



ПРОВИДЕЦ

Пришло время оставить деревню Орашное позади и исследовать графство Баровия. Но на своём пути вам довелось повстречать необычное племя людей, которым не доверяют прочие обитатели Демиплана Ужаса. Способны ли Вистани заглядывать в будущее, или это просто трюки и обман?

Пятая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



RON LUNDEEN

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-05

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Gumeg, korfax

Вёрстка: Ксения Шаборкина

Вычитка: Денис Безыкорнов, Maia Everett, Сады Гесперид

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.

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2		
D&D Adventurers League	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	4		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Демиплан Ужаса	5		
Предыстория приключения	7		
Обзор приключения	7		
Зацепки приключения	8		
Добро пожаловать в Баровию	8		
Часть 1: Богаравы	9		
Снег падает на кедры	9		
В лагере Богаравов	9		
Прастоната	10		
Дороку	10		
		Мольба Донани	10
		Часть 2: Мославарики	12
		Вардо Лилы	12
		Часть 3: Стоящие камни	14
		Общие черты	14
		Ковыляющие мертвецы	14
		У стоящих камней	14
		Заключение	15
		Вознаграждение	16
		Опыт	16
		Сокровища	16
		Слава	16
		Время простоя	16
		Использование дней простоя	17
		Сюжетные награды	17
		Награда Мастера	17
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	18
		Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	21

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Провидец», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Проклятие Страда*.

Это приключение предназначено для **персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 4 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит в заснеженных лесах близ деревни Орашное в графстве Баровия.

D&D Adventurers League

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

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

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *базовых правил D&D* или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

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

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

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки с неподходящими персонажами могут создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно сгенерированного персонажа. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и про-

чие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 4 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

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

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

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

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как считаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Помощь от кого?!

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

Подробности можно найти на седьмой странице *Руководства Мастера D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добы-

вающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран</i> (1 уровень)	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебн лечения</i> (2 уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятья</i>	90 зм
<i>Разговор с мёртвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1250 зм

Предыстория послушника

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

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в *базовых правилах D&D*). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или

при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день просто в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание *оживление*. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу *оживление*. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Безумие после воскрешения

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

Вампиризм и ликантропия

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководству*

игрока D&D Adventurers League). Эти состояния дают героям силы и способности, неподходящие для организованной игры, и обычно меняют мировоззрение героя на запрещённое правилами. Поэтому герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

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

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду Мастера [DM Reward].

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

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

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда.

Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

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

В случае заклинаний, эффект которых меняется

или не действует за границами плана (например, *послание [sending]*), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таким как, например, *великолепный особняк Морденкайнена [Mordenkainen's magnificent mansion]*), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

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

Косметические изменения заклинаний

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

Возрождение [revivify]. Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

Волшебная рука [mage hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Длань Бигбу [Bigby's hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Духовные стражи [spirit guardians]. Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

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

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

Ментальная связь Рэру [Rary's telepathic bond].

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

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

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

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

Порыв ветра [gust of wind]. Ветер сопровождает призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появля-

ются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Предыстория приключения

Загадочные Вистани путешествуют по опасным землям Баровии тесными, закрытыми, семейными группами. Когда семьи Вистани встречаются в своих путешествиях, могут появляться сильные привязанности. Так произошло с Донани из семьи Богаравов и Лилы из семьи Мославарики. Семьи планировали сыграть свадьбу двух влюблённых, когда их пути вновь пересекутся.

Но Донани был не единственным молодым человеком, заинтересовавшимся Лилой. Изгнанник (или *морту*) по имени Ханзи также влюбился в девушку. Мославарики старались держать изгоя подальше, но Ханзи был настойчив. Даже Богаравы услышали об ухаживаниях Ханзи и их обеспокоило, что настойчивый *морту* может добиться расположения Лилы до брака.

Несколько дней назад вечером Лилу выманили из лагеря её семьи. И хотя Мославарики обеспокоены, что она гуляет с Ханзи, правда куда более зловеща: вампир соблазнил Лилу и превратил её в своего неживого раба. Лиля скрывает свою истинную природу от семьи, изменяя свой *вардо*, чтобы сохранить иллюзию человечности. Но иллюзия слабеет и она вынуждена убить одного из своих людей, чтобы обновить её. Своей жертвой она избрала влюблённого Ханзи, так как вряд ли кто-то будет беспокоиться о *морту*.

Вистани

Вистани — закрытый, бродячий народ, способный свободно проходить сквозь туманы Баровии. Это люди

с чёрными, роскошными волосами, белой кожей и прекрасными фигурами.

