

Внутри склепа

Когда персонажи входят в склеп, прочтите или перефразируйте следующее:

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

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

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

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

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

Проклятое сокровище

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

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

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

Эффект очарования

к10 Поведение

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

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

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

В конце каждого своего хода зачарованное суще-

ство может повторить спасбросок с кумулятивным бонусом +1 за каждый предыдущий провал.

При успешном спасброске эффект на существо оканчивается, и существо получает иммунитет к нему. Проклятые обитатели поместья, включая Марилену и ее союзников, не подвержены действию эффекта.

Отыгрыш искушения

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

Вой баньши

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

Когда Марилена прибывает, прочтите или перефразируйте следующее:

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

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

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

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

Когда Леди Фидатов будет уничтожена, прочтите или перефразируйте следующее:

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

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

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения.

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

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

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

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

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

Выбор и последствия

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

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

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

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

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

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

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

Уход из поместья

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

Награда опытом

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

Заключение

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

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

Разговор с бургомистром

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

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

Отыгрыш Ивана Рандовича

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

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

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

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

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

Прочтите или перефразируйте следующее:

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

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

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

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

Конец.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

Небоевые награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

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

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Разрушить проклятие семьи Фидатов	200

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

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1750 опыта**.

Сокровища

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

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

если группа не может решить самостоятельно.

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

Сокровища в награду

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

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Красивый проклёпанный доспех [glamoured studded leather]

Доспех (проклёпанная кожа), редкий

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

Свиток массового лечения ран [scroll of mass cure wounds]

Описание этого заклинания можно найти в *Книге игрока*.

Время простоя

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

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

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

Награда Мастера

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

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

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

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

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

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

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

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Адская гончая

Среднее исчадие, законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 45 (7к8+14)

Скорость 50 фт.

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

Навыки Внимательность +5

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки понимает Инфернальный, но не говорит на нём

Опасность 3 (700 опыта)

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

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

Действия

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

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

Баньши (леди Марилена Фидатов)

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 58 (13к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

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

Спасброски Мдр +2, Хар +5

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 4 (1 100 опыта)

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

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

Действия

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

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

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

Веркрыса

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), законно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 33 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства тёмное зрение 60 фт. (только в облике крысы), пассивное Восприятие 12
Языки Общий (не может говорить в облике крысы)
Опасность 2 (450 опыта)

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

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

Действия

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

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

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

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

Воин-фантом

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 16
Хиты 45 (6к8+18)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +5
Спротивление урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак
Иммунитет к урону холод, некротический, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, опутанность, отравление, очарование, сбитие с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, любые языки, которые знал при жизни
Опасность 3 (700 опыта)

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

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

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

Действия

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

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

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

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 36 (8к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Сопротивление урону некротическая энергия
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вонь этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 12 (2к8 + 3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Зеркальный голем

Большой конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 93 (11к8+44)
Скорость 30 фт.

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

Уязвимость к урону силовое поле
Иммунитет к урону электричество, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак и атак, наносимых оружием, которое не изготовлено из адамантина
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, ослепление, очарование, паралич, сбитие с ног, бессознательно
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает языки своего создателя, но не говорит
Опасность 6 (2 300 опыта)

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

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

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

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

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает два удара кулаком.

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

Оживлённая броня Страда

Средний конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 21 (природный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +3

Сопротивление урону огонь, холод

Иммунитет к урону электричество, яд

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

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

Языки понимает Общий, но не может говорить

Опасность 6 (2 300 опыта)

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

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

Действия

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

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

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

Оживлённый доспех

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 25 фт.

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

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

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

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

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две рукопашные атаки.

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

Рой ползучих монет

Средний рой Крошечных конструкторов, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 28 (5к6)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

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

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

Языки –

Опасность 1/4 (50 опыта)

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

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

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

Действия

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

Скелет быка

Большой конструктор, нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 93 (11к8+44)

Скорость 30 фт.

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

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает язык Бездны, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

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

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

Страж отражений

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 5 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт.

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

Иммунитет к урону яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

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

Обманчивая внешность. Пока страж отражений остаётся без движения, он неотличим от обычного зеркала.

Раздаточный материал 1: Слухи

Семья Фидатовых уже издавна была богата. Балы у них поражают воображение. Я уже давно её знаю и бывал у них в доме сотни раз, но всё ещё недоумеваю, где она держит фамильные сокровища?

О, и не упоминайте об Иване в присутствии леди Фидатов, это верный способ её разозлить. В какой-то момент у них был роман, но совсем недавно они разошлись. Вряд ли теперь между ними всё ещё осталась любовь.

Орашное? Это городишко Ивана Рандовича, не так ли? ::сдавленный стёшок:: Я слышал, управлять им у него получается не очень? А там ещё и срок платежа налога лорду Страду подходит?

Марилена обожает историю. Ну то есть посмотрите на неё. Мы находимся на лучшей вечеринке, на которой я был за последние несколько лет, а она уткнула нос в книгу.

Честно говоря, я удивлён, что она присутствует на своих приёмах. Общеизвестно, что она проводит большую часть времени в миленьком саду-лабиринте позади особняка. Жаль, что она никому другому не позволяет насладиться им.

Раздаточный материал 2: Дневник леди Фидатов

Настало время порвать отношения с Иваном. Он был приятной игрушкой, но всё больше начинает настаивать на свадьбе. Он считает себя неотразимым и думает, что я влюблена и, значит глупа, но я в эту игру играю гораздо лучше, чем он может вообразить. Он что, думает, что я передам не только своё состояние, но и власть над моими землями, над самой своей жизнью, мужчине? От одной только этой мысли мне становится тошно.

Слуги говорят мне, что он ходит по особняку ночью, ища в библиотеке улики, где может быть спрятана сокровищница. Какая глупость. Мой отец был не дурак, и его дочь не хуже. Сокровищницы нет, потому что мои предки стоят вечной стражей у наших богатств. Только личный герб величайшего отпрыска нашего семейства, седьмого сына седьмого сына Валетиана Фидатова, может открыть путь и снять защиту. Ну, то есть, второго по величии отпрыска нашей семьи, после меня, конечно.

Иван изначально не должен был получить желаемое, но он всё равно будет расстроен, когда я окончу наши отношения. Я скажу ему всё сегодня и отправлю его восвояси по-тихому. Не хотелось бы, чтобы он устроил сцену на балу на следующей неделе, да и к тому же там уже может появиться пара новых ухажёров...

Раздаточный материал 3

Красивый проклёпанный доспех

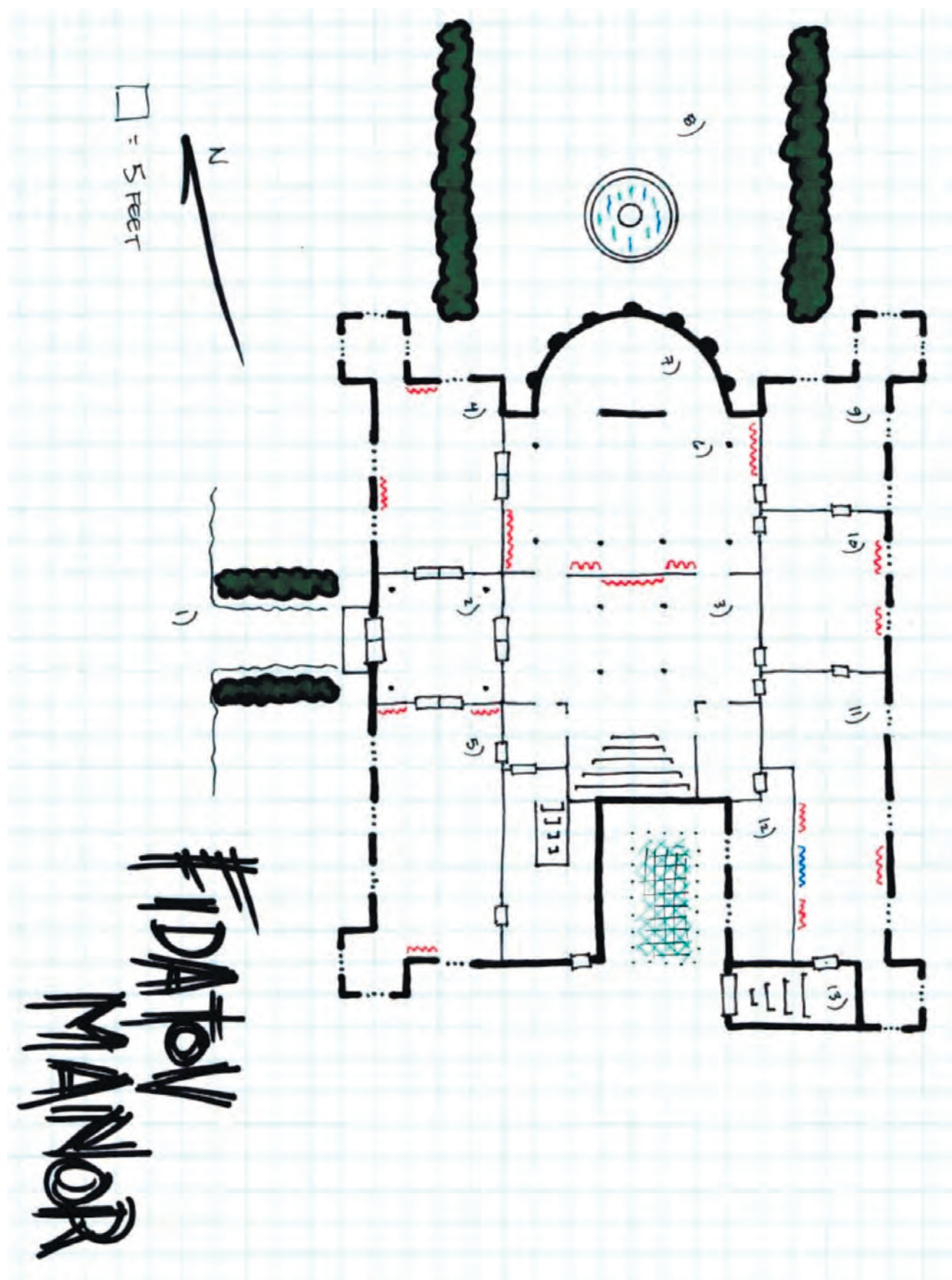
[glamoured studded leather]

Доспех (проклёпанная кожа), редкий

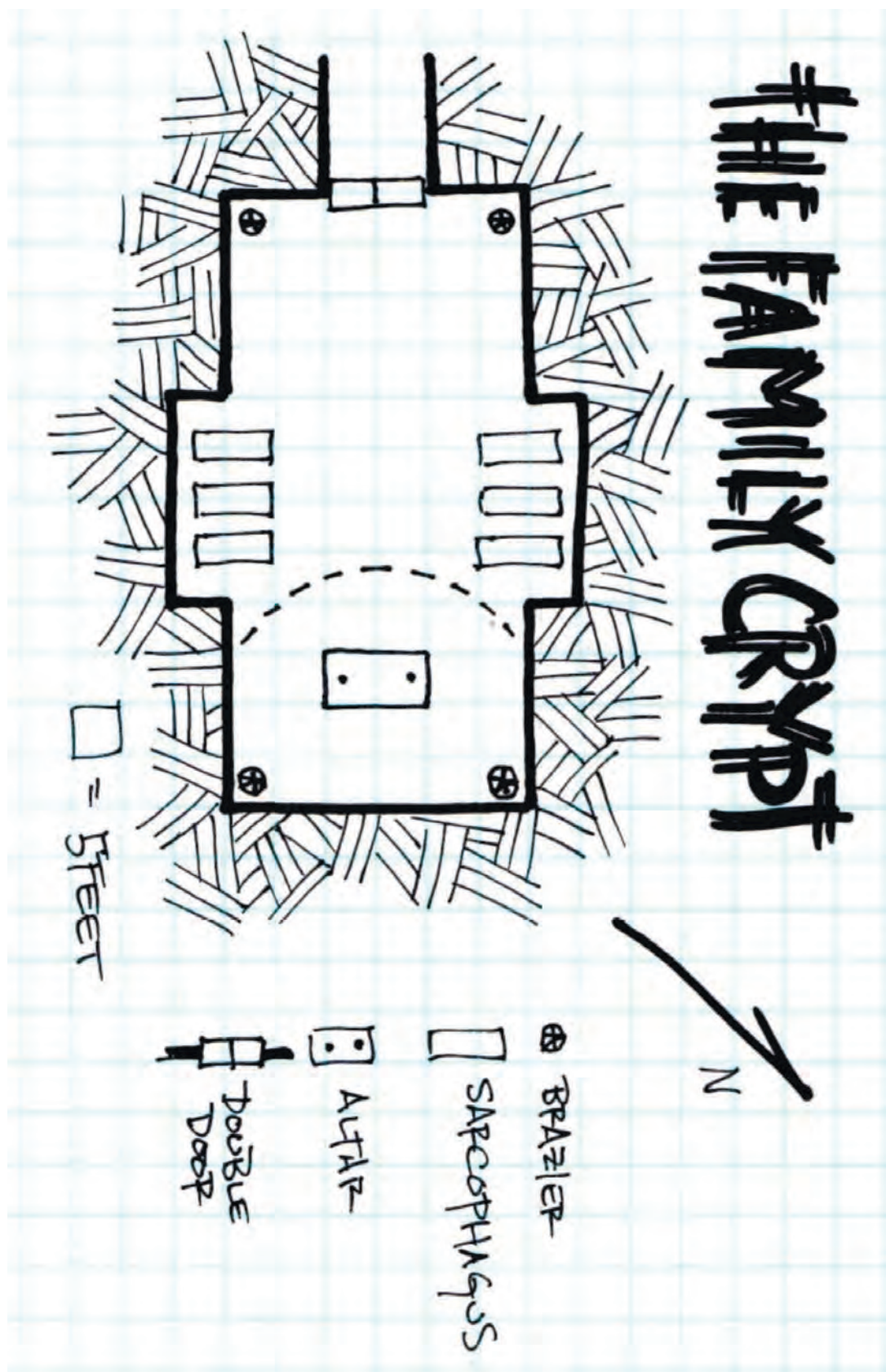
Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД. Вы также можете бонусным действием произвести его командное слово и заставить доспех принять облик обычной одежды или любого другого доспеха. Вы сами решаете, как он будет выглядеть, включая цвет, стиль и аксессуары, но доспех при этом сохраняет свой объём и вес. Иллюзорный облик длится до тех пор, пока вы не используете это свойство повторно или не снимете доспех.

Любая иллюзия нормальной одежды или других типов брони, созданная этим предметом, может выглядеть только так, как будто они наилучшего качества. Независимо от того, какую форму этот предмет принимает, когда вы носите его, ваш облик привлекает взгляд всех вокруг. В нормальном состоянии этот доспех облегает тело и имеет нескромные вырезы. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Приложение: Карта особняка Фидатов



Приложение: Карта семейного склепа



Приложение для Мастера. Расширение приключения

Если со временем проблем нет и приключение не ограничено стандартным двухчасовым интервалом, нижеприведённые рекомендации можно использовать для того, чтобы ближе познакомиться персонажей с леди Фидатов и поместьем.

Заметьте, что это не приведёт к увеличению ни одной награды (опыт, зм и прочее), которую могут получить персонажи.

Особняк леди Фидатов

Как только персонажи добираются до особняка, прочтите следующий абзац:

На первый взгляд кажется, что это поместье должно быть предметом зависти для всех в Баровии за исключением, возможно, самого лорда Страда. Даже холодный ветер здесь дует как-то хвастливо, когда вы поворачиваете на дорогу, ведущую к поместью.

Выцветшая надпись на знаке, висящем на старом столбе, гласит: ФИДАТОВЫ.

Поместье занимает едва 10 акров, большая часть которых отведена на густые ряды кустов, которые упрямо не расстаются с последними листочками, и покрытые снегом поля.

Крошечный садик также, кажется, в прекрасном состоянии, хотя в это время года на голых ветвях не видно фруктов. В загонах находится крупный скот, свиньи и куры, все они здоровы и сыты на вид. Даже отсюда вы видите, что зернохранилище ломится от хранимого зерна. Возможно, Григорий был прав, и у леди Фидатов действительно есть чем поделиться.

По краям полей раскиданы небольшие хижины и другие постройки, а вдалеке, в конце длинной мощёной дороги, маячит большой двухэтажный особняк. Вы слышите стук кузнечного молота по железу и громкие возгласы крестьян, общающихся между собой через поле.

Поместье леди Фидатов

Особняк имеет следующие общие характеристики.

Земли и здания. В поместье есть рабочие и ремесленники, включая кузнеца. Работники живут в маленьких домиках, раскиданных по всему поместью. Прочие постройки используются для хранения инструментов и стройматериалов. Крупнейшие здания (помимо особняка) — зернохранилище и амбар. Всё на вид находится в хорошем состоянии, особенно по сравнению с плачевным состоянием, в котором находятся здания (и люди) в Орашном.

Посевы и скот. Посевы недавно были собраны, но вот садовые растения крупные и крепкие. Скот

тоже на вид здоровый и сытый. Леди Фидатов даже держит несколько охотничьих собак, частично в память о своем отце, но большей частью потому, что её успокаивает временами дать им погрызть особо непослушного крестьянина.

Крестьяне и работники. В поместье живёт около четырёх дюжин работников, слуг и охранников. Большинство из них осторожны и не станут говорить с незнакомцами, как и другие жители Баровии.

Пока персонажи не начинают делать чего-то явно подозрительного, за их любопытство к ним никто не придирается. Работники очень мало знают о личных делах леди, но некоторые базовые факты персонажи от них могут узнать.

- Семья Фидатовых исторически была богатой.
- Жизнь здесь значительно лучше, чем в других местах в Баровии (по крайней мере в тех, о которых они слышали). Леди бывает немного жестокой, но она о них заботится.
- Некоторые работники слышали об Орашном, но знают о нём немногим больше, чем то, что это просто маленькая деревня.
- Они также слышали о бургомистре Рандовиче, хотя леди говорила о нём только как о Иване.
- Они знают, что эти двое расстались, но подробностей не знают.
- Леди Фидатов любит устраивать вечеринки для немногих состоятельных жителей окрестностей. Одна из них состоится сегодня, вы поэтому здесь?

Приближение к особняку

Планировка особняка находится в «Приложении: Карта особняка Фидатовых». Описание локаций ниже содержит события в том порядке, в котором участие в них персонажей наиболее вероятно, но вам может потребоваться поменять что-то в зависимости от того, как персонажи будут взаимодействовать с леди и слугами.

Зона 1: Снаружи особняка

Низкая каменная изгородь следует по обеим сторонам ухоженной дороги, ведущей к большому парадному порогу с двумя огромными дверями из красного дерева. Здание двухэтажное и построено целиком из камня. Дорогие стеклянные окна выходят на ухоженный газон и сады. Это место бурлит активностью несмотря на то что сейчас разгар зимы. Возможно, леди Фидатов ожидает гостей, но вас-то она ожидать не может. Или может?

Если персонажи порыскают вокруг особняка, они увидят, что люди повсюду заняты делами — теми

же самыми, которыми они занимались в тот день, когда на особняк спустилось проклятие.

Все нервничают и спешат: леди устраивает прием, и всё должно быть хорошо. Она может быть очень жестокой со своими слугами, если увеселения пойдут не настолько хорошо, насколько она считает они должны пойти. Управляющие сильно заняты и рекомендуют персонажам пойти поговорить с леди Фидатов, если они хотят присутствовать на приеме.

Сенешаль. Прочтите или префразируйте следующее когда персонажи подойдут ко главному входу в дом.

Над двойными дверями, по бокам которых стоят толстые каменные колонны, сидят горгульи. На каждой двери есть толстое и тяжелое латунное кольцо. Вход как будто специально сделан таким большим для того, чтобы посетители чувствовали свою незначительность по сравнению с домом, в который они сейчас войдут.

Когда персонажи стучат в дверь или делают что-нибудь другое, что, по их мнению, должно возвестить их прибытие, служанка открывает тяжёлую дверь и выглядывает. Она одета в простое, но хорошо сделанное чёрное платье с белым передником. Если персонажи выглядят (или убедительно действуют) как важные люди или просто запугивают ее, она быстро уходит, чтобы привести сенешаля.

Талтош, сенешаль дома Фидатовых

Это высокий худой человек с тёмными волосами, смотрящий на окружающих так, как будто постоянно страдает от желудочных болей. Все обитатели особняка, помимо самой леди, отвечают перед ним.

Сенешаля не так легко впечатлить, как обычного слугу, но в интересах семьи он старается не обидеть никого, кто может быть важен или могущественен.

Если приключенцы хоть отдалённо правдоподобно излагают цель своего прибытия, Талтош приглашает их пройти в холл, где он сможет опросить их, не заставляя унижительно стоять на пороге. Он считает, что в случае необходимости сможет вызвать достаточно охранников, чтобы разобраться с любым, кого требуется выселить из помещения.

К слову о таких приключенцах

Персонажам было поручено ПОГОВОРИТЬ с леди Фидатов и ПОПРОСИТЬ её помощи. Но встречаются такие группы, для которых дипломатия выше их сил. Если они хотя бы проинформируют Талтоша о том, что пришли обсудить кое-что с леди Фидатов, и покажут либо кольцо Луки, либо письмо, он нехотя впустит их внутрь. При этом он не предлагает им угощения и впускает не далее прихожей — под зоркие взгляды пары сильных солдат, пока леди не будет готова их принять.

Если персонажи грубы, он предлагает устроить их в лофте амбара до утра. «Леди готовится к празднествам сегодняшнего вечера, и обсуждение дел и благотворительности с подобными вам может подождать до тех пор». Это даст персонажам возможность поболтать со слугами. Таким образом, персонажи могут находиться на кухне, когда активируется проклятие. Смотрите врезку для рекомендаций о том, как разобраться с буйными типами, которые решают просто забрать то, что требуется деревне.

Если всё пойдет совсем плохо, то персонажи смогут пройти не более нескольких часов, прежде чем будет необходимо расположиться лагерем на ночь. Их лагерь после этого будет атакован нежитью, которую леди Марилена отправляет за ними. Смотрите описание этого столкновения выше.

Зона 2: Прихожая

Прихожая — хорошо устроенный зал с полом из плитняка. Слуги спешат помочь посетителям снять плащи. Двойные двери ведут глубже в особняк, но сенешаль останавливается здесь, чтобы удостовериться, что персонажи — те, за кого себя выдают, и узнать, зачем они пришли.

Талтош — раб протокола, и у него безупречные манеры, но он управляет домом стальной хваткой. Любые ошибки ведут к очень неприятным последствиям от его госпожи. Персонажи должны были прийти по какой-то важной причине, и он желает знать эту причину.

- Если персонажи скажут, что пришли на прием, Талтош будет удивлён. Все приглашённые гости уже здесь; они же более суток гостят в поместье. Также он знает всех гостей в лицо, а приключенцев никогда раньше не видел. От кого они услышали о приёме (спрашивает он деликатно)?
- Если персонажи упоминают Орашное, Сенешаль говорит, что слышал о нем, но не в курсе его нынешних затруднений. Он считает странным, что в деревне возникли такие трудности так скоро после сбора урожая. При упоминании о том, что леди сделала бы всё, чтобы помочь тем, кому повезло меньше, он будет скептичен, но права слова по этому поводу не имеет. Как бы там ни было, Талтош готов поверить, что персонажи — официальные представители деревни, при хотя бы небольшом убеждении.
- Если персонажи упоминают Ивана Рандовича, Сенешаль как будто слегка бледнеет, но быстро берет себя в руки. Он служит семье Фидатовых уже многие годы и хорошо знает, что самым последним любовным интересом леди был мужчина по имени Иван Рандович. На самом деле Иван проводил много времени здесь в особняке, по крайней мере до недавнего времени. Талтош абсолютно не готов обсуждать, почему закончи-

лись их отношения; это не его ума дело.

- Помните, что, по мнению всех обитателей поместья, сегодня обычный день. Для них Иван и Марилена разорвали отношения только недавно, хотя в реальности это случилось 5 лет назад. В Баровии время течёт по-своему и не совпадает с календарём Харптоса, но все равно должно казаться, что это большое несоответствие.

Когда Талош убедится, что персонажи — не торговцы и вообще не представители нижних социальных классов, которых будет неосмотрительно представлять леди, он приглашает их в большой салон угоститься чем-нибудь, пока они ожидают. (Если они всё же представляются купцами или посыльными, он будет заинтересован в том, чтобы представить их своей госпоже, гораздо меньше; но сообразительные персонажи с хорошо подвешенным языком могут ещё спасти ситуацию несколькими удачными фразами).

Зона 3: Большой салон и главная лестница

Большой салон — помещение, куда приводятся большинство посетителей (только приглашённые гости допускаются в такие помещения, как формальный обеденный зал или балльный зал). Комната довольно большая и занимает оба этажа особняка, и с балкона на втором этаже открывается вид вниз на первый. По стенам стоят покрытые расшитыми покрывалами скамьи с подушками. По комнате расставлены маленькие столики с разными угощениями. На второй этаж, изгибаясь, ведёт широкая лестница; её охраняют двое стражников в клёпаных кожаных доспехах и с алебардами.

Сейчас здесь нет других посетителей, но Талош объясняет, что сегодня вечером планируется приём и приглашённые гости готовятся к нему. Он отправляет слугу привести хозяйку дома. Пока они ждут, персонажи могут отведать мясные деликатесы, выпечку, горячий чай, вино со специями и прочие лакомства. Салон обогревается несколькими каминами и кажется достаточно уютным для такого большого и высокого помещения.

Заставив их для порядка подождать минут 20, леди Фидатов снисходит по лестнице со второго этажа и приветствует приключенцев. Прочтите или перефразируйте следующее:

Вниз по ступеням плывёт прекрасная женщина около 30 лет. Её густые светлые волосы забраны назад сеткой, украшенной маленькими бриллиантами. В ней всё, начиная с её элегантных черт, сложной причёски и заканчивая изысканным нарядом и естественностью, с которой она его носит, говорит о её жизни в богатстве и роскоши. «Достопочтенные гости, — мурлычет она, — я, Марилена Фидатов, приветствую вас в своём доме. Давайте поговорим?»

Естественно, отказываться будет чрезвычайно невежливо.

Прогулка с леди Фидатов

Леди Фидатов знает, что персонажи обсуждали с Талтошем. Даже если персонажи не упоминали Орашное или Ивана Рандовича, она знает, почему они пришли. Проклятие позволяет найти поместье только тем, кого пригласила леди Фидатов (например с помощью карты), остальные просто не могут найти дороги к поместью. Хотя она отправила карту в надежде, что явится Иван, пришли приключенцы. Придётся обойтись ими.

Отыгрыш леди Марилены Фидатов

Марилена внешне прекрасна, но её душа темна и извращена. Она самоуверенна, горделива, капризна и эгоистична. Кроме этого, она беспощадна и хитра — мастер-манипулятор. Она раскрывает только то, что хочет, и каждое выражение лица, жест или слово — это тщательно выбранное оружие. Её провалом стала неспособность разглядеть алчность и обман Ивана Рандовича; у неё было предостаточно времени поразмыслить об этом. Она не любила его, её просто переиграли. Она хочет только обречь его на такое же адское существование, которое влачит сама, и её план почти исполнен.

Цитата: «О, вы просто обязаны попробовать вот это. Убийственно вкусно».

Марилена в сопровождении нескольких слуг ведёт персонажей на прогулку по особняку, показывая им всё и ведя светскую беседу.

Для персонажей это возможность обратиться с просьбой за Орашное. Конечно, у леди Фидатов нет намерений помогать. Она частично ответственна за возникшую в деревне ситуацию, но она всем видом показывает, что внимательно выслушивает всё, что говорят персонажи, и тщательно обдумывает их слова.

Леди Фидатов ведёт персонажей по зонам с 4 по 8. В каждой из комнат Марилена обращает их внимание на что-либо красивое, редкое и/или дорогое. В каждой комнате она спрашивает конкретного персонажа (выбирая каждый раз другого) о его мнении о комнате, о том, что сюда стоило бы добавить, что убрать и т.д. Если ей нравится ответ, она отвечает ослепительной улыбкой и тёплым смехом; если нет, — ироничным комментарием.

Проблемы: Давайте просто убьём её прямо сейчас

Возможно (но хочется надеяться, маловероятно), что персонажи просто решат прямо сейчас наброситься на леди Фидатов и покончить с этим. В конце концов, такие истории имеют тенденцию заканчиваться неизбежной конфронтацией со злодеем.

Если обитатель поместья будет убит днём, его тело не восстаёт в виде нежити до тех пор, пока леди Фидатов не умирает и не срывает проклятие. (Если

жертвой становится сама леди Фидатов, она развоплощается на манер призрака и вновь материализуется на следующее утро на рассвете.)

Если персонажи решат, что легче всего будет просто переубивать всех, они, вероятно, смогут сделать это без особенных затруднений, но это ничего не изменит (кроме, возможно, их мировоззрения). Проклятье просто невозможно разрушить, если только леди Фидатов не будет убита в форме банши.

Персонажи могут совершать массовое убийство и обчищать поместье днем раз за разом, — это ничего не изменит. Проклятье просто снова восстанавливает поместье в прежнем виде на рассвете, и никто не будет помнить произошедшего, а все разрушения будут устранены. Все украденные из особняка или вне его вещи просто исчезают и вновь появляются на своих изначальных местах, когда проклятье снова срабатывает.

Заклинание *снятия проклятия* [remove curse] не срабатывает, так как Тёмные Силы Равенлофта гораздо сильнее любой смертной магии. Единственный способ окончить эту безумную сказку — это рассказать её до завершения, а потом изменить концовку.

Область 4. Библиотека

В библиотеке хранится около 200 книг в массивных шкафах до потолка. Двигающиеся лестницы позволяют получить доступ к любой секции коллекции. В комнате есть множество удобных стульев и читальных столов.

Улика. Леди Фидатов с гордостью указывает на одно из полок библиотеки. Прочтите или перефразируйте следующее:

Леди Фидатов задерживается около одного из стеллажей и проводит пальцами по корешкам книг. «Здесь вся история моей семьи, уходящая на много поколений в прошлое. Каждый сын и дочь, каждый брак и каждый фамильный герб. Боюсь, у меня нет времени все их вам показать, но у нас есть ещё и своего рода музей, галерея предметов искусства и картин, изображающих все нравы в истории моей семьи».

Персонажи могут вернуться сюда в Части 3, чтобы поизучать семейную историю и найти конкретный герб, нужный для открытия сокровищницы.

«Ах, ну хватит разговоров на серьезные темы фамильной истории. Вот у меня издание “Балтазара и Элишки”. Ничто не сравнится с хорошей романтической историей любви, согласитесь? А ваша любимая книга какая?»

Зона 5: Обеденный зал

В этом формальном обеденном зале стоит стол на тридцать человек (с местом для леди во главе, конечно). Слуги усердно полируют столовое серебро для вечерних празднеств, доносящиеся из кухни

запахи очень аппетитны; персонажи могут видеть сложенные горами на тарелках всевозможные мясные и сырные закуски.

«Люблю вкус оленины. Из-за всех этих волков в наше время она так редко попадается. Надо поговорить с егермейстером об этом. А вы на какой еде выросли?»

Зона 6: Бальный зал

Здесь центр торжества. Квартет домашних музыкантов установил инструменты в углу, а двое слуг полируют танцпол. Всё это освещают две массивные люстры. Леди Фидатов спрашивает персонажей, умеют ли они танцевать:

«Вы умеете танцевать? Я обычно говорю, что если человек не может справиться с вальсом, то ему нельзя доверить справиться и ни с чем другим, если вы понимаете, о чём я».

Зона 7: Терраса

На террасу из большого зала ведут стеклянные двери. Хотя она и находится снаружи, от непогоды защищает тенто-подобный навес, а портативная печь была вынесена наружу и установлена по центру, чтобы согреть тех, кто решил побеседовать на улице. Несколько широких лестниц спиралью ведут от террасы вниз в сад.

«Я много вечеров провела здесь на террасе со своим отцом. Он учил меня, как управлять поместьем, чтобы я смогла сохранить семейное наследие. А вас родители чему научили о жизни?»

8. Сады

Эти сады — гордость и отрада для леди Фидатов. То тут, то там цветники и поддерживающие каркасы для растений, а кадры живой изгороди подстрижены в форме различных животных, а в глубине сада расположен фамильный склеп семьи. Марилена отмечает, что шесть поколений Фидатовых похоронены там, последним туда похоронили её отца.

«Всё-таки мои сады прекрасны, не так ли? Я могу часами проводить время здесь. А куда вы удаляетесь, когда вам хочется остаться наедине с собой?»

Остальная часть особняка

Леди Фидатов не показывает персонажам остальную часть особняка, но это не значит, что они не найдут способ прокрасться сюда и обследовать её — либо сейчас, либо во время вечеринки (в любое время до того, как сработает проклятие).

Если не указано иное, для открытия запертых дверей и контейнеров потребуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости

Сл 15. В качестве альтернативы их можно открыть силой при помощи успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15, хотя это вызовет подозрение посетителей. Если персонажей застукают вынюхивающими что-то, будет маловероятно, что они попросят помощи у леди.

Расширение приключения

Если ваша группа любит отыгрыш и вы хотите величить время проведения данного приключения, то гости дома, сборище разных успешных купцов, дальние родственники и оптимистичные ухажёры могут разглагольствовать по поместью вместо того, чтобы отдыхать перед гала-ужином.

Зона 9: Комната для приема гостей

Эта маленькая комната предназначена для развлечений и богато обставлена небольшими диванчиками и столиками.

Зона 10: Будуар

Леди Фидатов уходит в эту комнату со служанкой, если ей потребуется «попудрить носик» или опрашивать одежду. Тут есть тахта, небольшой платяной шкаф, туалетный столик и разные косметические принадлежности. На стенах висят разные искусно сделанные маски. Служанка леди (**обыватель** [commoner]) находится здесь всё время, когда не прислуживает хозяйке.

Зона 11: Арт-галерея

Стены этой длинной комнаты завешаны зеркалами от потолка до пола, портретами маслом и фамильными гербами многих поколений Фидатовых. В стеклянных витринах лежат разные предметы искусства и другие небольшие ценности.

Столкновение. В этой зоне персонажи сталкиваются с зеркальным големом (см. часть 3, ниже). Но пока проклятье не срабатывает, комната пуста.

Улики. Персонажам потребуется личный герб конкретного отпрыска семьи Фидатовых, чтобы деактивировать защиту в сокровищнице. Они могут понять, какой именно герб им нужен, проведя исследование в библиотеке (см. «Кабинет» ниже).

Зона 12: Кабинет

Это личный кабинет леди Фидатов. Дверь всегда заперта (Сл открытия двери 20). Внутри можно найти разные grossбухи с финансовыми записями поместья. В столе леди Фидатов хранит личный дневник.

Стол с ловушкой. Письменный стол заперт, и требуется успешная проверка Ловкости Сл 15 и набор воровских инструментов, чтобы его открыть. В него встроена **ловушка с отравленной иглой**. Чтобы обнаружить ловушку, требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование)

Сл 15. Ловушка обезвреживается такой же проверкой Ловкости. Активировавшее ловушку существо колет игла, нанося 1 колющего урона, и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит 11 (2к10) урона ядом и будет отравлено на 1 час. При успехе существо получает половину урона и не становится отравленным.

Улики. Персонажи находят **Раздаточный материал 1** внутри стола.

Сокровища. Внутри стола стоит деревянная шкапулка, в которой лежит 75 зм разными монетами.

Зона 13: Задняя лестница/вход для слуг

Эта лестница предоставляет слугам возможность попасть на второй этаж, не беспокоя семейство или его гостей.

Зона 14: Травяной огород

В этом садике присутствуют разные растения, используемые в готовке, и всякие травы с медицинскими свойствами. Персонаж, владеющий набором травника, может найти здесь достаточно материала, чтобы добавить в него два использования.

Зона 15: Кухня

Кухня — очень занятое место. В большой печи печётся хлеб, в котле побулькивает суп, а на вертелах на огне жарятся несколько кусков свинины и говядины. Повариха и её помощники будут сердиться, если их будут отвлекать, и кричать на персонажей, чтобы те ушли с дороги.

В кладовке полно припасов. Узкая лестница ведёт вниз к винному погребу и кладовкам с мясом, овощами и консервами. В винном погребе сотни бутылок, некоторым из которых уже несколько веков. К сожалению, когда срабатывает проклятие, всё превращается в уксус, включая бутылки, украденные персонажами.

Вверх и вниз по лестницам

На втором этаже особняка находятся гостевые комнаты и личные покои леди Фидатов. Эти области на карте не расписаны и для приключения не важны. Любой слуга, который заметит персонажа пытающимся прокрасться на второй этаж, тут же приведёт сенешаля, который соответствующим образом разберётся с нарушителем. Во время приёма главная лестница в большом салоне отгорожена красной бархатной верёвкой и охраняется, чтобы предотвратить случайное «забредание» гостей наверх.

Если персонажи соглашаются воспользоваться гостеприимством леди Фидатов, их походное снаряжение и прочие громоздкие вещи можно оставить в гостевых комнатах, которые предоставляются персонажам, чтобы освежиться перед вечеринкой. Так как ни сами персонажи, ни их вещи не были в поместье, когда было наложено проклятие, они не изменяются, когда особняк

трансформируется. Любые забранные слугами вещи можно вернуть во время Части 3, и не стоит особо тратить на это время.

Если персонажи зададутся целью обследовать второй этаж (до или после срабатывания проклятия), можете прямо сказать, что там не нашлось ничего интересного или ценного. Например, все личные вещи леди Фидатов (бальные платья, повседневные украшения, ювелирные изделия и т.д.), которые не были на ней надеты в момент её смерти, портятся, когда срабатывает проклятие.

Твёрдый отказ

Экскурсия заканчивается в Зоне 8 (Сады). Леди Фидатов возвращается в большой салон через бальный зал. Если персонажи ещё не подняли тему помощи Орашному, она спрашивает, есть ли какие-то вопросы, которые они бы хотели обсудить до того, как она уйдет наряжаться.

Это последний шанс для персонажей обратиться к ней с просьбой. Марилена серьёзно выслушивает всё, что им есть сказать, а затем качает головой. Прочтите или перефразируйте следующее:

«Итак. Вы слышали, что мое поместье процветает в то время, как другие страдают, и, возможно, так и есть. Вы просите поделиться богатствами дома Фидатовых. Хотя просьба мне и льстит, я боюсь, что придётся дать отрицательный ответ. Уверю вас, тут ничего личного, вы кажетесь честными и достойными людьми.

Но к чему это может привести? Если я помогу этой деревне, пойдет слух, и тогда ничего не будет удерживать каждого бедняка или попрошайку в Баровии от того, чтобы прийти ко мне на порог с протянутой рукой».

Она делает паузу. «И всё же вы проделали долгий путь и показали себя приятной компанией. Будет недостойным с моей стороны отправить вас восвояси с пустыми руками, не предложив воспользоваться гостеприимством моего дома. Я приглашаю вас остаться на празднество сегодня вечером в качестве моих гостей. Вы сможете вернуться в Орашное утром, и мы дадим вам достаточно припасов для путешествия. Что скажете?»

Что бы ни сказали персонажи, леди Фидатов будет непреклонна. Она не станет помогать Орашному. Единственная вещь, которая может вынудить её повысить голос, — это если кто-то из персонажей попытается специально поднять тему прошлых отношений Марилены с Иваном Рандовичем в разговоре. В таком случае она зримо разозлится.

«Вы что, думаете, что из всех людей я стала бы помогать Ивану Рандовичу? Ха! Передайте ему, что он от меня ничего не получит. НИЧЕГО!» Она делает паузу и берет себя в руки. «О, я забылась. Извиняюсь. Не ваша вина, что прошлое моё общение с Иваном было... неприятным. Прошу давайте больше не будет затрагивать эту тему».

Если персонажи спрашивают, почему она предложила пристанище Костелу и его сыну, она отвечает: «Он в прошлом оказал мне услугу. Когда

я получила его письмо, где он спрашивал совета относительно существа, которое охотилось на деревню, я предложила прибежище только ему с сыном. Это была просто оплата долга — и больше ничего».

Как бы персонажи ни настаивали, леди Фидатов не вдаётся в детали своих отношений с Иваном или того, как они закончились, говоря только, что он обманул её доверие и это положило всему конец.

Леди Фидатов не оскорбляется, если персонажи отказываются от её гостеприимства, хотя уверяет, что если они уйдут, то пропустят «вечеринку года». Она знает, что, даже если персонажи будут идти всю ночь, а не разобьют лагерь на закате, который будет уже скоро, проклятие не даст персонажам покинуть поместье до того, как нежить сможет атаковать их, так что её план в любом случае не изменится в результате их решения.



АРТЕФАКТ

Экспедиция в Янтарный храм сталкивается с очередным пособником зла и находит секретное оружие, способное помочь в сражении.

Десятая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для героев 5-10 уровня.



Teos Abadia

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-10

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick Alan Patrick

Перевод: brahidaktilia для Sichibi

Вёрстка: gtnz

Вычитка: brahidaktilia, gtnz

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2		
D&D Adventurers League	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	3		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Демиплан Ужаса	5		
Предыстория приключения	7		
Обзор приключения	7		
Изменение приключения	7		
Зацепки приключения	8		
Добро пожаловать в Баровию	8		
Начало	9		
Твёрдый отказ	9		
Часть 1. Янтарный храм	10		
Общее описание	10		
Часть 2. Секретный уровень	13		
Кто это натворил?	13		
Одержимость	13		
1. Лестница	14		
2. Коридоры	14		
3. Бальная зала	14		
4. Трапезная	15		
5. Комната призыва	16		
6. Лаборатория	16		
7. Кухня	17		
		8. Библиотека	18
		9. Галерея	18
		10. Зверинец	18
		11. Хранилище	19
		Часть 3. Уход из храма	22
		Вывод	22
		Вознаграждение	23
		Опыт	23
		Сокровища	23
		Дни простоя	24
		Сюжетные награды	24
		Награды мастера	24
		Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	25
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	26
		Приложение: карта секретного уровня	35
		Приложение: Карта верхнего уровня храма	36
		Приложение: Карта нижнего уровня храма	37
		Раздаточный материал 1. Первая карта от бургомистра	38
		Раздаточный материал 2. Вторая карта от бургомистра	39
		Раздаточный материал 3. Сущность призраков	40
		Раздаточный материал 4: Палочка опутывания	48

Введение

Я могу устоять перед чем угодно, кроме искушения.

— Оскар Уайльд

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «АРТЕ-ФАКТ», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона «Проклятие Страда». Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10 го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 6-го уровня. Приключение происходит в графстве Баровия, в сеттинге Рафенлофт внутри горного храма.

D&D Adventurers League

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключе-

чения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Резуль-

таты интересных игровых сессий могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока

D&D Adventurers League):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Помощь от кого?!

В сезоне «Проклятие Страда» правила для услуг заклинателей изменены для героев, путешествующих по Баровии. В мрачном домене Страда попросту нет поселений, где могут найтись заклинатели, предоставляющие подобные услуги, а все религиозные строения захвачены монстрами. Если в приключении не указано обратного, единственная, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии — это **Джени Зеленозубая**. Это приведёт к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности можно найти на седьмой странице *Руководства Мастера D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебн лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание

оживление, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день просто в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Безумие после воскрешения

В Баровии души мертвых так же находятся в ловушке, как и души живых. Они пойманы в туманах и не могут отправиться в загробный мир. Если герой пробыл мёртвым более 24 часов, то после возвращения к жизни тем или иным способом он получает случайное безумие неограниченной длительности из-за осознания того факта, что его душа навечно оказалась заперта в Баровии. Чтобы определить тип безумия, используйте таблицу «Бессрочное безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*.

Вампиризм и ликантропия

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководству игрока D&D Adventurers League*). Эти состояния дают героям силы и способности, неподходящие для организованной игры, и обычно меняют мировоззрение героя на запрещённое правилами. Поэтому

герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

- Ликантропию можно исцелить *снятием проклятия* (remove curse). Заклинание доступно за 90 зм (но Джени Зеленозубая может запросить дополнительную плату; смотрите «Услуги заклинателей» далее).
- Вампиризм можно исцелить заклинанием *исполнение желаний* [wish], применённым дружественным героем (оно недоступно как услуга заклинателей). Героя, ставшего вампиром, можно убить и вернуть к жизни *оживлением* [raise dead] за обычную цену в 1250 зм. Если герой решает прекратить проклятие вампиризма таким образом, Тёмные Силы (см. страницу 8 *Руководства игрока D&D Adventurers League*) не дают ему возможности бесплатного воскрешения, но Джени Зеленозубая готова будет помочь ему за услугу (см. «Услуги заклинателей» в этом руководстве).

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду Мастера [DM Reward].

Демиплан Ужаса

Это приключение проходит в сеттинге Равенлофт, в землях Баровии. Вот несколько атмосферных и тематических вещей, которые необходимо учитывать, проводя игру.

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

Зима здесь холодная, мокрая и ветреная. Местные жители готовы в ней (настолько насколько вообще можно к ней подготовиться).

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда. Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

Тьма наполняет саму почву в этих краях, искажает и извращает все вокруг. В диких местах вместо оленей, кроликов и белок живут волки, крысы и грязные псы. Растительность гнилая и мёртвая, а большинство деревьев в лесу скрюченные, корявые, с голыми ветвями. Цвет и жизнь угасли в этих землях.

Обитатели деревни Орашное

Большинство жителей Орашное — обычные строители, фермеры, плотники и другие простые миряне. Все они мрачные, места тут неплодородные, а твари ночи регулярно убивают и сжирают их скотину.

Многие жители молчаливы и всегда будто напуганы чем-то: самой землёй, лордом Страдом, тираном-бургомистром Иваном Рандовичем и его каргами. Постарайтесь правильно отыграть этих людей, влачащих свое жалкое существование, постоянно на грани ужаса.

Как и в случае с остальными жителями Баровии, большинство жителей Орашное не имеют душ. Эти люди — пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населённый домен. Только один из десяти имеет душу — душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затащена на демиплан. Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа навеки остаётся заточённой в ней, пока она не будет реинкарнирована вновь. Люди с душами обычно носят цветную одежду или имеют какие-то отличительные способности, демонстрирующие их индивидуальность.

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подвержены магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План (например, заклинание *эфирность* [etherealness] и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклина-

ния, применяемые в этом межпространственном месте (таком как, например, *великолепный особняк Морденкайнена* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с сущностями с других планов, работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене, и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

По вашему решению некоторые заклинания могут быть немного изменены, чтобы отразить атмосферу ужаса Равенлофта. Вот несколько примеров:

Возрождение [revivify]. Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

Волшебная рука [mage hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Длань Бигби [Bigby's hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Духовные стражи [spirit guardians]. Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

Каменная стена [wall of stone]. На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в её камнях.

Лабиринт [maze]. Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепами и костями.

Ментальная связь Рэру [Rary's telepathic bond]. Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

Поиск фамильяра [find familiar]. Фамильяр — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

Поиск скакуна [find steed]. Вызванный скакун — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

Порыв ветра [gust of wind]. Ветер сопровождает призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд — тёмный владыка Баровии. Он правит своим доменом из замка Равенлофт как Страд IX, потомок Страда I. На самом деле Страд I и Страд IX — одно и то же лицо: он вампир. Будучи смертным, Страд влюбился в Татьяну Фёдоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависимости Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

Мрачность и суровость иногда должны отступать и давать героям передышку, не только чтобы снизить настрой, который может пробудить Равенлофт, но и чтобы, как только герои расслабились, ужас мог внезапно нанести удар, когда они меньше всего ожидают.

Предыстория приключения

Это приключение является десятым в серии приключений в Баровии. Предыдущие приключения перенесли персонажей из Забытых Королевств через туманы Равенлофта в Баровию. Из этой земли невозможно просто сбежать. Часть Забытых Королевств, а конкретно места вокруг Флана, также были перенесены в Баровию. Большая часть событий происходила в деревне Орашное, где бургомистром является Иван Рандович. В этом приключении герои осознают, насколько бургомистр погряз в коррупции и насколько свои интересы ставит выше. В предыдущих приключениях встречались странные существа, известные как Одержимые. Они служат одному хозяину (хозяйке), который является главным злодеем, но её личность и мотивы пока не известны.

В предыдущем приключении DDAL04-09 *Искуситель*, группа упокоила Марилену Фидатов, которая днем выглядела как обычная женщина, а по ночам превращалась в баньши. До такой судьбы Марилену довел Бургомистр, который хотел жениться на ней из-за денег, а после отказа Марилены начал ей угрожать.

Данное приключение происходит в Янтарном храме, построенном добрыми волшебниками для запечатывания в нем злых остатков. Таким образом они не могли бы оказывать влияния на людей. Волшебники посвятили храм богу Тайн, надеясь, что храм будет затерян. Но маги тоже люди, и в итоге злые сущности смогли обратить их ко злу.

Но волшебники на нижнем уровне запечатали свой уровень от верхних. Они надеялись, что таким образом смогут избежать влияния злых остат-

ков. Одним из злых остатков, оставшихся на этом этаже, являлась Вечерняя Слава. Это богиня одержимости и всепоглощающей страсти. Она смогла найти подход к волшебникам и отравила их разум. Когда волшебники погибли, они воскресли в виде призраков.

Незадолго до прибытия персонажей в Баровию, бургомистр нашел секретный уровень. Он смог влюбить в себя одного из волшебников, и тот убил доктора Келетифолд, волшебника, который отвечал за магическую охрану. Таким образом, бургомистр и его хозяйка смогли попасть в хранилище и освободить Вечернюю Славу. Она проникла в тело хозяйки и даровала ей силу.

Не так давно бургомистр задумался о том, чтобы вернуться в Янтарный храм. Он хочет вернуть артефакт великой силы, медальон в форме сердца, с помощью которого была освобождена Вечерняя Слава. Это будет гарантией того, что хозяйка будет уважать бургомистра и не сможет им манипулировать. Сам бургомистр боится заходить в Янтарный храм. Он думает, что кто-то может знать обо всех его делах, или что его напарник его невольно выдаст. Иван Рандович посылает группу, не говоря об истинных своих мотивах. Если те преуспеют, бургомистр просто снимет искомое с трупов.

Обзор приключения

В этом приключении герои должны дойти до секретного уровня храма, разобраться, что на самом деле произошло, забрать медальон и сразиться с бургомистром Орашного.

Приключение начинается у порога Янтарного храма. Бургомистр ещё раз объясняет задание, даёт последние наставления и посылает персонажей внутрь.

Персонажи двигаются по промерзшему храму. Им нельзя отклоняться с пути, ведь стражи храма не дремлют.

При нахождении секретного уровня герои могут исследовать его комнаты в произвольном порядке. Их главная задача — определить что произошло и найти убийцу доктора Келетифолд. При общении с волшебниками последние могут овладеть персонажами, поделившись частью своей личности, знанием и целью.

Как только поручение Бургомистра будет выполнено, тот постарается убить персонажей, которые теперь знают слишком многое.

Изменение приключения

Данное приключение может стать дополнением кампании (Проклятие Страда). Бургомистр Орашного может быть бургомистром другого города. Или же привязать к этому историю Казимира Великова. Также дать подобное задание может Аббат из Крезка. Артефакт в данном случае становится возможностью оживить Василику.

Зацепки приключения

Если персонажи начинают приключение вне сеттинга Равенлофт, они переносятся в Демиплан Ужаса прямо на границу Орашного, проходя сквозь необычно густые туманы (смотри ниже).

Готовы к великому приключению? Для тех, кто прошел DDAL04-09 Искуситель, бургомистр предлагает работу по сопровождению его к Янтарному храму. Возможно, там спрятаны сокровища, а деньги очень нужны, ведь со дня на день придёт пора платить налог лорду Страду.

Привет, мы встречались? По прибытии в Орашное впервые, персонажи сталкиваются с глашатаем, который просит людей, сильных духом и телом, помочь бургомистру за щедрую плату.

Добро пожаловать в Баровию

Для этих персонажей опишите тяжелый туман, застилающий их путь через Трепещущий лес, и когда туман частично отступит, они увидят предместья маленькой горной деревни. Это сумбурно, но это в духе Демиплана.

Любой персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду **Демиплан Ужаса**, если у него её ещё нет. Персонажам необходимо сообщить, что, пока эта награда не будет убрана, персонаж не сможет участвовать в приключениях, происходящих вне Баровии.

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель Dungeons & Dragons — это чтобы все хорошо провели время!

Приключения серии «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventurers League, интересней всего проходить по порядку (сначала 04-01, затем 04-02 и т.д.), но это не является обязательным. Пожалуйста, тщательно ознакомьтесь с приключением и приготовьтесь изменить столкновения, особенно те, где участвуют ключевые персонажи! Мастер найдет для себя множество советов, но все ситуации, разумеется, не охватить.

В играх по *Равенлофту* к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем, и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

Любой герой, заражённый ликантропией, должен получить *снятие проклятья* в конце приключения. Герои, решившие остаться заражёнными или неспособные позволить себе *снятие проклятья*, больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventurers League.

Начало

Приключение начинается с прибытия к Янтарному храму.

Твёрдый отказ

«Мы почти пришли. Уже за этим подъёмом» — раздаётся крик бургомистра среди бушующего ветра. Окруженный телохранителями глава города и вы ютитесь на каменистом уступе, расположенном на склоне вершины Хаки, одной из самых высоких в горах Балинок.

Только два дня назад бургомистр Иван Рандович попросил вас об услуге, настолько важной, что он сам готов проводить вас до места назначения. Теперь вы оказались у стен тайного и опасного места, называемого Янтарным храмом. Бургомистр выдал вам свиток, на котором начертан путь к секретному уровню. Именно там вас просят найти артефакт великой силы — медальон в форме сердца. Артефакт может поглощать тёмные силы, терзающие эту землю, силы, которые иными способами не победить. Ведь именно эти силы, как утверждает бургомистр, привели к невзгодам и несчастьям, обрушившимся на деревню и её окрестности.

Вы смотрите друг на друга. Бургомистр утверждал о великой опасности, но справиться с ней — значит справиться с великим злом. Ждёт ли успех вашу группу в этом нелегком деле?

Попросите игроков представить своих персонажей. Они могут задать вопросы бургомистру. Вот та информация, которой он может поделиться:

- Янтарный храм был построен тысячи лет назад группой добрых волшебников.
- Волшебники занимались заключением остатков ужасных сил, включая мёртвых богов, во избежание их освобождения и сотворения нового зла.
- Они посвятили свой храм безликому богу секретов в надежде, что тот поможет их сокрытию.
- Тем не менее, зло просочилось изнутри. Большинство волшебников поддались искушению хранимой ими тьмы. Один за другим они предавали свои идеалы.
- Часть волшебников избежала этой судьбы, укрывшись на секретном уровне храма.
- Могущественный лич, умеющий читать мысли на расстоянии, стал править верхней частью храма. Лича стоит избегать любой ценой, как и его сподвижников. От бывших волшебников остались одни зачарованные черепа.
- Лич не нашёл секретного уровня храма.
- Бургомистр узнал об этом месте из древних свитков и посетил его много месяцев назад. Информация о секретном уровне храма и артефакте настолько важная, что заставила его самого показывать дорогу группе.
- Бургомистр не будет заходить в храм. Он про-

сит не говорить о нём и не упоминать его имя внутри храма.

- Он предоставляет карту с указаниями, как добраться до секретного уровня. Ни в коем случае нельзя отклоняться от начертанного пути.

Как только группа задала свои вопросы, она совершает последний рывок на пути к храму.

Как Бургомистр и обещал, вы карабкаетесь по заснеженному склону, и сталкиваетесь с тем, что должно быть Янтарным храмом. Его фасад высотой 50 футов вырезан из склона горы. Шесть массивных альковов расположены в передней части здания.

В каждом из шести альковов находится статуя высотой 20 футов, вырезанная из цельного куска янтаря. Статуя изображает безликую фигуру в капюшоне, её ладони сложены словно в молитве.

Бургомистр указывает на центральную арку. «Здесь! В этой арке! Следуйте указаниям карты! Найдите медальон, и не важно, какую цену придется за него заплатить».

Он внимательно смотрит в глаза каждому из вас. «Не думайте о моей доброте. Пообещайте, что не будете упоминать моё имя, иначе накличете беду на деревню Орашное. Сохраняете в тайне мою причастность к вашему посещению. Поторопитесь! Но ни в коем случае не отклоняйтесь от начертанного пути».

Бургомистр не заставляет давать обещание. Он отвечает на последние вопросы или предоставляет информацию, которую группа ранее не уточнила. Он не войдет храм ни под каким предлогом, оставаясь около входа вместе со стражей.

Предоставьте игрокам **раздаточный материал 1 и 2**. Затем группа должна зайти в храм. Подразумевается, что все персонажи одеты в тёплую одежду (подарок от бургомистра).

Часть 1. Янтарный храм

Путь, изображенный на свитке, ведёт кратчайшим путем через два уровня янтарного храма, подробно описанного в приключении «Проклятье Страда». События данного приключения происходят незадолго до событий в «Проклятье Страда». Описанные в официальном приключении разрушения еще не произошли.

Мастер, использующий данный материал как часть приключения «Проклятье Страда» может разрешить исследование остальных областей. В ином случае группа не должна отклоняться от намеченного пути (запертые двери не могут быть открыты). Указанные ниже области столкновений включают опасности, позволяющие удержать группу на намеченном пути.

Общее описание

Если не указано иное, Янтарный храм имеет следующие особенности:

Нижний и верхний храм. Верхний храм состоит из областей от 1 до 3. Области от 4 до 6 находятся в нижнем храме.

Статуя. Капюшон статуи покрыт магической тьмой, скрывая сидящего внутри арканалота. Даже если герои способны проникнуть сквозь завесу тьмы, внутренняя часть статуи огорожена. Арканалота, сидящего внутри, можно заметить только через узкую горизонтальную щель, которая представляет укрытие в три четверти (+5 КД). Данное укрытие становится полным, если смотреть снизу относительно трещины.

Местность. Храм стоит прочно и надежно, но он очень, очень стар. Поскольку большая часть зданий осталась нетронутой, земля покрыта слоем песка, камней и обломков, который создают труднопроходимую местность. Все очень пыльное.

Свет. Храм погружен в темноту. Единственные источники света — те, что принесли с собой персонажи.

Звуки и запахи. Стоит полная тишина. Слышны лишь шаги персонажей.

Янтарные двери. Все двери в храме представляют собой глыбы полупрозрачного янтаря с железными петлями и рукоятками. Все двери, ведущие в храм Забытых Тайн заперты, и не могут быть закрыты без особого ритуала, ныне забытого. Персонажи могут видеть происходящее в комнате через закрытые двери, и все двери не заперты, пока не указано обратное.

Экстремальный холод. Температура внутри храма составляет 10 по Фаренгейту (23 градуса по Цельсию). Персонажи без тёплой одежды, не имеющие способов обогрева или магической защиты, подвержены действию экстремального холода, как указано ниже. Бургомистр предостав-

ляет группе тёплую одежду, тем не менее остается возможность её потерять или отказаться от неё.

Экстремальный холод

Как только температура опускается ниже 0 градусов по Фаренгейту, персонаж должен совершать спасбросок Телосложения Сл 10 по окончании каждого часа, проведенного на морозе, иначе получит одну степень истощения. Существа, имеющие сопротивление или иммунитет к холоду, приспособленные к холодному климату или одетые в тёплую одежду, автоматически преуспевают в спасброске.

1. Вход и обзорная площадка

Проходя через арку, вы спускаетесь по веренице ледяных ступенек, ведущих в заброшенный зал. Многолетние ледяные ветра разрушили стены и плитку на полу. Трещины пересекают стены вдоль и поперек. На боковых стенах виднеются ряды бойниц. Темнота за пределами холла широка и холодна, как прикосновение смерти.

Обледеленный зал ведёт к широкому балкону из черного мрамора, его ограда местами разбита вдребезги. Ваш свет отражается от стен и сводчатого потолка, покрытого янтарной мозаикой.

Зал пуст. Если заглянуть в бойницы с источником света, можно убедить квадратные комнаты 20 на 20 футов с разрушенной обстановкой. В углу комнаты сгорбил скелет, но он не подаёт признаков жизни.

Двойные двери на стенах закрыты, на них установлена ловушка. При приближении к двери проявляется *охранная руна* [glyph of warding]. При развешивании магии, срабатывании или ином варианте, при котором *охранная руна* исчезает, она немедленно восстанавливается благодаря магии храма. Если коснуться охранной руны, каждое существо в пределах 20 футов от двери должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 18 (5к8) урона холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Если вы хотите наказать группу за непослушание, руна может и не проявляться, а просто срабатывать при прикосновении. — прим. переводчика.

2. Храм Забытых Тайн

Прочтите следующий абзац убедившись, что у группы имеются источники света.

Двери на каждой стороне ведут прочь от балкона, но путь, указанный на свитке, ведёт вниз по восточной из двух черных мраморных лестниц. Ступени высотой 30 футов

заканчиваются на полу храма.

Как только вы спускаетесь, ваш источник света высвечивает четыре черные мраморные колонны, поддерживающие свод потолка. Меньшие по размеру колонны на северной стороне храма поддерживают две платформы, между которыми стоит статуя высотой 40 футов, которая изображает фигуру в балахоне, накинувшую капюшон. Её лицо окутано непроглядной тьмой, а руки сложены так, словно накладывают заклинание.

Прочь из комнаты ведут сводчатые проходы, покрытые слоем янтаря. Путь на вашем свитке ведет на восток.

Если персонажи придерживаются намеченного пути, они избегают столкновения с защитниками комнаты, и попадают в область 4.

3. Статуя защитника

Защитник (**арканалот** [arcanaloth]), который себя не обнаруживает) обитает внутри статуи. Три **пылающих черепа** [flameskull] находятся в комнате позади западной стены. Подразумевается, что в этом приключении арканалот и пылающие черепа не нападают на группу, пока последняя идёт своим путем. Также они не покидают своих позиций.

Сходя с пути. Каждый персонаж, отклоняющийся от намеченного на карте пути должен совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, замечая при успехе наличие бойниц на западной стене. Если вглядываться, можно заметить как череп без остального тела, горящий жутким зеленым огнём, проплывает в воздухе мимо бойниц. Выглядит так, что он не заметил чужаков, но это может произойти в любую минуту.

Если персонажи настаивают на отклонении от пути или на атаке пылающих черепов, то защитник и черепа вступают в бой. В конце каждого раунда, по итогу которого хотя бы один персонаж сошёл с пути, защитник накладывает *волшебную стрелу* [magic missile] (три дротика), а один из пылающих черепов накладывает *огненный шар* [fireball] (Сл спасброска 13). Каждый **пылающий череп** может применить заклинание *огненный шар* единожды, но делает это только в том случае, если ни один другой **пылающий череп** не использовал это заклинание на этом ходу. *Волшебные стрелы* вылетают из-под капюшона статуи. **Арканалот** накладывает только *волшебные стрелы* до тех пор, пока герои не начинают атаковать его, в таком случае он использует всю мощь своих заклинаний. Тем не менее, он не преследует и не продолжает бой, если персонажи перестают атаковать.

Без использования заклинаний, недоступных на данном уровне развития персонажей, данное столкновение может быть чрезвычайно сложным.

Прочитайте игрокам следующий текст:

Стрелы и огненные шары, которые летят в вас из бойниц и от статуи, не позволяют легко определить местополо-

жение заклинателя. Кажется, это те самые ужасные вещи, которые пророчил вам бургомистр, если вы отклонитесь от пути.

Атаки прекращаются, как только персонажи переходят в область 4.

4. Янтарные отражения

Арочный проход понимается на 20 футов. От пола до потолка, все поверхности покрыты янтарем. Вы видите своё отражение в янтаре, но потом изображение меняется, и вы видите себя истощёнными и измождёнными.

Данный эффект является иллюзией и может быть развеян при успешном спасброске Мудрости Сл 13.

5. Нижний восточный зал

Покрытые янтарем потолок и стены длинного зала похожи на свежий мёд. На вашем свитке указано, что секретный вход находится на севере комнаты.

К несчастью, два неуклюжих создания волочатся к вам с южной стороны комнаты. Обугленная плоть сползает с их мускулистых тел. Третий движется с севера в компании более ужасающего существа — усохшей парящей сферы с зубами, большая часть которых уже выпала, и огромным мутным глазом посередине. Глаза на стебельках, исходящие из верхней части тела, усохли, но светятся скверной.

Все враги находятся на расстоянии 30 футов от персонажей. Два **огра-зомби** [ogre zombie] появляются на южной стороне, атакуя ближайших противников. Третий **огр-зомби** наступает с севера, руководствуясь той же тактикой. **Бехолдер-зомби** [beholder zombie] атакует издалека.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

- **Очень слабая группа:** уберите одного **огра-зомби**, **бехолдер** не может использовать парализующий луч, уменьшите урон от его ослабляющего луча и луча дезинтеграции до 27 (6к8).
- **Слабая группа:** **бехолдер** не может использовать парализующий луч, уменьшите урон от его ослабляющего луча и луча дезинтеграции до 27 (6к8).
- **Сильная группа:** один раз за бой каждый враг может совершить дополнительное действие из-за присутствия в этом месте сверхъестественных сил.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного **огра-зомби**. Один раз за бой каждый враг может совершить дополнительное действие из-за присутствия в этом месте сверхъестественных сил.

6. Тайная комната

Как только враги повержены, персонажи могут продолжить свой путь. Дверь, ведущая в эту область, скрыта иллюзией, изображающей цельную янтарную стену. Иллюзия может быть развеяна

(Сл 16), иначе персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) замечает полупрозрачную дверь позади иллюзии.

