ТЁМНЫЙ ЛОРД

Враг обнаружен, но времени мало, и если ваша миссия на гору Бараток не увенчается успехом, любовь никогда не умрёт. Четырнадцатая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня

Greg Marks
Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-14
Версия: 1.0

Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall
Organized Play: Chris Lindsay
D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Featona, ghjkyui56
Вёрстка: Featona
Вычитка: Brahidaktilia, Denis Bezykornov, Featona

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

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление **2**
- Введение . . . 2
- D&D Adventurers League . . . 2
- Подготовка приключения . . . 2
- Перед игрой . . . 2
- Изменение сложности приключения . . . 3
- Проведение приключения . . . 3
  - Простой и образ жизни . . . 4
  - Услуги заклинателей . . . 4
  - Болезнь, смерть и восстановление персонажей . . . 4
- Демиплан Ужаса . . . 5
- Предыстория приключения . . . 7
- Обзор приключения . . . 7
- Зацепки приключения . . . 8
  - Добро пожаловать в Баровию . . . 8

Часть 1. Потребность в друзьях **9**
- В картах . . . 9
- Друзья и союзники . . . 9
- Прибытие карги . . . 10

Часть 2. В поисках помощи **13**
- Помоги нам . . . 13
- У вас есть конфеты? . . . 13

Часть 3. Магия всегда имеет цену **15**
- Основные характеристики . . . 15

Часть 4. Руины крепости Босзоркан **17**
- За пределами крепости . . . 17
- Внутри крепости . . . 17

Заключение **24**
- Персонажи терпят неудачу . . . 24
- Персонажи добиваются успеха . . . 24

Вознаграждение **25**
- Опыт . . . 25
- Сокровища . . . 25
- Время простоя . . . 26
- Слава . . . 26
- Деятельность во время простоя . . . 26
- Сюжетные награды . . . 26
- Награда Мастера . . . 27

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ **28**

Дополнение для Мастера: Сводка НИП **37**

Приложение: Карта «Магия всегда имеет цену» **38**

Приложение: Карта руин крепости Босзоркан **39**

Раздаточный материал для игроков 1. Предметы фокуса **40**

Раздаточный материал для игроков 2. Наручи защиты **42**

Введение

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

Это приключение предназначено для **персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение начинается в Орашное, маленькой фермерской деревне прямо за Сваличским лесом, к северу от Баровии в сеттинге Равенлофт, в дальнейшем проходит через части Трепещущего Леса, и заканчивается на горе Бараток.

D&D Adventurers League

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

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

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

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

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

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

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

Перед игрой

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

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

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

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

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

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

сейчас, или могут 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 8 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

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

Определение силы отряда

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

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

Проведение приключения

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

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи 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 возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

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

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

Безумие после воскрешения

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

Вампиризм и ликантропия

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

У таких героев есть следующие возможности:

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

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

Демиплан Ужаса

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

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днем в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находится 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 переместись в Эфирный План (например, заклинание *эфирность [etherealness]* и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

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

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

Косметические изменения заклинаний

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Граф Страд фон Зарович

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

Не без юмора

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

Предыстория приключения

Я люблю тебя, как некоторые тёмные вещи должны быть любимы, тайно, между тенью и душой.

— Пабло Неруда, XVII (Я тебя не люблю...)

Это история об измученной душе, Эсме Амаранте; девушке из деревни Баровия и дочери местного торговца свечами. В юности Эсме была красавицей, на которую было приятно смотреть, желанная для многих, кроме того, кого она по-настоящему любила. Наблюдая за манерами графа Страда фон Заровича в одной из немногих поездок, когда он покинул Замок Равенлофт, и за тем, как он пользовался своей абсолютной властью, девушка влюбилась в Темного Лорда Баровии. Любовь Страда, однако, принадлежала Татьяне Федеровне, полностью захватившей его мысли.

Эсме была отвергнута и проигнорирована — и всё из-за какой-то пустоголовой девушки, которая удерживала внимание её настоящей любви. Но Тёмные Силы никогда не позволят Страду обрести счастье, которое он ищет, и поэтому, когда у него снова отняли последнее воплощение его любимой, он был полон гнева и злобы. Страд ухватился за возможность причинить другому такую же непроходящую боль, которой был проклят сам. Он принял Эсме к себе на службу, и она стала одной из Баровийских ведьм — ордена, который служит Страду в качестве одного из его самых могущественных агентов. Постоянное нахождение рядом с тем, кого она жаждет, но кем никогда не будет любима, только увеличивало горечь Эсме. Беспокоясь о своей увядающей красоте и сокращающейся продолжительности жизни, Эсме была заинтересована привлечь внимание Страда и обрести настоящую любовь любой ценой.

