



ПАЛАЧ

Местные распускают слухи о появлении древней реликвии в отдалённой фермерской деревне. Ваша группа точно будет не одна искать её, но можете ли вы себе позволить не преуспеть в этой миссии? И почему они не оставят её себе?

Третья часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Двухчасовое приключение для героев 1-4 уровня.



Автор:

Джерри Ленеави

Код приключения: DDAL4-03

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

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

Перевод

korfax, AmethystBard, Kestel, stivie, eneimor, Clericrus76
для ravenloft.dungeons.ru

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

Группа в контакте, посвященная «Проклятию Страда»:

<https://vk.com/curseofstrahd>

верстка stivie



ВСТУПЛЕНИЕ

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

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

Приключение происходит в Орашное, маленькой фермерской деревне прямо рядом со Сваличским лесом на севере графства Баровия, в сеттинге Рафенлофт.

D&D ADVENTURERS LEAGUE

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League это официальная организованная система игр для DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, 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 призывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития героев. Можно играть своими героями и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень героя. Игрок не может использовать в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

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

ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив все, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете отыгрывать персонажей мастера или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте все, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля для сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о героях. Сюда входит:

- Имя героя и его уровень.
- Раса и класс героя.
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательности) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, которые могут потребоваться во время игры (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее).

Если уровень героев не вписывается в установленный приключением диапазон, они **не могут участвовать в этом приключении**. Игроки могут сделать новых героев 1 уровня или использовать готовых героев. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли (но только другим героем) или которое проводили в качестве мастера.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист для записи приключений (если нет, возьмите у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер сессии, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, дней простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце сессии. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей. Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что там все в порядке. Если увидите очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотя бы потратят дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания для своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы игроки понимали, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых героев 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех героев.

- Разделите сумму на число героев.
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону.

Так вы получите средний уровень отряда. Для определения силы отряда для этого приключения обратитесь к следующей таблице (сравните средний уровень отряда с оптимальным уровнем для приключения):

Определение силы отряда

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

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться еще долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

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

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

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа все проходит слишком легко или наоборот испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком легким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают расстраивают игроков, но если все слишком легко, то всем становится скучно. Оцените опыт игроков (не героев), попробуйте понять (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте затягивания сюжета, потому что игра в таком случае теряет напряженность. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как

посчитаете нужным, особенно если это диалог.

- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намеки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и при общении с другими персонажами. Никто не должен быть расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» в нахождении правильных решений.

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

Помощь от кого?!

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушник

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ГЕРОЕВ

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

БОЛЕЗНЬ, ЯД И ДРУГИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

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

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

СМЕРТЬ

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

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

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

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

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

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

Безумие после воскрешения

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

ВАМПИРИЗМ И ЛИКАНТРОПИЯ

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководства игрока D&D Adventurers League*). Эти состояния дают героям силы и способности не подходящие для организованной игры и обычно меняют мировоззрение героя на запрещенное правилами. Поэтому, герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

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

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду как мастер (DM Reward).

ДЕМИПЛАН УЖАСА

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

МРАЧНАЯ ЗЕМЛЯ

По воле Темных сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днем небо затянуто туманом или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днем в Баровии светло (*bright light*), но этот свет не считается солнечным светом (*sunlight*) для эффектов и уязвимостей, таких как есть, например, у вампира. Но тем не менее

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

Зима в Баровии

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

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим и скорее всего у них будет зимняя одежда. Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц» и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

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

В случае заклинаний, эффект которых меняется или не действует за границами плана (например, *послание (sending)*), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существо или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таком как, например, великолепный особняк Морденкайна (Mordenkainen's magnificent mansion)) подвержены

тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

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

КОСМЕТИЧЕСКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

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

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

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

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

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

Поиск пути (find the path). Появляется дух ребенка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить и с ним нельзя общаться.

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

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

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

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

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

Ментальная связь Рэри (Rary's telepathic bond).

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

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

Духовные стражи (spirit guardians). Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

Каменная стена (wall of stone). На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в ее камнях.

Граф Страд фон Зарович

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

НЕ БЕЗ ЮМОРА

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

Предыстория приключения

Деревня Орашное на грани хаоса. Внезапное наступление зимы вызвало панику, а лучшие деревенские кожевник и траппер - Лазло и Алина Вадува, так и не вернулись, и не принесли шкуры, которые помогли бы пережить зиму. Тем временем в лесу за деревней, где Вадува разбили лагерь, говорят не единожды видели крупных волков, животные там ведут себя необычно и вообще происходит много странностей.

Местные жители предлагают награду тем, кто достаточно смел, чтобы войти в лес и найти лагерь, а может и причину странных событий. То, что удалось обнаружить - разорённый лагерь и растерзанный труп Лазло. Думают, что его порвали волки, но он был убит женой, которая сама оказалась оборотнем.

Лазло знал о болезни Алины и не беспокоился, но не подозревал, что проклятие передастся по крови к его ещё не рождённому ребёнку. Узнав, он напал на жену и попытался вырезать ребёнка из утробы. Алина, защищаясь, убила Лазло. Алина прокралась в Орашное, чтобы оставить ребёнка там, зная, что он не переживёт зиму в лесу. После, она исчезла в чаще леса.

Теперь, в самый разгар зимы, жители начали поддаваться панике. Среди множества слухов, самыми распространёнными стали рассказы о древнем артефакте, хранящемся в деревне. Некоторые именно его называют причиной скорой и слишком холодной зимы. Артефакт, называемый Пудреницей Татьяны действительно в деревне, и когда несколько чужаков пришли, чтобы его найти, Лазло, поднятый как умертвие под контролем Гловии Фалинеску, тоже начал свои поиски. Гловия пообещала Лазло, что в обмен на пудреницу воссоединит его с женой в неслерти.

Гловия - сломенная женщина, потерявшая из-за болезни ребёнка, но она целитель и прекрасно разбирается в анатомии.

Она хочет создать «нового» ребёнка смесью расхищения гробниц, некромантии и неуклюжих экспериментов.

В то же время Гловия служит Эсме Амаранте - могущественнейшей ведьме Баровии, которая любит Лорда Страда и ищет артефакты, бывшие вещами Татьяны Федерновы. Она хочет превратиться в Татьяну, и, если у неё получится, она постарается завладеть сердцем и каждой мыслью Страда, на веки вечные.

Одев шапку маскировки, Лазло продолжает жить в Орашном под видом торговца Арика Лавуса. Он близок к цели, но всё делает в секрете, хотя не оставит ни перед чем, чтобы выполнить желание Гловии.

Обзор приключения

Приключение разделено на 3 части с последующей гибкой концовкой.

Часть 1. Персонажи начинают приключение в постоялом дворе Семь Столов, где местные обсуждают слухи о затерянном в деревне артефакте. Персонажи быстро узнают, что в слухах есть правда и начинают расследование.

Часть 2. Сбор слухов и расспросы приведут персонажей в магазин Филлара Эсвена, где они столкнутся с Лазло в образе Арика Лавуса и начнут понимать, что что-то здесь не клеится. После, персонажи могут свободно исследовать деревню и получить ещё несколько частей головоломки, выяснив, что Арик работает с Филларом, который ворует у бургомистра Орашного. Когда персонажи поймут, что Арик это Лазло, будет уже слишком поздно.

Часть 3. Кульминация приключения наступает, когда персонажи и толпа разъярённых местных жителей приходит к бывшему дому Лазло и поджигает его, где появляются оставленные Лазло вурдаки, чтобы задержать персонажей. Лазло сбегает из деревни, чтобы отнести пудреницу Гловии.

Развязка. После сражения, персонажи возвращаются в Семь Столов, чтобы выработать план, где они сталкиваются с бургомистром, который требует объяснить разрушения, что они принесли его деревне.

Зацепки приключения

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

Перейдите к секции «Добро пожаловать в Баровию», ниже.

В противном случае, если персонажи уже участвовали в приключениях из этой серии, они начинают уже в Орашное, укрываясь от непогоды на постоялом дворе, немного времени спустя после их предыдущего приключения.