Замок на двери может быть открыт успешной проверкой Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Также можно снести дверь при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 15, или проломить её (КД 15, 50 хитов, иммунитет к яду и урону психической энергией, сопротивление колющему и режущему урону от немагического оружия, уязвимость к дробящему урону). Если иллюзия не развеяна, все вышеуказанные проверки совершаются с помехой (в том числе броски атаки).

Награда опытом

При нахождении входа на секретный уровень храма персонажи получают 250 опыта.

Часть 2. Секретный уровень

Этот уровень являлся уединённой лабораторией, спрятанной от остального Янтарного храма. Специальная библиотека, кухня и даже круг телепортации позволяли волшебникам в этой области работать независимо друг от друга и тщательно фокусироваться на своей работе. Как только зло начало подчинять себе волшебников, оставшиеся на этом уровне скрыли проход с помощью иллюзий.

Под руководством Доктора Келетифолд, специалиста в охранных заклинаниях, была использована магия ограждения, чтобы опечатать три остатка на данном уровне. Тем не менее, Вечерняя Слава, богиня всепоглощающей бессмертной страсти, нашла путь к сердцам волшебников. Каждый из них посвятил свою жизнь тому, что он больше всего любил, пытаясь претворить в жизнь осязаемую форму своей страсти.

Страсти накопились, когда волшебники решили найти способ предотвратить развращение и побег остатков. В конце концов Магистр Краузенатти взяла дело в свои руки и отравила всех волшебников, которые немедленно восстали в виде призраков.

Несколько месяцев назад бургомистр Иван Рандович узнал о Янтарном храме из свитков давно забытого ордена рыцарей, когда-то охранявших храм. Свиток упоминал остатки, в частности Вечернюю Славу. Хозяйка Рандовича отправила его, чтобы он нашел способ освободить Вечернюю Славу.

Бургомистр нашёл секретный уровень и общался с призраками, выражая добрые намерения. Один из волшебников влюбился в бургомистра, и тот ответил взаимностью. По просьбе Ивана путём убийства Доктора Келетифолд были развеяны охранные заклинания.

Рандович и его хозяйка, известная волшебникам как «незнакомец в капюшоне», пробили брешь в саркофаге. С помощью могущественного артефакта, серебряного медальона, хозяйка Рандовича вытянула остаток из янтарного саркофага и втянула в себя. Хозяйка и Рандович ушли, оставив медальон внутри. Волшебник-убийца запечатал хранилище обратно.

Теперь бургомистр вернулся, посылая героев внутрь для возвращения медальона. Он понимает, что группа может догадаться о его роли в произошедшем, и готов встретиться с персонажами в бою. Он хочет получить медальон, чтобы иметь рычаги влияния на свою хозяйку.

Кто это натворил?

Один из волшебников познакомился с бургомистром и влюбился в него. Затем этот волшебник

убил Доктора Келетифолд, чтобы бургомистр и его хозяйка могли освободить остаток, и после этого запечатал хранилище обратно, чтобы другие волшебники не догадались обо всем произошедшем.

Чтобы открыть хранилище ещё раз и добыть медальон, группе необходимо найти виновного. Только убийца, держащий объект, олицетворяющий его страсть, может обойти охранные руны и открыть саркофаг.

Вы можете менять личность убийцы каждый раз, когда проводите данное приключение. Выберите из списка или совершите бросок по таблице «Определение убийцы». Каждый волшебник имеет предмет, олицетворяющий предмет его поклонения. Ключ к каждому столкновению – определить виновность или невиновность, и далее учитывать необходимые изменения в том случае, если этот волшебник и есть убийца. Когда волшебники проявляют характер, они дают дополнительные зацепки к решению загадки.

Определение убийцы

к8	Убийца	Объект одержимости	Комната
1	Инструктор Рабенович	Голубое одеяние	3. Бальный зал
2	Пентиколфакс	Нож	4. Трапезная
3	Янник Иоаннакоф	Подсвечник	5. Комната призыва
4	Магистр «Безумная» Краузенатти	Подвеска в виде когтя	6. Лаборатория
5	Робард и Дави	Книга рецептов	7. Кухня
6	Фредерик фон Менц	Чернильное перо	8. Библиотека
7	Кристофф младший	Фигурка ремораза	9. Галерея
8	Стефан Иванов	Верёвка	10. Зверинец

Одержимость

Духов волшебников привлекают пышущие жизнью и здоровьем персонажи. Каждый раз, когда срабатывает условие, призрак выбирает персонажа, чтобы овладеть им. Это не даёт полного контроля, это влияние на разум и забавный вариант для отыгрыша. При овладении призрак делится своими знаниями с персонажем.

Один из персонажей может осознать, что его призрак — убийца. Они дают друг другу клятву неразглашения. Он играют далее, и когда группа

правильно определяет убийцу, он признаётся и помогает открыть саркофаг.

Если что-то пошло не так

Группа сражается с призраком. Используйте блок статистики привидения, но добавьте в список доступных заклинаний *огненный снаряд* [fire bolt], *горящие ладони* [burning hands], *волшебную стрелу* [magic missile], *внушение* [suggestion], *контрзаклинание* [counterspell] и *огненный шар* [fireball]. У привидения по 3 ячейки заклинаний каждого уровня, бонус атаки заклинанием +6, Сл спасбросков от его заклинаний 14. Привидение перестаёт атаковать, как только группа отступает.

Убийца никем не овладел. Если все персонажи одержимы призраками, не являющимися убийцами, вы можете сделать одно из двух. Убийца остаётся призраком и помогает группе из чувства вины, когда его обвинят. Или же позвольте убийце выселить имеющегося призрака при соблюдении соответствующих условий.

Игрок выдает убийцу. Если игрок рассказывает всем, что в него подселился убийца, остановите его. Попросите игрока сохранить остальную информацию в тайне (такую как объект одержимости и роль бургомистра во всей этой истории).

Решение пришло слишком быстро. Группе не обязательно заходить в каждую комнату, и не обязательно, чтобы каждым овладел призрак. Но что делать, если они разгадали загадку слишком уж рано? Поощрите их дальнейшие исследования. Вы всегда можете соблазнять их предполагаемыми сокровищами или возможностью для отыгрыша.

1. Лестница

Чёрные мраморные ступени ведут в холодную темноту. Каждый ваш шаг раздаётся эхом, отражаясь от покрытых янтарем стен. В конце вы доходите до небольшой площадки. Прямо напротив вас находится прозрачная янтарная дверь. Центр двери украшен янтарным барельефом в виде лица женщины с резкими чертами лица. Её глаза закрыты.

Янтарное лицо — это ловушка, созданная много лет назад доктором Келетифолд чтобы испорченные злыми остатками волшебники не смогли пройти на секретный уровень. Секретная нажимная плита перед дверью активирует ловушку, которую можно заметить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Заклинание, способное обнаружить наличие магии, такое как *обнаружение магии* [detect magic], говорит об ауре школы воплощения вокруг лица.

Если какой-либо вес, в том числе существо 50 и более фунтов, окажется перед дверью, статуя словно пробудится. Её глаза загорятся, как холодные синие сферы, а изо рта вырвется 30-футовый конус холода. Каждое существо на площадке должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, ина-

че получит 22 (4к10) урона холодом. При успехе существо получает половину этого урона.

Можно заклинить плиту, чтобы ловушка не активировалась. Для этого нужно использовать воровские инструменты и преуспеть в проверке Ловкости Сл 13. Успешное *рассеивание магии* [dispell magic] (Сл 13), наложенное на янтарное лицо, уничтожает ловушку.

2. Коридоры

Сеть янтарных коридоров соединяет различные комнаты на этом этаже. Группа может исследовать их в любом порядке. Помните, что герои могут посмотреть сквозь янтарные двери внутрь комнаты до её непосредственного открытия.

Как только группа выходит из комнаты, бросьте 1к10. При выпадении 1 происходит случайное столкновение. Бросьте к4 для определения столкновения или же выберите его самостоятельно. При повторении результата столкновения оно не повторяется. Если группа так и не столкнулась ни с кем во время исследования комнат, это может произойти, как только они откроют дверь к саркофагу.

Можете игнорировать броски случайных столкновений если группа слаба или вы ограничены по времени.

Случайное столкновение в коридоре

к4 Существо

1	2 умертвия [wight] (бывшие слуги)
2	3 блуждающих огонька [will-o-wisp] (появляются как светящиеся огоньки, исчезающие перед атакой)
3	2 полтергейста [poltergeist] (бывшие ученики)
4	Волшебник по вашему выбору (сражения не предусмотрено)

3. Бальная зала

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Комната за дверью представляет собой балльную залу, наполненную светом от янтарных канделябров. Манекены в балльных одеяниях всех цветов радуги стоят вдоль стен, каждый в своей танцевальной позе. У дальней стены стоит одинокий манекен в прекрасном платье цвета голубого льда.

Пока вы смотрите, другая дверь открывается, и в комнату вливается вальсирующая женщина. Её кожа неестественного оттенка, она призрачно бледна, а её волосы безупречно белого цвета.

Призрак, **Инструктор Рабенович**, продолжает танцевать, не замечая персонажей. Когда группа зайдет, прочтите:

Призрачная женщина делает пируэт на кончиках пальцев, останавливается на секунду, чтобы окинуть вас взглядом, а затем продолжает танцевать.

«У нас уже много лет не было учеников» — замечает она и делает новый поворот. «Добро пожаловать! Выберите себе одеяние и присоединяйтесь!»

Дверь из бального зала ведет в её апартаменты. Большинство книг посвящены танцам и истории, но среди них затерялись несколько томов, в которых можно найти информацию о трёх остатках. Вы можете предоставить общую информацию и подробности на свой выбор. Её работы сосредоточены преимущественно на красоте и элегантности Вечерней Славы.

Одна записная книжка из её трудов полна набросков, большинство которых изображает женщину почти безупречной красоты в одеянии, похожим на одеяние инструктора. Между рисунками написаны романтические оды и стихотворения.

В другой записной книге указаны её партнеры по танцам, среди которых наиболее часто встречаются имена Доктора Келетифорд и Янника Иоаннакоф. Инструктор Рабенович пишет, что танцы помогают ей забыть об ужасах выше... и рядом.

Одеяние (объект одержимости). Здесь висит прекрасное одеяние. Цвет и фасон неумовимо напоминают о Вечерней Славе.

Отыгрыш Инструктора Рабенович

Авторитетный педагог, специализирующийся на истории, танцах и магии бардов, слепа к нуждам других людей.

Если Инструктор Рабенович виновна. Ее одеяние было использовано для удушения доктора Келетифорд. Успешная проверка Исследования (Интеллект) Сл 12 позволяет заметить зашитые разрывы на ткани платья. Небольшого лоскута не хватает на месте (он может быть найден в хранилище). Рабенович утверждает, что в коридоре её атаковало одно из созданий Кристофа Младшего. При успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13 можно понять, что она лжёт. Книга с перечислением партнеров для танцев содержит новое имя, появившееся несколько месяцев назад, указанное лишь как «И.», упомянутое несколько раз. В книге с набросками есть набросок её в компании Бургомистра Ивана Рандовича.

Одержимость

Инструктор Рабенович делает всё возможное, чтобы персонаж, не одержимый духом, потанцевал с ней. Если все отказываются, она просит пройти оценить её платье и потрогать его. При прикосновении она передает свои черты характера персонажу и исчезает. Выдайте игроку **соответствующий раздаточный материал**.

4. Трапезная

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Тёмная и заполненная тенями обеденная зала напоминает охотничий домик. На обшитых деревянными панелями стенах висят осклизшие волчьи головы огромных размеров. Большая часть зала, кажется, почти не используется, мебель покрыта пылью и паутиной.

Кто-то убрал посуду с дальнего конца обеденного стола. Стопки книг и записок теперь занимают это пространство.

Комната принадлежит Пентикофлак, но на данный момент она в комнате призыва.

Исследуя книги

Когда персонажи зайдут внутрь, они могут пожелать осмотреть книги и записки. Они защищены магическим образом. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] определяет наличие чар школы ограждения. При прикосновении головы зверей на стене оживают и начинают рычать и выть. Появляется восемь **призрачных лютых волков** [dire wolf] (с блоками статистики обычных животных). Они исчезают после смерти. Головы на стене затихают только после победы над последним волком.

Изменение сложности столкновения

Столкновение должно быть сложным для группы.

Ниже даны рекомендации по изменению сложности столкновения.

- **Очень слабая группа:** уберите одного **лютого волка**.

Книги посвящены защитной магии. Многие из них авторства доктора Келетифорд (Пентиколфакс была его ученицей). Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 позволяет обнаружить полость в одной из книг. Внутри находится дневник в кожаном переплете, содержащий записки Пентиколфакс. Её неаккуратным почерком высказаны сомнения по поводу других волшебников, их развращении злом и одержимости. Она предлагала всем покинуть этот секретный уровень и исследовать, что изменилось за пределами храма. Недавние записи выражают уверенность в том, что магистр «Безумная» Краузенатти отравила их всех, а затем убила доктора Келетифорд. Пентиколфакс обвиняет Янника Иннакоф в том, что тот что-то знает. Она не верит его утверждениям, что круги телепортации просто перестали работать. Последние записи весьма поспешны, в них утверждается, что у Пентиколфакс украли нож её отца. Она задается вопросом, взял его Краузенатти или Янник. Этот нож является объектом одержимости.

Сокровища

Книги доктора Келетифорд можно продать за 100 зм.

5. Комната призыва

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Полки, заставленные книгами, стоят у стен, громоздятся на залитом светом свечей столе и маленькой кровати.

На полу вычерчены два серебряных магических круга шириной восемь футов, мерцающие в свете свечей. Два призрака — мужчины и женщины — стоят внутри комнаты, в гневе размахивая руками. Один из них поворачивается к двери, увидев вас. Другой также вас замечает. Их призрачные лица застыли в удивлении при вашем появлении.

Когда группа заходит, Пентиколфакс и Янник с явным подозрением здороваются с персонажами и начинают расспрашивать, как гостей зовут и как они здесь оказались. Они спорили о том, почему круги телепортации перестали срабатывать, и не вызвано ли это злыми остатками. Пентиколфакс недолюбливает Янника, и тому приходится тщательно обороняться от нападок женщины.

Полки. Полки наполнены исследованиями по призыву существ, телепортации, различным планам и исчадиям.

Стол. Дневник на столе содержит исследования Янника о причинах поломки телепортационных кругов. Гадание не дает четкого ответа. Это из-за охранных чар доктора Келетифорд, из-за злых остатков или по иным причинам? В дневнике также упомянуто о чувствах к Инструктору Рабенович.

Подсвечник (объект одержимости). На большом серебряном подсвечнике, стоящем на столе начертано имя Янник. Табличка гласит, что он был награжден орденом Серебряного Дракона в знак признания его тайных знаний. Подсвечник покоится на книге, описывающий варианты использования воска в ритуалах призыва.

Кровать. Под матрасом кровати спрятан охотничий нож с костяной ручкой, принадлежащий Пентиколфаксу. (Если Пентиколфакс не является убийцей, Янник спрятал его здесь, поскольку боялся, что та его однажды использует.)

Отыгрыш Янника

Янник — многословный школяр, но нервный и легко раздражающийся. Он хочет найти ответ на вопрос, где сейчас находится храм (Баровия, где он всегда и был) и почему храм появился именно там. Если группа хочет помочь раскрыть убийство, то Янник просит персонажей встретиться с каждым волшебником и выяснить все подробности произошедшего.

Если Янник виновен. Подсвечник помят, словно от удара. Янник утверждает, что он был погнут, когда упал со стола. Янник использует подсвечник для создания узора из воска на кругах призыва.

Отыгрыш Пентиколфакс

Пентиколфакс параноидальна, обидчива и опрометчива. Она не доверяет персонажам, предполагая, что те каким-то образом связаны со злыми волшебниками с верхнего уровня храма. Пентиколфакс не может не поделиться своей теорией о том, почему они стали призраками.

Если Пентиколфакс виновна. Нож покрыт запёкшейся кровью. Пентиколфакс подложила его под матрас Янника.

Одержимость

Волшебники не нападают, но и не могут легко довериться группе. Они могут обмениваться информацией и прийти к соглашению касательно возможности расследования героями произошедшего. Когда группа соглашается, каждый обращается к персонажу, не одержимому другим призраком. **Выдайте игрокам соответствующие раздаточные материалы.**

6. Лаборатория

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

За полупрозрачной янтарной дверью вы видите лабораторию, столы и полки, уставленные алхимическими приборами и химическими компонентами. Стекланный флакон слетает со стола. Он наливает темную жидкость во второй флакон, наполненный белыми гранулами. Содержимое быстро закипает, превращаясь в темно-фиолетовую жидкость. Пустой флакон опускается на стол и замирает на месте.

Магистр «Безумная» Краузенатти в невидимости наблюдает за поведением любых персонажей в поле зрения. Магистру Краузенатти дали прозвище «Безумная» давным-давно за её опасные эксперименты в области алхимии. Она подтвердила своё прозвище, когда решила, что лучший способ избежать влияния злых остатков — просто отравить всех волшебников, включая себя саму. Однако магия Вечерней Славы заставила восстать их всех в виде призраков. Некоторые хотели бы уничтожить магистра Краузенатти, другие верят, что она подвержена влиянию злых остатков.

Подвеска в виде когтя (объект одержимости). Объектом одержимости Магистра Краузенатти является кривой коготь дьявола, который она носит на своей шее. Он используется во многих её рецептах.

Лабораторный журнал. Журнал исследований Краузенатти содержит множество алхимических рецептов, а также содержит размышления, написанные после запечатывания секретного уровня. Она сомневается, что волшебники смогут устоять перед влиянием остатков и опасается, что те выйдут на свободу. Она выписала ингредиенты для яда,

который при добавлении в еду может убить всех. На следующей же странице написано «Как глупо было думать, что смерть спасет нас от хватки Вечерней Славы». Также упомянуто, что доктор Келетифолд выглядит немного иначе, возможно это следствие его магического могущества.

Отыгрыш Краузенатти

Энергичная и гениальная, она посвятила свою жизнь изучению алхимии и весьма в этом преуспела. Краузенатти верит в то, что множество алхимических секретов могут быть раскрыты при помощи частей тела исчадий.

Если Безаннатти виновна: Коготь, который она носит на своей шее, всё ещё покрыт запекшейся кровью.

Одержимость

Если герои выглядят доброжелательно и стоящими доверия, магистр Краузенатти появляется из невидимости, рассказывая о произошедшем и признаваясь в отравлении. В удобный момент она овладевает персонажем, который наименее склонен к благородным и храбрым поступкам, чтобы сбить его с пути.

В ином случае она стучит по предметам, чтобы рассеять внимание, и, будучи невидимой, касается персонажа, овладевая наименее храбрым и благородным героем. Как только она это делает, прочтите:

Вы видите расплывающуюся фигуру крепко сложенной женщины в мантии волшебника. Она выглядит мило-видной, но её кожа неестественно бледна. Когда она находится в свете камина, вы можете разглядеть полки позади неё, Благодаря этому вы понимаете, что она нежить. Странный черный коготь висит в центре ожерелья, которое надето на её шею.

Она исчезает после овладения персонажем, и тот замечает на своей шее ее ожерелье. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

Сокровища

Странные алхимические компоненты можно продать за 150 зм если найти покупателя. Книга рецептов также может быть продана за 200 зм, поскольку содержит множество ядов и иных алхимических секретов.

7. Кухня

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Что-то темное, то ли пепел, то ли сажа, покрывает всю поверхность двери с внутренней стороны. Вы чувствуете запах гари.

Если группа желает прислушаться, они слышат какое-то бульканье и выкрики двух мужчин.

Когда группа заходит внутрь, прочтите:

Темный густой дым идёт из булькающего котла. Стеллажи с горшками, сковородки и множество припасов, большинство из них выглядят очень древними, позволяют понять, что вы зашли в кухню.

Двое призрачных мужчин стоят по разные стороны котла и ожесточенно спорят.

Двое призраков поначалу не замечают группу, ожесточенно споря о том, кто съёж содержимое котла. Через пару минут они решают забыть о проблеме и извиняются друг перед другом. После примирительных объятий они наконец замечают, что больше не одни.

Кухонные полки. Большинство из них пусты, на оставшихся видны древние остатки от еды. Робард и Дави создают еду с помощью заклинаний. Им уже не нужно есть, им интересен процесс.

Книга рецептов (объект одержимости).

Робард и Дави одержимы этой книгой рецептов в металлической обложке. См. сокровища.

Отыгрыш Робарда и Дави

Известные как «умные братья», Робард Умакофф и Дави Умкнофт на самом деле не родственники. Они то объявляют друг друга заклятыми врагами, то лучшими друзьями навек.

Если Робард и Дави виновны: Металлическая обложка книги погнута от удара, который убил доктора Келетифолд. Стихотворения, написанные на полях книги, часто воспевают даму редкой красоты в голубом одеянии.

Одержимость

Робард и Дави предлагают группе попробовать их варево и готовы выслушать дельные замечания по этому поводу. Первый же персонаж, который пробует суп и не одержим иным призраком, немедленно становится одержим двумя братьями сразу. Если никто не хочет пробовать их блюдо, они пытаются намазать своим варевом героя, который владеет инструментами повара или наиболее харизматичен. Как только братья овладевают персонажем, их тела становятся едва видны, и они больше не могут физически контактировать с чем бы то ни было. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

Сокровища

В дополнение к рецептам, книга содержит множество алхимических формул, а две её страницы представляют собой *свиток защиты от растений* [protection from plants] и *свиток защиты от яда* [protection from poison]. Стоимость книги составляет 100 зм.

8. Библиотека

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Книги выстроились рядами от пола до потолка на каждой стене этой призрачной библиотеки.

За одним из столов, полных фолиантов, сидит призрачная фигура, увлеченно делающая заметки в книге при свете мерцающего подсвечника.

Фредерик фон Менц, находящийся в этой комнате, весьма недоверчивый молодой человек. Группа может заслужить доверие Фредерика, если упомянут, что пришли раскрыть преступление. Тогда он может поделиться всей известной ему информацией, включая информацию о других волшебниках, историю о секретном уровне и как слабости (одержимости) волшебников могли привести к убийству доктора Келетифолд. Если он невиновен, он ничего не знает о Бургомистре и причинах убийства.

Длинное чернильное перо (объект одержимости). Перо Фредерика весьма необычно. Оно представляет собой магически упрочненную эбеновую палочку, заканчивающуюся длинным серебряным пером. Он не дает никому прикоснуться к перу (кроме персонажа, которым овладел).

Отыгрыш Фредерика фон Менц

Фредерик, параноидальный искатель знаний, строит очередную теорию, которая поможет объяснить, кто убил доктора Келетифолд. Когда персонажи входят, он сначала принимает их за иллюзии, созданные другими волшебниками. Он начинает делать заметки об этом с помощью своего пера.

Если Фредерик виновен: он заколот доктора Келетифолд своим пером. Перо немного поломано, и Фредерик начинает нервничать, если персонажи это заметят.

Одержимость

Как только Фредерик выяснит намерения группы, он выбирает персонажа (заклинателя или исследователя), который не одержим, и отдаёт ему свои заметки и перо. Как только персонаж их возьмет, Фредерик исчезает. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

9. Галерея

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

В галерее висит множество портретов, дипломов и объектов искусства. В витринах стоят сотни расписанных статуэток. Среди экспонатов стоят несколько диванов и мягких кресел.

Свеча освещает маленький стол, на котором расположе-

ны несколько фигурок, кисти и краска. В комнате никого не видно.

Металлические и деревянные фигурки мастерски расписаны. Они представляют собой миниатюры различных монстров и персонажей. Некоторые фигурки находятся в процессе покраски. Лишь одна фигурка полностью покрашена, и она оживает при прикосновении к другим фигуркам или книге, на которой они выстроены. Она становится **молодым реморазом [young remorhaz]** обычного размера, из-за чего все фигурки вокруг раскидываются по сторонам и падают на пол. Кристофф Младший сейчас прогуливается по коридорам. Когда бой завершён, магия комнаты восстанавливает все повреждения, и монстр снова становится фигуркой. Остаётся лишь несколько глыб тающего льда. Кристофф подходит в течении минуты.

Портреты и дипломы. Здесь вывешены портреты всех волшебников. Кто-то повредил портрет доктора Келетифолд. Дипломы посвящены различным достижениям волшебников.

Журнал. Он представляет собой каталог фигурок. См. сокровища.

Фигурка ремораза (объект одержимости). Это уже не магическая фигурка является самой любимой у Кристоффа.

Отыгрыш Кристоффа Младшего

Добрый и всепрощающий Кристофф является одной из причин, почему волшебники не уничтожили друг друга. Он выслушивает любые правдоподобные объяснения происходящего от героев и старается помочь по мере своих сил.

Если Кристофф Младший виновен: фигурка ремораза является ключом к разгадке. Доброта Кристоффа на самом деле фальшивая.

Одержимость

Кристофф предлагает взять героям по фигурке на их выбор. Поскольку коллекция весьма обширна, здесь найдется практически любое чудовище. Призрак выбирает персонажа с творческими наклонностями и овладевает им, как только герои возьмут фигурки. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

Сокровища

Каталог и фигурки могут быть проданы за 270 зм.

10. Зверинец

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Несмотря на полки и столы в комнате, почти всё свободное пространство заставлено чучелами существ, от обычных крыс до редких магических тварей. Клыки, когти,

хвосты и другие части тел стоят на подставках, висят на веревках и цепях, раскиданы по мебели.

Призрачный калибан в охотничьем костюме оценивающе разглядывает вас. В одной руке он держит палочку, а в другой моток веревки.

Калибан

Калибан — это искажённые люди, которые стали жертвой проклятий, пока находились в утробе матери. Рождение Калибана обычно считается дурным предзнаменованием; соседством с ведьмой, каргой или какой-то другой злой сверхъестественной силой. Их считают жестокими и свирепыми; они отвергнуты обществом и обычно проживают свою жизнь в одиночестве. Калибаны — это уродливые гуманоиды, и хотя ни один из них не похож на другого, они обычно имеют такие особенности, как грубая кожа, жесткие волосы, зубы, похожие на бивни и т.д.

Стефан Иванов позволяет героям войти, но не спускает с них глаз, и выглядит так, что готов атаковать в любую минуту. Как только он понимает, что группа ищет убийцу, он делится с персонажами обрывком письма.

Обрывок письма. Несколько месяцев назад Стефан услышал странный шум посреди ночи. Когда он подошел, он услышал, как кто-то убегает прочь. Волшебник пытался преследовать неизвестного, но не смог его поймать. Тем не менее, он наткнулся на клочок пергамента. Он представляет собой письмо для некоторой Марилены (персонажи, которые играли DDAL04-09 Искуситель должны вспомнить, что это имя носила леди Марилена Фидатов). В письме дается понять, что девушка вскоре пожалеет, что отвергла предложение руки и сердца. Письмо не подписано. Тем не менее, когда герои найдут убийцу, они могут спросить одержимого им персонажа и узнать, что это письмо Бургомистра.

«Богатства и семья не смогут защитить. Есть время обдумать свой отказ, но те, кто будут мешать, долго не проживут».

Верёвка. (объект одержимости). Стефан очень любит эту верёвку, он использовал её множество раз для поимки существ.

Отыгрыш Стефана Иваннова

Несмотря на грязный и дикий вид, этот маг-охотник талантлив и учтив. Буквально очарованный зверями и монстрами, он заинтересовался ликантропией. Некоторые книги из его коллекции описывают древние цивилизации и обычаи ликантропов. Стефан готов рассказывать бесконечно об охоте на чудовищ и изготовлении из них чучел. Для поимки он использует магию для замораживания врагов, а затем связывает своей верёвкой, сплетённой из волос карги.

Если Стефан виновен: Стефан использовал палочку

опутывания для обездвиживания жертвы и придушил её своей верёвкой. Он прихватил клочок волос, который можно найти в выдвижном ящике стола.

Одержимость

Стефан выбирает следопыта, друида или сильного воина. Он просит подать ему череп пантеры с одной из полок. Как только персонаж касается его, Стефан рассказывает, что это была его первая победа на охоте. Затем он растворяется и через череп проникает в героя. Палочка опутывания и верёвка падают на пол. **Выдайте игроку соответствующий раздаточный материал.**

Сокровища

Персонажи находят на полу *палочку опутывания* [wand of binding].

11. Хранилище

Если группа заглядывает в зал через дверь, прочтите:

Эта янтарная дверь светится потусторонним светом. Бледная голубая руна в виде розы нанесена на дверь. Комната внутри имеет три алькова, в каждом из которых стоит янтарный саркофаг.

Один из саркофагов имеет повреждения. Осколки янтаря разбросаны по всей комнате. На каждом саркофаге начерчен свой символ. На сломанном саркофаге он имеет вид опустошенного сердца.

На полу комнаты лежит высохшее тело в мантии волшебника.

Дверь не может быть открыта иначе, кроме как при разгадке преступления. Тело принадлежит Доктору Келетифолд, который был скорее телесным, нежели призрачным.

Будучи снаружи, герои могут заметить некоторые улики. Понять причину смерти поможет успешная проверка Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Расследование) Сл 13. Результат зависит от того, кто является убийцей:

- **Инструктор Рабенович.** Руки жертвы прижаты к шее, воротник мантии порван. Похоже, что магистр задушили. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить клочок голубой ткани, выдающийся из-под янтарного обломка.
- **Пентиколфакс, Магистр «Безумная» Краузенатти или Фредерик фон Менц.** Мантия порвана и проткнута. Для убийства был использован какой-то острый предмет.
- **Янник Иоаннакоф.** По голове доктора Келетифолд нанесли удар чем-то тяжелым и прочным. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить капельки воска на полу.
- **Робард и Дави.** По голове доктора Келетифолд нанесли удар чем-то тяжелым и прочным.

- **Кристофф младший.** Тело обожжено, на нем следы укусов. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить лужицы воды на полу.
- **Стефан Иванов.** Руки жертвы прижаты к шее, воротник мантии порван. Похоже, что магистра задушили.

Если что-то пошло не так

Сущности в саркофагах обычно не могут контактировать с кем-либо, пока тот не зайдёт. Тем не менее, если ваши игроки в замешательстве, остаток на ваш выбор может предложить помощь с поиском улики как дар. Трансформации от получения дара сохраняются (см. ниже).

Чтобы зайти в комнату, группа должна верно определить убийцу и способ убийства. Если есть персонаж, одержимый убийцей, он может рассказать всё, что знает согласно раздаточному материалу.

После признания прочтите следующий текст:

Кажется, исповедь это уже перебор для духа внутри [ИМЯ ПЕРСОНАЖА]. Призрак словно вытекает из тела с ужасающими криками боли и сожаления.

Он поднимается выше и растворяется в потолке. Вы слышите скрип, и янтарная дверь в комнату начинает медленно открываться.

Призрак вытекает изо рта и пропадает в потолке. Дверь теперь открыта, и персонажи могут исследовать залу, в которой стоит два цельных и один поврежденный саркофаг.

Западный саркофаг. Остаток внутри предлагает дар предвидения. Персонаж, который выбирает этот дар понимает, что теперь может избежать засады (отменяет эффект заставания врасплох для группы) или ловушки (она промазывает или не срабатывает). Этот дар может быть использован дважды, а затем он пропадает. После получения глаза персонажа становятся целиком чёрными и не имеют зрачка. Он получает изъясн «Я отказываюсь прятаться от своих врагов».

Восточный саркофаг. Остаток внутри предлагает дар правды. Персонаж, который выбирает этот дар понимает, что теперь может безошибочно определять, говорят ли ему правду. Этот дар может быть использован трижды, а затем он пропадает. После получения голос персонажа становится более громким. Он больше не может говорить тихо или шептать.

Повреждённый южный саркофаг. Что-то привело к тому, что янтарь был расколот вдребезги. Кусочки янтаря разбросаны по всей комнате. Здесь обитал остаток Вечерней Славы.

Артефакт. Небольшой серебряный медальон лежит под слоем янтаря. Он сделан в форме сердца, окруженного розами. Он немагический, и, если быть честным, вообще безынтересный. Он сделан из серебра много лет назад и уже лишился блеска.

Хотя у него и есть петли, он не может быть открыт. Никакими способами невозможно понять, что находится внутри.

Янтарный саркофаг

Янтарный саркофаг выглядит как сплошной кусок янтаря, 8 футов в высоту, 5 футов в длину и 5 футов в ширину. Пойманный в саркофаг, внутри находится какой-то источник беспредельной тьмы размером не более пары дюймов. Эта темнота внутри — остаток мёртвого и злого бога, кусочек чистого зла. На остаток невозможно повлиять, он имеет иммунитет ко всем состояниям и всем видам урона.

Янтарный саркофаг имеет КД 16, 80 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если его разрушить, остаток внутри бесследно исчезает.

Существо, которое дотрагивается до янтарного саркофага, формирует телепатическую связь с остатком внутри него. Остаток предлагают существу тёмный дар. Существо должно принять его по собственной воле, чтобы пользоваться его преимуществами.

Тёмный дар описывается существу в общих чертах; конкретная игровая механика его эффекта не раскрывается, пока существо не примет дар. Тёмный дар действует как чары (см. «Сверхъестественные дары» в главе 7 «Сокровища» из «Руководства Мастера»). Существо, не может получить тёмный дар, если им манипулировали, принуждали или оно отказывается от дара. Как только оно получает тёмный дар, существо не может получить тот же тёмный дар вновь.

В тот же миг, когда тёмный дар будет получен, с существом, получившим его, происходят преобразования, и оно получает зловещую физическую черту, недостаток характера или и то и другое. Если текст не заявляет обратного, от черты или недостатка, полученных вместе с даром, нельзя избавиться никакими эффектами проще, чем заклинание *исполнение желаний* [wish] или *божественное вмешательство* [divine intervention].

Тёмные дары в этом приключении не меняют мировоззрение персонажей.

Развитие сюжета

Духи, овладевшие персонажами, могут поделиться частицами своих знаний. В скобках указано, кто знает данную информацию.

- Обычно остатки могут влиять на сознание, но не могут покинуть саркофаг. Были использованы могущественные чары, чтобы освободить Вечернюю Славу. (Все)
- Они умоляют персонажей найти того, кто освободил Вечернюю славу и вернуть ее обратно. (Все)
- Они могут рассказать о Вечерней Славе всё, чего герои ещё не знают. (Все)
- Они соглашаются избавить персонажей от своего влияния. Тем не менее, персонажи могут оставить все как есть. Выбор необходимо отме-

- тить в листе персонажа. (Все)
- Если найден медальон, призраки приходят к выводу, что он был использован для освобождения Вечерней Славы. Этот факт делает её уязвимым перед медальоном в будущем. (Рабенович, фон Менц, Янник)
 - Остаток должен выглядеть как маленький клочок тьмы, и он не может долго существовать в этой форме. Кто-то украл остаток и стал весьма могущественным и опасным. (Робард, Дави, Стефан, Кристофф)

Вечерняя Слава

Вечерняя Слава была богиней любви, которая стала бессмертной благодаря становлению нежитью. Она считает, что любовь — это главное в жизни, и ради неё можно заплатить любую цену. Ей молятся те, кто ищет успокоения, страдая от неразделённой любви или одержимы кем-либо и чем-либо.

Священные тексты описывают её как безупречно прекрасную женщину с белой кожей и платиновыми волосами. Смертельный холод исходит от неё, что подчеркивает её неземную красоту. В ладонях её рук отверстия в форме сердца. Её святой символ — открытая ладонь с отверстием в форме сердца, иногда окруженная ледяными цветами.

Остаток Вечерней Славы был пойман волшебниками Янтарного храма и зточен в янтарном саркофаге. Её жизнь на демиплане Ужаса привела к падению, включая историю с бессмертной одержимостью. Её остаток развратил призраков на секретном уровне Янтарного храма.

Остаток Вечерней Славы был освобождён с помощью бургомистра Ивана Рандовича. Свобода богини позволила проникнуть в сердце одного из волшебников, который ранее успешно противостоял влиянию остатков.

Более подробно о Вечерней Славе написано в книге по третьей редакции *Libris Mortis*.

сюжетным, потому не может быть продан. Тот, кто забирает его, должен сделать соответствующую запись в своём листе персонажа.

Кроме того, прежде чем персонажи покинут Янтарный храм, волшебники создадут книгу заклинаний, состоящую из нескольких тонких пластин янтаря, скреплённых железными кольцами. Они готовы отдать её одному из путешественников. При осмотре выясняется, что книга пуста. Как только одаряемый будет выбран, волшебники предлагают ему самому выбрать заклинания для заполнения книги.

Все заклинания должны принадлежать одной школе, определяемой школой первого выбранного заклинания. Количество выбираемых заклинаний каждого уровня указано ниже. Персонаж может выбрать заклинания из любого источника, вне зависимости от предыстории¹. Как только заклинание выбрано, оно появляется на страницах книги.

Выбор необходимо сделать сразу, невоображаемые страницы превратятся в пыль.

- 1-й уровень. До трех заклинаний
- 2-й уровень. До трех заклинаний
- 3-й уровень. До двух заклинаний
- 4-й уровень. Одно заклинание
- 5-й уровень. Одно заклинание

Награда опытом

Если персонажи верно определяют убийцу Доктора Келетифолда, каждый получит 1000 опыта.

Одержимость — это не так уж плохо

В случае если персонаж не против, чтобы им овладели, вселившийся призрак будет весьма рад, поскольку прошло много времени с тех пор, как у волшебников была возможность покинуть храм, и они рады наконец сделать это. Те, кто дал свое разрешение на совместное существование получают сюжетную награду «У тебя в кармане мёртвый волшебник?». В любой момент можно лишиться этой награды, попросив волшебника покинуть тело.

Сокровища

Персонажи находят *парящую сферу [drift globe]* в железной оправе. (Этот предмет не учитывается в общем количестве постоянных магических предметов персонажа). Также герои могут забрать медальон из саркофага. Этот предмет является

¹Подразумевается, скорее всего, отступление от правил *Adventurers League*, где для выбора в ранних сезонах были доступны только «Книга игрока» и один дополнительный источник. Это правило больше не действует — для развития персонажа доступны все разрешённые источники. — Прим. перев.

Часть 3. Уход из храма

Как только персонажи покидают Янтарный храм, секретный уровень содрогается в землетрясении и разрушается. Он более не доступен. (Кажется, это опять начудила Краузенатти, а может это сама земля Баровии более не нуждается в нём). Зачитайте следующий текст:

Вы карабкаетесь по ледяным ступенькам прочь от Янтарного храма. Внезапно вы слышите низкий грохот позади. Земля вздымается и содрогается от землетрясения. Когда всё успокаивается, Янтарный храм ещё стоит на месте. Но что-то вам подсказывает, что секретный уровень разрушен.

Бургомистр Иван Рандович очень рад вас видеть. Он смотрит настороженно и спрашивает: «Какие новости? Вы нашли артефакт?»

Бургомистр предполагает, что переговоры закончатся сражением. Если персонажи хотят поговорить, то он может поделиться следующим:

- Он горд тем, что произошло в Янтарном храме.
- Герои сами виноваты, что вернулись и во всем разобрались. Манипулирование ими было забавным. А теперь они должны умереть.
- Марилена (см DDAL4-09) была его любовницей, и она тоже умерла, потому что отвергла его.
- Он — Третья Одержимость.

Примечания переводчика

*См. общую линию приключения, где Эсме ищет предметы, принадлежавшие Татьяне, страсти Страда. Подрастает, что Бургомистр помог добыть ей расческу.

Перед броском инициативы прочтите:

Как только вы собрались сразиться с юргомистром и уж сделали первый шаг в его сторону, призрачная бестелесная фигура появляется в воздухе. Вы слышите голос убийцы доктора Келетифолд. «Иван, ты вернулся ко мне! Я помогу тебе ещё раз»

Тактика

Бургомистр и двое его **стражей (рыцари [knights])** бросаются в гущу битвы, они акцентируют своё внимание на воинах и физически сильных персонажах. Дух волшебника (**спектр [specter]**) атакует других волшебников и персонажей, сражающихся на дистанции. Если бургомистр повержен, его стража разбегается или сдаётся, если бежать некуда.

Изменение сложности столкновения

Столкновение должно быть достаточно сложным для группы. Ниже приведены рекомендации по изменению его сложности

- Очень слабая группа: уберите одного рыцаря и спектра
- Слабая группа: уберите рыцаря
- Сильная группа: добавьте рыцаря
- Очень сильная группа: замените спектра на призрака.

Сокровища

Бургомистр надел украшенные камнями перчатки, стоимостью 70 зм, а если снять остальные камни с его одежды, то их можно будет продать в сумме на 1000 зм. У рыцарей с собой золота и украшений в общей сумме на 500 зм.

Вывод

Если группа одержит победу, это нанесёт удар хозяйке Бургомистра. Поражение Третьей Одержимости меняет баланс сил в Орашном и окрестностях. Если персонажи осматривают тело Ивана, они обнаруживают татуировку в виде пустого сердца на его груди. Возвращение в Орашное и реакция жителей более подробно описаны в следующем приключении DDAL4-11.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Огр-зомби	450
Бехолдер-зомби	1800
Лютый волк	200
Полтергейст	450
Блуждающий огонек	450
Умертвие	700
Привидение	1100
Молодой ремораз	1800
Спектр	200
Рыцарь	700
Призрак	1800
Бургомистр Иван Рандович	2300

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Обнаружение секретного уровня	250
Раскрытие преступления	1000

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — 3000 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — 4000 опыта.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Книги доктора Келетифолд	100
Алхимические ингредиенты	150
Дневник	200
Книга рецептов	100
Каталог и миниатюры	270
Украшенные камнями перчатки	70
Кошель бургомистра	1000
Имущество телохранителей	500

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Палочка опутывания [wand of binding]

Палочка, редкая, (требуется настройка заклинателем)

Эта палочка сделана из янтаря, вырезанного в виде нитей веревки, вплетенных в костлявую руку с вытянутым указательным пальцем. В сны владельца вторгаются кошмары о том, как его хоронят заживо и не дают закончить начатые важные дела. Полное описание магического предмета можно найти ниже.

Парящая сфера [driftglobe]

Чудесный предмет, необычный

Описание этого предмета может быть найдено в «Руководстве Мастера».

Свиток защиты от яда [scroll of protection from poison]

Свиток, редкий

Описание этого предмета может быть найдено в «Руководстве Мастера».

Свиток защиты от растений [scroll of protection from plants]

Свиток, редкий

Описание этого предмета может быть найдено в «Руководстве Мастера».

Дни простоя

Каждый персонаж получает 10 дней простоя по завершению данного приключения.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

Демиплан Ужаса. Вы прошли сквозь туманы и теперь очутились на демиплане Ужаса. Пока эта «награда» не будет снята, вы неспособны покинуть его. Пока вы заперты здесь, вы не можете участвовать ни в одном приключении или событии, которое проходит вне Баровии. Ступайте осторожней, пока вы здесь, ведь Тёмные Силы следят.

«У тебя в кармане мёртвый волшебник?». Вы принимаете у себя дух давно умершего волшебника. Хотя он и не контролирует вас, вы перенимаете некоторые его манеры. Пока у вас есть награда, вы перенимаете индивидуальную черту, идеал, связь или недостаток по вашему выбору, который отражает влияние призрака на личность. Вы можете удалить эту награду в любой момент, попросив призрака покинуть вас.

Награды мастера

Вы получаете 1000 опыта, 500 зм и 10 дней простоя при проведении этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Иван Рандович (И-ван РАН-до-вич). Бургомистр Орашного. Из-за высоких налогов и высоких цен на товары, выставленных им, он стал жирным, богатым и тщеславным на спинах тех, кого он поработил.

Инструктор Рабенович (Раб-БЕН-о-вич). Авторитарный учитель, специализирующийся на истории, танцах и бардовской магии, она не обращает внимания на потребности других.

Янник Иннакоф (ЯН-ник ИН-на-коф). Многословный, ученый, но нервный и легко взволнованный. Янник хочет знать, где сейчас находится храм (в Баровии, где он всегда был) и почему храм оказался здесь.

Пентиколфакс (ПЕН-ти-кол-факс). Параноидальный, обвинительный и опрометчивый. Пентиколфакс не доверяет группе, опасаясь, что они могут быть союзниками злых волшебников, захвативших верхние уровни храма.

Магистр «Безумной» Краузенатти (КРАУ-зенат-ти). Энергичная и гениальная, она одержима изучением алхимии и считает, что многие секреты могут быть раскрыты с помощью дьявольских компонентов.

Робард и Дави (РО-бард и ДА-ви). Известные как «мудрые братья», Робард и Дави на самом деле не братья. То кричат друг на друга, как заклятые враги, то уже не могут больше не любить друг друга.

Кристофф Младший. Добрый и всепрощающий, призрачный месье — одна из причин, по которой волшебники не уничтожили друг друга полностью. Он принимает любое разумное объяснение от персонажей и стремится помочь им, чем может.

Стефан Иванов. (И-ван-нов) Хотя калибанский следопыт-маг кажется диким и неутонченным, он талантлив и умен. Очарованный зверями и монстрами, он особенно интересуется ликантропами. В нескольких книгах его коллекции собраны слухи об их древних цивилизациях и злых обычаях. Стефану не терпится рассказать много историй о охоте на страшных существ, чтобы изучить их и показать. Он использует свою магию, чтобы заморозить их на месте и надежно привязать специальной веревкой, сплетенной из волос ведьмы.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Арканалот

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Спасброски Лов +5, Инт +9, Мдр +7, Хар +7

Навыки Восприятие +7, Магия +13, Обман +9, Проницательность +9

Соппротивление урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки все, телепатия 120 фт.

Опасность 12 (8 400 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой для врождённого колдовства арканалота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *волшебная стрела* [magic missile], *невидимость* [invisibility] (только на себя), *раскалённый металл* [heat metal], *смена обличья* [alter self], *тьма* [darkness]

Соппротивление магии. Арканалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием арканалота являются магическими.

Использование заклинаний. Арканалот является заклинателем 16 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *огненный снаряд* [fire bolt], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии* [detect magic], *опознание* [identify], *Тензеров парящий диск* [Tenser's floating disk], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *внушение* [suggestion], *воображаемая сила* [phantasmal force], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *отражения* [mirror image]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *ужас* [fear]

4 уровень (3 ячейки): *изгнание* [banishment], *переносщая дверь* [dimension door]

5 уровень (2 ячейки): *связь с иным миром* [contact other plane], *удержание чудовища* [hold monster]

6 уровень (1 ячейка): *пляшущая молния* [chain lightning]

7 уровень (1 ячейка): *перст смерти* [finger of death]

8 уровень (1 ячейка): *сокрытие разума* [mind blank]

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) рубящего урона. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 14, получая урон ядом 10 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Телепортация. Арканалот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

Бехолдер-зомби

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Спасброски Мдр +2
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, сбивание с ног
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки понимает Глубинную Речь и Подземный, но не говорит
Опасность 5 (1 800 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (4к6) колющего урона.

Луч из глаз. Зомби использует случайным образом выбранный магический луч из глаз, выбирая цель, видимую в пределах 60 футов.

1. *Парализующий луч* Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

2. *Луч страха* Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. *Луч бессилия* Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

4. *Луч расщепления* Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.

Блуждающий огонёк

Крохотная нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 19
Хиты 2 (9к4)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод, дробящий, колющий и рубящий от немагических атак
Иммунитет к урону электричество, яда
Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, истощение, захват, бессознательность
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12
Языки все, которые знал при жизни
Опасность 2 (450 опыта)

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое все ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 от этой магии, иначе умрет. Если цель умирает, блуждающий огонек восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

Бестелесное перемещение. Блуждающий огонёк может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Переменное свечение. Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

Действия

Шок. *Рукопашная атака заклинанием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 9 (2к8) урона электричеством.

Невидимость. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) урона силовым полем.

Бургомистр Иван Рандович

Средний гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (проклепанная кожа)

Хиты 65 (10к8+20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Чувства Слепое зрение 60 фт., темное зрение, пассивное Восприятие 10

Языки Вистани, Общий

Опасность 6 (2 300 опыта)

Завидная быстрота. Бургомистр имеет преимущество на броски инициативы.

Тьма порождает тьму. Бургомистр и его союзники, которые могут видеть или слышать его, имеют преимущество на проверки навыков и атаки против персонажей, имеющих сюжетную награду «**Затронутые туманами**». В дополнение, данные персонажи имеют помеху на любые спасброски от Бургомистра или его союзников в пределах 60 фт от него.

Легендарное сопротивление (3/день). Если бургомистр проваливает спасбросок, он может решить, что успешно его прошел.

Скрытая атака (1/ход). Бургомистр наносит дополнительно 7 (2к6) урона, когда он совершает атаку оружием и имеет преимущество или если около цели находится союзник бургомистра, который дееспособен, и бургомистр не имеет помехи на бросок атаки. Если цель «**Затронутая туманами**», атака наносит дополнительные 3 (1к6) урона за каждый темный дар, которым обладает цель (максимум 4к6 дополнительного урона)

Действия

Мультиатака. Бургомистр совершает два удара кулаком.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона и 3 (1к6) урона ядом. Будучи брошенным, возвращается в руку бургомистра.

Реакции

Простите за это. Если бургомистр атакован и находится в пределах 5 футов от союзника, то он может поменяться с ним местами. Союзник становится целью атаки. Бургомистр должен видеть своего атакующего.

Легендарные действия

Бургомистр может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один

раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Бургомистр восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода. Он не может использовать одно и то же действие два раза в раунд.

- **Дыхание злобы.** Бургомистр выдыхает ядовитый газ в 15-футовом конусе. Существо, которое заходит в эту область или начинает там ход, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получить 14 (4к6) урона ядом и станет отравленным на один час. Отравленная цель может повторять спасбросок в конце своего хода, оканчивая отравление при успехе.
- **Отравленный кинжал.** Бургомистр совершает атаку кинжалом по двум разным целям.
- **Не в этот раз! (стоит 2 действия).** Бургомистр телепортируется на 50 футов и совершает атаку кинжалом. В месте его исчезновения и появления появляется туман радиусом 10 футов, который делает местность слабо заслоненной.
- **Искушение одержимости (стоит 3 действия).** Бургомистр восстанавливает 33 (5к8 + 10) хитов.

Лютый волк

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 37 (5к10+10)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Молодой ремораз

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10+33)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Иммунитет к урону огонь, холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Раскаленное тело. Существо, касающееся ремораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 7 (2к6) урона огнём.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 20 (3к10 + 4) колющего урона и 7 (2к6) урона огнем.

Огр-зомби

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 85 (9к10+36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Спасброски Мдр + 0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает Великаний и Общий, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5+полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

Полтергейст

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Невидимость. Полтергейст невидим.

Бестелесное перемещение. Полтергейст может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, полтергейст совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Силовой удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 10 (3к6) урона силовым полем.

Телекинетический рывок. Полтергейст нацеливается на существо или никому не принадлежащий предмет в пределах 30 футов. Размер существа должен быть не больше Среднего, а предмет не должен весить больше 150 фунтов.

Если цель — существо, полтергейст совершает проверку Харизмы, противопоставленную проверке Силы цели. Если состязание выигрывает полтергейст, он отбрасывает цель на расстояние до 30 футов в любом направлении, включая вверх. Если цель после этого ударится о твёрдую поверхность или предмет, она получает урон 1к6 за каждые 10 футов перемещения. Если цель — предмет, который никто не несёт и не носит, полтергейст отбрасывает его на расстояние до 30 футов в любом направлении. Полтергейст может использовать этот предмет как дальнобойное оружие, атакуя одно существо по траектории предмета (+4 к попаданию) и причиняя при попадании 5 (2к4) дробящего урона.

Привидение

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 4 (1 100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 фт на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плате, и наоборот.

Бестелесное перемещение. Приведение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 17 (4к6 + 3) урона некротической энергией.

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плате, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плате, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плате, и становиться целью эффектов, происходящих на другом плате.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration], но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели. Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом как заклинание *рассеивание добра и зла* [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того, как преуспевает в спасброске или после того, как одержимость закончится.

Призрак

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 67 (9к8+27)
Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, полтергейст совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.
Попадание: урон некротической энергией 21 (4к6+3). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстаёт спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Пылающий череп

Крохотная нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 40 (9к4+18)
Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +2, Магия +5

Сопротивление урону колющий урон, некротическая энергия, электричество

Иммунитет к урону огонь, холод, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 4 (1 100 опыта)

Свечение. Пылающий череп испускает тусклый свет в радиусе 15 футов, либо яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в пределах ещё 15 футов. Он может действием переключаться между этими двумя вариантами.

Сопротивление магии. Пылающий череп совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Восстановление. Если пылающий череп уничтожен, он восстанавливает все свои хиты через 1 час, если его останки не сбрызнут святой водой или на них не наложат *рассеивание магии* [*dispel magic*] или *снятие проклятья* [*remove curse*].

Использование заклинаний. Пылающий череп является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Для накладывания заклинаний ему не требуются ни соматические, ни материальные компоненты. У него подготовлены следующие заклинания волшебника: Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [*mage hand*]

1 уровень (3 ячейки): *волшебная стрела* [*magic missile*], *щит* [*shield*]

2 уровень (2 ячейки): *пылающий шар* [*flaming sphere*], *размытый образ* [*blur*]

3 уровень (1 ячейка): *огненный шар* [*fireball*]

Действия

Мультиатака. Пылающий череп дважды использует Огненный луч.

Огненный луч. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. **Попадание:** 10 (3к6) урона огнём.

Рыцарь

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2к6+3) рубящего урона.

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Лидерство (перезарядка после отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Эффект оканчивается, если рыцарь недееспособен.

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, спектр совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 10 (3к6) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14

Хиты 45 (6к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопrotивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, умертвие совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0. Гуманоид, убитый этой атакой, восстаёт через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

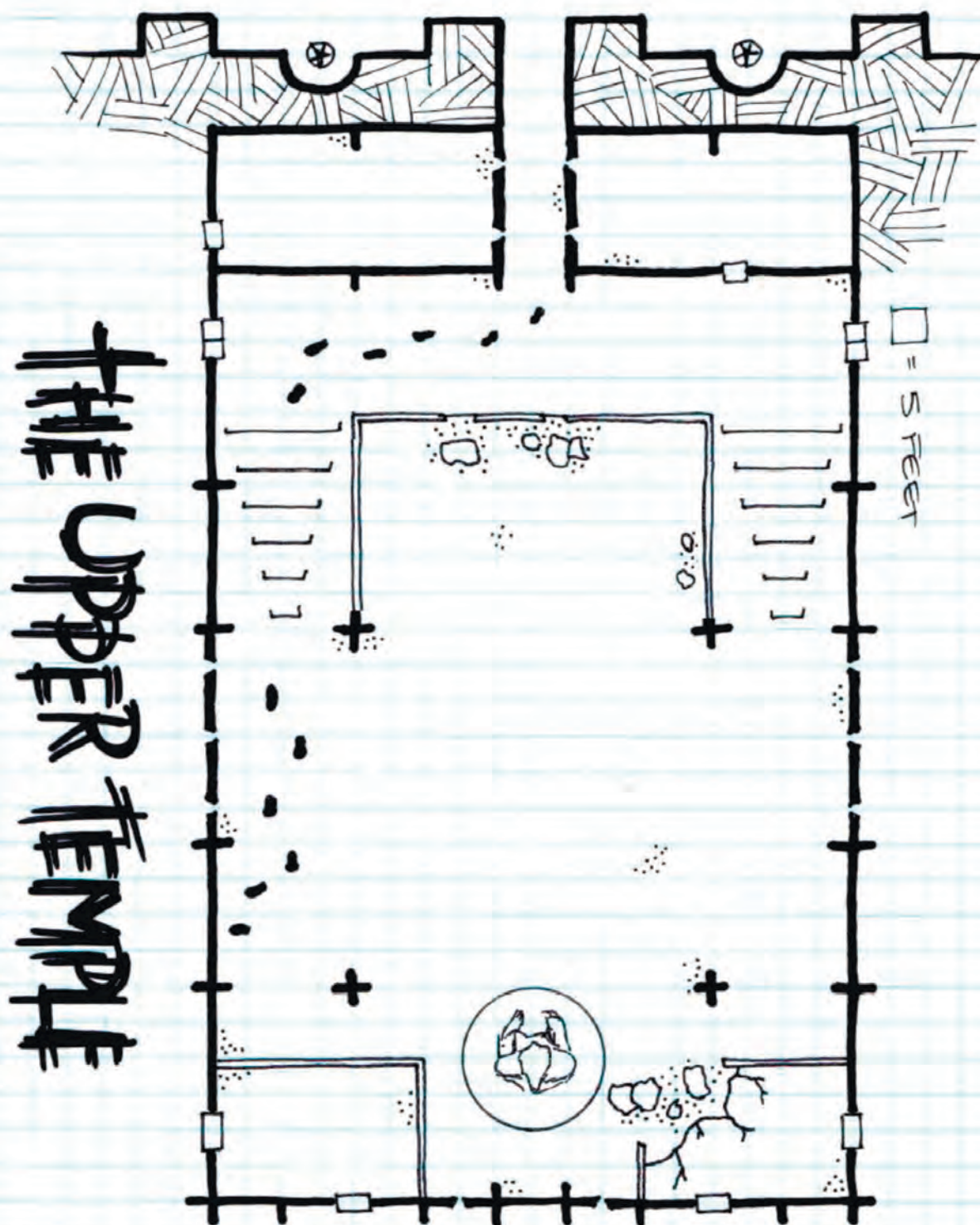
Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) рубящего урона, или 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Приложение: карта секретного уровня



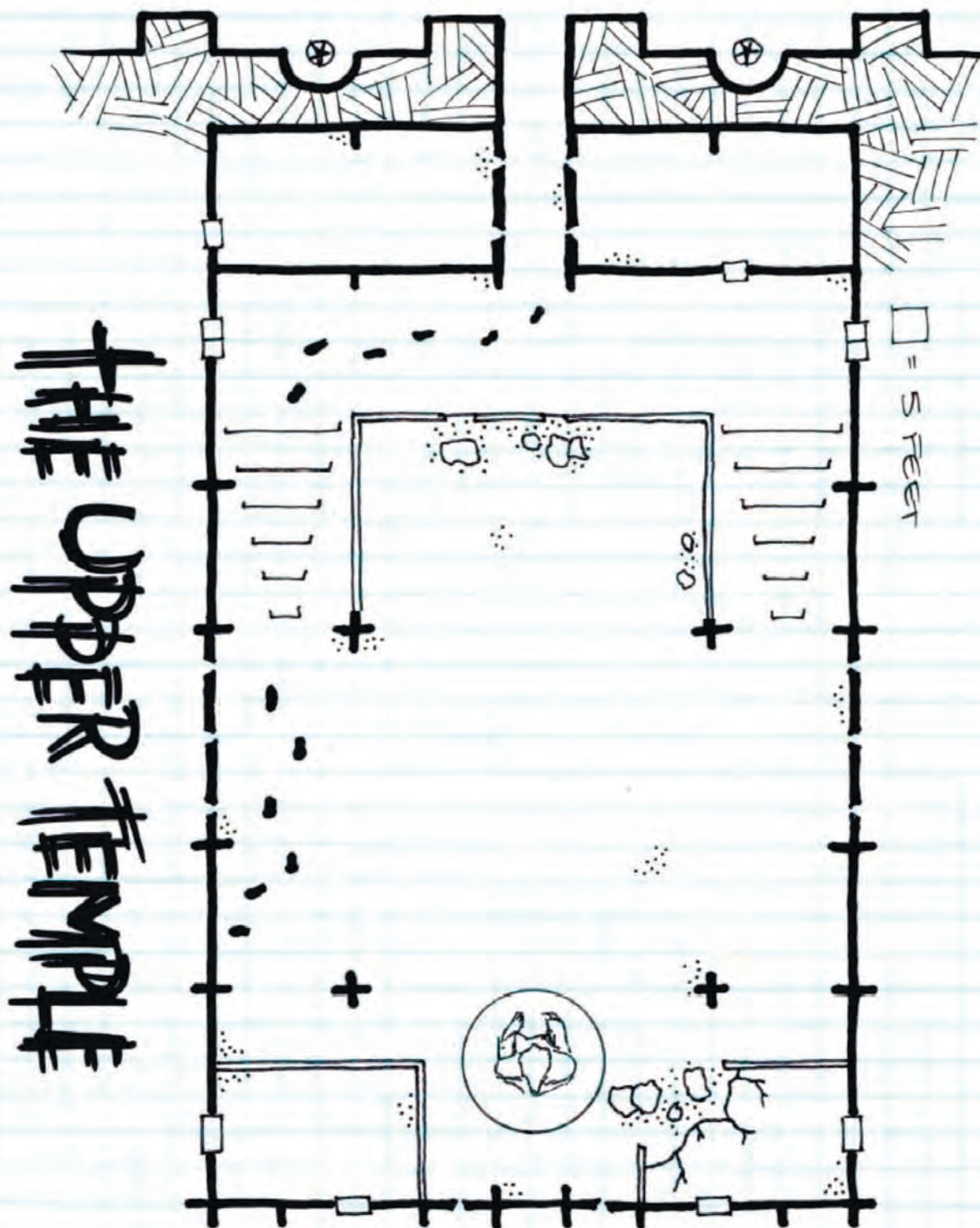
Приложение: Карта верхнего уровня храма



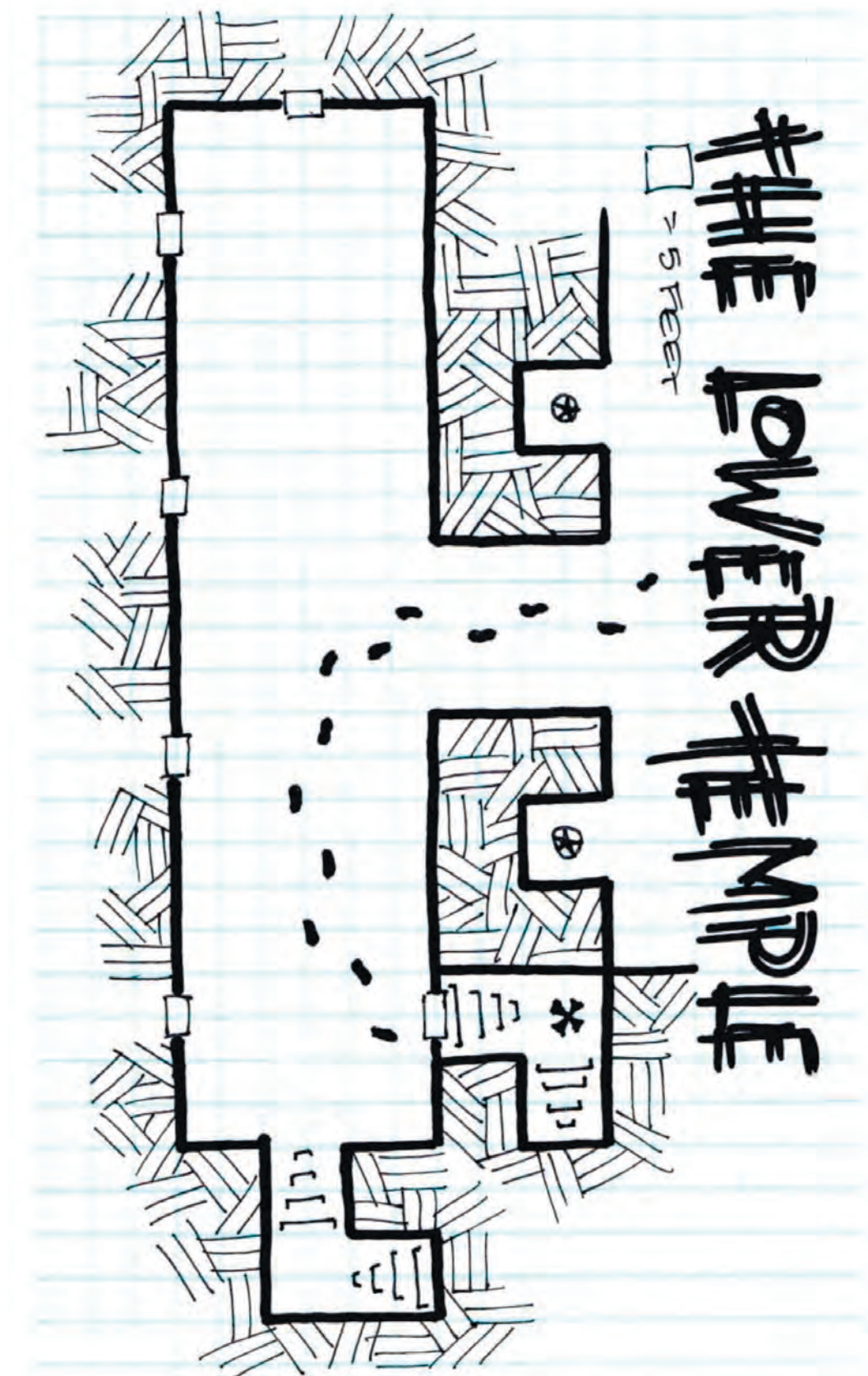
Приложение: Карта нижнего уровня храма



Раздаточный материал 1. Первая карта от бургомистра



Раздаточный материал 2. Вторая карта от бургомистра



Раздаточный материал 3. Сущность призраков

Эти раздаточные материалы должны быть вырезаны заранее и выданы игроку, когда в его персонаж вселяется дух. Если дух невиновен, дайте игроку Карту А, если дух виновен, дайте игроку Карту Б.

Только игрок, наделенный духом, должен видеть карту этого духа, и игрок не должен разглашать, какой дух у него есть, и виновен ли его дух в убийстве.

А. Вселение Инструктора Рабенович

Отыгрыш: Вы влюбляетесь в искусство танца, вы хотите танцевать почаще и восхищаетесь артистичными и ловкими людьми. Вы хотите носить голубое одеяние, потому что это самое красивое платье на свете.