Их народ путешествует близкими семейными группами по несколько дюжин людей в деревянных фургонах с закруглённой крышей, которые ни с чем не спутать. Такие фургоны называются *вардо*. Они редко имеют дело с *джорджо* (Вистани так называют всех не принадлежащих к Вистани), кроме как для торга. Их понятия о собственности и владении отличаются от таковых в Баровии, и они с одинаковым успехом попытаются получить желаемое от *джорджо* как честным путём, так и обманом или воровством.

Семьи Вистани общаются между собой, когда их пути пересекаются, в частности, чтобы обменяться информацией и устроить помолвки и браки. Каждая семья Вистани принадлежит к одной из трёх больших племенных групп, называемых *таскэ*: Боэм (по большинству своему исполнители и более склонны общаться с *джорджо*), Калдреш (большинство ремесленники и дрессировщики) и Мануза (специалисты магических способностей). Худшее наказание среди Вистани — это изгнание из семьи, которое расценивается как смертный приговор. Таких изгнанников зовут *морту*, и их избегают все Вистани.

Жизнь Вистани вращается вокруг богатых традиций. Традиции диктуют куда семьи должны направляться, как становиться лагерем и с кем они могут общаться. Лидерство у Вистани также предписано традициями: каждое семейство управляется старшим представителем мужского пола, которого называют предводитель, а самая старшая женщина зовётся *руни*. Предводитель семьи контролирует повседневные вопросы, такие как устройство лагеря, путешествия и торговля. *Руни* следит за духовной частью жизни семьи.

Вистани обладают силами, которые выделяют их на фоне других народов Баровии, но эти силы не до конца ясны. Все *руни* — а часто другие женщины в семье, — обладают способностью насыщать мощные проклятия, такие как «сглаз» и предсказывать будущее по картам, костям и чайным листьям. Этот дар часто называют Взором. Вистани редко предсказывают будущее *джорджо*, но их предсказания необычайно точны.

Обзор приключения

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Богаравы. Покинув Орашное, группа встречает семью Вистани по имени Богаравы. Обычно скрытные, Богаравы оказывают персонажам радушный приём, так как у них есть проблема, которую, как они надеются, может решить группа. Богаравы объясняют, что они слышали про ухаживания *морту* Ханзи за наречённой Донани. Донани просит персонажей доставить подарок Лиле и прекратить ухаживания Ханзи.

Часть 2: Мославарики. В лагере консервативных и замкнутых Мославарики, персонажи узнают, что Ханзи похитил Лилу и увёл её в леса. Сооб-

разительные персонажи могут собрать некоторые улики и узнать, что Ли́ла не просто невинная девушка.

Часть 3: Стоящие камни. Персонажи, следуя по следам Ханзи и Лилы в глубь леса, сталкиваются с существами, которые должны помешать их дальнейшему преследованию. В кругу древних стоящих камней, группа выступает против Лилы, которая вот-вот принесёт Ханзи в жертву, чтобы обновить свою человеческую маскировку.

Зацепки приключения

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

В противном случае, персонажей может заинтересовать ритуал Вистани, в котором они поучаствовали в *DDAL04-04 Марионетка*. Известно, что Вистани путешествуют по лесам близ Орашное, потому группа может искать их, чтобы узнать больше о том, что они видели во время ритуала Сибил.

Если персонажи не принимали участия в *DDAL04-04 Марионетка*, персонажам рассказывали о племени Вистани, появившемся в окрестностях Орашное. Деревенские, потратившие все свои запасы на зиму, уговорили персонажей отправиться на поиски кочевого народа и приобрести ещё припасов.

Добро пожаловать в Баровию

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

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

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

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

В играх по *Равенлофту* к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем, и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

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

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

Часть 1: Богаравы

Это приключение начинается, когда группа находится в заснеженных лесах Орашного. День выдался хмурый и пасмурный. Снежный покров, выглядящий ровным, под ногами иногда проваливается на целый фут (снег недостаточно глубокий, чтобы считаться труднопроходимой местностью). Температура опустилась почти до -5 по Цельсию, что ещё не является экстремальным холодом (см. *Руководство Мастера*).

Снег падает на кедры

Снег укрывает глубокий лес. И хотя вы обследовали лес почти весь день, вы так и не нашли ни одной живой души или других признаков цивилизации. Несколько широких пролётов между деревьями намекают на наличие там тропы, но снег не даёт точно сказать, создана ли эта тропа человеком или это просто причуды природы.

Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 14 позволяет обнаружить свежие следы, что принадлежат медведям. На самом деле четыре **бурых медведя** [brown bear] затаились в зарослях, чтобы наброситься на группу. Медведи застают всех врасплох, кроме персонажей с пассивным Восприятием 12 и выше. Вдобавок, если кто-то из группы понял, что следы медвежьих, никого не застают врасплох.