Приключение начинается, когда персонажи собираются трапезничать на постоялом дворе Семь Столов сразу после захода солнца. Выяснив недавно, что добытчик и поставщик тёплых шкур и кожаных изделий был найден мёртвым в лесу, общая зада гудит от слухов и мрачных предвестий насчёт грядущей зимы.

Добро пожаловать в Баровию

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

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

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель Dungeons & Dragons - это чтобы всем было весело.

Приключения сезона «Проклятие Страда»

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

В играх по Равенлофту к миру нужно относиться с особым вниманием – он является самостоятельным персонажем и Темные силы не терпят пренебрежительного отношения к себе.

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

Часть 1: Ропот

Я - тёмный час перед рассветом, и меня медленно затягивает в топь уныния.

Даллас Грин, Северный Ветер

ДЕРЕВНЯ ОРАШНОЕ

Деревня Орашное - маленькое, уединенное фермерское поселение, окружённое с юга Салическим лесом, неподалёку от Балинокских гор.

В ней есть постоялый двор, пара лавок, несколько домов разного размера и качества и мощёная камнем центральная площадь.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание деревни следующее:

Местность. Под ногами в основном грязь и пучки пожухлой, мёртвой травы, укрытой сейчас толстым одеялом снега. В окрестностях несколько небольших ферм, которые - до недавнего времени - собирали хороший урожай, не смотря на бедную землю. Большинство домов построены из дерева и камня с соломенной или черепичной крышей.

Свет. Приключение начинается на закате - ночи здесь длинные и залиты бледным лунным светом. Днём небо затянуто тучами, из которых постоянно идёт снег. Все здания освещены снаружи факелами, а внутри - очагами и каминами. Не смотря на облака, закрывающие солнце, днём всё освещено ярко. Луна обеспечивает сумерки и тусклый свет (dim light) ночью.

Запахи и звуки. Морозный воздух, поскрипывание деревьев, карканье ворон и отдалённый вой волков.

Когда вы готовы начать приключение, прочтите вслух следующее:

Тяжёлая пелена снега укрыла деревню Орашное. Вы находитесь на единственном постоялом дворе, Семь Столов, собираясь поесть горячей еды впервые за несколько дней.

Общая зала заполнена в основном местными, многие из которых сидят на корточках ожидая перерыва метели, чтобы добраться домой. Атмосфера суеверного страха наполняет зал, когда деревенские заводят разговор о слухах пока ждут.

Жители Орашное

В дополнение к их обычному настрою (см. выше), если не указано другое, население Орашное характеризуются следующим образом:

- Не знают, что Лазло теперь вурдалак, или что Гловия сейчас как-то связана с его планами.
- Не знают, что Алина была вервольфом или её текущее местоположение, если её не вернули в деревню в конце приключения DDAL04-02 Чудовище в тщетной попытке спасти её - в этом случае, знают, что она была казнена.
- Не знают, что волчонок, оставленный на пороге Григория - это был ребёнок Алины и Лазло, и при этом ребенок страдает от ликантропии.
- Осведомлены, что артефакт спрятан где-то в деревне, но не знают, чем он является, что делает, и как выглядит.

ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР СЕМЬ СТОЛОВ

Одно из самых больших зданий в деревне постоялый двор Семь Столов это уютное место, под управлением пожилого мужчины по имени Марку Грелон и его семьи. Марку человек, ему пошёл шестой десяток и у него редущие седые волосы на голове и черная с проседью растительность на лице.

Общая зала здесь отдана на откуп заезжим, чтоб оплатить огромный налог, взимаемый бургомистром Рандовичем с собственности. Потому еда здесь дешёвая, но её качество и качество обслуживания соответственно расценкам. Семья Грелон - сплетники, и даже во времена минувшего кризиса, постоянный двор постоянно гудит от сплетен и слухов.

Находясь на постоялом дворе, персонажи могут проходить различные проверки - такие как проверки Харизмы (Обман и Убеждения) или Мудрости (Внимательность) - для того, чтобы слушать или бражничать с местными, по крупницам собирая информацию.

Бросьте кубик. Если результат - 1, персонаж не слышал ничего, кроме как жалоб на погоду и на цены на зерно. Если результат не чётный, он услышал Ложный слух. Если результат чётный, то он услышит Правдивый слух. Если персонаж угощает кого-то местного выпивкой или по-другому тратит лишние пару серебряных воронов, бросьте два кубика. Если хотя бы один из них чётный, персонаж получает Правдивый слух. Сверьтесь с таблицами ниже и выберите полученный им слух или определите его случайным образом.

Ложные слухи

1к4 Слух

- 1 Прибывшийся волчонок - причина бури
- 2 Вистани прокляли деревню
- 3 Лазло симитировал свою смерть, чтобы уйти из города к более прибыльной деревне, чтобы там продавать свои товары
- 4 Удушливый туман Страда придёт за снегом

Правдивые слухи

1к6 Слух

- 1 Бургомистр Рандович недавно увеличил количество наёмной охраны чтобы следить за своим домом
- 2 Артефакт древнего происхождения, когда-то важный для Князя Страда, спрятан где-то в деревне
- 3 Новый жилец, Арик Лавус, часто предпринимает вылазки за город и возвращается с различным добром, которое продаёт Филлару
- 4 Товары Филлара слишком многочисленны, последовательны и высококачественны, чтобы быть полученными не честным путём
- 5 Бургомистр вытряхивает из людей дополнительные налоги, чтобы набить свой карман
- 6 Арик, мужчина в волчьей шапке, похоже общается только с Филларом и избегает других деревенских. Некоторые говорят, что он пахнет странно, если не отвратительно.

Кроме слухов, можно легко понять, что деревенские в общем сходятся в следующем:

- Без семьи Вадува, не будет достаточного количества качественной пушнины, чтобы пережить зиму.
- Хотя некоторые культуры растут не зависимо от погоды, всему городу этого не хватает, чтобы пережить зиму, если та затянется дольше обычного.
- Бургомистр уехал по делам из деревни, но он вернётся в скором времени. Это даёт деревенским краткую передышку.
- Слухи про артефакт принесены в Орашное чужаками, и большинство из них пропали без вести вскоре после прибытия.
- Филлар, владелец Глаз Полуночи, и новый жилец,

Арик, достаточно плотно работают вместе.

Заметка для МП

На самом деле, Лазло заманивает новоприбывших и сторонних приключенцев из деревни, убивая их и продавая их вещи Филлару, чтобы поддерживать с ним связь.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Как только персонажи проведут некоторое время, разбираясь в происходящем в деревне, они естественно должны начать двигаться в сторону собственного расследования.

Факты таковы, что пудреница лежит в подвале дома бургомистра, не подозревающего о ней, упрямая среди дюжин коробок, заполненных различными диковинами, которые тот приобрёл за годы не простительных трат «грязных» денег.

Ради того, чтобы быть вознаграждённым Гловией, Лазло должен заполучить пудреницу с как можно меньшим количеством подозрений. Лазло, используя шапку маскировки, сделанную для него из волчьей шкуры, выдаёт себя за мужчину с каштановыми волосами чуть менее тридцати лет по имени Арик Лавус. Он начал продавать диковины и прочие товары Филлару по очень приемлемой цене, зная, что Филлар крадёт у бургомистра годами и что пудреница рано или поздно попадёт на полки Филлара.

Чего Лазло не знает - так это того, что Филлар ворон оборотень, что объясняет, как он так легко и так долго крал такое множество вещей прямо из-под носа у бургомистра.

Позвольте игрокам отправиться в деревню в поисках ответов, по части того, что на самом деле происходит. Если у них нет своих, то Марку может предложить им одолжить несколько меховых одежд, если будет необходимость.

Продвижение сюжета

На протяжении приключения существует множество возможностей для отыгрыша и исследования, но, если время ограничено, не позволяйте персонажам его терять.