Знание: Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад, сказав, что они принесли новые знания. Они встретились с доктором Келетифолд. Некоторое время спустя доктора Келетифолд убили. Это, должно быть, совершил волшебник, потому что никого иного не допустили бы до хранилища. Вы точно не убийца — это был ваш друг. Дверь в хранилище открывалась с помощью скипетра доктора Келетифолд. С тех пор, как его убили, убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Вы предполагаете, что Янник Иннакоф любит вас, но не принимает это. Украдите его дневник и выясните точно. До тех пор будьте с ним милы.

Б. Вселение Инструктора Рабенович

Отыгрыш: Вы влюбляетесь в искусство танца, вы хотите танцевать почаще и восхищаетесь артистичными и ловкими людьми. Вы хотите носить голубое одеяние, потому что это самое красивое платье на свете.

Знание: Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад сказав, что они принесли новые знания. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифолд и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен и прекрасно танцевал. Он сказал, что влюбился, и втайне вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы удушили доктора своим одеянием, и теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках.

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому что не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. Также вы предполагаете, что Янник Иннакоф любит вас, но не принимает это. Украдите его дневник и выясните точно. До тех пор будьте с ним милы.

А. Вселение Пентиколфакс

Отыгрыш: У вас развивается паранойя, вам кажется, что любой может быть убийцей, а вы — его следующая жертва.

Знание: К доктору Келетифолд приходили посетители несколько месяцев назад. Вы не в курсе обо всех деталях, но вам кажется, что доктор был напуган. Возможно, он в чём-то был не согласен с посетителями. И вскоре доктора убили. Все будут думать на вас, как на его ученика, но вы этого не делали. Но убийца точно среди волшебников, живущих на этом уровне.

Дверь в хранилище открывалась с помощью скипетра доктора Келетифолд. С тех пор, как его убили, убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Кто-то украл ваш нож, возможно Безанатти. Это был подарок вашего отца, который растил вас в строгости и учил сражаться и защищаться. Найдите нож и верните его себе. А тот, кто взял его — наверняка убийца.

Б. Вселение Пентиколфакс

Отыгрыш: У вас развивается паранойя, вам кажется, что все подозревают вас.

Знание: Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад сказав, что они принесли новые знания. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифолд и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен и внимателен. Он сказал, что влюбился, и втайне вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы убили доктора своим ножом, и теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках. Вы переживаете, почему Иван не вернулся. Он же не использовал вас?

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Вы спрятали нож в комнате Янника, чтобы запутать следы. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться.

А. Вселение Янника Иннакоф

Отыгрыш: У вас развивается любовь к книгам и знаниям. Вы задаете множество вопросов, в том числе своей группе. Если вы не заклинатель, вы восхищаетесь ими и выражаете желание обучиться магии. Особенно вас очаровывает призыв. Вы чувствуете влечение к Инструктору Рабенович и надеетесь на взаимность.

Знание: Вы удивлены слухами, что кто-то приходил на ваш уровень извне. Но вскоре после из появления доктора убили. Убийца точно среди волшебников, живущих на этом уровне. Это остатки повлияли на кого-то. Вы не знаете, кто убийца. Возможно, это тот, кого он любил? Дверь в хранилище открывалась с помощью скипетра доктора Келетифолд. С тех пор, как его убили, убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Вы очарованы тем, что находится вне храма. Вы должны убедить позволить вам выбраться из храма и исследовать мир. Также вы спрятали нож Пентиколфакс в своей комнате. Вы боялись, что она его на вас использует. А теперь это может оказаться уликой, наводящей на вас подозрения.

Б. Вселение Янника Иннакоф

Отыгрыш: У вас развивается любовь к книгам и знаниям. Вы задаете множество вопросов, в том числе своей группе. Если вы не заклинатель, вы восхищаетесь ими и выражаете желание обучиться магии. Особенно вас очаровывает призыв. Вы чувствуете влечение к Инструктору Рабенович и надеетесь на взаимность.

Знание: Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад сказав, что они принесли новые знания. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифолд и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен и внимателен. Он сказал, что влюбился, и тайно вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы убили доктора своим подсвечником, и теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках. Иван обещал, что телепортационные круги снова заработают, и если так — почему он не вернулся?

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. А пока вас заботит другое. Вы очарованы тем, что находится вне храма. Вы должны убедить позволить вам выбраться из храма и поговорить с бургомистром.

**А. Вселение Магистра «Безумной»
Краузенатти**

Отыгрыш: Вы любите рисковать и не любите осторожничать. Так же должны поступать и окружающие.

Знание: Вас зовут «Безумной» за вашу любовь к риску. Или за то, что вы всех отравили. Теперь вы знаете, что это не спасло волшебников от влияния злых остатков. Доктор Келетифорд был единственным, кто знал, зачем вы всех отравили. Он знал, как опасно влияние злых остатков. Но что-то пошло не так. Кто-то извне проник в храм и повлиял на волшебников. Он убил доктора Келетифорда и освободил Вечернюю Славу, самый опасный остаток. Умный убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: У умных братьев есть книга рецептов. Вы уверены, что в ней не только рецепты еды, но и скрытые алхимические формулы, которые братья от вас прячут. Вы должны украсть книгу!

**Б. Вселение Магистра «Безумной»
Краузенатти**

Отыгрыш: Вы любите рисковать и не любите осторожничать. Так же должны поступать и окружающие.

Знание: Вас зовут «Безумной» за вашу любовь к риску. Или за то, что вы всех отравили. Теперь вы знаете, что это не спасло волшебников от влияния злых остатков. Мужчина и женщина посетили Янтарный храм несколько месяцев назад, сказав, что они принесли новые знания. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифордом и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен, а его обещания были весьма притягательными. Он сказал, что влюбился, и втайне вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы убили доктора когтем исчадия, что висит на вашей шее, и теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках. Вы осознали, что были обмануты. А остаток освободился! Наверняка бургомистра окрутила другая женщина.

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. У умных братьев есть книга рецептов. Вы уверены, что в ней не только рецепты еды, но и скрытые алхимические формулы, которые братья от вас прячут. Вы должны украсть книгу!

А. Вселение Робарда и Дави

Отыгрыш: Вам кажется, что в вас живет два человека. В один момент вы хотите одного, в другой момент противоположного. В один момент вы любите человека, в другой момент его ненавидите. Внезапно, вы очень любите поесть.

Знание: Убийца, кем бы он ни был, очень умный. Он привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Вы очень чувствительны к предположениям, что вы убийцы. Волшебники думали, что вы отравили еду, но это была Краузенатти. Она, кстати, весьма подозрительна. А может это Янник кого-то призвал. Надо бы это расследовать.

Б. Вселение Робарда и Дави

Отыгрыш: Вам кажется, что в вас живет два человека. В один момент вы хотите одного, в другой момент противоположного. В один момент вы любите человека, в другой момент его ненавидите. Внезапно, вы очень любите поесть.

Знание: Несколько месяцев назад вас попросили приготовить еду на нескольких людей, но принести всю её к доктору Келетифолд. Относя еду, вы заметили, что мужчина и женщина посетили доктора. Вы никому не признаетесь, но мужчина — это бургомистр Иван Рандович. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Они встретились с доктором Келетифолд и пригласили вас. Мужчина был очень обаятелен и внимателен. Он сказал, что влюбился, и втайне вас посетил. Он просил доказать свою любовь, и вы согласились. Вы убили доктора вашей поваренной книгой, и на ней остался след удара. Теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит её в руках. Освобождение остатка не входило в ваши планы. А с доктором некрасиво вышло. Самое худшее — Иван не возвращался с тех пор. Это из-за ужасной готовки?

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. А до тех пор вы настойчиво предлагаете исследовать библиотеку и зверинец.

А. Вселение Фредерика фон Менц

Отыгрыш: Вы параноидально относитесь к остальным волшебникам — они могут обвинить вас! Вы же настаиваете на том, чтобы сохранять спокойствие и думать аналитически. Вы хотите знать факты. Вы любите историю в любом виде.

Знание: Вы заметили, что система охраны изменилась. Должно быть, кто-то проник изнутри. Тем не менее, в этом замешан и один из волшебников.

Умный убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Ваш любимый зверь — это химера. Кажется, у Кристоффа была её фигурка. Пришло время украсть её.

Б. Вселение Фредерика фон Менц

Отыгрыш: Вы параноидально относитесь к остальным волшебникам — они могут обвинить вас! Вы же настаиваете на том, чтобы сохранять спокойствие и думать аналитически. Вы хотите знать факты. Вы любите историю в любом виде.

Знание: Не так давно вы заметили изменение в защите дверей. Кто-то проходил через них. Вы решили подкараулить неизвестных, и так познакомились с бургомистром. Почти сразу вы влюбились, ведь он рассказывал о мире снаружи. Вы позволили ему и женщине посетить Янтарный храм. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Вы сказали доктору, что нашли способ улучшить его защиту. Он был очарован вашим пером. И этим пером вы убили доктора, теперь дверь в хранилище откроется только тому, кто держит его в руках. Вы предполагаете, что не должны были удивиться, когда хозяйка Ивана поглотила остаток. Теперь вас гложет чувство вины. Иван же скоро вернется?

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. А пока вас заботит другое. Ваш любимый зверь — это химера. Кажется, у Кристоффа была её фигурка. Пришло время украсть её.

А. Вселение Кристоффа Младшего

Отыгрыш: Вы очень добры и услужливы. Вы постоянно в приподнятом настроении и восхищаетесь всем происходящим.

Знание: Вы знаете, что остатки повлияли или даже уже совратили каждого волшебника. Особенно это касается убийцы доктора. Вы бы никогда этого не сделали, он же был так добр к вам. Пентиколфакс выглядит нестабильной. Умный убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Вам нравится коллекционирование. Придумайте, что бы вам еще начать собирать и позвольте остальным помочь вам.

Б. Вселение Кристоффа Младшего

Отыгрыш: Вы очень добры и услужливы. Вы постоянно в приподнятом настроении и восхищаетесь всем происходящим.

Знание: Вы никому не скажете, что бургомистр Иван Рандович нашел секретный уровень. Он тайно посетил со своей хозяйкой доктора Келетифолд. Доктор попросил присутствовать вас, на случай если что-то пойдет не так. И оно пошло. Возможно, это влияние Вечерней Славы, но вы осознали, что безвозвратно влюбились в бургомистра. Вы желали ему счастья, а он желал, чтобы доктор был мёртв. Это было просто сделать с помощью вашей любимой зачарованной фигурки. Иван клялся, что поможет вам выбраться, но его не видно уже несколько месяцев. Возможно, это всё его хозяйка. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Она поглотила остаток. Теперь вас гложет беспокойство.

Актуальный вопрос: Вы никому не скажете, что бургомистр Иван Рандович нашел секретный уровень. Он тайно посетил со своей хозяйкой доктора Келетифолд. Доктор попросил присутствовать вас, на случай если что-то пойдет не так. И оно пошло. Возможно, это влияние Вечерней Славы, но вы осознали, что безвозвратно влюбились в бургомистра. Вы желали ему счастья, а он желал, чтобы доктор был мёртв. Это было просто сделать с помощью вашей любимой зачарованной фигурки. Иван клялся, что поможет вам выбраться, но его не видно уже несколько месяцев. Возможно, это всё его хозяйка. Женщина накинула капюшон, и вы так и не узнали её имя. Она поглотила остаток. Теперь вас гложет беспокойство.

А. Вселение Стефана Иваннова

Отыгрыш: Вы охотник, который любит скрытность и засады. Вам кажется, что во всем замешаны ликантропы.

Знание: Вы почти не знаете, что произошло в храме. Это должно быть кто-то пришлый, возможно, с другого плана. Вы заметили их следы, вы чувствовали их магию. Но было поздно. Вы пришли как раз к телу доктора. Умный убийца привязал открытие хранилища к другому предмету. Найдите этот предмет и хранилище откроется.

Актуальный вопрос: Сезон охоты на ликантропов открыт. Перед началом охоты нужно убедиться, что ваши товарищи не имеют к ним отношения.

Б. Вселение Стефана Иваннова

Отыгрыш: Вы охотник, который любит скрытность и засады. Вам кажется, что во всем замешаны ликантропы.

Знание: Вы почти не знаете, что произошло в храме. Это должно быть кто-то пришлый, возможно, с другого плана. Вы заметили их следы, вы чувствовали их магию. Вы выследили одного из них, это был бургомистр Иван Рандович. Он пришел со своей хозяйкой. Она была в капюшоне, и вы так и не узнали её имя. Бургомистр был так не похож на тех, кого вы встречали до этого. Он напоминал зверя — дикого, опасного, но желанного. Пара его слов и вы пали к ногам бургомистра. Вы парализовали доктора Келетифорд и удушили его своей верёвкой. Вы дали любимому то, что он хотел — доступ к хранилищу. Теперь остаток свободен и вы начали переживать о том, что наделали.

Актуальный вопрос: Вы делаете вид, что не знаете, кто убийца. Вы чувствуете вину, потому не будете прятаться или отнекиваться. Мастер скажет вам, когда придет время исповедоваться. А пока — сезон охоты на ликантропов открыт. Перед началом охоты нужно убедиться, что ваши товарищи не имеют к ним отношения.

Раздаточный материал

4: Палочка опутывания

Палочка опутывания [wand of binding]

Палочка, редкая, требуется настройка заклинателем

Палочка имеет 7 зарядов, которые могут быть использованы следующим образом: вы можете действием наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 17). Удержание монстра (5 зарядов), удержание личности (2 заряда). Также вы можете потратить 1 заряд и использовать реакцию для получения преимущества на спасбросок от эффекта паралича или опутывания или чтобы избежать захвата. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы израсходуете последний заряд, бросьте к20. При выпадении 1 палочка уничтожается.



ДОНЖОН

Деревня Орашное погрузилась в панику, когда на окраине леса появилась группа орков из племени Кровавой Руки. Они принесли вести и неожиданное требование, раскрывающее нового врага. Одиннадцатая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



ASH LAW

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-11

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Featona, ghjkyui56, Кирилл Кубер

Вёрстка: Featona

Вычитка: Denis Bezykornov, Maia Everett

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.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление	2	Часть 3. Башня Закованного в цепи человека	22
Введение	2	Общее описание (издалека)	22
D&D Adventurers League	2	1. Древнее святилище	23
Подготовка приключения	2	2. Верхний уровень: Грязный лабиринт	23
Перед игрой	2	3. Средний уровень: Затемненный ла-	
Изменение сложности приключения	3	биринт	24
Проведение приключения	3	4. Нижний уровень: Затопленный ла-	
Простой и образ жизни	4	биринт	25
Услуги заклинателей	4	Заключение	27
Болезнь, смерть и восстановление		Кого вы спасли?	27
персонажей	4		
Демиплан Ужаса	5	Вознаграждение	28
Предыстория приключения	7	Опыт	28
Обзор приключения	7	Сокровища	28
Нелинейное приключение	7	Слава	29
Сюрпризы и изменение сложности	8	Время простоя	29
Зацепки приключения	8	Награда Мастера	29
Добро пожаловать в Баровию	9		
Часть 1. Добро пожаловать в Орашное	10	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	30
Что происходит?	10	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	31
Часть 2. В Глумпенское болото	13	Приложение: Карта случайных перекрёст-	42
Общее описание	13	ков	
Паучий лес	13	Приложение: Карта комнаты статуй	43
Пиявочная река	15	Приложение: Карта осквернённого алтаря	44
Чёрные Цветы	16	Раздаточный материал для игроков 1. Кин-	45
Костяная топь	17	жал яда	
Деревня Полдерсвейл	18		
Торфяной холм	20		
Болото Кричащих Статуй	21		

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Донжон», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Проклятие Страда*.

Это приключение предназначено для **персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 6 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение происходит в баронстве Баровия в сеттинге Равенлофт. Большая часть приключений происходит на землях, которые недавно были добавлены к баронству и изначально были частью Забытых Королевств. Таким образом, знания местных жителей несколько ненадёжны, и они не знакомы с некоторыми существами, которые сейчас бродят по их земле.

D&D Adventurers League

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *базовых правил D&D* или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки с неподходящими персонажами могут создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно сгенерированного персонажа. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует

ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. 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 намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока D&D Adventurers League):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Помощь от кого?!

В сезоне «*Проклятие Страда*» правила для услуг заклинателей изменены для героев, путешествующих по Баровии. В мрачном домене Страда попросту нет поселений, где могут найтись заклинатели, предоставляющие подобные услуги, а все религиозные строения захвачены монстрами. Если в приключении не указано обратного, единственная, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии — это **Джени Зеленозубая**. Это приведёт к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности можно найти на седьмой странице *Руководства Мастера D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладки в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебн лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в *базовых правилах D&D*). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание *оживление*. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу *оживление*. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Безумие после воскрешения

В Баровии души мертвых так же находятся в ловушке, как и души живых. Они пойманы в туманах и не могут отправиться в загробный мир. Если герой пробыл мёртвым более 24 часов, то после возвращения к жизни тем или иным способом он получает случайное безумие неограниченной длительности из-за осознания того факта, что его душа навечно оказалась заперта в Баровии. Чтобы определить тип безумия, используйте таблицу «Бессрочное безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*.

Вампиризм и ликантропия

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководству игрока D&D Adventurers League*). Эти состояния дают героям силы и способности, неподходящие для организованной игры, и обычно меняют мировоззрение героя на запрещённое правилами. Поэтому герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

- Ликантропию можно исцелить *снятием проклятия* (remove curse). Заклинание доступно за 90 зм (но Джени Зеленозубая может запросить дополнительную плату; смотрите «Услуги заклинателей» далее).
- Вампиризм можно исцелить заклинанием *исполнение желаний* [wish], применённым дружественным героем (оно недоступно как услуга заклинателей). Героя, ставшего вампиром, можно убить и вернуть к жизни *оживлением* [raise dead] за обычную цену в 1250 зм. Если герой решает прекратить проклятие вампиризма таким образом, Тёмные Силы (см. страницу 8 *Руководства игрока D&D Adventurers League*) не дают ему возможности бесплатного воскрешения, но Джени Зеленозубая готова будет помочь ему за услугу (см. «Услуги заклинателей» в этом руководстве).

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду Мастера [DM Reward].

Демиплан Ужаса

Это приключение проходит в сеттинге Равенлофт, в землях Баровии. Вот несколько атмосферных и тематических вещей, которые необходимо учитывать, проводя игру.

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

Зима здесь холодная, мокрая и ветреная. Местные жители готовы к ней (настолько насколько вообще можно к ней подготовиться).

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда. Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

Тьма наполняет саму почву в этих краях, искажает и извращает все вокруг. В диких местах вместо оленей, кроликов и белок живут волки, крысы и грязные псы. Растительность гнилая и мёртвая, а большинство деревьев в лесу скрюченные, корявые, с голыми ветвями. Цвет и жизнь угасли в этих землях.

Обитатели деревни Орашное

Большинство жителей Орашное — обычные строители, фермеры, плотники и другие простые миряне. Все они мрачные, места тут неплодородные, а твари ночи регулярно убивают и сжирают их скотину.

Многие жители молчаливы и всегда будто напуганы чем-то: самой землёй, лордом Страдом, тираном-бургомистром Иваном Рандовичем и его каргами. Постарайтесь правильно отыграть этих людей, влающих свое жалкое существование, постоянно на грани ужаса.

Как и в случае с остальными жителями Баровии, большинство жителей Орашное не имеют душ. Эти люди — пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населённый домен. Только один из десяти имеет душу — душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затащена на демиплан. Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа навеки остаётся заточённой в ней, пока она не будет реинкарнирована вновь. Люди с душами обычно носят цветную одежду или имеют какие-то отличительные способности, демонстрирующие их индивидуальность.

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подвержены магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План

(например, заклинание *эфирность* [etherealness] и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таком как, например, *великолепный особняк Морденкайнена* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с 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:

***Возрождение* [revivify].** Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

***Волшебная рука* [mage hand].** Призванная рука выглядит как рука скелета.

***Длань Бигби* [Bigby's hand].** Призванная рука выглядит как рука скелета.

***Духовные стражи* [spirit guardians].** Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

***Каменная стена* [wall of stone].** На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в её камнях.

***Лабиринт* [maze].** Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепами и костями.

***Ментальная связь Рэру* [Rary's telepathic bond].** Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

***Поиск фамильяра* [find familiar].** Фамильяр — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

***Поиск скакуна* [find steed].** Вызванный скакун — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

***Поиск пути* [find the path].** Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

***Порыв ветра* [gust of wind].** Ветер сопровождает

ет призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд — тёмный владыка Баровии. Он правит своим доменом из замка Равенлофт как Страд IX, потомок Страда I. На самом деле Страд I и Страд IX — одно и то же лицо: он вампир. Будучи смертным, Страд влюбился в Татьяну Фёдоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависть Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

Мрачность и суровость иногда должны отступать и давать героям передышку, не только чтобы снизить настрой, который может пробудить Равенлофт, но и чтобы, как только герои расслабились, ужас мог внезапно нанести удар, когда они меньше всего ожидают.

Предыстория приключения

События, происходившие во Флане и его окрестностях во время Тирании Драконов, повлекли за собой последствия в других областях. Тростульграэль (также известный как Бархат), взрослый чёрный драколич (DDEX1-7 *Барабаны на болотах*, DDEX1-12 *Налётчики Сумеречных Топей*) состоит на службе Культа Дракона. После того, как он стал дракоlichem, он расширил свою территорию от Сумеречного болота на север до Глюмпенского болота. При этом он привлек к себе на службу группу юань-ти. Юань-ти теперь почитают драколича как бога и служат ему в поисках своей собственной силы. С этой целью они поработили захваченных орков племени Кровавой Руки. Эти рабы выполняют грязную работу, связанную с поддержанием и расширением обширного храма, построенного юань-ти и используемого Тростульграэлем в качестве логова.

Орки Кровавой Руки — это племя во главе с орогом Ларгой Кровавой Рукой (DDEX1-12 *Налётчики Сумеречных Топей*). В результате набегов треть племени была захвачена и доставлена на болото. Ларга попыталась их спасти, но, к сожалению, была схвачена при попытке.

В своем путешествии орки столкнулись с Сибил-

лой, которая предложила прочитать судьбу одного из шаманов. Предсказание было столь точным, что орки взяли её в плен, дабы использовать её дар в будущем. Второе её чтение судьбы указало, что орки должны искать помощи, чтобы вернуть лидера, а не пытаться спасти её самостоятельно. Она узнала, что место где проходит их путь лежит близ деревни Орашное.

В целом орки злы, голодают и сбиты с толку. Просьба о помощи — это не то, что похоже на их образ мышления, орки скорее склонны принуждать кого-либо помогать им. В то время как их достаточно, чтобы нанести значительный вред сельским жителям, пока ещё их не подавляющее большинство. Однако они могут задержать караван с припасами на пути в деревню.

Между тем бургомистр Орашное покинул деревню около шести дней назад (DDAL04-10 *Артефакт*). Пока его не было, Скартия Крутз, оставшийся в деревне сборщик налогов, обыскала поместье бургомистра, пытаясь найти, чем заплатить просроченные налоги лорду Страду. С частью того, что осталось, она закупила драгоценности у проходящей мимо семьи Вистани.

Скартия, в свете всего хорошего, что сделали в последнее время авантюристы для деревни, заключила сделку со странными людьми (орками): она наймёт следующую прибывшую в деревню группу авантюристов, чтобы освободить лидера орков из рук болотных тварей в обмен на то, что орки позволят Вистани беспрепятственно добраться до деревни. И тут появляются авантюристы...

Обзор приключения

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1. Персонажи оказываются в...¹

Как только минует Предисловие, приключение будет немного различаться, предоставляя на выбор несколько путей прохождения болота до пункта назначения и множество сюрпризов на этом пути. Таким образом, приключение будет отличаться для каждой группы, которая проходит его, и будет разным каждый раз, когда вы водите его. Общий сюжет (спасти несколько орков от злых юань-ти) остается таким же, независимо от того, какой маршрут будет выбран и какие сюрпризы встретятся по пути.

Нелинейное приключение

Это приключение нелинейное: в дикой местности есть несколько локаций, в которых герои могут побывать до того, как достигнут логова юань-ти. Приключение начинается в Орашное и заканчивается в логове, и то, с чем герои столкнутся в промежутке определяется выборами, сделанными Мастером и самими персонажами.

¹В оригинале текст обрывается.

Каждая из локаций на болоте имеет три возможных версии: исследовательская сцена, боевая сцена или ролевая сцена. **Вы определяете, какой тип сцены использовать в каждой локации.** Старайтесь не применять две сцены одинакового типа одну за одной (бой после боя, исследование после исследования, ролевая сцена после ролевой сцены), если ваша группа действительно не предпочитает один тип игрового процесса D&D. Однако как минимум одна из локаций должна включать боевую сцену.

Есть восемь «маршрутов» через болото.

Вход через Паучий лес

Если персонажи входят через Паучий лес, им доступны следующие маршруты:

- Паучий лес > Чёрные Цветы > Полдерсвейл
- Паучий лес > Чёрные Цветы > Торфяной холм
- Паучий лес > Костяная топь > Полдерсвейл
- Паучий лес > Костяная топь > Торфяной холм

Вход через Пиявочную реку

Если персонажи входят через Пиявочную реку, им доступны следующие маршруты:

- Пиявочная река > Чёрные Цветы > Полдерсвейл
- Пиявочная река > Чёрные Цветы > Торфяной холм
- Пиявочная река > Костяная топь > Полдерсвейл
- Пиявочная река > Костяная топь > Торфяной холм.

Из Полдерсвейла или Торфяного холма авантюристы затем отправляются в Болото кричащих статуй и, наконец, к логову юань-ти.

Сюрпризы и изменение сложности

Многие локации имеют случайные сюрпризы, ассоциирующиеся с ними. Если приключение оказывается слишком лёгким для группы, просто добавьте дополнительные сюрпризы на их пути, выбирая те, которые могут доставить затруднения группе больше, чем те (или вдобавок к тем), которые выбраны случайным образом. Если приключение длится долго, просто минимизируйте сюрпризы и пропустите некоторые из болотных локаций.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из *Забывших 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.

Слава Богу, ты вернулся! Если персонажи только что завершили DDAL04-10 *Артефакт*, то они только недавно вернулись в деревню. Когда они

приближаются, местный житель встречает их на дороге и, отдышавшись, сообщает, что они должны немедленно идти в «Семь столов». У Скартии Крутз есть к ним важное дело, которое требует их внимания.

Искатели крови. Во время путешествия авантюристов по Сваличскому лесу крайне мрачной ночью, они наталкиваются на племя Вистани. Те персонажи, которые участвовали в DDAL04-05 *Провидец* узнают их как семью Мославарик. Внутри круга из своих *вардосов* они разбили лагерь, вокруг слабого огня. Хотя встреча с персонажами не обязательно доставляет им удовольствие, по-видимому, она даёт им некоторое облегчение.

В течение вечера матриарх, Тайрижа, сообщает им, что с кланом путешествовала гостья по имени Сибил, которую захватила группа Калибанов, живущая на холмах далеко к северу от Орашное. Сельские жители знают больше об этих Калибанах — разыщите их и освободите женщину Вистани.

Вы убили бургомистра?

Вполне вероятно, что, если персонажи участвовали в DDAL04-10 *Артефакт*, то они могли убить бургомистра. Реакция сельских жителей на этот факт будет зависеть от того, как персонажи преподнесут его.

Если они будут придерживаться версии, что бургомистр и его охранники напали первыми, то жители будут к ним более терпимы. В этом случае жители деревни предупреждают персонажей, что «Лорду Страду не очень-то это понравится». Впрочем, жители начнут вести себя немного более осторожно с персонажами, немного менее гостеприимно; они выглядят напуганными, потому что не хотят, чтобы их считали сговоровившимися с авантюристами, если лорд Страд придёт наказать их. Поведение жителей не выглядит очевидным.

Если персонажи хвастаются или ведут себя так, будто жители должны благодарить их за убийство, сельские жители будут съёживаться и рыдать в их присутствии, а за спиной махать руками, изображая жесты, которые, по поверьям, отгоняют зло.

Скартия более прагматична и более подозрительна. Она выскажет то же предупреждение, но смерть бургомистра означает, что ей не придётся отвечать перед ним за решения, которые она приняла на прошлой неделе.

Также персонажи могут просто не упоминать о судьбе бургомистра.

Сразу в погоню. Если у персонажей мало времени или они жаждут сразу кинуться в гущу событий, то они начинают приключение с охоты за тем, что называют Калибаном (см. Боковую панель в Части 1 ниже). Это существо в последний раз видели в Паучьем лесу, и оно может представлять угрозу для области. Деревенские жители попросили персонажей найти Калибана (см. врезку под заголовком «Что происходит?» ниже) и определить,

действительно ли он представляет угрозу для деревни.

Персонажи проследили путь существа до Паучьего леса — леса, который окружает Исчезающие холмы и граничит с Глюмпенским болотом.

Переходите к части 2. Паучий лес ниже. Персонажи не могут впоследствии отправиться к Пиявочной реке.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из Фаэруна впервые. Для таких персонажей опишите густой клубящийся туман, который накатывает на их путь, когда они путешествуют через Трепещущий лес, и что когда он наконец рассеивается, они оказываются на окраине небольшой горной деревни. Это не особенно тонко, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

Каждый персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду **Демиплан Ужаса**, если у него её ещё нет. Персонажам необходимо сообщить, что, пока эта награда не будет убрана, персонаж не сможет участвовать в приключениях, происходящих вне Баровии.

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель *Dungeons & Dragons* — это чтобы все хорошо провели время!

Приключения серии «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventurers League, интересней всего проходить по порядку (сначала 04-01, затем 04-02 и т.д.), но это не является обязательным. Пожалуйста, тщательно ознакомьтесь с приключением и приготовьтесь изменить столкновения, особенно те, где участвуют ключевые персонажи! Мастер найдет для себя множество советов, но все ситуации, разумеется, не охватить.

В играх по *Равенлофту* к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем, и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

Любой герой, заражённый ликантропией, должен получить *снятие проклятья* в конце приключения. Герои, решившие остаться заражёнными или неспособные позволить себе снятие проклятья больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventurers League.

Единственными существами, способными сейчас предоставлять заклинательные услуги, являются карга Джени Зеленозубая и эльфийский маг Айя Гленми-ир. В настоящее время Джени с радостью принимает золото в качестве оплаты за эти услуги. Однако со временем эта карга может потребовать более ... абстрактные ... формы компенсации. В следующей статье на www.dndadventurersleague.org будет представлена дополнительная информация о Джени Зеленозубой.

Часть 1. Добро пожаловать в Орашное

Ориентировочное время: 30 минут

До весны все ещё далеко. Недавние беспорядки оставили несколько домов ещё более обветшалыми, а два из них выглядят уничтоженными пожаром.

Обычно мирное Орашное, кажется, находится на грани хаоса. Обычную мрачность деревни только усиливает добавившийся постоянный облачный покров.

На окраине города перед несколько внушительной резиденцией находятся трое, по-видимому, спорящих людей. В голосе и движениях женщины легко заметить раздражение. Она носит полулаты и двуручный меч за спиной и произносит медленно и громко: «Я тебе уже говорила: я не знаю, когда кто-нибудь из них вернётся в город. Когда придут, тогда придут. Мы выполним свою часть нашего уговора».

Скартия пытается успокоить двух своих основных сторонников в деревне, стремясь при этом не ссориться. Рядом с ней Марку Грелон, владелец «Семи столов», и Григорий Вульбах, владелец «Кролика и кудрей». «Семь столов» предоставляют еду, напитки и сплетни, а «Кролик и кудри» — это одновременно и универсальный магазин, предоставляющий снаряжение для приключений, и место, где незнакомцы могут снять комнату.

Персонажи могут либо подойти к ним, чтобы поговорить, либо обойти их стороной и пойти в «Семь столов», чтобы выяснить, что происходило в деревне с тех пор, как они в последний раз были здесь. Если это их первый визит в таверну, то «Семь столов» — единственное нежилое здание, которое не держит двери закрытыми. В последнем случае они вскоре обнаружат, что на самом деле не избежали разговора, а просто отложили его, когда немного позже трое людей войдут в «Семь столов». Название очень показательное для интерьера. Зал с семью большими простыми столами со скамейками для сидения и небольшой барной стойкой. Даже несмотря на то, что окна плотно закрыты, в комнате чувствуется сквозняк и пламя прерывисто горит в камине.

Что происходит?

В зависимости от того, что персонажи уже знают, часть информации в абзацах ниже может быть пропущена. Даже если персонажи первый раз в деревне, они, очевидно, авантюристы, и реакция деревенских жителей на них будет такая же. Если персонажи были здесь, любые упоминания о предыдущих делах искателей приключений приписываются им, а не каким-то другим безымянным авантюристам.

Улыбки вспыхивают на лицах всех троих, когда они видят вашу группу. Женщина в группе хлопает одного из мужчин по плечу и говорит: «Смотри, они здесь! Теперь мы можем выполнить нашу часть сделки, и ваши друзья встани будут в безопасности».

Скартия объясняет, что она пыталась успокоить страхи этих двух важных горожан.

Деревня находится под угрозой со стороны каких-то чужаков. Они называют себя племенем Кровавой Руки. Они выглядят свирепыми и носят много оружия. Успокоить их относительно легко: нам просто нужно отправить авантюристов, вроде вас, спасти их лидера.

Что произошло:

- Олег, один из деревенских ополченцев, вернулся с охоты в сопровождении этого большого уродливого парня, который представился как Гмурк.
- По словам Олега, Гмурк — странное, дикое существо, называемое Калибан (см. врезку ниже). Ополченец описывает Гмурка. Некоторые из более сообразительных персонажей могут немедленно связать эти черты с характеристиками орка, без броска, но могут узнать и при успешной проверке Интеллекта (Природа) Сл 7. Поскольку орки и полуорки не проживают в Равенлофте, Скартия не имеет ни малейшего представления, что такое орк. Она считает, что Гмурк — это Калибан и поправляет персонажей, которые говорят иначе.
- Олег прошёл немного дальше на северо-восток, чем мы привыкли. В местность, которую мы плохо знаем.
- Очевидно, Гмурк и его племя не из этих мест, и они потеряли своего лидера, женщину по имени Ларга, и множество соплеменников, которых увели налетчики, по их словам похожие на змей.
- Они сказали, что если мы не освободим хотя бы её, они будут мешать въезду в город любых караванов, и если мы промедлим *слишком* долго, они могут просто напасть на город, так как без Ларги они не могут вернуться домой.
- Мы признаем, что, если бы сюда чаще приходили за покупками авантюристы, мы бы отправили их искать лидера орков, Ларгу.
- Когда его спросили, почему они не хотят сделать это сами, Гмурк сказал: «Карты говорят сделать так. Вы делаете это, или мы вас уничтожим».

Калибан

Калибан — это искажённые люди, которые стали жертвой проклятий, пока находились в утробе матери. Рождение Калибана обычно считается дурным предзнаменованием; соседством с ведьмой, каргой или какой-то другой злой сверхъестественной силой. Их считают жестокими и свирепыми; они отвергнуты обществом и обычно проживают свою жизнь в одиночестве.

Калибаны — это уродливые гуманоиды, и хотя ни один из них не похож на другого, они обычно имеют такие особенности, как грубая кожа, жесткие волосы, зубы, похожие на бивни и т.д.

Почему их угроза является проблемой:

«Около семи дней назад бургомистр и два лучших бойца в городе покинули город по какому-то личному делу. Это была действительно тяжёлая зима, и деревне пришлось приложить неимоверные усилия, чтобы найти товары в уплату налогов лорду Страду. Так как бургомистр повысил меня и оставил за главную, я взяла на себя смелость использовать некоторые из его личных вещей, чтобы быть уверенной, что у нас будет достаточно товаров, чтобы заплатить налоги за два дня».

Объяснение продолжается:

- В деревне по-прежнему не хватало припасов, а налоги дьяволу Страду должны быть уплачены, поэтому я забрала остатки сокровищ, подаренных деревне авантюристами (возможно, этими же искателями приключений, если они участвовали в DDAL04-09 *Искуситель*), личное имущество бургомистра (она признает, что забрала из его дома без разрешения) составляло остальное. Григорий связался с Вистани и дал им аванс в оплату кое-каких поставок.
- Вистани должны вернуться через день или два.
- Григорий умоляет авантюристов о помощи; он боится того, что эти странные люди могут сделать с Вистани, и, если Вистани пострадают, они могут перестать приходить сюда так как здесь слишком опасно.
- Марку сообщает, что, по словам его клиентов, были случаи, когда эти чужаки нападали на жителей деревни, которые выезжали в окрестности, чтобы собирать дрова или попытаться поймать в ловушку мелкую дичь. Они пока никого не убили, но, судя по всему, единственная тому причина — то, что они просто считают деревенских жителей «недостойными смерти».

«Я полагаю, мы сможем найти что-нибудь в доме бургомистра, чтобы вознаградить вас за то, что вы сделаете это для деревни. У него есть очень причудливые вещи, бесполезные для нас, но мы, вероятно, сможем найти то, что вам понравится».

Даже если они верят, что бургомистр вернется, они всё равно сделают это. Остаться в живых сейчас важнее, чем беспокоиться о том, что может сказать бургомистр, когда вернется. Если же они знают, что он не вернется: «У него не было наследников, и почти всё, что у него было, так или иначе было оплачено деревней. Я веду записи того, что мы использовали. Это будет просто добавлено».

Отыгрыш Скартии Крутз

Скартия — полная человеческая женщина гундаракитской национальности. Она носит полулаты и двуручный меч за спиной. Её верный бассет-хаунд Фредерик всегда рядом с ней, если не пытается забраться ей на колени.

События DDAL04-08 *Сломанный* привели к тому, что Скартия оказалась единственным оставшимся сборщиком налогов в деревне (второй либо погиб, либо сбежал). Затем бургомистр ушёл со своими лучшими охранниками и оставил её за главную! (DDAL04-10 *Артефакт*) Она не подписывалась на это!

Она не в восторге от того, что ей приходится разбираться со всеми этими вопросами, связанными с выживанием деревни. Она предпочла бы охотиться со своей собакой.

Цитата: «Нет, я не знаю, что делаю. Хочешь занять моё место? Я так не думаю. Я делаю всё возможное, ПОЭТОМУ просто позвольте мне работать!»

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 графства, Григорий дружелюбен и гостеприимен к чужакам. Впервые он появился в DDAL04-02 *Зверь* и в DDAL04-09 *Искуситель*.

Отыгрыш Марку Грелона

Марку — человек некрупного телосложения с короткой, сидящей бородой в небольшой кипе, которую он носит на затылке. Он задумчив и проводит большую часть времени подавая напитки и вступая в разговоры о последних слухах с клиентами. Марку знает цену информации и освоил методику задавать правильные вопросы, чтобы получить её. Со всей суматохой в деревне и дефицитом припасов, уверенность в том, что караван Вистани может прибыть в деревню, важна для его бизнеса. Он появлялся в DDAL04-04 *Марионетка*.

Цитата: «Хмм... Я могу разузнать это для вас... но это будет не просто...»

Судя по тому, что рассказывает Олег, есть два места, через которые можно пересечь границу

болота — Паучий лес или Пиявочная река:

- **Паучий лес.** Это область к северо-востоку от Орашное, за низкими холмами. Деревья тонкие и, похоже, вокруг много пауков. Я думаю, именно поэтому он так назван. Здесь Олег столкнулся с Гмурком.
- **Пиявочная река.** Он сказал мне, что эта река пересекает болото. Она часто меняет курс. Лучший выбор для авантюристов — найти неглубокое место, чтобы перейти вброд трясины, так как в большинстве мест река обманчиво глубока.

Персонажи, которые участвовали в DDAL04-07 *Невинный*, знают, что болото, которое является частью Пиявочной реки, содержит заинтересовавшее юань-ти древнее захоронение; оно немного западнее, и его легко обойти. Там находится мелководье, где персонажи могут пройти.

Устранение проблем

Могут быть группы, которые захотят просто убить орков в окрестностях. Тем не менее, поскольку орки рассеяны по лагерям, если авантюристы пойдут в один лагерь, орки из других могут атаковать деревню. Скартия не уверена, куда Вистани отправились, чтобы купить припасы, поэтому авантюристы не могут пойти туда и обеспечить сопровождение обратно в деревню. Кроме того, они нарушат сделку, а это не самый мудрый поступок в Баровии.

Кроме того, могут быть те, кто спросят, почему это племя, если оно достаточно многочисленно, чтобы угрожать деревне, не делает это самостоятельно? Скартия не знает точного ответа. Она знает, что Кровавые Руки пытались спасти некоторых соплеменников, и именно во время этой попытки Ларга была захвачена вместе с другими представителями их рода.

Правильный ответ заключается в том, что Гмурк достаточно хороший лидер, чтобы заставить орков терроризировать слабо защищенную деревню, но недостаточно хорош, чтобы вести их в возможный бой против их поработанных братьев или кажущихся превосходящими сил юань-ти. Он использует предсказание, которое сделала Сибилла, чтобы «скрыть» тот факт, что он не сможет заставить племя сражаться с ним в качестве своего лидера.

Сокровища

Скартия дает персонажам горстку безделушек и драгоценных камней на общую сумму 250 зм с обещанием большего после их успешного возвращения.

Выезд из Орашное

Персонажи должны пересечь около пяти миль холмистых будущих пастбищ (в настоящее время покрытых снегом), прежде чем достигнут края Глюмпенского болота. Первые две области, где можно начать поиск пропавшего лидера орков — Паучий лес (см. ниже) и Пиявочная река (см. ниже). Авантюристам придется пройти по крайней мере через одно из этих мест, чтобы исследовать Глюмпенское болото.

Часть 2. В Глюмпенское болото

Ориентировочное время: 90 минут

Осторожное полудневное путешествие по заснеженным холмам за деревней приводит персонажей к точке назначения. Отправятся ли они через Паучий лес (на северо-восток) или попытаются пересечь Пиявочную реку?

Учет времени

Вы захотите оставить как минимум 90 минут для последнего раздела, чтобы убедиться, что у игроков будет достаточно времени, чтобы спланировать свой подход к лагерю юань-ти. Поэтому, если вы использовали полчаса отведённого вам времени, чтобы добраться до этой точки, вы должны стремиться завершить этот раздел за 90 минут. В таком случае у вас будет достаточно времени, чтобы разобраться с неожиданностями и завершить приключение.

Общее описание

Болото имеет следующие общие черты. Каждая из следующих областей расширит эти черты:

Местность. Болото — ужасное место, заполненное укрытыми водой трясинами, извилистым колючим терновником и глубокими лужами зловонной мутной воды. Пребывание в Равенлофте оставило свой отпечаток на том бедствии, которое представляет собой болото. Необычно холодная зима означает, что в некоторых местах грязь промёрзла насквозь, а воду покрывает слой льда.

Свет. Пасмурно, но недостаточно, чтобы повлиять на видимость.

Звук. Мгновения тишины прерываются стрекотом и жужжанием насекомых, капаньем воды и звуками проползающих по болоту вне поля зрения существ. Проверки Восприятия, основанные на слухе, совершаются с помехой.

Запах. Запах тины и гниющей растительности, с периодическими дуновениями серы или разлагающихся существ.

Погода. Воздух сырой; такое чувство, что в любой момент может выпасть снег. Холодный ветер с севера колеблется между нежным прикосновением холодной мертвой ладони и ледяной пощечиной. Достаточно холодно, чтобы почувствовать себя несчастным.

Подготовка этого раздела

Подготовка к проведению нелинейного приключения может быть немного сложной. Пока игроки могут выбрать маршрут, **вы решаете**, как вы хотите представить каждую локацию заранее. Вам следует посмотреть на каждое столкновение и решить, какой аспект этого столкновения вам больше всего понравилось бы провести. Вам всё ещё необходимо быть гибким и приспосабливаться к тому, что делают персонажи. Это

также относится и к случайным столкновениям, разбросанным по болоту. Вы можете заблаговременно решить, хотите ли вы включить их или принять решение, основываясь на действиях группы (отбросив их для медленных групп или групп, которые едва пережили бой, или чтобы убедиться, что вы используете их для групп, которые движутся вперед быстро и беспрепятственно). Эти столкновения помогают создать ощущение, что они путешествуют через трудное место, и съедают небольшое количество ресурсов перед основной частью приключения.

Из трёх локаций, которые посетят персонажи, как минимум в одной должно быть боевое столкновение. Если вы этого не сделаете, то вряд ли группа достигнет необходимого уровня опыта. Каждый бой имеет перечень сложности, чтобы помочь вам в принятии решения.

Паучий лес

Паучий лес огибает северный край Исчезающих холмов и является одним из путей в болото, в обход Пиявочной реки.

Общее описание

Общее описание Паучьего леса следующее:

Местность. Деревья здесь тонкие; они не выдержат вес человека. Тем не менее они находятся достаточно близко друг к другу, и здесь достаточно плотная паутина, которая затрудняет использование любого типа длинного оружия: персонажи, сражающиеся с длинными мечами, шестами, длинными луками и т.д., получают помеху на броски атаки; тем, кто сражается с короткими мечами, кинжалами, короткими луками и арбалетами и тому подобным, равно как и заклинателям, местность ничуть не мешает в бою.

Свет. Сумрак здесь глубже, чем снаружи. Тусклый свет с закрытого облаками неба, блокируется заросшими паутиной деревьями.

Звук. Звуки внешнего мира приглушены, и изредка доносится шум чьих-то быстрых шагов.

Паутина. Лес опутан паутиной множества пауков, которые здесь живут. Во многих паутинах запутались мошки и другие кровососущие насекомые, прилетевшие сюда из болота. Близ основания некоторых деревьев лежат иссушённые крысиные тушки. Похоже на то, что пауки здесь питаются болотными крысами и насекомыми из Глюмпенского болота. Нет никаких следов гуманоидных костей или того, что пауки питаются чем-то большим, чем крупная крыса.

Исследование Паучьего леса

В лесу мало что можно увидеть, пока авантюристы не наткнутся на остатки стоянки. Привал был, кажется, совсем недавно, и пепел небольшого костра ещё не остыл. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 или Мудрости (Выживание) позволяет предположить, что несколько часов назад здесь была полудюжина орков. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 13 показывает, что в этих лесах обитает некоторое количество Больших арахнидов.

Боевая сцена. Исчезающие пауки

Согласно своему названию, леса являются домом для чудовищных пауков, но звери в основном держатся подальше от гуманоидов и охотятся на болотных крыс. Но находясь здесь, в Баровии, пауки нехарактерно раздражены и потому нападают на партию. В сражение вступают четыре **исчезающих паука** [phase spiders]. Это должен быть лёгкий бой.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите двух **исчезающих пауков**.
- **Слабая группа:** Уберите одного **исчезающего паука**.
- **Сильная группа:** Добавьте **исчезающего паука**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух **исчезающих пауков** и увеличьте хиты до 45.

Социальная сцена. Гмурк Кровавая Рука

Когда искатели приключений пробираются сквозь деревья, **орк** [orc] выходит из-за паутины.

«Мир вам, странники. Я Гмурк, из племени Кровавой Руки. Вы были посланы людьми, чтобы найти лидера Кровавой Руки, Ларгу? Ларга отправилась в болото, чтобы спасти пропавших из племени Кровавой Руки. Если вы вернёте её сюда, мы договоримся о вашем вознаграждении, да?»

Орк не будет оговаривать награду сейчас, прежде всего потому, что Гмурк не имеет права раздавать её без Ларги, а также потому, что он не видит смысла в том, чтобы тратить время до возвращения Ларги. Орк смешивает расплывчатые обещания вознаграждения с не столь расплывчатыми угрозами в сторону Орашное. Орк не присоединится к группе, предпочитая вместо этого скрываться в лесу и угрожающе смотреть на *«землю, которой не должно быть здесь»* (Баровию).

Если персонажи оказались здесь следуя за зацепкой приключения **Сразу в погоню** и столкнулись с ним, Калибан (который, очевидно, является орком) сообщает персонажам о том, что он здесь не для того, чтобы вредить деревенским жителям

— при условии, что персонажи окажут ему и его людям услугу. А именно — освободят Ларгу от «людей-змей».

«Хорошая мирная деревня, человеческая деревня, так? Кровавые Руки очень злы, очень обеспокоены. Будет жаль, если что-то случится с деревней. Кровавые Руки будут очень рады, если Ларга вернётся невредимой, так? Очень благодарны. Не так благодарны, если она не вернётся, возможно, очень злы, понимаешь? Я останусь здесь, чтобы убедиться, что с человеческой деревней не случится ничего плохого. Если мы будем здесь слишком долго, нам придётся остановить караван или два, чтобы получить еду, и тогда деревня будет голодать, так?»

Исследовательская сцена. Посреди Паучьего леса

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Паучьего леса (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 На дереве висит безглазая кукла, сильно напоминающая одного из приключенцев. Если ее осмотреть, можно обнаружить, что она носит ожерелье (см. Сокровища ниже).
- 2 Здесь живет **дриада** [dryad], неспособная покинуть лес, так как она боится, что люди из Орашное срубят её дерево. Она больна (как и её дерево), но предлагает приключенцам подарок: если они польют её дерево своей кровью (потеряв как минимум 10 хитов каждый), она даст им волшебное семечко, которое может мгновенно вырасти в дерево. Магия семечка длится непродолжительное время и исчезнет в конце приключения. Дриада также дарит персонажам ожерелье (см. Сокровища ниже).
- 3 Необычайно дерзкий **рой крыс** [swarm of rats] смотрит на группу, их глаза блестят странным умом. По причинам, известным только крысам, рой решил, что у группы есть еда, и намерен следовать за авантюристами, пока те не прогонят крыс или не накормят их. Если авантюрист умрёт, пока крысы следуют за группой, они будут ждать, пока другие авантюристы не оставят труп без присмотра, а затем начнут есть его. Одна из крыс носит ожерелье (см. Сокровища ниже). Колье изменяет размер так, чтобы подойти тому, кто пытается его надеть.
- 4 Авантюрист находит частично разложившийся труп. Если его обыскать, единственная ценная вещь, которую найдут персонажи — это надетое на шею ожерелье (см. Сокровища ниже).

Сокровища. Ожерелье представляет собой ко-

жанный ремешок с мощным магнитом, который действует как примитивный компас. Магнит вырезан в виде дварфа, читающего книгу. Если продать ожерелье правильному покупателю, можно получить 300 зм.

Если персонажи помогают дриаде, она дарит им *магическое семечко [magic seed]*, которое может мгновенно вырасти в Большое дерево. Эта способность работает только тогда, когда *семечко* будет закопано в землю или грязь. Магия *семечка* длится непродолжительное время и исчезнет в конце приключения.

Куда направиться отсюда?

Тропы из этого места ведут дальше в болото. Одна тропа ведёт к холму с чёрными цветами (см. Чёрные Цветы ниже), другая — в топь с поднимающимся над ней туманом (см. Костяная топь ниже). Путь к холму с чёрными цветами выглядит суше и ведет в гору, путь к топи заболоченный и ведет вниз. Путь обратно, на юг, ведет к деревне Орашное.

Пиявочная река

Пиявочная река вьётся через Глюмпенское болото. Река — это не постоянный географический объект, а изменения, вызванные дождями и временами года, со временем образующие новые русла. Узкая извилистая река, которая пересекает болото. Река часто меняет курс и известна как место, где бандиты основали свое логово.

Общее описание

Общее описание реки следующее:

Местность. Территория вокруг «реки» варьируется от замерзшей земли до ледяной грязи, прилегающей к реке. Трудно сказать, где начинается река: земля становится грязнее, а стоячая вода — глубже, пока искатели приключений не оказываются глубоко в реке.

Свет. Мрачное небо отражается в мутной воде, из-за чего трудно понять, насколько глубоким окажется следующий шаг.

Грязь. Вязкая грязь здесь повсюду, и те, кто выбрасывает 1 на любом броске к20, теряют один из своих ботинок (в дополнение к любым другим последствиям броска).

Звук. Из грязи вокруг реки слышны булькающие звуки и всплески воды от невидимых среди камышей крыс. Изредка гудят тучи летающих насекомых.

Запах. Чувствуются слабые дуновения серы. Возможно, грязь не замёрзла здесь из-за того, что где-то рядом с поверхностью находится горячий источник.

Насекомые. Единственная хорошая вещь, которую принес холод — это то, что насекомые, которые обычно ассоциируются с болотом, исчезли.

Исследование Пиявочной реки

Авантюристы неожиданно оказываются по уши в грязи и медленно тонут. Пробраться через реку будет сложно. Поворот назад и попытка найти лучшее место для пересечения реки ведет к столкновению с гладиатором Ралом.

Чтобы пересечь реку требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 13. Те, кто провалил проверку, запутываются в сорняках и тонут в грязи (получая 1к4 урона ядом от глотания зловонной болотной воды). Те персонажи, которые проведут более 10 минут в реке, должны преуспеть в проверке Телосложения Сл 11, иначе будут отравлены на 1к4 часов ядовитыми парами.

После того, как авантюристы пересекут реку, они обнаружат лодку среди камышей на берегу, с которого они только что пришли. Чтобы добраться до лодки и осмотреть её, нужно снова пересечь реку. Внутри лодки находится мёртвый рыбац, его труп грызёт толстая крыса, которую легко прогнать. У рыбака нет ничего ценного, но у него есть хорошие высокие сапоги. Причина смерти рыбака неочевидна из-за течения времени и того, что он обгрызен крысами-падальщиками.

Боевая сцена. Рал, гладиатор

Авантюристы находят неглубокую часть реки, чтобы пересечь её, и видят поднимающуюся из укрытия на противоположном берегу мощную мускулистую фигуру, полностью покрытую грязью. Под чёрным илом фигура выглядит как человек, снаряжённый как профессиональный воин.

«Я Рал, бывший раб, а теперь свободный человек. Если вы хотите пересечь это болото, вы должны заплатить мне. Я возьму не менее 50 золотых волков с каждого... или ваши сапоги».

Если персонажи отказываются платить, Рал (**гладиатор [gladiator]**) нападает на группу — хотя он передумает, если авантюристы согласятся заплатить. Он показательно трижды топает ногами, пока двигается навстречу персонажам, пробуждая гнездо из двух **гигантских ядовитых змей [giant poisonous snakes]**, которые — раздражённые тем, что их разбудили — выползают из реки, чтобы атаковать персонажей. Змеи вступают в бой в середине группы, оставляя по крайней мере двух приключенцев между собой и Ралом, если это возможно. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 17, замечает, как змеи шевелятся перед тем, как атаковать.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабая или очень слабая группа:** Уберите одну гигантскую ядовитую змею.
- **Сильная группа:** Рала сопровождают два **головореза** [thugs] (также покрытые грязью); добавьте **гигантскую змею** [giant snake].
- **Очень сильная группа:** Рала сопровождают четыре **головореза** (также покрытые грязью); добавьте двух **гигантских змей**.

Социальная сцена. Рал, гладиатор

Эта версия области Пиявочной Реки сначала выглядит как боевое столкновение, но Рал внезапно меняет своё мнение перед началом боя.

«Подождите, вы выглядите как искатели приключений. Вы здесь, чтобы убить дракона?»

Рал беспокоится о драконе, которого он видел пролетающим над болотом, и хочет получить гарантии того, что кто-то позаботится о монстре. Рал говорит, что иногда, когда дракон пролетает мимо, его тень замораживает всех в болоте. Он верит, что присутствие дракона — это причина того, почему здесь так холодно.

При условии, что Рал получит гарантии того, что искатели приключений разберутся с монстром, он позволит авантюристам идти своим путем беспрепятственно; он даже зайдёт так далеко, что расскажет им о трупе в лодке неподалеку, у которого, вероятно, есть ботинки, подходящие для группы. Рал видел орков на севере, занимающихся строительными работами, тащивших каменные блоки через болото. Рал считает, что дракон поработил орков.

Исследовательская сцена. Посреди Пиявочной реки

Река полна сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Пиявочной реки (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 На дереве висит безглазая кукла, сильно напоминающая одного из приключенцев. Если группе встречались другие безглазые куклы, то эта напоминает другого приключенца, не того, которого напоминала предыдущая.
- 2 **Рой квипперов** [swarm of quippers] атакует ноги группы, пока они пробираются сквозь болото.

- 3 Гнилой труп в лохмотьях привязан к пню так, что его правая рука указывает на север. Это труп похож на человеческий; и он, и его одежда настолько разложены, что трудно сказать о нём что-то ещё.

- 4 **Рой летучих мышей** [swarm of bats] нападает на группу, избегая одного искателя приключений. Это случайность или авантюрист наткнулся на способ отпугивания летучих мышей?

Куда направиться отсюда?

Тропы из этого места ведут дальше в болото. Одна тропа ведёт к холму с чёрными цветами (см. Чёрные Цветы ниже), другая — в топь с поднимающимся над ней туманом (см. Костяная топь ниже). Путь к холму с чёрными цветами выглядит суше и ведет в гору, путь к топи заболоченный и ведет вниз. Путь обратно, на юг, ведет к деревне Орашное.

Чёрные Цветы

Эта область — холм, на котором обычно растут чёрные цветы. На вершине холма находится надгробный камень. Цветы укрыты прочным ледяным покровом.

Общее описание

Общее описание холма следующее:

Местность. Холм поднимается из болота, земля на нем сухая. На холме растут немагические чёрные цветы, отличающиеся от обычных только своим цветом. На вершине холма стоит большой камень (надгробие). С холма открывается хороший вид на окружающее его заброшенное и одинокое болото.

Цветы. Цветы немагические; они абсолютно чёрные и тесно сгруппированы так, что земля под ними не видна. Они скрываются под покровом льда, сохраняющим их. Если лёд сломать, запахнет гниющей растительностью.

Свет. Свет здесь тусклый, высокие облака блокируют большую часть света.

Звук. Ветер шелестит среди чёрных цветов, вызывая перезвон колокольчиков.

Исследование холма Чёрных Цветов

Исследовав курган, можно обнаружить лагерь и трупы. Похоже, это останки группы приключенцев: сгнивший труп воина, одетый в ржавые (и бесполезные) латные доспехи, другой труп держит посох и одет в мантию, а третий труп одет в заплеванную кожаную броню. Снаряжение мёртвых авантюристов подверглось воздействию стихий: оно проржавело, заплесневело и покрылось слоем льда и снега; кроме пары стрел и посоха, ничего нельзя спасти.

После того, как снег будет сметен с трупов, разложение на них укажет на то, что они могли уме-

реть в прошлом месяце, но холод мог замедлить процесс. Тела не были обгрызены крысами или другими большими падальщиками, что странно, учитывая количество крыс в болоте.

На вершине холма находится надгробие — менгир, покрытый резьбой эзотерических символов. Это предостережение, призывающее оставить тех, кто похоронен под курганом в покое — что показывает успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 11.

Боевая сцена. Ползающие руки

Эта область является «домом» для сотен ползающих рук — незаметных, пока они не появятся из-под чёрных цветов.

Эта нежить защищает могильный курган и связана обязательством охранять эту область магией надгробного камня на вершине холма. Ползающие руки воспринимают действия авантюристов на кургане как намерение ограбить могилу и атакуют. Здесь находятся четыре **роя ползающих рук** [swarms of crawling claws]. Обычно ползающие руки описываются как ладони гуманоида, но в Равенлофте они также могут быть скелетными лапами медведя или другого существа.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите один **рой ползающих рук**, уменьшите хиты каждого роя до 55.
- **Слабая группа:** Уберите один **рой ползающих рук**.
- **Сильная группа:** Добавьте **рой ползающих рук**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте два **роя ползающих рук**.

Социальная сцена. Карл Огбад

За этим могильным курганом ухаживает Карл Огбад, который в одиночестве живёт на болоте, в маленькой хижине на сваях, спрятанной среди тростников у Пиявочной реки. В обмен на уход за могилой и предупреждение любого, кто пытается посетить её, ползающие руки, привязанные к менгиру, ловят лягушек, крыс и других животных для Карла, который продает их людям Полдерсвейла.

К счастью, сегодня Карл пришел на могильный курган, чтобы убрать все накопившиеся трупы (и собрать болотных крыс, задушенных ползающими руками), и может предупредить авантюристов об опасности, которую представляют ползающие руки.

«Приветствую, странники! Предупреждаю, держитесь подальше от этой могилы. В болоте нет места тем, кто не знает о его опасностях. Не задерживайтесь здесь, идите своей дорогой, ибо могильный курган защищает себя».

Карл видел многое из недавно произошедшего в

болоте и знает об орках, хотя он не знаком с ними и не знает, кто они такие. Он может сообщить авантюристам, что орки — это своего рода армия рабов, управляемая драконом-нежитью. Карл знает, что их логово где-то на севере.

Исследовательская сцена. Посреди Чёрных Цветов

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы холма Чёрных Цветов (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 Череп в ржавой железной короне сидит на пустом участке среди чёрных цветов. У черепа есть отметки рядом с тем местом, где должна была быть его шея, указывающие на то, что он срублен в бою мечом или топором.
- 2 Ворон падает замертво с неба, прямо у ног приключенцев. Ворон обескровлен и покрыт следами крошечных укусов летучих мышей. **Рой летучих мышей** [swarm of bats] кружит над головой во мраке.
- 3 Группа замечает светящийся шар из света на севере, похожий на фонарь, раскачивающийся в болоте. Если группа решит осмотреть его, они обнаружат, что это просто светящийся болотный газ.
- 4 В нескольких минутах ходьбы от холма вороны пируют на трупке орка. Вороны разлетаются при приближении авантюристов, но собираются обратно на пир, когда авантюристы уходят. Орк умер от ран, нанесенных кинжалом.

Куда направиться отсюда?

Тропы из этого места ведут дальше в болото. Одна тропа ведёт к деревне Полдерсвейл, другая — на Торфяной холм; тропа к Торфяному холму выглядит заболоченнее и полна крошечных насекомых. Тропы от холма назад, на юг, ведут к Пиявочной реке и Паучьему лесу.

Костяная топь

Костяная топь — бывшее поле битвы, избегаемое всеми местными жителями.

Общее описание

Общее описание топи следующее:

Местность. Эта область болота состоит из небольших участков земли размером в несколько шагов, разделенных омутами глубиной по колено и густой грязью. Иногда из грязи поднимаются кости.

Изолированная и избегаемая. В этой области отсутствуют какие-либо следы недавнего присутствия гуманоидов.

Звук. Склизкое хлюпание и хлопки, когда грязь движется, время от времени выплевывая кости. Жужжат насекомые.

Запах. Сера и другие токсичные минералы, ассоциируемые с горячими источниками. Запах здесь намного хуже, чем при переходе через реку. Требуется успешная проверка Телосложения Сл 15, иначе персонаж будет отравлен на 2к4 часа.

Исследование Костяной топи

По мере того, как авантюристы продвигаются через костяную топь, кости всплывают на поверхность. В более глубоких омутах можно увидеть частично застрявшие в вязкой, густой грязи тела.

Некоторые тела под водой сохранились достаточно хорошо, чтобы на них все ещё находились неповрежденные предметы. Авантюристы, ищущие вещи на телах под водой, должны совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. В случае успеха они находят в мутной воде несколько монет и богато украшенный щит. Из-за мутной воды эта проверка совершается с помехой.

Сокровища. Внимательные персонажи могут найти 3 зм и богато украшенный щит стоимостью 50 зм, как только его почистят.

Боевая сцена. Внезапное нападение скелетов

Авантюристы идут по болоту, и во время этого нежить начинает подниматься из грязи вокруг них. Требуется время, чтобы нежить поднялась из грязи: у авантюристов есть один раунд, в течение которого они могут атаковать нежить (или бежать), прежде чем нежить будет готова атаковать. Всего поднимается восемь **скелетов [skeletons]** и пять **скелетов минотавров [minotaur skeletons]**.

Любой бросок атаки, совершенный авантюристами, передвигающимися и атакующими в одном раунде, совершается с помехой из-за густой, засасывающей грязи, сквозь которую им приходится пробираться. Нежить, которая будет изгнана, погружается в землю и не возвращается.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите трёх **скелетов минотавров** и трёх **скелетов**.
- **Слабая группа:** Уберите двух **скелетов минотавров** и двух **скелетов**.
- **Сильная группа:** Два **скелета минотавров** поднимаются из грязи, присоединяясь к сражению через один раунд.
- **Очень сильная группа:** Два **скелета минотавров** поднимаются из грязи, присоединяясь к сражению в третьем раунде; Пять **скелетов** поднимаются из грязи, присоединяясь к сражению в третьем раунде.

Социальная сцена. Вант Фенвик

Авантюристы находят тяжело раненного и потерявшего сознание человека. Это Вант Фенвик из деревни Полдерсвейл. Крошечная деревушка обитателей маршей была атакована орками, жители были убиты или изгнаны в болото.

Вант тяжело ранен, и у него жар; его нужно вылечить, прежде чем он сможет прийти в себя. Всё, что восстановит хиты (зелье, заклинание *лечение ран [cure wounds]* и т.д.), позволит привести в сознание Ванта.

Очнувшись, Вант Фенвик рассказывает историю о том, как на Полдерсвейл недавно напали странные существа с чешуйчатой кожей, облаченные в мантии.

Исследовательская сцена. Посреди Костяной топи

Болото полно сюрпризов. Бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Костяной топи (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

1	В воде плавает крошечная кукла; она сильно обгорела. Кукла носит крошечную оловянную корону размером с кольцо. «Кукла» — это на самом деле игольчатая зараза [needle blight] .
2	2к4 роя крыс цепляются за упавшее дерево, проплывающее через топь. Крысы настороженно следят за группой, но атакуют, только если авантюристы побеспокоят их.
3	Группа натывается на большую каменную статую тарраски. Камень со временем обветрился; статуя находилась здесь веками.
4	Начинается сильный ливень, уменьшающий видимость всего до несколько футов. Дождь стихает только тогда, когда группа достигает следующей области.