Эти медведи озлоблены и голодны — вчера Богаравы их прогнали, и у нескольких из них видны раны от мечей примерно дневной давности.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** уберите двух **медведей**, у оставшихся медведей только 21 хит.
- **Слабая группа:** уберите одного **медведя**, у оставшихся медведей только 21 хит.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте двух **бурых медведей**.

Загадочный рокот

После трёх раундов боя, настойчивый отдалённый рокот прокатывается по лесу. Рокот исходит из лагеря Богаравов, где семья приступает к вечерним ритуалам. Медведи, ассоциирующие рокот с людьми, которые их прогнали вчера, немедленно сбегают в окружающие леса.

Сокровища

Если персонажи тратят некоторое время, чтобы снять шкуры с медведей, они способны будут выручить за них 50 зм.

В лагере Богаравов

Рокот исходит из лагеря Вистани почти в миле от этого места. По мере приближения, персонажи слышат, как к барабанам присоединяются духовые и струнные инструменты.

Семь ярко раскрашенных фургонов с закруглёнными крышами заполняют большую поляну в лесу. Фургоны образуют большой круг вокруг ярко пылающего костра. Две дюжины людей вокруг костра играют и танцуют. Все они темноволосые и белокожие. Среди них есть и стар и млад. Их плохо сочетающиеся одежды уже поношены, демонстрируя сложность жизни на большой дороге.

Это семья Вистани по имени Богаравы. Они принадлежат к *taskэ* Боэм. Боэм — талантливые исполнители, они склонны быть более гостеприимными к чужакам, чем прочие Вистани. Предводитель семьи Богаравов — старый, сухопарый мужчина по имени Элиас. *Руни* семьи — сестра Элиаса Сергенна, но она отличается от своего брата во всём. Считайте всех остальных двадцать одного Богарава **разведчиками** [scout].

Если группа приближается к лагерю или обозначает своё присутствие, Элиас решает попросить их о помощи в решении проблемы с Донани.

Стройный, сухощавый мужчина приближается, раскинув руки в стороны. Его одежда такая же пёстрая, как и у других, а на голове у него небесно-голубой платок. Все расступаются перед ним, что свидетельствует о том, что он обладает авторитетом в их группе.

«Добро пожаловать и приветствую вас. Чистосердечно приглашаю вас разделить с нами тепло нашего костра. Мы редко приглашаем джорджо в наш лагерь, но наша нужда велика. Сперва уделите время нашим традициям. После у нас будет время всё обсудить».

И хотя Элиас хотел бы много о чём расспросить группу, он сначала пытается расположить их тёплым приёмом и участием в традиционном танце под названием *прастоната* и рассказе истории, называемой *дороку*. В это время Вистани разделяют пряное и сытное тушёное блюдо.

Отыгрыш предводителя Элиаса

Элиас — сухопарый Вистани, выглядящий значительно моложе своих 55 лет. Его редко видят без его небесно-голубого платка, подарка его бабки, когда он был ребёнком. Элиас обладает красноречием, он хороший музыкант и прирождённый лидер. Элиас понимает, что с помощью традиций Вистани можно восхитить и обмануть *джорджо*. Он много путешествовал и знает, что есть другие миры кроме Баровии, но склонен считать, что все *джорджо* из других миров — наивные деревенщины.

Цитата: «У Вистани множество древних традиций. В каждой из них есть доля истины. Пойдёмте, я покажу вам их».

Отыгрыш Донани

Донани — дружелюбный Вистани 17 лет отроду. Он симпатичный, но неуверенный в себе и своём будущем. Любовь Донани к Лиле глубокая и подлинная, но его сердце горит холодным огнём ревности, что *морту* может привлечь её больше. Его тревога за Лилу отражается на его открытом, честном лице.

Цитата: «Моё сердце трепещет от одно лишь мысли, что моя возлюбленная Лила может быть в беде».

Прастоната

Прастоната — это традиционный танец Вистани, исполняемый каждый вечер на закате. Когда музыка у костра набирает темп, одна из девушек Богаравов (Анника, сестра Донани), ведома музыкой и танцем, приближается к персонажу с наибольшей Харизмой.

«А! Прастоната!» — слышатся выкрики из толпы у костра. Предводитель Элиас склоняется к вам: «Это традиционный танец, быстрый и соблазнительный. Наша Анника хорошо танцует, и, похоже, приглашает вас потанцевать с нею. Просто повторяйте за ней след в след».

Если персонаж, которого выбрала Анника, не желает танцевать с ней, она с радостью примет другого партнёра для танца из группы взамен. Она не сможет вести более одного танцора, потому персонажи должны выбрать того, кто будет танцевать с Анникой.

