



ADVENTURERS LEAGUE™

СЛОМЛЕННЫЙ

Деревня Орашное погребена зимним снегом и столкнулась с голодом. Неведомый зверь уничтожил скотину, приготовленную для уплаты налога Лорда Страда, и ввергнул деревню в панику и хаос. Сможете ли вы найти монстра и спасти деревню от голода или чего похуже?

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



JOSHUA KELLY

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-08

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: stivie, Romulas, Gumeg, DUNGEONS_GUEST

Вёрстка: Павел Вдовин

Вычитка: Майя Эверетт, Джей «J100porom», Мах Corpseater, Гум Просто Гум

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

Оглавление

Вступление	2	Самосуд	13
Введение	2	Оно здесь!	15
D&D Adventurers League	2	Часть 2. Монстры и разрушения	16
Подготовка приключения	2	Общее описание	16
Перед игрой	2	Выслеживание чудовища	16
Изменение сложности приключения	3	Голодный	17
Проведение приключения	3	Заключение	17
Простой и образ жизни	4	Вознаграждение	19
Услуги заклинателей	4	Опыт	19
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Сокровища	19
Демиплан Ужаса	5	Слава	20
Предыстория приключения	7	Сюжетные награды	20
Обзор приключения	8	Время простоя	20
Зацепки приключения	8	Награда Мастера	20
Добро пожаловать в Баровию	8	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	21
Начало. Стол бургомистра	9	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	26
Особняк Рандовича	9	Приложение: Карта кузницы	27
Спасение деревни	9	Раздаточный материал: Письмо	28
Часть 1. Несвоевременный забой	11		
Орашное	11		
Место преступления	11		

Введение

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

Это приключение предназначено для **персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 5 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит в деревни Орашное в Баровии. Оно рассчитано на прохождение за одну двухчасовую сессию, но может быть расширено до четырёхчасовой сессии.

D&D Adventurers League

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

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

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

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

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что

следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

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

Перед игрой

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

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

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

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

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 5 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

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

Определение силы отряда

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

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

Проведение приключения

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

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

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

Безумие после воскрешения

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

Вампиризм и ликантропия

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

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

У таких героев есть следующие возможности:

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

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

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

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

Зима в Баровии

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

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они

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

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

Обитатели деревни Орашное

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

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

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

Изменения магии

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

План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (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 существами с других планов, работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене, и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

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

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

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

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

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

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

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

***Ментальная связь Рэру* [Rary's telepathic bond].** Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

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

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

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

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

***Призрачный скакун* [phantom steed].** Скакун

выглядит как скелет коня.

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

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Ужас

Это приключение содержит сцены, которые испытывают здравый ум персонажей и нервуют их. Поэтому некоторые образы могут стать несколько волнительными.

Пожалуйста, предупредите игроков заранее о том, что некоторым из них происходящие с их персонажами события могут их несколько шокировать. Если некоторые игроки чувствительны к этому, пожалуйста, скорректируйте описания соответственно.

Ужас — это больше, чем просто испуг. Часто он возникает, когда персонажи видят что-то полностью противоположное тому, что должно происходить в мире, или при осознании ужасной правды. В таких ситуациях вы можете потребовать от персонажа пройти спасбросок Харизмы, чтобы противостоять ужасу. Устанавливайте Сл согласно уровню ужаса сложившихся обстоятельств. При провале спасброска персонаж входит в состояние испуга и получает кратковременную форму безумия [short-term madness] — случайную или выбранную вами. Определите сами, какими именно будут последствия провала этого спасброска. Принимайте также во внимание особенности ваших игроков и действия, которые они предпринимали.

Персонажи, подверженные **кратковременному безумию**, страдают от одного из приведенных в таблице эффектов в течении 1к10 минут.

Кратковременное безумие

к100	Эффект (длится 1к10 минут)
01–20	Персонаж уходит в себя и становится парализованным. Эффект спадает, если персонаж получает любой урон.
21–30	Персонаж становится недееспособным и всё время действия кричит, смеётся или плачет.
31–40	Персонаж становится испуганным и должен использовать свои действия и передвижение каждый раунд для того, чтобы бежать от источника страха.
41–50	Персонаж начинает бормотать и становится неспособным к нормальной речи или сотворению заклинаний.
51–60	Персонаж должен использовать своё действие каждый раунд для того, чтобы атаковать ближайшее существо.
61–70	Персонаж испытывает яркие галлюцинации и получает помеху ко всем проверкам характеристик.
71–76	Персонаж делает всё, что ему говорят, если не очевидно, что эти действия ему навредят.
76–80	Персонаж испытывает необоримое желание съесть что-нибудь странное, вроде грязи, слизи или отбросов.
81–90	Персонаж ошеломлён.
91–100	Персонаж теряет сознание.

Предыстория приключения

Орашное — скромная средневековая деревня¹ на 200 душ в провинции Баровия. Ледяная хватка зимы не уступает приходу весны, и запасы продовольствия иссякают. Вдобавок налоги должны будут быть уплачены Лорду Земель, графу Страду фон Заровичу, через неделю. Налоги Страду должны быть уплачены товарами, провизией или скотом, и бургомистр Орашное, Иван Рандович, уже не знает, как ему сохранить горожан живыми в течение остатка зимы.

Запасы провизии втайне поедает и Евген Ади, сборщик налогов, работающий на Рандовича. Жестокая и алчная жизнь Евгена сблизила его с Тёмными Силами, которые правят Равенлофтом. Они наделили его могущественными способностями, но также прокляли его неутолимым голодом. Евген пожирает скот, который он должен собирать в качестве налогов.

Евген пытался получить помощь со своим недуг-

¹Или скорее небольшой городок. — Прим. перев.

гом у местного брадобрея и целителя, человека по имени Костел Барбу. Когда Костел оказался неспособен снять проклятие, Евген убил и сожрал его. Теперь Евген планирует подставить простоватого сына Костела, Луку, обвинив в краже городского скота. Каждый раз, когда Евген ест, его голод возвращается со всё увеличивающейся силой. То, когда голод сведёт его с ума и он потеряет контроль над собой — лишь вопрос времени.

Обзор приключения

Приключение разделено на вступление и 2 части.

Вступление. Персонажи вызваны на встречу с Иваном Рандовичем, чтобы обсудить, как они могут помочь деревне пережить зиму.

Часть 1. Обнаруживается пропажа городского скота. Персонажи знакомятся с Лукой Барбу, которого преследует разъярённая толпа.

Часть 2. Вскрывается истинная природа Евгена, и ключ к победе над ним находится у Луки.

Зацепки приключения

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

Несмотря на то что местность им незнакома, их встречает на дороге конник. Он вручает им письмо, которое требует, чтобы все новички в окрестностях встретились с бургомистром Орашного.

Рад буду принять вас в гости. Персонажи призываются на встречу с Иваном Рандовичем следующим сообщением:

Сэр/Мадам,

Настоящим запрашиваю вашей помощи в деле исключительной важности для народа Орашного. Пожалуйста, присоединитесь ко мне за ужином сегодня вечером у меня в доме.