Куда направиться отсюда?

Тропы из этого места ведут дальше в болото. Одна тропа ведёт к деревне Полдерсвейл, другая — на Торфяной холм. Две тропы похожи друг на друга, но со стороны Полдерсвейла виден дым. Тропа, ведущая назад, на юг, разделяется надвое, ведя в Паучий лес и Пиявочную реку.

Деревня Полдерсвейл

Этот город был атакован юань-ти, и руины теперь используются в качестве строительного материала орками, рабами змееподобных людей.

Общее описание

Общее описание Полдерсвейла следующее:

Строения. Полдерсвейл был маленьким посе-

лением, не более чем группой небольших домов. Нижний этаж каждого из домов был каменным, верхний — деревянным; камни для нижнего этажа взяты из близлежащих руин на Торфяном холме.

Полдерсвейл недавно был атакован; на верхних этажах большинства устоявших зданий остались верёвки, прикрепленные к бревнам. Здания меньшего размера были снесены, а их стены разрушены.

Местность. Полуразрушенные здания обеспечивают отличное место для укрытия, равно как и груды каменных блоков, вытасненных из домов.

Тропы. Тропы — колеи в снегу, оставленные утянутыми каменными блоками — ведут на север.

Запах. Дым, запах чего-то, что могло быть свиной. Лагерьный костер тлеет на северной окраине деревни, над ним висит на вертеле кусок мяса. Костер оставлен без присмотра. Мясо — это, надо полагать, свинина.

Крик. Когда ветер дует с севера, можно услышать очень слабый крик.

Исследование деревни Полдерсвейл

Деревня подверглась нападению, поскольку является источником строительных материалов; после этого юань-ти даже не озаботились тем, чтобы ее разграбить. Тем не менее здесь не так много чего-то, что можно взять. Это было бедное поселение; местные жители не оставили после себя ничего стоящего для авантюристов.

Костер на северной окраине города был оставлен орками, которые в настоящий момент находят-ся где-то в другом месте.

Боевая сцена. Орки!

Некоторые орки остались в городе, ожидая, пока приготовится их ужин; они решили устроиться на дневной перерыв в здании, которое они сейчас разбирают. Они просыпаются и, увидев авантюристов, бросаются в атаку.

Если авантюристы быстро сообразят начать диалог, это может привести к тому, что боевое столкновение сменится на социальное.

Здесь находятся пятнадцать **орков [orc]**, но они наносят только 5 (1к8) дробящего урона из-за того, что используют брёвна и камни в качестве импровизированного оружия.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабая или очень слабая группа:** Уберите пять орков.
- **Сильная группа:** Добавьте трёх орков.
- **Очень сильная группа:** Добавьте пять орков.

Социальная сцена. Орки!

Орки не любят своих хозяев, юань-ти, и решают поговорить с приключенцами. Орков послали сюда, чтобы разрушить здания и вывезти камни на север, в лагерь юань-ти.

Орки могут сообщить приключенцам следующее:

- Орки были захвачены в болоте и похищены чешуйчатыми существами, поклоняющимися дракону, огромной статуе скованного человека.
- Чешуйчатые поклоняются дракону-нежити и расположились лагерем на севере.
- Чешуйчатые раскапывают что-то под землей и строят храм для своего драконьего «бога».
- Чешуйчатые захватили гораздо больше орков из племени. Этих орков отпустили в Полдерсвейл, чтобы они забрали строительный материал, но если они убегут и их схватят — они будут искалечены.

Если орки узнают, что болото на юге свободно от юань-ти, они скорее решат бежать в болото, чем возвращаться на север.

Если приключенцы оскорбят орков или каким-то образом спровоцируют их на нападение, социальное столкновение сменится на боевое.

Исследовательская сцена. Посреди Полдерсвейла

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Полдерсвейла (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

1	Группа замечает труп — останки человека, — и, судя по его изорванной одежде и множеству ран, похоже, что он был убит в бою. Труп привязан к дереву, так что его рука указывает на север — туда, откуда слышен отдаленный крик.
2	Ползающая насыпь [shambling mound] пирует на останках жителей этой отсталой деревни. При условии, что насыпь не прерывают, она игнорирует присутствие группы.
3	Группа находит каменную статую медузы, смотрящей на себя в ручное зеркало, которое она держит. Зеркало можно вытащить из рук медузы. Медуза окаменела столетия назад (она была обманута).
4	На группу нападают 1к3 роя летучих мышей . Летучие мыши имеют преимущество против раненых персонажей с непербинтованными или открытыми ранами.

Куда направиться отсюда?

Одинокая тропа ведёт на север на звук слабого крика; тропа примята камнем, который тянули на север. Эта тропа ведёт к болоту Кричащих Статуй

(см. ниже). Другие тропы ведут обратно на юг, к холму Чёрных Цветов и Костяной топи.

Торфяной холм

Когда-то на этом холме стояла башня, но много лет назад она обрушилась при пожаре. Сейчас она частично утоплена в болоте. Орки, поработанные юань-ти, вытаскивают каменные блоки из руин, чтобы использовать их в качестве строительного материала.

Общее описание

Общее описание Торфяного холма следующее:

Местность. Область покрыта снегом, создавая труднопроходимую местность.

Свет. Плотная полоса грозовых туч движется по небу.

Звук. Авантюристы могут слышать писк летучих мышей где-то поблизости, хотя поиск источника звука займет некоторое время.

Исследование Торфяного холма

На этой возвышенности находится разрушенная башня. Когда-то давно пожар в башне привел к тому, что она частично обрушилась в болото.

Следы, оставленные перевозкой камней, ведут на север, и успешная проверка Мудрости (Выживание) или Интеллекта (Расследование) Сл 11 позволяет обнаружить отпечатки подошв и следы перемещения, оставленные многими группами орков в течение многих дней, прошедших, пока они тащили каменные блоки с помощью саней.

Успешная проверка Мудрости (Природа) Сл 10 позволит авантюристам распознать признаки того, что летучие мыши устроились на ночлег в разрушенном остове нижнего этажа башни (гуано, скрип и т.п.) — осыпающийся камень некоторых стен является прекрасным логовом для крошечных ночных кровопийц.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволит авантюристам обнаружить обескровленный труп орка, со множеством крошечных укусов на нем. Похоже, что орк был здесь один и на него напали кровососущие летучие мыши.

Боевая сцена. Орки и летучие мыши!

Авантюристов атакуют орки. В зависимости от того, что с чем столкнулась перед этим группа, это будет или группа орков, возвращающихся в обрушившуюся башню, чтобы забрать камни, или группа орков, которые только что завершили погрузку камней в деревянные сани.

Здесь находятся двенадцать орков, но они наносят только 5 (1к8) дробящего урона из-за того, что используют бревна и щебень в качестве импровизированного оружия.

Как только будет ранен первый орк или искатель приключений, 2к3 **роя летучих мышей** вылетят из основания разрушенной башни, чтобы напасть на группу (они предпочитают пить кровь не-орков и потому не атакуют орков).

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабая или очень слабая группа:** Уберите пять орков.
- **Сильная группа:** Добавьте трёх орков.
- **Очень сильная группа:** Добавьте пять орков.

Социальная сцена. Всего лишь орки!

Авантюристы обходят упавшую башню и видят орков, занятых тяжелой работой по погрузке камней из упавшей башни на деревянные сани.

Если авантюристы прячутся от орков, они увидят как орки закончат погрузку и начнут тянуть сани, используя канаты. Орки двигаются на север, следуя следам, оставленным перемещением других камней. Очевидно, что это не первый груз камней, которые они тянут.

Для того, чтобы спрятаться за обломками и прислушаться к разговору орков, не нужно делать никаких бросков; орки целиком и полностью сосредоточены на своей работе, и если авантюристы не заявляют о себе (специально или делая что-то, что, очевидно, привлечет внимание орков), они останутся незамеченными. Вы должны сыграть роль орков, разговаривающих друг с другом. Разговор орков раскрывает в большей части ту же информацию, которую можно было бы узнать при разговоре с орками в Полдерсвейле.

Если орки узнают о присутствии авантюристов, они ринутся в атаку (проводите эту сцену как боевое столкновение, как описано выше).

Исследовательская сцена. Посреди Торфяного холма

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Торфяного холма (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 Группа замечает труп — останки человека, — и, судя по его изорванной одежде и множеству ран, похоже, что он был убит в бою. Труп привязан к дереву так, что его рука указывает на север. На голову трупа надет обруч из сплетённого тростника. Взаимодействие с трупом привлечет внимание голодного **роя летучих мышей**. Если персонажи обыскивают труп, они находят пару зелий (см. Сокровища ниже).
- 2 **Отидж [otyugh]** обнаружил всё ещё нетронутое основание башни и гнездится там. Порывшись в грязи в его гнезде, персонажи находят пару зелий (см. Сокровища ниже).

3 Племя людоящеров (1к3 + 1 **людоящер** [lizardfolk], **шаман людоящеров** [lizardfolk shaman] и **королева людоящеров** [lizardfolk queen]) исследуют область в поисках нового дома после того, как более сильные юань-ти выгнали их с их прежних земель. Они не ищут драки и готовы торговаться с группой в обмен на информацию или снаряжение для холодной погоды. У людоящеров есть два зелья (см. Сокровища ниже), хотя они не уверены, где какое.

4 Красивое фейское создание (на самом деле это **зеленая карга** [green hag]) приближается к группе, поднимаясь из болотного тумана. Она предлагает дар: если один из авантюристов даст ей прядь своих волос, она «благословит» их удачей в бою. Если авантюрист достаточно глуп, чтобы согласиться на сделку, он будет «благословлён» неудачей (хотя это не очевидно). Любой бросок атаки, совершённый «благословленным» персонажем, будет совершаться с помехой, и любой спасбросок, который существо совершает против заклинания, накладываемого персонажем, совершается с преимуществом. Этот эффект длится в течение следующих двух боёв или до тех пор, пока персонаж не закончит продолжительный отдых — в зависимости от того, что произойдёт раньше. В противном случае она подарит персонажам пару полезных зелий (см. Сокровища ниже).

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут получить *зелье лечения* [potion of healing] и *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

Куда направиться отсюда?

Одинокая тропа ведёт на север на звук слабого крика; тропа примята камнями, которые тянули на север.

Другие тропы ведут обратно на юг, к холму Чёрных Цветов и Костяной топи.

Болото Кричащих Статуй

Это последняя область перед башней и логовом юань-ти. Ветер дует на юг. Как только приключенцы приблизятся, они увидят 20 фигур, стоящих на месте, издающих причитающий и завывающий звук.

Общее описание

Общее описание болота следующее:

Местность. Болото Кричащих Статуй — это область относительно ровной грязной болотной земли (теперь уже замерзшей), которая ранее была логовом медузы. Медуза и её хижина давно исчезли, но окаменелые останки её жертв остались здесь.

Статуи. Каждая из окаменевших жертв застыла с распахнутым ртом; их последний крик застыл в камне.

Крик. В задней части голов статуй просверлены отверстия так, что, когда ветер дует с севера на юг, от статуй исходит свистящий крик.

Далёкая Башня. Вдалеке виднеется башня юань-ти. Тростульгразля, чёрного драколича, можно увидеть сидящим на вершине башни.

Посреди болота Кричащих Статуй

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к6, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы болота Кричащих Статуй

1к6 Сюрприз

1—3 Группа статуй, выглядящих почти так же, как персонажи, окаменела во время сражения друг с другом. Окаменевшие искатели приключений сражались за корону, теперь потускневшую, но всё ещё зажатую в руках одной из статуй. Хотя она выглядит потускневшей и от того бесполезной, корона на самом деле серебряная (см. Сокровища ниже). Чтобы получить корону, необходимо сломать статуе руку.

4—5 Здесь находится группа из **пяти жаболюдов** [bullywugs], рабов юань-ти. Эти гнусные существа — разведчики, которым приказано оставаться незамеченными и предупредить своих хозяев, если чужаки будут двигаться через болото... однако жаболюды скорее попытаются запугать чужаков, заставив их сдаться и отдать своё зимнее снаряжение. Жаболюды называют своих хозяев «скрытые». У одного из жаболюдов в рюкзаке есть хитро замаскированный потайной карман. Внутри находится серебряная корона (см. Сокровища ниже).

6 Кто-то связал шарфы и шапки и надел их на некоторые статуи. Одна из статуй носит серебряную корону, на первый взгляд выглядящую тусклой и бесполезной (см. Сокровища, ниже).

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут получить тусклую серебряную корону стоимостью 200 зм.

Куда направиться отсюда?

Единственная тропа ведет на север к башне, на которой сидит дракон-нежить. Когда авантюристы отправляются на север, драколич взлетает и летит на юг через болото; по мере того, как дракон-нежить пролетает над болотом, его тень временно покрывает землю слоем льда. Каждый приключенец имеет шанс 1 к 4 получить 2 (1к4) некротического урона, когда тень пронесется над ним. Слой льда создает холодный туман, поднимающийся из-под земли и служащий идеальным укрытием для авантюристов, прокрадывающихся в лагерь юань-ти.

Часть 3. Башня Закованного в цепи человека

Башня Закованного в цепи человека — это огромная статуя, закованная в титанические железные цепи, которые давно уже проржавели. В основании башни находится большой дверной проём. Вокруг основания статуи разбит лагерь юань-ти и орков.

Из-за расположенного поблизости болота Кричащих Статуй местные жители болота держались подальше от этой области: частично из-за воспоминаний о медузе, которая раньше скрывалась здесь, частично из-за того, что кричащие статуи и огромная цепная башня-статуя чрезвычайно жуткие.

Общее описание (издалека)

Общее описание башни и её окрестностей следующее:

Туман. Башня и её окрестности скрыты поднимающимися с болота туманами, вызванными недавним присутствием дракона-нежити. Поэтому легко проникнуть прямо в лагерь, не будучи замеченным... но существенным недостатком является то, что точную планировку лагеря трудно разглядеть на расстоянии.

Башня. Башня — это статуя, которую притащили сюда в прошлом веке. Её черты выветрились и были испещрены следами от когтей сидевшего на башне дракона. Статуя полая внутри, с винтовой лестницей, ведущей от дверного проёма в её основании к платформе у её открытого рта. Во рту статуи находится пыточное устройство, к которому привязан орк: это Ларга Кровавая Рука.

У подножия статуи между её ногами находятся два дверных проёма. Один дверной проём ведет к винтовой лестнице, ведущей вверх через полое внутреннее пространство статуи, другой дверной проём ведёт вниз. Вокруг основания башни недавно была возведена низкая каменная стена.

Лагерь. Только оказавшись в самом лагере, искатели приключений могут разглядеть его общие черты, но пробраться туда легко благодаря туману.

Цель

В этот момент было бы полезно напомнить некоторым группам игроков, что цель искателей приключений — освободить орков, особенно их лидера, а не победить юань-ти. Конечно, разве настоящие герои просто оставят юань-ти в покое?

Дайте игрокам понять, что для их персонажей очевидно, что прямая лобовая атака на юань-ти приведет к битве, которую будет сложно выиграть (особенно если орки присоединятся к битве на стороне юань-ти). Если авантюристы освободят орков, то орки смогут сражаться с большей частью юань-ти, позволяя авантюристам сконцентрироваться на более опасных противниках, которые, несомненно, нацелятся на авантюристов.

Общее описание (внутри лагеря)

Лагерь представляет собой частично тюрьму, частично стройплощадку. Общее описание лагеря следующее:

Внешняя стена. Периметр лагеря состоит из стены высотой по пояс, сложенной из щебня. В стене много щелей, и очевидно, что план состоит в том, чтобы расширить её, пока она не превратится в высокое оборонительное сооружение.

Наполовину построенный храм. Юань-ти вынудили орков построить надземную пристройку к сохранившейся подземной части древнего храмового комплекса, но проект начат только наполовину: ряд стен и арок, окружающих расчищенную площадку со статуей дракона на ней, — это всё, что было сделано к этому моменту. В строящемся храме отсутствуют двери или крыша.

Смотровая башня. У юань-ти есть деревянный сторожевой пост для обнаружения сбежавших орков и охоты на них, а также для обнаружения злоумышленников, пока они ещё далеко. Смотровая башня не позволит ни одному орку незаметно скрыться: юань-ти могут легко выследить их в болоте, прежде чем они не зайдут слишком далеко.

Загоны орков. Орков здесь держат отдельными маленькими группами в ямах с высокими деревянными ограждениями по краям. Будучи разделёнными на небольшие группы, орки не могут легко объединиться против своих похитителей.

Открытие загонов с целью освободить орков, при этом оставшись незамеченными, потребует успешной проверки Ловкости Сл 15. Провал проверки приведет к тому, что орки будут освобождены, но вызванный шум привлечет внимание юань-ти, и два **юань-ти-проклинателя** [yuanti malisons] придут, чтобы проверить, что происходит. Внимания юань-ти можно избежать с помощью скрытности, что позволит группе попытаться освободить ещё одну группу орков. Если персонажи не пройдут вторую проверку, все юань-ти неподалёку узнают об их приходе; они найдут персонажей и атакуют их.

Отправиться прямо освобождать Ларгу

Как только авантюристы направятся к башне, лидер юань-ти Вазшисс схватит Ларгу Кровавую Руку и стащит её вниз по лестнице внутри статуи в подземную часть храма юань-ти. Вазшисс имеет мистическую власть над Ларгой — смесь гипноза и наркотиков, которая удерживает её от сопротивления его воле.

Восстание орков

Как только искатели приключений убьют четырёх юань-ти, освободят четыре загона орков или освободят Ларгу Кровавую Руку, орки поднимут восстание против юань-ти. Когда они начнут бунтовать, остальные поработанные орки вырвутся из своих ям.

Как только орки восстанут, все юань-ти в лагере отреагируют тем, что уползут в болото — орки (буквально и в переносном смысле) висят у них на хвосте. Конечно, часть юань-ти находится в подземной части храма.

Награда опытом. За каждый освобожденный загон орков каждый персонаж получает 50 опыта (максимум 200 опыта).

Новые союзники

Напомните игрокам, что цель состоит в том, чтобы освободить орков. Как только орки взбунтуются (и загонят своих мучителей юань-ти в болото), авантюристы должны последовать за Вазшиссом в Древнее святилище, чтобы спасти Ларгу Кровавую Руку и завершить их задание.

1. Древнее святилище

Дверной проем в основании статуи ведет к частично затопленному комплексу лабиринта под ней. Это руины древнего храма юань-ти, раскопанного ими. Когда-то комплекс над землёй был более обширным, но с тех пор всё, кроме статуи, исчезло.

Над дверью была вырезана надпись на языке Бездны и Драконьем. Она гласит: *Вефиль Очерняющей смерти*.

Внутри Древнего святилища

Эта подземная структура хорошо сохранилась благодаря болотной грязи, которая ещё недавно заполняла туннели. Юань-ти сами очищали подземный храм от грязи и воды, так как никто, кого они считают рабом, не может войти в храм — однако авантюристы не скованы таким запретом.

Вместе с лидером юань-ти Вазшиссом (**отродье юань-ти [yuan-ti abomination]**), в святилище скрываются девять **юань-ти-проклинателей [yuan-ti malisons]** (различных типов); они готовы устроить засаду на ничего не подозревающих авантюристов. Юань-ти не нападают все сразу; часть их осталась позади, для второй засады, а третья группа защищает осквернённый алтарь. Чтобы определить тип юань-ти-проклинателей, которые сопровождают Вазшисса, бросьте 1к6 для каждого проклинателя. Для результата 1-2 выберите **тип 1**, для результата 3-4 — **тип 2**, а для результата 5-6 — **тип 3**.

Если группа относительно слабая, то юань-ти устраивают одну засаду из трёх юань-ти на первом уровне, засаду из трёх юань-ти на втором уровне, и три юань-ти остаются, чтобы помочь ВазшиССу

(см. Область I, ниже) на третьем и самом глубоком уровне. Для более сильных групп юань-ти устраивают одну засаду с тремя юань-ти, остальные же останутся, чтобы помочь ВазшиССу.

Умная группа

Группы, которые останавливались и исследовали каждое отдельное место в болоте и которым не повезло со случайными столкновениями, столкнулись с множеством мелких противников, которые могли истощить ресурсы группы. Напомните игрокам, что авантюристы могут пытаться действовать скрытно и пытаться избегать юань-ти, которые, как они знают, скрываются в темноте. Они также могли бы сделать короткий или продолжительный отдых, прежде чем продолжить.

Именно то, как они решают прокрасться, определяет, какие проверки навыков необходимы, но, как правило, для отличного плана устанавливается Сл 11, для хорошего плана — Сл 13 и для ужасного плана, который может сработать только благодаря слепой удаче — Сл 15 и выше. Успешная проверка может предоставить преимущество в бою в течение первых нескольких раундов, заманить юань-ти исследовать части подземного комплекса, где нет авантюристов (и, таким образом, убирая некоторых из них из боя до его начала), или позволить обойти части подземелья.

2. Верхний уровень: Грязный лабиринт

Верхний уровень лабиринта представляет собой серию каменных туннелей и круглых камер, стены которых украшены резными изображениями каменных змеевидных фигур.

Пол. Полы здесь грязные, болото просачивалось сквозь них на протяжении веков. Большая часть грязи была вычищена, но на полах всё ещё достаточно сырой грязи, чтобы дать каждому авантюристу преимущество на проверку характеристики при отслеживании противников.

Свет. В потолке имеются зазоры, изначально бывшие украшенными вентиляционными решетками, ведущими к ныне отсутствующему подземному зданию. Большинство решеток забиты грязью, но некоторые обвалились внутрь и служат источником дневного света.

Звук. Звуки здесь — это непрерывное капание болотной воды с потолка. Если юань-ти всё ещё бегут через этот уровень, то слышны всплески и скольжение чешуи по грязи.

Ловушки

Юань-ти не ожидали столкнуться с незваными гостями, поэтому целенаправленно не ставили никаких ловушек, но здесь есть некоторые угрозы, которые служат той же цели. В некоторых из наиболее слабо освещённых коридоров есть **отверстия** шириной 5 футов, ведущие на уровень ниже,

и область вокруг них, как правило, особенно грязная. Авантюристы, которые хотят перепрыгнуть через одну из этих дыр, обойти их или спуститься вниз на следующий уровень, должны успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 13. Персонажи, провалившие бросок на пять и более, падают на уровень ниже и получают 3 (1к6) дробящего урона. Подъем наверх также требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 13, в результате провала которого персонаж снова падает вниз и, возможно, тянет за собой остальных.

А. Вход

Первая область, с которой столкнутся искатели приключений, — это вестибюль прямо под ногами статуи/башни. Отсюда лестница ведет вниз к остальной части уровня.

В. Извилистый перекрёсток

Извилистые коридоры все в конечном итоге соединяются в здесь. Если на этом уровне и есть какие-то юань-ти, они, вероятно, будут скрываться здесь в надежде устроить засаду.

С. Серпантинная лестница

Ведущая вниз с первого уровня на второй балюстрада этой лестницы вырезана в виде переплетённых змей. Однако среди многих резных змей есть настоящие змеи, а именно, **2к4 огненных змей [fire snake]**. Огненные змеи атакуют первого, кто достигнет подножия лестницы.

Исследовательская сцена. Посреди Грязного лабиринта

Грязный лабиринт полон сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Грязного лабиринта

1к4 Сюрприз

- 2к3 грязевых мефита [mud mephits]** атакуют идущего последним авантюриста. Один из мефитов носит ожерелье из драгоценных камней (см. Сокровища ниже).
- Группа обнаруживает орка, жертву юань-ти, который прикован к стене, приговорённый к голодной смерти. Есть 50% шанс, что орк всё ещё жив... едва жив. Приключенцы находят ожерелье из драгоценных камней, затерянное в углу комнаты, — оно едва заметно светится в грязи (см. Сокровища ниже).

- Группа натывается на примитивный насос, используемый юань-ти для очистки болотной воды из подземного храма, который исследуют искатели приключений. Длинные кожаные шланги насоса можно использовать как верёвки. К насосу прикованы кандалами два мертвых орка; они умерли от истощения. Приключенцы находят ожерелье из драгоценных камней, затерянное в углу комнаты — оно едва заметно светится в грязи (см. Сокровища ниже).
- Группа находит в грязи ожерелье из драгоценных камней.

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут найти ожерелье из драгоценных камней. Ожерелье светится, как если бы оно находилось под эффектом заклинания *свет* [light], но в остальном оно магическое.

3. Средний уровень: Затемненный лабиринт

Полы в этой области очень грязные, и вода постоянно капает с потолка, отделка которого выполнена в змеиной тематике.

Потолки. Потолки здесь низкие, отделанные декоративной резьбой в виде змей. Авантюристам ростом выше 6 футов (183 см), возможно, местами придется пригнуться.

Свет. Свет здесь есть только от тех источников света, которые авантюристы принесут с собой.

Звук. Хлюпающая грязь здесь приглушает большинство звуков, каждый, кто пытается услышать врагов, совершает бросок с помехой.

Ловушки

У юань-ти было время соорудить несколько простых растяжек возле отверстий, ведущих вниз, на самый нижний уровень, и расстелить над отверстиями покрывала цвета окружающей грязи. Авантюристы, которые спускаются по коридору с ловушками, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе упадут на нижний уровень и получат 3 (1к6) дробящего урона. Подъем наверх также требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 13, в результате провала которой персонаж снова падает вниз и, возможно, тянет за собой остальных.

Награда опытом. Если персонажи избегают ловушек, каждый персонаж получает 50 опыта.

Д. Комната статуй

Это большая круглая комната с дюжиной больших статуй в виде змей по периметру, большинство из них застыло в позе «вставания на дыбы». Если единственный источник света, который несут персонажи, мерцает (например, факел), тогда, в тусклом и неверном свете, кажется, что статуи дви-

жутся, что делает их на первый взгляд похожими на юань-ти. Конечно, юань-ти могут решить, что этот район хорош для засады на авантюристов.

Е. Коридор крысиных костей

Эта комната полна крысиных костей, остатков пищи, съеденной огненными змеями, которые иногда охотятся здесь. Здесь находятся 4к4 **гигантские ядовитые змеи** [giant poisonous snake].

Г. Запутывающий перекрёсток

Эта область на первый взгляд выглядит местом соединения множества одинаковых коридоров, и это действительно так. Тем не менее все извилистые коридоры ведут обратно к перекрёстку. Из перекрестка ведет только один коридор, и это тот, по которому искатели приключений пришли сюда. Опять же, это хорошее место для юань-ти, чтобы устроить засаду.

Исследовательская сцена. Посреди Затемнённого лабиринта

Грязный лабиринт полон сюрпризов. Бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Затемнённого лабиринта

1к4 Сюрприз

- 1 **2к3 грязевых мephита** [mud mephits] атакуют *идушего первым* авантюриста. Один из мephитов несет нефритовую статуэтку [jade state] в сумке, перекинутой через плечо (см. Сокровища ниже).
- 2 **Огненная змея** [fire snake] скользит мимо отряда. Змея нападает, только если её спровоцировать или если отряд начинает поднимать много шума в другом месте на этом уровне. Один из них выбивает камень в стене, открывая тайник, содержащий нефритовую статуэтку (см. Сокровища ниже).
- 3 Группа натывается на примитивный насос, используемый юань-ти для очистки болотной воды из подземного храма, который исследуют искатели приключений. Длинные кожаные шланги насоса можно использовать как верёвки. Насос сломан, заостренная кость пробила меха. Персонаж успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13, замечает нефритовую статуэтку (см. Сокровища ниже).

- 4 Группа находит нефритовую статуэтку (см. Сокровища ниже). Статуэтка находится в **нише с ловушкой**. Для того, чтобы заметить ловушку требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13. Обезвреживание ловушки требует набора воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 17. Если вытащить статуэтку без обезвреживания ловушки, каменный блок упадет на того, кто стоит перед нишей и нанесет 7 (2к6) дробящего урона. Персонаж, преуспевший в спасброске Ловкости Сл 13, получит только половину урона.

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут получить нефритовую статуэтку грациозной танцующей женщины. Хотя она покрыта илом и грязью, она стоит 200 зм.

Награда опытом. Если персонажи находят и обезвреживают ловушку в виде падающего камня, каждый персонаж получает 50 опыта.

4. Нижний уровень: Затопленный лабиринт

Это самый нижний уровень похожего на лабиринт подземного комплекса. Болотная вода здесь по колено для большинства авантюристов среднего роста.

Потолки и стены. Потолки и полы покрыты темной грязью, что делает их очень скользкими.

Свет. Свет здесь есть только от тех источников света, которые авантюристы принесут с собой.

Звук. Кто угодно (или что угодно), движущийся не очень медленно, по колено в воде, будет вызывать всплески.

Г. Подземные камеры

В прошлые времена эта область использовалась для содержания предназначенных в жертву заключенных. Болотная вода сохранила нижнюю половину железных прутьев камер, а часть прутьев, открытая воздуху, проржавела. Образовавшиеся в результате под водой железные шипы опасны для любого, кто проходит через область: персонажи должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или получают 7 (2к6) колющего урона. Персонаж с пассивным Восприятием 13 и выше замечает шипы и совершает спасбросок с преимуществом.

Награда опытом. Если персонажи избегают всех шипов, каждый персонаж получает 50 опыта.

Н. Заполненный ловушками коридор

Раньше в этой области было много ловушек, но это было до того, как подземная часть храма была заброшена и затоплена болотной водой. Любой, кто движется по коридору, активирует люки на потолке, которые ранее содержали гигантских пауков, хотя сейчас происходит только то, что

с потолка на головы авантюристов начинают падать иссушённые и покрытые плесенью трупы пауков. Конечно, поначалу авантюристы не будут знать, что пауки мертвы, и их реакция на то, что на них падают мёртвые пауки, может помешать их попыткам скрытно передвигаться.

I. Осквернённый алтарь

Юань-ти притащил вождя орков в эту область и приковал её к покрытому грязью алтарю. Когда приходят авантюристы, лидер юань-ти Вазшисс собирается убить Ларгу Кровавую Руку странно выглядящим кинжалом (*кинжалом яда* [*dagger of venom*]), который постоянно издает шипящий звук; он откладывает удар, чтобы разобраться с группой.

Когда персонажи входят в комнату, он тратит свой первый ход на то, чтобы приказать атаковать юань-ти-проклинателям, прежде чем направиться по коридору за алтарем и на этаж ниже, доставая скимитар и активируя *кинжал яда* по пути.

Будучи загнанным в угол рядом с Ларгой, Вазшисс может использовать своё действие, чтобы загнать свой кинжал в бессознательного орога, которая начнёт умирать. Персонажи должны уничтожить юань-ти и спасти Ларгу, прежде чем она умрёт от ран.

Исследовательская сцена. Посреди Затопленного лабиринта

Грязный лабиринт полон сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Затопленного лабиринта

1к4 Сюрприз

1 **2к4-1 гигантских ядовитых змей** [*giant poisonous snake*] нападают на отряд, падая на них с потолка. Вместе с ними падает статуэтка из слоновой кости [*ivory statue*] (см. Сокровища ниже).

2-3 Группа натывается на примитивный насос, используемый юань-ти для очистки болотной воды из подземного храма, который исследуют искатели приключений. Длинные кожаные шланги насоса можно использовать как верёвки. Ещё живой орк прикован к стене рядом с насосом. Орк слишком устал, чтобы сражаться, и едва замечает присутствие авантюристов. В обмен на его освобождение орк сообщает персонажам о секретной панели, скрывающей статуэтку из слоновой кости (см. Сокровища ниже). Персонаж, который осматривает стены в этой комнате, должен успешно пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 19, чтобы заметить ложную часть стены и найти тайник, в котором спрятана статуэтка.

- 4 Группа находит статуэтку из слоновой кости (см. Сокровища ниже). Статуэтка находится под водой; группа, вероятно, найдет её, только когда об неё споткнется.

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут получить чрезвычайно ценную статуэтку из слоновой кости в виде змеи. Хотя она покрыта илом и грязью, она стоит 1000 зм.

Вазшисс носит *кинжал яда* [*dagger of venom*] и богато украшенную корону из полированной драконьей кости (размером, подходящим для Большого существа) стоимостью 1500 зм.

Заключение

Как только Вазшисс умирает, Ларга Кровавая Рука медленно возвращается в чувство и полностью приходит в себя непосредственно перед прибытием в Орашное. Однако пока это не произойдет, Ларга бессвязно бормочет, пока авантюристы путешествуют через болото. В какой-то момент она бормочет, что Иксусакса Песнь Ужаса, Носитель Пурпура, ответственна за вторжение во Флан и за обнаружение Пруда Сияния. Ларга бормочет, что её последователи-орки держат Иксусаксу Песнь Ужаса в плену в Исчезающих Холмах.

Как только Ларга полностью придет в себя, она может либо заявить, что ничего не знает о Носителе Пурпура, либо подтвердить то, что она сказала в своем бреде, в зависимости от того, как авантюристы будут обращаться с ней и как в результате складываются её отношения с ними.

Кого вы спасли?

Результат приключения во многом зависит от того, кого — если вообще кого-то — персонажи в итоге освободят из лап юань-ти.

Ларга спасена

Если авантюристы спасли Ларгу Кровавую Руку, она благодарит их и сообщает отряду, что орки Кровавой Руки задолжали им долг чести. Её план состоит в том, чтобы воссоединить своё рассеявшееся племя и выследить юань-ти, сбежавших в болото. Ларга планирует отправить некоторых шаманов племени обратно на холмы, которые являются их родиной, чтобы управлять делами племени, пока её нет.

Сокровища. Ларга приказывает своим шаманам наградить авантюристов инкрустированным драгоценными камнями серебряным торквесом стоимостью 500 зм. Если авантюристы также спасли орков, они получают инкрустированный драгоценными камнями кубок стоимостью 200 зм.

Ларга не спасена

Если авантюристы освободили орков, но не смогли освободить Ларгу Кровавую Руку, то их встречают трое орков в плащах шаманов племени. Шаманы благодарят авантюристов за помощь в освобождении орков и говорят, что теперь, когда пропавшие члены племени свободны, они все отправятся на поиски Ларги Кровавой Руки.

Сокровища. Если авантюристы спасли орков, они получают инкрустированный драгоценными камнями кубок стоимостью 200 зм.

Никто не спасён

Авантюристы встречаются с тремя шаманами племени Кровавой Руки на обратном пути в Орашное. Шаманы орков разделились во мнениях о том, как реагировать на неудачу авантюристов: двое, по-

хоже, хотят, чтобы авантюристы погибли, а народ Орашное был наказан, но третий, кажется, почти доволен предполагаемой смертью Ларги. Шаманы орков не видят причин вознаграждать авантюристов за их неудачу, но решают не нападать на Орашное и не наказывать искателей приключений.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

Небоевые награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Вазшисс (Отродье юань-ти)	2900
Гигантская ядовитая змея	50
Гигантский паук	200
Головорез	100
Грязевой мефит	50
Дриада	200
Жаболюд	50
Зелёная карга	700
Игольчатая зараза	50
Исчезающий паук	700
Король/королева ящеров	1100
Людоящер	100
Людоящер-шаман	450
Огненная змея	200
Орк	100
Отидж	1800
Ползающая насыпь	1800
Рал (Гладиатор)	1800
Рой квипперов	200
Рой крыс	50
Рой летучих мышей	50
Рой ползающих рук	700
Скелет	50
Скелет минотавра	450
Юань-ти-проклинатель	700

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Освободить орков из ям (за каждую)	50
Освободить Ларгу Кровавую Руку	200
Избежать ловушку с падающим камнем	50
Обойти грязные шипы	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **3000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **5000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и делят их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Богато украшенный щит	50
Инкрустированный драгоценными камнями кубок	200
Инкрустированный драгоценными камнями серебряный торквес	500
Корона из драконьей кости	1500
Металлолом	3
Награда Скартии	250
Нефритовая статуэтка	200
Ожерелье с магнитом в виде дварфа	300
Статуэтка из слоновой кости	1000
Тусклая серебряная корона	200

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Награда Мастера

Вы получаете **1000 опыта**, **500 зм** и **10 дней простоя** за проведение этого приключения.

Кинжал яда [Dagger of Venom]

Оружие (кинжал), редкий

Этот кинжал выкован в виде узла из гадюк, их хвосты выглядят как заостренный клинок, а рты распахнуты, образуя рукоять и гарду. Владелец слышит звуки шипящих змей, находясь в пределах 120 футов от яда или ядовитого существа. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале для игроков 1**.

Зелье лечения [Potion of Healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

Зелье большого лечения [Potion of Greater Healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Ожерелье из драгоценных камней [Gemstone Necklace]

Безделушка, обычная

Драгоценный камень в центре этого простого ожерелья светится, как если бы оно находилось под эффектом заклинания *свет [light]*. Это предел его зачарования.

Слава

Все представители фракций получают **единицу славы** за участие в этом приключении.

Время простоя

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** по завершении этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Скартия Крутз. Сборщица налогов была оставлена за главную, когда бургомистр уехал. Она не собирается ни позволить лорду Страду отрубить ей голову за то, что деревня не платит налоги, ни голодать или смотреть, как это будут делать другие. Возможно, у неё действительно есть душа. У неё есть бассет-хаунд, который считает себя ручной собачкой, если Скартия просто сядет, наконец!

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 графства, Григорий дружелюбен и гостеприимен к чужакам.

Марку Грелон. Мужчина, человек. Владелец таверны «Семь столов». Знает все самые лучшие сплетни, но никогда не сплетничает сам.

Олег. Мужчина, человек, член деревенской стражи. Из-за бедственного положения деревни направились дальше за пределы деревни, ища следы кого-нибудь, на кого можно поохотиться, а вместо этого обнаружил орков. Имеет тенденцию застревать с дежурством освещения фонарей чаще, чем кто-либо ещё в деревенской страже.

Гмурк из племени Кровавая Рука. Мужчина-орк, глашатай племени Кровавой Руки. Шаманы — настоящие лидеры в отсутствие Ларги. У него есть свои инструкции. Он не совсем уверен, почему орки не могут справиться с этим сами, но лучше оставаться возле тёплого огня, чем пробираться сквозь холодное болото.

Карл Огбад. В одиночестве живет на болоте, в маленькой хижине на сваях, спрятанной среди камышей у Пиявочной реки. В обмен на уход за могилой и предупреждение любого, кто пытается посетить её, ползающие руки, привязанные к менгиру, ловят лягушек, крыс и других животных для Карла, который продает их жителям Полдерсвейла.

Вант Фенвик из деревни Полдерсвейл. Вант тяжело ранен и у него жар; его нужно вылечить, прежде чем он сможет прийти в себя. Приведённый в чувство, он рассказывает историю о том, как недавно Полдерсвейл подвергся нападению странных существ с чешуйчатой кожей, облаченных в мантии.

Ларга Кровавая Рука. Вождь племени Кровавой Руки, захваченная юань-ти. Несмотря на то, что она орог, она обладает удивительным умом, и её поддерживают трое мудрых орков-шаманов. Она ненавидит юань-ти Глюмпенского болота и поклялась освободить членов своего племени, которых юань-ти держат в плену.

Вазшисс: отродье юань-ти, шаман, возглавляющий группу юань-ти, которая поклоняется драколичу Тростульграэлю. Хладнокровный и коварный, он управляет захваченными орками племени Кровавой Руки. Их трудом он построил великое логово для своего неживого драконьего бога.

Драколич Тростульграэль: взрослый чёрный драколич (DDEX1-7 Барабаны на Болотах, DDEX1-12 Налетчики Сумеречных Тоней) служит Культуре Дракона. С тех пор, как он стал драколичем, он расширил свою территорию от Сумеречного болота на север до Глюмпенского болота.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Гигантская ядовитая змея

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Навыки Восприятие +2

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 12

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к4 + 1) и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Гигантский паук

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Навыки Скрытность +7

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 7 (1к8 + 1) и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно существо. Попадание: Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; 5 хитов; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, а также урону ядом и психической энергией).

Гладиатор

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа, щит)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +6
Навыки Атлетика +10, Запугивание +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 5 (1800 опыта)

Храбрый. Гладиатор совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда гладиатор попадает им (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Гладиатор совершает три рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 11 (2к6+4), или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Удар щитом. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** дробящий урон 9 (2к4+4). Если цель — существо с размером не больше Среднего, она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Реакции

Парирование. Гладиатор добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого гладиатор должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт. одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к10).

Грязевой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	11 (+0)	7 (−2)

Навыки Скрытность +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Терран

Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 4 (1к6+1).

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Дриада

Средняя фея, нейтральная

Класс Доспеха 11 (16 с дубовой корой [barkskin])

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Сильван, Эльфийский

Опасность 1 (200 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой дриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Дриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *искусство друидов* [druidcraft]

3/день каждое: *опутывание* [entangle], *чудо-ягоды* [goodberry]

1/день каждое: *бесследное передвижение* [pass without trace], *дубинка* [shillelagh], *дубовая кора* [barkskin]

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверьми и растениями. Дриада может общаться со зверьми и растениями, как если бы у них был общий язык.

Путешествие через деревья. Один раз в свой ход дриада может использовать 10 футов перемещения на то, чтобы магическим образом войти в живое дерево в пределах досягаемости и выйти из второго живого дерева в пределах 60 футов от первого, появляясь в свободном пространстве в пределах 5 футов от второго дерева. Оба дерева должны быть как минимум Большого размера.

Действия

Дубина. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию (+6 к попаданию с *дубинкой*), досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4), или дробящий урон 8 (1к8+4) с *дубинкой*.

Фейское очарование. Дриада нацеливается на одного гуманоида или зверя, которого видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит дриаду, она должна успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 14, иначе станет магическим образом очарованной. Очарованное существо считает дриаду верным другом, о котором нужно заботиться и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем дриады, она выполняет её просьбы.

Каждый раз, когда дриада или её союзники причиняют цели вред, та может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, или пока дриада не умрёт. Чтобы эффект не прерывался, дриада должна находиться на одном плане с целью, и дриада может сама окончить эффект бонусным действием. Если спасбросок цели был успешным, цель получает иммунитет к Фейскому очарованию этой дриады на следующие 24 часа.

У дриады одновременно очарованными может быть не более одного гуманоида и не более трёх зверей.

Жаболюд

Средний гуманоид (жаболюд), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (шкурный доспех, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 20 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Навыки Скрытность +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки язык Жаболюдов

Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Жаболюд может дышать и воздухом и под водой.

Общение с лягушками и жабами. Жаболюд может обмениваться простыми понятиями с лягушками и жабами, когда говорит на языке Жаболюдов.

Болотный камуфляж. Жаболюд совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на болотистой местности.

Прыжок с места. Жаболюд совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Мультиатака. Жаболюд совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну копьём.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 3 (1к4 + 1).

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к6+1), или колющий урон 5 (1к8+1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Зелёная карга

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Навыки Восприятие +4, Магия +3, Обман +4, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Дракониий, Общий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой дриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Дриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *злая насмешка* [vicious mockery], *малая иллюзия* [minor illusion], *пляшущие огоньки* [dancing lights]

Подражание. Карга может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если успешно пройдет проверку Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 13 (2к8 + 4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и всё, что несёт и носит, магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое существо примерно её размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить её бонусным действием.

Изменения, внесённые этим эффектом, не проходят физическую проверку. Например, кожа карги может выглядеть гладкой, но тот, кто её коснётся, почувствует морщины. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действием успешно пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Невидимая ходьба. Карга магическим образом становится невидимой, пока не атакует, или не наложит заклинание, либо пока не прервёт концентрацию (как при концентрации на заклинании). Будучи невидимой, она не оставляет физических следов, так что выследить её можно только с помощью магии. Всё снаряжение, которое она несёт и носит, становится невидимым вместе с ней.

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 глухота, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 9

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (2к4+1).

Иглы. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 8 (2к6+1).

Король/Королева ящеров

Средний гуманоид (людоящер), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Навыки Восприятие +4, Выживание +4, Скрытность +5

Иммунитет к состояниям испуг

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, Драконий

Опасность 4 (1100 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Пронзание. Один раз в ход, когда людоящер совершает рукопашную атаку трезубцем и попадает, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6), а людоящер получает временные хиты, количество которых равно этому дополнительному урону.

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо трезубцем, или же две рукопашные атаки трезубцем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 5 (1к4+3).

Трезубец. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/ 60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6+3), или колющий урон 7 (1к8+3), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Людоящер

Средний гуманоид (людоящер), нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Выживание +5, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Дракониий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две рукопашные атаки, каждую разным оружием.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлая дубина. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 5 (1к6+2).

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/ 120 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6+2).

Шипастый щит. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6+2).

Людоящер-шаман

Средний гуманоид (людоящер), нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)

Навыки Восприятие +4, Выживание +6, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Дракониий

Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Использование заклинаний. Людоящер является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов* [druidcraft], *сотворение пламени* [produce flame], *терновый кнут* [thorn whip]

1 уровень (4 ячейки): *опутывание* [entangle], *туманное облако* [fog cloud] [shield]

2 уровень (3 ячейки): *раскалённый металл* [heat metal], *шпы* [spike growth] 3 уровень (2 ячейки): *призыв животных* [conjure animals] (только рептилии), *рост растений* [plant growth]

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6+2), или колющий урон 7 (1к10+2) в форме крокодила. Если людоящер находится в форме крокодила, а цель — существо сразмером не больше Большого, то цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и людоящер не может кусать другую цель. Если людоящер принимает свою истинную форму, захват оканчивается.

Когти (только в форме людоящера). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 4 (1к4+2).

Смена формы (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Людоящер магическим образом превращается в крокодила, оставаясь в этой форме до 1 часа. Он может вернуть свою истинную форму бонусным действием. Все его статистики, кроме размера, остаются одинаковыми во всех формах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Огненная змея

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Уязвимость к урону холод

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Игнан, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся змеи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон огнём 3 (1к6).

Действия

Мультиатака. Змея совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнём 3 (1к6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнём 3 (1к6).

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 9 (1к12+3).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6 + 3).

Отидж

Большая аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Спасброски Тел +7

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Отиджский

Опасность 5 (1800 опыта)

Ограниченная телепатия. Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 футов, понимающему любой язык. Эта телепатия не позволяет существу давать телепатический ответ.

Действия

Мультиатака. Отидж совершает три атаки: одну укусом, и две щупальцами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 12 (2к8+3). Если цель — существо, она должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 от болезни, иначе станет отравленной, пока болезнь не будет вылечена. Через каждые прошедшие 24 часа цель должна повторять спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. При успехе болезнь излечивается. Цель умирает, если болезнь уменьшает максимум её хитов до 0. Это уменьшение хитов длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 7 (1к8+3) плюс колющий урон 4 (1к8). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и опутанной, пока не перестанет быть схваченной. У отиджа есть два щупальца, и каждое может схватить по одной цели.

Удар щупальцем. Отидж ударяет схваченных существ друг о друга или о твёрдую поверхность. Каждое существо должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 14, иначе получит дробящий урон 10 (2к6+3) и станет ошеломлённой до конца следующего хода отиджа. При успешном спасброске цель получает половину дробящего урона и не становится ошеломлённой.

Отродье юань-ти

Большой монстр (перевёртыш, юань-ти),
нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 127 (15к10 + 45)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +6

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, Драконий, Общий

Опасность 7 (2900 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Большую змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врожденное колдовство(только в облике отродья). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными* [animal friendship] (только змеи)

3/день каждое: *внушение* [suggestion]

1/день каждое: *ужас* [fear]

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака (только в облике отродья). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или три рукопашные атаки, но укус и сжимание может использовать только по одному разу.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6+4) плюс урон ядом 10 (3к6).

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 11 (2к6+4), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана, и юань-ти не может сжимать другую цель.

Скимитар (только в облике отродья). Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 11 (2к6+4).

Кинжал Яда (только в облике отродья). Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к4+5) (см. кинжал яда ниже).

Длинный лук (только в облике отродья). Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 12 (2к8+3) плюс урон ядом 10 (3к6).

Специальное Снаряжение

Кинжал Яда (1/День). Действием Вазшисс может заставить этот клинок покрыться густым чёрным ядом. Яд остаётся 1 минуту, или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 15, иначе она получит урон ядом 2к10 и станет отравленной на 1 минуту.

Ползающая насыпь

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 20 фт., плавающая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Скрытность +2

Сопротивление урону огонь, холод

Иммунитет к урону электричество

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта)

Поглощение электричества.. Каждый раз, когда ползающая насыпь должна получить урон электричеством, она не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону электричеством.

Действия

Мультиатака.. Ползающая насыпь совершает два размашистых удара. Если обе атаки попадают по цели с размером не больше Среднего, цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), а ползающая насыпь использует против неё **Поглощение**.

Размашистый удар.. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 13 (2к8+4).

Поглощение.. Ползающая насыпь проглатывает схваченное существо с размером не больше Среднего. Проглоченное существо опутано, ослеплено, не может дышать, и должно успешно проходить спасбросок Телосложения Сл 14 в начале каждого хода насыпи, иначе получает дробящий урон 13 (2к8+4). Если насыпь движется, проглоченная цель перемещается вместе с ней. У насыпи может быть только одно проглоченное существо одновременно.

Рой квипперов

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 28 (8к8 – 8)

Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Кровавое бешенство. Рой совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотного квиппера. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. *Попадание:* колющий урон 14 (4к6), или колющий урон 7 (2к6), если у роя половина хитов или меньше.

Рой летучих мышей

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Эхолокация. Рой не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

Острый слух. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотной летучей мыши. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. *Попадание:* колющий урон 5 (2к4), или колющий урон 2 (1к4), если у роя половина хитов или меньше.

Рой ползающих рук

Большой рой Крохотной нежити, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 77 (12d8)

Скорость 20 фт., лазающая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотной руки. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Иммунитет к изгнанию. Рой обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий или рубящий (на выбор роя) урон 21 (6к6), или дробящий или рубящий (на выбор роя) урон 10 (3к6), если у роя половина хитов или меньше.

Скелет

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Уязвимость к урону дробящий damageimmunities=яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6+2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт. одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6+2).

Скелет минотавра

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 67 (9к10 + 18)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Уязвимость к урону дробящий damageimmunities=яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает язык Бездны, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если скелет переместится как минимум на 10 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 14, иначе будет оттолкнута на расстояние до 10 футов и сбита с ног.

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 17 (2к12+4).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 13 (2к8 + 4).

Юань-ти-проклинатель

Средний монстр (перевёртыш, юань-ти),
нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие
11

Языки Бездны, Драконий, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врожденное колдовство(только в облике юань-ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными* [animal
friendship] (только змеи)

3/день каждое: *внушение* [suggestion]

Сопrotивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Вид проклинателя. Юань-ти может быть нескольких видов:

Вид 1: Человеческое тело со змеиной головой.

Вид 2: Человеческая голова и тело со змеями вместо рук.

Вид 3: Человеческая голова и торс со змеиным телом вместо ног.

Действия для вида 1

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнотойные атаки или две рукопашные атаки, но укусы может использовать только раз.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Сжимитар (только в облике юань-ти). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). Дальнотойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 2

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две атаки укусом, используя свои змеиные руки.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 3

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнотойные атаки или две рукопашные атаки, но сжимание может использовать только раз.

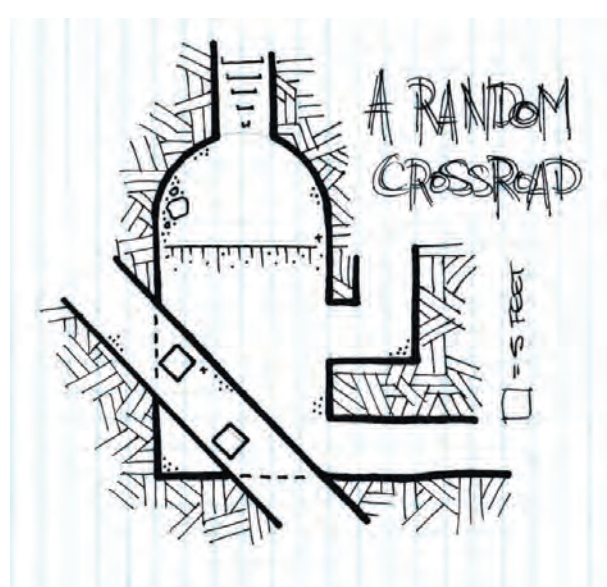
Укус (только в облике змеи). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (2к6+3), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, и юань-ти не может сжимать другую цель.

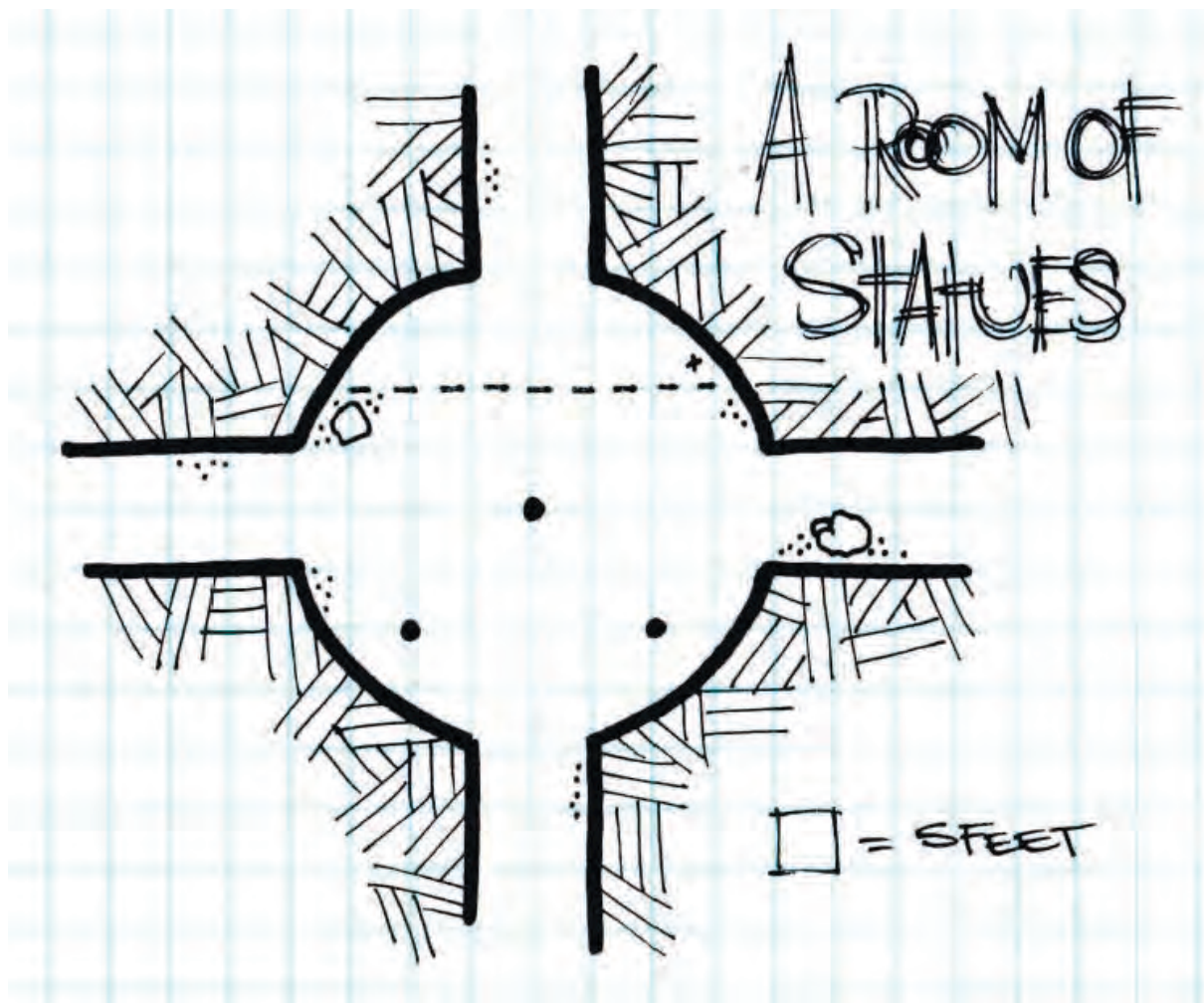
Сжимитар (только в облике юань-ти). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). Дальнотойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

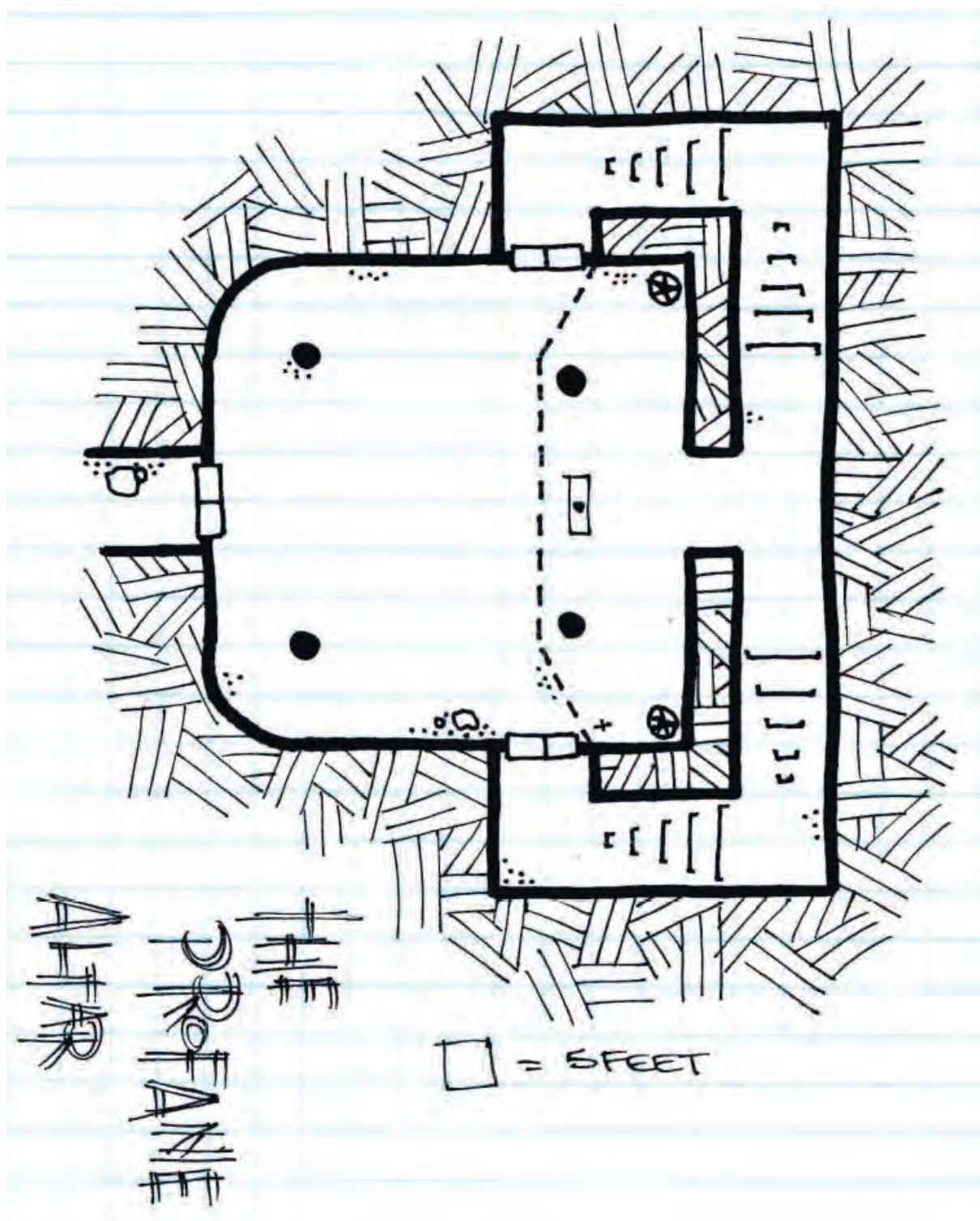
Приложение: Карта случайных перекрёстков



Приложение: Карта комнаты статуй



Приложение: Карта осквернённого алтаря



Раздаточный материал для игроков 1. Кинжал яда

Кинжал яда [Dagger of Venom]

Оружие (кинжал), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Вы можете действием заставить этот клинок покрыться густым чёрным ядом. Яд остаётся 1 минуту, или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе она получит урон ядом 2к10 и станет отравленной на 1 минуту. Вы не можете использовать повторно это свойство до следующего рассвета. Описание предмета находится в *Руководстве Мастера*.

Этот кинжал выкован в виде узла из гадюк, их хвосты выглядят как заостренный клинок, а рты распахнуты, образуя рукоять и гарду. Владелец слышит звуки шипящих змей, находясь в пределах 120 футов от яда или ядовитого существа.



ВОРОН

У орков Кровавой Руки есть пленник, который может знать о странных делах и стать ключом к победе над врагом. Что вы можете сделать, чтобы убедить их выдать заключённого?

Двенадцатая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



MATT HUDSON

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-12
Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: ghjkyui56

Вёрстка: Ксения Шаборкина

Вычитка: Майя Эверетт, Denis Bezykornov

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2		
D&D Adventurers League	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	4		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Демиплан Ужаса	5		
Предыстория приключения	7		
Обзор приключения	7		
Зацепки приключения	7		
Добро пожаловать в Баровию	8		
Часть 1. Сделка	9		
Часть 2. Дорога	11		
Запах добычи	11		
Часть 3. Жертва	13		
		А. Долина	13
		Б. Восхождение	14
		2. Вершина Скалы Грачей	15
		Заклучение	16
		Кто с кем уезжает?	16
		Вознаграждение	17
		Опыт	17
		Сокровища	17
		Слава	18
		Время простоя	18
		Использование дней простоя	18
		Сюжетные награды	18
		Награда Мастера	18
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	19
		Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	23
		Раздаточный материал для игроков	24
		Приложение: Карта Долины	25
		Приложение: Карта Скалы Грачей	26

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Ворон», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Проклятие Страда*.

Это приключение предназначено для **персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 7 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит в графстве Баровия из сеттинга Равенлофт. Большую часть времени приключенцы проведут в землях, недавно ставших частью графства, ранее звавшихся частью Забытых Королевств. Таким образом, знания местных жителей несколько ненадежны, и они не знакомы с некоторыми существами, которые сейчас бродят по их земле.

D&D Adventurers League

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *базовых правил D&D* или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки с неподходящими персонажами могут создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно сгенерированного персонажа. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует

ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться еще долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока D&D Adventurers League):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Помощь от кого?!

В сезоне «*Проклятие Страда*» правила для услуг заклинателей изменены для героев, путешествующих по Баровии. В мрачном домене Страда попросту нет поселений, где могут найтись заклинатели, предоставляющие подобные услуги, а все религиозные строения захвачены монстрами. Если в приключении не указано обратного, единственная, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии — это **Джени Зеленозубая**. Это приведёт к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности можно найти на седьмой странице *Руководства Мастера D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добы-

вающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладки в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран</i> (1 уровень)	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебн лечения</i> (2 уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятья</i>	90 зм
<i>Разговор с мёртвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в *базовых правилах D&D*). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или

при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день просто в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Безумие после воскрешения

В Баровии души мертвых так же находятся в ловушке, как и души живых. Они пойманы в туманах и не могут отправиться в загробный мир. Если герой пробыл мёртвым более 24 часов, то после возвращения к жизни тем или иным способом он получает случайное безумие неограниченной длительности из-за осознания того факта, что его душа навечно оказалась заперта в Баровии. Чтобы определить тип безумия, используйте таблицу «Бессрочное безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*.

Вампиризм и ликантропия

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководству*

игрока D&D Adventurers League). Эти состояния дают героям силы и способности, неподходящие для организованной игры, и обычно меняют мировоззрение героя на запрещённое правилами. Поэтому герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

- Ликантропию можно исцелить *снятием проклятия* (remove curse). Заклинание доступно за 90 зм (но Джени Зеленозубая может запросить дополнительную плату; смотрите «Услуги заклинателей» далее).
- Вампиризм можно исцелить заклинанием *исполнение желаний* [wish], применённым дружественным героем (оно недоступно как услуга заклинателей). Героя, ставшего вампиром, можно убить и вернуть к жизни *оживлением* [raise dead] за обычную цену в 1250 зм. Если герой решает прекратить проклятие вампиризма таким образом, Тёмные Силы (см. страницу 8 *Руководства игрока D&D Adventurers League*) не дают ему возможности бесплатного воскрешения, но Джени Зеленозубая готова будет помочь ему за услугу (см. «Услуги заклинателей» в этом руководстве).

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду Мастера [DM Reward].

Демиплан Ужаса

Это приключение проходит в сеттинге Равенлофт, в землях Баровии. Вот несколько атмосферных и тематических вещей, которые необходимо учитывать, проводя игру.

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

Зима здесь холодная, мокрая и ветреная. Местные жители готовы к ней (настолько насколько вообще можно к ней подготовиться).

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда.

Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

Тьма наполняет саму почву в этих краях, искажает и извращает все вокруг. В диких местах вместо оленей, кроликов и белок живут волки, крысы и грязные псы. Растительность гнилая и мёртвая, а большинство деревьев в лесу скрюченные, корявые, с голыми ветвями. Цвет и жизнь угасли в этих землях.

Обитатели деревни Орашное

Большинство жителей Орашное — обычные строители, фермеры, плотники и другие простые миряне. Все они мрачные, места тут неплодородные, а твари ночи регулярно убивают и сжирают их скотину.

Многие жители молчаливы и всегда будто напуганы чем-то: самой землёй, лордом Страдом, тираном-бургомистром Иваном Рандовичем и его каргами. Постарайтесь правильно отыграть этих людей, влачащих свое жалкое существование, постоянно на грани ужаса.