Эсме заручилась поддержкой четырёх последователей, которых она называет своими Одержимостями, каждый с собственной фиксацией, которая управляет им. С их помощью она нашла свой путь во Взломанное хранилище в Янтарном храме и общалась с захваченным остатком сущности Вечерней Славы, мёртвой богини, представляющей вечную любовь через нежизнь. Остаток пообещал девушке, что любовь никогда не умрёт, и Эсме освободила его и объединилась с ним, значительно увеличив свою силу и обретя уникальные способности. Теперь Эсме обладает силой расширять владения Страда на неопределенный период времени и захватывать другие земли за пределами Баровии. Ей нужно собрать только четыре принадлежавших Татьяне предмета, чтобы она могла воплотить в жизнь свой план превращения в бессмертный образ Татьяны, которая может любить и быть любимой Страдом… вечно.

Она послала своих приспешников в домен, чтобы найти четыре предмета. Первой Одержимостью была Гловия Фалинеску, мать с разбитым сердцем и образованный целитель, которая стремилась вернуть свою дочь Изабеллу из мёртвых. Она доставит пудреницу Татьяны своей хозяйке. Граксигак, вторая Одержимость, был потерянной душой, растерянной и страдающей после смерти. Эсме использовала его желание вернуть пропавшее сердце чтобы найти перчатки Татьяны. Бургомистр Орашное Иван Рандович, чья жадность не поддаётся описанию, из-за алчности предал своих людей и нашёл гребень Татьяны для Эсме. Наконец, четвертой Одержимостью был полукровка Ому, который страдал из-за изгнания из деревни Орашное. Он нашёл зеркало Татьяны.

Имея все четыре предмета в своем распоряжении, она планирует подняться на склон горы Бараток, граничащий с Трепещущим лесом. Её цель — снежные руины крепости Босзоркан, которые Эсме сделала своим логовом и где коллеги-ведьмы ждут её возвращения.

Обзор приключения

Вместо человека мира и любви я стал человеком насилия и мести.

— Гайават

Приключение начинается в «Семи столах», где персонажи, вместе с некоторыми жителями деревни Орашное, обдумывают, что делать дальше. В предыдущих приключениях они узнали, что их врагом является ведьма Эсме Амаранта, узнали о её плане и нашли волшебный медальон, который можно использовать как оружие против неё.

К сожалению, им не удалось помешать ей получить всё, что нужно для завершения ее ритуала, и они понятия не имеют, где она находится. Гадание на картах Тарокка, сделанное Сибилой, указывает на Джени Зеленозубую как на единственную персону, достаточно могущественную, чтобы найти Эсме, и группа отправляется в Трепещущий лес, чтобы заручиться её помощью, но прежде чем они уйдут, Джени входит в деревню.

Джени считает, что она может обнаружить Эсме, но для этого ей нужен шабаш, а, к сожалению, её сестер в Баровии нет. Она может использовать замены (которые должны быть тайными заклинателями женского пола), но это истощит их, и любой, кто примет участие в ритуале, будет не в состоянии противостоять Эсме. Это исключает персонажей, но Сибила сразу же вызывается добровольцем. Им нужна третья участница, и есть несколько вариантов, из которых персонажи могут выбрать. Джени также необходимы несколько предметов фокусировки из Баровии, представляющих одержимости. Каждый из них будет привязан к персонажу и даст ему некоторое преимущество и недостаток...

Когда персонажи доберутся до третьего заклинателя, чтобы заручиться её помощью, они обнаружат, что этот НИП атакован приспешниками Эсме. Если персонажи не смогут спасти НИП, они должны будут найти другой вариант.

Когда шабаш будет собран, женщины, заплатив ужасную цену, проведут ритуал и найдут Эсме. Она отправилась в руины крепости Босзоркан на горе Бараток и планирует провести ритуал этой ночью. Персонажей перенесут в эту область и предупредят, что об их прибытии станет известно. У них нет иного выбора, кроме как прорваться в руины и остановить Эсме, пока не стало слишком поздно.