Иван Рандович
Орашное

Персонажи могли встречать Ивана Рандовича в предыдущих приключениях и знать, что он бургомистр (мэр) маленькой деревни Орашное. Им также известно, что он сильный человек с большими возможностями, и лучше оставаться на одной стороне с ним.

Чтобы приключение не вышло за двухчасовой лимит, рекомендуется начать сессию с того, что

встреча уже происходит.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из 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.

Начало. Стол бургомистра

Ориентировочное время: 15 минут

Иван Рандович вызывает персонажей в свой дом, чтобы обсудить пути спасения деревни Орашное от голода. Это вступление дает персонажам возможность встретить ПМ, с которыми они будут взаимодействовать в течение приключения. Встреча быстро обрывается, когда прибывает вестник с дурными новостями.

Особняк Рандовича

Иван Рандович живёт в хорошем особняке в южной части городка, с высокими каменными стенами и большими светлыми окнами. Когда персонажи прибывают, солнце садится, а быстрый ветер гонит снежинки в их незащищенные лица. Внутри дома хорошая обстановка, и там тепло. Несколько слуг обслуживают бургомистра и его двух работников — сборщиков налогов **Евгена Ади** и **Скартию Крутц**.

Если персонажи раньше встречали Ивана Рандовича, то его мнение о них влияет на их приём на этой встрече. (Конкретно — в DDAL4-04 Рандович просит персонажей спасти ценные припасы из пожара.)

- Если Рандовичу нравятся персонажи (сюжетная награда **«Доверие бургомистра»** [Trust of the Burgomaster]), он тепло их приветствует, приглашает за стол и угощает обедом из трёх блюд: тушёной репы, оленины и пикантных сыров.
- Если у Рандовича есть причины не любить персонажей (сюжетная награда **«Ярость бургомистра»** [Ire of the Burgomaster]), или он относится к ним нейтрально, он приглашает их в столовую и ожидает, что они будут стоять в течение всей встречи, пока он ужинает со сборщиками налогов.

Представим персонажей

В данной сцене, кроме игроков, присутствуют следующие персонажи:

- **Скартия Крутц**. Сборщица налогов, женщина-человек гундаракитского происхождения [Gundarakite]. Её большая собака Фредерик породы бассет-хаунд всё время пытается забраться на её колени в течение всего ужина.
- **Евген Ади**. Помощник сборщика налогов, измождённый мужчина-человек с тонкими серыми волосами, спускающимися до плеч. Он абсолютно не знаком с манерами поведения за столом; громко рыгает, вытирает руки о свою рубашку, ест без остановки и говорит с набитым ртом без угрызения совести. Что за чудовище.
- **Иван Рандович**. Мужчина-человек, бургомистр

Орашного, имеет круглый живот и одет в красный вельветовый дублет поверх хорошей льняной рубашки. Когда он говорит, его голос рокошет через всю столовую.

Отыгрыш Ивана Рандовича

Иван — бургомистр (мэр) Орашного, который привык, что его слушают и подчиняются. Он перекрикивает, перебивает и не может представить, чтобы кто-то не подчинился ему. Он тщеславен, частенько принаряжается и прихорашивается, рассеянно вытаскивая вылезшие из камзола нитки или волнуясь о царапинах на ботинках. Иван испытывает слабость к мистике и предсказателям и вставляет в разговор свои мысли о судьбе и божьей воле.

***Цитата:** «Простые люди могут сбиться с пути, поэтому я был послан судьбой, чтобы направить их.»*

Спасение деревни

Иван объясняет ситуацию, с которой столкнулась деревня. Этим летом был неурожай, а плесень уничтожила часть зерна из запасов. В течение семи дней деревня должна выплатить лорду Страду налог в виде зерна и скотины. После выплаты налогов оставшейся еды не хватит, чтобы деревня дотянула до конца зимы. Иван хочет, чтобы персонажи помогли Орашному пережить грядущий голод, и предлагает заплатить до 50 зм за решение.

Если персонажи испытывают затруднения в придумывании собственных идей, то Иван и его сборщики налогов могут предложить собственные:

- Поля репы промёрзли слишком рано, и репу нельзя собрать. Может, у вас есть возможность согреть землю?
- Волки угрожают отарам овец на холмах возле города. Может, вы сможете устранить проблему?
- Вы можете добывать дичь или создавать еду своей магией?
- Скартия не так давно поймала Донована, городского мясника, с тем, что он утаивал еду у себя. Возможно, он снова занялся этим?
- Нет ли у персонажей знакомств с торговцами Вистани, которых можно было бы убедить провести караван через Орашное в ближайшее время, чтобы поторговать с ними?
- Имеются слабые и больные жители деревни, которые скоро умрут вне зависимости от того, сколько будет еды, а до тех пор они едят еду, которая могла бы спасти остальных. Не захотят ли персонажи немного «проредить стадо»?

Развитие событий

После того, как персонажи смогут обсудить варианты действий, но до того, как они смогут принять решение, в обеденный зал врывается со срочными новостями житель по имени **Бабик**. Бабик работает на мельнице и иногда служит в деревенском ополчении. Кроме как своей перекошенной челюстью, он ничем другим не примечателен. Он очень расстроен и просит всех присутствующих пройти в загон для овец прямо сейчас, объясняя только, что *«кое-что произошло с овцами лорда Страда»*.

Убийство Ивана Рандовича и его сборщиков налогов

Хотя бургомистр возвращается к жизни, если его убить, правитель Баровии не станет терпеть убийство своих официальных представителей. Если персонажи убьют Бургомистра или сборщиков налогов (кроме Евгена, если уже раскрылось, что он убийца), лорд Страд отправляет сюда делегацию из двух порождений вампира, чтобы продемонстрировать своё неудовольствие. Когда именно прибывают порождения вампира — решать Мастеру, но они не должны прибыть во время боя персонажей с Евгеном.

Порождения одеты в дорогие зимние шубы с геральдической символикой дома фон Заровичей, под которыми они носят костюмы придворных. Они атакуют персонажей без пощады, но не убивают их. Урок не будет уроком, если ученик не выживет, чтобы понять его важность.

Часть 1. Несвоевременный забой

Ориентировочное время: 45 минут

Персонажи расследуют забой городского скота и сталкиваются с разъярённой толпой.

Орашное

Общие черты Орашного следующие:

- **Архитектура.** Дома в Орашном — скромные каменные и деревянные коттеджи с одним или двумя этажами и крутой деревянной крышей. У большинства есть небольшие огороженные каменными оградами дворики для скота и сады.
- **Освещение.** Приключение происходит прямо после захода зимнего солнца, и в деревне темно. Внутри коттеджей не сильно светлее, так как деревенские экономят те немногие свечи и ламповое масло, что у них есть.
- **Звуки.** Снег и ветер заглушают большинство звуков, и все пассивные проверки Внимательности вне помещения, полагающиеся на звук, делаются против увеличенной Сл, а активные — с помехой.
- **Холод и снег.** Снег лежит большими сугробами от двух до четырёх футов высотой, создавая труднопроходимую местность в зонах, по которым не часто ходят деревенские. Персонажи, которые действуют вне помещения без зимней экипировки более одного часа, получают один уровень истощения.