Как и в случае с остальными жителями Баровии, большинство жителей Орашное не имеют душ. Эти люди — пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населённый домен. Только один из десяти имеет душу — душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затащена на демиплан. Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа навеки остаётся заточённой в ней, пока она не будет реинкарнирована вновь. Люди с душами обычно носят цветную одежду или имеют какие-то отличительные способности, демонстрирующие их индивидуальность.

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подвержены магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План (например, заклинание *эфирность* [etherealness] и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется

или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таким как, например, *великолепный особняк Морденкайнена* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с сущностями с других планов, работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене, и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

По вашему решению некоторые заклинания могут быть немного изменены, чтобы отразить атмосферу ужаса Равенлофта. Вот несколько примеров:

***Возрождение* [revivify].** Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

***Волшебная рука* [mage hand].** Призванная рука выглядит как рука скелета.

***Длань Бигби* [Bigby's hand].** Призванная рука выглядит как рука скелета.

***Духовные стражи* [spirit guardians].** Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

***Каменная стена* [wall of stone].** На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в её камнях.

***Лабиринт* [maze].** Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепами и костями.

***Ментальная связь Рэру* [Rary's telepathic bond].** Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

***Поиск фамильяра* [find familiar].** Фамильяр — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

***Поиск скакуна* [find steed].** Вызванный скакун — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

***Поиск пути* [find the path].** Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

***Порыв ветра* [gust of wind].** Ветер сопровождает призрачный вой.

***Призрачный скакун* [phantom steed].** Скакун выглядит как скелет коня.

***Сигнал тревоги* [alarm].** Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

***Туманное облако* [fog cloud].** В тумане появля-

ются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд — тёмный владыка Баровии. Он правит своим доменом из замка Равенлофт как Страд IX, потомок Страда I. На самом деле Страд I и Страд IX — одно и то же лицо: он вампир. Будучи смертным, Страд влюбился в Татьяну Фёдоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависть Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

Мрачность и суровость иногда должны отступать и давать героям передышку, не только чтобы снизить настрой, который может пробудить Равенлофт, но и чтобы, как только герои расслабились, ужас мог внезапно нанести удар, когда они меньше всего ожидают.

Предыстория приключения

Деревня Орашное находится довольно далеко, на холмах Баровии в лесу Звалич. Расположенная у подножия утеса, чтобы защититься от суровых северо-восточных ветров, её удачное расположение позволяет насладиться живописным видом, однако ни один живой человек не может вспомнить день, который сделал бы такое зрелище возможным.

Несмотря на это, зловещий Замок Равенлофт почти всегда виден. С узкими тропами, петляющими вверх по холмам, маленькая деревня часто оказывается отрезанной от остальной части долины в течение зимних месяцев.

Орки Кровавой Руки — это племя, возглавляемое орогом Ларгой Кровавой Рукой (DDEX1-12 *Налетчики Сумеречных Топей*). После набегов, которые привели к тому, что треть их племени была захвачена и увезена на болото, Ларга возглавила миссию по их освобождению. К несчастью для них, эта попытка провалилась, и затем произошло их перемещение на Демиплан ужаса.

Орки видят в этом наказание за то, что не смогли спасти своих соплеменников от юань-т и в Глумповом болоте. Во время переселения племени несколько раз разделялось, и потребовалось некоторое время, чтобы три оставшихся шамана собрали большинство из них вместе. Во время своих странствий орки наткнулись на Сибику, которая предложила погадать для одного из шаманов.

Карты показали настолько четкую и полезную картину, что орки взяли её в плен, думая, что она могла бы и дальше помогать им в этой чужой

стране. События DDAL04-11 *Донжон* описывают приключение по спасению Ларги.

Пока Ларга находилась в плену, единство и моральный дух племени упали. Один из шаманов племени решил, что причина, по которой они были прокляты, чтобы оказаться на этой земле (Баровии), заключалась в том, что они оскорбили Груумша, а искупить вину могло бы кровавое жертвоприношение.

Благополучное возвращение Ларги не остановило спора между шаманами. Рассерженный отсутствием поддержки своего плана, Гэгг Шинбрейкер ударил ножом одного из шаманов в спину. За это преступление, трусливое убийство шамана, который был также её другом, Ларга изгнала его.

Он все еще думает, что прав, поэтому он вместе с несколькими последователями пробрался в лагерь и украл пленников для своей жертвы. Ларга предполагает, что это жертвоприношение пройдет на восходе новой луны. Однако Страд отвечал на заклинания гадания Гэгга, поэтому, когда она сообщает им, что у них есть две ночи до жертвоприношения, у них есть только 32 часа.

Обзор приключения

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Сделка. За пределами деревни Орашное авантюристы встречаются с лидером орков Ларгой Кровавая Рука, которая предлагает им обмен: если они помогут выследить шамана-отступника и его последователей, она передаст им высокопоставленного пленника, последователя культа Дракона, который может иметь ценную информацию, и странную женщину, которая читает судьбы.

Часть 2: Дорога. По дороге к месту жертвоприношения приключенцев настигает волчья стая.

Часть 3: Жертва. Поднимаясь на вершину скалы, известной как скала Грачей, авантюристы сталкиваются с перепуганными орками, которые собираются пожертвовать своим пленником в отчаянной попытке сбежать с Демиплана ужаса.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из *Забывших Королевств* или из другого сеттинга, помимо *Равенлофта*, то в Демиплан Ужаса их переносит неестественно густой туман, в который они заходят во время путешествия, предпочтительно, ночью. В результате они оказываются на окраине Орашного. Перейдите к секции [Добро пожаловать в Баровию](#) ниже.

Еще одно замечание. Если персонажи участвовали в DDAL04-10 *Донжон* непосредственно перед этим приключением, они все еще могут путешествовать с Ларгой Кровавая Рука. Если это так, то она посылает гонца в Орашное не более чем через неделю, сообщая, что у неё есть важное задание,

которое она хотела бы поручить персонажам.

Странный посетитель. Жители деревни Орашное нервничают. Существо, которое они называют Калибан, видели за пределами деревни. Жители слишком боятся его, так что попросили персонажей встретиться с существом в лагере за пределами деревни.

Калибан

Калибаны — это люди, которые подверглись проклятиям еще в утробе матери. Рождение Калибана обычно рассматривается как дурное предзнаменование; присутствие ведьмы или какой-то другой злой сверхъестественной силы. Их считают грубыми и дикими, общество отвергает их, и они обычно живут в одиночестве.

Калибаны — бесформенные гуманоиды, и хотя среди них нет двух совершенно одинаковых, у них обычно есть такие черты, как грубая кожа, жесткие волосы, клыки и т. д.

Любой герой, заражённый ликантропией, должен получить *снятие проклятья* в конце приключения. Герои, решившие остаться заражёнными или неспособные позволить себе снятие проклятья больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventurers League.

Единственными существами, способными сейчас предоставлять заклинательные услуги, являются карга Джени Зеленозубая и эльфийский маг Айя Гленми-ир. В настоящее время Джени с радостью принимает золото в качестве оплаты за эти услуги. Однако со временем эта карга может потребовать более ... абстрактные ... формы компенсации. В следующей статье на www.dndadventurersleague.org будет представлена дополнительная информация о Джени Зеленозубой.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из Фаэруна впервые. Для таких персонажей опишите густой клубящийся туман, который накатывает на их путь, когда они путешествуют через Трепещущий лес, и что когда он наконец рассеивается, они оказываются на окраине небольшой горной деревни. Это не особенно тонко, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

Каждый персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду **Демиплан Ужаса**, если у него её ещё нет. Персонажам необходимо сообщить, что, пока эта награда не будет убрана, персонаж не сможет участвовать в приключениях, происходящих вне Баровии.

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель *Dungeons & Dragons* — это чтобы все хорошо провели время!

Приключения серии «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventurers League, интересней всего проходить по порядку (сначала 04-01, затем 04-02 и т.д.), но это не является обязательным. Пожалуйста, тщательно ознакомьтесь с приключением и приготовьтесь изменить столкновения, особенно те, где участвуют ключевые персонажи! Мастер найдет для себя множество советов, но все ситуации, разумеется, не охватить.

В играх по *Равенлофту* к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем, и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

Часть 1. Сделка

Ориентировочное время: 30 минут

Авантюристы встречаются с орогом Ларгой Кровавой Рукой, у которой есть выгодное предложение. Её лагерь находится в получасе езды от Орашное.

Разбит грубый лагерь, люди, стоящие по обе стороны от двери круглой палатки, на расстоянии могут быть приняты за простых путешественников, но твердые позы и приплюснутые подбородки показывают вам их истинную природу: орки. Их руки инстинктивно тянутся к рукояткам, когда они замечают вас, пока один из охранников не делает шаг вперед, смеясь над другими орками. «Это они; они все еще беспокоятся за несчастную деревню».

Он ухмыляется, отступает назад и жестом приглашает вас войти в палатку, его маленькие желтые глаза следят за каждым вашим движением.

Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 11 покажет, что орки нервничают, но не представляют непосредственной угрозы для партии. Если персонажи участвовали в DDAL04-11 *Донжон*, впустивший их орк известен группе как Гмурк, орка, которого они нашли в лесу пауков. Из всех своих лейтенантов Ларга доверяет ему больше всего.

Грубые, обтянутые кожей стены палатки заполнены обрывками ковров и подобного материала, чтобы помочь удерживать холод снаружи — с переменным успехом. Грубо сколоченные бревенчатые сиденья расположены по кругу вокруг груды горячих камней, доблестно пытаясь компенсировать недостатки палатки.

Ларга Кровавая Рука молча оценивающе смотрит на вас, прежде чем кивнуть. «Хорошо, что вы пришли. Хорошо для вас, хорошо для меня. — она улыбается вам сквозь сломанные зубы и сетку шрамов на лице. — Теперь сядьте. Пришло время нам разобраться».

Отыгрыш Ларги Кровавой Руки

Ларга — воин, побывавший во многих боях, уже привыкла отдавать приказы. Хотя она удивительно умна, Ларга говорит отрывистыми фразами и короткими словами — и всегда готова воспользоваться ими, чтобы убедить тех, кто её недооценивает. Ларга все еще страдает от ран, полученных в плену и при побеге, хотя она делает все возможное, чтобы скрыть свою немощь, чтобы это не угрожало её положению в клане.

Сделка достаточно проста: если группа поможет ей, выследив бродячего шамана, Гэгга Шинбрейкера и его последователей, Ларга готова обменять их на пленника, который, по её мнению, обладает ценными сведениями. Не теряя времени, прежде чем приступить к делу, Ларга рассказывает следующее:

- Как лидер племени орков Кровавой Руки, она несет ответственность за тех, кто следует за

ней. Но во время её пленения Гэгг, один из трех Шаманов, взял на себя управление её племенем.

- Гэгг решил, что единственный способ вернуть орков на наши земли — это принести жертву Груумшу и убедить в этом многих из её орков.
- У племени Ларги есть два пленника — один найден до прибытия сюда, а другой после.
- Пленница, которую они нашли перед прибытием в Баровию, называет себя Носительницей Пурпура. Её зовут Иксусакса Песнь Ужаса (DDEX1-10 *Тирания во Флане* и DDEX1-13 *Возрождение Пруда Сияния*). Она говорит, что она могущественный маг, который может знать, как сбежать из этого места. Она носит ошейник, благословленный Груумшем, который держит её “запертой от мира”.
- Ошейник не позволяет ей использовать свою магию, и снять его можно только с помощью волшебной фразы, которую знает только Ларга.
- Другая — старуха по имени Сибил. Она обладает силой провидения и видит будущее в картах.
- Гэгг планирует пожертвовать одним из них. Некоторые орки не согласились, и в последовавшей битве один из шаманов Ларги был убит.
- Вернувшись, Ларга прогнала Гэгга, но прошлой ночью он и несколько его последователей пробрались в лагерь и похитили пленников.
- Вполне вероятно, что он собирается отвести их на вершину утеса, известного как Скала Грачей в Исчезающих холмах, который можно найти, следуя по дороге реки Транк.
- Ларга хочет, чтобы группа отправилась туда и остановила его.
- Один из её Шаманов, Килго Бонегриндер, остается ей верен. Он хочет сохранить Сибил из-за способности видеть будущее — мнение, которое разделяет Ларга.
- В обмен на убийство Гэгга и возвращение Иксусаксы и Сибил Ларга предлагает персонажам мага в качестве награды.

Ларга — проницательный переговорщик и занимает уверенную позицию. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 16, понимает, что, хотя Ларга честна, она в отчаянии. Если партия не поможет ей, она не верит, что сможет удержать племя. Все её соплеменники, скорее всего, перейдут под знамя Гэгга.

Прошедшие проверку персонажи, которые стоят на том, что без них Кровавой Руке не справиться, убеждают Ларгу поделиться магическим командным словом («ос-яс-аграл») после успешной проверки Харизмы (Убеждение) со Сл 13. Если персонажи тоже хотят поторговаться за освобождение Сибил, Ларга отказывается.

Когда сделка будет заключена:

«Хорошо, хорошо, – одобрительно ворчит Ларга. – Идите сейчас. Вам нужно добраться туда до новолуния! И кто знает, какими секретами поделится твой новый раб, а?» Её смех громкий, но безрадостный, и это не убеждает вас, что сделка, которую вы заключили, хороша.

Снаружи вдалеке гремит гром, и начинает накрапывать дождь.

Первая ночь новолуния наступит через два дня, но отсюда до этого места не меньше суток пути. До долины около сорока восьми миль; два дня пути в обычном темпе или чуть больше полутора дней пути в быстром темпе.

Ларга сообщает вам перед уходом, что она ожидает, что её больные члены племени достаточно поправятся, чтобы путешествовать в течение дня или около того. Слишком поздно, чтобы остановить ритуал, но достаточно скоро, чтобы быть рядом, когда персонажи достигнут своей цели. Другими словами, персонажи не смогут избежать разговора с Ларгой после завершения миссии.

Добрый крылатый друг

Персонаж может получить награду за историю **находки крылатого друга** из DDAL04-01 *Масти Туманов*. Эсселиос не любит орков, хотя знает о них очень много. Если он присутствует во время встречи, он угрюм и бормочет себе под нос все время.

Эсселиос, помимо того, что он хорошо осведомлен об истории и культуре орков, на самом деле родом из гнёзд Скалы Грачей. То, что он может сказать им **после** встречи:

- «*Волшебники идут! Уводя друзей-воронов из гнезд на холмах!*» (Эсселиос верит, что волшебники отправляются на Скалы Грачей, чтобы украсть Воронов и превратить их в фамильяров.)
- «*Скалы Грачей! Скалы Грачей! Там гнездится много Воронов!*» (В горах полно вороных насестов.)
- «*Вода! Резвиться и купаться!*» (Там есть бассейн, в котором играют и купаются вороны.)
- «*Рыбак рыбака видит издалека! Мои товарищи там!*» (Эсселиос родом из насестов на Скалах Грачей.)
- «*Скалы Грачей! Скалы Грачей! Отведу вас туда! Пошли!*» (Эсселиос уже бывал в этом районе раньше и дает преимущество при любых проверках Мудрости для навигации по пути к Скалам Грачей.)

Часть 2. Дорога

Ориентировочное время: 30 минут

Путешествие из Орашное к месту жертвоприношения на Скалах Грачей требует путешествия к реке Транк и следования по ней вглубь той части Исчезающих холмов, которая была перенесена в Баровию.

Первую половину пути группа идёт под пасмурным небом и по холмистой местности, но ледяной дождь превращает восьмичасовое путешествие в шестнадцатичасовое испытание. С момента окончания встречи у героев есть тридцать два часа до начала ритуала.

В хорошую погоду поездка должна занять целый день тяжёлого путешествия. Ледяной дождь, который чередуется с мокрым снегом, обрушивающимся на вас, достаточно неприятен, чтобы почувствовать себя несчастным, - погода далека от идеала. Дождь создает ледяной покров на всем, включая вас самих. При таком темпе, вероятность успеть вовремя из стопроцентной превращается в «мы должны быть в состоянии сделать это».

Запах добычи

Речная дорога частично затоплена и находится в ужасном состоянии, что делает путешествие крайне неприятным.

Общие черты

Общие черты местности, окружающей реку Транк и Исчезающие холмы, таковы:

Местность. Промокшая земля и обледеленные участки делают опору ненадежной. Этот участок считается труднопроходимой местностью, и при сражении все существа бросают спасброски от падений с помехой.

Дождь. Ледяной дождь имеет мутно-коричневый цвет и привкус пепла. Он приглушает звук и затрудняет разговор. Погода накладывает помехи на проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на слухе и зрении.

Любой персонаж, не приспособленный к холодной погоде, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 каждый час или он получает один уровень истощения. Эти уровни истощения могут быть устранены только путем длительного отдыха в теплом и сухом месте.

Лунный свет. По ночам луна изредка выползает из-за черного облачного покрова, но этих кратких мгновений недостаточно, чтобы обеспечить реальное освещение. Ночью земля остается в темноте.

Охотники и жертвы

По мере того как отряд приближается к Скалам Грачей, вскоре становится ясно, что их выслеживает необычайно изощренная (и безжалостная) волчья стая.

Если авантюристы пытаются ускользнуть от преследователей, погоня продолжается несколько часов. Волки - хитрые охотники, более чем способные довести свою жертву до изнеможения, прежде чем, наконец, окружить её и убить.

Волки достаточно умны, чтобы понять, что лучше всего им удастся справиться с испуганной и усталой добычей, и устраивают серию стычек с авантюристами, у которых не так много времени для сражения.

Хотя этот этап не является главной частью этого приключения, этот раздел может быть расширен, если для игры доступно более двух часов. Обязательно поощряйте творческий подход в уклонении от волков, но всегда напоминайте игрокам о надвигающейся угрозе: движущаяся тень в тумане, блеск желтого глаза или ответные завывания, эхом отдающиеся в ночи, - могут иметь большое значение для создания чувства напряженности.

Прочтите:

Непрекращающийся дождь поднял уровень воды реки Транк в её русле, и густая грязь засасывает ваши ботинки с каждым тяжелым шагом. Движущиеся тени в тумане делают путь странным и тревожным, но идя справа от реки вы все равно сможете вовремя найти дорогу к Скалам Грачей.

Персонажи, которые преуспевают в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 10, признают, что наводнение реки очень необычно для зимнего сезона.

В конце третьего дня путешествия отряд оказывается на территории стаи страшных волков.

Когда вы готовите лагерь к мокрой и безжалостной ночи, вы слышите жуткий вой, эхом отдающийся сквозь дождь. Вой... потом еще один! Волки!

Дождь затрудняет определение расстояния до них, но гулкие завывания, доносящиеся теперь отовсюду, кажется, становятся отчетливо ближе.

Персонажи преследуются стайей полярных волков (см. [Нет спасения!](#) ниже). Непосредственный выбор перед героями состоит в том, чтобы укрепить свои позиции и встретиться с волками лицом к лицу, или попытаться убежать от них в туманной ночи:

Стоять и сражаться! Втянуть волков в бой не так просто; они разумны и хитры в охоте; у них нет причин нападать на укрепленную позицию готовых к бою авантюристов. Вместо этого они кружат вокруг лагеря, таякая и воя (с редким оскорблением в рычании, на ломаном общем, брошенным для хорошей меры), и время от времени бросаются внутрь, чтобы потревожить часовых. Спать в такой ситуации невозможно, и волки более чем способны поддерживать эту тактику всю ночь напролёт.

Если персонажи не найдут способ уснуть, каждый персонаж получит один уровень истощения. Если какой-либо из персонажей получит два уровня истощения, переходите к **Нет спасения!** ниже.

Беги! Территория волков простирается на восемь миль вокруг места, где вы разбили лагерь (если разбили лагерь, конечно). Если группе удастся сбежать с охотничьих угодий, волки переключают свое внимание на более лёгкую пищу. Чтобы покрыть это расстояние в конце долгого дня в дороге, обратитесь к таблице темпа путешествия, приведенной ниже.

За каждый дополнительный час путешествия свыше 8 часов каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения в конце часа, иначе получит уровень истощения. Сложность броска составляет 10 + 1 за каждый час после 8 часов. Считайте, что партия путешествовала в течение 8 часов до того, как они разбили лагерь, с целью определения сложности часовых спасительных бросков Телосложения.

В конце часа, в течение которого любой персонаж страдает от своего второго уровня истощения, перейдите к **Нет спасения!** ниже. В противном случае приступайте к **Пробуждение от кошмара** ниже после того, как персонажи прошли 8 миль.

Нет спасения!

Огромный лохматый зверь с горящими красными глазами прыгает на вас сквозь туман! Запах мокрого меха и горячее дыхание ощущается повсюду, как только стая возникает совсем рядом, с одной целью: убить.

Стая из шести **полярных волков** [winter wolf] выпрыгивает из тумана, рыча и щелкая клыками. Они используют тактику «бей и беги», уходя в скрывающий туман между атаками. Они сосредотачивают свои атаки на любом авантюристе, которого им удастся сбить с ног.

Сокровища. После битвы авантюристы имеют возможность попробовать снять шкуры убитых ими волков, которые позже можно будет продать в Орашное. Чтобы снять шкуру с волка, персонажу необходимо пройти проверку Ловкости (Выживание)¹ со Сл 11. За каждый успех персонажи могут снять шкуру стоимостью 50 зм. В противном случае эта конкретная волчья шкура будет испорчена.

Изменение сложности столкновения

Для средней группы встреча со стаей окажется сложной схваткой. Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- Очень слабая группа: уберите двух **лютых волков**^a
- Слабая группа: уберите **полярного волка**
- Сильная группа: увеличьте сложность броска **холодного дыхания** до 13, и теперь оно наносит 27 урона

холодом.

- Очень сильная группа: добавьте **полярного волка**; увеличьте сложность броска **холодного дыхания** до 13, и теперь оно наносит 27 урона холодом.

^aСудя по всему, это опечатка и имеются в виду полярные волки. — Прим. перев.

Пробуждение от кошмара

Если отряд сумеет сохранить свою выносливость и крепкие нервы, они смогут пережить ночь и сбежать из охотничьих угодий волков.

Туман немного рассеивается в первых бледных лучах рассвета, обнажая грязную землю, взрытую вашими собственными безумными отпечатками ботинок... но ни единого отпечатка лапы или какого-либо другого признака преследования. Были ли волки реальными или это был кошмар?

Награждение опытом. За уход от полярных волков наградите каждого персонажа 250 опыта.

Когда они туда доберутся?

Должно пройти достаточно времени, чтобы персонажи добрались до места и успели совершить продолжительный отдых. Четыре часа пути в нормальном темпе, затем шестнадцать часов в «замедленном» нормальном темпе. Если за ними гнались волки и они решили использовать скорость 1 мили в час, то после отдыха им, возможно, придется двигаться быстрее.

Тем не менее, не увязайте в цифрах. Они существуют, чтобы помочь вам решить, что игроки попытаются сделать.

¹Так в оригинале!

Часть 3. Жертва

Ориентировочное время: 1 час 15 минут

Лорд Груумиш, поверни свой взор на меня. Испей кровь моего ножа и исполни мою молитву. Лорд Груумиш, поверни свой взор на меня...

— ритуал во имя Груумиша.

А. Долина

После мучительного путешествия герои прибывают в небольшую долину, которая включает в себя коробчатый каньон. На склоне утёса виднеются многочисленные пещеры как у основания, так и выше. можно разглядеть также очень изношенную тропу, которая, кажется, петляет вверх по утёсу к вершине. В приложении есть карта.

Дно долины в основном состоит из голых скал, большая лужа воды пахнет серой и пузырится недалеко от скалы. У входа в каньон стоят две палатки. Но самым примечательным аспектом является большое количество воронов, гнездящихся по всей стороне утёса. Они порхают вокруг, хрипло каркая, их крики время от времени звучат почти как речь.

Вороны-фамилляры

Вполне возможно, что персонаж, который играл в DDAL 4-01 *Масти Туманов*, путешествует с Эсселиосом или просто случайно знаком с вороном. Тогда пусть этот фамилляр сияет здесь. Местные вороны, естественно, любопытны, и, увидев одного из своих с группой, могут подбить одного или двух из них подлететь поближе. Любая попытка убедить воронов помочь вам совершается с преимуществом.

Несколько воронов слетают вниз и кружат над персонажами. Прошло уже некоторое время с тех пор, как они видели так много чужаков.

Недоброжелательность воронов

Сотни маленьких пещер усеивают скалы наверху, где обитает бесчисленное множество воронов. Короткие обрывки кудахчущей речи разносятся среди сводящей с ума болтовни птиц.

Отыгрыш воронов

Это не должно быть сразу очевидно для партии, но вороны являются потенциальным источником большой информации, так как они знают почти все, что происходит в районе лагеря и способны к рудиментарной человеческой речи.

Большая часть того, что говорят птицы, — это чепуха (или, по крайней мере, неразборчиво для игроков), но есть кусочки мудрости, доступные тем, кто находит время слушать и учиться.

По мере того как герои движутся через долину, над ними периодически разносятся обрывки фраз

воронов, подчеркивая тот факт, что независимо от того, насколько скрытной может быть партия, вороны всегда наблюдают.

Примеры:

- *Чужаки в тумане! Ке-Кау! Потеряны навсегда! Кекекекек!*
- *Огонь и свобода, тьма и смерть. Вре-каак!*
- *Нет спасения, нет спасения! Кекекекек!*
- *От крови — проклятие! От проклятия — кровь! Ке-Кау!*
- *Серебро на скале богаче золота. Криик!*
- *Одноглазый не станет слушать. Бре-каак! Туман затыкает уши.*
- *Настоящая любовь никогда не умирает! Криик! Истинная смерть никогда не любит!*
- *Два на два зубами и когтями. Ке-кау!*
- *Братья по коже и меху. Ке-кау!*
- *Знай теперь только ярость. Ке-кау!*
- *Звезды и глифы! Ке-Кау! Монеты и мечи! Ке-Кау!*
- *Пустые сердца полны страха! Кекекекек!*
- *Всегда ищу! Никогда не найду! Моя любовь, моя любовь, моя любовь!*
- *Без крыльев она слетела со стен! Кекекекек!*
- *Секреты, запертые в янтаре! Криик! Там пусть лежат!*

Вороны не отвечают на прямые вопросы, только повторяют эти и другие столь же зловещие фразы. Если герои имеют возможность говорить с птицами на их естественном языке, вороны обсуждают все, что они видели на Скале Грачей или вокруг нее, но не предлагают никаких дополнительных подробностей ни о чем из вышеперечисленного.

1. Тропа на утёсе

Крутая узкая тропинка врезается в скалу. Скошенная годами частого стекания дождевой воды по пути, опора выглядит ненадежной, но пройти все же можно. С вашей точки зрения, путь, кажется, поворачивает назад, когда он поднимается к далекой вершине.

Тропа вдоль скалы ничем не защищена, поэтому любой, кто взбирается на неё, легко заметен как сверху, так и снизу. Вороны норы тянутся вдоль стен утёса, а дождевая вода, стекающая по гладкому камню, делает восхождение на скалу опасным.

Если партия поднимается на утёс по этому маршруту, переходите к Б1. [Тропа на утёсе](#) ниже.

Туннели

У входа в узкий каньон стоят две сторожевые палатки. Если посмотреть на скалу, то слева от палаток находится пещера. Тропинка, ведущая к туннелю, резко поднимается вверх, что наводит на мысль о возможном внутреннем маршруте к вершине Скал Грачей.

Туннели дают группе наилучшие шансы достичь

вершины незамеченными Гэггом и его последователями, но нет никакого способа узнать, что скрывается внутри. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15 позволяет заметить следы орков; по крайней мере, некоторые из орков пошли этим путем.

Если отряд каким-то образом доберется сюда раньше (потребовалось менее тридцати двух часов, чтобы добраться сюда, не принимая длительного отдыха, использования магии или форсирования темпа), то в палатках есть двое, которые кладут две миски, завернутые в одеяло, в мешок для переноски (уберите двух орков из боя на вершине утёса). Обратите внимание, что в этом случае вер-е-при атакуют, когда партия возвращается на землю.

Если группа поднимается вверх по этому маршруту, переходите к встрече **Б2. Туннели** ниже.

Сокровище. Проверая палатки, они находят посеребренный короткий меч и *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

Б. Восхождение

Ориентировочное время: 45 минут

Два пути вверх по утёсу очень различны. Тропа вдоль скалы номинально безопаснее, но по мере приближения к вершине она подвергает отряд наблюдению. Туннели более опасны, но дают героям возможность застать Гэгга и его телохранителей врасплох.

Смотрите соответствующий раздел ниже, основываясь на том, какой маршрут партия выбрала для восхождения на Скалы Грачей.

1. Тропа на утёсе

Тропинка не лишена опасностей: недавний ледяной дождь сделал её очень скользкой. Он также ведет группу прямо через гнездо воронов; потревожив птиц, предупреждая Гэгга на вершине о вашем приходе.

Вы рискуете подскользнуться с каждым шагом, когда вы пробираетесь вверх по гладким, как стекло, камням дорожки.

Когда вы огибаете один из многочисленных поворотов подъема, вы видите большое воронье гнездо недалеко впереди, прямо на тропе. Дюжина или около того птиц настороженно смотрят на вас.

До сих пор путь был трудным, но это проблема. Вороны могут напасть, и, отбиваясь от них, можно упасть. Все, что кажется птицам угрожающим — в том числе приближение к гнезду, где лежат их яйца, — заставляет их издавать ужасный шум и взлетать, пытаясь ударить ближайшего персонажа своими крыльями. **Земля достаточно скользкая**, и чтобы удержаться, необходимо пройти успешную проверку Ловкости со Сл 12. При успешной проверке персонаж падает ничком, при неудаче

падает на 15 футов до приземления на выступ (1к6 дробящего урона).

Сразу за гнездом на пути установлено *сигнальное заклинание* (версия мысленной тревоги). Есть признаки того, что гнездо действительно было недавно перемещено, это узнают персонажи с пассивным Восприятием больше 18 или же прошедшие проверку Мудрости (Расследование) с той же сложностью. Вот почему вороны так беспокоятся.

По умолчанию проверка, чтобы пройти мимо гнезда, идет со Сл 13, но вознаграждайте особенно творческие усилия, корректируя их по мере необходимости. Обратите внимание, что любой, совершивший проверку Интеллекта (Природа) со Сл 15, понимает, что яйца обычно не откладываются в такую погоду, но переход на Демиплан повлиял и на птиц.

Предложив птицам что-то, что они могут использовать, чтобы утеплить их гнезда или изолировать его, персонаж сможет пройти мимо, не вызывая тревоги.

Если два или более искателя приключений терпят неудачу, птичий гам привлекает внимание орогов на вершине, которые толкают камни вниз на группу. Каждый авантюрист должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая 18 (4к8) дробящего урона или половину урона при успехе. Здесь достаточно рыхлых камней, чтобы ороги могли проделать это дважды.

В любом случае отряд, поднимаясь, так или иначе выдаст себя, и Гэгг и его ороги будут готовы встретить их на вершине.

В конце концов, кто-то, возможно, просто захочет забраться на скалу. Для этого у них могут быть навыки, снаряжение или заклинания. Не позволяйте этому занять слишком много времени, но Сл проверки Силы (Атлетика) составит 13-15. Им по-прежнему приходится избегать гнёзд.

2. Туннели

Туннели под Скалами Грачей являются домом для гнезда исчезающих пауков, мимо которых придется пройти, чтобы достичь вершины.

Туннель местами узкий, камни скользкие, воздух тяжелый от запаха плесени и сырой земли. Странные звуки проносятся в уголках ваших чувств, когда тропа круто поднимается вверх.

Подтянувшись на скалистый выступ, вы видите, что туннель впереди наполовину заполнен паутиной. Разбитые яичные мешки, разбросанные по земле, говорят о том, что здесь в большом количестве вылупляются пауки.

Эта 40-футовая секция туннеля 10 футов в диаметре и частично заполнена толстой, прочной паутиной. Паутина имеет глубину 5 футов и считается труднопроходимой местностью.

Каждое существо, которое начинает свой ход в паутине или входит в неё во время своего хода, должно совершить спасбросок Силы со Сл 13. При

провале существо удерживается до тех пор, пока оно остается в паутине или пока оно не вырвется на свободу. Существо, сдерживаемое паутиной, может использовать свое действие для проверки Силы со Сл 13. Если ему это удастся, он вырывается на свободу и больше не сдерживается.

Паутина легко воспламеняется. Любой 5-футовый куб паутины, подвергшийся воздействию огня, сгорает за 1 раунд, нанося 7 (2к6) урона огнем любому существу, которое начинает свой ход в горячей паутине.

Когда группа либо вошла на 20 футов в туннельную секцию, либо если один из героев удерживается паутиной; два **исчезающих паука** [phase spider] и два **роя пауков** [swarms of spiders] вылезают из скрытых отверстий в скале, чтобы атаковать.

Исчезающие пауки скрываются так часто, насколько это возможно. Пауки сосредотачивают свои атаки на любом авантюристе, попавшем в паутину.

Изменение сложности столкновения

Для средней группы встреча со стаей окажется сложной схваткой. Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- Очень слабая или слабая группа: уберите **исчезающего паука**
- Сильная группа: добавьте **исчезающего паука**
- Очень сильная группа: добавьте двух **исчезающих пауков** и **паучий рой**

2. Вершина Скалы Грачей

Ход событий на вершине Скалы Грачей во многом определяется тем, знал ли Гэгг о приближении искателей приключений и добрались ли они каким-то образом до долины раньше времени.

Если они добрались до долины, по крайней мере, на два часа раньше и не задержались на пути наверх, то орки всё ещё готовят ритуал, но присутствуют все.

Общие черты

Общее описание Скалы Грачей выглядит так:

Рыхлый Камень. Вершина состоит из гравия, который рассыпался под дождем. Опора в пределах 10 футов от краев - труднопроходимая местность.

Падение. Поверхность скалы крутая, но не отвесная; существа, вынужденные перелезть через край, могут совершить спадбросок со Сл 14, чтобы не упасть, в противном случае оказываясь на 1к10 × 10 футов ниже, если они потерпят неудачу, и получая 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 футов, на которые они падают.

Алтарь. У края скалы стоит низкий каменный алтарь, украшенный резными символами в честь Груумша.

Когда вы достигнете вершины Скалы Грача, небо грохочет громом и вороны каркают в отдалении. Обнаженная пропасть обрушивает потоки воды на головокружительный обрыв в сотню футов или больше, и рыхлые камни опасно сдвигаются под ногами. Вы замечаете низкий каменный алтарь, стоящий на краю пропасти, когда вспышка молнии ненадолго освещает сцену перед вами.

Выберите наиболее подходящее обстоятельство из представленных ниже вариантов.

1. Тропа на утёсе (хороший темп)

Выберите эту ситуацию, если герои преследовали Гэгга и Иксусаксу с поспешностью и быстро забрались по тропе утёса. Однако орки увидели приближающихся персонажей и залегли в засаде.

Примерно в восьмидесяти футах от него вы видите безосшибочно узнаваемую фигуру женщины в цепях, склонившейся над алтарем, её одеяние отяжелело от дождевой воды. Несколько больших каменных образований усеивают уступ, но ничто не движется на зубчатом утёсе. Рядом с ней лежит еще одна женщина, тоже в цепях и с завязанными глазами.

Орки увидели идущих по тропе персонажей и затаились в засаде среди скал. Из-за скал орки не видны, пока персонажи не пройдут мимо их укрытия. Однако любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, замечает, что они прячутся среди скал, и не удивляется, когда орки прыгают и кричат на персонажей.

Переходите к разделу [Расплата кровью](#) ниже.

2. Туннели (хороший темп)

Выберите такую ситуацию, если искатели приключений пробирались по паучьим туннелям и не останавливались передохнуть, прежде чем достичь вершины.

Туннель выходит на узкий уступ скалы, который опасно нависает над длинным водопадом. Рыхлый склон ведет вверх к вершине. Сквозь шум ветра и дождя вы слышите резкие голоса наверху, бормочущие что-то похожее на Оркскую молитву.

На вершине склона Гэгг готовится принести в жертву Иксусаксу Песню Ужаса и Сибил Расию — обе они лежат без сознания и связаны грубыми веревками на грубом каменном алтаре.

Если персонажи двигаются украдкой, они могут удивить орков. Любой персонаж, который преуспевает в проверке Ловкости (скрытности), удивляет орков.

Переходите к разделу [Расплата кровью](#) ниже.

3. Любой маршрут (медленный темп)

Выберите эту ситуацию, если группа совершила продолжительный отдых после достижения долины, а также отдохнула во время их восхождения.

Вы прибываете на вершину Скалы Грачей, когда молния освещает темное небо. Вы видите шамана орков, его руки торжествующе откинuty назад, когда он стоит над распростертыми телами двух женщин, привязанных к каменному алтарю (их головы находятся в центре алтаря). Тяжеловооруженные телохранители стоят по бокам. Женщины медленно истекают кровью из-за ритуальных ран, и кровь собирается в чаши, которые орки держат на каждом конце алтаря.

Из-за задержки героев ритуал уже начался. На всех орков действует благословение — подарок от Груумша! Заклинание длится в течение 1 минуты после начала боя. Ни одна из сторон не застаёт другую врасплох.

Тем не менее, Иксусакса и Сибил умрут в течение трех раундов, если их не вылечить.

Переходите к [Расплата кровью](#), ниже.

Расплата кровью

Гэгг, **шаман крови орков** [orc blood shaman], и пять **орогов** [orog] (двое из которых на самом деле **вервепри** [wereboar]) находятся здесь. Любой персонаж, находящийся в пределах 10 футов от алтаря, замечает серебряный кинжал с костяной рукояткой, покоящийся на нем.

Изменение сложности столкновения

Для средней группы встреча со стаей окажется сложной схваткой. Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- Очень слабая группа: уменьшите хиты **шамана крови орков** до 78
- Слабая группа: уберите двух **орогов**
- Сильная группа: замените **орога шаманом крови орков**
- Очень сильная группа: замените двух **орогов** двумя **шаманами крови орков**

Сокровища. У Гэгга есть драгоценные камни и бриллианты стоимостью 600 зм, *свиток сигнала тревоги* [scroll of alarm] и посеребрённый кинжал, у орогов также можно найти 200 зм.

Заключение

Женщины дышат неглубоко, пульс слабый, но они все еще живы. Рваные и грязные пурпурные одежды, пропитанные дождевой водой, прилипли к одной из них, в то время как рваная цветастая юбка и тяжелый жакет скрывают фигуру другой женщины. Вокруг женщин в пурпурном клубится густой магический туман, который, кажется, исходит от витиеватых цепей, сковывающих её запястья. У другой женщины завязаны глаза.

Вы спасли Иксусаксу Песня Ужаса из культа Дракона и Сибил Расию, и вскоре, вы надеетесь, что дуэт сможет дать вам ответы, необходимые, чтобы бежать из этого проклятого места раз и навсегда.

Кто с кем уезжает?

Ларга прибывает вскоре после окончания битвы. По прибытии она готова передать Иксусаксу персонажам. Она позволяет персонажам говорить с Сибил Расией, но до тех пор, пока кандалы не будут сняты с Иксусаксы, маг не может общаться (см. раздаточный материал игроков 1, ниже).

Если персонажи хотят, чтобы Ларга также освободила Сибил, им нужно будет убедить Ларгу сделать это; она очень хочет сохранить ее. Успешная проверка Харизмы (Убеждения) со Сл 17 необходима для того, чтобы повлиять на орога. Если персонажи готовы заплатить орогу, они получают бонус +1 к проверке за каждые 100 зм, которые они дают Ларге. Если персонажам удалось успешно освежевать всех полярных волков (см. [Нет спасения!](#), выше), она принимает их вместо золота (каждый из них дает бонус +1), и персонажи совершают броски с преимуществом. Независимо от того, удастся ли персонажам заполучить Сибил, ороги все равно откажутся от Иксусаксы — они слишком опасаются её, чтобы удержать.

Иксусакса Песня Ужаса

Многие персонажи могут относиться к Иксусаксе скептически или даже враждебно, но она не представляет угрозы. У нее нет ни её книги заклинаний, ни её компонентов заклинаний. Единственное, что она может произнести — это заговоры.

Иксусакса все еще скована, когда Ларга и орки передают её; если у них есть командная фраза для *уз страха (пространственных кандалов)*, которые связывают её, персонажи могут использовать её сейчас, иначе Ларга раскрывает эту фразу.

Изучение того, что Иксусакса Песня Ужасов знает о Демиплане Ужаса, выходит за рамки этого приключения, но герои приобрели потенциально ценный источник информации — и, возможно, даже союзника, — спасая её здесь сегодня.

Сибил Расия

Она искала решение проблем, стоящих перед ними всеми, когда столкнулась с орками. Но это, говорит она героям, было удачей, потому что она верит, что Иксусакса обладает знаниями, необходимыми, чтобы освободить их всех от туманов. Сибил благодарна за спасение.

Если персонажи планируют освободить Сибил, то они должны сделать это сейчас, так как Ларга и её племя стремятся покинуть Скалы Грачей как можно скорее.

Сокровища

Наконец, персонажи получают *узы страха (пространственные кандалы)* [bonds of fear (dimensional shackles)], которые ранее (или в настоящее время) связывали Иксусаксу. Ларга также дает персонажам тяжелую сумку, в которой лежит 5000 серебряных монет Фаэрунского монетного двора.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

Небоевые награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Полярный волк	700
Орк	100
Орог	450
Исчезающий паук	700
Рой пауков	100
Шаман крови орков	1100
Вервепрь	1100

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Уход от волков	250
Восхождение по тропе на утесе	200
Спасение Иксуаксы Песни Ужаса	300
Спасение Сибил	300

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1875 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **2500 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Шкура полярного волка	50
Посеребрённый клинок	51
Посеребрённый короткий меч	55
Драгоценности Гэгга	600
Сокровища орогов	200
От Ларги	500

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Кандалы страха (оковы измерений) [Bonds of Fear (Dimensional Shackles)]

Чудесный предмет, редкий

На этих цепях выгравированы искаженные криком лица и облака тумана. Когда их надевают на жертву, она окутывается туманом толщиной в дюйм, который глушит ее слух и зрение. Жертва лишь поверхностно осознает окружающий мир, и даже ее самые громкие крики можно услышать только как самый тихий шепот. Иногда в тумане мелькают неясные очертания, как будто жертва не одна. Описание этого предмета можно найти в **раздаточном материале игрока 1**.

Зелье большого лечения [Potion of Greater Healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания «сигнал тревоги»

[Spell Scroll of Alarm]

Свиток, обычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

Все представители фракций получают единицу славы за участие в этом приключении.

Время простоя

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** по завершении этого приключения.

Использование дней простоя

Персонажи, которые хотят потратить больше времени на изучение воронов Скал Грачей, могут потратить дни простоя именно для этого, доступные только для этого приключения. Каждый персонаж может выполнить только одно из этих действий простоя, и то только один раз. Запишите это как награду в журнале персонажа.

Вид с высоты птичьего полета. Время, проведенное на высотах Скал Грачей, дает вам новый взгляд на окружающую сельскую местность. Если вы проведете 10 дней простоя, медитируя на вершине, вы можете позже потратить действие, чтобы получить одноразовый эффект заклинания *общение с природой* [*commune with nature*]. Удалите эту награду из вашего журнала, как только она будет использована.

Друзья в высших кругах. Вороны Скалы Грачей делятся многими секретами с теми, кто способен разгадать их смысл. Если вы проведете 10 дней простоя, слушая кудахтанье Воронов, вы можете позже потратить действие, чтобы получить одноразовый эффект заклинания *знание легенд* [*legend lore*]. Удалите эту награду из вашего журнала, как только она будет использована.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

Демиплан Ужаса. Вы прошли сквозь туманы и теперь очутились на Демиплане Ужаса. Пока эта «награда» не будет снята, вы неспособны покинуть его. Пока вы заперты здесь, вы не можете участвовать ни в одном приключении или событии, которое проходит вне Баровии. Ступайте осторожно, пока вы здесь, ведь Тёмные Силы следят.

Награда Мастера

Вы получаете **625 опыта, 312 зм и 5 дней простоя** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Вервепрь

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 в гуманоидной форме, 11 (природный доспех) в форме вепря или гибрида

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт. (40 фт. в форме вепря)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Навыки Восприятие +2

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия и оружия, не покрытого серебром.

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Орочий (не говорит в форме вепря)

Опасность 4 (1 100 опыта)

Перевёртыш. Вервепрь может действием превратиться в кабана, гибрид кабана и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме КД остаются одинаковыми во всех обликах. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Атака в броске (только в облике вепря или гибрида). Если вервепрь переместится как минимум на 15 фт. по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней клыками, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если вервепрь получает урон не больше 14, уменьшающий его хиты до 0, его хиты вместо этого уменьшаются лишь до 1.

Действия

Мультиатака. Вервепрь совершает две атаки, только одна из которых может быть атакой клыками.

Молот (только в облике гуманоида или гибрида).

Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Клыки (только в облике вепря или гибрида). *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервепря.

Секира (только в облике гуманоида или гибрида).

Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 10 (1к12 + 4). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервепря.

Исчезающий паук

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 32 (5к10 + 5)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Эфирный скачок. Паук может бонусным действием магическим образом переместиться с Материального Плана на Эфирный План, или наоборот.

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние вплоть до показателя своей скорости по направлению к враждебному существу, которое он может видеть.

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 9 (1к12 + 3).

Метательное копье. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт./120 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6 + 3).

Орог

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 42 (5к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Запугивание +2, Выживание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 2 (450 опыта)

Агрессивный. Орог может бонусным действием переместиться на расстояние вплоть до показателя своей скорости по направлению к враждебному существу, которое он может видеть.

Действия

Мультиатака. Орог совершает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 10 (1к12 + 4).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт./120 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 7 (1к6 + 4).

Полярный волк

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +3

Иммунитет к урону холод

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Язык гигантов, Зимних волков

Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или нюх.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 фт. от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Снежный камуфляж. Волк совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на заснеженной местности.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Колющий урон 11 (2к6 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе она сбивается с ног.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Волк выдыхает ледяной ветер конусом 15 фт.. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон холодом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Рой пауков

Средний рой крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (–5)	7 (–2)	1 (–5)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занять клетку любого существа и наоборот, также рой может пройти по любому пространству, где может перемещаться крошечный персонаж. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

Паучье лазание. Рой может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Рой может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в паутине, рой чувствует любое существо, контактирующее с этой же паутиной.

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. **Попадание:** колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

Шаман крови орков

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)

Хиты 93 (11к8 + 44)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +6, Тел +6, Мдр +2

Навыки Запугивание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 4 (1 100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние вплоть до показателя своей скорости по направлению к враждебному существу, которое он может видеть.

Ярость Груумша. Орк причиняет дополнительный урон 4 (1к8), когда попадает атакой оружием (уже учтено в атаках).

Использование заклинаний. Шаман является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +3 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания клерика:

Заговоры (неограниченно): *указание* [guidance], *сопротивление* [resistance], *чудотворство* [thaumaturgy]

1-й уровень (4 ячейки): *благословение* [bless], *приказ* [command]

2-й уровень (2 ячейки): *гадание* [augury], *божественное оружие* [spiritual weapon (spear)]

Действия

Мультиатака. Шаман совершает 2 атаки копьём.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 12 (1к6 + 4 плюс 1к8), или колющий урон 13 (2к8 + 4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Боевой клич (1/день). Все существа на выбор боевого вождя в пределах 30 фт., слышащие его, и пока не находящиеся под действием Боевого клича, до начала следующего хода боевого вождя совершают броски атаки с преимуществом. После этого боевой вождь может бонусным действием совершить одну атаку.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Ларга Кровавая Рука. Смещенный вождь племени кровавых орков.

Гэгг Шинбрейкер. Орочий шаман, который занял место Ларги после ее исчезновения.

Килго Бонегриндер. Орочий шаман, который остался верен Ларге и выступил против притязаний Гэгга.

Иксуакса Песня Ужаса. Культист Дракона, Носущая пурпур, была захвачена племенем кровавых рук и связана магическими узами. Возможно, она знает секрет побега с Демиплана Ужаса.

Сибил Расия. Женщина-гадалка Вистани. Впервые появилась в DDAL 4-1 *Мастри Туманов* из Забытых Королевств.

Раздаточный материал для игроков

Кандалы страха (оковы измерений)

[Bonds of Fear (Dimensional Shackles)]

Чудесный предмет, редкий

Вы можете действием надеть эти оковы на недееспособное существо. Они подходят для существ с размером от Маленького до Большого. Кроме того, что оковы служат как обычные наручники, они не позволяют скованному существу никакие перемещения меж измерениями, включая телепортацию и путешествия на другие планы существования. Они не мешают существу проходить сквозь межпространственные порталы.

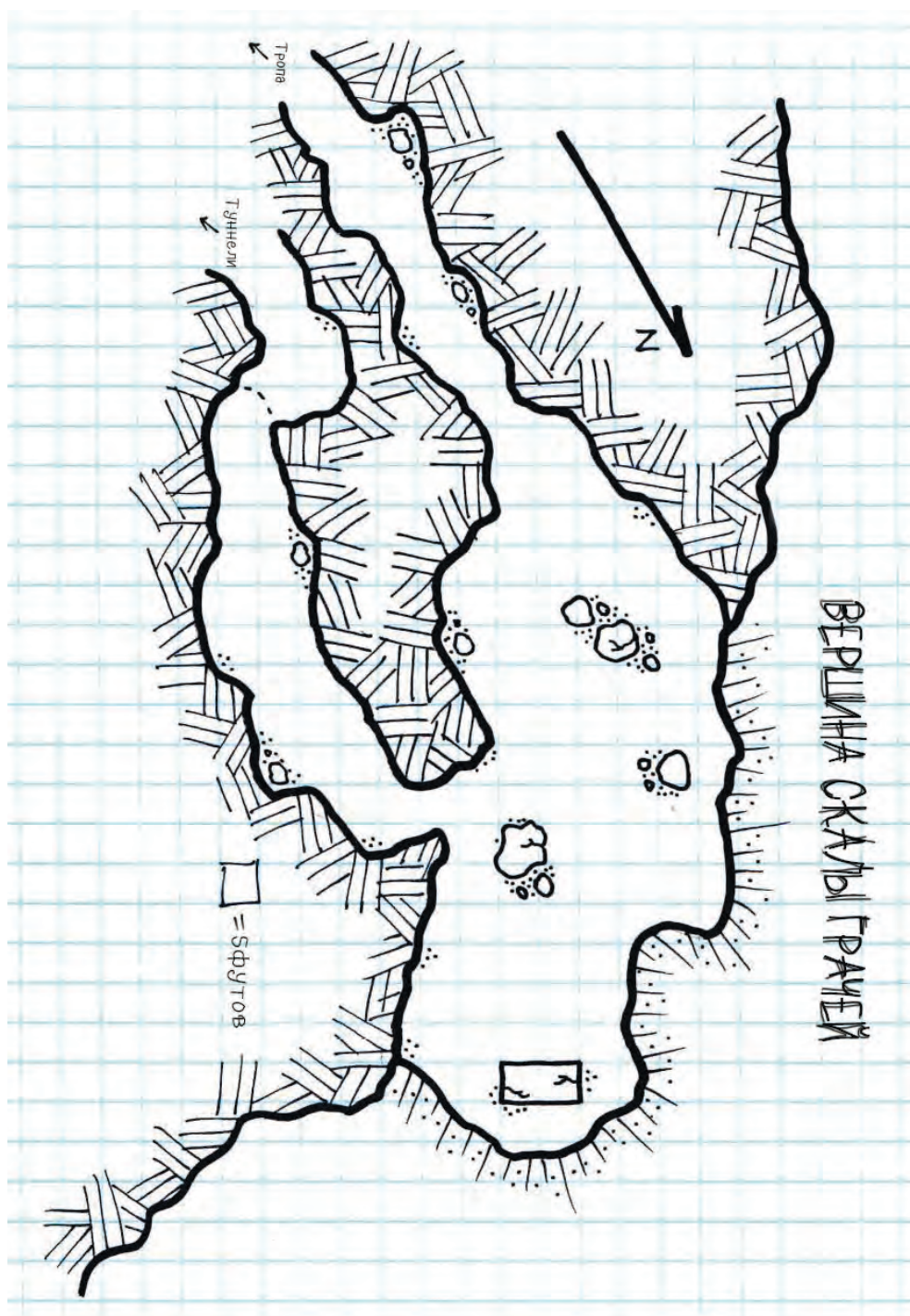
Вы и все существа, указанные вами при надевании оков, можете действием снять их. Раз в 30 дней скованное существо может совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 30. При успехе существо ломает и уничтожает оковы. Описание предмета находится в *Руководстве Мастера*.

На этих цепях выгравированы искажённые криком лица и облака тумана. Когда их надевают на жертву, она окутывается туманом толщиной в дюйм, который глушит ее слух и зрение. Жертва лишь поверхностно осознает окружающий мир, и даже её самые громкие крики можно услышать только как самый тихий шепот. Иногда в тумане мелькают неясные очертания, как будто жертва не одна.

Приложение: Карта Долины



Приложение: Карта Скалы Грачей





ВСАДНИК

Неизвестная сила подстрекает людей и существ идиллического Зелёного Зала к кровопролитию и убийствам. Смогут ли персонажи подавить растущий гнев неистового всадника? Тринадцатая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца»

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



DANIEL HELMICK

Автор приключения

Код приключения: DDAL04-13

Версия: 1.0

Версия перевода: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall **Organized Play:** Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Fraxinus_Acer, ghjkyui56, stivie, DUNGEONS_GUEST, vanillaDM, САН4ЕJIIA, mazeltoff_rs

Вычитка и вёрстка: brahidaktilia

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

Введение

Добро пожаловать в приключение «Всадник», часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Проклятие Страда*.

Это приключение предназначено для **персонажей с 5-го по 10-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей 7-го уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении.

Большая часть этого приключения происходит в двух местах, которые в настоящее время являются частью Баровии, в сеттинге кампании Равенлофт. Владения недавно были расширены за счет добавления земель, которые изначально входили в состав Забытых королевств.

Данные локации: захудалая деревня Орашное и Трепещущий лес, населенный племенем лесных эльфов-изоляционистов и формально входящий в состав Забытых королевств

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Перед проведением этого приключения для группы игроков, как Мастер, вы должны подготовиться:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *Базовых правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести изменения, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам следующую информацию о персонаже:

- Имя персонажа и его уровень
- Расу и класс персонажа
- Пассивную Мудрость (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Убедитесь, что у всех игроков есть официальные журналы приключений для их персонажей (или возьмите их у организаторов). Игрок заполняет название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI (если он есть). Кроме того, игрок заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце сессии. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного журнала приключений.

Если у вас есть время или необходимость, вы можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если вы видите волшебные предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Искателей Приключений D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить

дни прямо сейчас. Кроме того, они могут сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы помочь игрокам понять, с чем они могут столкнуться.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Практически всегда это касается только боевых сцен. Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им — они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Это приключение **оптимизировано для группы из пяти персонажей 7-го уровня**. Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, выполните следующие действия:

- Сложите суммарные уровни всех персонажей.
- Разделите общую сумму на количество персонажей.
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону.

Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить **силу отряда** для этого приключения, обратитесь к следующей таблице.

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

Средняя сила отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером подземелий на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и

оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте этому золотому правилу Мастера:

Принимайте решения, которые усиливают удовольствие от приключения, когда это возможно.

- Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:
- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону. Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока D&D Adventurers League):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии

- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум с небольшой городок можно найти услуги заклинателей. Персонажи должны иметь возможность добраться до поселения, чтобы получить эти услуги. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту в котором происходит приключение.

Помощь от кого?!

В сезоне «*Проклятие Страда*» правила для услуг заклинателей изменены для героев, путешествующих по Баровии. В мрачном домене Страда попросту нет поселений, где могут найтись заклинатели, предоставляющие подобные услуги, а все религиозные строения захвачены монстрами. Если в приключении не указано обратного, единственная, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии — это Джени Зеленозубая. Это приведёт к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности можно найти на седьмой странице Руководства Мастера *D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

Обычно доступные услуги заклинателей включают в себя лечащие и восстанавливающие заклинания, а также заклинания для получения информации. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Количество заклинаний, доступных в качестве услуги, ограничено **максимум тремя в день**, если не сказано иного.

Услуги заклинателей

Заклинание	Стоимость
Лечение ран (1-й уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2-й уровень)	40 зм
Снятие проклятия	90 зм
Разговор с мертвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
Воскрешение*	3 000 зм
Истинное воскрешение*	50 000 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Оплачивается только базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в Базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. Кроме того, каждый день простоя, потраченный после оживления, уменьшает штраф за броски атаки, спасброски и проверки характеристик на 1, в дополнение к любым другим преимуществам, которые может обеспечить активность во время простоя.

Создание нового персонажа 1-го уровня. Если мертвый персонаж не желает или не может использовать ни один из прочих вариантов, игрок создает нового персонажа. Новый персонаж не имеет никаких предметов или наград, которыми обладал мертвый персонаж.

Мёртвый персонаж платит за оживление. Если тело персонажа можно восстановить (оно не лишено каких-либо жизненно важных органов и в основном цело), и игрок хотел бы, чтобы персонаж был возвращен к жизни, отряд может вернуть тело обратно в цивилизованные места и из средств мертвого персонажа оплатить заклинание *оживление*. В такой ситуации заклинание

оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает оживление. То же что и предыдущий пункт, за исключением того, что часть или все 1250 зм за заклинание *оживление* оплачивает отряд в конце сессии. Другие персонажи не обязаны тратить свои средства, чтобы вернуть мертвого члена отряда.

Помощь фракции. Если уровень персонажа от 1 до 4, и он состоит в одной из фракций, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, эта опция станет недоступна.

Безумие после воскрешения

В Баровии души мертвых так же находятся в ловушке, как и души живых. Они пойманы в туманах и не могут отправиться в загробный мир. Если герой пробыл мёртвым более 24 часов, то после возвращения к жизни тем или иным способом он получает случайное безумие неограниченной длительности из-за осознания того факта, что его душа навечно оказалась заперта в Баровии. Чтобы определить тип безумия, используйте таблицу «Бессрочное безумие» в главе 8 Руководства Мастера.

Вампиризм и ликантропия

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно Руководству игрока D&D Adventurers League). Эти состояния дают героям силы и способности, неподходящие для организованной игры, и обычно меняют мировоззрение героя на запрещённое правилами. Поэтому герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

- Ликантропию можно исцелить *снятием проклятия* (*remove curse*). Заклинание доступно за **90 зм (но Джени Зеленозубая может** запросить дополнительную плату; смотрите «Услуги заклинателей» далее).

- Вампиризм можно исцелить *заклинанием исполнение желаний* [*wish*], применённым дружественным героем (оно недоступно как услуга заклинателей). Героя, ставшего вампиром, можно убить и вернуть к жизни оживлением [*raise dead*] за обычную цену в 1250 зм. Если герой решает прекратить проклятие вампиризма таким образом, Тёмные Силы (см. страницу 8 Руководства игрока D&D Adventurers League) не дают ему возможности бесплатного воскрешения, но Джени Зеленозубая будет готова помочь ему за услугу (см «Услуги заклинателей»)

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду Мастера [DM Reward].

Демиплан Ужаса

Это приключение проходит в сеттинге Равенлофт, в землях Баровии. Вот несколько атмосферных и тематических вещей, которые необходимо учитывать, проводя игру.

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозowymi облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (*bright light*), но этот свет не считается солнечным светом (*sunlight*) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

Зима здесь холодная, мокрая и ветреная. Местные жители готовы к ней (настолько насколько вообще можно к ней подготовиться).

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда. Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

Тьма наполняет саму почву в этих краях, искажает и извращает все вокруг. В диких местах вместо оленей, кроликов и белок живут волки, крысы и грязные псы. Растительность гнилая и мёртвая, а большинство деревьев в лесу скрюченные, косявые, с голыми ветвями. Цвет и жизнь угасли в этих землях.

Обитатели деревни Орашное

Большинство жителей Орашное — обычные строители, фермеры, плотники и другие простые миряне. Все они мрачные, места тут неплодородные, а твари ночи регулярно убивают и сжирают их скотину. Многие жители молчаливы и всегда будто напуганы чем-то: самой землёй, лордом Страдом, тираном-бургомистром Иваном Рандовичем и каргами. Постарайтесь правильно отыграть этих людей, влачащих свое жалкое существование, постоянно на грани ужаса. Как и в случае с остальными жителями Баровии, большинство жителей Орашное не имеют душ. Эти люди — пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населённый домен. Только один из десяти имеет душу — душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затащена на демиплан. Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа навеки остаётся заточённой в ней, пока

она не будет реинкарнирована вновь. Люди с душами обычно носят цветную одежду или имеют какие-то отличительные способности, демонстрирующие их индивидуальность.

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подвержены магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План (например, заклинание эфирность [etherealness] и способность эфирность у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таком как, например, *великолепный особняк Морденкайна* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с сущностями с других планов, работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене, и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

По вашему решению некоторые заклинания могут быть немного изменены, чтобы отразить атмосферу ужаса Равенлофта. Вот несколько примеров:

Возрождение [revivify]. Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

Волшебная рука [mage hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Длань Бигби [Bigby's hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Духовные стражи [spirit guardians]. Стражики выглядят как призрачные воины-скелеты.

Каменная стена [wall of stone]. На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в её камнях.

Лабиринт [maze]. Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепами и костями.

Ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond]. Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

Поиск фамильяра [find familiar]. Фамильяр — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

Поиск скакуна [find steed]. Вызванный скакун — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

Порыв ветра [gust of wind]. Ветер сопровождает призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд — Темный Лорд Баровии. Он правит своим доменом из замка Равенлофт как Страд IX, потомок Страда I. На самом деле Страд I и Страд IX — одно и то же лицо: он вампир. Будучи смертным, Страд влюбился в Татьяну Фёдоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависит Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан Ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

Мрачность и суровость иногда должны отступать и давать героям передышку, не только чтобы снизить настрой, который может пробудить Равенлофт, но и чтобы, как только герои расслабились, ужас мог внезапно нанести удар, когда они меньше всего ожидают.

Предыстория приключения

Деревня Орашное в последнее время переживала тяжелые времена, включая исчезновение бургомистра Ивана Рандовича и двойную угрозу голода и нападения орков. Точно так же эльфы Трепещущего леса должны были бороться с трансформирующейся угрозой Демиплана Ужаса. Оба народа не понимают, что величайшая катастрофа еще впереди: неистовство дворянки Ому, доведенного

до безумия своей одержимостью прекрасной и могущественной Баровийской ведьмой Эсме Амарантой

Поскольку заговор Эсме приближается к своему завершению, она сочла нужным отмахнуться от гротескных привязанностей Ому, вынудив его взбеситься в своей тоске. Ому — единственный оставшийся фаворит, обладающий непосредственным знанием об Эсме, которое поможет сдержать источник ее ужасной силы.

Обзор приключения

Приключение разделено на три части.

Часть 1. Кровавые разборки. Персонажи сопровождают Носящую Пурпур, Иксусаксу Песнь Ужаса в лагерь, который её друг основал недалеко от деревни Орашное. Когда Иксусакса завершает свое повествование о планах Эсме Амаранты, последствия неистовства Ому превращают деревню в место кровавой бойни. Многие в деревне попадают под влияние Ому и убивают и калят себя и друг друга, а также разрушают деревню. По мере того, как искатели приключений приближаются к лагерю, они замечают низкорослый, ломанный силуэт Ому на его лошади, напоминающий дуллахана или всадника без головы.

Часть 2. Темное пробуждение. Персонажи отслеживают Ому в соседнем Трепещущем лесу, где он довел лесных стражей до смертельного иступления. Оставшиеся лесные эльфы оказывают символическое сопротивление кроваважным пробужденным деревьям и трентам.

Часть 3. Потерянная и разбитая мечта. Персонажи наконец догоняют Ому. В своей тоске он раскрывает свою безответную любовь к Эсме и псионически делится своим знанием об впечатлениях магии Эсме в случае поражения.

Ужас и запекшаяся кровь

Всадник — это, по сути, трагическая история одержимости и неуместной привязанности, доведенная до мрачного конца. Ключевые образы и ощущения приключения должны быть направлены на передачу чувства ужаса и печали. Зловещие описания могут усилить это настроение, но будьте внимательны к тону, когда вы описываете сцену.

Многие образы и ситуации, описанные в сценариях приключения, могут беспокоить игроков молодого возраста или чувствительного характера. И наоборот, некоторые группы могут найти ужасные аспекты приключения интересными. Вы должны подстроить тон приключения для своей конкретной группы, поскольку многие существа и персонажи встречают кровавый конец в этом приключении, именно Мастер должен определить, что лучше всего подойдет для его игроков.

Большая часть *Всадника* состоит из повествования и предназначена для воспроизведения в течение двух часов, поэтому описание подчеркивается более механическим игровым опытом. Возможно, вы предпочтете несмертельные боевые исходы, такие как поимка или

нокаут существа из главы 9 *Книги игрока*, или заклинания, такие как *сон* [sleep] из главы 11 той же книги.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из Забытых Королевств или из другого сеттинга, помимо Равенлофта, то на Демиплан Ужаса их переносит неестественно густой туман, в который они заходят во время путешествия, предпочтительно, ночью. В результате они оказываются на окраине Орашного. Перейдите к секции «Добро пожаловать в Баровию» ниже.

“Друг” идет на поправку. Орки не очень хорошо относились к Иксусаксе, но, несмотря на ее слабое состояние, она хотела быстро покинуть этот район и компанию орков. Она заверила персонажей, что располагает информацией, которая может привести к возвращению земель на Торил, но что они должны быть ближе к деревне Орашное, чтобы эта информация была полезной.