В 1 части, при необходимости, подтолкните персонажей к встрече с Филларом и «Ариком» (Лазло), через совет Марку Грелона посетить магазины в городе, чтобы ухватить на зиму оставшиеся запасы, пока они есть.

Если время ограничено, не упустите следующие важные моменты, прежде чем перейти ко второй части.

- По слухам, древний артефакт находится в Орашном, и некоторые местные думают, что именно он - причина похолодания.
- Странный человек по имени Арик Лавус поселился в деревне и часто ошивается рядом с магазином Филлара.
- С теми запасами что у него есть, Филлар точно не чист на руку.
- В течение части 2, если события «подвисают», вы можете быстро направить расследование привлекая внимание к магазину Филлара «Глазам Полуночи» и сыграть столкновение в нем, которое и направит дальнейшие действия партии. Понять, что Арик не тот, за кого себя выдаёт, а Филлар - преступник, не должно быть слишком сложно.

ЧАСТЬ 2: СЕКРЕТЫ

Излюбленный трюк дьявола - убедить вас в том, что его нет.

Шарль Бодлер, Цветы зла

На протяжении этой части приключения, персонажи исследуют некоторые примечательные здания Орашного и столкнутся с Лазло и Филларом, начиная понимать истинную природу того, что происходит в деревне. Но когда обрывки сложатся в единое целое - будет уже поздно.

А. ДЕРЕВЕНСКАЯ ПЛОЩАДЬ

Центр деревни - единственное место, где под ногами есть брусчатка вместо обыкновенной грязи и где находится чаще всего замёрзший колодец. Во время более тёплых месяцев Вистани располагают свои фургоны здесь и продают свои товары, но кроме этого, это место никак не используется. Колодец 5 футов шириной и 40 футов глубиной. Вода на дне колодца замерзла. Любое существо, упавшее в колодец получает дробящий урон 14 (4к6).

На одном из углов, обустроен небольшой подъём со светильником - скорее всего здесь оглашаются объявления для всей деревни.

В. РЕЗИДЕНЦИЯ БУРГОМИСТРА

Здание ладно сложено и выглядит неприступным, по большей части выложено из кирпича и из окаменевшего дерева. Низкая, покрытая щепой, крыша нависает над парадной дверью и создает небольшой навес от снегопада, под которым два вооруженных человека несут службу.

Бургомистр Орашного, Иван Рандович, это человек заживший на огромных налогах и высоких ценах. Сейчас этот самодовольный тиран отсутствует по делам. Его дом - самая лучшая постройка в Орашное. Это одноэтажный дом, стоящий на каменном фундаменте, к богато украшенным дверям ведет пологая деревянная лестница. Традиционный деревянный люк, ведущий в битком набитый погреб, сейчас засыпан снегом на заднем дворе.

Передняя дверь обычно охраняется тремя **головорезами**, сидящими на креслах и ежащимися от холода. Дверь закрыта и требует использования воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15 для того, чтобы открыть. Также её можно выбить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 13. Головорезы не дают никому войти внутрь и с подозрением относятся к любому, кто подходит со стороны улицы.

Если головорезов спровоцировать, то один из них воспользуется свистком и с заднего двора, от подвала, появляются ещё три головореза (см. ниже) - они появляются в конце второго раунда. Впрочем, они убогие - если бой пойдёт не в их пользу и, если им представится возможность сдаться, они так и сделают.

Таков наш крест

Как упоминалось выше, головорезам сильно холодно и еще сильнее скучно. Единственная причина, по которой они остаются здесь так долго, это страх перед бургомистром. Впрочем, их можно отвлечь или подкупить достаточно легко. Предложение в 5 зм каждому принимается без обсуждения, а более скромные предложения должны быть подкреплены успешной проверкой Харизмы (Обман или Убеждение) персонажа против проверки Мудрости (Проницательность) головореза. Из-за своего печального положения головорезы проходят эти проверки с помехой.

Из-за презрения к бургомистру, горожане смотрят сквозь пальцы на всё, что бы ни происходило в его поместье.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите головореза; два головореза появляются в конце третьего раунда.
- **Сильная или Очень сильная группа:** Добавьте головореза; снег и ветер усилились - все дальнобойные атаки проходят с помехой.

СОКРОВИЩА

Если охрана будет убита или подкуплена, персонажи заметят, что один из охранников у передней двери тратил свои сбережения менее расточительно, чем прочие и носит золотой браслет. Также у него есть пара резных игральные кости, вырезанных из человеческих костей. Оба предмета стоят по 25 зм каждый.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи избежали применения насилия с головорезами, каждый персонаж получает 25 опыта за каждого головореза.

1. ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Внутри, дом тёплый и приветливый, но чувствуется некоторый декаданс. Мебель украшена множеством завитков и богатой обивкой, ярких, глубоких оттенков. Едва уловимый запах пряностей и хорошо промасленной кожи наполняет воздух.

Интерьер дома отличается простотой - но при этом он хорошо и с излишествами обставлен. Направо от входа находится большой очаг, над которым висит портрет самого Ивана, выполненный маслом. В углу расположена хорошо убранная кровать с балдахином со слишком большим количеством подушек и сундуком в ногах. На противоположном конце дома находится набитая кладовая, столовая и буфет, полный экзотического алкоголя и специй.

Персонаж с пассивной Внимательностью 11 и выше замечает сквозняк, идущий изнутри сундука, и если специально осмотреть дно, то можно заметить, что в нем скрыт люк, ведущий в подвал. Люк выглядит, как будто его не использовали уже многие годы.

Сокровища. Сундучок не заперт и содержит достаточно ценные личные вещи - золотое облачение стоимостью 25 зм, родохрозит (крово-красный камень стоимостью 10 зм) и маленький мешочек из волчьей шкуры с 15 зм.

2. ПОДВАЛ

Сухой, покрытый тонким слоем пыли, но в остальном в хорошем состоянии. Подвал тускло освещен пробивающимися через половицы лучами света. Множество ящиков и коробок различных форм и размеров полубеспорядочно расставлено по помещению.

В подвале под каменным фундаментом дома лишь одно небольшое, закрытое железной решёткой вентиляционное окошко. Вырвать решётку сложно, но возможно - это требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 25, или их можно просто сломать (КД 17 и 30 хитов; сопротивление дробящему, колющему, рубящему урону от немагического оружия; иммунитет к урону - психическому, яду). Дверь в подвал сейчас погребена под снегом, но её место легко различимо. Также её хорошо различают и два

головореза, стоящие на посту возле неё. Они сидят на поваленном бревне около жаровни, полной горящих углей, пытаясь отогнать от себя зимний мороз. Если их спровоцировать, один из них воспользуется свистком, вызывая ещё двух **головорезов** от парадной двери (см. выше), которые прибывают к концу второго раунда. Впрочем, они жалко выглядят - если бой пойдёт не в их пользу и, если им представится возможность сдаться, они так и сделают.

Таков наш крест

Как упоминалось выше, головорезам достаточно холодно и скучно. Единственная причина, по которой они остаются здесь так долго, это страх перед бургомистром. Впрочем, их можно отвлечь или подкупить достаточно легко.

Предложение в 5 зм каждому принимается без обсуждения, а более скромные предложения должны быть подкреплены успешной проверкой Харизмы (Обман или Убеждение) персонажа против Мудрости (Проницательность) головореза. Из-за своего печального положения головорезы проходят эти проверки с помехой.

Из-за презрения к бургомистру, горожане смотрят сквозь пальцы на всё, что бы ни происходило в его поместье.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите головореза; два головореза появляются в конце третьего раунда.
- **Сильная или Очень сильная группа:** Добавьте головореза; снег и ветер усилились - все дальнобойные атаки проходят с помехой.

Дверь в подвал заперта на добротный замок.

Замок требует использования воровских инструментов с успешной проверкой Ловкости Сл 15, но в силу того, что замок заржавел, проверки делаются с помехой. Благодаря погоде деревянная дверь частично сгнила, поэтому она может быть легко выбита с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 8.

В подвале находится два бочонка эля, несколько десятков бутылок вина разной выдержки и происхождения, дюжина коробок со всякими ценными вещами, которые Бургомистр копил многие годы.