Место преступления

Загон для овец представляет собой широкую деревянную хижину в нескольких сотнях ярдов от красивого дома Ивана. В ней есть единственная дверь с замком, которая сейчас распахнута настежь. Внутри земляной пол покрыт соломой и навозом, а в воздухе чувствуется запах крови. В центре комнаты стоит громадный человек, который держит в руках окровавленную овечью голову. Несколько других черепов овец валяются по всему помещению, но следов других костей или туш не видно.

Человек — Лука Барбу; он работает на Ивана, следя за овцами, собранными в качестве налога. Луку пнул в голову мул, когда тот был мальчиком, и у него осталась большая вмятина во лбу. Травма сильно ослабила умственные способности Луки, и у него проблемы с речью. Он также страдает от припадков ярости, на которые страшно смотреть. К сожалению, Орашное никогда не посещал жрец достаточной силы, чтобы ему помочь. Вдобавок ко всем несчастьям его отец, городской цирюльник, исчез неделю назад.

Бабики рассказывает, что, когда он пришёл принести корм для овец, он обнаружил, что Лука здесь, а овцы пропали. Похоже, что дюжину овец

жестоко забили, и всё, что от них осталось — это несколько черепов.

Предыстория

Евген пользовался состоянием Луки, чтобы пожирать овец прямо у того из-под носа. Обычно он посылал Луку к реке набрать воды, съедал одну овцу и прятал труп. Затем Евген добавлял новых овец, собранных в деревне. Лука подозревал, что овцы пропадали, но Евгению удавалось надавить на него, чтобы тот засомневался в себе. Ключи от загона есть у Евгена, Скартии, Луки и Ивана, хотя делом Скартии был сбор зерна, и скот не входил в обязанности.

По мере истощения численности скота в деревне и роста его проклятого голода Евген решил отправить Луку по делу, из-за которого он будет отсутствовать весь день. В его отсутствие Евген пожрал всех оставшихся овец, не удержавшись, и подбросил половину черепов овец в дом Луки. Эти черепа еще только предстоит найти, и когда это произойдет, Евген будет готов спихнуть преступление на Луку.

Отыгрыш Луки Барбу

Лука — добрая душа с интеллектом трёхлетнего ребенка. Лука делает большие паузы между предложениями, путает настоящее и прошедшее время и иногда, когда люди с ним разговаривают, просто смотрит в ответ пустым взглядом. Когда он расстраивается, он впадает в ярость и убегает раз за разом бить по земле кулаками или ударяться головой о деревянный столб.

Мастеру следует быть аккуратными при описании Луки и принимать во внимание игроков, присутствующих за столом. Пожалуйста, избегайте использовать уничижительные термины, описывая этого умственно нездорового ПМ. В то же время пытайтесь избегать анахронизмов во внутриигровом диалоге. Деревенские говорили бы про Луку «тронутый», «простак», «тупоголовый» или «дурачок».

Цитата: «Начальник говорит, что папа ушёл из города и не вернётся. Но я знаю, он в земле, я знаю.»

События в движении

Когда Иван обнаруживает пропажу овец, он заметно сердится. Лорд Страд может забрать его голову вместо налогов, которые он должен собрать. Иван выдаёт персонажам кошелек с 25 зм, объявляет их старшими членами городского ополчения и приказывает им задержать Луку, пока сам не вернётся.

Иван уходит с Евгеном и Скартией, чтобы собрать городское ополчение и заменить пропавший скот любой ценой. По мере того, как

сборщики налогов ходят от двери к двери, конфискуя последние запасы провизии, деревенские начинают собираться в сердитую толпу. Затем Евгений «обнаруживает» улики, подброшенные им в дом Луки, и обращает толпу против бедолаги.

Персонажи могут действовать здесь, как считают нужным. Они могут попытаться обследовать место событий, отпустить его или сопроводить его к нему домой. В любом случае, когда они идут по деревне, вы должны дать им понять, что деревенские жители постепенно начинают впадать в отчаянье. Голоса повышаются, двери выламываются, и слышно жалобное блеяние животных. Вам решать, в какой момент сессии толпа сталкивается с Лукой и персонажами (смотрите секцию «Самосуд», ниже).

A. Обследование овечьего загона

Три овечьи головы лежат кучей в одном из углов. Сейчас это немногим больше чем пустые черепа с обрывками шкуры на них. Здесь должно было быть две дюжины овец.

По мере обследования этой области и при успешных описанных ниже проверках персонажи могут извлечь дополнительную информацию:

- **Мудрость (Выживание)** Сл 20: Единственные следы в загоне и во дворе — овечьи и человеческие.
- **Интеллект (Анализ)** Сл 10: В помещении встречаются большие пятна засохшей крови, которые означают, что здесь было забито гораздо больше животных, чем следует из трёх найденных черепов. Дальнейшая успешная проверка Мудрости (Выживание) со Сл 15 позволяет понять, что эти лужи крови были созданы в разное время в течение нескольких прошедших недель, а не все сразу.
- **Мудрость (Медицина или Выживание)** Сл 15: Укусы на овечьих черепах были сделаны большими зубами, клыками, резцами и коренными зубами. Это означает, что овец съело большое всеядное существо, такое как медведь или гигантский барсук.

B. Друг Луки

Во время расследования Лука фиксируется на одном из персонажей и объявляет, что они друзья. Это может быть первый персонаж, высказавший к нему доброту, персонаж с самой большой или маленькой Харизмой, или, по иронии судьбы, самый угрюмый и неприветливый член отряда. У выбранного персонажа будет преимущество на все проверки, совершаемые с целью убедить, запугать или обмануть Луку, хотя провал в этих проверках может заставить Луку впасть в ярость.

Лука согласен рассказать «другу», что он знает об исчезновении скота. Лука сам не расскажет всю информацию, ему придется задавать пред-

метные вопросы, однако персонажи могут узнать от него следующее:

- **Забор сломан.** Сегодня Лука ходил собирать камни и починить забор. Весь день Лука ходит собирать камни. (Забор не сломан; это была идея Евгения, чтобы увести Луку от загона).
- Лука не умеет считать овец, потому что ему ударили по голове.
- Папа ушёл. Он не попрощался. Лука думает что папа в земле.
- Любимая овца Луки — Брауни. Брауни всегда была дружелюбна с Лукой и позволяла себя гладить. Однажды Брауни пропала. Евгений сказал, что Лука просто дурачок, но Лука знает, что Брауни пропала. Брауни в земле.

C. В деревне

Этой зимой деревня Орашное мрачная и нищая. Местные жители истощены, и многие страдают от сильного кашля. Местные не доверяют персонажам и вряд ли будут охотно делиться с ними информацией. Если персонажи смогут заставить или убедить взяткой местного рассказать им что-то, то они могут узнать следующее:

- В этом году налоги существенно выше, чем в прошлом.
- Этот «дурачок» Лука Барбу — опасный человек. Он иногда впадает в приступы ярости и однажды съел дверь пекаря.
- Мясника Донована однажды высекли на площади за то, что он прятал еду втайне от голодающих.
- Евгений ответственен за сбор скота.
- Евгений не побоится применить свой меч, если ему не подчиняются.