Какого черта ты здесь делаешь?! Если персонажи недавно прибыли в Баровию, просто познакомьте их с Иксусаксой Песнь Ужаса и Сибил, устроив встречу с двумя женщинами по дороге в деревню Орашное.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из Фаэруна впервые. Для таких персонажей опишите густой клубящийся туман, который накатывает на их путь, когда они путешествуют через Трепещущий лес, и что, когда он наконец рассеивается, они оказываются на окраине небольшой горной деревни. Это не особенно изящно, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

Каждый персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду *Демиплан Ужаса*, если у него её ещё нет. Персонажам необходимо сообщить, что, пока эта награда не будет убрана, персонаж не сможет участвовать в приключениях, происходящих вне Баровии.

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель *Dungeons & Dragons* — это чтобы все хорошо провели время!

Приключения серии «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventurers League, интересней всего проходить по порядку (сначала 04-01, затем 04-02 и т.д.), но это не является обязательным. Пожалуйста, тщательно ознакомьтесь с приключением и приготовьтесь изменить столкновения, особенно те, где участвуют ключевые персонажи! Мастер найдет для себя множество советов, но все ситуации, разумеется, не охватить. В играх по Равенлофту к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем,

и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

Любой герой, заражённый ликантропией, должен получить снятие проклятья в конце приключения. Герои, решившие остаться заражёнными или неспособные позволить себе *снятие проклятья* [remove curse] больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventurers League.

Единственными существами, способными сейчас предоставлять заклинательные услуги, являются карга Джени Зеленозубая и эльфийский маг Айя Гленмиир. В настоящее время Джени с радостью принимает золото в качестве оплаты за эти услуги. Однако со временем эта карга может потребовать более ... абстрактные ... формы компенсации. В следующей статье на www.dndadventurersleague.org будет представлена дополнительная информация о Джени Зеленозубой.

Часть 1. Кровавые разборки

Ничто так не омрачает самый светлый ум, как тишина и одиночество ночи.

—Вашингтон Ирвинг, Брейсбридж-Холл

Носящая Пурпур

Приключение начинается с того, что персонажи сопровождают Иксусаксу Песнь Ужаса, Носящую Пурпур (титул, используемый в культе Дракона) в лагерь на окраине деревни Орашное, первоначально созданный Сибил Расией.

Иксусакса под арестом у персонажей

Если персонажи участвовали в DDAL04-12 *Ворон* и захватили Иксусаксу Песнь Ужаса, прочитайте или перефразируйте следующее:

Обратный путь через Исчезающие холмы не был простым. Потребовались все навыки вашей группы, чтобы доставить избитых женщин в лагерь недалеко от Орашное. Иксусакса настаивала, что для того, чтобы ее информация хоть как-то помогла, им нужно быть ближе к деревне. Сибил согласилась и предложила отправиться в ее лагерь, она почувствовала, что нужно подготовиться за пределами населенного пункта.

Иксусакса не находится под арестом у персонажей

Если игроки не участвовали в DDAL04-12 *Ворон* или иным образом не заключили под стражу Иксусаксу Песнь Ужаса, прочтите следующее:

Неожиданно ваша группа наткнулась на двух женщин в запачканной одежде. Обе они забрызганы грязью, но различие в их нарядах сразу бросается в глаза. Одна из них одета в пурпурные одежды, обычные для магов, а на другой простая цветастая юбка, простая рубашка и кожаный жилет. Вторая женщина, назвавшаяся Сибил Расей, попросила вас помочь ей добраться до ее тайного лагеря недалеко от деревни Орашное. Женщины отделились от своей первоначальной группы во время нападения волков.

Ее спутница назвала себя Иксусаксой, Носящей Пурпур культа Дракона. Учитывая мотивы и обычаи культа Дракона, вы могли бы отказать ей, но она утверждает, что обладает важной информацией о проблемах последнего времени и о том, как положить им конец. Она обещала рассказать все, как только вы доставите ее в убежище Сибил.

Развитие

Скрытый лагерь Сибил располагается в сухой, скрытой пещеры в миле от окраины Орашное. Пещера была очищена от мусора и снабжена грубой решеткой, чтобы не впускать животных. В одном углу стоит большой корабельный сундук, закрытый, водонепроницаемый и полный пайков (на двадцать дней).

Две койки стоят у стены рядом с комодом, а у противоположной стены — земляная яма для ко-

стра, вырытая в полу. Пара скамеек и прямоугольный стол — единственная дань комфорту.

Иксусакса: разговор, а не изложение

В зависимости от опыта группы, столкнувшейся с культом Дракона до этого момента или нет, персонажи могут не доверять словам волшебницы. Подчеркните, как плен Иксусаксы в лагере орков Кровавой Руки истощил ее сверх всякой способности к двуличию. Несмотря на эгоизм Иксусаксы и общее отсутствие сочувствия, она на самом деле очень благодарна персонажам за их помощь.

Во время этой встречи игрокам передается очень много информации. Некоторые игроки могут испытывать сложности с ее восприятием, так что сделайте все возможное, чтобы Иксусакса вовлекла персонажей в разговор. Позвольте Иксусаксе задавать персонажам вопросы, когда это возможно, чтобы разговор был органичным.

Если это одноразовое приключение, вам не нужно передавать каждую деталь. Просто наметьте, что Эсме через Ому несет смерть и разорение в регион, и что захват Ому может быть единственным способом остановить её.

Как только группа прибывает, Иксусакса садится на одну из коек и предлагает скамейки для группы. Волшебница остается верна своему слову, делаясь с персонажами следующей информацией:

«Я искала способ успокоить орков, пытаюсь вернуться на наш родной план. Моя первая попытка наблюдения была заблокирована заклинаниями, но, когда я попробовала снова, это сработало. К сожалению, жестокие орки не смогли бы использовать это знание в наших интересах. Однако вы, возможно, сможете победить Эсме. По счастливой случайности, а может быть, и по чьей-то воле, мне удалось собрать очень много информации.»

Иксусакса предоставляет персонажам следующую информацию, некоторые факты они могут знать из предыдущих приключений:

- Эсме была совсем юной девушкой, когда впервые увидела Страда фон Заровича, Темного Лорда Баровии. Она обнаружила, что очарована его силой и уверенностью, решила посвятить себя служению ему в качестве баровийской ведьмы.
- Эсме, одержимая желанием завоевать расположение Страда, вошла в подземелье под легендарным Янтарным Храмом. Там она общалась с остатком Вечерней Славы. Затем остаток слился с влюбленной Эсме, дав ей возможность расширить границы Баровии. Поэтому присутствующие и оказались втянутыми в это проклятое место.
- План Эсме состоит в том, чтобы заполучить четыре предмета, принадлежавших истинной любви Страда, Татьяны, чтобы превратить себя в Татьяну и, наконец, стать объектом желаний Страда.

- Четыре вещи Татьяны — *пудреница, костяной гребень, пара шелковых перчаток и серебряное зеркало*. Эсме послала четырех своих слуг, которых она называла своими Одержимостями, собрать вещи Татьяны со всей округи.
- Первые три Одержимости Эсме были либо побеждены, либо исчезли в течение нескольких недель после того, как они доставили свои находки к их госпоже.
- Последней оставшейся Одержимостью, Ому, является калека-прокажённый, который, войдя в туман, превратился в Баровии в полукровку с сильными псионическими способностями. Ому жаждет превратить свою отвратительную форму в ту, которая соответствует его внутренней красоте. Тогда он поверит, что его попытка завоевать сердце Эсме, которую он страстно желал с их первой встречи, увенчается успехом. Он все еще надеется, что, когда принесет этот предмет, его госпожа будет смотреть на него с благосклонностью.
- Насколько Иксусакса знает, Ому уже отправился доставлять *серебряное зеркало Татьяны* Эсме, у которой уже на руках оказались остальные три вещи Татьяны. Если Эсме сможет превратиться в Татьяну, сила остатка возрастет до такой степени, что еще больше королевств будет поглощено Туманами.
- Еще не все потеряно. Медальон, найденный в Янтарном храме (в DDAL04-10 *Артефакт*), может быть использован, чтобы разделить Эсме и остаток, с которым она слилась, положив конец ее угрозе. Однако медальон должен быть настроен на духовное восприятие объекта — Эсме, а Ому — последнее живое существо, видевшее её воочию. Нужно с ним встретиться и допросить его, а он чрезвычайно опасен.

Она отвечает на любой вопрос об Эсме и её заговоре и может заполнить любые пробелы в информации, которые, возможно, были упущены в предыдущих приключениях.

Когда персонажи заканчивают допрос Иксусаксы, наступает поздний вечер. Ближайшее безопасное место для отдыха на вечер — заведение "Семь столов" в деревне. Иксусакса и Сибил совершенно измучены и хотят только отдохнуть в этом убежище, как только персонажи уйдут.

Я оставил медальон в другой броне!!!

Приключение написано так, как будто у персонажей есть медальон, который был бы найден в артефакте DDAL04-10. Если никто за столом не играл в это приключение, или если персонажи не смогли получить его, то медальон у Иксусаксы. Она получила его от одного из орков. Очевидно, они напали из засады на кого-то, кто нес его. Вероятно, сбежавший, но раненый бургомистр пал жертвой одного из их отрядов фуражиров.

Чтобы уничтожить деревню, нужна целая деревня

Независимо от того, решат ли персонажи направиться в Орашное или нет, они не могут не заметить хаос, разразившийся в деревне, когда они покидают скрытый лагерь Сибил. Прочтите следующее, когда они уходят:

Когда вы покидаете скрытый лагерь и огибаете подножие холма, вас встречает слабый запах дыма, мерцающий свет костра и звук далеких криков. Даже с расстояния в милю вы можете увидеть ужасное зрелище: Орашное горит.

Шаг, затаив дыхание

Как уже говорилось ранее, *Всадник* рассчитан на игру в течение двух часов. По этой причине вы, возможно, захотите подчеркнуть скорость в преследовании Ому через деревню Орашное, а также через Трепещущий лес. Даже час отдыха между тремя боевыми столкновениями в этом сценарии может иметь катастрофические последствия, поэтому подчеркните важность спасения как можно большего числа невинных людей от разрушений Ому.

Ому путешествовал через Орашное после своей неудачной последней встречи с Эсме. Подарив Эсме *зеркало Татьяны*, бедняга признался в своих чувствах к ней — чувствах, которые она решительно отвергла. Ому, охваченный болью из-за своей безответной любви, с помощью своих псионических способностей передает свою непреодолимую одержимость и самое заветное желание всем окружающим.

Отыгрыш жителей деревни

Жители деревни Орашное получили приказ Ому на удовлетворение своих личных потребностей таким образом, их обычное отношение к насилию и самосохранению кардинально изменилось. Немногие сельские жители способны произносить предложения из более чем одного или двух слов, и они не прекращают преследовать свои цели, пока говорят. Любой сельский житель, насильственно лишенный возможности выполнять свою маниакальную задачу, немедленно нападает, сражаясь с силой и целеустремленностью. Сельские жители сражаются против своих противников, если их усмирить, но захваченные сельские жители чувствуют, что их принуждение ослабевает после двадцати раундов.

Деревня Орашное — это место хаоса. Все поселение было захвачено волной одержимости Ому, его жители пренебрегают даже такими основными инстинктами, как самосохранение, в погоне за своими целями. Когда этот полукровка шел через деревню, он наблюдал за трудолюбием людей, и навязчивые идеи, которые он им внушил, также сильны. Многие из этих деревенских жителей должны быть сдержаны, чтобы предотвратить

нанесение вреда себе или другим, пока сила одержимости Ому не исчезнет. Например:

- Деревенский пекарь объедается выпечкой, хлебом и даже сырым тестом и мукой, что в конечном итоге может привести к удушью в погоне за обжорством, если его не остановить.
- **Одержимые ополченцы** деревни, убив своего одинокого сержанта, начала охотиться на жителей деревни, заставляя персонажей натывать на стрелы, застрявшие в спинах беспомощных людей, трупы, разбросанные на земле. Охотники в конце концов начинают охотиться друг на друга, пока все охотники, кроме одного, не умирают. В деревне три охотника и четверо перепуганных простолюдинов.
- **Одержимые лесорубы** деревни безжалостно рубят деревья, которые еще не были срублены, их руки окровавлены. Некоторые из них снесли здания, в том числе фасад магазина Филлара Эсвена (см. ниже). В деревне есть два одержимых лесоруба.
- Сам Эсвен лежит без сознания под обрушившейся балкой в задней кладовой, истекая кровью и почти умирая. Если его не спасти с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15 и исцелить хотя бы на один хит, Эсвен умрет к концу столкновения.
- Посудомойка и обслуживающий персонал, работающие на кухне заведения "Семь столов", сильно ошпарились, намывая каждую тарелку снова и снова в обжигающе горячей воде.
- Деревенский плотник опрокинул бочку с гвоздями и безжалостно вбивает гвоздь за гвоздем в недоделанную мебель в своей мастерской. Постоянные удары сломали молоток, поэтому плотник забивает гвозди своей рукой, оставляя кровавые следы.
- Два повара из «Семи столов», а также несколько человек в своих домах начали готовить каждый кусочек своих продовольственных запасов, что вызвало многочисленные пожары. В своей мании они могут даже начать разделывать и "готовить" тела мертвых, разбросанные по деревне.

Вокруг Орашное происходит еще много подобных сцен, так что можете создать любую ситуацию, о которой вы только можете мечтать. Персонажи должны спасти хотя бы 15 жителей деревни, прежде чем они начнут убирать последствия влияния Ому, и повествование приключения продолжится.

Чтобы отразить безумную силу и свирепость, дарованные жителям деревни принуждением Ому, в сражении они более опасны, чем обычные простолюдины.

Встреча заканчивается, как только пятнадцать **одержимых обывателей/ополченцев/лесорубов** были задержаны, убиты, спасены или же прошло десять минут.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** уменьшите число **одержимых обывателей, ополченцев и лесорубов** до 8 в общей сложности.
- **Сильная группа:** замените пять **одержимых обывателей одержимыми ополченцами**.
- **Очень сильная группа:** замените трех **одержимых обывателей одержимыми ополченцами** и замените еще двух **одержимых жителей деревни одержимыми лесорубами**.

Развитие

После того, как необходимое количество жителей деревни будет спасено, сдержано, лишено создания или пройдет десять минут (в зависимости от того, что наступит раньше), оставшиеся жители деревни начинают выходить из-под влияния Ому. Один из уцелевших ополченцев, видевший лишь чахлый силуэт Ому верхом на лошади, сообщает, что заметил «огромную безголовую громадную фигуру, скачущую в лунном свете» как раз перед тем, как внушение овладел им, и может указать персонажам направление, куда отправился Ому.

Десять минут поисков и успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 позволят понять, что Ому украл одну из самых крупных тягловых лошадей с фермы на окраине деревни и направился к краю Трепещущего леса. Что еще хуже, одного из деревенских детей, который обычно ухаживает за животным, нигде не найти. Возможно, он следует за украденной лошастью или был взят в плен.

Ому сейчас далеко, и любое время, потраченное на отдых или осмотр деревни, увеличивает сложность его отслеживания. За каждые десять минут, проведенных в деревне после обнаружения его следов, увеличьте сложность всех бросков Мудрости (Выживание) в начале следующего раздела на 2, чтобы отразить дополнительный урон, который Ому сумел нанести душам хранителей леса.

Устранение проблем

Персонажи могут просто избегать деревни, как только они видят происходящее, хотя оставление без помощи людей, которые так явно страдают, должно разрывать совесть любого доброго персонажа.

Поиск следов Ому без помощи выживших ополченцев занимает час. За это время деревня развалится на части, и почти все жители деревни погибнут в драке. Не присуждайте опыта за столкновение, если персонажи не пришли на помощь жителям деревни.

Награда опытом

За каждого одержимого сельчанина, которого персонажи сдерживают или подчиняют, присудите каждому персонажу 50 опыта, максимум 15 сельчан (максимальная награда 750 опыта).

Часть 2. Тёмное пробуждение

Тот, кто хочет изучать природу в ее дикости и разнообразии, должен углубиться в лес, исследовать долину, остановить поток и отважиться на пропасть.

— Вашингтон Ирвинг, Филипп из Поканокета

В Трепещущий лес

Персонажи идут по следам, оставленным Ому и его тягловой лошастью к краю Трепещущего леса. Следы в конечном счете ведут к поселению, населенному эльфами Зелёного Зала. Местные эльфы, которые обычно скрываются из-за излишней ксенофобии, были атакованы неистовыми лесными стражами и вскоре будут уничтожены, если персонажи не вмешаются в ситуацию. Среди эльфов присутствует Айя Гленмиир.

Лес живой — в прямом смысле — с ожившими деревьями, хватающими и рвущими любое существо, достаточно неосторожное настолько, что рискнет оказаться в пределах досягаемости их ветвей.

Основные характеристики

Трепещущий лес имеет следующие основные характеристики:

Местность. Следы ведут искателей приключений через полторы мили густого, старого леса.

Опасность. Чтобы перемещаться по лесу, не теряя следа Ому, потребуется три успешных проверки Мудрости (Выживание) Сл 11 — хотя это означает, что персонажи идут через лес на большой скорости. После каждой проверки каждый персонаж получает 3 (1к6) дробящего урона от оживших ветвей. Однако, если проверка Мудрости (Выживание) выше Сл на 5 или более, персонажам удастся избежать этого урона.

Кроме того, за каждые десять минут, проведенных в Орашное после того, как персонажам показали след Ому, Сл проверки увеличивается на 2, для отражения дополнительного времени, которое было у полукровки, чтобы заразить стражей леса своим безумием.

Следы. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13, замечает большие ямы и дыры в земле тут и там по всему лесу. Тот, кто исследует дыры и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) Сл 13, понимает, что многие из больших деревьев вырвали себя с корнем и пробираются к поселению Зелёный Зал.

Свет. У старого леса густой полог, так что сквозь листву с трудом проникают крупницы света, и только Луна обеспечивает постоянное освещение. Персонажи с темным зрением могут видеть достаточно хорошо, но персонажам с обычным зрением требуется источник света для совершения действий в темноте без помехи.

Выходы. Если персонажи смогут пережить свой

поход через лес и сделать три успешных броска по следу, они выйдут из леса в Зелёный Зал.

Награда опытом

Если персонажи проберутся через Трепещущий лес, не получив никакого урона, присудите каждому персонажу 100 опыта.

Последний оплот эльфов Зеленого Зала

Безумие Ому привело в ярость темных фейских стражей Трепещущего Леса. Пробужденные деревья и тренты, доведенные до безумия своей одержимостью защищать лес любой ценой, обычно миролюбивые с эльфами Зелёного Зала, жаждут убивать. Те из выживших лесных эльфов, которые сопротивлялись тяге Ому к безумию, сражаются за свои жизни и приносят себя в жертву, чтобы другие из их поселения могли избежать безумного гнева леса.

Следы привели вас на поляну в темном лесу. Почти круглая поляна усеяна телами эльфов; семь эльфов еще стоят на ногах. Один из мертвых эльфов, одетый в мантию, всё еще сжимает в руке светящийся посох. Шесть эльфов стоят, образуя оборонительный круг вокруг седьмой эльфийки с черными волосами. Эльфы сосредоточились на лечении и выстрелах из лука по двум движущимся деревьям.

Деревья, окружающие поляну, похоже, не дают эльфам убежать. Изрубленные и обугленные останки двух деревьев свидетельствуют о том, что эльфы не намерены сдаваться без боя.

Общие характеристики

Эта область имеет следующие основные характеристики:

Местность. Эльфы заперты на грубо круглой поляне диаметром 120 футов. Двигающиеся ветви пробудившихся лесных деревьев не дают им убежать.

Следы. Без каких-либо проверок можно утверждать, что на лесной поляне валяется не менее двенадцати трупов лесных эльфов. Два пробудившихся дерева побеждены, одно изрублено мечами и стрелами, другое сожжено дотла.

Свет. Поляна ярко освещена благодаря заклинанию *свет* [light], наложенному на конец посоха, зажатого в руке мёртвого лесного эльфа в центре поляны. Двигающиеся ветви пробудившихся деревьев создают помеху для любых бросков атаки вне поляны, нацеленных на существ внутри поляны.

Выходы. Все возможные тропы, ведущие с поляны, перекрыты **пробужденными деревьями** [awakened tree], крепко засевшими в землю. Попытка уйти с поляны неизменно приводит к тому, что существо получает 10 (3к6) дробящего урона, при успешном спасброске Ловкости 13 урон наполовину снижается.

Обитатели. Оставшиеся **лесные эльфы разведчики** [wood elf scouts] стоят спина к спине в

центре поляны, стреляя стрелами в **трента** [treant] и двух оживленных им деревьев (созданных с помощью способности оживление деревьев), угрожая им. В их кругу находится черноволосая эльфийка (персонажи, участвовавшие в приключениях DDAL04-01 *Мастаи Туманов* или DDAL04-02 *Зверь*, узнают в ней **Айю Гленмиир**). Без книги заклинаний Айя может использовать только заговоры.

Трент атакует в основном с помощью метания камней и пней в эльфов с сокрушительной точностью, посылая своих помощников, чтобы те вступили с эльфами в рукопашный бой. Вмешательство персонажей привлекает внимание трента, и дает разведчикам достаточно времени для отступления в лес. Однако, женщина ранена (у нее 20 хитов) и она использует только заговоры и кинжал для атак.

Эльфы отступают к краю поляны, самому дальнему от трента, и продолжают стрелять в течение трех раундов, после чего убегают в лес, их природные способности позволяют им избежать пробужденных деревьев.

Как только бой будет окончен, они не останутся из чувства благодарности, а сбегут, пока еще не стало поздно.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените **трента** и его деревьев четырьмя **пробужденными деревьями**
- **Слабая группа:** пусть **трент** оживит только одно дерево способностью *оживлять деревья*.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте к столкновению два **пробужденных дерева**

Развитие событий

Как только трент будет побежден и выжившие лесные эльфы убежали, пробужденные деревья, окружающие поляну, затихают, поскольку влияние Ому начинает ослабевать.

В чаще леса виден след, оставленный Ому и его быстро утомляющейся лошадью, который двигается к ряду пещер, расположенных рядом с Исчезающими холмами. Следы, оставленные умирающей лошадью, отчетливо видны в лунном свете.

Награда опытом

За каждого выжившего эльфа персонажи получают 50 опыта, максимум 6 эльфов (максимальная награда 300 опыта).

Сокровища

Мертвый эльф, сжимающий светящийся посох, одет в мантию волшебника. Он носит *кольцо влияния на животных* [ring of animal influence] на кожаном ремешке вокруг шеи.

Обыск других мертвых эльфов позволяет обнаружить пять жемчужин стоимостью 100 зм каждая, изысканно сделанный из золота и сапфиров фонарь стоимостью 850 зм и рюкзак, содержащий

зелье полета [potion of flying], свиток заклинания *дыхание под водой* [spell scroll of water breathing], свиток заклинаний *хождение по воде* [spell scroll of water walk].

Часть 3. Потерянная и разбитая мечта

Мы живем так же, как мечтаем — одни.
— Джозеф Конрад, *Сердце Тьмы*

Ому спешился

Когда персонажи следуют по следу из помятой травы, оставленному Ому, прищипывающим своего умирающего скакуна с безрассудной самоотверженностью, они в конце концов натываются на труп несчастной лошади. Вокруг её носа виднеется кровавая пена — явный признак того, что ее загнали насмерть.

При успешной проверке Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Природа) Сл 13, можно понять, что истощение было только физическое — глаза лошади налиты кровью до крайней степени, которая, вероятно, была вызвана ментальными силами Ому, заставлявшими лошадь подчиняться его воле.

Рядом с лошадью виднеется след разрушений Ому, он прорывался сквозь подлесок, не заботясь о своей безопасности. По этому следу очень легко идти, и для его обнаружения не требуется никакой проверки. Примерно через полмили след приводит в пещеру на границе Исчезающих холмов. Персонажи видят тусклый, мерцающий свет, исходящий из пещеры, когда группа приближается.

Исследование пещеры, которая хорошо выметена и чиста, приводит их на четверть мили ниже Исчезающих холмов, прежде чем персонажи, наконец, сталкиваются с разбитым Ому, в овальной пещере, подобную которой нелегко заметить.

Святыни памяти

Святыня имеет следующие общие характеристики:

Местность. Земляной пол этой большой пещеры покрыт произведениями искусства, все они изображают женское лицо, красивое на вид, качество которых граничит с фотореалистичностью. Некоторые из этих изображений представляют собой бюсты, любовно вырезанные из гранита с оглядкой на детали, которые посрамили бы мастеров-скульпторов. Некоторые картины тщательно нарисованы прямо на стенах пещеры мягкими пастельными красками. В дальнем конце сооружено импровизированное святилище, центральным элементом которого является огромная копия лица Эсме, вырезанная прямо в каменной стене в виде барельефа.

Свет. Помещение освещается более чем сотней отдельных свечей, плавающих в естественных углублениях в каменных стенах. В результате получается мерцающий, мягкий, но яркий свет, словно специально предназначенный для освещения этих портретов.

Когда вы заходите глубже в пещеру, эхом раздается слабый лирический звук флейты.

Под огромным барельефом (**портретом-стражем [guargian portrait]**) в дальнем конце зала сидит, полулежа, опустошенная, жалкая фигура пса-рептилии **Ому**. Он играет на примитивной, но хорошо сделанной деревянной флейте своими разномастными руками, слезы текут из его неровных глаз по чешуйчатому щекам. Ому выглядит как помесь собаки и рептилии, невысокого роста, но невероятно коренастый. Теперь легко понять, как кто-то, кто увидел его силуэт на тягловой лошади, мог принять его за дуллахана или всадника без головы.

Отыгрыш Ому, четвертой Одержимости

Изобразить Ому может быть трудно. Важно отразить, что он является одновременно жертвой и угнетателем, жестоко используемым Эсме для продвижения своих планов, но все же ответственным за свои разрушительные действия после того, как она отвергла его чувства. Ому сумел убедить себя, что если бы он только мог продемонстрировать Эсме свою внутреннюю красоту, она ответила бы ему взаимностью.

В художественном таланте Ому заключается великая ирония. Даже бескультурные персонажи без труда распознают истинную художественную ценность его скульптур и картин. Жалобные звуки его деревянной флейты ясны и пробуждают воспоминания, и можно было бы задаться вопросом, чего бы он добился, если бы не свел себя с ума своим нежеланием принять отказ Эсме. Учитывая то, что Ому сделал, он не имеет права на снисхождение.

Когда персонажи войдут в комнату, прочтите следующее.

Когда вы подходите ближе, Ому перестает играть на своей флейте, бросая её на тщательно вымытый каменному полу. Его неровные глаза закрываются, и вы слышите голос между шипением и рычанием: "Она засмеялась, когда я дал ей зеркало. Я написал стихотворение... Она смеялась надо мной и называла меня слабым и жалким. Она велела мне держаться подальше. Но я не могу ... Я не могу жить без нее!"

Глаза полукровки распахиваются, пылая яростью. "Я покажу ей ... я покажу ей, что я сильный, я самый достойный! Я убью незваных гостей, которые смеют вмешиваться в планы моей госпожи!"

Он встает на ноги и продолжает подниматься, оказываясь в футе-двух футах от пола, паря. А потом взмывают вверх свечи и статуэтки ...

Ому — ужасающий боец с ментальными силами, которым трудно противостоять. Он начинает бой, используя *взрыв сознания* на максимально возможное число персонажей. В последующих раундах он бросается в рукопашную с безрассудной самоотверженностью. Он использует *телекинетический луч*, чтобы швырять предметы и иным образом держать нападающих на расстоянии.

нии, пока способность *взрыв сознания* не перезарядится.

Развитие событий

Если хиты Ому упадут до 20 или меньше, его можно убедить остановить сражение при успешной проверке Харизмы (Убеждение) или Харизмы (Запугивание)¹. При успехе Ому рассказывает о местонахождении Эсме, а также предоставляет ментальный отпечаток Эсме, необходимые для правильного использования артефакта в виде медальона, необходимого для извлечения остатка из барвийской ведьмы.

После того, как Ому поделится этой информацией, его уродливое лицо расплывается в отвратительной ухмылке, его глаза закатываются, и он падает замертво, становясь последней жертвой своих ментальных способностей. В ином случае Ому сражается насмерть, а когда его убивают, он выдыхает одно-единственное слово: "Эсме", а затем, умирая, создает ясный мысленный образ Эсме в умах всех, кто находится в комнате.

Сокровища

Произведения искусства, созданные Ому, необычайно ценны. После боя посчитайте количество уцелевших произведений искусства, их двенадцать, за вычетом одного произведения искусства за каждый раунд после третьего. Каждое сохранившееся произведение искусства можно продать за 250 зм.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите **портрет-страж**
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте второй **портрет-страж**; увеличьте хиты **Ому** до 162

Завершение

Из-за буйства Ому в Орашное и Трепещущем лесу могут возникнуть несколько долгосрочных последствий, которые повлияют на оставшуюся часть сезона кампании.

- Некоторые предприятия в Орашное, такие как "Семь столов" и услуги Филлара Эсвена, могут стать недоступны. Это может ограничить использование деревни в качестве базы для действий персонажей, когда они, наконец, начнут свой поход против самой Эсме.
- Ому показывает, что, поскольку он уже дал Эсме призрачное *зеркало* для встречи с авантюристами, у Эсме есть все, что ей нужно, чтобы начать свой темный ритуал. Единствен-

ная надежда на возвращение региона в Королевства — это использование артефакта в виде медальона, чтобы вытащить остаток, наделяющий ведьму силой. Персонажи получают сюжетную награду **Впечатление одержимости**.

- Если трентам и пробудившимся деревьям позволить перебить всех встреченных персонажами зеленых эльфов, то лесные эльфы навсегда покинут Трепещущий лес, нарушая свое соглашение с темными феями, что приводит в гнев каргу Джени Зеленозубую. В таком случае Джени Зеленозубая откажется предоставлять персонажам в течение оставшейся части кампании. Персонажи, которые позволяют этому случиться, получают награду **Трепет в гневе**.

¹ Сложность в оригинальном приключении не указана

Награды

Убедитесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы они могли записать, кто проводил сеанс.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевая награда

Название врага	Опыт за врага
Одержимый обыватель	25
Одержимый ополченец	25
Одержимый лесоруб	450
Трент	5000
Пробуждённое дерево	450
Портрет-страж	200
Ому	5900

Небоевые награды

Задание или достижение Опыт на персонажа

Усмирение селян (за каждого, максимум 15)	50
Избегание оживших деревьев	100
Спасение эльфов (за каждого, максимум 6)	50

Минимальная общая награда на каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **1875 опыта**.

Максимальная общая награда за каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **2500 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между собой. Персонажи должны разделять сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость в зм
Эльфийский жемчуг	500
Фонарь эльфа	850
Произведения искусства Ому (за каждое, максимум 12)	250

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Искателей Приключений D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Журнал приключений каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом соглашаются на то, чтобы один персонаж получил постоянный магический предмет, этот персонаж получает его.
- В случае, если один или несколько персонажей претендуют на обладание постоянным магическим предметом, этот предмет получает персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Если у претендующих персонажей одинаковое количество постоянных магических предметов, Мастер определяет владельца предмета случайным образом.

Зелье полёта

Зелье, очень редкое

Описание этого зелья можно найти в *Руководстве Мастера*.

Кольцо влияния на животных

Кольцо, редкое

Это кольцо украшено символами псовых и хищников. Владелец чувствует хищные побуждения и хочет отведать свежего мяса. Описание этого предмета можно найти в **раздаточном материале игрокам 1**.

Свиток заклинания хождение по воде

Свиток, необычный

Описание этого заклинания можно найти в *Книге Игрока*.

Свиток заклинания подводное дыхание

Свиток, необычный

Описание этого заклинания можно найти в *Книге Игрока*.

Слава

Каждый **член фракции** получает **единицу славы** за участие в этом приключении.

Время простоя

Каждый персонаж получает **5 дней простоя** по завершении этого приключения.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

Демиплан Ужаса. Вы прошли сквозь туманы и теперь очутились на Демиплане Ужаса. Пока эта «награда» не будет снята, вы неспособны покинуть его. Пока вы заперты здесь, вы не можете участвовать ни в одном приключении или событии, которое проходит вне Баровии. Ступайте осторожней, пока вы здесь, ведь Тёмные Силы следят.

Впечатление одержимости. Вы получили ментальный отпечаток ведьмы по имени Эсме Амаранта. Вы не знаете конкретного способа, но известно, что впечатлений будет достаточно, чтобы использовать силу древнего медальона, что каким-то образом лишит ведьму ее силы.

Трепет от гнева. Вы бездействовали, пока эльфы Трепещущего леса были убиты ожившими растениями. Из-за этого те, кто выжил, нарушили свой договор с каргой Джени Зеленозубой. В своем гневе она навсегда отказывается предоставлять вам какие-либо услуги заклинателя.

Награда Мастеру

Вы получаете 625 опыта, 312 зм и пять дней простоя за проведение этого приключения.

Дополнение для Мастера: НИП

Следующие НИП появлялись в этом приключении:

Филлар Эсвен Он менее чем скрупулезный и обычно имеет весьма большое количество вещей. Его цены могут быть завышены, но товар, в целом, хорошего качества. Филлар не тот, кем кажется; он верворон.

Иксусаксаа Песнь Ужаса Член культа Дракона, Носящая Пурпур, была захвачена племенем Кровавой Руки и спасена в DDAL04-12 *Ворон*. Она знает секрет побега с Демиплана Ужаса.

Сибил Расия. Женщина-вистани, гадалка. Впервые представлена в DDAL04-01 *"Массти Туманов"* из Забытых Королевств

Скартия Крути — сборщик налогов осталась за главного, когда Бургомистр исчез. Лорд Страд не возьмет ее голову за то, что деревня не платила налоги, и она не собирается голодать или смотреть, как это делают другие. Возможно, у нее действительно есть душа. У нее есть бассет-хаунд, который норовит вскочить ей на колени, когда она садится!

Григорий Вурлбах. Мужчина, человек. Душа. Григорий — мягкий, лысеющий человек с кривоватыми руками. Он усердно трудился ради удобств, которыми он наслаждается в деревне, главным из которых является то, что его еда и питье предоставляются бесплатно благодаря его способности принимать у себя Вистани, когда они приезжают раз в несколько месяцев, чтобы торговать своими товарами. Он справедлив и часто пренебрегает своей собственной выгодой в пользу своей общины и друзей. В отличие от других жителей герцогства, Григорий дружелюбен и приветлив к чужакам.

Марку Грелон. Мужчина, человек, муж Крины. Владелец таверны "Семь столов". Знает все лучшие сплетни, но никогда не держит их при себе.

Крина Грелон. Женщина, жена Марку. Владелец и повар таверны "Семь столов". Ее способности на кухне — одно из главных достоинств "Семи столов".

Приложение. Характеристика чудовищ

Маг [Mage]

Средний гуманоид (эльф), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки История +6, Магия +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Гномий, Драконий, Эльфийский

Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation];

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага* [mage armor], *обнаружение магии* [detect magic], *щит* [shield];

2 уровень (3 ячейки): *внушение* [suggestion], *туманный шаг* [misty step];

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *полёт* [fly];

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *град* [ice storm];

5 уровень (1 ячейка): *конус холода* [cone of cold].

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Одержимый обыватель [Dominated commoner]

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Темная преданность. Одержимый обыватель совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

Действия

Импровизированное оружие. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Одержимый лесоруб [Dominated lumberjack]

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудная атака. В начале хода одержимый лесоруб может решить, что будет до конца хода совершать рукопашные атаки оружием с преимуществом, но все броски атаки по нему также будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Колун. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Одержимый ополченец [Dominated militia]

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к

попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Легкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Портрет-страж [Guardian portrait]

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 5 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию окаменение, опутанность, отравление, сбивание с ног, захват, паралич, очарование, испуг, истощение

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Портрет становится выведенным из строя, пока находится в поле антимагии. Если он станет *целью рассеивания магии [dispel magic]*, портрет должен будет совершить спасбросок Телосложения со сложностью, равной сложности спасброска от заклинаний наложившего рассеивание и, при провале потеряет сознание на 1 минуту.

Врождённое колдовство. Портрет обладает врождённой способностью накладывать заклинания, базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 12). Портрет может накладывать следующие заклинания, без необходимости материальных компонентов:

3/день каждое: *контрзаклинание [counterspell]*, *корона безумия [crown of madness]*, *гипнотический узор [hypnotic pattern]*, *телекинез [telekinesis]*.

Обманчивая внешность. Пока фигура на портрете не движется, его невозможно отличить от обычной картины.

Пробужденное дерево [Awakened tree]

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к12 + 14)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Соппротивление урону дробящий, колющий

Уязвимость к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Один язык, известный создателю

Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево не движется, его невозможно отличить от обычного дерева.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание*: 14 (3к6 + 4) дробящего урона.

Разведчик (лесной эльф) [Scout (wood elf)]

Средний гуманоид (эльф), законное мировоззрение

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 35 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16(+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +6, Выживание+6, Природа +4, Скрытность +7

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Трент [Treant]

Огромное растение, хаотично-доброе
Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Соппротивление урону дробящий, колющий
Уязвимость к урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Друидический, Сильван, Эльфийский
Опасность 9 (5000 опыта)

Обманчивая внешность. Пока трент не двигается, его невозможно отличить от обычного дерева.

Осадное чудовище. Трент наносит двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Трент совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 16 (3к6 + 6) дробящего урона.

Камень. Дальнобойная атака оружием: +10 к попаданию, дистанция 60/180 фт., одна цель. **Попадание:** 28 (4к10 + 6) дробящего урона.

Оживление деревьев (1/день). Трент магическим образом оживляет до двух деревьев, которые видит в пределах 60 фт. от себя. Деревья обладают статистикой трента, за исключением того, что у них Интеллект 1 и Харизма 1, они не могут говорить, и у них только один вариант действия — Размашистый удар. Оживленные деревья действуют как союзники трента. Дерево перестает быть живым через 1 день, когда умирает, когда трент умирает или отдаляется от него более чем на 120 фт., а также когда трент бонусным действием снова делает его неживым. Став снова неживым, дерево, при возможности, пускает корни.

Ому [Omu]

Средний гуманоид (полукровка), нейтрально — злой
Класс Доспеха 17
Хиты 136 (21к8 + 42)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+3)	12 (+1)

Спасброски Сил +4, Лов +7, Инт +6, Мдр +6
Соппротивление урону психическая энергия
Иммунитет к состояниям испуг, очарование
Навыки Восприятие +6, Магия +6, Проницательность +6, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Общий
Опасность 10 (5900 опыта)

Тьма порождает тьму. Ому совершает с преимуществом проверки характеристик и броски атаки по персонажам с сюжетной наградой **Затронутый Туманами**. Также такие персонажи получают помеху при любом спасброске против Ому.

Врожденное колдовство (псионика). Базовой характеристикой Ому является Мудрость (Сл спасброска 15, +7 к попаданию заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *невидимая волшебная рука* [magic hand]

3/день каждое: *видение невидимого* [see invisibility], *огненный шар* [fireball], *прыжок* [jump], *щит* [shield]

1/день каждое: *воображаемый убийца* [phantasmal killer], *уход в иной мир* [plane shift]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Ому проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Подражание. Полукровка может подражать любым звукам, которые он уже слышал, включая голоса. Существо, слышащее звуки, может понять, что это подражание, при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 12.

Навязчивое наказание. Если Ому наносит урон цели с наградой **Затронутый Туманами**, Ому наносит дополнительно 1к6 урона за каждый темный дар, которым обладает персонаж, максимум 4к6 дополнительного урона.

Телепатическое зондирование. Если существо телепатически общается с Ому, он узнает самые сокровенные желания существа, если может его видеть. Если у цели есть награда **Затронутый Туманами**, Ому узнает их без необходимости телепатического общения.

Психическая защита. Пока Ому не носит доспехи и щит, к его КД добавляется модификатор Мудрости.

Прыжок с места. Прыжки полукровки в длину достигают 20 фт., а в высоту — до 10 фт., с разбегом или без него.

Действия

Мультиатака. Ому совершает три рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6+4) дробящего, колющего или рубящего урона (кулак, клюв или когти) плюс 13 (3к8) урона психической энергией. Этот урон магический.

Телекинетический луч. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16,

или Ому переместит её на 30 фт. в любом направлении. Телекинетическая хватка луча сдерживает цель до начала следующего хода Ому или до тех пор, пока Ому дееспособен. Если целью является объект весом 300 фунтов или менее, который не несёт или не носит, он перемещается на 30 фт. в любом направлении. Ому также может осуществлять точный контроль над объектами с помощью этого луча, например, манипулируя простым инструментом или открывая дверь или контейнер.

Взрыв сознания (перезарядка 5-6). Ому волшебным образом испускает психическую энергию в 60-фт. конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе получит 22 (4к8 + 4) психического урона и станет ошеломлённым на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе эффект оканчивается.

Легендарные действия

Ому может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из вариантов ниже. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Ому восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода. Ому не может использовать одно и то же легендарное действие дважды в двух раундах подряд.

- **Острый глаз.** Ому совершает проверку Мудрости (Восприятие).

- **Карающий рывок.** Ому двигается со своей скоростью и совершает безоружный удар. Это движение не провоцирует атаки по возможности.

- **Бесконечное избиение (стоит 2 действия).** Ому совершает безоружный удар по всем существам в пределах 5 фт. от него.

- **Психическое истощение (стоит 3 действия).** Любое существо, ошеломленное взрывом сознания Ому, получает 10 (3к6) урона психической энергией. Ому восстанавливает хиты, равные урону, полученному существами.

Действия логова

При инициативе 20 (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Ому совершает действие логова, вызывая один из следующих эффектов; Ому не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Все картины в комнате визжат от гнева. Все, кроме Ому, кто может слышать картины, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станут испуганными.
- Часть потолка падает на существо, которое Ому может видеть в пределах 120 фт. от себя. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе оно получит 10 (3к6) дробящего урона и будет сбито с ног и закопано. Закопанная цель опута

- на и не может дышать или встать. Существо может действием совершить проверку Силы Сл 10, откапываясь при успехе.
- Сильный ветер исходит от огромного резного изображения Эсмэ и дует вокруг Ому. Каждое существо в пределах 60 фт. от Ому должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе будет отброшено на 15 фт. от Ому и сбито с ног. Газы и пары разносятся ветром, а открытое пламя гаснет. Защищенное пламя, такое как фонари, имеет 50-процентный шанс погаснуть.

Приложение. Карта святилища памяти



Раздаточный материал для игроков 1. Кольцо влияния на животных

Кольцо влияния на животных [Ring of animal influence]

Кольцо, редкое

У этого кольца есть 3 заряда, и оно ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Нося это кольцо, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить одно из следующих заклинаний:

- *Дружба с животными [animal friendship]* (Сл спасброска 13).
- *Ужас [fear]* (Сл спасброска 13), только нацеливаясь на зверей с Интеллектом 3 или ниже.
- *Разговор с животными [speak with animals]*.

Это кольцо украшено символами псовых и хищников. Владелец чувствует хищные побуждения и хочет отведать свежего мяса. Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера.

Код для результата: июль-август 2017 года

Если вы проводите это приключение в течение июля-августа 2017 года, пожалуйста, покажите вашим игрокам эту страницу. QR-код ниже может быть отсканирован, и позволит дать обратную связь и результаты по приключению, чтобы повлиять на сюжетную линию в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста, скажите ему, чтобы он ввел результаты на dndadventurersleague.org/results.





ТЁМНЫЙ ЛОРД

Враг обнаружен, но времени мало, и если ваша миссия на гору Бараток не увенчается успехом, любовь никогда не умрёт. Четырнадцатая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



Greg Marks

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-14

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Featona, ghjkyui56

Вёрстка: Featona

Вычитка: Brahidaktilia, Denis Bezykornov, Featona

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.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2		
D&D Adventurers League	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	4		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Демиплан Ужаса	5		
Предыстория приключения	7		
Обзор приключения	7		
Зацепки приключения	8		
Добро пожаловать в Баровию	8		
Часть 1. Потребность в друзьях	9		
В картах	9		
Друзья и союзники	9		
Прибытие карги	10		
Часть 2. В поисках помощи	13		
Помоги нам	13		
У вас есть конфеты?	13		
Часть 3. Магия всегда имеет цену	15		
Основные характеристики	15		
Часть 4. Руины крепости Босзоркан	17		
		За пределами крепости	17
		Внутри крепости	17
		Заключение	24
		Персонажи терпят неудачу	24
		Персонажи добиваются успеха	24
		Вознаграждение	25
		Опыт	25
		Сокровища	25
		Время простоя	26
		Слава	26
		Деятельность во время простоя	26
		Сюжетные награды	26
		Награда Мастера	27
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	28
		Дополнение для Мастера: Сводка НИП	37
		Приложение: Карта «Магия всегда имеет цену»	38
		Приложение: Карта руин крепости Босзоркан	39
		Раздаточный материал для игроков 1. Предметы фокуса	40
		Раздаточный материал для игроков 2. Наручи защиты	42

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Тёмный Лорд», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Проклятие Страда*.

Это приключение предназначено для **персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение начинается в Орашное, маленькой фермерской деревне прямо за Сваличским лесом, к северу от Баровии в сеттинге Равенлофт, в дальнейшем проходит через части Трепещущего Леса, и заканчивается на горе Бараток.

D&D Adventurers League

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *базовых правил D&D* или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что

следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятия) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки с неподходящими персонажами могут создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно сгенерированного персонажа. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо

сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 8 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока D&D Adventurers League):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Помощь от кого?!

В сезоне «*Проклятие Страда*» правила для услуг заклинателей изменены для героев, путешествующих по Баровии. В мрачном домене Страда попросту нет поселений, где могут найтись заклинатели, предоставляющие подобные услуги, а все религиозные строения захвачены монстрами. Если в приключении не указано обратного, единственная, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии — это **Джени Зеленозубая**. Это приведёт к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности можно найти на седьмой странице *Руководства Мастера D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добы-

вающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран</i> (1 уровень)	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебн лечения</i> (2 уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятья</i>	90 зм
<i>Разговор с мёртвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в *базовых правилах D&D*). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или

при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день просто в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Безумие после воскрешения

В Баровии души мертвых так же находятся в ловушке, как и души живых. Они пойманы в туманах и не могут отправиться в загробный мир. Если герой пробыл мёртвым более 24 часов, то после возвращения к жизни тем или иным способом он получает случайное безумие неограниченной длительности из-за осознания того факта, что его душа навечно оказалась заперта в Баровии. Чтобы определить тип безумия, используйте таблицу «Бессрочное безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*.

Вампиризм и ликантропия

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководству*

игрока D&D Adventurers League). Эти состояния дают героям силы и способности, неподходящие для организованной игры, и обычно меняют мировоззрение героя на запрещённое правилами. Поэтому герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

- Ликантропию можно исцелить *снятием проклятия* (remove curse). Заклинание доступно за 90 зм (но Джени Зеленозубая может запросить дополнительную плату; смотрите «Услуги заклинателей» далее).
- Вампиризм можно исцелить заклинанием *исполнение желаний* [wish], применённым дружественным героем (оно недоступно как услуга заклинателей). Героя, ставшего вампиром, можно убить и вернуть к жизни *оживлением* [raise dead] за обычную цену в 1250 зм. Если герой решает прекратить проклятие вампиризма таким образом, Тёмные Силы (см. страницу 8 *Руководства игрока D&D Adventurers League*) не дают ему возможности бесплатного воскрешения, но Джени Зеленозубая готова будет помочь ему за услугу (см. «Услуги заклинателей» в этом руководстве).

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду Мастера [DM Reward].

Демиплан Ужаса

Это приключение проходит в сеттинге Равенлофт, в землях Баровии. Вот несколько атмосферных и тематических вещей, которые необходимо учитывать, проводя игру.

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

Зима здесь холодная, мокрая и ветреная. Местные жители готовы к ней (настолько насколько вообще можно к ней подготовиться).

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда.

Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

Тьма наполняет саму почву в этих краях, искажает и извращает все вокруг. В диких местах вместо оленей, кроликов и белок живут волки, крысы и грязные псы. Растительность гнилая и мёртвая, а большинство деревьев в лесу скрюченные, корявые, с голыми ветвями. Цвет и жизнь угасли в этих землях.

Обитатели деревни Орашное

Большинство жителей Орашное — обычные строители, фермеры, плотники и другие простые миряне. Все они мрачные, места тут неплодородные, а твари ночи регулярно убивают и сжирают их скотину.

Многие жители молчаливы и всегда будто напуганы чем-то: самой землёй, лордом Страдом, тираном-бургомистром Иваном Рандовичем и его каргами. Постарайтесь правильно отыграть этих людей, влачащих свое жалкое существование, постоянно на грани ужаса.

Как и в случае с остальными жителями Баровии, большинство жителей Орашное не имеют душ. Эти люди — пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населённый домен. Только один из десяти имеет душу — душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затащена на демиплан. Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа навеки остаётся заточённой в ней, пока она не будет реинкарнирована вновь. Люди с душами обычно носят цветную одежду или имеют какие-то отличительные способности, демонстрирующие их индивидуальность.

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подвержены магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План (например, заклинание *эфирность* [etherealness] и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таком как, например, *великолепный особняк Морденкайнена* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с сущностями с других планов, работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене, и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

По вашему решению некоторые заклинания могут быть немного изменены, чтобы отразить атмосферу ужаса Равенлофта. Вот несколько примеров:

Возрождение [revivify]. Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

Волшебная рука [mage hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Длань Бигби [Bigby's hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Духовные стражи [spirit guardians]. Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

Каменная стена [wall of stone]. На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в её камнях.

Лабиринт [maze]. Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепками и костями.

Ментальная связь Рэру [Rary's telepathic bond]. Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

Поиск фамильяра [find familiar]. Фамильяр — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

Поиск скакуна [find steed]. Вызванный скакун — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

Порыв ветра [gust of wind]. Ветер сопровождает призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд — Тёмный Лорд Баровии. Он правит своим доменом из замка Равенлофт как Страд IX, потомок Страда I. На самом деле Страд I и Страд IX — одно и то же лицо: он вампир. Будучи смертным, Страд влюбился в Татьяну Фёдоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависть Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

Мрачность и суровость иногда должны отступать и давать героям передышку, не только чтобы снизить настрой, который может пробудить Равенлофт, но и чтобы, как только герои расслабились, ужас мог внезапно нанести удар, когда они меньше всего ожидают.

Предыстория приключения

Я люблю тебя, как некоторые тёмные вещи должны быть любимы, тайно, между тенью и душой.

— Пабло Неруда, XVII (*Я тебя не люблю...*)

Это история об измученной душе, Эсме Амаранте; девушке из деревни Баровия и дочери местного торговца свечами. В юности Эсме была красавицей, на которую было приятно смотреть, желанная для многих, кроме того, кого она по-настоящему любила. Наблюдая за манерами графа Страда фон Заровича в одной из немногих поездок, когда он покинул Замок Равенлофт, и за тем, как он пользовался своей абсолютной властью, девушка влюбилась в Тёмного Лорда Баровии. Любовь Страда, однако, принадлежала Татьяне Федеровне, полностью захватившей его мысли.

Эсме была отвергнута и проигнорирована — и всё из-за какой-то пустоголовой девушки, которая удерживала внимание её настоящей любви. Но Тёмные Силы никогда не позволят Страду обрести счастье, которое он ищет, и поэтому, когда у него снова отняли последнее воплощение его любимой, он был полон гнева и злобы. Страд ухватился за возможность причинить другому такую же непроходящую боль, которой был проклят сам. Он принял Эсме к себе на службу, и она стала одной из Баровийских ведьм — ордена, который служит Страду в качестве одного из его самых могущественных агентов. Постоянное нахождение рядом с тем, кого она жаждет, но кем никогда не будет любима, только увеличивало горечь Эсме. Беспокоясь

о своей увядающей красоте и сокращающейся продолжительности жизни, Эсме была заинтересована привлечь внимание Страда и обрести настоящую любовь любой ценой.

Эсме заручилась поддержкой четырёх последователей, которых она называет своими Одержимостями, каждый с собственной фиксацией, которая управляет им. С их помощью она нашла свой путь во Взломанное хранилище в Янтарном храме и общалась с захваченным остатком сущности Вечерней Славы, мёртвой богини, представляющей вечную любовь через нежизнь. Остаток пообещал девушке, что любовь никогда не умрёт, и Эсме освободила его и объединилась с ним, значительно увеличив свою силу и обретя уникальные способности. Теперь Эсме обладает силой расширять владения Страда на неопределённый период времени и захватывать другие земли за пределами Баровии. Ей нужно собрать только четыре принадлежавших Татьяне предмета, чтобы она могла воплотить в жизнь свой план превращения в бессмертный образ Татьяны, которая может любить и быть любимой Страдом... вечно.

Она послала своих приспешников в домен, чтобы найти четыре предмета. Первой Одержимостью была Гловия Фалинеску, мать с разбитым сердцем и образованный целитель, которая стремилась вернуть свою дочь Изабеллу из мёртвых. Она доставит пудреницу Татьяны своей хозяйке. Гракси-гак, вторая Одержимость, был потерянной душой, растерянной и страдающей после смерти. Эсме использовала его желание вернуть пропавшее сердце чтобы найти перчатки Татьяны. Бургомистр Орашное Иван Рандович, чья жадность не поддаётся описанию, из-за алчности предал своих людей и нашёл гребень Татьяны для Эсме. Наконец, четвертой Одержимостью был полукровка Ому, который страдал из-за изгнания из деревни Орашное. Он нашёл зеркало Татьяны.

Имея все четыре предмета в своем распоряжении, она планирует подняться на склон горы Бараток, граничащий с Трепещущим лесом. Её цель — снежные руины крепости Босзоркан, которые Эсме сделала своим логовом и где коллеги-ведьмы ждут её возвращения.

Обзор приключения

Вместо человека мира и любви я стал человеком насилия и мести.

— Гайават

Приключение начинается в «Семи столах», где персонажи, вместе с некоторыми жителями деревни Орашное, обдумывают, что делать дальше. В предыдущих приключениях они узнали, что их врагом является ведьма Эсме Амаранта, узнали о её плане и нашли волшебный медальон, который можно использовать как оружие против неё.

К сожалению, им не удалось помешать ей получить всё, что нужно для завершения ее ритуала, и они понятия не имеют, где она находится. Гадание на картах Тарокка, сделанное Сибилой, указывает на Джени Зеленозубую как на единственную персону, достаточно могущественную, чтобы найти Эсме, и группа отправляется в Трепещущий лес, чтобы заручиться её помощью, но прежде чем они уйдут, Джени входит в деревню.

Джени считает, что она может обнаружить Эсме, но для этого ей нужен шабаш, а, к сожалению, её сестер в Баровии нет. Она может использовать замены (которые должны быть тайными заклинателями женского пола), но это истощит их, и любой, кто примет участие в ритуале, будет не в состоянии противостоять Эсме. Это исключает персонажей, но Сибила сразу же вызывается добровольцем. Им нужна третья участница, и есть несколько вариантов, из которых персонажи могут выбрать. Джени также необходимы несколько предметов фокусировки из Баровии, представляющих одержимости. Каждый из них будет привязан к персонажу и даст ему некоторое преимущество и недостаток...

Когда персонажи доберутся до третьего заклинателя, чтобы заручиться её помощью, они обнаружат, что этот НИП атакован приспешниками Эсме. Если персонажи не смогут спасти НИП, они должны будут найти другой вариант.

Когда шабаш будет собран, женщины, заплатив ужасную цену, проведут ритуал и найдут Эсме. Она отправилась в руины крепости Босзоркан на горе Бараток и планирует провести ритуал этой ночью. Персонажей перенесут в эту область и предупредят, что об их прибытии станет известно. У них нет иного выбора, кроме как прорваться в руины и остановить Эсме, пока не стало слишком поздно.

Зацепки приключения

Любовь — чистое безумие и, верьте мне, не меньше настоящего сумасшествия достойна тёмной кельи и плети. Если же ее не подвергают такому наказанию, так это потому, что болезнь эта слишком обыкновенна и сами бичевальщики больны ею.

— Уильям Шекспир, «Как вам это понравится»

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.

Если авантюристы уже оказались в ловушке в Баровии, они, вероятно, обосновались в деревне Орашное, и поэтому они просыпаются утром в

«Семи столах», когда Сибил и жители деревни приходят к ним за помощью. Особенно хорошо подойдет такой вариант событий, если персонажи только что приняли участие в *DDAL04-13 Всадник*. Если нет, Сибиле или другим жителям, возможно, потребуется сообщить им о некоторых из последних событий. Скорректируйте соответствующим образом часть 1.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из Фаэруна впервые. Для таких персонажей опишите густой клубящийся туман, который накатывает на их путь, когда они путешествуют через Трепещущий лес, и что когда он наконец рассеивается, они оказываются на окраине небольшой горной деревни. Это не особенно изящно, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

Каждый персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду *Демиплан Ужаса*, если у него её ещё нет. Персонажам необходимо сообщить, что, пока эта награда не будет убрана, персонаж не сможет участвовать в приключении, происходящих вне Баровии.

Приключения серии «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventurers League, интересней всего проходить по порядку (сначала 04-01, затем 04-02 и т.д.), но это не является обязательным. Пожалуйста, тщательно ознакомьтесь с приключением и приготовьтесь изменить столкновения, особенно те, где участвуют ключевые персонажи! Мастер найдет для себя множество советов, но все ситуации, разумеется, не охватить.

В играх по *Равенлофту* к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем, и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

Часть 1. Потребность в друзьях

Любовь и ненависть — не противоположности, это сестры, рождённые одержимостью.

— Стив Мараболи

В картах

Эта сцена начинается исходя из предположения, что персонажи едят поздний завтрак в «Семи столах» в окружении знакомых, которых они встретили во время приключений в Баровии. Подберите НИП соответствующим образом, избегая личностей, которых персонажи могли никогда не встречать или которые умерли в ходе приключений группы.

Злобно завывает зимний ветер, сотрясая стены и стуча в окна, пока вы собираетесь у камина в «Семи столах». В вашей миске овсянка с мёдом, рядом свежий черный хлеб. Вы не одни. Выжидающие лица смотрят на вас в надежде на спасение. Сибил Расия перетасовывает свою колоду карт Тарокка, пока сборщик налогов Скартия Крутз наблюдает, опустив руку на голову своего бассет-хаунда Фредерика. Григорий Вульбах, владелец «Кроль и кудри», передает кувшин сидра Филлару Эсвену, владельцу «Глаза полуночи». Кажется, Филлар на мгновение отвлекается на отблеск огня на кованом медном кувшине, прежде чем поставить его на стол.

Сибил начинает выкладывать карты в форме креста на стол. Когда она переворачивает первую карту, та пуста, на ней нет ничего кроме сплошной черноты. Грегори резко вдыхает. Сибил переворачивает другую — и она такая же. И следующая, и следующая. Когда она собирает карты и перетасовывает их, вы видите, что их лица пришли в норму.

«Одно и то же каждый раз, сколько бы я не пробовала. Наш враг, ведьма Эсме, должна быть рядом, но я не могу её увидеть. Если мы хотим найти её, нам понадобится провидец, более сильный, чем я».

У персонажей есть возможность обдумать, что делать дальше или обсудить события, которые они пропустили. Марку и Крина Грелон, которые управляют «Семью столами», находятся на кухне, но могут выйти, если персонажи позовут их. НИП могут сообщить любое из следующего:

- Проблемы деревни — работа Эсме Амаранты, хоть её конкретные цели не ясны.
- Хотя её прошлое неизвестно, она отправилась в Янтарный храм и извлекла остаток сущности мертвой богини, известной как Вечерняя Слава. Когда-то эта богиня обладала властью над вечной любовью, благодаря силе нежизни, любовью настолько сильной, что даже смерть не может утолить её.
- Эсме действовала посредством четырех Одержимостей: деревенской целительницы Гловии

Фалинеску, призрака тролля-полудракона Грак-сигака, прибывшего сюда с Лунного моря, бургомистра Ивана Рандовича и полукровки Ому.

- Четверо собрали для неё различные предметы: *пудреницу, пару перчаток, расчёску и зеркало.*
- Видения Сибиллы указывают на то, что Эсме намерена использовать эти предметы в каком-то ритуале, и если это так, то она станет ещё более могущественной, а люди и земли Фаэруна могут навсегда оказаться в ловушке в Баровии.
- Местонахождение Эсме неизвестно. Попытки определить ее местоположение оказались безрезультатными. Считается, что она очень могущественна, пока объединена с остатком Вечерней Славы.
- У персонажей есть волшебный медальон, который Эсме использовала для извлечения остатка сущности Вечерней Славы из её тюрьмы в Янтарном храме. Они могут использовать его, чтобы сделать то же самое с Эсме.
- Орден Пера решил раскрыть себя персонажам и нескольким избранным в деревне. Они наблюдали и хотят помочь, предоставив персонажам немного провианта.

Дайте персонажам возможность задать вопросы или внести предложения. Любые попытки персонажей найти местонахождение Эсме или информацию о ней или её планах проваливаются.

Если персонажи не придут к этому сами, Сибил в конце концов предложит Дженни Зеленозубую как кого-то, кто продемонстрировал необычный уровень силы, несмотря на ограничения, наложенные Баровией. Понятно, что им нужна помощь, и осталось мало времени, чтобы её найти. Похоже, что у них нет другого выбора, кроме как обратиться к карге. Дженни проявила интерес к изучению Баровии и возможностей побега, поэтому вполне возможно, что она согласится помочь группе (см. «Сокровища» ниже).

Друзья и союзники

Здесь находятся следующие НИП и Мастер может использовать любого из них, чтобы помочь игрокам понять, что происходит. Если есть другие НИП из деревни Орашное, к которым привязались вы или игроки и которые остались живы, не стесняйтесь добавить их.

Филлар Эсвен. Филлар — верворон (**ворон-оборотень**) и не слишком хорошо скрывает свою особенность. Он высокий, тощий человек с длинным крючковатым носом, острыми чертами лица и густыми, зачёсанными назад, чёрными волосами. Одевается он в основном в чёрные и тёмно-серые тона. У него чёрные блестящие глаза и костлявые пальцы. Он также довольно пугливый и, кажется,

постоянно анализирует окружающую обстановку, а движения его резкие и отрывистые. В глубине души он ворон, потому занимает оборонительную и даже враждебную позицию, если кто-то пытается обокрасть его. Филлар является членом Ордена Пера, который ведёт борьбу со злом дьявола Страда и его приспешников. Он принёс немного провианта, собранного орденом, чтобы помочь в сражении.

Григорий Вульбах. Григорий — мягкий, лысеющий человек с мозолистыми руками, который управляет «Кролём и кудрями» — своего рода универсальным магазином. Он тяжело работал на блага, которые есть сейчас в деревне. 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 и является сторонником искателей приключений.

Сибил Расия. Сибил — женщина-гур (фаэрунский аналог вистани) раннего среднего возраста, и, подобно персонажам, она родом из Фаэруна. После того, как она оказалась в ловушке в Баровии, её второе зрение стало значительно более острым, и она использует его, чтобы выяснить, как вернуть свою семью и земли Лунного моря обратно на родину. Несмотря на свою молодость, она является матриархом своей семьи и излучает мудрость и силу.

Скартия Крутз. Сборщик налогов — полная женщина-человек гундаракитской национальности. Она грубая и немного нервная. Все остальные члены правящего совета деревни (целитель Гловия Фалинеску, сборщик налогов Евген Ади и бургомистр Орашное Иван Рандович) были убиты персонажами в предыдущих приключениях. С тех пор, как Скартия управляет деревней в соответствии с порядком ответственности, она едва смогла заплатить деревенские налоги графу Страду фон Заровичу и беспокоится о том, какие неприятности ждут её дальше. Она с радостью соглашается на всё, что выведет новоприбывших из Баровии.

Сокровища

Филлар принёс немного припасов по распоряжению Ордена Пера. Он даёт персонажам *зелье большого лечения* [potion of greater healing], *свиток малого восстановления* [scroll of lesser restoration], 10 серебряных стрел и набор путешественника, который, похоже, собран вместе из случайных частей. Любой персонаж, у которого есть награда **Зеница Ворона** из DDAL04-04 *Марионетка* также получает на выбор *зелье лечения* [potion of healing] или *зелье дружбы с животными* [potion of animal friendship].

Прибытие карги

Самые сладкие улыбки скрывают самые темные секреты ...

— Сара Шепард, «Безупречные»

После того, как персонажи обсудили, что делать дальше, на улице начинается суматоха.

Шум привлекает ваше внимание к окну. Ропот толпы и крик ребенка сопровождают дряхлую человеческую женщину в капюшоне, пока она хромает к «Семи столам», опираясь на изогнутый посох. Её волнистые седые волосы развеваются на ветру мимо огромного крючковатого носа. Её скрюченная когтистая рука тянется к двери: «Кто-то звал меня?»

Джени Зеленозубая, карга из Трепещущего леса и его самое могущественное фейское существо, обнаружила, что её силы значительно возросли с тех пор, как она прибыла в Баровию. Сначала она была в восторге от своей новоприобретённой силы, но затем голоса стали делать ей предложения. Тёмное фейское существо не заботит, что они могут осквернить остатки её души, но она прекрасно понимает, что у таких предложений есть своя цена, и поэтому она стала осторожней. Теперь она ищет выход из Баровии, желательно с её новой силой в целостности и сохранности.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Джени Зеленозубая это настоящее, живое воплощение ненависти и злобы. Она презирает человечество всеми фибрами своего естества и живет ради того, чтобы сделать его несчастным. Тем не менее она прекрасная актриса и отменно играет роль милой, заботливой бабушки. Только если Джени уверена в том, что её зрители не верят в роль, она прекращает игру и показывает свою истинную сущность и манеры.