Как только игроки найдут эту область и все головорезы будут повержены, отвлечены или по иным причинам не заинтересованы в персонажах, прочтите следующее:

Некоторые из коробок стоят беспорядочно, как будто в них кто-то недавно рылся. Воздух здесь спертый и застоявшийся.

Здесь приблизительно дюжина коробок. Если не указано другое - они закрыты, но не заперты. Чтобы их открыть не нужна монтировка или дюжая сила. В них находится следующее:

- Четыре коробки полные богатой одежды на крупного человека, такая одежда была бы впору Бургомистру.
- Маленькая коробка, обитая мягким бархатом, защищающим бездельшки внутри (см. секцию Сокровища ниже).
- Четыре коробки с разными алкогольными напитками. Любой из персонажей, кто может колдовать заклинания определяет магию школы призыва исходящую от трех бутылок. Это - три зелья лечения.
- Остальные коробки содержат разнообразные вещи, принадлежавшие разным людям.
- Среди них есть детские куклы, семейные реликвии, фамильные гербы, ювелирные украшения и прочее. Бургомистр Рандович на протяжении многих лет конфисковывал и забирал в качестве

залога подобные вещи. Внутри этого ящика есть большая коробка из-под шляпы завязанная широкой красной лентой. Коробка абсолютно пуста и содержит только небольшую надпись, которая гласит:

«На память моей дорогой подруге Татьяне, которая своим очарованием покорила Сергея фон Заровича, что, казалось, было так давно. В отличие от этой пудреницы, которая в конечном счёте поддастся разрушительному влиянию времени, может их любовь будет вечно витать над землёй, как последний луч чего-то по-настоящему прекрасного.»

Наблюдательные персонажи могут заметить следующее, преуспев в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15:

- В пыли на полу комнаты и особенно около маленького подвального окошка заметны маленькие птичьи следы.
- Около ящиков, особенно тех, в которых меньше ценного, заметны человеческие следы.
- На лестнице, ведущей из подвала наверх, все еще лежит толстый слой нетронутой пыли.

Сокровище. Одна из маленьких коробок содержит статуэтку, вырезанную из кости, изображающее газебо из человеческих костей, стоимостью 25 зм; небольшое зеркальце в пурпурной деревянной оправе, стоимостью 25 зм; и сардоникс за 50 зм, внутри кошелька из мешковины с пятнами крови.

Также если персонажи полностью обыскивают ящики и их содержимое (см. выше), они находят три зелья лечения.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи избегают насилия с головорезами, каждый персонаж получает 50 опыта.

С. ТОРГОВЫЙ ПОСТ ВАДУВА

Этот простой, прямоугольный дом никогда не казался сильно обжитым, но теперь выглядит совсем брошенным. Березовые доски, из которых он построен, во многих местах начали гнить и дали трещины. Крысы иногда прощмыгивают в щели между досками, и множество летучих мышей поселились в близлежащих деревьях.

Недалеко от деревни на дороге, ведущей обратно к Сваличскому Лесу стоит бывший дом и ныне заброшенный торговый пост Лазло.

Окна ветхого дома ныне разбиты и поспешно заколочены корягами и железными гвоздями. Внутри пусто, кроме нескольких клочков меха и пустой, сломанной стойки для сушки кожи.

Здесь Лазло проводит время между поездками за город, для убийств чужаков, пока он терпеливо ждёт возможности получить пудреницу у Филлара. Так как ему более не надо ни есть, ни пить, ни спать, есть очень мало свидетельств того, что он живёт здесь. Тем не менее, персонажи, которые преуспели в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 11 замечают, что следы на снегу вокруг дома кажутся свежими для места, которое якобы заброшено.

В добавок к тропинкам, внимательный осмотр дома обращает внимание на следы от когтей на двери и окнах, там, где низшая нежить, подчинённая Лазло, грубо их использовала.

Д. ГЛАЗА ПОЛУНОЧИ

Прочтите:

Резной, берёзовый знак, висящий над входом в деревянную лавку, приблизительно изображает воронову голову со зрачками в виде полной луны. Под ним вырезана надпись: «Глаза Полуночи: Безделушки и прочее».

Не обязательно являющийся вещевым магазином, магазин Глаза Полуночи принадлежит человеку по имени Филлар Эсвен, который торгует разнообразными безделушками, ювелирными изделиями и прочими вещицами, которые могут украсить дом или служить подарком. Это в основном не практичные вещи, служащие лишь для улады глаз. Свежая коробка разномастных вещиц прибыла лишь недавно (украдена у бургомистра) и её содержимое выставлено на показ и приобретение. *Пудреница Татьяны* находится среди этих предметов.

Когда группа входит в лавку, персонажи застают **Филлара** за совершением сделки между ним и привлекательным молодым человеком по имени Арик Лавус (**Лазло**, замаскированный *волчьей шапкой*).

Арик одет в кожу и меха, но наиболее бросакая в его наряде - меховая волчья шапка на его голове, с волчьим хвостом, непослушно спадающим с затылка на плечо. Его манеры более собраны, чем у большинства жителей Орашного.

Арик только что приобрёл пудреницу у Филлара за монеты и вещицы, взятые из холодных рук его жертв. Филлар ничего не подозревает о важности пудреницы. Арик уже спрятал её в свой мешок и просто болтает с Филларом, когда входят персонажи.

Звон дверного колокольчика, потревоженного вами при входе в Глаза Полуночи, похоже никак не прервали высокого человека, стоящего за прилавком, и болтающего с молодым человеком в волчьей шапке. Человек в шапке только что обменял ювелирные изделия и пару небольших вещиц на небольшую коробочку.

Отыгрыш Филлара и Арика (Лазло)

Филлар и Арик критически важны для истории и играют первые роли во время отыгрыша столкновения.

Филлар - Вер-ворон (*ворон-оборотень*). Филлар не слишком хорошо скрывает своё состояние. Он высокий, тощий человек с длинным крючковатым носом, острыми чертами лица и густыми, чёрными волосами. Одевается он в основном в чёрные и тёмно-серые тона. У него чёрные блестящие глаза и костлявые пальцы. Он достаточно пуглив - кажется, что он постоянно по-ворону осматривается, а движения его резкие и отрывистые.

Филлар, хотя и не очень законопослушный, человек не жестокий и не желает никому зла, если не считать его желания порваться в имуществе бургомистра. При первых признаках опасности он сбегает, полностью избегая боя.

Не взирая на своё мировоззрение, он ворон до мозга костей - ревностно охраняет своё и враждебен к тем, кто пытается его обокрасть. Он не подозревает о важности пудреницы и сбит с толку тем, что Арик готов выложить за неё такую значительную сумму; его также задевает, что следует расстаться с такой прекрасной вещью, но он знает, что золото поможет деревне. Филлар не знает, что Арик - это Лазло, но подозревает, что тот что-то скрывает.

Арик (Замаскированное умертие Лазло). Конечно, он пытается изображать равнодушие и то, что он не знаком с окрестностями. Он утверждает, что он простой странствующий торговец, который решил временно осесть в Орашное. Он очень близок к тому, чтобы заполучить пудреницу у Филлара, и когда появляются персонажи он в одном мгновении от этого. Он делает всё возможное, чтобы покинуть лавку невредимым, не раскрытым и с артефактом.

Из-за чар волчьей шапки, заклинания, которые определяют неживую природу Лазло (священное чувство, и т.д.) не работают на нём. Заклятия прорицания не показывают ничего, кроме здорового человеческого мужчины.

Непосредственно, обмен пудреницы произошёл за несколько минут до того, как персонажи появились в лавке. Коробка в руках в Лазло - лишь отвлекающий маневр, хотя и наполнена разнообразными товарами; маленький нож, толстая нить, специи и краски; её он несёт для того, чтобы избежать подозрений.

Получив желаемое, Лазло пытается быстро, но без лишней спешки, уйти.