D. Дом Луки

Этот хорошо построенный дом больше и лучше обставлен, чем многие другие дома в деревне. Первый этаж состоит из трёх комнат. На нем находятся гостиная/столовая и кухня с хорошо наполненной кладовкой.

Третья комната служила покойному Костелу Барбу при его работе парикмахером. В ней находится парикмахерское кресло, много острых ножей, ведро мёртвых пиявок, черепной винт и несколько анатомических рисунков, указывающих, где из человеческого тела можно извлечь тканевые жидкости.

Евгений вломился в дом и подложил здесь дюжину овечьих черепов, разбросав их беспорядочно по первому этажу. Задняя дверь имеет признаки взлома и воздух воняет гниющим мясом. Если персонажи обследуют дом Луки, то, выходя из него, они сталкиваются с разъярённой толпой.

Самосуд

Скромный ужин голодных жителей был прерван сообщением, что скот, собранный с них для уплаты налогов, пропал и должен быть заменён. В отчаянии они собрались в рассерженную толпу. Евгений распустил слух, что Лука либо сам убил овец, либо уж точно виновен в их пропаже.

В выбранный вами момент персонажи встречаются с двумя науськанными Евгением **толпами деревенских**, которые пришли к Луке и персонажам. Деревенские не успокоятся, пока не увидят Луку мёртвым. Если персонажи уже разошлись с Лукой, то он возвращается к ним в панике, а толпа преследует его по пятам.

У персонажей есть следующие варианты:

- **Сдать Луку.** Переходите к столкновению А, ниже.
- **Защитить Луку.** Переходите к столкновению В, ниже.
- **Сбежать с Лукой.** Переходите к столкновению С, ниже.
- **Утихомирить толпу.** Переходите к столкновению D, ниже.

Отыгрыш Евгения

Проклятый сборщик налогов стал воплощением алчности, потребления и жадности. Он высокий и долговязый с редкими седыми волосами. Его сутулая осанка и большой нос придают ему профиль стервятника. Его кожа болезненно-серая, и у него заметные мешки под глазами. Он постоянно жуёт тонкие полоски дубленой кожи или грызёт собственные ногти. Он говорит медленным хриплым голосом.

В дополнение к неутомимому голоду Евгений живёт, чтобы накопить богатство. Его глаза бродят по видимым признакам богатства у персонажей, и он ожидает получить взятку за малейшее телодвижение со своей стороны. Несмотря на накопленное богатство, Евгений не выказывает внешних признаков состоятельности и живёт как бедняк, как будто накопление является для него самоцелью.

Цитата: «Вы и я прозябаем в своих холодных домах, пока этот простак ест мясо, которое он не заработал. Что-нибудь сделаете по этому поводу?»

А. Сдать Луку

Если персонажи сдадут Луку толпе, прочтите следующее:

Луку одолевают кричащие жители. Он падает на землю и исчезает под массой людей, которые продолжают бить и пинать его ещё долго после того, как он перестает двигаться. Толпа останавливается и расходится, открывая безжизненное тело Луки, лежащее лицом в снег. Деревенские отходят от своей жертвы, начинает дуть холодный ветер с юго-запада, и жители обращают взгляд на вас.

Крепко сжимая в руках свое оружие, они начинают наступать.

А затем напряжённую паузу взрывает крик.

Лука уже совсем мёртва. Но персонажи не знают, что он восстанет в виде ревенанта (смотри «Мсть Луки», ниже). Переходите к разделу «Оно здесь», ниже.

В. Защитить Луку

Если персонажи недвусмысленно показывают своё намерение защитить Луку с помощью силы, Евгений кричит: «*Они заодно с этим зверем! Взять их!*», и толпа атакует. На первый ход толпа кидает камни в Луку и кидается в рукопашную на следующий раунд. Евгений исчезает в панике, следующей за атакой деревенских.

Толпа в бою

Толпа деревенских сделана так, чтобы упростить бой в этом столкновении. Рекомендуется сильно не переживать о разнице попадания в одно существо по сравнению с толпой. Представьте, как секира варвара может за один удар рассечь несколько человек, или что скрытая атака плута может обратить в ужас несколько человек так, что они убегут из толпы.

Когда хиты толпы будут сокращены до половины, выжившие в панике рассеиваются. Если персонажи убьют хоть одного жителя (то есть нанесут повреждения чем-либо, помимо рукопашного оружия), они зарабатывают сюжетную награду «**Ты чудовище!**».

Сокровища. Если Лука выживает, он роется в потёртой бархатной сумочке, которая висит у него на шее, и достаёт несколько вещей, а именно: маленькую статуэтку из мыльного камня, изображающую баровийскую женщину, стоимостью 2 см, мягкий лоскут синего шёлка, пару плесневелых орехов и высококачественный льняной конверт.

Конверт не вскрыт и адресован «Костелу Барбу, Орашное»; слова написаны красивым округлым почерком. Конверт содержит **Раздаточный материал 1** и **кольцо хранения заклинаний** [ring of spell storing] (**Раздаточный материал 2**). Это кольцо гармоничное, то есть, чтобы настроиться на него, требуется всего 1 минута.

Награждение опытом. Если персонажи спасут Луку от деревенских, наградите каждого персонажа 250 опыта. Если они сделают это, не убив ни одного деревенского, каждый персонаж получает ещё по 250 опыта.

Письмо. На обороте письма есть грубая карта, показывающая путь от Орашного до усадьбы Фидотевых через Сваличский Лес. На карте отмечены многочисленные фермы и пастбища вокруг усадьбы.

Если спросить про письмо, Лука (если он жив)

пожимает плечами. Он говорит что письмо пришло его отцу через два дня после его исчезновения. Лука не умеет читать, но он сохранил письмо на случай, если отец вернется.

Развитие событий. Когда обе толпы отогнаны, Лука благодарит персонажей за своё спасение и достаёт из-под рубашки бархатную сумочку (смотри «Сокровища», ниже). Обрётённый персонажами в этот момент покой недолговечен; переходите к разделу «Оно здесь!» ниже.

С. Сбежать с Лукой

Ночь темна, и перехитрить толпу должно быть несложно. Персонажи могут использовать магию, скрытность или обман, чтобы рассеяться или ускользнуть от толпы, не убивая никого из деревенских. Механика того, как убежать от толпы, остаётся на ваше усмотрение; позвольте креативности и хитрости игроков стать основой повествования о погоне.

Несмотря на их усилия, персонажей в итоге замечают и, возможно, даже загоняют в угол! Когда толпа начинает наступать, Лука даёт своему «другу» своё сокровище (смотри раздел «Сокровища» ниже).

Награждение опытом. Если персонажи спасут Луку от деревенских, наградите каждого персонажа 250 опыта. Если они сделают это, не убив ни одного деревенского, каждый персонаж получает ещё по 250 опыта.

Сокровища. Если Лука выживает, он роется в потёртой бархатной сумочке, которая висит у него на шее, и достаёт несколько вещей, а именно: маленькую статуэтку из мыльного камня, изображающую баровийскую женщину, стоимостью 2 см, мягкий лоскут синего шёлка, пару плесневелых орехов и высококачественный льняной конверт.