Персонаж, танцующий с Анникой, должен пройти три проверки Ловкости (Акробатики) Сл 11, 13 и 15 по мере того, как нарастает ритм. Провал одной из них означает, что персонаж явно не попадает в такт, но может продолжать танец. Провал на 5 и более означает, что персонаж делает неуклюжее па, которое завершает *прастонату*. Например, он спотыкается о бревно, или подол его одежды загорается от костра. Если персонаж преуспевает во всех трёх проверках, весь лагерь восхищается навыками персонажа, а Анника дарит ему страстный поцелуй.

Награда опытом

Если какой-либо персонаж принимает участие в прастонате, независимо от успеха его выступления, наградите каждого персонажа 25 опыта.

Дороку

Предводитель Элиас жестом призывает всех к тишине. «Сегодня вечером, я расскажу вам *дороку*, вечернюю сказку и урок. И хотя *дороку* иногда бывает очень длинной, я чувствую, что мы все утомлены, и я не хочу чтобы наши гости заскучили», — мужчина подмигивает вам и понижает свой голос до тихого, торжественного тона.

«Мы, Вистани — народ семьи, народ традиций. Мы не отворачиваемся, не опускаем рук и не закрываем наши сердца друг от друга. Сделать так — значит предать то, чем мы, Вистани, являемся. Те, кто предают это доверие, не могут больше принимать участия в нашей жизни. Они становятся изгнанниками из семей, именуемыми *морту* или "живыми мертвецами».

Никто из Вистани не приютит *морту*. Они отмечены как изгнанники. Это не та отметка, которую можно увидеть глазами, но отметка, которую Вистани чувствуют, когда смотрят на *морту*. Преступление само по себе невидимо — возможно, он в гневе убил своего дядю, или может он напился, вместо того, чтобы следить за своим малолетним племянником и тот покалечился. Мы не знаем, от чего изгнали *морту*, когда смотрим на него. Лишь то, что он более не Вистани.

Для некоторых Вистани сострадание перевешивает значимость традиций. Семья даёт приют и кров *морту*. Это кажется добротой к тем, кто кажется Вистани, но не является им. Но не заключается ли природа человека в его прошлых поступках? *Морту* снова будет пить или вновь убьёт кого-то, и страдания вновь придут к нашему народу. Мы придерживаемся наших традиций, потому что они хранят нас — от диких зверей, от злых *джерджо* и от дурной природы *морту*».

«Так оно и есть. А теперь, желаю всем крепкого сна».

Награда опытом

Если персонажи внимательны и вежливы на протяжении рассказа *дороку*, наградите каждого персонажа 25 опыта.

Мольба Донани

Пока лагерь готовится ко сну, некоторые Вистани отдыхают в своих *вардо*, но многие расстилают ковры и покрывала у костра, а предводитель Элиас и Донани продолжают беседовать с группой.

Предводитель Элиас объясняет, что Донани помолвлен с девушкой из другой семьи Вистани — Мославарики. Богаравы и Мославарики встречаются не более чем раз или два в год, но этих встреч было достаточно, чтобы Донани влюбился в Лилу, девушку из числа Мославарики. Донани поясняет, что он и Лила должны были пожениться в ближайшие несколько дней, так как Мославарики стали лагерем в нескольких милях неподалёку.

Но Донани услышал, что *морту* — симпатичный молодой человек по имени Ханзи — следует за семьёй Мославарики. И хотя они отказывают ему в укрытии и помощи, он настойчив в своём

сватовстве к Лиле. Донани слышал, что Лиля возможно обратила на него своё внимание, не смотря на обещание своей любви Донани, предстоящую свадьбу и настойчивые предостережения своей семьи. Донани волнуется, что Ханзи может быть опасен, если он не добьётся её по-хорошему, то может навредить Лиле или похитить её.

Донани запрещено приближаться к лагерю Мославарикив из-за близости свадьбы. Он просит персонажей отправиться туда от его имени, чтобы заявить о его любви к Лиле и передать ей подарок от него. Донани также хотел бы, чтобы персонажи положили конец ухаживаниям Ханзи за Лилой и прогнали его, если у них это получится. Взамен, Донани предлагает им всё, что он успел нажать — 35 зм.

Донани передаёт магический *веер ветра* [*wind fan*] в качестве подарка Лиле. Это веер выполнен из тонкого пергамента и от него исходит приятный цветочный аромат. Его взмахи создают дуновение тёплого ветерка. Если персонажи спросят о награде, Элиас похоже искренне удивлён — он настаивает на том, что *прастона* и *дороку* редко демонстрируются *джорджо*, и такая простая задача является достаточной компенсацией за такое редкое зрелище.

Когда персонажи отправляются к лагерю Мославарикив (скорее всего, утром), переходите к Части 2.