Если персонажи остановят Лазло поговорить, помните следующее:

- Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 13 понимает, что Филлар тут торгует не самыми полезными предметами. Не похоже на то, что он купил коробку припасов у Филлара, но кроме неё у него с собой больше ничего нет.
- Персонажи, которые подходят близко к Арику, чтобы заговорить с ним, украсть у него что-то или отобрать у него коробку или другие личные вещи, не только ускоряют его уход, но могут помочь раскрыть то, что он нежит. Любой персонаж, пассивная Внимательность которого 15 или выше, замечает, что от Арика слабо пахнет разложением.
- Если персонаж прикасается к коже Арика, он немедленно замечает, что она уж слишком холодная, особенно для так тепло одетого человека.
- Персонажи уделяющие особое внимание Филлару замечают его несколько птички подёргивания (например, он слегка наклоняет голову, когда к нему обращаются или немного качает головой при ходьбе). Персонаж, который преуспел в проверке Интеллекта (Природа) Сл 13 понимает, что тот, на самом деле, может быть оборотнем вороном. Вдобавок, у персонажа, преуспевшего в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, создаётся впечатление, что Филлар не полностью честен с персонажами.

Если Арик покинет лавку, не привлекая к себе внимания, или со следующими за ним персонажами, он немедленно отправляется из города к Гловии. Это лишь вопрос времени, когда персонажи поймут, что происходит. Если им необходима помощь в этом, подкиньте им явный намёк, вроде волчьей шапки Арика на земле - потерянной, когда тот в спешке покидал городок - и изменившихся формы, размеров и глубины его следов после этой потери.

Если персонажи попытаются напасть на Лазло в лавке Филлара, Филлар будет защищать его, но немедленно сбежит, если его хиты упадут ниже половины максимальных. Арик также может призвать упырей и зомби, чтобы те ворвались в дверь и прикрыли его побег. Такое столкновение может отлично дополнить картину происходящего и не должно представлять сильной дополнительной опасности.

Побег Лазло

В маловероятном случае, если персонажи зажмут в угол и будут угрожать уничтожить Лазло, ему должно быть позволено сбежать. Его побег, впрочем, должен быть драматичным и загадочным, и не должен раскрывать его истинной природы. Возможно, клубы невесть откуда взявшегося плотного тумана неожиданно окутывают его, и он пропадает. Или возможно, он внезапно пронзительно свистит, и откуда ни возьмись появляется худошавый вороной конь; Лазло (всё ещё под личиной Арика) вскакивает на него и скачет прочь. Дайте волю воображению, но не забывайте, что персонажи должны найти волчью шапку позже (см. ниже Часть 3).

СОКРОВИЩА

Если персонажи решат воровать у или торговать с Филларом, они обнаружат два действительно ценных предмета в витрине: золотой медальон с портретом прекрасной рыжеволосой женщины с

мраморно-бледной кожей внутри, и медную чашу с посеребрённым ободком. Каждый предмет стоит 25 зм.

Кража у Филлара

После финального столкновения с подручными Лазло, позже в приключении, Филлар временно бежит из деревни, чтобы избежать дальнейшей угрозы. Уходя в спешке, он забывает запереть магазин, и не столь добросовестные персонажи могут свободно завладеть этими предметами.

Е. КРОЛЬ И КУДРИ

Вывеска на фронтоне магазина изображает силуэт кролика и пару скрещенных бритв. Витрина демонстрирует небольшой выбор низкокачественных мехов, шкур и прочей всячины.

Им владеет лысеющий мужчина средних лет по имени Григорий Вульбах, который торгует со всеми, но львиную долю его дохода составляет торговля с Вистани, когда они прибывают в городок. Григорий общительный и честный человек, который часто пренебрегает своей собственной прибылью в пользу общины.

Услуги в деревне Орашное

Будучи маленькой деревней, Орашное не способно предоставить крупного ассортимента услуг и товаров. В общем случае, группа может рассчитывать на любое базовое снаряжение и оружие стоимостью до 10 зм.

Если персонажи перешли к этому приключению от приключения DDAL04-02 Чудовище, они скорее всего уже знакомы с Григорием.

Отыгрыш Григория Вульбаха

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

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ДЕРЕВНЕ

Если персонажи в какой-то момент проводят слишком много времени бесцельно или, наоборот, продвигаются слишком быстро, вы можете провести случайное столкновение из таблицы ниже.

Случайные столкновения в Орашное

1к20 Столкновение

- | | |
|-------|--|
| 1-3 | 1к4 кровавых ястребов набрасываются на персонажей. |
| 4-6 | Вьющаяся зараза, припавшая снегом, атакует случайного персонажа. |
| 7-9 | Пёс смерти выскакивает из-за угла ближайшего дома с мордой в чьей-то свежей крови. |
| 10-12 | 1к10 воронов слетают с ближайшей группы деревьев, намереваясь заклевать персонажей. |
| 13-15 | Оголодавший чёрный медведь выходит из лесу, в поисках любой добычи, с которой он сможет совладать. |
| 16-19 | Бродячий крыс-оборотень пытается застать врасплох самого слабого персонажа из группы. |
| 20 | Упырь и 2 зомби набрасываются на персонажей, жадя свежатины. |

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того как персонажи приходят к выводу, что Арик не тот, за кого себя выдает, а на самом деле Лазло, они должны следовать к его бывшему дому, чтобы исследовать его. Если ранее они не обнаружили улики, что он все еще может быть там, они обнаруживают свежие следы на снегу, которые указывают, что он следовал этим путем по дороге из города.

Если персонажам не удастся понять, что Арик - это на самом деле Лазло, или что с ним что-то не так, вы можете создать поворот событий, который сделает обман очевидным. Рассмотрите следующие варианты:

- Его жгучая ненависть умертвия берёт над ним верх, и он нападает на случайного прохожего, попавшегося на глаза, который всего лишь пытался добраться домой через бурю.
- Пока персонажи общались с Лазло, от него исходил запах гнили, который не спутаешь ни с чем, или возможно, персонажи замечают, как из его рюкзака выпадает оторванный палец со всё ещё одетым кольцом.
- Он может задавать слишком много странных вопросов персонажам, чувствуя, что они отличаются от прочих деревенских, что может навести их на мысли о его обмане.

Вне зависимости от того, как сложатся события, персонажи должны заглянуть в заброшенный дом Вадува. Если они не сделают этого по своей воле, убедитесь, что они начинают замечать любопытных жителей деревни, следящих за ними из окон, - эти жители позже встречаются им на улице и спрашивают, что задумал Арик?

Если персонажи расскажут сельчанам о своем открытии, сразу соберется разъяренная толпа и движется напрямиком к старому дому Лазло - с персонажами или без них. Если персонажи предпочтут скрыть информацию от деревенских, то сплетни и страх сами принесут ее сюда, после чего волнение крестьян в таверне достигнет предела. Их жажда получить ответы быстро перечеркнет все факты, голос разума и страх. Они бросятся на поиски Арика, с факелами и вилами в руках, желая получить от него объяснений.

Если ни одно из этих событий так и не случается, Лазло беспрепятственно покидает деревню и отправляет своих неживых подручных в центр деревни, чтобы те напали с восходом луны.

ЧАСТЬ 3: ЗАДЕРЖАНИЕ

Здесь моя жизнь, вся эта вечность,

Как я вообще сюда попал?

Не воплощённые, против природы,

Молитвы все исчезают мои.

Милости нет мне, мечен я зверем.

Нет мне покоя, не нужен я смерти.

В мире этом, таком неестественном,

Я остаюсь здесь один.

- Дэвид «Хэвок» Марчанд, AFI,

«...But Home Is Nowhere»

Если персонажи поймут, что Арик выдаёт себя за другого и будут преследовать его, перейдите к столкновению А. В противном случае, перейдите к столкновению В. Лишь одно из этих столкновений должно произойти с персонажами.

А. ХВАТАЙ ДУБЬЁ!