Зацепки приключения

Любовь — чистое безумие и, верьте мне, не меньше настоящего сумасшествия достойна тёмной кельи и плети. Если же ее не подвергают такому наказанию, так это потому, что болезнь эта слишком обыкновенна и сами бичевальщики больны ею.

— Уильям Шекспир, «Как вам это понравится»

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

Если авантюристы уже оказались в ловушке в Баровии, они, вероятно, обосновались в деревне Орашное, и поэтому они просыпаются утром в «Семи столах», когда Сибил и жители деревни приходят к ним за помощью. Особенно хорошо подойдёт такой вариант событий, если персонажи только что приняли участие в *DDAL04-13 Всадник*. Если нет, Сибиле или другим жителям, возможно, потребуется сообщить им о некоторых из последних событий. Скорректируйте соответствующим образом часть 1.

Добро пожаловать в Баровию

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

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

Приключения серии «Проклятие Страда»

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

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

Часть 1. Потребность в друзьях

Любовь и ненависть — не противоположности, это сестры, рождённые одержимостью.

— Стив Мараболи

В картах

Эта сцена начинается исходя из предположения, что персонажи едят поздний завтрак в «Семи столах» в окружении знакомых, которых они встретили во время приключений в Баровии. Подберите НИП соответствующим образом, избегая личностей, которых персонажи могли никогда не встречать или которые умерли в ходе приключений группы.

Злобно завывает зимний ветер, сотрясая стены и стуча в окна, пока вы собираетесь у камина в «Семи столах». В вашей миске овсянка с мёдом, рядом свежий черный хлеб. Вы не одни. Выжидающие лица смотрят на вас в надежде на спасение. Сибил Расия перетасовывает свою колоду карт Тарокка, пока сборщик налогов Скартия Крутз наблюдает, опустив руку на голову своего бассет-хаунда Фредерика. Григорий Вульбах, владелец «Кроль и кудри», передает кувшин сидра Филлару Эсвену, владельцу «Глаза полуночи». Кажется, Филлар на мгновение отвлекается на отблеск огня на кованом медном кувшине, прежде чем поставить его на стол.

Сибил начинает выкладывать карты в форме креста на стол. Когда она переворачивает первую карту, та пуста, на ней нет ничего кроме сплошной черноты. Грегори резко вдыхает. Сибил переворачивает другую — и она такая же. И следующая, и следующая. Когда она собирает карты и перетасовывает их, вы видите, что их лица пришли в норму.

«Одно и то же каждый раз, сколько бы я не пробовала. Наш враг, ведьма Эсме, должна быть рядом, но я не могу её увидеть. Если мы хотим найти её, нам понадобится провидец, более сильный, чем я».

У персонажей есть возможность обдумать, что делать дальше или обсудить события, которые они пропустили. Марку и Крина Грелон, которые управляют «Семью столами», находятся на кухне, но могут выйти, если персонажи позовут их. НИП могут сообщить любое из следующего:

- Проблемы деревни — работа Эсме Амаранты, хоть её конкретные цели не ясны.
- Хотя её прошлое неизвестно, она отправилась в Янтарный храм и извлекла остаток сущности мертвой богини, известной как Вечерняя Слава. Когда-то эта богиня обладала властью над вечной любовью, благодаря силе нежизни, любовью настолько сильной, что даже смерть не может утолить её.
- Эсме действовала посредством четырех Одержимостей: деревенской целительницы Гловии Фалинеску, призрака тролля-полудракона Граксигака, прибывшего сюда с Лунного моря, бургомистра Ивана Рандовича и полукровки Ому.
- Четверо собрали для неё различные предметы: *пудреницу, пару перчаток, расчёску* и *зеркало*.
- Видения Сибиллы указывают на то, что Эсме намерена использовать эти предметы в каком-то ритуале, и если это так, то она станет ещё более могущественной, а люди и земли Фаэруна могут навсегда оказаться в ловушке в Баровии.
- Местонахождение Эсме неизвестно. Попытки определить ее местоположение оказались безрезультатными. Считается, что она очень могущественна, пока объединена с остатком Вечерней Славы.
- У персонажей есть волшебный медальон, который Эсме использовала для извлечения остатка сущности Вечерней Славы из её тюрьмы в Янтарном храме. Они могут использовать его, чтобы сделать то же самое с Эсме.
- Орден Пера решил раскрыть себя персонажам и нескольким избранным в деревне. Они наблюдали и хотят помочь, предоставив персонажам немного провианта.

Дайте персонажам возможность задать вопросы или внести предложения. Любые попытки персонажей найти местонахождение Эсме или информацию о ней или её планах проваливаются.