Конверт не вскрыт и адресован «Костелу Барбу, Орашное»; слова написаны красивым округлым почерком. Конверт содержит **Раздаточный материал 1** и *кольцо хранения заклинаний* [ring of spell storing] (**Раздаточный материал 2**). Это кольцо гармоничное, то есть, чтобы настроиться на него, требуется всего 1 минута.

Письмо. На обороте письма есть грубая карта, показывающая путь от Орашного до усадьбы Фидотевых через Сваличский Лес. На карте отмечены многочисленные фермы и пастбища вокруг усадьбы.

Если спросить про письмо, Лука (если он жив) пожимает плечами. Он говорит что письмо пришло его отцу через два дня после его исчезновения. Лука не умеет читать, но он сохранил письмо на случай, если отец вернется.

Развитие событий. Но до насилия дело дойти не успевают, так как злобные вопли толпы заглушает ужасный крик; Скартия нашла голову несчастного деревенского. Переходите к разделу

«Оно здесь!», когда толпа рассеивается в панике и тревоге.

D. Утихомирить толпу

Обстановка накалена: деревенские рассержены и напуганы. Но это не значит, что их страх и злобу нельзя усмирить.

Действием персонаж может попробовать убедить толпу в невиновности Луки. Для этого требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) со Сл 13. В качестве альтернативы персонажи могут использовать менее вежливые методы, чтобы разогнать толпу. Если персонажи преуспеют в проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 15, деревенские отступают и возвращаются по домам. Но если проверка проваливается на 5 и более, гнев толпы перенаправляется на персонажа, который совершал проверку. Если деревенские атакуют, персонажи могут защищаться или бежать; вернитесь к Столкновениям В или С в зависимости от их выбора.

В противном случае Лука благодарит персонажей, достаёт потёртую бархатную сумочку, которая висела у него на шее, и отдаёт её своему «другу» (смотри раздел «Сокровища» ниже).

Награждение опытом. Если персонажи спасут Луку от деревенских, наградите каждого персонажа 250 опыта. Если они сделают это, не убив ни одного деревенского, каждый персонаж получает ещё по 250 опыта.

Сокровища. Если Лука выживает, он роется в потёртой бархатной сумочке, которая висит у него на шее, и достаёт несколько вещей, а именно: маленькую статуэтку из мыльного камня, изображающую баровийскую женщину, стоимостью 2 см, мягкий лоскут синего шёлка, пару плесневелых орехов и высококачественный льняной конверт.

Конверт не вскрыт и адресован «Костелу Барбу, Орашное»; слова написаны красивым округлым почерком. Конверт содержит **Раздаточный материал 1** и *кольцо хранения заклинаний* [ring of spell storing] (**Раздаточный материал 2**). Это кольцо гармоничное, то есть, чтобы настроиться на него, требуется всего 1 минута.

Письмо. На обороте письма есть грубая карта, показывающая путь от Орашного до усадьбы Фидотевых через Сваличский Лес. На карте отмечены многочисленные фермы и пастбища вокруг усадьбы.

Если спросить про письмо, Лука (если он жив) пожимает плечами. Он говорит что письмо пришло его отцу через два дня после его исчезновения. Лука не умеет читать, но он сохранил письмо на случай, если отец вернется.

Развитие событий. Праздновать некогда, так как тишину разрывает ужасный крик; Скартия нашла голову несчастного деревенского. Переходите к разделу «Оно здесь!», когда остатки толпы

рассеиваются в панике и тревоге.

Оно здесь!

Что бы ни произошло, кто-то находит первую жертву Евгена. Прочтите или перкфразируйте:

Вы оборачиваетесь и видите женщину, бегущую к толпе; она держит в руках растерзанное окровавленное тело ребёнка и кричит: «Оно здесь!»

Женщина — **Скартия Крутц**, и она только что обнаружила останки одного из деревенских, пожранного таким же образом, как и пропавшие овцы.

Толпа разбегается в панике; деревенские спешат домой, пока Скартия тщетно пытается собрать их, чтобы сразиться с угрозой. В хаосе Евген исчез и начал охотиться за бедными деревенскими. Переходите к части 2 «Монстры и разрушения» ниже.

Часть 2. Монстры и разрушения

Ориентировочное время: 1 час

Проклятый голод Евгена поглощает его разум, и он начинает пожирать случайных деревенских. Пока жители паникуют, Евгений охотится на них в метели в случайном порядке. Персонажи должны найти и уничтожить Евгена, при этом разделяясь с последствиями конфронтации с толпой.

Общее описание

Деревня в хаосе, и общее описание Орашное меняется на следующее:

Освещение. Солнце зашло, погрузив городок в темноту. Несколько обронённых факелов или случайные поджоги создают островки тусклого света в нескольких местах в деревне.

Звуки. В деревне слышатся крики гнева и страха. Люди в ужасе кричат о реальных или воображаемых угрозах. Все проверки Внимательности, полагающиеся на звук, совершаются с помехой.

Холод и снег. Снег падает крупными хлопьями, сокращая максимальную видимость до 60 футов. Персонажи, действующие вне помещения без зимней одежды более часа, получают один уровень истощения.

Выслеживание чудовища

Евген перемещается от дома к дому, пожирая беззащитных жителей. Жители или в панике покидают деревню, или готовят импровизированную баррикаду, чтобы встретиться с угрозой.

В итоге именно персонажам придётся уничтожить опасность, но вначале им придётся её выследить. Способ поиска Евгена должны предложить персонажи; они могут пройти по следам ног, идущих от недавно найденного черепа, или поспешить на крик.

Во время поиска Евгена персонажи могут столкнуться с нижеприведёнными сценариями. Если персонажи не уверены, что преступник — это Евгений, эти столкновения будут наполнены ужасом и интригой. Если Евгений уже нанёс персонажам удар и ретировался, то эти столкновения могут предоставить персонажам ресурсы, необходимые для победы над ним.

Используйте столкновения на своё усмотрение. Вы можете кинуть кб, чтобы определить столкновение, или просто выбрать то, которое подходит для избранного партией метода действий.

Замечание: Если вы играете это приключение как двухчасовую сессию, то вам может потребоваться вырезать эти столкновения и переходить прямо к финальному бою с Евгеном, в зависимости от того, как много времени осталось от сессии.

Если персонажи решают сбежать из деревни, Евгений сам предстаёт перед ними.

1. Семейная трагедия. В приступе паники Бабик случайно ткнул своего отца вилами. Когда персонажи прибывают, отец лежит на земле, умирая, а его сын смотрит на это, не в силах поверить. Если ему не помочь, человек умрёт через три раунда.

2. Отряд ополчения. 1кб + 2 более умелых деревенских (**бандитов**), вооружённые короткими мечами и лёгкими арбалетами. Реакция ополчения на встречу с персонажами зависит от того, как прошло столкновение группы с толпой ранее.

3. Расследование Скартии. Скартия одна в небольшом саду осматривает почти сожжённый труп лошади. Её охотничий бассет нашёл след по запаху, но Скартия не готова довериться персонажам. Её бассет, **Фредерик**, громко гавкает и воет — стремится начать охоту.