Часть 2: Мославарики

Мославарики стали лагерем в нескольких часах от лагеря Богаравов, но указания предводителя Элиаса достаточно точны, чтобы группа нашла его.

Густой сосновый лес прерывается большой каменной поляной с подветренной стороны холма. Пять фургонов с закруглёнными крышами стоят в тесном кругу. В отличие от пёстрых и весёлых фургонов Богаравов, эти фургоны мутно-коричневого цвета и увешаны различными инструментами разного рода: молоты кузнецов, заготовки и подковы, даже кузнечные меха. Костёр этого лагеря внутри круга невелик и несколько угрюмых людей правят колёса, начищают щиты и доспехи или заняты другими обычными делами. Они смотрят на вас с подозрением, держа оружие под руками и готовые к опасности.

Мославарики принадлежат к Калдрешам и являются стойкими ремесленниками и слесарями. Предводитель Мославарикиков — тощий, покрытый шрамами старый мужчина по имени Келдро (использует статистику **капитана бандитов**). Руни этого семейства — это жена Келдро, матрона по имени Тайрижа (использует статистику **священника**). Считайте прочих семнадцать Мославарикиков **бандитами**.

Келдро не приближается к группе, вместо этого он посылает сына Адвана (он такой же худощавый и покрытый шрамами, как и его отец), чтобы тот говорил от имени Мославарикиков. Хотя Адван явно не указывает на то, что он не является предводителем этой семьи, но он и не поправляет персонажей, если они думают так.

Отыгрыш Адвана

Адван — сухощавый, покрытый шрамами мужчина с крепкими, жилистыми мускулами. Ему около 40, но он выглядит старше из-за тяжёлой жизни бродячего кузнеца и оружейника. Манеры Адвана прямолинейные, особенно по отношению к *джорджо*.

Цитата: «Я отвечу на ваши вопросы, но не из дружелюбия, но чтобы вы скорее покинули мой лагерь».

Отыгрыш Тайрижи

Тайрижа — крепкая женщина под пятый десяток, чей строгий, сдержанный внешний вид сильно противоречит доброму сердцу и материнской опеке над каждым из её семьи. Её советы всегда мудры, а предсказания редко оказываются ошибочными. Тайрижа рассматривает свою способность к Взору не как простой инструмент, но как дар, который она разделяет с семьёй или достойными *джорджо*.

Цитата: «Взор не должно использовать эгоистично. Это дар, который следует разделять с другими».

Мославарики подтверждают то, что персонажи слышали от Донани. Лила — прекрасная молодая девушка, она почти также одарённа Взором, как и их *руни*. Мославарикам понравился Донани, и они готовились к свадьбе. К несчастью, *морту* Ханзи шёл по их следу более месяца, высматривая Лилу и постоянно заявляя о своей преданности ей. Мославарики пытались отгонять Ханзи, даже бросали в него камни и угрожали оружием, но Ханзи продолжал возвращаться, чтобы выразить свою неуместную любовь к Лиле.

Четыре ночи назад Лила не вернулась из лесу после наступления ночи. Мославарики подозревают, что она гуляла с Ханзи, но она настаивала на том, что этого не было. И всё же она вела себя отстранённо, весь день проведя в своём *вардо* и редко общаясь с семьёй. Что-то было не так с девушкой, но Мославарики не знают, что именно.

Этим утром дверь в *вардо* Лилы была открыта, а её не оказалось на месте. Также и Ханзи не было видно в окрестностях лагеря. Две пары следов уходят прочь от лагеря в заснеженный лес. Всем Мославарикам кажется очевидным, что Ханзи силой увёл Лилу. Несколько молодых Вистани отправились по следам, но выяснили, что у пары было несколько часов форы, и они шли очень быстро. Догнать их — дело небывшее и требующее длительного путешествия по опасным диким местам, которое Вистани считают верной смертью.

Большинство Мославарикиков уже считают Лилу пропащей и уже не надеются увидеть её вновь. Исключение составляет *руни* Тайрижа, которая думает, что настойчивые преследователи могут догнать Ханзи и вернуть драгоценную Лилу домой. Если персонажи не собираются отправляться по следам, Тайрижа умоляет их сделать это.

Вардо Лилы

Если персонажи хотят исследовать *вардо* Лилы прежде, чем отправиться по следам, Мославарики позволяют это сделать. Кроме как подтвердить, что Лила отсутствует почти весь день, ничего более Мославарики сказать не могут. Никто уже давно не был у неё в *фургоне*. И хотя большинство *вардо* у Вистани общие, дар Взора у Лилы дал ей возможность иметь личный *вардо*.