С или без толпы разъярённых деревенских жителей, персонажи должны отправиться в погоню за Лазло, направляясь в его дом на окраине деревни. Снежная буря вновь разыгрывается до почти ураганной силы. Если персонажей сопровождают деревенские, прочтите вслух следующее:

Отражение дюжин горящих факелов пляшет на бледном снегу, пока разъярённая толпа приближается к бывшему дому Лазло. В воздух поднимаются искры и из толпы раздаётся хриплый неразборчивый рёв с каждым ударом каждого брошенного факела о соломенную, уже разгорающуюся от этого крышу. Вскоре, слышно становится лишь потрескивание огня - толпа притихла от вида нежити, неспешной, пошатывающейся походкой появляющейся из ближайшего подлеска и когтями прорывающейся из-под дома.

В этот момент, большинство из толпы враспыленную разбегается по домам или на постоялый двор. Если персонажи не следуют сразу за толпой линчевателей, прочтите вслух следующее:

Когда вы приближаетесь к бывшему дому Лазло, плюмаж чёрного дыма уже поднимается выше деревьев над ним, а вас приветствует теплый свет пожара. Застывшие брызги крови и потухшие факела разбросаны в снегу вокруг, а большинство деревенских сбегали, но не все. Большинство из оставшихся мертвы, но некоторые счастливики кричат от боли и ужаса, тогда как несколько мертвецов глодают и рвут их корчащиеся тела.

Здесь, на обочине дороги находятся два **упыря** и два **зомби**. Не смотря на свет от пожара, поднявшаяся метель создаёт помеху видимости в округе¹. Лазло куда-то пропал.

Для этого столкновения или области нет определённой карты, но когда вы будете рисовать карту своим игрокам, убедитесь, что на ней есть небольшие области сложнопроходимой местности, вроде завалов, покрытых пеплом и снегом растений и сугробов, покрытых коркой льда. Персонажи, предпринимающие действие Рывок через ледяные сугробы, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11 или упасть ничком. Вдобавок к выше описанному, весь дом и различные области вокруг горят - существа, закончившие свой ход в пламени получают урон огнём 3 (1к6).

Некоторые деревенские, всё ещё цепляющиеся за жизнь, зовут на помощь. Если персонажи вернут их

¹ area is lightly obscured

в деревню, остальные деревенские смогут спасти им жизни.

СОКРОВИЩА

После сражения, персонажи находят волчью шапку Лазло среди этого бардака. Ещё, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, осматривая область после битвы замечает лунный камень стоимостью 50 зм, лежащий возле одного из убитых - частично припавший снегом.

В. НЕТ ВОПРОСОВ? НЕТ ПРОБЛЕМ!

Если на Арика не будет объявлена охота и его подручные притащатся в деревню среди ночи, столкновение разворачивается примерно схожим образом. Деревенские начинают пожар неудачно брошенным факелом, метель укрывает поле боя и деревенские оказываются сожранными мёртвыми. Только происходит это всё в центре деревни.

Если события не увенчаются поимкой Лазло, то по наступлении ночи и восходу луны прочтите следующее:

Леденящие душу крики доносятся от центра деревни. Оттуда где вы стоите, вы видите сероволосую женщину в убогих одеждах, которую держит в объятиях болезненно выглядящий человек. Кровь, кажущаяся чёрной в лунном свете, растекается по накидке женщины и грязно-белому снегу у неё под ногами.

Два **упыря** и два **зомби** добрались до центра деревни и начали рвать и грызть всех и вся, что попадает под руки (двери, деревенских, скот, и пр.). После такой встречи с подручными Лазло, становится ясно, что Арик стоит за всем этим - он оставил свою приметную шапку здесь.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного упыря и одного зомби.
- **Слабая группа:** Уберите одного упыря
- **Сильная группа:** Замените упырей вурдалаками. Ветер стихает и всё затягивает удушливый дым от ближайших пожаров - все дальнбойные атаки выполняются с помехой.
- **Очень сильная группа:** Замените упырей вурдалаками, а зомби - упырями. Ветер стихает и всё затягивает удушливый дым от ближайших пожаров - все дальнбойные атаки выполняются с помехой.

СОКРОВИЩА

После сражения, персонажи находят волчью шапку Лазло среди этого бардака. Ещё, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, осматривая область после битвы замечает лунный камень стоимостью 50 зм, лежащий возле одного из убитых - частично припавший снегом.

ЗАВЕРШЕНИЕ

...А тех, кто сопротивлялся вытаскивали из их домов. Это ожерелье из их зубов и костей.

- Френсис Марк, Держа волка за уши

После того, как группа разберётся с подручными Лазло, жители, раненные или просто парализованные страхом от увиденного, зовут персонажей вернуться в Семь Столов. Деревенские, особенно семья Грелон, просят персонажей рассказать всем в

деревне правду о Лазло.

Как только они доберутся до постоянного двора, Марку приглашает персонажей оставаться там бесплатно и столько, сколько необходимо. Он выспрашивает всё, чем готовы поделиться персонажи. Позвольте персонажам отдохнуть несколько часов, после чего, самое время задуматься о планах, как быть с Лазло и как получить пудреницу.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи предпринимают дополнительные усилия, чтобы помочь раненым жителям деревни, каждый из персонажей получает 50 опыта.

БУРГОМИСТР

Передышка для игроков, впрочем, быстро закончится. Вскоре после прибытия в таверну, бургомистр Рандович врывается туда с четырьмя головорезами, требуя поговорить с персонажами.

Дверь в таверну резко распахивается перед вошедшим бургомистром Рандовичем, создавая порыв ветра, заставляющий плясать пламя в очаге. За ним не отставая следуют четверо грубо выглядящих мужчин с дубинками и широкими улыбками, демонстрирующими гнилые зубы или их отсутствие.

Они приближаются к вашей группе, требуя немедленно объясниться!

Бургомистр требует у персонажей, чтоб те рассказали всё, что им известно о том, что произошло в доме Вадува и настаивает на том, чтобы обыскать рюкзаки персонажей.

Если за этим следует драка, бургомистр немедленно отступает в свой дом. Ещё двое головорезов прикрывают его отход снаружи постоянного двора, если это необходимо. Если бургомистр будет убит, он возрождается на следующее утро.

Пока бургомистр присутствует, все головорезы дерутся до смерти. Если их допросить - они ничего не знают. Они лишь наёмная сила и ничего более.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Окончание данного приключения хорошо увязывается с DDAL04-04, «*Марионетка*», в котором сюжет начинает разворачиваться более по-крупному.

Если приключение не проходило в рамках организованной программы игр D&D Adventurer's League, вы вольны решить, что случится далее с деревней Орашное, артефактом, Лазло и глобальным сюжетом.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

ОПЫТ

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Черный медведь	200
Кровавый ястреб	25
Пёс смерти	200
Упырь	200
Ворон	10
Головорез	100
Лозовая зараза	100
Оборотень крыс	450
Оборотень ворон	450
Умертвие	700
Зомби	50

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Избежать насилия с головорезами	25 за каждого головореза
Спасти раненых крестьян	50

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

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

СОКРОВИЩА

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

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

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

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Сундучок Рандовича	50
Подвал Рандовича	100
Глаза Полуночи	50
Хижина Лазло	50

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах, Книге Игрока или Руководстве Мастера Подземелий.

ВОЛЧИЙ КАПЮШОН

Волшебный предмет, необычный (требует подстройки)

Эта толстая и ворсистая шапка на самом деле действует как шапка маскировки и выглядит весьма удобной. Она позволяет сотворить неограниченное количество раз «маскировка», но её сила ограничена - носитель может принимать вид только обычного человеческого мужчины слегка за двадцать с каштановыми волосами. Впрочем, пока замаскирован таким образом, носитель также защищён от магических способов определить его истинную природу (таких как божественное чувство). Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера Подземелий.

Распределение постоянных магических предметов

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

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

СЛАВА

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

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

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

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

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **150 опыта** и **75 зм** за проведение этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: ОБЗОР ПМ

Филлар Эсвен (Филлар Эсвен).