4. Паникующие лошади От чего-то конюшня загорелась, и упряжь из четырёх ездовых лошадей несётся через деревню, волоча за собой остатки кареты бургомистра. Когда кого-то затопчут — лишь вопрос времени. Хотя это и нелегко, лошадей можно успокоить успешной проверкой Мудрости (Уход за животными) со Сл 15. Если персонажи освободят лошадей от обломков (у упряжи КД 11, 10 хитов, она имеет иммунитет к яду и психическому урону), то проверка на успокоение лошадей совершается с преимуществом.

5. Месть! Если Лука умер, его душа возвращается в его труп в виде кровожадного **ревенанта** [revenant], который хочет отомстить персонажам за то, что те не смогли его защитить. Если персонажи ещё не нашли бархатный мешочек Луки, то он виднеется под его порванной и окровавленной рубашкой (смотри раздел «Сокровища» в части 1 выше).

Лука ищет отомщения персонажам, которые бросили его умирать, и первым делом целится в своего бывшего «друга». В виде ревенанта Луку так же легко запутать и обмануть, как и при жизни, и его можно уговорить помочь персонажам вместо того, чтобы на них нападать. Если Евгений убит до того, как уничтожен ревенант, душа Луки обретает покой, и тело, которое он анимировал, замертво падает на землю.

Ревенант Луки может быть добавлен к последнему бою с Евгеном, чтобы увеличить сложность.

6. Голодный. Евгений стоит один снаружи кузницы (см. раздел «Голодный», ниже).

Награждение опытом

Когда персонажи успешно выследят чудовище у кузницы (см. раздел «Голодный» ниже), наградите каждого персонажа 500 опыта.

Голодный

Персонажи замечают **Евгена** прямо у входа в городскую кузницу — с трупом деревенского у ног. К этому моменту двое его жертв стали **вурдалаками** [ghast] и помогают ему.

Если Лука стал ревенантом и атакует персонажей здесь, то Евгений здесь один.

Общее описание

У кузницы следующее общее описание:

Освещение. Солнце зашло, но облака расступились и дают пробиться лунному свету, который создает тусклое освещение. Однако в деревне туманно и клочья тумана могут проходить через область. Свет от горящих домов мерцает вдали.

Запахи. Чувствуется запах крови и дыма.

Звуки. Потрескивание пожаров, крики ужаса и боли, карканье ворон в отдалении. Вдалеке звонит колокол.

Если персонажи пытались двигаться по деревне скрытно, то у них есть шанс застать его врасплох. Если персонажи ещё не догадались о его роли в нападениях, то Евгений прикидывается невинным и перемещается так, чтобы нанести удар ближайшему отвлеченному персонажу.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Слабая группа:** Уменьшите хиты Евгения до 120; замените вурдалаков на **упырей** [ghoul].
- **Сильная группа:** Добавьте вурдалака.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух вурдалаков.

А. Внутри кузни

Эта закопчённая и тесная комната — жилище и мастерская кузнеца. Кузнеца нет дома, и внутри темно. Деревянная дверь открыта. В северо-западном углу есть окно для вентиляции, закрытое изнутри.

Кроме личных вещей самого кузнеца, здесь есть двенадцать готовых коротких мечей, четыре длинных меча, один боевой топор и два колчана по 10 стрел.

В. Прочие постройки

У этих маленьких домов только один этаж и крутая деревянная крыша. В каждом доме в страхе прячутся 1к4 деревенских.

Тактика

Евген использует тактику наскока и отхода, целясь в заклинателей и легко бронированных персонажей и избегая тех, кто похож на бойцов ближнего боя.

Если времени достаточно, то Евгений сражается, пока его хиты не снизятся до половины, и

убегает в поисках деревенского, которого он собирается сожрать, чтобы восстановить хиты. Если персонажи начинают погоню за Евгением, то смотрите руководство по таким ситуациям на страницах 252-254 главы 8 *Руководства Мастера*.

Повышение ставок

Тёмные Силы Равенлофта могут быть капризны. Когда начинается бой, поднимается ветер (на инициативу 10), создавая помеху на все дальнбойные атаки и сметая снег на земле в несколько случайных сугробов. Каждый из сугробов высотой от трёх до пяти футов и создаёт укрытие, либо, если он находится у стены, предоставляет лёгкий путь наверх. В этот раунд проверки Мудрости (Внимательность) также совершаются с помехой. Ветер стихает так же быстро, как и поднимается, но возвращается и снова меняет поле боя на третий раунд.

Места, с которых снег сносится, превращаются в покрытые льдом участки. Когда существо входит на лёд в первый раз, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, падая ничком при провале. Ледяные участки могут быть прямо перед сугробом или в трёх футах от него, на ваш выбор.

Сокровища

У Евгения есть два кожаных кошелька. В первом лежит 70 зм монетами разного достоинства. Во втором собраны ювелирные украшения и безделушки на сумму 210 зм.

Одна из безделушек (кольцо стоимостью 10 зм) имеет надпись «*В подарок Крине*» на внутренней стороне. Оно было забрано у Крины Грелон, владелицы хосписа. Это личные вещи, которые Евгений вымогал у жителей Орашного, и Крина может определить, кому они должны быть возвращены.

Если персонажи решают вернуть эти вещи деревенским, им дарят разные предметы (вязаный вручную свитер или шарф, пара надёжных башмаков, толстое пальто и т.д.). Кроме того, персонажи зарабатывают в общей сложности 25 зм в виде подарков.

Заключение

Когда Евгения убивают, его тело начинает сворачиваться внутрь по направлению к желудку, его кости трещат, а кожа иссыхает, пока от него не останется ничего, кроме мумифицированной оболочки, которая быстро рассыпается в пыль.

Иван Рандович возвращается, где бы он ни прятался. Он быстро обвиняет теперь уже мёртвого Евгения в нехватках продовольствия.

«Я всегда знал, что Евгений был жадным; похоже, судьбы тоже знали это и совратили его до самого сердца. Боги, спасите нас».

Непосредственная угроза деревне устранена,

но угроза голода остается. Иван говорит персонажам, что они сейчас как никогда нужны, чтобы помочь найти источник еды, который поможет жителям Орашного уплатить налоги и дожить до конца зимы.

Если персонажи ещё не нашли письмо от Марилены Фидотев, прибывает посланник, чтобы доставить его. Иван берёт его, читает и вручает персонажам. (Смотри письмо Марилены выше.) Иван затем даёт персонажам *кольцо хранения заклинаний* как аванс в плату за разведку поместья. Иван не говорит о Марилене ничего, кроме того, что они когда-то были друзьями, а потом вышла ссора, про которую он не хотел бы говорить.

Проведение этого приключения как более длинного

Это приключение хорошо сочетается с DDAL4-9 «Искуситель», и эти два приключения можно провести вместе как одну 4-часовую сессию. Но если вы хотите расширить именно это приключение, рассмотрите возможность следующих модификаций.