Цитата: «Тише, милок, а не то я и тебе вырежу глазки».

Джени играет роль готовой помочь бабушки, с небольшой хитростью. Она хочет покинуть Баровию и забрать с собой Трепещущий лес, когда вернется домой. Однако она хочет, чтобы её попросили и, возможно, вознаградили за то, что она и так собирается сделать.

Джени может поделиться следующим:

- Джени утверждает, что она просто пожилая женщина из Трепещущего леса, но признаёт, что она обладает необычными силами. Она не признаётся в том, что она карга, но если кто-то разоблачит её — отрицать не станет (хотя она может предположить, что такому тупому персонажу следует следить за своими манерами, потому что если бы она была каргой, последствия её гнева могли бы быть ужасны).
- Джени обладает мощными способностями к наблюдению, но она не смогла определить, кто является причиной неприятностей в Трепещущем лесу и Орашное, хотя её мало заботят баровийцы. Её главная забота — Трепещущий лес.
- Она знает, что граф Страд фон Зарович не причастен к этому, потому что она может наблюдать

за ним. Она считает, что Страд также является могущественным волшебником и позволил ей попытаться наблюдать за ним, возможно, чтобы направить её и уберечь от траты времени на него.

- Расширение возможностей Одержимостей как приспешников и сбор специфических, но в остальном, казалось бы, бессмысленных предметов, говорят о могущественном заклинателе, который собирается провести ритуал.
- Тем не менее, у Джени есть идея. Шабаш может проводить мощные ритуалы наблюдения, которые должны быть в состоянии определить местонахождение их добычи. К сожалению, ни одной из её «сестёр» нет в Баровии, поэтому ей нужны две замены.
- Заменяющие должны быть тайными заклинателями женского пола. Однако, поскольку любые найденные замены не являются её «сёстрами», вполне вероятно, что они заплатят цену за участие в ритуале и будут не в состоянии вступить в столкновение с Эсме в течение многих дней, если вообще когда-либо будут. Это исключает возможность участия персонажей. Кого ей следует выбрать?
- Если спросить о цене ритуала, Джени даст расплывчатую информацию, но скажет, что она будет истощающей не только физически. У магии всегда есть цена.
- Джени также нужен фокус для каждого из персонажей, который послужит для привязки их к цели, чтобы она не могла снова спрятаться. Это должен быть объект из Баровии, и он должен быть эмоционально привязан к тому, что движет врагом: вполне подходят любовь, одержимость или месть. Он послужит дополнением к волшебному медальону, который можно использовать, чтобы вытянуть остаток из Эсме.
- Когда персонажи будут готовы, группа должна отправиться в Трепещущий лес, где Джени наиболее сильна, чтобы провести ритуал.

«Сёстры» шабаша

Она никогда не знала, когда нужно остановиться. Она только знала, как любить каждым уголком своей души, даже тёмными уголками её одинокого сердца.

— С.М. Пасторе

Услышав, что требуется, чтобы найти Эсме, Сибил сразу же вызывается добровольцем. Будучи так же провидицей, она считает это логичным и готова сделать всё, чтобы вызволить свою семью из этого тёмного места. Джени кивает, как будто она ожидала этого, а затем смотрит на персонажей, в ожидании предложений в качестве третьей замены. Если персонаж требует быть третьим, Джени со злой улыбкой скажет ей, что она, скорее всего, не сможет участвовать в охоте на Эсме, но, если

маленькая девочка думает, что персонажи без неё справятся лучше, кто Джени такая, чтобы отказывать ей? При условии, что персонаж все равно настаивает, Джени уступает. Убедитесь, что игроку ясно, что, если он сделает такой выбор, это может оказаться окончанием приключения для его персонажа.

Если игроки согласны выбрать другого тайного заклинателя женского пола, есть три возможных варианта:

- **Айя Гленмиир.** Эльфийская волшебница из Флана — эксперт в магии ограждения, во всяком случае, как минимум в ней. Героям недавно стало известно, что она разбила лагерь в пещере неподалёку, восстанавливаясь после травм, полученных при защите эльфов Трепещущего леса (DDAL04-13 *Всадник*). У неё есть преимущество, так как она работала над тем, чтобы сбежать из Баровии с момента прибытия и очевидно, что она, скорее всего, будет готова помочь. Айя — это выбор по умолчанию, если игроки не могут предложить какой-либо вариант или просто не имеют мнения по данному вопросу.
- **Иксусакса Песнь Ужаса.** Лидер Культа Дракона в регионе Лунного моря, которая руководила вторжением и захватом Флана, равно как и убийством городского Лорда Регента. Недавняя пленница орков и также эльфийская волшебница, Иксусакса обладает преимуществом, так как изучала Эсме и пыталась понять, какой ритуал она собиралась провести. Кроме того, учитывая её преступления, можно предположить, что многие персонажи не будут чувствовать вину из-за того, что Иксусаксе придется заплатить любую цену, как бы тяжела она ни была. Она также открыла способ, как можно использовать магический медальон для изъятия остатка из Эсме. Конечно, может быть так, что в предыдущих приключениях четвёртого сезона (DDAL04-12 *Ворон* или DDAL04-13 *Всадник*) персонажи убили её. Если более половины персонажей убили её, считайте, что Иксусакса недоступна для выбора персонажам. Если она выжила, считайте, что у неё также есть лагерь, который устроила Сибил, в пещере около деревни.
- **Призраки Янтарного Храма.** Возможно, что один или несколько персонажей могут быть одержимы одним из призраков женского пола из Янтарного храма (DDAL04-10 *Артефакт*). Инструктор Рабенович (бард), Пентиколфакс (оградитель) или магистр Краузенатти (алхимик). Все они хотят вновь заключить в тюрьму Вечернюю Славу, и у них есть опыт работы с магией в Баровии и в совместной ритуальной магии. Чтобы использовать одну из призраков, персонаж должен быть готов использовать медальон, чтобы извлечь её. Это заканчивает одержимость призраком.

Предмет фокуса

Когда вы поживете с моё, вы не будете недооценивать всю мощь любовной одержимости.

— Джоан Роулинг, «Гарри Поттер и Принц-полукровка»

Чтобы ритуал сработал, каждому персонажу нужен баровийский предмет, который свяжет его с магией. Он также позволит персонажам в общем плане отслеживать Эсме, независимо от того, что она сделает, чтобы скрыться от обнаружения. Тем не менее, особенно удачный выбор предмета может предоставить дополнительные преимущества для владельца. Конечно, он также может усилить некоторые недостатки, о чём Джени забывает упомянуть.

Следующие предметы, найденные в приключениях четвёртого сезона, предоставляют определенные преимущества/недостатки (см. Приложение):

- Ворон Эсселиос (DDAL04-01 Мисти Туманов)
- Проклятый тамбурин вистани (DDAL04-02 Зверь)
- Серебряный кинжал, который Алина использовала, чтобы вырезать своего ребёнка из утробы (DDAL04-02 Зверь)
- Обручальное кольцо Лазло или Алины (DDAL04-03 Палач)
- Кольцо дворецкого (DDAL04-04 Марионетка)
- Пульт управления марионетками (DDAL04-04 Марионетка)
- Ювелирные украшения Лилы от мёртву Ханзи (DDAL04-05 Прорицатель)
- Стих красных колпаков (DDAL04-06 Призрак)
- Любая вещь, которую вымогал Евгений (DDAL04-08 Сломленный)
- Жемчужная маска (DDAL04-09 Искуситель)
- Любая часть сокровищ семьи Фидатов (DDAL04-09 Искуситель) или любые монеты, уплаченные Иваном Рандовичем, Бургомистром (разные).
- Предмет, представляющий привязанность волшебника-призрака из Янтарного храма (DDAL04-10 Артефакт)
- Одержимость волшебником-призраком из Янтарного храма (DDAL04-10 Артефакт)
- Ожерелье с магнитом (DDAL04-11 Донжон)
- Тусклая серебряная корона (DDAL04-11 Донжон)
- Один из художественных предметов Ому (DDAL04-13 Всадник)
- Если у персонажа нет предмета, Джени представляет чашку своего особого «свиного» рагу из дичи, которое она поймала в Баровии. Оно должно сработать просто отлично.

Развитие

Приключение продолжается с учетом того, что персонажи собираются выбрать Айю. Если это не так, скорректируйте приключение соответственно. Если они обращаются к Иксусаксе, просто замените упоминания об Айе на Иксусаксу, но в остальном

Часть 2 проходит так же. Если персонажи используют одного из призраков Янтарного храма, Часть 2 происходит, когда они отправляются в лес, чтобы провести ритуал.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Персонажи имеют в своем распоряжении магический медальон, найденный в DDAL04-10 Артефакт и настроенный на Эсме в DDAL04-13 Всадник так, что они могут использовать его, чтобы вытащить остаток сущности Вечерней Славы из Эсме. Обе, и Иксусакса, и Джени, считают, что, чтобы проделать это, медальон должен быть каким-то образом принудительно представлен; скорее всего, таким же образом, как он использовался, чтобы вытащить призраков Янтарного храма. Они предлагают персонажам быть очевидными и громкими, но они заходят в тупик относительно деталей того, как это сделать и что именно произойдет.

Примечание: персонажи не знают этого, но чтобы использовать медальон, персонаж должен использовать действие, чтобы насильно предъявить его Эсме и громко потребовать, чтобы Вечерняя Слава покинула её тело. Затем Эсме должна преуспеть в сбросе Харизмы Сл 15, чтобы предотвратить извлечение остатка. Сл увеличивается на 5 при следующей попытке удержать остаток.

Часть 2. В поисках помощи

Любовь – это не что иное, как переоцененное чувство, которое не приносит ничего, кроме боли тем, кто имел несчастье испытать его.

— Кэрол Мортимер, «Неопределенная судьба»

Айя Гленмиир, чувствуя необходимость быть рядом, находится в пещере недалеко от Орашное. К сожалению, Эсме также наблюдала за союзниками тех, кто пытался помешать её Одержимостям. Вскоре после того как прибывают персонажи, она отправляет кого-то, чтобы устранить Айю.

Примечание: Это столкновение предполагает, что персонажи пришли за Айей. Если это не так, скорректируйте сцену так, как описано в Части 1.

Помоги нам

Запах сосен и дыма от костра окружает укромный вход неглубокой пещеры. Внутри неё эльфийка с черными волосами поворачивает вертел, читая лежащую на её коленях книгу.

Когда приходят персонажи, Айя просматривает свою книгу заклинаний, размышляя над тем, как наиболее эффективно продолжать прилагать усилия по нахождению пути домой. После того, как ей объяснят ситуацию, она более чем готова присоединиться к шабашу, хотя признаёт, что не доверяет Джени Зеленозубой, и настоятельно призывает персонажей быть осторожными с любыми подарками, которые Джени может преподнести.

Отыгрыш Айи Гленмиир

Айя – эльфийка возрастом примерно 300 лет. У нее длинные чёрные волосы и сияющие зелёные глаза, а нос слегка вздернут, как и её эго. Она прекрасно осведомлена о своей привлекательности и таинственности, вызванных расовым наследием, и не стесняется пользоваться ими. Она пустит в ход застенчивую улыбку и накручивание локона на пальчик, если это поможет получить ей то, что она хочет. Несмотря на это, она довольно умна, особенно когда речь заходит о Плетении. Айя была поймана в ловушку в Баровии и путешествовала по домену, в поисках способа сбежать. Недавно она была пленницей орков племени Кровавой Руки.

У вас есть конфеты?

После нескольких минут обсуждения, персонажи слышат плач со стороны ближайшей линии деревьев.

Ваше внимание привлекает всхлипывание. Маленький баровийский мальчик прячется в соснах, сжимая в руках плюшевую игрушку и пытаясь скрыться от вашего взгляда. Увидев вас, ребенок нервно выходит на открытое пространство, вытирая заплаканное лицо рукавом куртки.

«Вы можете мне помочь? Я не могу найти мою маму, и я потерялся».

Мальчик — это на самом деле **они [oni]** Вид, в облике человеческого ребенка. Вид — это существо из Исчезающих холмов, который недавно поступил на службу к Эсме, когда понял, что находится в невыгодном положении в одиночестве на новой земле. Ему было приказано найти и убить Айю. Чтобы помочь они в этом, Эсме дала ему зачарованную мягкую игрушку, которую он может превратить в **гигантскую обезьяну [giant ape]**. Если Вид не проходит проверку против пассивной Проницательности (Обман +8) персонажа, тот замечает, что акцент Вида звучит скорее как фаэрунский, нежели баровийский.

Вид пытается подойти на расстояние двадцати футов от пещеры, возможно, пытаясь передать свою игрушку, которую он называет Берток, одному из персонажей, надеясь застать его врасплох, когда игрушка сменит форму. Вид использует большое животное, чтобы загнать персонажей в пещеру и более эффективно использовать заклинания *конус холода [cone of cold]* и *сон [sleep]*. После использования заклинаний, он накладывает на себя *невидимость [invisibility]* и прячется, пока не использует "Смену формы", чтобы максимизировать свой урон. Его цель — убить Айю, и он будет пренебрегать очевидными возможностями нанести урон, если это приблизит его к Айе. Если станет ясно, что у него ничего не выйдет, он скорее сбежит, чем пожертвует своей жизнью.

Животное подчиняется Виду и сражается до смерти, после чего превращается в гигантскую детскую игрушку; её набивка виднеется в ранах.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Замените гигантскую обезьяну на **бурого медведя [brown bear]**.
- **Слабая группа:** Замените **гигантскую обезьяну** на **гигантского крокодила [giant crocodile]**.
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты на 20 и добавьте + 5 к урону для **они** и для **гигантской обезьяны**. Увеличьте сложность спасброска от заклинаний **они** на 1.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **бурого медведя**. Увеличьте хиты на 20, добавьте + 1 к попаданию и + 5 к урону для всех трех монстров. Увеличьте сложность спасброска от заклинаний **они** на 1.

Развитие

Ниже приведены способы решения некоторых возможных осложнений:

Захват Вида: Захват Вида является сложной задачей из-за его способности летать и накладывать заклинания *невидимость* [*invisibility*] и *газообразная форма* [*gaseous form*]. Если персонажи берут его в плен, он признаётся, что первоначально родом из Исчезающих холмов и оказался в ловушке в Баровии, как и персонажи. В своих снах он встретил женщину, называющую себя Эсме Амаранта, которая предложила ему возможность вернуться в Фаэрун, если он убьёт эльфийку-волшебницу возле деревни Орашное. Он никогда не встречался с Эсме лицом к лицу, но, когда он проснулся, рядом был Берток, как и знание того, где найти Айю.

Вид не особенно предан Эсме и будет рад предать её в обмен на свою жизнь, но, к сожалению, он не знает, где она находится. Он описывает её как высокую красивую женщину-человека с длинными чёрными волосами, которые развеваются на невидимом ветру. У неё была бледная, но не до крайности, кожа, и, в его снах, она носила длинное черное платье без рукавов, лиф которого был украшен чёрным кружевом. На её шее была чёрная лента, с которой свисала серебряная волчья голова. Успешный спасбросок Интеллекта (Анализ) Сл 15 позволяет вспомнить, что это звучит похоже на геральдику Страда, которую персонаж видел по всему домену. Её глаза были тёмными и напряжёнными, но печальными.

Что если Айя погибнет: Маловероятно, что Айя умрёт, но если это произойдёт, персонажам нужно вернуть её к жизни или найти Иксусаксу или одного из одержимых призраков взамен. Если персонажи не способны воскресить Айю, Джени готова сделать это бесплатно, хотя всё ещё пытается торговаться и спрашивает, что персонажи могут предложить ей, прежде чем вызовется сделать это бесплатно. Если ей предлагают какую-либо оплату, она быстро её принимает, прежде чем персонаж успеет передумать.

Сокровища

У Вида при себе четыре рубина общей стоимостью 400 зм.

Часть 3. Магия всегда имеет цену

Найди то, что любишь, и позволь этому убить тебя.

— Чарльз Буковски

После того, как персонажи завербуют последнего члена временного шабаша Джени, они должны отправиться в окрестности Трепещущего леса. У Джени есть место, подготовленное для проведения ритуала. К сожалению, Эсме снова планирует нарушить планы карги.

Примечание для Мастера: В этом столкновении предполагается, что в качестве третьей заклинательницы персонажи привели Айю. Если это не так, замените её соответствующим НИП.

Основные характеристики

Следующие детали относятся к поляне, на которой проводится ритуал:

Свет. В окутанном зимой лесу время близится к вечеру, поэтому, хоть на поляне яркий свет, в лесу свет тусклый.

Стоящие камни. Камни имеют 10 футов в высоту с шероховатой поверхностью, что позволяет легко взобраться на них (проверка Силы (Атлетика) Сл 10). Они вкопаны слишком глубоко в землю, чтобы их опрокинуть.

Ведя вас среди деревьев, Джени кричит через плечо: «Смотрите под ноги, дети. Вы никогда не знаете, что находится под листьями». Со смешком она указывает на череп и кости руки, торчащие из-под опавших листьев.

После нескольких минут ходьбы старуха выходит на свободную от снега поляну. Три стоящих камня окружают котел, кипящий над огнем. На ближайшем плоском камне, совсем под рукой, стоят множество мешочков, колб и флаконов. Три отдельных круга, один из мела на севере, один из цветочных лепестков на юго-востоке и один из свежих внутренностей на юго-западе.

«Займите свои места, леди», — говорит Джени, вступая в круг из внутренностей.

Джени просит каждого персонажа положить их предмет фокуса в котел. Предмет не повреждается, вне зависимости от его состава. Джени предупреждает, что, как только начнется ритуал, шабаш нельзя разрушать, и если что-то случится или появится, персонажам будет необходимо разобраться с этим. Персонажи любой ценой не должны допустить прекращения ритуала после его начала.

Три женщины поднимают руки и начинают читать заклинание в унисон. Джени режет ладонь и смахивает несколько капель крови в котел, который отзывается синим пламенем. Джени улыбается и без труда творит свою магию, но напряжение на лице Айи очевидно. Вместе с тем, Сибил выглядит так, как будто она внезапно взвалила на себя большой вес, и в её чёрных волосах быстро проявляются седые пряди.

Во время женского речитатива, вы слышите шуршание в зарослях и неразборчивые шипящие голоса озвучивают угрожающие стихи:

«Матрона-карга,
Мешая свой чан,
Собирает миньонов,
Вовсю гогоча.
Внемля её лжи,
Все себя познают,
Изнутри обнажив,
И сердца отдают».

Искривленные существа начинают ползти на поляну. В общих чертах человекоподобные, с зеленовато-коричневой, покрытой бородавками кожей и лохматой гривой тонких волос; каждое существо с большой клыкастой пастью, занимающей более половины его изогнутой деформированной головы. Каждое из существ имеет вмятину на груди в форме сердца.

Сила Эсме резко возросла после объединения с Вечерней Славой. Теперь она чувствует могущественных личностей, которые могут помешать ей, и предприняла шаги, чтобы положить конец этому вмешательству. Обратив группу фермеров в гоблынов, она приказала им убить Джени Зеленозубую и её миньонов, и теперь, когда Джени начала ритуал, персонажи — единственные, кто стоят на пути гоблынов. В начале боя трое **гоблынов [goblyns]** нападают на очевидных врагов, а ещё трое следят из-за укрытия, вне поля зрения, в ожидании подходящего момента.

Гоблыны Равенлофта

Гоблыны — это гуманоидные существа, которые были преобразованы мощной магией и на самом деле не являются гоблинами, которых персонажи из Королевств могли видеть раньше. Гоблыны абсолютно преданы своему создателю; в данном случае — Эсме, которая создала их, упражняясь в её новоприобретенной силе. Гоблыны не спят и не устают, только с одержимостью едят и стремятся исполнять приказы своего хозяина.

После трех раундов (или раньше, если будет уничтожена первая волна гоблынов), прочитайте вслух следующий текст:

Напряжение ритуала явно возрастает. Серые пряди появляются в волосах Айи, и её юная эльфийская кожа омрачается морщинами. Сибил едва узнаваема. Там, где когда-то стояла полная жизни женщина, сейчас стоит сгорбившаяся старуха, похожая на скелет с туго натянутой кожей, выдыхающая тайные слова силы.

Прежде чем вы успеваете задуматься над ценой, которую платят эти женщины, эхом раздается рычание, когда всё больше клыкастых существ стекается на поляну.

Оставшиеся три **гоблына** пытаются окружить одну цель, предпочтительно ту, которая избегает ближнего боя. После раунда сражения со второй волной прочитайте или кратко изложите следующее:

Сибил издает приглушенный крик и падает на землю, рассеивая меловую пыль по ветру. Глядя на небо молочно-белыми глазами, она хрипит: «Я вижу её». Затем, охваченная влажным кашлем, она выплёвывает кровь на свое постаревшее лицо и перестаёт дышать.

Глядя на высохший труп, Джени качает головой. «Я говорила тебе, что цена будет высока, младшая сестра, но твоя цена была уплачена сполна. Я вижу нашего врага в руинах крепости на вершине горы».

В лесу эхом раздается рычание, и еще дюжина клыкастых монстров прорывается сквозь листья. Пальцы Айи работают быстро, и на земле образуется круг из зеленого света. «Идите сейчас, это приведет вас к врагу».

Джени широко улыбается: «Да, идите. Я уберусь здесь».

Должно быть ясно, что в этом районе скопилось огромное количество гоблынов, и потребуется время, чтобы уничтожить их всех, пусть даже персонажи и останутся в живых. Айя настойчиво убеждает персонажей войти в круг, чтобы она телепортировала их туда, куда им нужно попасть. Она уже заплатила цену карги за эту силу, и поэтому нет смысла тратить её впустую.

Развитие

Если персонаж настояла на том, чтобы быть одной из трех «сестёр» шабаша, она испытывает значительные последствия, поскольку её жизненную силу истощают, чтобы усилить магию карг, которой она не имеет права заниматься. Во время ритуала персонаж навсегда стареет на 150 лет и получает четыре уровня истощения, пока не совершит продолжительный отдых. Если добавленные к её возрасту годы превышают продолжительность жизни, свойственную её расе, персонаж умирает в конце ритуала. От данного эффекта не существует спасброска.

Это убивает обычного человека, такого как Сибил. Эльфы, такие как Айя или Иксусакса, стареют, но остаются живы. Если третья — одна из призраков, ритуал не влияет на неё, учитывая её состояние как нежити.

Часть 4. Руины крепости Босзоркан

Здесь, в чаще лесной, я подарю тебе вечный покой.

— Смерть, «бедная маленькая богатая девочка»

Зелёное тепло исчезает, когда вы оказываетесь на склоне горы. На юге вы видите домен Баровия, озеро Зарович — брешь в деревьях внизу, Старую Свалическую дорогу — тонкую грязную линию вдаль в снегу. На севере только туман. Небольшая полуразрушенная крепость, на расстоянии броска копья, обхватывает край утеса и кажется единственным возможным местом назначения.

На закате вы обнаруживаете, что предметы, которые вы положили в котёл Джени, теперь лежат у ваших ног в вихрящемся снегу.

Как только персонажи подберут свой предмет фокуса, они моментально узнают о предоставляемом им преимуществах и недостатках, а также об общем направлении и расстоянии до Эсме (она находится в крепости). К несчастью для них, Эсме также знает, что они прибыли.

За пределами крепости

Хоть небольшая крепость выглядит плохо и, вероятно, не выдержит длительной осады, стены в большинстве своем не повреждены. Некоторые части разрушены, но стены все еще имеют высоту от 13 до 15 футов. Главные ворота открыты. Тропа заканчивается у крепости, которая нависает над ущельем, тянущимся с севера на юг более чем в двухстах футах ниже и исчезающем в тумане. Из-за близости к краю с одной стороны и высокой стене с другой, нет никакого способа безопасно обойти вокруг или пройти за крепость. Принимая во внимание снежный ветер и то, что склоны покрыты льдом, забраться по стенам можно только пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 20.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет обнаружить следы, которые, при последующей успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, можно идентифицировать как принадлежащие гуманоидам, лошадям и фургонам. Невозможно определить что-то ещё из-за погоды. Осмотр ворот при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20 позволяет заметить их минимальный износ и предположить, что ранее их мало использовали, но при этом недавно открывали.

Сильный ветер. Во время сражения снаружи или в области 1 или области 2 персонажи подвергаются воздействию сильного ветра. Дальнобойные атаки совершаются с помехой. Трудно поддерживать зажжённым открытый огонь.

Свет. Персонажи прибывают на закате. Через две минуты последний из лучей скрывается за го-

ризонтом и наступает ночь. Луна и звёзды скрыты облаками. В области полная темнота.

Внутри крепости

Внутри крепости прохладно и темно, вещи гниют, если иное не указано в индивидуальных описаниях.

Область 1: Сторожка

Ржавые ворота висят открытыми под углом, позволяющим войти в обветшалую сторожку, но дальнейший проход во внутренний двор заблокирован подъёмной решёткой у дальней стены. Мертвые сорняки и кустарники пробиваются сквозь разбитые каменные плиты и груды снега.

Крыша сторожки обрушилась, позволяя свету пробиваться в комнату. Обломки передвинуты в углы комнаты; пространство является труднопроходимой местностью.

Находясь снаружи, персонажи могут видеть сквозь ворота и подъёмную решётку и заметить за ними большой внутренний двор. В поле зрения нет очевидных противников, однако успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить бойницы в северо-восточном углу (из области 3), которые частично скрыты снегом. Персонажи с пассивным Восприятием равным 22 или выше (в зависимости от проверки Скрытности **наёмного убийцы [assassin]**) также замечают мелькнувшую вдаль в темноте. Бойницы предоставляют укрытие на три четверти (+5 к КД и спасброскам Ловкости).

Растительность. Во внутреннем дворе растет лоза ужаса — опасная колючая баровийская виноградная лоза, похожая на дикую розу. Любой персонаж,двигающийся вдоль стен сторожки (например, чтобы исследовать обломки или атаковать через бойницы), должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, чтобы не уколоться о шип и не получить 1 колющего урона. Те, кто получают урон, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 (против отравления), иначе они падают ничком в лозы (получая дополнительно 1к4 колющего урона) и становятся недееспособны, так как их разум одолевает невыразимый ужас. Отравленные персонажи могут повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Те, кто успешно прошел спасбросок, становятся напуганы на один раунд, а затем приобретают иммунитет к эффектам лозы до окончания продолжительного отдыха.

Ворота и подъёмная решётка. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 20, совершённая при осмотре ворот, позволяет заметить, что ворота не заклинило, они просто висят на пол-

пути, как если бы были остановлены, когда были наполовину опущены. Цепи, которые поднимают или опускают ворота, находятся внутри стены и недоступны, хотя персонаж может попытаться подпереть или заклинить ворота, на усмотрение Мастера. Ворота и подъёмная решётка в области 2 могут быть подняты действием при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 25.

Сюрприз. Если персонажи входят через сторожку, вместо того чтобы попытаться взобраться или пролететь над стеной, **наёмный убийца** в области 3 ждет, чтобы активировать свою ловушку. Он выжидает, пока примерно половина персонажей войдет, пока один из персонажей не пострадает от лозы ужаса или пока не станет ясно, что группа отправляет только одного разведчика вперед. Как только что-то из этого произойдет, он приводит в действие механизм, опускающий ворота. Персонаж, находящийся под воротами, должен пройти спасбросок Ловкости Сл 15, иначе получит 7 (2к6) дробящего урона и станет опутанным (будет удерживаться воротами). Тот, кто успешно прошел спасбросок, может решить, прыгнуть ему вперед или назад.

Как только ворота будут опущены, наёмный убийца атакует из бойницы, получая полное укрытие между выстрелами. Вероятнее всего, он застанет персонажей врасплох. Если такая тактика станет неэффективна, он спрячется и будет готовиться нанести удар, как только кто-то зайдет во внутренний двор.

В это же время **призрачный воин [phantom warrior]** из области 2 приходит разобраться с источником шума и атакует любого в области 1.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите **призрачного воина**.
- **Слабая группа:** Замените **призрачного воина** на **тьень**.
- **Сильная группа:** Замените **призрачного воина** на **призрака**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **тьень** в область 2.

Область 2: Внутренний двор

Снег покрывает неровный внутренний двор под открытым небом. Следы на снегу ведут к единственной двери на севере и большим двустворчатым дверям на востоке. Фургон припаркован в юго-западном углу.

На первый взгляд внутренний двор кажется пустым, но любой, кто пройдет проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, слышит разносимые ветром стоны, будто кто-то страдает от сильной боли.

Призрачный воин, подчиняющийся Эсме и жалящийся на свои мучения, патрулирует этот

внутренний двор. Если персонажи уже столкнулись с призрачным воином в области 1, его больше здесь нет, но его стоны (не) прекращаются.

Двери. Простая одиночная дверь на севере ведет в область 3 и заперта (требуется успешная проверка Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов, чтобы её открыть). На двустворчатых дверях на востоке на одной двери вырезан красивый мужчина, на другой — элегантная женщина; они с тоской глядят друг на друга, стоя на гряде камней. Тщательный осмотр и успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяют заметить, что у мужчины есть клыки, а платье женщины испачкано кровью, капающей с её шеи. Камни, на которых они стоят, на самом деле — курган из сердец. Двустворчатые двери не заперты.

Следы. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 позволяет заметить следы нескольких пар сапог гуманоидов Среднего размера двигавшихся между обеими дверями и фургоном. Здесь также есть отпечатки копыт лошади, ведущие к двустворчатым дверям.

Фургон. Фургон — это крытый фургон доставки. На боку, над тремя свечами, написано имя «Амаранта»; краска облезает от старости. Внутри находятся покрытые пылью инструменты свечника, висящие сзади, среди брусков воска, фитилей и форм. На внутренней стене, напротив рабочего стола, нарисован темноволосый усатый мужчина в запачканном воском фартуке. Его рука опирается на худую девочку лет десяти, с волосами цвета полуночи и насыщенно-тёмными глазами, которые следят за тем, кто ходит по фургону.

Сокровища. Восковой бюст мужчины заботливо уложен в бархатную коробку. Те, кто видел марморный бюст в DDAL04-04 *Марионетка* или видели самого мужчину, узнают Страда фон Заровича. Бюст странно тяжёл, поскольку Эсме использовала череп своего отца, как основу, на которую наклеила воск, чтобы оба мужчины, которых она любила, всегда были с ней. Сломав бюст, можно обнаружить череп, но после этого бюст будет испорчен. В ином случае, если продать бюст правильному покупателю, можно получить 25 зм.

Область 3: Караульное помещение

Вдоль южной стены расположены пустые оружейные стойки и кровати. На западной стене напротив двери находится бойница.

Эта комната занята Яносом Анаталлем, **наёмным убийцей** из Валлаки, который работает на Эсме. Янос восхищается силой и красотой своей госпожи и поклоняется ей издалека. С тех пор как она объединилась с Вечерней Славой, его преданность только возросла. Янос надеется умереть на службе Эсме, чтобы он мог возродиться в виде нежити и

таким образом доказать свою любовь.

Кровати. Янос спрятал под матрас одной из кроватей дневник, который можно обнаружить при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12. Он наполнен детскими попытками написать романтические стихи, описаниями убийств, совершенных во имя Эсме, чтобы доказать его преданность, и общим объяснением веры Вечерней Славы. В последней записи упоминается, что он видел картину Татьяны Федеровны, которую хранит Эсме, и считает, что Эсме более привлекательна в своём нынешнем виде. Тем не менее, он всё равно будет любить её, как только она превратится в создание ночи с обликом Татьяны.

Стойки. Оружейные стойки пусты; за одной из них Янос спрятал свой ключ от секретной двери в области 4. Его можно найти при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Сокровища. Янос Анаталл носит 100 зм в баровойской валюте, *зелье лечения* [potion of healing] и один из двух ключей, необходимых для открытия двери в область 8.

Область 4: Библиотека

Три стены напротив двери покрыты полками с томами, свитками и небольшими картинами в рамках. Комнату переполняет запах специй, исходящий от жаровни, висящей над уровнем глаз в центре комнаты. В центр северной стены встроен фонтан, изображающий плачущую женщину; её слезы скапливаются в бассейне. Каменная чаша лежит на бортике фонтана.

Эта библиотека — кладёзь информации (хотя большая её часть представляет собой сведения из вторых рук или предположения), касающейся Страда фон Заровича, его брата Сергея, Татьяны Федеровны и Янтарного храма. Здесь также находится половина головоломки необходимой, чтобы найти потайную лестницу (область 8).

Освещение. Освещённая жаровня даёт тусклое освещение наряду с минимальным теплом.

Запах. Жаровня наполнена пряным благоуханием, которое пронизывает комнату. Аромат нельзя назвать неприятным, но он чрезмерный. Все проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии, совершаются с помехой. Любой, кто успешно прошёл проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, также чувствует слабый едкий запах в комнате (фонтан).

Фонтан. Статуя женщины в фонтане очень похожа на женщину, изображённую на картинах в этой комнате (Татьяна). Жидкость холодная и прозрачная. К сожалению, она проклята. Горный источник, питающий фонтан, превращается в сильную кислоту. Любой, кто контактирует с жидкостью, получает 22 (4к10) урона кислотой. При проверке фонтана можно обнаружить, что он излучает магию школы вызова.

Потайная дверь. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет заметить слабые потертости на полу и предположить, что полку на восточной стене можно передвинуть. Полка висит на петлях и может легко быть сдвинута, открывая дверь. В центре двери есть одно углубление в форме ключа. Нет ни замочной скважины, чтобы вставить отмычку, ни даже видимого механизма доступа к ней, поэтому необходимо найти ключ.

Персонажам не известно, что дверь заперта двумя различными магическими замками (один контролируется здесь, другой — потайной дверью в области 7). Если ключ, найденный в области 3, будет прижат к углублению, раздастся щелчок разблокировки замка. К сожалению, это также активирует **магическую ловушку** и не откроет второй замок. Второй замок открывается только при разблокировке потайной двери в области 7.

Если персонаж попытается открыть дверь, не разблокировав второй замок, *облако смерти* [cloudkill] (Сл спасброска 15) заполняет комнату и длится 10 минут. Облако не выходит за пределы комнаты. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 20 позволяет обнаружить ловушку. Успешная проверка Ловкости (Воровские инструменты) Сл 20 может отключить ловушку, как только она появилась, но не открыть дверь. *Рассеивание магии* [dispel magic] или подобный эффект подавляет ловушку и магические замки на 10 минут, но выпускает металлические стержни, которые тянутся от двери до стен и пола в заблокированном положении, поэтому дверь нельзя открыть. Нанесение 100 урона двери может разрушить её, и, как и большинство предметов, она невосприимчива к урону психической энергией и урону ядом.

Полки. Полки заполнены томами и свитками различного вида, а также несколькими картинами и рисунками Страда, Сергея, Татьяны, Янтарного храма и замка Равенлофт. Поиск персонажем полезной информации в библиотеке займёт 10 минут. Для каждого нового уникального фрагмента информации сложность проверки Интеллекта (Расследование) увеличивается на 5, пока больше не останется сведений для поиска. Например, при результате проверки навыка 17, персонаж узнаёт 3 факта.

- Страд влюбился в невесту своего брата Сергея, женщину по имени Татьяна. Она умерла до того, как Страд смог завладеть ею.
- Изображений Татьяны больше, чем любого другого человека или места. На некоторых картинах её можно увидеть сидящей перед пудреницей и любующейся собой в ручном зеркале, расчесывающей волосы серебряным гребнем или одетой в прекрасное платье с подходящими перчатками.
- Страд проклят на вечную жизнь, и в каждом поколении Татьяна возрождается и умирает,

прежде чем он сможет завладеть ею. Существует несколько историй о том, как Страд бросался к женщине, выглядящей как Татьяна, только чтобы найти её умирающей в результате несчастного случая.

- В Янтарном храме заключены могущественные тёмные божественные сущности. Одна из них называется Вечерняя Слава, богиня любви сквозь нежизнь, которая учит, что любовь бессмертна и никогда не умрёт.
- Существует множество историй о ритуалах перевоплощения в облик другого. Чтобы трансформация стала постоянной, для большинства из них требуются личные вещи человека, которым желает стать заклинатель.

Любые источники, взятые из этой комнаты, немедленно вспыхивают огнем и сгорают. Тёмные Силы не позволят неправильным людям владеть этими знаниями.

Область 5: Сторожевая башня (нижний уровень)

Проход ниже можно увидеть через потрескавшееся окно этой сторожевой башни. Сквозь разбитые стекла со свистом сквозит прохладный ветер, развевая одеяла на полудюжине кроватей, разбросанных вокруг центрального стола со скамейками по обе стороны. Лестница поднимается на второй этаж.

Эта комната используется в качестве казармы баровийскими ведьмами, которые следуют за Эсме. Здесь расположены шесть незаправленных кроватей, на которых свалены меха; возле каждой, рядом или под ней, находится сундук.

Звук. Те персонажи, чьё пассивное Восприятие больше или равно 15, слышат раздражённые — но приглушенные — голоса доносящиеся сверху лестницы. Похоже на то, что по крайней мере три личности пытаются не поднимать шум. Конкретные детали нельзя разобрать, если не подойти ближе.

Ловушка с копиями. Четвертая ступенька на лестнице — ловушка. Если наступить на нее, несколько копий вылетят с одиннадцатой ступени (+8 к рукопашной атаке оружием, 22 (4к10) колющего урона), целясь в торс существу Среднего размера или в голову существу Маленького размера. Ловушку можно обнаружить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 и отключить при помощи проверки Ловкости (Воровские инструменты) Сл 15 или просто переступив через четвертую ступеньку. Если ловушка активирована, она издает достаточно шума, чтобы предупредить врагов в области 6.

Сундуки. Персонажи могут найти в сундуках несколько комплектов одежды, подходящих для мужчин и женщин, а также некоторые личные вещи.

Сокровища. Внутри сундуков есть множество личных безделушек, ювелирных украшений и разбросанных монет общей стоимостью 150 зм. Чтобы добраться до них, требуется успешная проверка Ловкости (Воровские инструменты) Сл 15.

Область 6: Сторожевая башня (верхний уровень)

Магический круг и пентаграмма занимают доминирующую позицию в центре этой комнаты, каждая точка освещена высоким железным канделябром. Стол на северной стене покрыт бумагами, книгами, свечами и бутылками. На западной стене висит картина, изображающая лорда Страда.

Баровийские ведьмы используют эту комнату в качестве основного ритуального зала. Когда персонажи прибывают, **Николаос Салахори** находится здесь с несколькими другими членами свиты Эсме (двумя **баровийскими ведьмами** [Barovian witches] и двумя **головорезами** [thugs]), которые начали сомневаться в плане своей госпожи. Николаос является самым старшим представителем группы, после Эсме, и он считает, что прикидываться Татьяной — вероятно предательство их единоличного лорда и хозяина, Страда. Он пытается убедить остальных, что они должны бежать со службы Эсме и предупредить Страда о её предательстве.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите одну **баровийскую ведьму** и обоих **головорезов**.
- **Слабая группа:** Уберите одну **баровийскую ведьму** и одного **головореза**.
- **Сильная группа:** Замените обоих **головорезов** на **гоблына**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **гоблына**.

Освещение. Канделябры наполняют комнату ярким светом, вдобавок к магии, указанной ниже.

Канделябр. Центральная свеча каждого канделябра другого цвета и не зажжена. Свечу можно зажечь действием, что активирует хранимое в ней заклинание и может быть сделано, даже если персонаж не может накладывать это заклинание или не имеет его в своём списке заклинаний. Магия этих свечей закончится, если Эсме будет уничтожена. Свечам соответствуют следующие заклинания:

- **Чёрный.** *Воображаемый убийца* [phantasmal killer]
- **Синий.** *Ведьмин снаряд* [witch bolt]
- **Зелёный.** *Видение невидимого* [see invisibility]
- **Пурпурный.** *Подчинение личности* [dominate person]

• **Желтый.** *Рассеивание магии [dispel magic]*

Заклинания накладываются с использованием базовой характеристики Эсме (+9 к попаданию атаками заклинаниями, Сл спасброска от заклинаний 17) с использованием ячейки заклинаний 5-го уровня. Если заклинание требует концентрации, существо, зажжённое свечу, должно удерживать концентрацию. Существо, зажигающее свечу, выбирает цель заклинания.

Картина. Картина Страда зачарована таким образом, что Тёмный Лорд может по своему желанию смотреть через её глаза. Те, кто находятся в комнате, могут попытаться преуспеть в спасброске Мудрости (Проницательность) Сл 20, чтобы ощутить «плохое предчувствие», когда он смотрит.

Пентаграмма. Любое существо, стоящее в символе диаметром 15 футов на полу совершает с преимуществом броски атаки и спасброски против любого врага с сюжетной наградой «**Затронутый Туманами**». Любое существо с сюжетной наградой «**Затронутый Туманами**», вошедшее в символ, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, чтобы покинуть круг. Символ может быть уничтожен действием любым персонажем без сюжетной награды «**Затронутый Туманами**».

Рабочий стол. Стол предоставляет подробную информацию о ряде квази-религиозных ритуалов поклонения Страду и Вечерней Славе. Он также содержит множество магических компонентов для заклинаний стоимостью 120 зм и книгу заклинаний одной из ведьм.

Сокровища. На рабочем месте находятся компоненты для заклинаний стоимостью 120 зм и *книга заклинаний ведьмы [witch's spellbook]*. Если персонажи позволяют ведьмам уйти, они забирают книгу заклинаний и компоненты с собой.

Ведьмы

Ведьмы близки к тому, чтобы последовать словам Николаоса, но когда персонажи входят, они сразу же занимают оборонительную позицию и готовятся сражаться. Если персонаж немедленно показывает, что группа не хочет им навредить, ведьмы будут готовы поговорить. Они знают, что в случае успеха Эсме примет бессмертную версию облика Татьяны и планирует использовать эту форму и силу Вечерней Славы, чтобы соблазнить Страда. Аппеляция к непререкаемому авторитету Страда, либо угрозы о том, что Страд будет мстить ведьмам, могут убедить их уклониться от сражения и бежать. Если персонаж успешно проходит проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 25, ведьмы собирают свои вещи и покидают крепость. Мастеру следует дать преимущество на бросок за особенно хороший отыгрыш. Николаос зайдёт так далеко, что даст героям ключ к секретной двери в области 7 и скажет им, где найти дверь; хотя он забывает рассказать им о ловушке. Опасаясь гнева Эсме, ведьмы отказываются помогать сражаться с ней. Они знают, что сила Вечерней Славы

колоссальна. Они сообщают, что Эсме уже начала ритуал в комнате над большим залом, и если персонажи хотят остановить её, им нужно поторопиться.

Если персонажи отказываются позволить ведьмам уйти или забрать их вещи или проваливают попытку убедить их, ведьмы атакуют. Если Николаос и как минимум двое других будут побеждены, оставшихся врагов можно вынудить сдаться.

Область 7: Большой зал

Этот большой зал пахнет кровью и горелым мясом. В северо-восточном углу в трещащем камине обугливается кусок мяса. В оконной нише на восточной стене находится статуя красивой женщины, окрашенная кровью. Вокруг неё свалены внутренности и требуха. Снаружи, в проходе ниже, бушует шторм. Гобелен на западной стене изображает вид с перевала ниже крепости Босзоркан на фоне ночного неба. Груда наполовину съеденного мяса, увенчанная головой лошади со снятой кожей, лежит на столе посреди комнаты.

Когда приходят персонажи, большой зал кажется пустым. **Огненный элементаль [fire elemental]** (см. ниже) наблюдает в форме огня в камине.

Освещение. Проникающий сквозь окна лунный свет и пылающий огонь дают яркое освещение.

Запах. Комната сильно пахнет горелой филейной частью лошади и потрохами вокруг статуи.

Камин. Огонь в камине на самом деле является **огненным элементом**, который атакует, если персонажи активируют ловушку *огненной бури [firestorm]* или открывают дверь, чтобы покинуть эту комнату.

Потайная дверь. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить слабые потертости на полу и предположить, что участок западной стены за гобеленом можно открыть. В центре двери есть одно углубление в форме ключа. Нет ни замочной скважины, чтобы вставить отмычку, ни даже видимого механизма доступа к ней, поэтому необходимо найти ключ. Персонажам не известно, что дверь заперта двумя разными магическими замками (один контролируется здесь, другой — потайной дверью в области 4). Если ключ, найденный в области 6, будет прижат к углублению, раздастся щелчок разблокировки замка. К сожалению, это также активирует магическую ловушку и не откроет второй замок. Второй замок открывается только при разблокировке потайной двери в области 4. Если персонаж пытается открыть дверь, не разблокировав второй замок, *огненная буря [firestorm]* (Сл спасброска 15) заполняет комнату, но не выходит за её пределы. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 20 позволяет обнаружить ловушку. Успешная проверка Ловкости (Воровские инструменты) Сл 20 может отключить ловушку, как только она по-

явилась, но это не открывает дверь. *Рассеивание магии* [*dispel magic*] или подобный эффект подавляет ловушку и магические замки на 10 минут, но выпускает металлические стержни, которые тянутся от двери до стен и пола в заблокированном положении, поэтому дверь нельзя открыть. Нанесение 100 урона двери может разрушить её, и, как и большинство предметов, она невосприимчива к урону психической энергией и урону ядом.

Статуя. Статуя Татьяны находится в нише в окружении кровавых потрохов зарезанной лошади. На её груди, находится нарисованный кровью святой символ Вечерней Славы: рука с сердцем на ладони. Возложение руки на священный символ заставляет жертву рухнуть на пол и быстро испытать множество смертей, пережитых Татьяной: падения, разможнения, колющие удары, отравления и т. д. Видения следуют одно за другим, они нечёткие, сбивают с толку и болезненны, пока не заканчиваются изображением её стоящей на склоне горы перед Босзорканской крепостью в длинном чёрном платье без рукавов, лиф которого украшен черными кружевами. На шее у неё чёрная лента, с которой свисает серебряная волчья голова. Она улыбается, оборачивается и, видя персонажа, поднимает руку в приветствии, на её ладони виден бескровный разрез в форме сердца. Это состояние занимает один раунд; персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе получит один уровень безумия.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Снизьте КД и модификатор атаки **огненного элемента** на 1 и снизьте его хиты на 20.
- **Слабая группа или сильная группа:** Без изменений.
- **Очень сильная группа:** Увеличьте КД и модификатор атаки **огненного элемента** на 1, увеличьте его хиты на 20, а также его мультиатака позволяет ему делать три атаки вместо двух.

Область 8: Потайная лестница (нижний уровень)

За секретной дверью находится большая лестничная площадка с винтовой лестницей, поднимающейся вверх, через потолок. Геральдика фон Заровичей вырезана на северной стене.

В эту комнату можно войти только открыв обе потайные двери в областях 4 и 7. Обе двери заметны и их можно безопасно открыть изнутри в области 8.

Область 9: Потайная лестница (верхний уровень)

Винтовая лестница ведет к другой лестничной площадке с дверью на восточной стене и еще одной резьбой на северной стене в виде барельефа, представляющего собой пентаграмму в круге с рычащей волчьей головой в центре.

Софи Элланани, самая младшая из **баровийских ведьм**, стоит здесь на страже вместе с **оживленной броней Страда** [*Strahd's animated armor*]. Если Софи слышит, как приближаются персонажи, она направляет броню на вершину лестницы для защиты от всех пришедших, в то время как сама идёт в область 10, чтобы предупредить свою хозяйку и присоединиться к ней в обороне.

Область 10: Ритуальный зал

Я сладкий, как сахар, я жёсткий, как лёд. Кто обидит хоть раз меня - тот дважды умрёт

— Джефри Стар

Мужчина и женщина, почти обнажённые, танцуют на полу, скользком от нарисованных кровью магических символов. Среди них расплылись восковые лужи от расставленных через каждые несколько футов свечей. Окна на этом этаже разбиты, сильный ветер задувает снег в комнату, но его быстро выносит назад ревуший в центре южной половины комнаты костер.

Женщина с бледной кожей, чёрными волосами и насыщенно-тёмными глазами стоит за пламенем, одетая в чёрное платье и перчатки, с серебряным гребнем в волосах, а также ручным зеркалом и пудреницей в руках. Она улыбается — и на мгновение её окружает чёрный туман, превращающий её лицо в лицо женщины, которую вы видели на статуях и картинах на первом этаже. Но затем он исчезает, и вы вновь видите Эсме Амаранту. Зажигая свечу и опуская её на пол, она взывает: «Скоро, любовь никогда не умрёт!»

Эсме Амаранта, объединённая с остатком сущности Вечерней Славы, вместе с **баровийской ведьмой** и **головорезом** близки к завершению ритуала. Когда персонажи входят, они атакуют. Головорез движется, чтобы немедленно ввязаться в сражение, и, если они были предупреждены, ведьма накладывает заклинание *смена обличья* [*alter self*] и делает то же самое. Если нет, она будет полагаться на поддержку головореза. Эсме старается держаться на расстоянии чтобы использовать свои заклинания с большей эффективностью. Для того чтобы ритуал продолжался, она должна тратить одно действие каждый раунд в течение десяти

раундов, будучи одержимой Вечерней Славой, либо её собственное, либо легендарное. Если она не может этого сделать, ритуал прерывается. Кроме того, она сохраняет свою способность *легендарного сопротивления* [*legendary resistance*] для эффектов, которые мешают ей произносить ритуал, изгоняют её или изгоняют Вечернюю Славу. Мастер должен объяснить, что магическая сила нарастает и смена обликов Эсме и Татьяны ускоряется, и становится ясно, что она остаётся Татьяной всё дольше и дольше. Время на исходе.

Освещение. Проникающий сквозь окна лунный свет и пылающий огонь дают яркое освещение.

Костёр. Существо, начинающее свой ход в костре, получает 14 (4к6) огненного урона.

Напольные глифы. Глифы на полу наполняют комнату магией. Существа с сюжетной наградой «Затронутый Туманами» получают половину эффекта от любой целительной магии, пока находятся в этой комнате, за исключением тех случаев, когда они преуспевают в спасброске Телосложения Сл 17 каждый раз, когда они становятся целью магических исцеляющих заклинаний, предметов или эффектов.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите **баровийскую ведьму** и **головореза**. Уберите у Эсме ячейки заклинаний 6-го и 7-го уровня. Эсме требуется 15 раундов, чтобы завершить ритуал.
- **Слабая группа:** Уберите одного **головореза**. Уберите у Эсме ячейку заклинаний 7-го уровня. Эсме требуется 12 раундов, чтобы завершить ритуал.
- **Сильная группа:** Добавьте **баровийскую ведьму**. Эсме требуется 9 раундов, чтобы завершить ритуал.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **баровийскую ведьму** и **головореза**. Добавьте Эсме дополнительные 30 хитов и увеличьте её КД на 1. Эсме требуется 8 раундов, чтобы завершить ритуал.

Развитие. Если Софи Элланани предупреждает о приближении персонажей из области 9, Вечерняя Слава благословляет **головорезов** и **ведьм** в комнате. Они получают эффекты, как если бы они были целью следующих заклинаний: *благословление* [*bless*] (+1к4 к броскам атаки и спасброскам), *размытый образ* [*blur*] (броски атаки по ним, которые полагаются на зрение, совершаются с помехой) и *псевдожизнь* [*false life*] (+15 хитов). Если Вечерняя Слава изгоняется, эти эффекты заканчиваются.

Если Вечерняя Слава будет изгнана, прочитайте следующий текст:

Предъявление медальона и громкое требование Вечерней Славе покинуть Эсме, заставляет чёрный туман изливаться из глаз, носа, рта и ушей ведьмы. Туман образует призрачное изображение бледной блондинки с ледяными голубыми глазами и бескровными сердцами, прорезанными в её ладонях. Она грустно смотрит на Эсме и затем впитывается в медальон.

«Не-е-ет! Любовь никогда не умирает! Ещё есть время. Я могу заставить его любить меня. В качестве свадебного подарка, я убью тебя!» Эсме обращает всю свою ярость против вас.

Когда Вечерняя Слава изгоняется, Эсме теряет: все иммунитеты к урону, все иммунитеты к состояниям, кроме иммунитета к состоянию очарования, благословение Матери Ночи и два легендарных действия в ход. Кроме того, её поцелуй больше не исцеляет её.

Сокровища. Если Эсме удастся победить, персонажи найдут дорогие свечи с символом Вечерней Славы на них стоимостью 250 зм, драгоценности стоимостью 1000 зм, икону из слоновой кости с изображением Вечерней Славы стоимостью 200 зм и картину с изображением Татьяны стоимостью 200 зм. Дополнительно, перчатки, гребень, пудреница и ручное зеркало Татьяны каждое стоят по 25 зм. Кроме того, Эсме имеет при себе *наручи защиты* [*bracers of defense*] и книгу заклинаний.

Заключение

Заключение приключения зависит в первую очередь от того, победили ли персонажи Эсме вовремя.

Персонажи терпят неудачу

Если персонажи НЕ побеждают Эсме и Вечернюю Славу в течение десяти раундов, прочитайте следующий текст:

Тело Эсме извивается от боли и принимает новую форму. Она — возрождённая Татьяна Федеровна! Взглянув на вас кроваво-красными глазами с кривой улыбкой, она от души смеётся совершенно новым голосом. Хорошо заметны острые клыки.

«Вы проиграли! Любовь живёт вечно!» — с этими словами Эсме превращается в летучую мышь и улетает в ночь.

Персонажи не победили Эсме, поэтому земли Трепещущего леса не возвращаются в Фаэрун. Персонажи должны найти свою собственную дорогу домой. Персонажи получают доступ к деятельности во время простоя **«Цена провала»** (см. «Деятельность во время простоя», ниже).

Персонажи добиваются успеха

Через несколько мгновений после поражения Эсме и её последователей, её планы начинают рушиться:

Вы чувствуете болезненное тянущее ощущение внутри себя, как будто вы страдаете от ощущения разбитого сердца: смесь тоски, печали и радости. Туман поднимается с пола, кружа вокруг вас. Вместо дыма и свечного воска вы чувствуете запахи весны.

После разрушения планов Эсме, персонажи, НИПы и локации Фаэруна больше не связаны с Домом Ужаса. Все они возвращаются туда, откуда их забрал туман. Вскоре люди вокруг Флана заговорят о делах персонажа в борьбе с существами из туманов.

Теперь каждый персонаж должен сделать выбор: вернуться на Фаэрун или остаться в Баровии (возможно, потому, что игрок хочет сыграть больше приключений, проходящих в Баровии).

Если персонаж хочет уйти, он получает сюжетную награду **«Побег из Демиплана Ужаса»** и просыпается в Трепещущем лесу недалеко от Флана. Сейчас весна, и он находится в Фаэруне. Медальона с Вечерней Славой нигде нет. Персонажи, являющиеся членами фракции, награждаются за **завершение секретной миссии** после проверки местным представителем фракции.

Если персонаж останется в Баровии, он получит доступ к деятельности во время простоя **«Возвращение в крепость»** (см. «Деятельность во время простоя», ниже).

Вне зависимости от того, останутся персонажи или нет, они получают сюжетную награду **«Истинное значение любви»**.

Конец...?

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

Небоевые награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Баровийская ведьма	100
Бурый медведь	200
Гигантская человекообразная обезьяна	2900
Гигантский крокодил	1800
Гоблы	700
Головорез	100
Наёмный убийца	3900
Николаос Салахори	1800
Огненный элементаль	1800
Оживленная броня Страда	2300
Они	2900
Призрак	1800
Призрачный воин	700
Тень	100
Эсме Амаранта	7200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Завербовать живой третью «сестру»	500
Решить загадку потайной двери	500
Провести мирные переговоры с Николаосом Салахори и другими ведьмами	500
Изгнать Вечернюю Славу	250
Остановить трансформацию Эсме	500

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **4500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **6000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и делят их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Посеребрённые стрелы	50
Рубины	400
Восковой бюст Страда фон Заровича	25
Сумка Яноса Анаталля	100
Сундуки в сторожевой башне	150
Компоненты для заклинаний	120
Свечи	250
Ювелирные изделия	1000
Икона Вечерней Славы	200
Портрет Татьяны	200
Перчатки Татьяны	25
Гребень Татьяны	25
Пудреница Татьяны	25
Ручное зеркало Татьяны	25

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Наручи защиты [bracers of defense]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

На этих кожаных наручах вышит символ открытой руки, с бескровно вырезанным на ладони отверстием в форме сердца. Наручи наполняют владельца верой в то, что любовь вечна, независимо от веры, национальности или признаков жизни. Описание этого предмета можно найти в **Руководстве Мастера**.

Зелье дружбы с животными [potion of animal friendship]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

Зелье большого лечения [potion of greater healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания «Малое восстановление» [spell scroll of lesser restoration]

Свиток, обычный

В этом свитке находится заклинание *малое восстановление*. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Книга заклинаний ведьмы [witch's spellbook]

Книга заклинаний обтянута красной кожей и украшена оттиском в виде голов волка и ворона. Она содержит следующие заклинания: *жуткий смех Таши* [Tasha's hideous laughter], *луч болезни* [ray of sickness], *невидимость* [invisibility], *смена обличья* [alter self], *усыпление* [sleep]

Книга заклинаний Эсме [Esmae's spellbook]

Эта книга заклинаний обтянута чёрным бархатом поверх металлических пластин. Кажется, что надписи внутри сделаны кровью. Она содержит следующие заклинания: *ведьмин снаряд* [witch bolt], *волшебная стрела* [magic missile], *гипнотический узор* [hypnotic pattern], *контрзаклинание* [counterspell], *корона безумия* [crown of madness], *молния* [lightning bolt], *облако смерти* [cloudkill], *огненный шар* [fireball], *очарование личности* [charm person], *превращение* [polymorph], *палец смерти* [finger of death], *распад* [disintegrate], *рассеивание*

магии [dispel magic], *туманный шаг* [misty step], *усыхание* [blight], *щит* [shield], *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles].

Время простоя

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** по завершении этого приключения.

Слава

Все представители фракций получают **единицу славы** за участие в этом приключении.

Кроме того, в случае успеха в возвращении частей Фаэруна, которые были унесены Туманами, **каждый персонаж, являющийся членом фракции**, отмечает выполнение **секретного задания**.

Деятельность во время простоя

Персонажи, которые хотят покинуть Баровию, должны потратить на это время простоя. Вы можете использовать следующую деятельность во время простоя, предоставленную в результате вашего столкновения с Эсме:

Цена провала (провал). Вам не удалось вернуть части Фаэруна, которые были отправлены в Баровию, поэтому вы должны найти другие способы. В любой момент после этого приключения вы можете потратить 40 дней простоя и 250 зм, чтобы вернуться в Фаэрун вместе с семьёй Вистани. Вы получаете сюжетную награду **«Побег из Демиплана Ужаса»**.

Возвращение в крепость (успех). Если вы решите повременить с тем, чтобы вернуться в Фаэрун, вы можете потратить 5 дней простоя, чтобы в любое время вернуться в крепость Босзоркан. Туманы все еще там, и когда вы наконец решите вернуться в Фаэрун, вы получите сюжетную награду **«Побег из Демиплана Ужаса»**.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

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.

Побег из Демиплана Ужаса. Вы свободны от Демиплана Ужаса и можете убрать сюжетную награду «Демиплан Ужаса». Если вы позже вернетесь в Баровию, вы снова получите сюжетную награду и будете должны найти новый способ выбраться отсюда.

Если вы получили сюжетную награду **«Затронутый Туманами»**, вы впадёте в волшебную кому по возвращению и потеряете 10 дней простоя за каждый тёмный дар, которым вы обладаете. Вы должны будете оплатить затраты на существование за каждый из этих дней, пока вы находились в коме, как только вы проснётесь, чтобы поесть, починить снаряжение и т.д., Проснувшись (если вы когда-нибудь это сделаете ...), вы теряете сюжетную награду **«Затронутый Туманами»**.

Истинное значение любви. Вы победили Эсме Амаранту и снова заточили Вечернюю Славу. Вы настоящий воин судьбы и любви и отмечены как таковой. Вы получаете преимущество на проверки Харизмы против последователей богини Суни. Вы можете вычеркнуть эту награду, чтобы успешно пройти спасбросок против эффекта очарования, который вы провалили.

Награда Мастера

Вы получаете **1500 опыта, 750 зм и 10 дней простоя** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Айя Гленмиир, маг

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки История +6, Магия +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Гномий, Драконий, Общий, Эльфийский

Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага* [mage armor], *обнаружение магии* [detect magic], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *внушение* [suggestion], *туманный шаг* [misty step]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *полёт* [fly], *снятие проклятья* [remove curse]

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *град* [ice storm]

5 уровень (1 ячейка): *наблюдение* [scrying], *полёт* [fly]

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Баровийская ведьма

Средний гуманоид, хаотично-злой

Класс Доспеха 10

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (−2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Восприятие +2, Магия +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Использование заклинаний. Ведьма является заклинателем 3 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *жуткий смех Ташу* [Tasha's hideous laughter], *луч болезни* [ray of sickness], *усыпление* [sleep]

2 уровень (2 ячейки): *невидимость* [invisibility], *смена обличья* [alter self]

Действия

Когти (требуется смена обличья). Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1). Эта атака является магической.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона.

Бурый медведь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 34 (4к10 + 12)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) колющего урона.
Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Гигантская человекообразная обезьяна

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 157 (15к12 + 60)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Атлетика +9, Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 7 (2900 опыта)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает две атаки кулаком.
Кулак. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 22 (3к10 + 6) дробящего урона.
Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 50/100 фт., одна цель. Попадание: 30 (7к6 + 6) дробящего урона.

Гигантский крокодил

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 85 (9к12 + 27)
Скорость 30 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Навыки Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 30 минут.

Действия

Мультиатака. Крокодил совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.
Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 21 (3к10 + 5) колющего урона и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, и крокодил не может кусать другую цель.
Хвост. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 14 (2к8 + 5) дробящего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе будет сбита с ног.

Гоблын

Средний гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 56 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2, Скрытность +5

Иммунитет к состоянию очарование, эффекты сна

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Управляемый. Гоблын находится в постоянном телепатическом контакте со своим создателем, который может бонусным действием начать видеть и слышать посредством чувств гоблына.

Действия

Мультиатака. Гоблын совершает три атаки: две когтями, и одну укусом или «Пиршеством».

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 3) рубящего урона и цель становится схваченной (Сл высвобождения 15).

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 15 (2к8 + 6) рубящего урона.

Пиршество. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна схваченная цель. **Попадание:** 15 (2к8 + 6) колющего урона и гоблын начинает жевать лицо жертвы, охватывая рот и нос цели своим собственным ртом. Цель не может дышать и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит один уровень истощения и будет совершать с помехой все проверки Харизмы, пока не закончит продолжительный отдых. Во время пиршества гоблын не может совершать атаки укусом.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт. одна цель. **Попадание:** 5 (1к10) колющего урона.

Наёмный убийца

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +7, Инт +5

Навыки Акробатика +7, Восприятие +4, Обман +4, Скрытность +11

Соппротивление урону яд

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Великий, Воровской жаргон, Общий

Опасность 8 (3900 опыта)

Убийство. В своём первом ходу наёмный убийца совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все попадания наёмного убийцы по захваченным врасплох существам являются критическими попаданиями.

Увёртливость. Если наёмный убийца подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, наёмный убийца вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Скрытая атака (1/ход). Наёмный убийца причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника наёмного убийцы, и наёмный убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Наёмный убийца совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получая 24 (7к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Легкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8+3) колющего урона плюс 10 (3к6) урона ядом и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получая 24 (7к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Николаос Салахори

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	9 (−1)	15 (+2)

Навыки Запугивание +8, Восприятие +2

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 5 (1800 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда Николаос попадает им (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Николаос совершает две атаки боевым топором.

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона или 15 (2к10 + 4) рубящего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Метание пламени. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (3к6) урона огнем. Если цель — горячий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

Огненный элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 102 (12к10 + 36)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан

Опасность 5 (1800 опыта)

Огненное тело. Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания. Существо, касающееся элементаля или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) урона огнём. Кроме того, элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Когда он впервые за ход входит в пространство существа, это существо получает 5 (1к10) урона огнём и загорается; пока кто-нибудь не потушит огонь действием, это существо получает 5 (1к10) урона огнём в начале каждого своего хода.

Свечение. Элементаль испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Восприимчивость к воде. За каждые 5 футов перемещения в воде, или за каждый вылитый на него галлон воды, элементаль получает урон холодом 1.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает две атаки касанием.

Касание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) урона огнём. Если цель — существо или горючий предмет, она вспыхивает. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает 5 (1к10) урона огнём в начале каждого своего хода.

Оживленная броня Страда

Средний конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 21 (природный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Навыки Восприятие +3

Сопrotивление урону огонь, холод

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич, слепота

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп дальше этого радиуса), пассивное Восприятие 13

Языки понимает Общий, но не может говорить

Опасность 6 (2300 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Броня становится выведенной из строя, пока находится в поле антимагии. Если она станет целью *рассеивания магии* [*dispel magic*], Броня должна будет пройти спасбросок Телосложения Сл, равной Сл спасброска от заклинаний заклинателя и, при провале, потерять сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока броня не движется, её невозможно отличить от обычного комплекта брони.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две рукопашные атаки или использует «Шокирующий снаряд» дважды.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона электричеством.

Шокирующий снаряд. Дальнебойная атака заклинанием: +4 к попаданию (с преимуществом на бросок атаки если цель носит металлический доспех), дистанция 60 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (3к6) урона электричеством.

Они

Большой великан, законно-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 110 (13к10 + 39)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Лов +3, Тел +6, Мдр +4, Хар +5

Навыки Восприятие +4, Магия +5, Обман +8

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Великаний, Эльфийский

Опасность 7 (2900 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой они является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Они может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *невидимость* [druidcraft], *тьма* [darkness]

1/день каждое: *газообразная форма* [gaseous form], *конус холода* [cone of cold], *очарование личности* [charm person], *усыпление* [sleep]

Магическое оружие. Атаки оружием они являются магическими.