Этот нечистый на руку человек воровал у бургомистра годами и обычно имеет приличный набор вещей. И хотя цены не так высоки, как установил их бургомистр, они всё ещё слегка завышены против обычных цен. Неведомо для него, он вплотную приблизился к тому, чтобы привлечь внимание Рандовича. И когда это произойдёт он может оказаться не у дел. Филлар также не тот, кем кажется - он ворон-оборотень.

Арик/Лазло Вадува (Арик/Лазло ВадУва).

Лазло, когда-то был любителем природы, женатым на Алине, теперь умертвие на службе и Гловии. Он предводительствует маленькой группой нежити, обеспечивающей ему большинство поставок, и имеет союзника в городе, Филлара Эсвена, горбатого лукавого дельца. Лазло помогает Филлару поставяя ему «товары» (взятые с трупов, остающихся на его пути) в обмен на надёжный источник информации в лице Филлара о деревне и её обитателях.

Алина Вадува (Алина ВадУва).

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

ВНИМАНИЕ: Алина не представлена в этом приключении.

Гловия Фалинеску (Гловия ФалинЭску)

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

ВНИМАНИЕ: Гловия не представлена в этом приключении.

Эсме Амаранта (Эсме АмарАнта):

Когда-то была обычной девушкой дивной красоты, страстная одержимость Эсме графом Страдом превратила дочь свечных дел мастера в сильную и одарённую ведьму.

В своём желании добиться его расположения, Эсме многое сделала, чтобы стать сильнейшей Ведьмой Баровии и с помощью своих новых способностей она собирается принять облик Татьяны - женщины, которую Страд любил и из-за которой он пошёл на убийства. Этим Страд создал родственную душу и в бесконечных страданиях нереализованной любви Эсме, Страд нашёл утешение.

Эсме - думая, что наконец-то добилась его сердца - в скором времени осознала, что была не более, чем пешкой. Теперь она хочет изменить это.

ВНИМАНИЕ: Эсме не представлена в этом приключении.

Татьяна Федорнова (Татьяна ФедорОва). Возлюбленная Сергея, брата Страда. Бросилась со стен замка Равенлофт после того, как был убит Сергей.

Бургомистр Иван Рандович (Иван Рандович):

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

ВНИМАНИЕ: Иван представлен только в заключении этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ: СТАТИСТИКА ПМ / МОНСТРОВ

ЧЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 19 (3к8+6)

Скорость 40 фт., лазанье 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 10(+0) 14(+2) 2(-4) 12(+1) 7(-2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки -

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый нюх. Медведь получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Пёс совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1кб+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2).

КРОВАВЫЙ ЯСТРЕБ

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 12

Хиты 7 (2кб)

Скорость 10 фт., полёт 60 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

6(-2) 14(+2) 10(+0) 3(-4) 14(+2) 5(-3)

Навыки Внимательность +4

Чувства пассивная Внимательность 14

Языки -

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

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

Действия

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

ПЁС СМЕРТИ

Средний монстр, нейтрально-злое

Класс доспеха 12

Хиты 39 (6к8+12)

Скорость 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 14(+2) 14(+2) 3(-4) 13(+1) 6(-2)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Пёс совершает две атаки укусом.

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

ВУРДАЛАК

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

16(+3) 17(+3) 10(+0) 11(+0) 10(+0) 8(-1)

Сопrotивление к урону некротический

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Всеобщий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Любое существо, которое начинает свой ход в 5 футах от вурдалака, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать отравленным до начала своего следующего хода. Успешный спасбросок обеспечивает существу иммунитет от Вонь на 24 часа.

Сопrotивление Изгнанию. Вурдалак и упыри, находящиеся не далее 30 футов от него, получают преимущество на спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к8+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон

10 (2кб+3). Если цель - это существо, отличное от нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

УПЫРЬ

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13(+1) 15(+2) 10(+0) 7(-2) 10(+0) 6(-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Всеобщий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2кб+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

ВОРОН

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 12

Хиты 1 (1к4-1)

Скорость 10 фт., полёт 50 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

2(-4) 14(+2) 8(-1) 2(-4) 12(+1) 6(-2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки -

Опасность 0 (10 опыта)

Подражание. Ворон может подражать простым звукам, которые он слышал, такие как шёпот человека, плач ребёнка, щебет. Существо, которое слышит эти звуки, может понять, что это имитация преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10.

Действия

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

ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15 (+2) 11 (+0) 14 (+2) 10 (+0) 10 (+0) 11 (+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1кб+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

ЛОЗОВАЯ ЗАРАЗА

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 26 (4к8+8)

Скорость 10 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 8(-1) 14(+2) 5(-3) 10(+0) 3(-4)

Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший

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

Языки Всеобщий

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

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

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

КРЫСА ОБОРОТЕНЬ

Средний гуманоид (человек, оборотень), законопослушно-злая

Класс доспеха 12

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
10 (+0) 15 (+2) 12 (+1) 11 (+0) 10 (+0) 8 (-1)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4

Иммунитет к урону дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Общий (не может говорить в форме крысы)

Опасность 2 (450 опыта)

Оборотень. Оборотень крыса может действием превратиться в форму гибрида человека и крысы, в форму гигантской крысы или в свою истинную, гуманоидную форму. Его статистика, кроме как размер, не меняются не зависимо от формы. Любое снаряжение, которое он несёт не превращается. Он возвращается в свою истинную форму, если будет убит.

Острый нюх. Оборотень крыса получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака (только для гуманоидной или гибридной формы). Оборотень крыса совершает две рукопашные атаки, только одна из которых может быть укусом.

Укус (только для формы крысы или гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2). Если цель является гуманоидом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить проклятие крысиной ликантропии.

Короткий меч (только для гуманоидной или гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет (только для гуманоидной или гибридной формы). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

ВОРОН ОБОРОТЕНЬ (Филлар)

Средний гуманоид (человек, оборотень), законопослушно-доброе

Класс доспеха 12

Хиты 31 (7к8)

Скорость 30 фт. (полёт 50 фт. в форме ворона или гибридной форме)

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
10 (+0) 15 (+2) 11 (+0) 13 (+1) 15 (+2) 14 (+2)

Навыки Проницательность +4, Внимательность +6

Иммунитет к урону дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия

Чувства пассивная Внимательность 16

Языки Общий (не может говорить в форме ворона)

Опасность 2 (450 опыта)

Оборотень. Оборотень ворон может действием превратиться в форму гибрида человека и ворона, в форму ворона или в свою истинную, гуманоидную форму. Его статистика, кроме как размер, не меняются не зависимо от формы. Любое снаряжение, которое он несёт не

превращается. Он возвращается в свою истинную форму, если будет убит.

Подражание. Ворон может подражать простым звукам, которые он слышал, такие как шёпот человека, плач ребёнка, щебет. Существо, которое слышит эти звуки, может понять, что это имитация преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10.

Действия

Мультиатака (только для гуманоидной или гибридной формы). Оборотень ворон совершает две рукопашные атаки, только одна из которых может быть из ручного арбалета.

Клюв (только для формы ворона или гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 1 в форме ворона или колющий урон 4 (1к4+2). Если цель является гуманоидом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить проклятие крысиной ликантропии.

Короткий меч (только для гуманоидной или гибридной формы). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет (только для гуманоидной или гибридной формы). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

УМЕРТВИЕ (Лазло)

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 45 (6к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 14(+2) 16(+3) 10(+0) 13(+1) 15(+2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Спротивление к урону некротический, дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, спектр получает помеху на броски атак и на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на зрении.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две рукопашные атаки длинным мечом. Оно может использовать способность Высасывание Жизни вместо одной из этих атак.

Высасывание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 5 (1к6+2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или его максимум хитов снижается на количество полученного урона. Уменьшение длится пока цель не совершит длительный отдых. Цель умирает, если её максимум хитов снижается до 0.

Гуманоид, убитый этой способностью поднимается через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если только

его не воскресили или тело не было уничтожено. Умертвие не может иметь под командованием более чем дюжину зомби одновременно.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к8+2) или рубящий урон 7 (1к10+2), если использовался двумя руками.

