



Масты 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 вконтакте, посвященная «Проклятию Страда»:

<https://vk.com/curseofstrahd>

верстка stivie



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 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 прийти 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
<i>Лечение ран</i> (1 уровень) (<i>Cure wounds</i>)	10 зм
<i>Опознание предмета</i> (<i>Identify</i>)	20 зм
<i>Малое восстановление</i> (<i>Lesser restoration</i>)	40 зм
<i>Молитва лечения</i> (2 уровень) (<i>Prayer of healing</i>)	40 зм
<i>Снятие проклятья</i> (<i>Remove curse</i>)	90 зм
<i>Разговор с мертвым</i> (<i>Speak with dead</i>)	90 зм
<i>Предсказание</i> (<i>Divination</i>)	210 зм
<i>Высшее восстановление</i> (<i>Greater restoration</i>)	450 зм
<i>Оживление</i> (<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 прибудет 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 штрафам 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 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 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 плану 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 гурь», «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 неспокойно, 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 тербит 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 Тростугрэя 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 дальнобойную 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 отдирать 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, находящийся

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, бегаем 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.

- Сибид, 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 опаала, 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 б). 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 копыя, 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 **четыре стражника (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

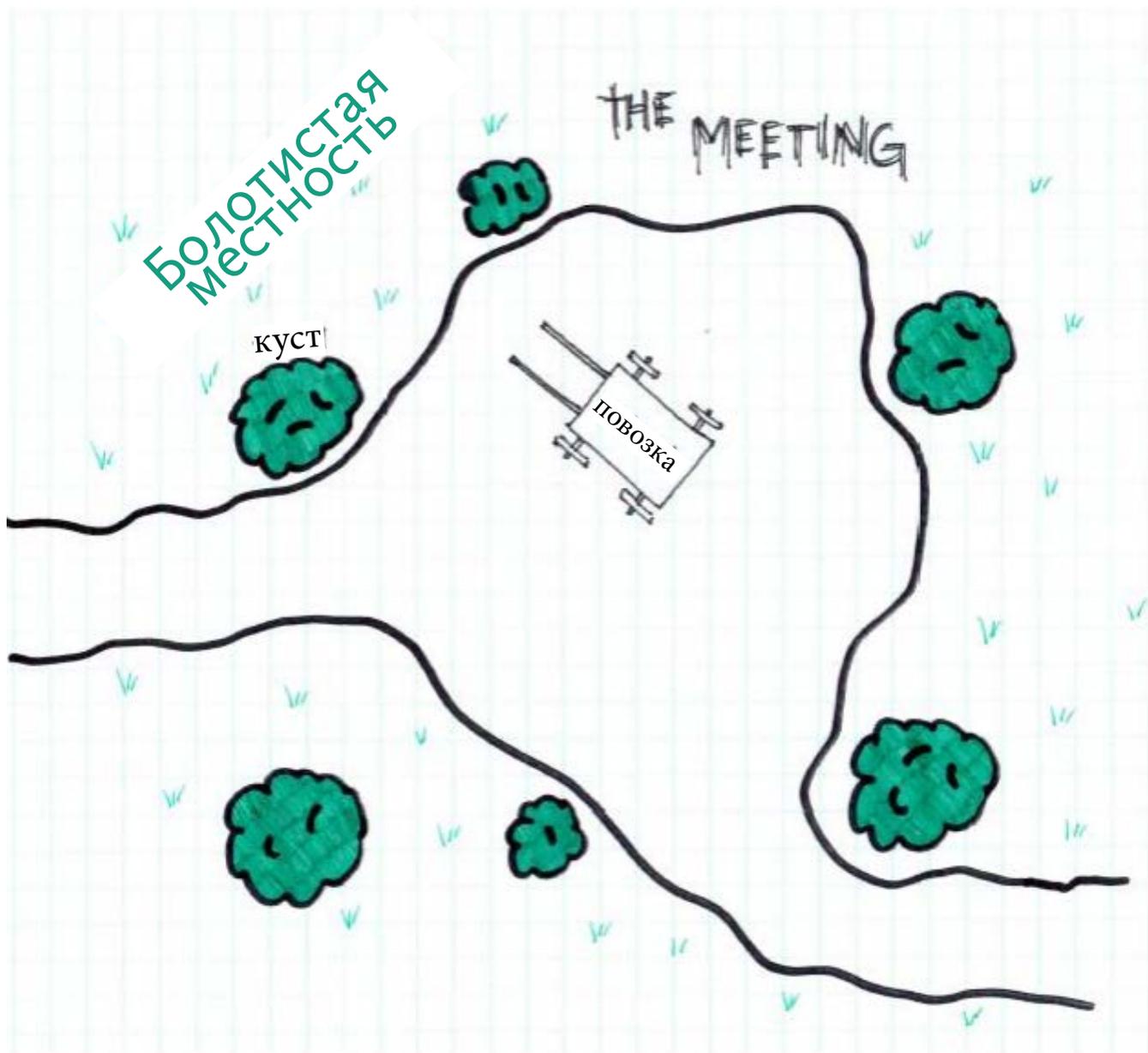
Языки один любой язык (обычно общий)