Если персонажи не придут к этому сами, Сибил в конце концов предложит Дженни Зеленозубую как кого-то, кто продемонстрировал необычный уровень силы, несмотря на ограничения, наложенные Баровией. Понятно, что им нужна помощь, и осталось мало времени, чтобы её найти. Похоже, что у них нет другого выбора, кроме как обратиться к карге. Дженни проявила интерес к изучению Баровии и возможностей побега, поэтому вполне возможно, что она согласится помочь группе (см. «Сокровища» ниже).

Друзья и союзники

Здесь находятся следующие НИП и Мастер может использовать любого из них, чтобы помочь игрокам понять, что происходит. Если есть другие НИП из деревни Орашное, к которым привязались вы или игроки и которые остались живы, не стесняйтесь добавить их.

Филлар Эсвен. Филлар — верворон (***ворон-оборотень***) и не слишком хорошо скрывает свою особенность. Он высокий, тощий человек с длинным крючковатым носом, острыми чертами лица и густыми, зачёсанными назад, чёрными волосами. Одевается он в основном в чёрные и тёмно-серые тона. У него чёрные блестящие глаза и костлявые пальцы. Он также довольно пугливый и, кажется,

постоянно анализирует окружающую обстановку, а движения его резкие и отрывистые. В глубине души он ворон, потому занимает оборонительную и даже враждебную позицию, если кто-то пытается обокрасть его. Филлар является членом Ордена Пера, который ведёт борьбу со злом дьявола Страда и его приспешников. Он принёс немного провианта, собранного орденом, чтобы помочь в сражении.

Григорий Вульбах. Григорий — мягкий, лысеющий человек с мозолистыми руками, который управляет «Кролём и кудрями» — своего рода универсальным магазином. Он тяжело работал на блага, которые есть сейчас в деревне. Он честен и часто пренебрегает своей собственной прибылью в пользу общины и друзей. В отличие от прочего населения герцогства, Григорий дружелюбен и гостеприимен к чужакам и является сторонником искателей приключений.

Сибил Расия. Сибил — женщина-гур (фаэрунский аналог вистани) раннего среднего возраста, и, подобно персонажам, она родом из Фаэруна. После того, как она оказалась в ловушке в Баровии, её второе зрение стало значительно более острым, и она использует его, чтобы выяснить, как вернуть свою семью и земли Лунного моря обратно на родину. Несмотря на свою молодость, она является матриархом своей семьи и излучает мудрость и силу.

Скартия Крутз. Сборщик налогов — полная женщина-человек гундаракитской национальности. Она грубая и немного нервная. Все остальные члены правящего совета деревни (целитель Гловия Фалинеску, сборщик налогов Евген Ади и бургомистр Орашное Иван Рандович) были убиты персонажами в предыдущих приключениях. С тех пор, как Скартия управляет деревней в соответствии с порядком ответственности, она едва смогла заплатить деревенские налоги графу Страду фон Заровичу и беспокоится о том, какие неприятности ждут её дальше. Она с радостью соглашается на всё, что выведет новоприбывших из Баровии.

Сокровища

Филлар принёс немного припасов по распоряжению Ордена Пера. Он даёт персонажам *зелье большого лечения [potion of greater healing]*, *свиток малого восстановления [scroll of lesser restoration]*, 10 серебряных стрел и набор путешественника, который, похоже, собран вместе из случайных частей. Любой персонаж, у которого есть награда **Зеница Ворона** из DDAL04-04 *Марионетка* также получает на выбор *зелье лечения [potion of healing]* или *зелье дружбы с животными [potion of animal friendship]*.

Прибытие карги

Самые сладкие улыбки скрывают самые темные секреты ...

— Сара Шепард, «Безупречные»

После того, как персонажи обсудили, что делать дальше, на улице начинается суматоха.

> Шум привлекает ваше внимание к окну. Ропот толпы и крик ребенка сопровождают дряхлую человеческую женщину в капюшоне, пока она хромает к «Семи столам», опираясь на изогнутый посох. Её волнистые седые волосы развеваются на ветру мимо огромного крючковатого носа. Её скрюченная когтистая рука тянется к двери: «Кто-то звал меня?»