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

ЗОМБИ

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс доспеха 8

Хиты 22 (3к8+9)

Скорость 20 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13(+1) 6(-2) 16(+3) 3(-4) 6(-2) 5(-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

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

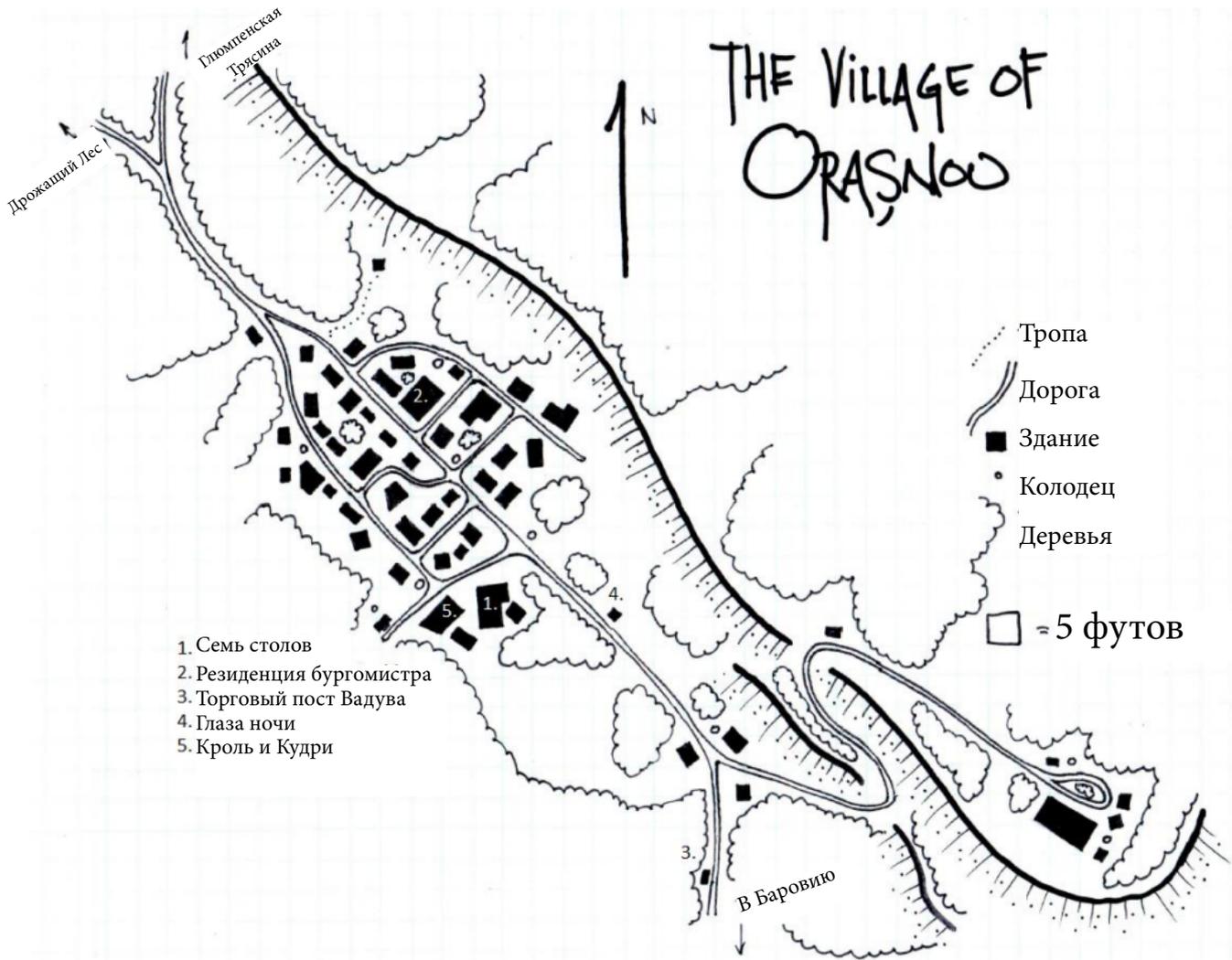
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

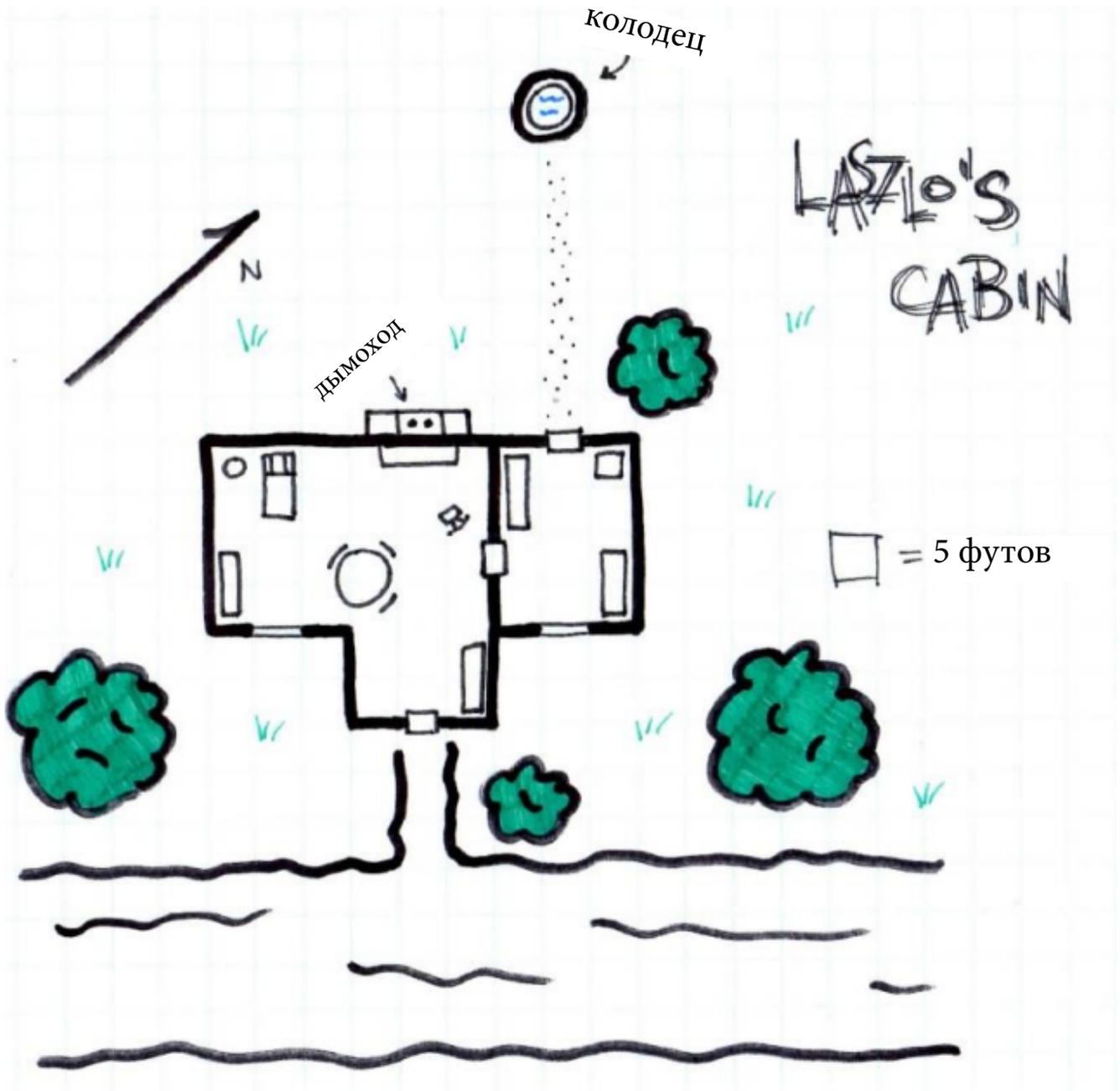
Действия

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

ДОПОЛНЕНИЕ. КАРТА ДЕРЕВНИ ОРАШНОЕ



Дополнение. Карта хижины Лазло



Дополнение. Карта площади Орашное