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 **силокв** (**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 отнесется к полюоркам 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 разведанные: 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 подружались с Эсселиосом, он использует помощь, кружась вокруг орков и клюя 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 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 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 решил 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 гурь 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 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
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 (эм)
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 орочьем 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 эм 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

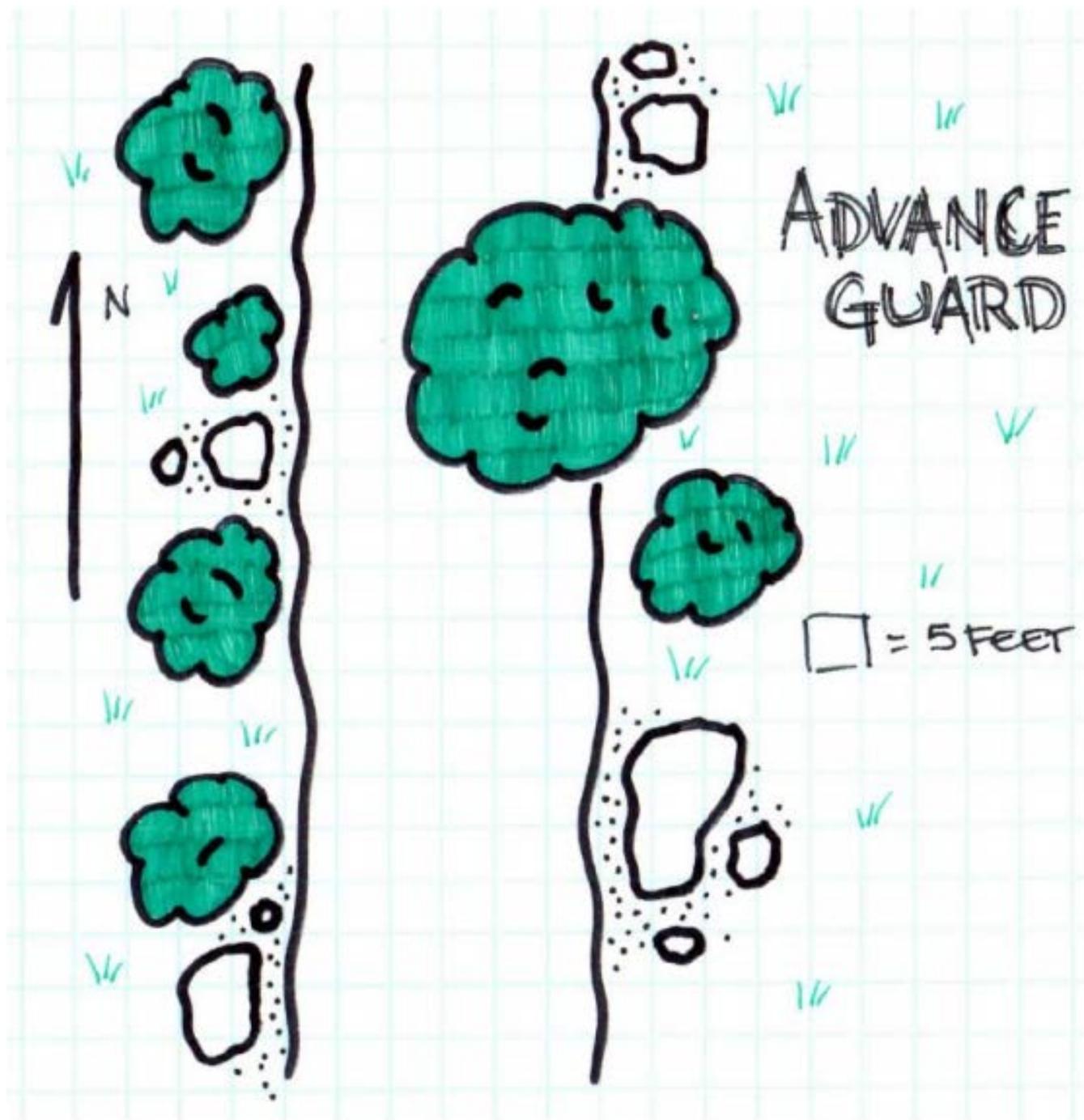
Мультиатака. Орог делает две атаки секирой.