Вардо Лилы заполнено сушащимися на весу травами и занавесями, украшенными бусинами. Здесь есть стол и небольшая койка. Немногочисленные окна завешены платками, создавая тяжёлый полумрак внутри. Лила провела последние пару дней здесь в качестве порождения вампира, тайком подстраивая внутренности фургона под свой новый образ не-жизни и выходя наружу лишь в облачные дни или по вечерам. Пытливые персонажи

могут обнаружить следующие подсказки внутри фургона.

- Преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, персонаж обращает внимание на шарфы, которыми завешены окна так, чтобы свет не проникал внутрь *вардо*.
- Любой, кто исследует кровать, обнаруживает, что простынь укрывает не матрац или покрывала, но толстый слой свежей земли.
- Преуспев в проверке Интеллекте (Природа) Сл 13, персонаж замечает запах чеснока и других сильно-пахнущих трав, но не может обнаружить их внутри *вардо*.
- Преуспев в проверке Интеллекте (Анализ) Сл 15, персонаж находит недавние любовные записки от Ханзи. Последняя заканчивается фразой «Я отдам за тебя что угодно, Ли́ла, даже свою жизнь!».
- Преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, персонаж различает слабый запах разложения, пропитавший *вардо*.

Эти подсказки показывают, что Ли́ла не та, кем кажется, и может оказаться отнюдь не невинной жертвой. Но это ничего не доказывает — Мослава-рики всё отрицают.

Награда опытом

Если персонажи находят какие-либо подсказки в *вардо* Ли́лы, наградите каждого 50 опыта.

Часть 3: Стоящие камни

Когда персонажи исследуют лес вокруг лагеря Мославарииков, они обнаруживают следы на снегу, ведущие в глубь леса. Следы в итоге приводят их к кругу из стоящих камней, где Лила собирается ритуально принести в жертву Ханзи.

Общие черты

Снег укрывает сосновый бор, давая возможность персонажам без особого труда идти по следу Лилы и Ханзи.

Местность. Местность ровная и каменистая, покрыта густым сосновым бором. Земля покрыта дюймовым слоем снега, который иногда проваливается на целый фут. Наиболее чистые от снега подножия густых елей являются также и самыми тёмными местами. Хотя местность дикая и заросшая, группа не может заблудиться, пока они идут по следам на снегу.

Освещение. Тусклый свет заливают лес. Ночью, луна почти полная и освещает окрестности бледным, болезненным светом. Даже если группа дождётся дня, чтобы идти по следам на снегу, день выдаётся хмурый, а густой лес почти полностью закрывает их от света так, что возле стволов деревьев царит глубокая тьма.

Звуки. В заснеженном бору звуки приглушены.

Запахи. Хвойный запах окружающих деревьев не нарушается ничем, кроме неприятного аромата мёртвой плоти, висящего над следами Лилы и Ханзи на снегу.

Следы. Так как снег лежит везде, кроме основания деревьев, и несколько волчьих следов видны на снегу за деревьями, не сразу очевидно, куда направились Лила и Ханзи. Обнаружение человеческих следов требует часа поисков, но успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 14 сокращает это время всего до 10 минут.

Темп приключения

Если у вас остаётся менее 45 минут на завершение этого приключения, пропустите столкновение Ковыляющие мертвецы ниже.

Ковыляющие мертвецы

После того как персонажи провели час в пути, прочтите следующее:

Несколько больших сосен растут здесь близко друг к другу и их широкие, укрытые снегом ветки создают колодцы глубокой тени. Следы на снегу ведёт под сень этих деревьев.

Лила отправила **умертвие** [wight] и двух **упырей** [ghoul] по собственному следу, чтобы те уничтожили преследователей. Через полчаса после столкно-

вения с рыщущими волками¹, нежить встречается с группой.

Если персонажи всё ещё ищут следы близ деревьев, нежить нападает на персонажей бесхитроно. Если они уже обнаружили следы или выставили охрану, пока ищут следы, тогда персонажи замечают нежить и имеют возможность застать их врасплох.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** замените **умертвие** на **упыря**, а **упырей** на **зомби** [zombie].
- **Слабая группа:** замените **умертвие** на **вурдалака** [ghast].
- **Сильная группа:** замените **упырей вурдалаками** и добавьте одного **зомби**.
- **Очень сильная группа:** добавьте ещё одно **умертвие** и замените **упырей вурдалаками**.

Сокровища

Одежды умертвия порваны и ничего не стоят, но на нём всё ещё сохранилась бронзовая подвеска стоимостью 70 зм. Персонажи, которые осматриваются вокруг, обнаруживают ещё и браслет с камнями стоимостью 25 зм. Лила обронила его, пролетая здесь.