Джени Зеленозубая, карга из Трепещущего леса и его самое могущественное фейское существо, обнаружила, что её силы значительно возросли с тех пор, как она прибыла в Баровию. Сначала она была в восторге от своей новоприобретённой силы, но затем голоса стали делать ей предложения. Тёмное фейское существо не заботит, что они могут осквернить остатки её души, но она прекрасно понимает, что у таких предложений есть своя цена, и поэтому она стала осторожней. Теперь она ищет выход из Баровии, желательно с её новой силой в целости и сохранности.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Джени Зеленозубая это настоящее, живое воплощение ненависти и злобы. Она презирает человечество всеми фибрами своего естества и живет ради того, чтобы сделать его несчастным. Тем не менее она прекрасная актриса и отменно играет роль милой, заботливой бабушки. Только если Джени уверена в том, что её зрители не верят в роль, она прекращает игру и показывает свою истинную сущность и манеры.

Цитата: *«Тише, милок, а не то я и тебе вырежу глазки».*

Джени играет роль готовой помочь бабушки, с небольшой хитростью. Она хочет покинуть Баровию и забрать с собой Трепещущий лес, когда вернется домой. Однако она хочет, чтобы её попросили и, возможно, вознаградили за то, что она и так собирается сделать.

Джени может поделиться следующим:

- Джени утверждает, что она просто пожилая женщина из Трепещущего леса, но признаёт, что она обладает необычными силами. Она не признаётся в том, что она карга, но если кто-то разоблачит её — отрицать не станет (хотя она может предположить, что такому тупому персонажу следует следить за своими манерами, потому что если бы она была каргой, последствия её гнева могли бы быть ужасны).
- Джени обладает мощными способностями к наблюдению, но она не смогла определить, кто является причиной неприятностей в Трепещущем лесу и Орашное, хотя её мало заботят баровийцы. Её главная забота — Трепещущий лес.
- Она знает, что граф Страд фон Зарович не причастен к этому, потому что она может наблюдать

за ним. Она считает, что Страд также является могущественным волшебником и позволил ей попытаться наблюдать за ним, возможно, чтобы направить её и уберечь от траты времени на него.

- Расширение возможностей Одержимостей как приспешников и сбор специфических, но в остальном, казалось бы, бессмысленных предметов, говорят о могущественном заклинателе, который собирается провести ритуал.
- Тем не менее, у Джени есть идея. Шабаш может проводить мощные ритуалы наблюдения, которые должны быть в состоянии определить местонахождение их добычи. К сожалению, ни одной из её «сестёр» нет в Баровии, поэтому ей нужны две замены.
- Заменяющие должны быть тайными заклинателями женского пола. Однако, поскольку любые найденные замены не являются её «сёстрами», вполне вероятно, что они заплатят цену за участие в ритуале и будут не в состоянии вступить в столкновение с Эсме в течение многих дней, если вообще когда-либо будут. Это исключает возможность участия персонажей. Кого ей следует выбрать?
- Если спросить о цене ритуала, Джени даст расплывчатую информацию, но скажет, что она будет истощающей не только физически. У магии всегда есть цена.
- Джени также нужен фокус для каждого из персонажей, который послужит для привязки их к цели, чтобы она не могла снова спрятаться. Это должен быть объект из Баровии, и он должен быть эмоционально привязан к тому, что движет врагом: вполне подходят любовь, одержимость или месть. Он послужит дополнением к волшебному медальону, который можно использовать, чтобы вытянуть остаток из Эсме.
- Когда персонажи будут готовы, группа должна отправиться в Трепещущий лес, где Джени наиболее сильна, чтобы провести ритуал.

«Сёстры» шабаша

Она никогда не знала, когда нужно остановиться. Она только знала, как любить каждым уголком своей души, даже тёмными уголками её одинокого сердца.

— С.М. Пасторе

Услышав, что требуется, чтобы найти Эсме, Сибил сразу же вызывается добровольцем. Будучи так же провидицей, она считает это логичным и готова сделать всё, чтобы вызволить свою семью из этого тёмного места. Джени кивает, как будто она ожидала этого, а затем смотрит на персонажей, в ожидании предложений в качестве третьей замены. Если персонаж требует быть третьим, Джени со злой улыбкой скажет ей, что она, скорее всего, не сможет участвовать в охоте на Эсме, но, если маленькая девочка думает, что персонажи без неё справятся лучше, кто Джени такая, чтобы отказывать ей? При условии, что персонаж все равно настаивает, Джени уступает. Убедитесь, что игроку ясно, что, если он сделает такой выбор, это может оказаться окончанием приключения для его персонажа.