- Во введении персонажей просят предложить свой план спасения деревни от голода. Вы можете им позволить некоторое время пытаться приводить план в действие, прежде чем начнутся события приключения. Если персонажи смогут принести в деревню дополнительные ресурсы, то позже деревенские будут более сговорчивыми, когда персонажи будут пытаться спасти Луку.
- Расследование того, кто съел овец, может распространиться на других жителей, которых могут подозревать в преступлении. Городской мясник Донован и его жена Бартия и раньше попадались на накопывании еды. В лесах у деревни живут бандиты, на которых также может пасть подозрение.
- Евгена так просто не победить. В финальной схватке он использует все находящиеся в его распоряжении способности, чтобы выжить. Он сбегает, уходит от засад и сам их устраивает, а также силой заставляет деревенских сражаться за него.

Вознаграждение

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

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Толпа деревенских	700
Ополченец	25
Бассет-хаунд Скартии	25
Скартия	700
Порождение вампира	1800
Упырь	200
Вурдалак	450
Лука-ревенант	1800
Евген	2900

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Спасти Луку от толпы	250
Воздержаться от убийства деревенских	250
Выследить чудовище до кузницы	250

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1312 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1750 опыта**.

Сокровища

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

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расход-

ном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Кошель Евгена с монетами	70
Кошель Евгена с ювелирными украшениями	210
Плата от Ивана Рандовича	50
Возвращенные семейные ценности	25

Распределение постоянных магических предметов

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

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

Кольцо хранения заклинаний [ring of spell storing]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Это кольцо хранит заклинания, наложенные на него, позволяя использовать их владельцу, настроенному на кольцо. Кольцо может хранить до 5 уровней заклинаний одновременно. Когда кольцо находят, оно хранит 1к6 – 1 уровень заклинаний, которые выбирает Мастер.

Любое существо может наложить заклинание с уровнем от 1 до 5 на кольцо, касаясь его в процессе колдовства. Заклинание не оказывает эффекта сейчас, а просто сохраняется в кольце. Если кольцо не может удержать заклинание, заклинание тратится безо всякого эффекта. Занимаемое пространство определяется уровнем ячейки,

использованной для накладывания заклинания.

Нося это кольцо, вы можете накладывать любые хранящиеся в нём заклинания. Заклинание использует уровень ячейки, Сл спасброска, бонус атаки и базовую характеристику исходного заклинателя, но во всём остальном считается, что заклинание наложили вы. Наложённое кольцом заклинание больше не хранится в нём и освобождает пространство.

Слава

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

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

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

Ты чудовище! Вы убили местного деревенского жителя. В результате вам не верят (и, скорее всего, вас даже ненавидят) те, кто выжил после нападений Евгена. Пока у вас остаётся эта сюжетная награда, все проверки Харизмы (Обман или Убеждение) в отношении жителей Орашного совершаются с помехой. Кроме того, цена на все товары и услуги в деревне удваивается.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете **450 опыта** и **225 зм** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

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

Спротивление 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.

Евген Ади

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 45 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +7, Мдр +5

Навыки Атлетика +7, Запугивание +7, Обман +7, Скрытность +6

Спротивление урону некротическая энергия, холод; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Общий

Опасность 7 (2 900 опыта)

Ненасытное проклятье. Силы Евгена исходят из его проклятья. Если это проклятье снять (например, заклинанием *снятие проклятья*), то скорость Евгена падает до 30 футов, и он теряет своё сопротивление урону и способности «поглощающий укус» и «тошнотворная слюна».

Ненасытная цепкость. Евген совершает все спасброски Ловкости и Мудрости с преимуществом.

Действия

Мультиатака. Евген совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Поглощающий укус (перезарядка 5-6). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3) и урон некротической энергией 21 (6к6). Евген восстанавливает количество хитов, равное некротическому урону, нанесённому этой атакой.

Когда Евген использует эту способность, его рот вырастает в огромную мерзкую пасть. Персонажи в 30 футах от Евгена должны совершить спасбросок Ужаса со Сл 10, когда он использует эту атаку в первый раз.

Легендарные действия

Евген может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное

действие, и только в конце хода другого существа. Евгений восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

- **Ответный удар.** Если атакующий в пределах 5 футов от Евгения промахивается по нему рукопашной атакой, Евгений может провести одиночную рукопашную атаку своим длинным мечом по атакующему.
- **Скачок.** Евгений набрасывается на одну цель в 30 футах от себя и проводит по ней одиночную атаку. Евгений может использовать это легендарное действие только один раз за раунд.
- **Тошнотворная слюна.** Евгений запускает шар мерзкой слюны в точку в радиусе 60 футов от себя. Каждое существо в радиусе 10 футов от этой точки должно преуспеть в спасброске Телосложения со сложностью 13 или получить 14 (4к6) урона ядом и стать отравленным на 1 минуту. В случае успеха существо получает только половину урона и не становится отравленным. В конце каждого своего хода существо может повторить спасбросок, оканчивая состояние при успехе.

Лука Барбу (Обыватель)

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 10

Хиты 33 (6к8+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Навыки Выживание +1, Уход за животными +1

Чувства пассивная Внимательность 9

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Заборный столб. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 8 (1к10 + 3).

Лука-ревенант (Ревенант)

Средний нежить, нейтральный

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Спасброски Сил +7, Тел +7, Мдр +2, Хар +2

Спротивление урону некротическая энергия, психическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование, ошеломление, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки Общий

Опасность 5 (1 800 опыта)

Регенерация. Лука восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если Лука получает урон излучением или огнем, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Тело Луки уничтожается, только если он начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Иммунитет к изгнанию. Лука обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Мультиатака. Лука совершает две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 11 (2к6 + 4). Если цель — существо, которому Лука поклялся отомстить, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 14 (4к6). Вместо причинения урона Лука может схватить цель (Сл высвобождения 14), если размер цели не больше Большого.

Мстительный взор. Лука нацеливается на одно существо, видимое в пределах 30 фт., которому поклялся отомстить. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 15. При провале цель становится парализованной, пока Лука не причинит ей урон, или до конца следующего хода Луки. Когда паралич оканчивается, цель становится испуганной Лукой на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если видит Луку, оканчивая испуг на себе при успехе.

Ополченец (Разбойник)

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Выживание +1, Уход за животными +1

Чувства пассивная Внимательность 9

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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

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

Порождение вампира

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +6, Мдр +3

Навыки Внимательность +3, Скрытность +6

Сопротивление урону некротическая энергия; рубящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Общий

Опасность 5 (1 800 опыта)

Регенерация. Порождение вампира восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит и он не находится ни под солнечными лучами, ни в текущей воде. Если порождение вампира получает урон излучением или урон от святой воды, эта особенность не действует в начале его следующего хода.

Лазание по-паучьи. Лазание по паучьи. Порождение вампира может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Слабости вампира. Порождение вампира обладает

следующими слабостями:

- **Запрет.** Порождение вампира не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.
- **Урон от текущей воды.** Порождение вампира получает урон кислотой 20, если оканчивает ход в текущей воде.
- **Кол в сердце.** Порождение вампира будет уничтожено, если колющее оружие из дерева проткнёт его сердце, пока оно недееспособно в своём месте упокоения.
- **Гиперчувствительность к солнечному свету.** Порождение вампира получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свете, оно совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Порождение вампира совершает две рукопашных атаки, только одна из которых может быть укусом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 8 (2к4 + 3). Вместо нанесения урона порождение вампира может схватить цель (Сл высвобождения 13).