У стоящих камней

После двух часов пути персонажи нагоняют Лилу и её жертву. Прочтите следующее:

Частые деревья образуют большую, каменистую поляну около сотни футов в диаметре. В центре поляны, семь массивных, выдавших виды камней торчат из земли на подобие тупых, кривых зубов. В центре этих стоящих камней расположен маленький холмик, на котором стоит плоский, смахивающий на стол, камень. Мужчина, привязанный верёвками враспашку на столе, вяло пытается выбраться. Женщина-Вистани стоит над ним. Её мертвенно-бледная кожа висит на ней, как на вешалке. Когтистой рукой она держит над головой каменную чашу.

Лила исполняет многочасовой ритуал жертвоприношения, чтобы восстановить свой человеческий облик, но её не-живая природа сейчас явно видна. **Вурдалак** [ghast] прячется среди стоящих камней, готовый исполнять приказания Лилы. Ханзи - **обыватель** [commoner], который привязан к жертвеннику, слишком слаб, чтобы хоть как-то помочь

¹Это единственное упоминание о схватке с волками в тексте, предполагаемая опечатка. — прим. переводчика

персонажам. Большой символ стилизованного глаза на намалёван на его нагой груди дурно пахнущей мазью.

Как только персонажи замечают Лилу в её неживой форме, *веер ветра* [wind fan], который находится у них, превращается в его жуткое подобие. Вместо тёплого ветерка и цветочного запаха, он теперь создаёт холодный ветер и запах разложения. Персонаж, у которого на данный момент находится веер, замечает это превращение.

Если Ли́ла или её подручные замечают персонажей, они немедленно атакуют, чтобы защитить секрет Лилы. Если Ли́ла будет тяжело ранена и окажется неподалёку от Ханзи, она атакует Ханзи своим укусом, чтобы восполнить свои хиты. И Ли́ла, и её нежить сражаются насмерть.

Тёмные Силы хранят Лилу — любой спасбросок вампирского отродья или её подручных против изгнания нежити проходит с преимуществом.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения в соответствии с группой за вашим столом. Они не складываются:

- **Очень слабая группа:** уменьшите хиты **Лилы** до 30. Её *сглаз* наносит только психический урон 9 (2к8). Замените **вурдалака** на **зомби**.
- **Слабая группа:** замените **вурдалака** **упырём**.
- **Сильная группа:** добавьте **упыря**.
- **Очень сильная группа:** добавьте **вурдалака**.

Сокровища

На Лиле несколько золотых и серебряных украшений общей стоимостью 220 зм. Большинство из этих предметов — подарки Ханзи. Если он остался в живых, Ханзи говорит группе, что они могут оставить их себе за спасение его жизни.

Награда опытом

Если Ханзи выживет, наградите каждого персонажа 50 опыта.

Заключение

После победы над Лилой персонажи открывают правду Вистани. Донани скорбит о судьбе своей возлюбленной, но предводитель Элиас заверяет персонажей, что время лечит молодые сердца.

Семья Мославарикиков вынуждена стоически принять эти события. И хотя намерения Ханзи напрямую не были причиной порчи Лилы, они видят в этой ситуации доказательство того, что трагедии непременно случаются, когда *морту* сходятся с Вистани. Впрочем, после того, как персонажи открыли истинную природу Лилы и предотвратили новые смерти среди Мославарикиков, Тайрижа с благодарностью и пониманием относится к ним и предлагает им остаться на более долгий срок

среди них и поучиться чему-нибудь (см. «Действия во время простоя» ниже).

Сокровища

Донани и Элиас настаивают на том, чтобы группа сохранила превращённый *веер ветра* в качестве награды (но ещё и потому, что они волнуются, что он приносит порчу). Вдобавок Донани отдаёт группе обещанную награду — даже если Ли́ла не была суждена ему. Донани втайне надеется, что персонажи не примут золото, и проводит перед ними целое представление, чтобы убедить их разрешить ему оставить золото себе.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

Небоевые награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Бурый медведь	200
Умертвие	700
Вурдалак	450
Зомби	50
Упырь	200
Лила	1100

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Попытка станцевать <i>прастонату</i>	25
Выслушать <i>дороку</i>	25
Найти подсказки в <i>вардо</i> Лилы	50
Спасти Ханзи	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **635 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **850 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы распреде-

ляются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Медвежьи шкуры	50
Награда Донани	35
Выброшенный браслет	25
Бронзовый кулон	70
Украшение Лилы	220

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Веер ветра [Wind Fan]

Волшебный предмет, необычный

Этот веер сделан из тонкого, хрупкого пергамента, приклеенного к острым железным спицам. Когда его используют, ветер, создаваемый им, холоден настолько, что пробирает до костей и приносит вязкий запах гнилой плоти. Веер может быть использован, как оружие — его следует считать немагическим коротким мечом (наносящим рубящий урон), когда он открыт, или немагической дубинкой, когда он закрыт. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

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

Время простоя

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** по завершении этого приключения.