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

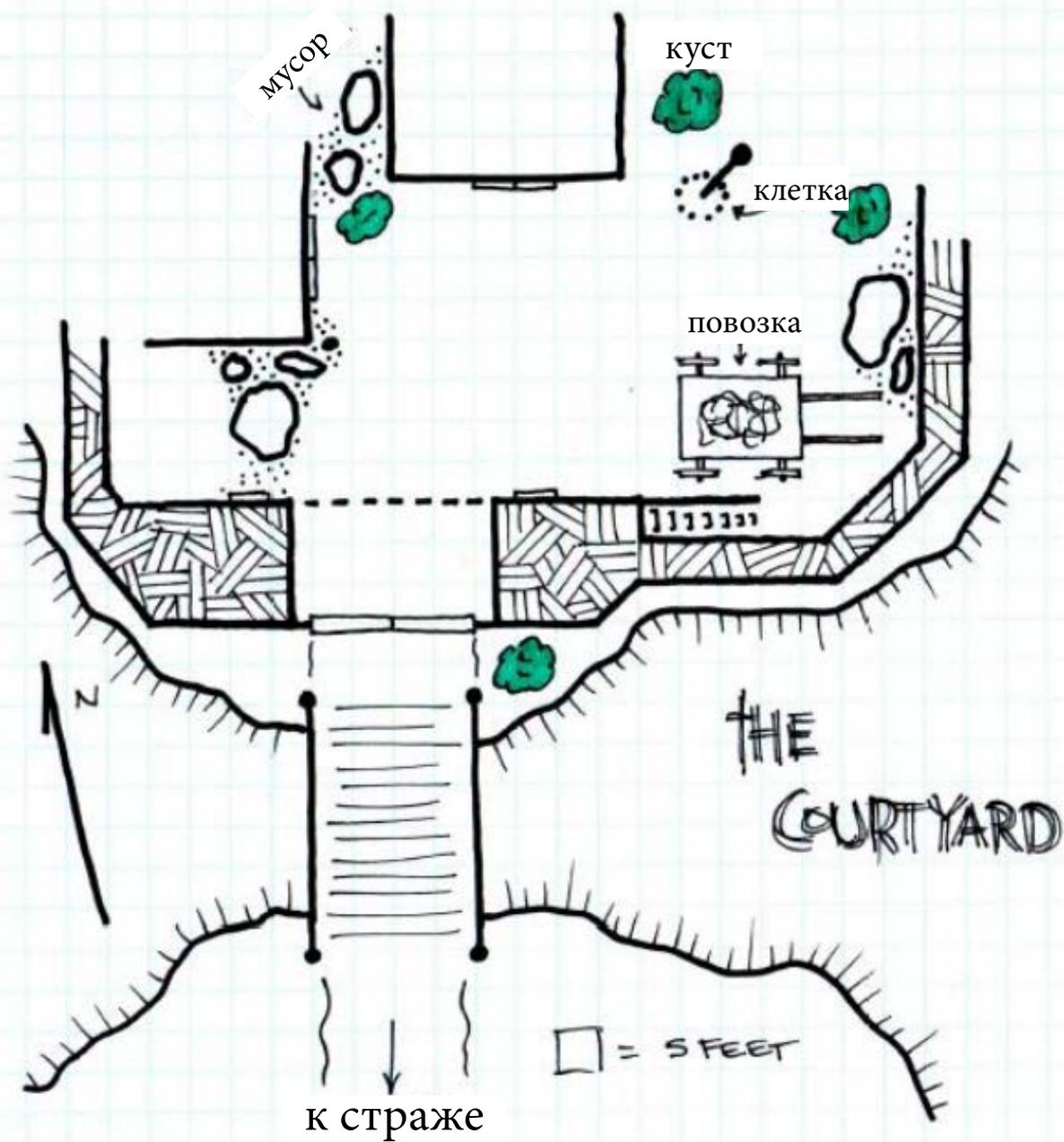
рубящего урона.