Регенерация. Они восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Они совершает две атаки, либо когтями, либо глефой.

Коготь (только в облике они). Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) рубящего урона.

Глефа. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 15 (2к10 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона в Маленьком или Среднем облике.

Смена формы. Они магическим образом превращается в Маленького или Среднего гуманоида, в Большого великана, или принимает свой истинный облик. За исключением размера, во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Единственное снаряжение, которое трансформируется вместе с ним, это глефа, которая может уменьшаться, чтобы подходить гуманоидному облику. Если они умирает, он принимает свой истинный облик, и глефа принимает нормальный размер.

Призрак

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Спротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1800 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, призрак совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 21 (4к8 + 3) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстаёт спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Призрачный воин

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 16
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (–1)	10 (+0)	15 (+2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +2
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону холод, некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, любые известные ему при жизни
Опасность 3 (700 опыта)

Эфирное зрение. Призрачный воин может видеть на 60 футов на Эфирный план, пока он находится на материальном плане, и наоборот.
Бестелесное передвижение. Призрачный воин может двигаться через других существ и объекты, как если бы они были сложнопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если завершит свой ход внутри объекта.
Спектральная броня и щит. КД призрачного воина учитывает его спектральную броню и щит.

Действия

Мультиатака. Призрачный воин совершает две атаки своим призрачным длинным мечом.
Касание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) урона силовым полем .
Эфирность. Призрачный воин может входить на эфирный план с материального или наоборот. Он виден на материальном плане, когда он находится в пограничном эфире, и наоборот, но он не может повлиять или подвергнуться влиянию чего-либо с другого плана.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом освещении и в темноте)
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает Дварфийский, Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.
Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, тень может совершать действие Засада бонусным действием.
Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свете, тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

Действия

Вытягивание силы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией, и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если её Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.
Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

Эсме Амаранта

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 120 (16к8 + 48)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)

Спасброски Мдр +7, Хар +8

Навыки Магия +13, Религия +13

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия

Иммунитет к урону некротическая энергия, огонь, холод, яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12; Эсме видит сквозь любые виды тьмы

Языки Бездны, Драконий, Инфернальный, Сильван, Общий; телепатия 100 фт.

Опасность 11 (7200 опыта)

Тьма порождает тьму. Эсме обладает преимуществом на проверки навыков и на броски атаки против персонажей, обладающих сюжетной наградой «Затронутый Туманами». Кроме того, такие персонажи совершают с помехой все спасброски против Эсме.

Благословление Матери Ночи. Эсме защищена от магии прорицания как если бы находится под защитой заклинания *необнаружимость* [nondetection].

Легендарное сопротивление (3/день). Если Эсме проваливает спасбросок, вместо этого она делает спасбросок успешным.

Осколок Вечерней Славы. Если Эсме проваливает спасбросок против магического медальона и у неё больше не осталось легендарных сопротивлений, Вечерняя Слава вытягивается из неё, и Эсме теряет: все иммунитеты к урону, все иммунитеты к состояниям, кроме иммунитета к состоянию очарование, благословление Матери Ночи и два легендарных действия в ход. Кроме того, поцелуй её больше не лечит.

Использование заклинаний. Эсме является заклинателем 13 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука*

[*mage hand*], *огненный снаряд* [*fire bolt*], *фокусы*

[*prestidigitation*], *свет* [*light*], *ядовитые брызги* [*acid splash*]

1 уровень (4 ячейки): *ведьмин снаряд* [*witch bolt*], *волшебная стрела* [*magic missile*], *очарование личности* [*charm person*], *щит* [*shield*]

2 уровень (3 ячейки): *корона безумия* [*crown of madness*], *гипнотический узор* [*hypnotic pattern*], *туманный шаг* [*misty step*]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [*counterspell*], *рассеивание магии* [*dispel magic*], *огненный шар* [*fireball*], *молния* [*lightning bolt*]

4 уровень (3 ячейки): *Эвардовы чёрные щупальца* [*Evard's black tentacles*], *превращение* [*polymorph*], *усыхание* [*blight*]

5 уровень (2 ячейки): *облако смерти* [*cloudkill*]

6 уровень (1 ячейка): *распад* [*disintegrate*]

7 уровень (1 ячейка): *палец смерти* [*finger of death*]

Действия

Мультиатака. Эсме совершает три атаки «Поцелуем».

Поцелуй. *Рукопашная атака заклинанием*: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 14 (3к6 + 5) урона психической энергией, и цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17, иначе будет очарована. Очарованная цель считает Эсме своей настоящей любовью, к которой нужно прислушиваться и которую необходимо защищать, путем насилия в отношении других, если потребуется. Хотя цель не находится под контролем Эсме, она воспринимает просьбы или действия Эсме самым благоприятным образом. Каждый раз, когда Эсме или товарищи Эсме делают что-либо, причиняющее вред цели, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа или до тех пор, пока Эсме не будет уничтожена, цель и Эсме не окажутся на разных планах существования, или пока Эсме не окончит действие эффекта бонусным действием. Эсме излечивается на половину нанесённого психического урона.

Легендарные действия

Эсме может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Эсме восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода. Эсме не может использовать одно и то же легендарное действие дважды в один раунд.

- **Всё ради любви.** Каждая жертва поцелуя Эсме атакует существо в пределах досягаемости.
- **Послать воздушный поцелуй.** Эсме перемещается на расстояние, равное своей скорости, не вызывая провоцированных атак, а затем использует поцелуй на цель в пределах 30 футов.
- **Любовная концентрация.** Эсме передает союзнику способность поддерживать концентрацию на заклинании, которое она наложила.
- **Трепещущее пламя любви.** Эсме зажигает свечу, которая накладывает заговор на существо по выбору Эсме.
- **Ритуальное колдовство.** Эсме поддерживает ритуал трансформации.
- **Любовь побеждает всё (стоит 2 действия).** Эсме заканчивает состояние, с которым она начала своё действие.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Эсме совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; Эсме не может воспользоваться одним и тем же эффектом два раунда подряд:

- **Заклинатель свечей.** Одна из свечей в комнате догорает, накладывая заклинание, как если бы его накладывала Эсме. Это заклинание использует один из её слотов, но исходит из любой точки комнаты, по желанию Эсме.
- **Вспышка свечи.** Все свечи в комнате ярко вспыхивают. Враги Эсме, которые могут видеть, должны пройти спасбросок Телосложения Сл 16, иначе будут ослеплены до конца своего действия.
- **Любовь никогда не умирает.** Один из союзников Эсме возвращается к жизни с половиной хитов.
- **Видение красоты.** Лунный свет наполняет комнату. Все существа, которые ранее были очарованы Эсме, но больше не являются таковыми, с тоской смотрят на неё до конца своего следующего хода, предоставляя врагам преимущества на броски атаки. Эти жертвы могут по-прежнему действовать нормально.

Дополнение для Мастера: Сводка НИП

Следующие НИП представлены в этом приключении:

Айя Гленмиир. Айя — женщина-эльф примерно 300 лет. Быстрая, скромная и гениальная, особенно когда обсуждается Плетение. Будучи родом из Флана, Айя попала в ловушку в Баровии. Недавно она была пленницей орков Кровавой Руки.

Филлар Эсвен. Не очень щепетилен и обычно имеет достаточный запас товаров. Его цены могут быть немного высоки, но в целом товары хорошего качества. Филлар также не так прост, как кажется: он верворон.

Иксусакса Песнь Ужаса. Носительница Пурпура Культа Дракона была захвачена племенем Кровавой Руки и была спасена в DDAL04-12 *Ворон*. Она знает секрет побега из Демиплана Ужаса.

Сибил Расиа. Женщина-гадалка Вистани. Впервые появилась в DDAL04-01 *Маски Туманов*. Она родом из Забытых Королевств.

Скартия Крутз. Сборщица налогов была оставлена за главную, когда бургомистр уехал. Она не собирается ни позволить лорду Страду отрубить ей голову за то, что деревня не платит налоги, ни голодать или смотреть, как это будут делать другие. Возможно, у неё действительно есть душа. У неё есть бассет-хаунд, который считает себя ручной собачкой, если Скартия просто сядет, наконец!

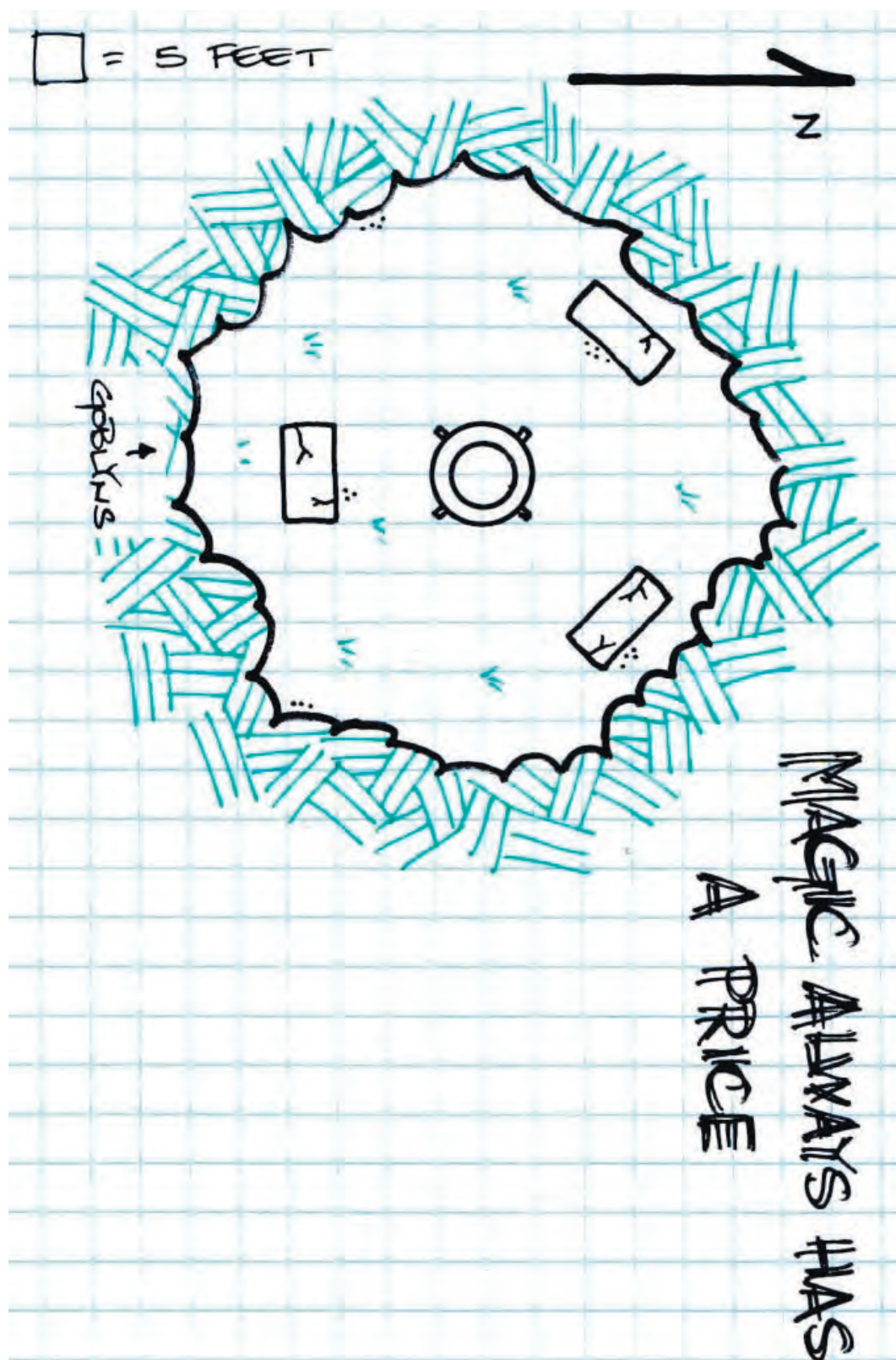
Григорий Вульбах. Мужчина, человек. Душа. Григорий — мягкий, лысеющий человек с мозолистыми руками. Он тяжело работал на блага, которые есть сейчас в деревне, главное из которых — то, что он получает еду и напитки бесплатно благодаря его возможности принимать у себя Вистани, когда те прибывают каждые несколько месяцев, чтобы продать свои товары. Он честен и часто пренебрегает своей собственной прибылью в пользу общины и друзей. В отличие от прочего населения графства, Григорий дружелюбен и гостеприимен к чужакам.

Джени Зеленозубая. Женщина, карга Неблагого двора из Трепещущего леса. Зелёная карга, обитающая в Трепещущем лесу. Встречается в DDEX1-8 *Истории, рассказанные деревьями*. Очень стара и теперь ещё более могущественна, пока находится в Баровии. Ненавидит человечество, но отменно играет роль милой, любящей бабушки.

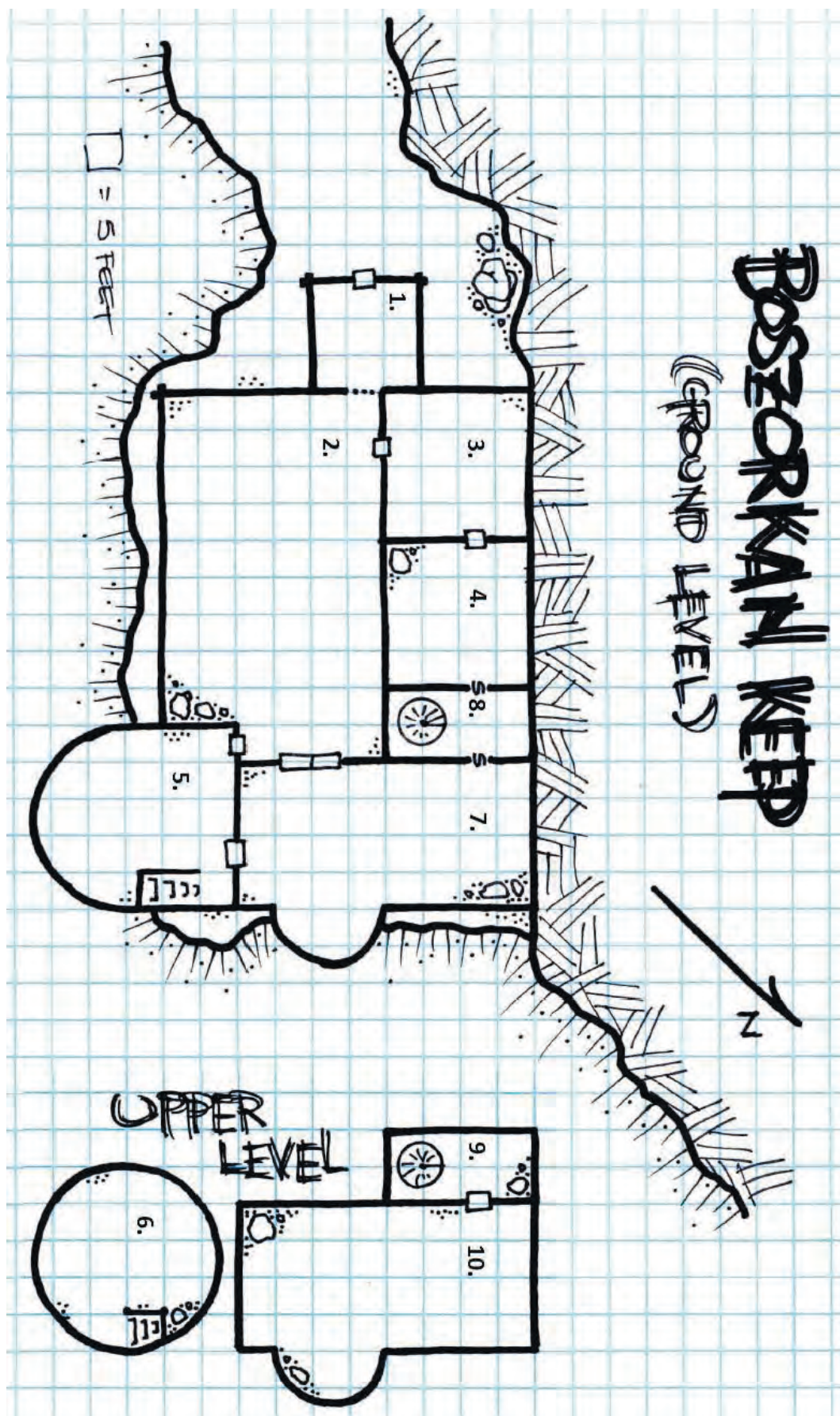
Марку Грелон. Мужчина, человек, муж Крины. Владелец таверны «Семь столов». Знает все самые лучшие сплетни, но никогда не сплетничает сам.

Крина Грелон. Женщина, человек, жена Марку. Владелец и повар таверны «Семь столов». Её способности на кухне являются одной из главных ценностей «Семи столов».

Приложение: Карта «Магия всегда имеет цену»



Приложение: Карта руин крепости Босзоркан



Раздаточный материал для игроков 1. Предметы фокуса

Эта таблица представляет собой сводную информацию о преимуществах и недостатках использования определённого предмета для фокусировки в ритуале по поиску Эсме. Мастер может свободно применять соответствующие механические эффекты недостатков, если игроки не отыгрывают их. Эти предметы можно использовать только один раз и только в этом приключении. Если не указано иное, эффекты длятся в течение одного раунда. Каждый персонаж должен иметь один предмет.

Предметы фокуса

Предмет	Источник	Преимущество	Недостаток
Ворон Эсселиос	DDAL04-01 <i>Масти Туманов</i>	Вас не застают врасплох, когда должны были бы.	Вы наполняетесь яростью, когда ваших друзей атакуют, и никогда не отступаете.
Проклятый тамбурин вистани	DDAL04-02 <i>Зверь</i>	Когда Вы и союзник проходите спасбросок, вы можете поменять местами результаты броска. Вы используете ваш модификатор.	Вы не верите никому другому. Они почти наверняка предадут вас, если вы не предадите их первым.
Серебряный кинжал, который Алина использовала, чтобы вырезать своего ребёнка из утробы	DDAL04-02 <i>Зверь</i>	На один раунд Вы получаете иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак, которые нанесены не посеребрённым оружием.	Вы затаили обиду. Если действия другого персонажа (намеренные или нет) причинят вам вред, вам будет тяжело даже подумать о том, чтобы оказать ему помощь с чем угодно.
Обручальное кольцо Лазло или Алины	DDAL04-03 <i>Палач</i>	Когда Вы и союзник проходите спасбросок, вы можете поменять местами результаты броска. Вы используете ваш модификатор.	Вам трудно сказать «нет», когда кто-то просит вас о помощи.
Кольцо дворецкого	DDAL04-04 <i>Марионетка</i>	Вы открываете закрытую или заблокированную дверь.	Вам трудно взять на себя руководство, вы бы предпочли следовать за кем-то.
Пульт управления марионетками	DDAL04-04 <i>Марионетка</i>	Вы можете отказаться от своего действия, предоставляя его одному из ваших союзников, который получает его немедленно.	Вы обнаруживаете, что действуете неуклюже, до тех пор, пока кто-то не скажет, что вам точно делать.
Ювелирные украшения Лилы, подарок от мурту Ханзи	DDAL04-05 <i>Прорицатель</i>	Вы получаете преимущество на проверку Харизмы или Мудрости.	Вам тяжело говорить правду.
Стих красных колпаков	DDAL04-06 <i>Призрак</i>	Вы можете использовать действие Уклонение бонусным действием.	Вы постоянно говорите в рифму или нараспев.
Любой из товаров, которые вымогал Евген	DDAL04-08 <i>Сломленный</i>	Вы отращиваете клыки и можете совершить атаку укусом бонусным действием, используя модификатор Силы или Ловкости (1к6 колющего урона).	Вы всегда голодны. Вы отчаянно пытаетесь есть каждые пару минут, даже если вас тошнит от этого.

Жемчужная маска	DDAL04-09 <i>Искуситель</i>	Вы становитесь невидимы до конца своего следующего хода.	Вы помешаны на том, чтобы оставаться чистым.
Любая часть сокровищ семьи Фидатов или любые монеты, уплаченные Иваном Рандовичем, Бургомистром	DDAL04-09 <i>Искуситель</i> или другие приключения	Вы обнаруживаете ценные предметы и другие немагические сокровища сквозь стены в пределах 60 футов. Вы определяете расстояние, направление и ценность каждого из них.	Вы становитесь невероятно жадным. Никто не заслуживает сокровища так, как вы!
Предмет, представляющий привязанность волшебника-призрака из Янтарного храма (голубое платье, нож, подсвечник, счастливый коготь, поваренная книга, перьевая ручка, статуэтка или верёвка)	DDAL04-10 <i>Артефакт</i>	Действием вы можете накладывать заклинание <i>обнаружение магии</i> .	Вы полностью сосредоточены на вещи, которую вы любите больше всего.
Одержимость волшебником-призраком из Янтарного Храма	DDAL04-10 <i>Артефакт</i>	Вы получаете преимущество на проверку Интеллекта или Мудрости.	Вы забыли, кто вы такой и вместо этого полностью воплотили в себе личность вселившегося призрака.
Ожерелье с магнитом	DDAL04-11 <i>Донжон</i>	Когда Вы проваливаете проверку Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование), вместо этого вы успешно проходите эту проверку.	Вы чувствуете себя усталым и истощённым. Это всё не может подождать до завтра?
Тусклая серебряная корона	DDAL04-11 <i>Донжон</i>	Если ваши хиты опускаются до 0, ваши хиты вместо этого опускаются до 1.	Ваши идеи лучше, чем чьи бы то ни было.
Один из художественных предметов Ому	DDAL04-13 <i>Всадник</i>	Вы можете накладывать заклинание <i>туманный шаг</i> . Вы можете телепортироваться только к союзнику.	Вы наполнены апатией недооценённого артиста.
Чашка «свиного» рагу Джени	DDAL04-14 <i>Тёмный Лорд</i>	Оно было очень странное на вкус... но не похоже, чтобы оно делало что-то полезное.	У вас проблемы с тем, чтобы отличать хорошее от плохого, и вы наслаждаетесь причинением боли.

Раздаточный материал для игроков 2. Наручи защиты

Наручи защиты [Bracers of Defense]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете бонус +2 к КД, если не носите доспех и не используете щит.

На этих кожаных наручах вышит символ открытой руки, с бескровно вырезанным на ладони отверстием в форме сердца. Наручи наполняют владельца верой в то, что любовь вечна, независимо от веры, национальности или признаков жизни. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.



РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ТЁМНЫХ ДАРОВ

Путешествующие сквозь Туманы могут быть подвержены различным эффектам. Те из них, что решили принять дары Тёмных сил, меняются окончательно и бесповоротно

«Даже живя беззаботной жизнью, я знала, что не стоило уходить слишком далеко от своего отряда. Но в тот раз я задумалась о Мулмастера... О том, что никогда не увижу его былое величие. И в этот момент слабости мне предложили второй шанс. Я приняла его, не размышляя и секунды о природе этого благословения. Теперь я прячу своё лицо и свою ошибку от всех, кроме самых близких людей».

– Запись из дневника Джейдрис Кейтер, Плаща Мулмастера.

Коллекция Тёмных Даров для 4 сезона Лиги Приключенцев



V1.0

Development and Editing: D&D Adventurers League Administrators and Coordinators

Organized play: Chris Lindsey

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearles, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick, Travis Woodall,

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Смерть в Равенлофте

Персонажи, оказавшиеся в ловушке Баровии в рамках сюжетного сезона «*Проклятие Страда*», имеют дополнительные возможности для своего воскрешения из мёртвых. Когда персонаж 5 или меньше уровня умирает, у его или её игрока есть два варианта дальнейшего развития событий. Персонажа может воскресить союзник или же группа может заплатить Дженни Зеленозубой. Либо, игрок может принять помощь Тёмных Сил, которые бесплатно воскресят его героя.

Если игрок выбирает такое воскрешение, персонаж возвращается в игру в начале следующего раунда с полными хитами и восстановленными ячейками заклинаний. Однако, такое воскрешение не проходит бесследно и оставляет на герое метку Тёмных Сил.

Каждый раз, когда умирает какой-либо из персонажей, игрок которого решает воспользоваться помощью Тёмных Сил, бросьте к20 и определите какой из Тёмных Даров появится у воскрешённого героя. Если результат броска приводит к тому, что персонаж получает один и тот же Тёмный Дар дважды, то повторяйте броски до тех пор, пока не выпадет отличный от имеющихся результат.

Расширенная таблица Тёмных Даров

к20 Тёмный Дар

1	Глаза персонажа исчезают, оставляя пустые глазницы. Герой получает помеху на проверки Харизмы (Убеждение) и слепое зрение на 60 футов. Персонаж слеп за пределами этого расстояния.
2	У персонажа проявляются жабры. Герой может дышать под водой, получая при этом помеху на спасброски Телосложения в те моменты, когда не полностью находится под водой.
3	Кожа персонажа становится холодной и липкой на ощупь. Герой получает сопротивление к урону от холода и уязвимость к урону огнём.
4	Ночью персонаж может потратить 1 кость хитов и перемещаться сквозь твёрдые объекты, словно по труднопроходимой местности. Герой получает 5 (1к10) урона силовым полем, если заканчивает свой ход внутри такого объекта. Кроме этого, персонаж считается нежитью для всех заклинаний или эффектов, воздействующих на такой тип существ.
5	Язык персонаж раздваивается, словно у змеи. Герой теряет способность говорить правду, однако ложь даётся ему крайне просто. Он получает преимущество на проверки Харизмы (Обман) и помеху на проверки Харизмы (Убеждение и Запугивание).

- 6 В ушах персонажа начинают роиться бесчисленное количество насекомых, дающих помеху на проверки Мудрости (Внимательность).

Действием персонаж может вытащить одно насекомое из уха и дать его любому существу. Если тот съест его, то немедленно восстановит 1 хит. До окончания продолжительного отдыха поедание новых насекомых не приносит никакой пользы, а вызывает лишь чувство глубокого отвращения.

7	Персонаж развивает в себе звериные чувства, дающие преимущество на проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или нюх. Дикие или домашние животные начинают чувствовать в персонаже угрозу, из-за чего тот получает помеху на проверки Мудрости (Обращение с животными).
8	Персонаж воскресает с пересохшим горлом, с ужасом осознавая, что его рот исчез. Герою больше не нужно есть или пить. Кроме этого, он получает возможность телепатически общаться с любым существом в радиусе 30 футов, с которым он говорит на одном языке.
9	У персонажа отрастает дополнительное лицо на затылке. В самое неподходящее время оно начинает спорить с героем, из-за чего тот получает помеху на проверки Мудрости (Убеждение) и Ловкости (Скрытность). Пока второе лицо персонажа открыто, он не может быть застигнут врасплох (не считая тех случаев, когда уже выведен из строя).
10	Персонаж воскресает с огромным горбом, дающим преимущество на проверки Харизмы (Запугивание) и помеху на проверки Ловкости (Акробатика) и спасброски Ловкости.
11	Лёгкие персонаж начинает жечь, словно тот надышался едким дымом. Этот же дым персонаж и выпускает со своим каждым выдохом. Герой получает помеху на проверки Ловкости (Скрытность) из-за постоянного кашля, вызванного этим состоянием. Действием персонаж может выдохнуть клубящееся облако сильно пахнущего смога, расплзающееся в пределах 10 футов от него. Местность в этой области становится сильно затемнённой. Облако рассеивается через 1 минуту (или через 1 раунд, если подует сильный ветер). Персонаж не может использовать эту способность повторно, пока не завершит короткий или продолжительный отдых.
12	От персонажа начинает разить ароматом тяжёлых специй, смешанных с оттенками гнили. Он получает сопротивление к урону ядом, но непроизвольно испускает облако зловония всякий раз, когда по нему успешно попадают рукопашной атакой. После этого, любое существо, находящееся в пределах 5 футов от персонажа, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 10 или стать отравленным до начала своего следующего хода. При успехе существо становится невосприимчивым к зловонию персонажа на следующие 24 часа.

- 13 Одна из рук персонажа (на выбор Мастера) вспыхивает жгучей болью, которая быстро переходит в монотонную пульсацию. От запястья до локтя рука покрывается сетью зазубренных кровотокающих ран.
Бонусным действием герой может напрячь мышцы пострадавшей руки и открыть заживающие раны, испуская от них на 1 час яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. В этот момент рука персонажа наливается пронзительной болью, из-за чего тот теряет возможность удерживать или манипулировать предметами с помощью пострадавшей конечности. Персонаж не может использовать эту способность повторно, пока не завершит короткий или продолжительный отдых.
- 14 Ноги персонажа меняются, становясь похожими на лапы гигантской обезьяны. Из-за таких изменений персонажу больше не требуется носить обувь. Скорость героя уменьшается на 10 футов, а, пока ноги остаются босыми, он начинает игнорировать эффекты труднопроходимой местности.
- 15 Персонаж начинает слышать шёпот невидимого собеседника, насмехающегося над любимыми действиями героя, постепенно вводя его в безумие.
Герой может прислушаться к голосу, что даёт преимущества заклинания *гадание* [augury]. Персонаж не может использовать эту способность повторно, пока не завершит продолжительный отдых.
- 16 Тело персонажа покрывается постоянно зудящими язвенными нарывами и наростами, из-за чего тот получает помеху на все проверки Мудрости (Внимательность). Если по персонажу успешно попадают атакой, наносящей урон кислотой, то часть нарывов лопаются, давая сопротивление к этому урону.
- 17 Нос персонажа удлиняется, становится заострённым и начинает истекать постоянным потоком слизи. Шмыганье, вызванное постоянным «возвращением слизи на место», даёт помеху на проверки Интеллекта (Анализ) и преимущество на спасброски против вдыхаемых ядов.
- 18 Руки персонажа леденеют и приобретают болезненно сероватый оттенок. Безоружные рукопашные атаки героя наносят дополнительный 1 урон холодом. Кроме этого, из-за онемения конечностей персонаж получает помеху на все проверки Ловкости, связанные с использованием верхних конечностей.
- 19 Лицо персонажа удлиняется и меняет форму, становясь похожей на волчью морду. Кости на его ногах увеличиваются в размерах, превращаясь в некое подобие собачьих лап. Это превращение увеличивает скорость героя на 10 футов, однако теперь его легко можно принять за оборотня. Такое «уродство» можно скрыть с помощью набора для грима или заклинания *маскировка* [disguise self].

- 20 Персонаж отращивает густую волкоподобную меховую шкуру, дающую преимущество на спасброски Телосложения, совершаемые для защиты от воздействия холодной погоды. Кроме этого, он получает сопротивление к дробящему урону немагического оружия, сделанного не из серебра.

Однако у героя также развивается болезненная аллергия и психическое отвращение к серебру, из-за чего при контакте с металлом его кожа начинает покрываться волдырями. При воздействии серебра или при повседневном физическом контакте с данным металлом, персонаж на 1 минуту получает помехи на все броски атаки и проверки Ловкости.

Представленные выше опции не являются обязательными во время прохождения компании «Проклятие Страда». Первые четыре из представленных даров также перечислены в Руководстве Игрока в 4 сезоне Лиги Приключенцев.

Все эффекты Тёмных Даров действуют до тех пор, пока персонаж не будет излечен заклинанием *снятие проклятья* [remove curse]. Кроме этого, персонажи, воскрешённые Тёмными Силами Равенлофта, получают сюжетную награду «Отмеченный туманами». Если персонаж излечивается заклинанием *снятие проклятья*, то эффект от награды не исчезает.

Отмеченный туманами

Тёмные Силы Равенлофта по неизвестным причинам воскресили вас из мёртвых. Это событие ложится тяжёлым бременем на вашу душу, оставляя её запятанным злом. После воскрешения кошки начинают шипеть, едва заведя вас на горизонте, а молоко скисает от вашего мимолётного прикосновения. Вы начинаете чувствовать присутствие нежити, словно под воздействием заклинания *обнаружение добра и зла* [detect evil and good].

Отдельное спасибо

Местным координаторам

Steve, Jonathan Connor Self, Benjamin Wolf, Matthew C Warwick, Chris McGovern, Donald Summers, Daniel Witzeling, and Joseph Irizarry for their input on the Dark Gifts.

Региональным координаторам

Robert Alaniz, Derek Gray, and Kalani Jasmine Vernon



ЛИСТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Запишите каждый сеанс игры ниже. Выражайте свободное время с ежедневным шагом. Запишите сертифицированные и несертифицированные постоянные магические предметы (все магические предметы, кроме зелий, свитков и некоторых чудесных предметов).

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ФРАКЦИЯ

ИМЯ ИГРОКА

DCI #

ЛИСТ №

Название приключения	Сессия #	Дата	Имя Мастера и DCI #	
Начальный XP	Золото	Свободное время	Очки славы	Кол-во маг. предметов
XP заработано	Золото +/-	Свободное время +/-	Очки славы +/-	Маг. предметы +/-
XP всего	Золото всего	Свободное время всего	Очки славы всего	Маг. предметы всего
Примечания/Деятельность в свободные дни				

Название приключения	Сессия #	Дата	Имя Мастера и DCI #	
Начальный XP	Золото	Свободное время	Очки славы	Кол-во маг. предметов
XP заработано	Золото +/-	Свободное время +/-	Очки славы +/-	Маг. предметы +/-
XP всего	Золото всего	Свободное время всего	Очки славы всего	Маг. предметы всего
Примечания/Деятельность в свободные дни				

Название приключения	Сессия #	Дата	Имя Мастера и DCI #	
Начальный XP	Золото	Свободное время	Очки славы	Кол-во маг. предметов
XP заработано	Золото +/-	Свободное время +/-	Очки славы +/-	Маг. предметы +/-
XP всего	Золото всего	Свободное время всего	Очки славы всего	Маг. предметы всего
Примечания/Деятельность в свободные дни				



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ ПРОКЛЯТЫЕ СТРАДА

Чтобы выжить в Тумане, нужны смелость, отвага и немного удачи. Здесь собраны новые и интересные предыстории для тех, кто хочет исследовать опасности царства лорда Страда.

«Холодный, липкий туман покрывает землю этим утром, и, пробираясь сквозь него, мы почти слышим вой отчаявшихся существ, как обычных, так и экзотических... а когда он рассеивается, мы ясно видим, что земля уже не та, что была раньше. Мы где-то в новом, более тёмном месте; деревья искривились, а звёзды уже не те», — последняя запись в дневнике Арло Фрумма, беженца из Флана.



Переводчики: r0ot35, xattttta, featona

Редактор: palant, r0ot35

Вёрстка: r0ot35, solomon

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, 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, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

ДВОЙНОЙ АГЕНТ ЧЕРНЫХ КУЛАКОВ

Вы информатор властвующих нынче во Флане Слез Вирулентности, и также двойной агент подлинной городской гвардии, Черных Кулаков. Слезы поручили вам вынюхивать тайны преступного мира Флана, мятежников и простых работяг. В обмен на информацию о деятельности преступных кругов и повстанческих элементов, Слезы, лично вас, оставили в покое и закрывают глаза на ваши делишки.

На самом деле вы работаете на повергнутых Черных Кулаков, распространяя дезинформацию среди Слез Вирулентности, что частенько помогает Кулакам и другим повстанцам.

С тех пор как Флан эвакуировали, вы заняты как никогда раньше. Среди беженцев число несогласных растёт ежедневно, и каждый день, даёт вам новые возможности для шпионажа за обычными жителями Мулмастера и Элвентри, к великой радости ваших контактов (а/ов) среди Слез вирулентности.

Владение навыками: Обман, Проницательность

Владение инструментами: Набор для грима, и один вид ремесленных инструментов или игровых наборов.

Снаряжение: Набор для грима, обычная одежда, эмблема Слёз Вирулентности, приказ о свободе действий подписанный Лордом-регентом, набор инструментов ремесленника или игровой набор, которыми вы владеете и поясной кошелек с 15 зм (плата за услуги).

Существование: Комфортное

УМЕНИЕ: ДВОЙНОЙ АГЕНТ

У вас есть надёжный и заслуживающий доверия контакт в гарнизоне Слёз Вирулентности во Флане, которому вы передаёте информацию и секреты. Взамен вы можете избежать уголовного преследования за незначительное преступление в городе Флан. Кроме того, ваши контакты в Чёрных Кулаках могут помочь вам получить аудиенцию у Лорда-Регента, Лорда-Мудреца, членов Черных Кулаков или свергнутых дворян и авторитетных деятелей, которые сочувствуют беженцам и повстанцам во Флане.

к8 Черта характера

- 1 Людям можно доверять настолько, насколько вы для них ценны. Всегда нужно быть самым ценным человеком.
- 2 Моё красноречие и хитрость — инструменты, которые я использую, чтобы избежать подозрений.
- 3 Я адреналиновый наркоман, которого возбуждают секретные и опасные миссии.
- 4 Я думаю головой и всегда проверяю каждый замок дважды, просто чтобы быть уверенным.
- 5 Я никогда не признаю своих ошибок, чтобы их не использовали против меня.
- 6 Я прилагаю все усилия, чтобы быть незаметным и сливаться с толпой. Прохожие редко обращают на меня внимание.
- 7 Я готов ко всему, включая день, когда моя полезность в качестве шпиона подойдёт к концу.
- 8 Прежде чем действовать, я должен быть уверен, что знаю своего врага, чтобы не откусить больше, чем могу проглотить.

к6 Идеал

- 1 Подозрительный: По моему опыту, у каждого есть что скрывать, и то, что они скрывают, обычно вредит мне. (Любой)
- 2 Скрытый: Секреты — моя профессия, и я не позволю раскрыть ни один мой секрет (Любой).
- 3 Гедонист: Жизнь коротка. Я живу и отрываюсь по полной, поскольку знаю, что любой день может быть последним (Хаотичный)
- 4 Бескорыстный: Я использую моё положение чтобы помогать угнетённым избегать преследования со стороны властей (Добрый)
- 5 Патриот: Я верный сын Флана и его лидеров, моя обязанность в исполнении долга и необходимом зле, чтобы предотвратить анархию. (Законный)
- 6 Манипулятор: Я снимаю сливки для себя, манипулируя прочими и шантажируя их. (Злой).

к6 Привязанность

- 1 Меня обвинили в преступлении, которого я не совершал, и я ищу истинного виновника, чтобы привлечь его к ответственности.
- 2 Я часть подпольной сети контрабандистов, которая вывозит невинных гражданских из города, до того, как их словят власти.
- 3 Я скучаю по славным денькам, когда во Флан ещё не прилетел дракон.
- 4 Я стараюсь доказать, что достоин присоединиться к Черным кулакам в качестве члена их организации.
- 5 Слезы Вирулентности убили мою сестру, и теперь я, по возможности, скормливаю им ложную информацию.
- 6 Мою семью по ошибке посадили в тюрьму, и я работаю как осведомитель, в надежде, что семью отпустят.

к6 Слабость

- 1 Я слишком высокого мнения о себе, и обладаю огромным чувством собственной важности.
- 2 Мне трудно доверять незнакомым людям. Я вижу шпионов и информаторов повсюду.
- 3 Годы успешных мелких преступлений доказали мне, что я выше закона и обладаю дипломатическим иммунитетом в своём районе.
- 4 Годы я видел страдания невинных людей, это уверяет меня в унылом и пессимистичном будущем.
- 5 Моё желание мести часто навлекает на меня проблемы.
- 6 Я расточительный и часто разделяю свои богатства с другими клиентами любимой таверны.

ИЗУВЕЧЕННЫЙ ДРАКОНОМ

Когда Искалеченная злоба обрушился на Флан, вы были одной из несчастных жертв войны. Захваченные во время первого штурма, вы провели последний год своей жизни как игрушка капризного и злого хозяина. В то время как множество знакомых вам пленников, в первые месяцы, пали под ненасытной яростью дракона, вы остались живы для того, чтобы познать худшую судьбу, судьбу жертвы одного из магических экспериментов дракона. После пыток, раненого и обезображенного, вас отпустили. Никто не знает, причин, по которым вас отпустил дракон. Вы только боитесь, что настоящие счастливчики умерли в когтях дракона, а вы и ваши, изувеченные драконом товарищи обречены на судьбу хуже смерти.

Владение навыками: Запугивание, Выживание

Владение инструментами: Особенное (см. ниже)

Языки: Драканий

Снаряжение: Кинжал, рваные лохмотья, буханка плесневелого хлеба, маленькая, сброшенная чешуйка, принадлежащая Ворганшараксу — Искалеченной злобе, поясной кошель с 5 зм (которые удалось вынести из Флана)
Существование: Никудышное

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

До скоординированной атаки Искалеченной Злобы и предателей из рядов Черных Кулаков вы были жителем или гостем Флана. Хотя травмы ваших недавних мытарств сильно изменили ваши мотивации и мировосприятие, ваша прежняя жизнь все ещё цепляется за вас, оттеняя ваши манеры, поведение и взгляды на жизнь.

Выберите одну запись в нижеследующей таблице (или выберите случайным образом), чтобы определить ваше занятие до тюремного заключения и пыток. Ваш выбор определит Владение инструментами исходя из этого происхождения.

к8	Происхождение (Профессия)	Владение инструментами
1	Докер/Рыбак	Транспорт (водный)
2	Ремесленник/Торговец	Инструменты ремесленника
3	Солдат/ Чёрный кулак	Игровой набор или транспорт (наземный)
4	Искатель приключений/ Путешественник	Транспорт (наземный)
5	Шоумен	Музыкальный инструмент
6	Учёный/Целитель	Инструменты алхимика или Набор травника
7	Преступник	Воровские инструменты, Набор для фальсификации или Набор для грима
8	Чернорабочий	Игровой набор

УМЕНИЕ: ОТМЕЧЕННЫЙ ДРАКОНОМ

В течение нескольких месяцев вы подвергались магическим и обычным пыткам в когтях Ворганшаракса и его приспешников. Эти эксперименты изуродовали вас, оставив на вас ужасные отметины, но они также являются знаком того, что вы остались в живых после воздействия Магии Вирулентности.

Это даёт вам некоторое количество известности и славы среди тех, кто знает о вашей горестной участи и хотел бы услышать рассказ о ваших мучениях лично, однако это затрудняет вашу маскировку от любопытных глаз. Вы можете обменять это внимание на доступ к людям и местам, которые обычно были бы недоступны вам и вашим компаньонам. Дворяне, учёные,

маги и все, кто желает выведать секреты Калечащего Яда, будут очень рады услышать историю того, как вы выжили, и узнать какие секреты (если такие есть) вы могли заполучить, а также, если возможно, с великим интересом и пристрастием изучат ваши раны.

Также вы боитесь, что ваши страдания не являются полностью мирскими и что у Калечащего Яда может быть ещё несколько гнусных резонансов позволить ваш побег, и, кажется, ваши шрамы все ещё горят кислотной яростью и время от времени двигаются под вашей кожей.

ОБЕЗОБРАЖЕННЫЙ (ОПЦИОНАЛЬНО)

В дополнение к обширным рубцам вы можете выбрать один из следующих вариантов, чтобы подчеркнуть ваше обезображивание. Это обезображивание чисто косметическое, уродливое внешне и на него неприятно смотреть.

к8 Обезображивание

- 1 Маленькое, нефункциональное крыло (крылья)
- 2 Уродливые крыловидные мембраны вдоль одной или обеих рук.
- 3 Удлиненные, когтистые руки.
- 4 Удлиненные, когтистые ноги (ступни).
- 5 Болезненные зелёные чешуйки, случайно разбросанные по коже.
- 6 Луковичные, змеиные глаз (глаза)
- 7 Увеличенные дорсальные (на позвоночнике/спине) шипы
- 8 Волосы заменены небольшими, разреженными шипами.

к8 Черта характера

- 1 Я стараюсь избегать своего прошлого и редко задерживаюсь на своём месте долго.
- 2 Я знаю некие секреты Искалеченной Злобы, но боюсь, что меня постигнут беды, если об этом узнает кто-либо.
- 3 Разговаривая о моих уродствах, вы ковыряетесь в ещё не заживших ранах моей души.
- 4 Моя прошлая жизнь была бессмыслицей, которую разорвали в клочья когти Ворганшаракса. Важно только то, что мы делаем сейчас ради будущего.
- 5 Я лицом к лицу столкнулся с худшими проявлениями дракона и выжил. Я неустрашим, моя решимость непоколебима.
- 6 Меня преследует, полное мучений, прошлое. Ночами я просыпаюсь, крича из-за полузабытых ужасов.
- 7 Я сплю, прикрыв спину стеной или деревом и сжав оружие в руках.
- 8 Я медлителен в том, чтобы начать доверять человеку, но невероятно лоялен тому, кому доверяю.

к6 Идеал

- 1 Выживальщик: Независимо от цены, я сделаю все что угодно, чтобы выжить (Любой)
- 2 Независимость: В беде единственный на кого я могу положиться, я сам. (Хаотичный)
- 3 Сострадательный: Я долго страдал в лапах дракона, поэтому внимателен и сострадателен к страданиям других (Добрый)
- 4 Скрытный: Я скрываю свою монструозную внешность, чтобы не привлекать нежелательное внимание (Хаотичный)
- 5 Правосудие: Я пострадал и не допущу, чтобы такая же участь постигла других (Законный)
- 6 Приспешник: Во время мытарств я стал добровольным прислужником Искалеченной Злобы и шпионом для него. (Злой)

к6 Привязанность

- 1 Я поклялся отомстить Искалеченной Злобе и его последователям.
- 2 Я хочу воссоединиться с друзьями и семьёй, которые могут обитать среди Фланских беженцев. И защитить их.
- 3 Пока я был узником Искалеченной Злобы, я подслушал слухи о предмете или сокровище, которое дракон ищет. Я добуду это себе.
- 4 В меру своих возможностей я стараюсь восстановить свою прежнюю жизнь.
- 5 Я переродился как дитя Ворганшаракса. И по праву рождения я заявлю себя как его избранный и приемник.
- 6 Я отношу своё спасение к действиям божественных сил и стараюсь быть достойным такой чести.

к6 Слабость

- 1 Меня благословила драконья жадность, во мне проснулась неутолимая похоть к изобилию.
- 2 В тайне я уверен, что другие замышляют навредить мне.
- 3 Я больше не могу наслаждаться простыми радостями жизни. Еда просто пепел и желчь, застревающая комом в горле.
- 4 Любой, кто отказывается чествовать меня как знаменитость не заслуживает моей компании.
- 5 Я — параноик, и слишком подозрительно отношусь ко всем. Кто угодно может быть агентом Искалеченной Злобы.
- 6 Единожды решив, я следую выбранному курсу невзирая на последствия.

РАЗБОЙНИК ЖЕЛЕЗНОГО ПУТИ

Железный путь некогда был основным торговым маршрутом между Фланом и Жентил Кипом, и до недавнего захвата Флана был местом разрастающегося бандитизма. Деньки, проведённые вами тогда в качестве бандита, оставили вам много опыта верховой езды и сноровку в оценке и овладении чужими верховыми животными, домашними животными и транспортными средствами.

Этот специфический набор навыков стал очень прибыльным, когда вы начали работать в подполье как конокрад для местной гильдии воров и других теневых организаций.

Владение навыками: Скрытность, Уход за животными

Владение инструментами: Один игровой набор, транспорт (сухопутный)

Снаряжение: Комплект тёмной обычной одежды, грузовое седло, набор взломщика и поясной кошелек с 5 зм.

Существование: Бедное

УМЕНИЕ: ЗАВОДЧИК С ЧЁРНОГО РЫНКА

Вы знаете, как найти людей, которые всегда берут украденных животных и транспортные средства, независимо от того, нужны ли они для боёв в ямах, или как средства передвижения для отчаянных преступников, во время их преступлений. Этот контакт не только даёт вам информацию о том, что такие животные и транспортные средства пользуются большим спросом в этом районе, но также предлагает дать вам услугу и информацию (по выбору Мастера), если вы приведёте к нему таких животных и транспортные средства.

к8 Черта характера

- 1 Если люди оставляют свои вещи настолько незащищёнными, возможно, они им не сильно нужны.
- 2 Я чувствую себя комфортно, когда сплю под открытым небом.
- 3 Я всегда заранее создаю план побега, если дела пойдут плохо. Мне всегда нравилось иметь стратегию спасения шкуры.
- 4 Я склонен давать владельцам животных советы о разведении и уходе за животными, хотя они того или нет.
- 5 В детстве я потерял домашнее животное, печальные мысли об этом посещают меня до сих пор.
- 6 У меня всегда получается мощная эмоциональная связь с моим ездовым животным.
- 7 Меня ужасает мысль убить чужое домашнее или ездовое животное.
- 8 В стычке или споре предпочитаю быть спиной к стене. Лучше иметь врагов перед собой.

к6 Идеал

- 1 Верность: Не кусай руку, которая тебя кормит. (Добрый)
- 2 Непредсказуемость: Пусть твой противник будет в догадках, сбит с толку и неуравновешен, как запутавшийся олень. (Хаотичный)
- 3 Власть: Я стремлюсь стать вожаком любой ценой. (Законный)
- 4 Свобода: Я никому не кланяюсь и никого не уважаю. (Хаотичный)
- 5 Изворотливость: Наш ум — самый ценный ресурс в смутные времена. (Любой)
- 6 Единство: Одинокие волки терпят неудачу там, где стая преуспевает. (Любой)

к6 Привязанность

- 1 Я не могу оставить пострадавшее животное. Я должен спасти его или хотя бы прекратить его страдания.
- 2 Когда я выполняю работу, я оставляю визитные карточки.
- 3 Я не доверяю людям, у которых нет домашнего или верхового животного, пушистого компаньона.
- 4 Шкура которую я ношу на плечах от животного, которое умерло спасая мою жизнь, я всегда буду лелеять, её.
- 5 Если ты не нравишься моему питомцу, ты не нравишься мне.
- 6 Если ты раз сразишься бок о бок со мной, я с тобой тоже до конца, и не важно, какие у нас шансы на победу.

к6 Слабость

- 1 Я разговариваю с животными. Я верю, что они меня понимают, даже если они этого не делают.
- 2 Я рычу и кусаю любого, кто слишком приблизится к моей еде, пока я ем.
- 3 Я не люблю замкнутые пространства, нужна интоксикация или сильная нужда, чтобы я зашёл внутрь.
- 4 Однажды я ограбил неправильный караван. Владелец — влиятельный торговец, затаил злобу.
- 5 Я азартный игрок до мозга костей (гемблер, азарт, картишки, все дела)
- 6 Я сужу людей по тому, насколько они хороши на поле боя. У меня нет времени на трюсов...

ПОВСТАНЕЦ ФЛАНА

Картины захвата Флана Ворганшараксом свежи в вашей памяти. Вы занимались повседневными делами, когда силы зелёного дракона излились из канализации и штурмовали ваш дом. Множество жителей Флана всех возрастов были схвачены, убиты или поднесены как дань Покалеченной Злобе. Ты сам был одним из схваченных. Но сбежал, либо при помощи авантюристов, либо положившись на собственный ум и решимость.

Вместо того чтобы покинуть регион ты решил остаться и сражаться. Найдя убежище вне города и окружающих его зарослей, вы наносили удары по Слезам Вирулентности и их монструозным союзникам. Вы научились выживать в ужасающих и отчаянных обстоятельствах, с нестабильными, маленькими, почти призрачными поставками и подкреплениями. Вы привыкли действовать под покровом ночи, ваши удары — это месть за погибших во время оккупации друзей и родственников. Вы изгоните Ворганшаракса или умрёте.

Владение навыками: Скрытность, Выживание

Владение инструментами: Один вид ремесленных инструментов, транспорт (сухопутный)

Снаряжение: Сумка с калтропами (20), небольшая безделушка, напоминающая вам о той жизни, которая была у вас до событий во Флане, комплект целителя, комплект тёмной обычной одежды и плащ с капюшоном, поясной кошель с 5 зм.

Существование: Бедное

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вырванный из жизни горожанин, вы адаптировались к грубой жизни в диких окрестностях Флана. Торговля, которую вы практикуете до сих пор, оказывает влияние на ваше мировоззрение, подход к ситуациям, то, как именно вы проводите свои акции сопротивления Покалеченной Злобе. Вы можете бросить по нижеследующей таблице для определения вашего прошлого, либо выбрать то, что больше подходит вашему персонажу, (выберите либо общий, либо специализированный столбец, но не оба)

к8	Происхождение (общее)	Происхождение (специализированное)
1	Рыбак	Работник на Стояновской реке
2	Охотник	Работник из Сумеречных Топей
3	Ремесленник	Переписчик из библиотеки Мантор
4	Жрец/жрица	Духовенство Ильматера
5	Кок	Официант Смеющегося Гоблина
6	Городской стражник	Член черных кулаков
7	Прислужник	Приближенный Дома Сокол
8	Неквалифицированный работник	Работник доков

УМЕНИЕ: ПАРТИЗАН

Вы хорошо знакомы с окружающими лесами, ручьями, пещерами и другими природными объектами, в которых вы можете укрыться, или устроить засаду. Вы можете быстро осмотреть своё окружение, чтобы найти удачное место. Кроме того, в естественном окружении, вы можете порыскать вокруг, чтобы смастерить обычное снаряжение (например, импровизированные факелы, верёвки, куски ткани и т.д.), которые потребуются после использования.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Вы оставили жизнь гражданина Флана. Однако вторжение Покалеченной Злобы резонирует глубоко внутри вас. Возможно, у вас есть несколько друзей или членов семьи, которые смогли сбежать с вами. Или все, кого вы знали, погибли или пропали без вести во время падения города. Возможно, вы знаете кого-то, кто несмотря ни на что выживает в зарослях, и вы стремитесь спасти его от опасностей оккупированного города.

к8 Черта характера

- 1 Моё терпение не знает границ, пока моя цель в поле зрения.
- 2 В жизни и в борьбе, цель оправдывает действия.
- 3 Если вы не помогаете мне, вам лучше остаться в стороне.
- 4 Я стремлюсь к жизни, которую у меня забрали.
- 5 Семья в друзья трагически погибли на моих глазах. Надеюсь, никогда больше не подвергнусь такому.
- 6 Сделать правильный выбор в жизни главное для меня. Выбор, который я делаю, может спасти не только мою жизнь, но и жизни окружающих.
- 7 Никогда не позволю противникам заполучить преимущество надо мной.
- 8 Время, драгоценный ресурс, который я должен потратить мудро.

к6 Идеал

- 1 Лидерство: Угнетённым нужен кто-то, кто будет вдохновлять их на мужественные поступки (Добрый)
- 2 Непредсказуемость: Держать противника в догадках, сбитым с толку и неуравновешенным: сильная сторона моей тактики. (Хаотичный)
- 3 Решимость: Угрозы моему дому нужно ликвидировать любой ценой. (Любой)
- 4 Свобода: Те, кто поработён и несправедливо заключён, достойны моей помощи. (Добрый)
- 5 Изворотливость: Наш ум — самый ценный ресурс в смутные времена. (Любой)
- 6 Единство: Работая вместе, мы можем преодолеть все препятствия, даже самые, казалось бы, непреодолимые. (Любой)

к6 Привязанность

- 1 Я не оставляю и не предаю своих собратьев повстанцев. Это мои единственные оставшиеся друзья.
- 2 Во время побега из города я разделился с возлюбленной половинкой, я найду ее/его.
- 3 Один из слез вирулентности был моим близким другом до того дня, как предал город. Он сурово поплатится за свою измену.
- 4 Предмет, который я всегда держу при себе, единственная связь с семьёй, которую я потерял во время краха.
- 5 Дракон, который отобрал мою прошлую жизнь, сполна почувствует мою месть.
- 6 Знания из библиотеки Мантор — незаменимое (второго такого нет) сокровище, которое нужно защитить.

к6 Слабость

- 1 Я не уважаю тех, кто убегает. Я очень сожалею о гражданах оставивших Флан.
- 2 Эль — единственный способ избежать отчаяния в моем положении.
- 3 Нужна самая малость, чтобы вовлечь меня в драку.
- 4 Когда ты повстанец, приходится делать разные вещи, не все они этичны, мне ещё придётся научиться жить с этим.
- 5 Моё желание освободить Флан иногда затмевает мой здравый смысл, несмотря на все мои усилия.
- 6 Я безжалостно ненавижу Покалеченную Злобу и его союзников. Я забросил все остальные цели ради возможности попытки атаковать его.

СТОЯНОВСКИЙ ЗАКЛЮЧЕННЫЙ

«Нам нужно сейчас же уходить!» Эти слова по-прежнему просачиваются в ваши сны. Когда все бежали из Флана, вы решили остаться. Из-за эмоциональной привязанности или стремления к богатству вы приняли решение, которое повлияло на всю вашу оставшуюся жизнь.

Для людей без связей пищи стало мало. Вы обнищали, и чтобы выжить, давали информацию любой заинтересованной стороне, у которой было золото или еда для вас. Вы были хороши в том, что делали и считали себя неуязвимым. Все изменилось, когда вас схватили Слезы Вирулентности, солдаты Ворганшаракса, известного как Покалеченная Злоба, за то, что вы продавали секреты тем, кто пытается свергнуть дракона. Вас заперли в камере Стояновских ворот. Первые недели вы надеялись остаться в живых, но потом недели превратились в месяцы, и постоянная череда непрекращающихся допросов заставила вас молить о смерти.

Владение навыками: Обман, Восприятие

Владение инструментами: Один игровой набор, воровские инструменты

Снаряжение: маленький нож, комплект обычной одежды, безделушка, напоминающая о жизни, которую вы оставили и поясной кошелек с 10 зм.

Существование: Бедное

УМЕНИЕ: БЫВШИЙ КАТОРЖНИК

Знания, полученные во время вашего тюремного заключения, позволяют получить представление о местных стражниках и тюремщиках. Вы знаете, кто возьмёт взятку или будет смотреть в другую сторону, пока вы проходите мимо. Вы также можете искать для себя убежища от властей у других преступников в этом районе.

к8 Черта характера

- 1 Я задира, другие должны страдать так же, как страдал я.
- 2 Я всегда говорю «да» даже если имею в виду «нет», это просто проще.
- 3 Я сознательно стараюсь вести себя неподобающе.
- 4 Я сошёл с пути чтобы фрустрировать и привести в бешенство власть имущих.
- 5 Я стараюсь подчиняться закону. Я больше никогда не повторю ошибку выступления против властей.
- 6 Я всегда все планирую сам. Однажды я позволил планировать другим, для меня это плохо кончилось.
- 7 Я принял обвинение, чтобы защититься от боли других.
- 8 Я коплю информацию, никогда не знаешь, что пригодится.

к6 Идеал

- 1 Потеря: Я щедро раздаю своим обидчикам то, что прошло мимо меня самого: смерть (Хаотичный)
- 2 Преданность: Я никогда не предаю тех, кто мне доверяет (Законный)
- 3 Месть: Я использую любые средства для получения необходимой мне информации, меня хорошо научили этому. (Злой)
- 4 Искупление: Каждый заслуживает второго шанса. (Добрый)
- 5 Устойчивость: Я могу выдержать любое испытание (Любой)
- 6 Лидерство: Лучшие команды состоят из тех, кого выбросило общество.

к6 Привязанность

- 1 Я взялся за оружие, чтобы помочь создать свободный Флан.
- 2 Ужасы заключения в Стояновской тюрьме преследуют меня во снах. Я могу заснуть только после дня выматывающей, тяжёлой работы.
- 3 Я в долгу перед тем, кто освободил меня из тюрьмы, я отдам этот долг.
- 4 Мой палач пережил нападение, в ходе которого меня освободили, я найду его/её.
- 5 Я не буду знать покоя, пока другие страдают так, как страдал я.
- 6 Я ищу любые способы исцелить шрамы Стояновки, как физические, так и эмоциональные.

к6 Слабость

- 1 Во время стрессов я нахожу себя плачущим без причины.
- 2 Мои нервные окончания пали под чередой пыток, я нечувствителен к любым, даже самым сильным прикосновениям,
- 3 Я неспособен постоять за себя.
- 4 Я сломался под пытками и выдал информацию, которую должен был хранить в секрете. Моя жизнь будет под угрозой, если другие узнают.
- 5 Выживание стоит больше, чем дружба.
- 6 Призраки моего прошлого мешают моим действиям.

КОЧЕВНИК ПЛЕМЕНИ ТИКЛБЕРРИ

Вы родились в кочевом племени, которое называло холмы Тиклберри своим домом. Вы странствовали с одного места на другое вместе со своим племенем, живя за счет того, что давала земля. Племя, с учетом сезонных факторов, путешествовало на юг, к Травяному морю и кайрну Великана, на север, в горы Драконьего Хребта, и даже иногда на восток через реку Стоянов к границам Трепещущего леса.

Во время миграций ваш народ познакомился с племенами каменных великанов, населяющими кайрн Великана. Однажды на холмы пришли культисты дракона: носящие пурпур маги верхом на ужасных зверях, одетые в черное воины в жутких масках и даже солдаты из соседнего города, Флана. Следом прибыл дракон, называемый Ворганшараксом, и устроил в холмах логово, ставшее причиной разрастания ужасных зарослей и заставлявшее животных действовать необычно. Культисты начали совершать набеги на стоянки кочевников в поисках жертв, которых можно было бы предложить вирму. В конце концов, дракон двинулся дальше и напал на Флан, но жизнь кочевников холмов Тиклберри уже никогда не будет прежней.

Владение навыками: Природа, Уход за животными

Владение инструментами: Набор травника.

Языки: Великаний

Снаряжение: Набор травника, небольшое украшение, характерное для вашего племени, охотничья ловушка, комплект обычной одежды и поясной кошель с 5 зм.

Существование: Бедное

УМЕНИЕ: В ДИКОЙ ПРИРОДЕ КАК ДОМА

Дикая местность — ваш дом, и вам комфортно в ней жить. Вы можете найти место, где можно спрятаться, отдохнуть или восстановить силы, когда находитесь в дикой природе. Это место отдыха достаточно безопасно, чтобы скрыть вас от большинства естественных угроз. Угрозы, которые являются сверхъестественными, магическими или активно ищут вас, могут сделать это с проверкой Сложности, зависящей от характера угрозы (определяется Мастером). Тем не менее, это умение не защищает и не скрывает вас ни от наблюдения или ментального исследования, ни от угроз, которым не обязательно использовать пять чувств, чтобы вас найти.

[Заметка: Это умение – вариант умения Народного героя.]

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Кочевники племени Тиклберри решаются выбраться к цивилизации только в случае необходимости. Вы уверенно себя чувствуете и находите общий язык с представителями своего племени, племенами других кочевников и даже с племенами каменных великанов, населяющими кайрн Великана. Однако другие сообщества, как правило, либо заставляют вас держаться настороже, либо приводят в восторг. Этот ли восторг побудил вас вести жизнь, полную приключений? С другой стороны, вы яростно защищаете свое племя и преданы ему. Возможно, именно эта преданность делу побудила вас отправиться в путь, по своей воле или же по приказу вождя вашего племени

к8 Черта характера

- 1 Я с готовностью погружаюсь в неизведанное.
- 2 Деревни, поселки и города мне не подходят. Я бы не раздумывая предпочел оказаться в дикой природе.
- 3 Я выполняю свои задачи эффективно, используя как можно меньше ресурсов.
- 4 Мне сложно долго оставаться на одном месте.
- 5 Я громко хвастаюсь своим племенем при каждой возможности.
- 6 Я жил среди великанов, а потому бесстрашен перед лицом более крупных существ.
- 7 Я тихий и замкнутый, но наблюдательный. Ничто не ускользнет от моего внимания.
- 8 Моё слово нерушимо. Я выполняю обещание, даже если оно противоречит моим убеждениям.

к6 Идеал

- 1 Родство. Семья – самое важное в жизни. Хотя я могу быть далеко от своих родных, чужие родственные связи тоже необходимо защищать. (Добрый)
- 2 Сохранность. Природа не должна быть разорена вторжением цивилизации. (Любой)
- 3 Тяга к путешествиям. Нужно расширять свой кругозор, путешествуя по миру и исследуя его. (Хаотичный)
- 4 Изоляция. Мое племя и его образ жизни должны быть защищены и ограждены от внешнего влияния. (Нейтральный)
- 5 Защита. Угрозы земле и людям должны быть решены любой ценой и любыми способами. (Законный)
- 6 Принадлежность. У всех существ есть свое место в мире, поэтому я стремлюсь помочь другим найти его. (Добрый)

к6 Привязанность

- 1 Я очень хочу вернуться к своему племени и семье, которых я покинул, но не могу, пока мои обязательства не будут выполнены.
- 2 Культисты драконов, вторгшиеся на мою родину, похитили человека из моего племени. Мне не будет покоя, пока я не найду их.
- 3 Присутствие дракона в холмах уничтожило ценную территорию и повлекло за собой гибель членов моего племени. Существо должно заплатить за содеянное.
- 4 Я ношу с собой безделушку, которая духовно и эмоционально связывает меня с моим народом и моим домом.
- 5 Во время странствий моего племени я обнаружил в холмах странную реликвию. Я должен выяснить, что это такое.
- 6 Один из кланов каменных великанов из кайрна Великана удостоил меня знаком родства.

к6 Слабость

- 1 Я бросаю себя и своих друзей в ситуации, редко задумываясь о последствиях.
- 2 Незнакомые люди и окружение раздражают меня.
- 3 Я совершенно не терплю медлительных и показывающих свою нерешительность людей.
- 4 Мое желание испытать что-то новое заставляет меня делать небезопасные выборы.
- 5 Я чрезмерно защищаю природу, иногда в ущерб себе и своим товарищам.
- 6 Отсутствие прагматизма часто оказывается причиной моих неудач в социальных, коммерческих и враждебных ситуациях.