Использование дней простоя

Персонажи, которые желают провести некоторое время с Вистани получают дополнительные варианты действий во время простоя только на время этого приключения. Каждый персонаж может выбрать только один из этих вариантов и лишь единожды. Запишите это в качестве сюжетной награды в журнал персонажа.

Искусная проницательность. Вистани весьма хороши в чтении людей. Если вы проведёте 10 дней простоя, обучаясь у Вистани, вы сможете в любой момент в будущем гарантировать себе преимущество на все броски атаки на протяжении всего вашего хода. Удалите эту награду из вашего журнала, как только она будет использована.

Бесследное перемещение. Некоторые Вистани знают секреты, как скрытно передвигаться в дикой местности. Если вы проведёте 10 дней простоя, обучаясь этим секретам, вы сможете применить это умение во время своих путешествий. В будущем, вы сможете выбрать один день, в течении которого вас и каждое существо в пределах 30 футов от вас нельзя будет никак выследить, кроме как с помощью магических средств. Вы не будете оставлять никаких следов, указывающих на то, что вы проходили где-то. Удалите эту награду из вашего журнала, как только она будет использована.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

Награда Мастера

Вы получаете **225 опыта** и **112 зм** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Бурый медведь

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 34 (4к10 + 12)

Скорость 40 фт., лазаю 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

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

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 8 (1к8 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 7 (2к6 + 4).

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Сопротивление урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном

спасброске существо получает иммунитет к Воню этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

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

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 фт.

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

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются только до 1.

Действия

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

Ли́ла (Порождение вампира)

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 60 (11к6 + 22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Мдр +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 4 (1 100 опыта)

Регенерация. Ли́ла восполняет 5 хитов в начале своего хода если у неё остался хотя бы 1 хит и она не находится на прямом солнечном свете или в проточной воде. Если Ли́ла получит урон излучением или от святой воды, эта её черта не действует в начале следующего её хода.

Паучье лазанье. Ли́ла может взбираться на сложные поверхности, включая потолок, без необходимости проходить проверку.

Слабости вампира. Ли́ла обладает следующими недостатками:

- **Запрет.** Ли́ла не может войти в жилище без приглашения одного из жильцов.
- **Урон от текучей воды.** Ли́ла получает урон кислотой 20 когда она оканчивает свой ход в проточной воде.
- **Кол в сердце.** Ли́ла будет уничтожена, если колющее оружие из дерева проткнёт её сердце пока она недееспособна в своём месте упокоения.
- **Гиперчувствительность к солнечному свету.** Ли́ла получает урон излучением 20, когда она начинает свой ход под прямым солнечным светом. Пока она находится под прямым солнечным светом, все её броски атаки и проверки характеристик проходят с помехой.

Действия

Мультиатака. Ли́ла совершает две рукопашных атаки, но лишь одна из них может быть укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно добровольное существо или существо, схваченное Лилой, недееспособное или опутанное. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3) плюс некротический урон 7 (2к6). Максимум хитов цели уменьшается на количество хитов некротического урона, полученных целью, и Ли́ла восполняет хиты в таком же количестве. Понижение максимума хитов длится до завершения длительного отдыха. Цель умирает, если её максимум хитов опускается до 0.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию,

досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 8 (2к4 + 3). Вместо нанесения урона, Ли́ла может схватить цель (для того, чтобы вырваться Сл 13).

Сглаз. Ли́ла магически заставляет пройти существо в поле её зрения и в пределах 30 футов от неё спасбросок Харизмы Сл 13. Цель получает психический урон 18 (4к8) при провале, или половину от этого урона при успехе спасброска.

Реакции

Интуитивная защита. Когда по ней попадает кто-то, кого она может видеть, Ли́ла получает лишь половину урона от этой атаки.

Умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Спротивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, умертвие совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Высасывание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** урон некротической энергией 5 (1к6 + 2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстаёт через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

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

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

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Богаравы. Дружественная семья Вистани музыкантов. Элиас и Донани принадлежат к Богаравам.

Мославарики. Непреклонная семья Вистани ремесленников. Лила, Адван и Тайрижа принадлежат к Мославарикам.

Элиас. Предводитель Богаравов.

Донани. Молодой человек из Богаравов, помолвлен с Лилой.

Лила. Молодая девушка из Мославарикиков, помолвлена с Донани. Она стала порождением вампира, о чём не знает её семья.

Адван. Сын предводителя Мославарикиков, Адван защищает своего отца, прикидываясь предводителем.

Тайрижа. Руни Мославарикиков.

Ханзи. Морту, изгой Вистани, влюблённый в Лилу.