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 героев 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 (История) 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

Экли 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 Сибил, 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. Звук 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 (эм)
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 эм 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 Озкарором, 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 придется 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 пальцы 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 **5 дней простоя**.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 эм 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, досягаемость 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 уроном, 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, досягаемость 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)

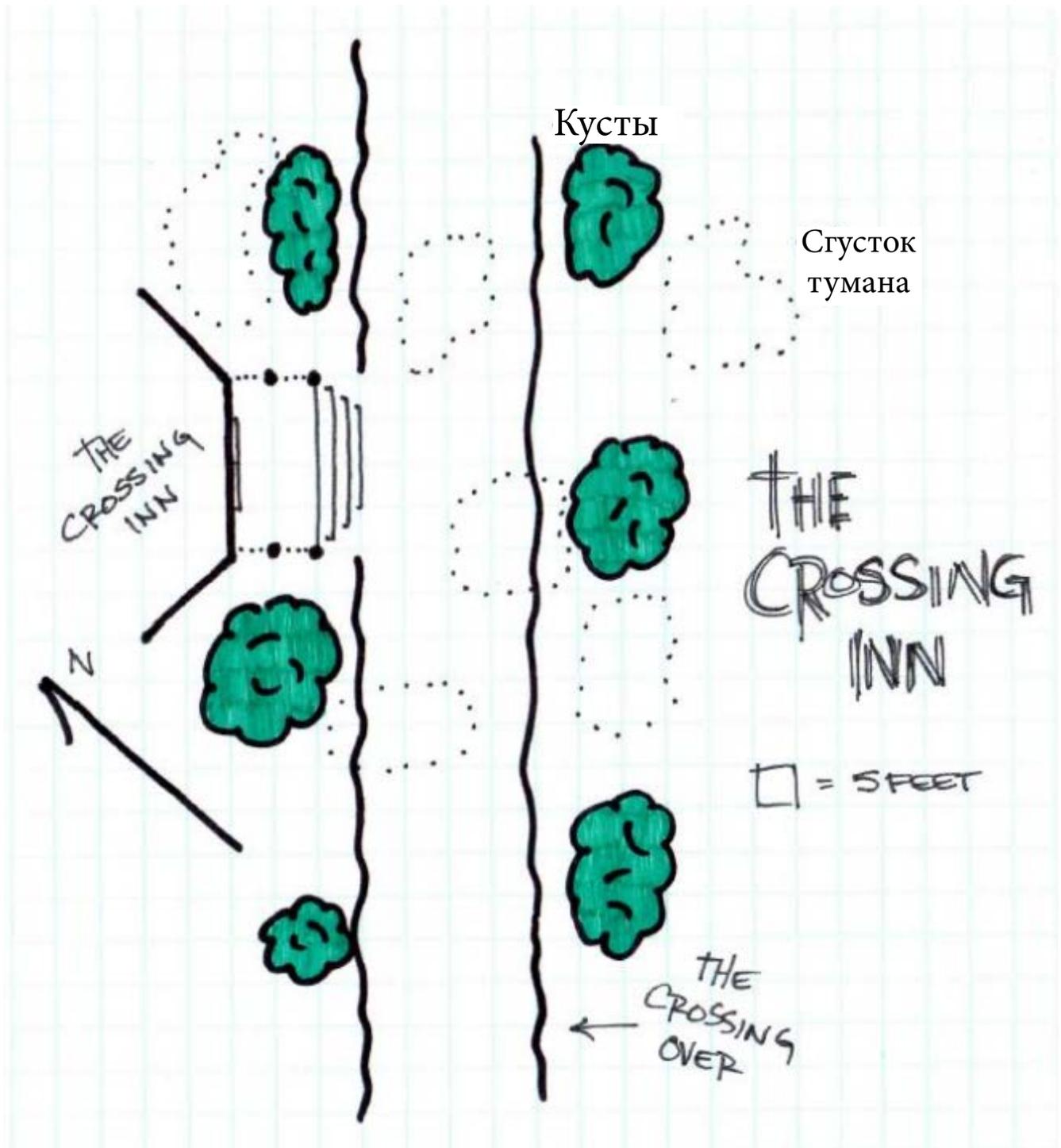
Отрубленная конечность. Первый раз, когда зомби получает рубящий урон, он теряет руку. Рука оживает и действует как отдельное существо. Ее статистики равны статистикам зомби, со следующим исключением: у нее скорость 10 и 10 хитов.

Действия

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

Когти. *Рукопашная атака оружием (только отрубленная конечность):* +3 к попаданию, досягаемость 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.