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно согласное существо или существо, схваченное порождением вампира, недееспособное или опутанное. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон некротической энергией 7 (2к6). Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а порождение вампира восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Толпа крестьян

Громадный рой гуманоидов, нейтральный

Класс Доспеха 10

Хиты 184 (16к20 + 16)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Навыки Выживание +1, Уход за животными +1

Иммунитет к состояниям захват, испуг, очарование, опутывание, паралич, окаменение, сбивание с ног, ошеломление

Чувства пассивная Внимательность 9

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Факелы. Факелы крестьян испускают тусклый свет в радиусе 30 фт.

Рой. Толпа может занимать место других существ и наоборот, а также может свободно передвигаться через пространство, достаточно большое для прохода Среднего существа. Толпа не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

Действия

Мультиатака. Толпа совершает четыре атаки в свой ход.

Факел. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 10 (4к4) и урон огнём 3 (1к6), или дробящий урон 5 (2к4) и урон огнём 2 (1к4), если у толпы меньше половины хитов.

Палки. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 14 (4к6) или дробящий урон 7 (2к6), если у толпы меньше половины хитов.

Камни. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 10 (4к4) или дробящий урон 5 (2к4), если у толпа меньше половины хитов.

Скартия (Рыцарь)

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 18 (1к8 + 3)^a

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3).

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

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

^aУ стандартного рыцаря 52 (8к8 + 16) хита.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

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

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

Фредерик (Мастифф)

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Мастифф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

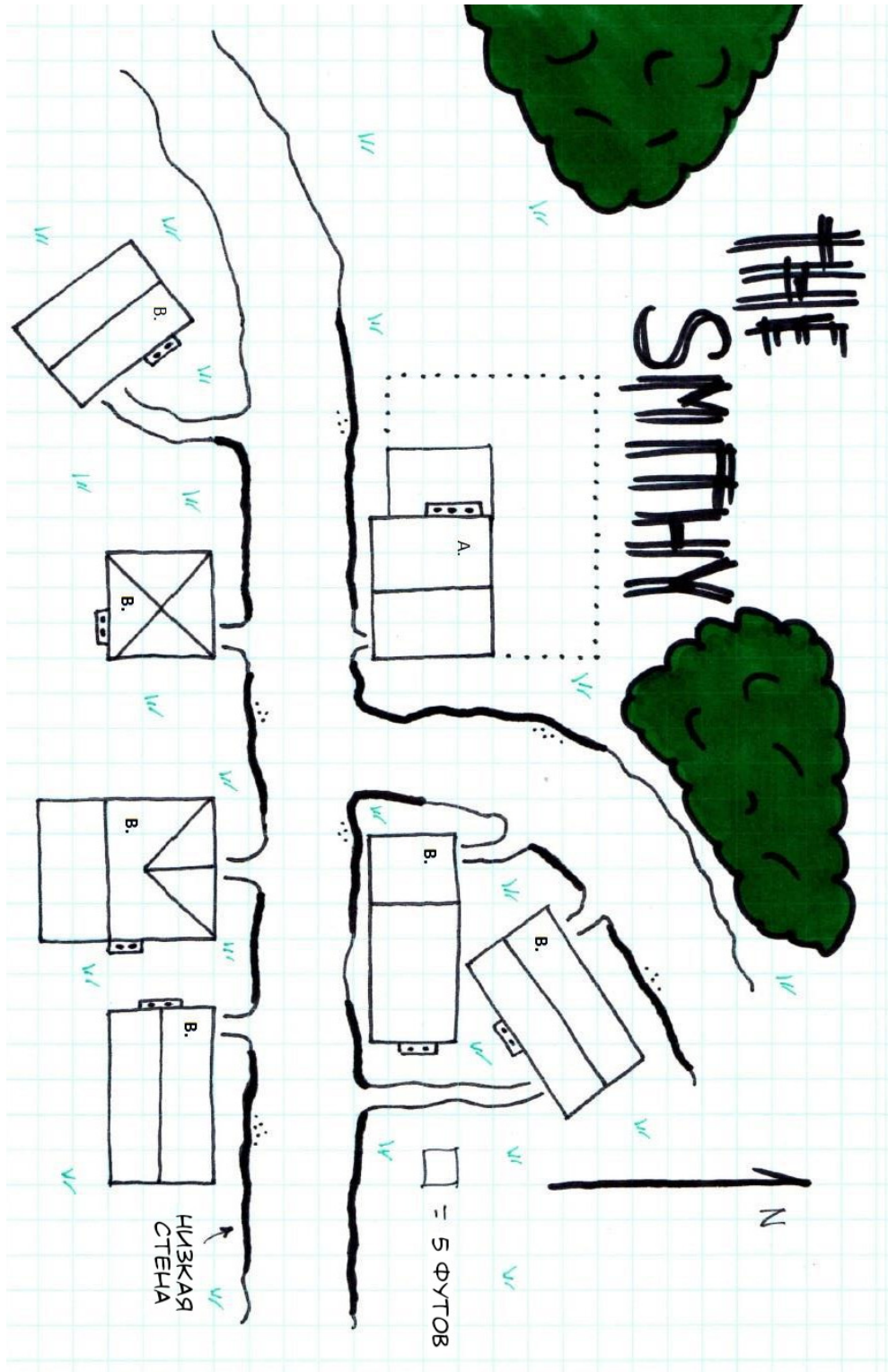
Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Иван Рандович. Мужчина, человек, бургомистр Орашного с большим брюхом, носит красный вельветовый камзол поверх льняной рубашки. Когда он говорит, его голос разносится по всем помещениям. Втайне от всех в деревне он является третьим, кем одержима Эсме Амаранте.

Скартия Крутиц. Сборщица налогов — полная женщина народности Гундаракайт. Её массивный охотничий бассет, Фредерик, за ужином беспрестанно пытается забраться ей на колени.

Евген Ади. Вспомогательный сборщик налогов — долговязый человек с редкими седыми волосами и сутулыми плечами. У него абсолютно отвратительные застольные манеры. Он громко рыгает, вытирает руки об рубашку и всё время ест — при этом, не стесняясь, разговаривает с набитым ртом. Что за чудовище!

Приложение: Карта кузницы



Раздаточный материал: Письмо

Мой дорогой Костел,

Прости меня за прямолинейность, но ты в смертельной опасности. Человек, о котором ты отзываешься так любезно, носит твое проклятие.

Мы должны бежать со своим сыном ко мне в поместье. У нас есть достаточные запасы продовольствия на зиму, и мы сможем приютить твою семью и друзей. Пожалуйста, дай знать Ивану, что ему здесь тоже будут рады, несмотря на наши прошлые... трудности.

К письму прилагаю волшебное кольцо. Оно заряжено заклинанием, которое сможет подавить голод этого человека на некоторое время; этого должно быть достаточно, чтобы позволить тебе бежать. Оно загаровано так, чтобы позволить тебе быстро настроиться на него, потому что я думаю, что опасность уже рядом.

Пожалуйста, не отрицай себя ответом — мы уже скоро увидимся.

*Твой друг в радости и горе,
Марилена Фридолев*