Если игроки согласны выбрать другого тайного заклинателя женского пола, есть три возможных варианта:

- **Айя Гленмиир.** Эльфийская волшебница из Флана — эксперт в магии ограждения, во всяком случае, как минимум в ней. Героям недавно стало известно, что она разбила лагерь в пещере неподалеку, восстанавливаясь после травм, полученных при защите эльфов Трепещущего леса (*DDAL04-13 Всадник*). У неё есть преимущество, так как она работала над тем, чтобы сбежать из Баровии с момента прибытия и очевидно, что она, скорее всего, будет готова помочь. Айя — это выбор по умолчанию, если игроки не могут предложить какой-либо вариант или просто не имеют мнения по данному вопросу.
- **Иксусакса Песнь Ужаса.** Лидер Культа Дракона в регионе Лунного моря, которая руководила вторжением и захватом Флана, равно как и убийством городского Лорда Регента. Недавняя пленница орков и также эльфийская волшебница, Иксусакса обладает преимуществом, так как изучала Эсме и пыталась понять, какой ритуал она собиралась провести. Кроме того, учитывая её преступления, можно предположить, что многие персонажи не будут чувствовать вину из-за того, что Иксусаксе придется заплатить любую цену, как бы тяжела она ни была. Она также открыла способ, как можно использовать магический медальон для изъятия остатка из Эсме. Конечно, может быть так, что в предыдущих приключениях четвёртого сезона (*DDAL04-12 Ворон* или *DDAL04-13 Всадник*) персонажи убили её. Если более половины персонажей убили её, считайте, что Иксусакса недоступна для выбора персонажам. Если она выжила, считайте, что у неё также есть лагерь, который устроила Сибил, в пещере около деревни.
- **Призраки Янтарного Храма.** Возможно, что один или несколько персонажей могут быть одержимы одним из призраков женского пола из Янтарного храма (*DDAL04-10 Артефакт*). Инструктор Рабенович (бард), Пентиколфакс (оградитель) или магистр Краузенатти (алхимик). Все они хотят вновь заключить в тюрьму Вечернюю Славу, и у них есть опыт работы с магией в Баровии и в совместной ритуальной магии. Чтобы использовать одну из призраков, персонаж должен быть готов использовать медальон, чтобы извлечь её. Это заканчивает одержимость призраком.

Предмет фокуса

Когда вы поживете с моё, вы не будете недооценивать всю мощь любовной одержимости.

— Джоан Роулинг, «Гарри Поттер и Принц-полукровка»

Чтобы ритуал сработал, каждому персонажу нужен баровийский предмет, который свяжет его с магией. Он также позволит персонажам в общем плане отслеживать Эсме, независимо от того, что она сделает, чтобы скрыться от обнаружения. Тем не менее, особенно удачный выбор предмета может предоставить дополнительные преимущества для владельца. Конечно, он также может усилить некоторые недостатки, о чём Джени забывает упомянуть.

Следующие предметы, найденные в приключениях четвёртого сезона, предоставляют определенные преимущества/недостатки (см. Приложение):

- Ворон Эсселиос (*DDAL04-01 Масти Туманов*)
- Проклятый тамбурин вистани (*DDAL04-02 Зверь*)
- Серебряный кинжал, который Алина использовала, чтобы вырезать своего ребёнка из утробы (*DDAL04-02 Зверь*)
- Обручальное кольцо Лазло или Алины (*DDAL04-03 Палач*)
- Кольцо дворецкого (*DDAL04-04 Марионетка*)
- Пульт управления марионетками (*DDAL04-04 Марионетка*)
- Ювелирные украшения Лилы от морту Ханзи (*DDAL04-05 Прорицатель*)
- Стих красных колпаков (*DDAL04-06 Призрак*)
- Любая вещь, которую вымогал Евген (*DDAL04-08 Сломленный*)
- Жемчужная маска (*DDAL04-09 Искуситель*)
- Любая часть сокровищ семьи Фидатов (*DDAL04-09 Искуситель*) или любые монеты, уплаченные Иваном Рандовичем, Бургомистром (разные).
- Предмет, представляющий привязанность волшебника-призрака из Янтарного храма (*DDAL04-10 Артефакт*)
- Одержимость волшебником-призраком из Янтарного храма (*DDAL04-10 Артефакт*)
- Ожерелье с магнитом (*DDAL04-11 Донжон*)
- Тусклая серебряная корона (*DDAL04-11 Донжон*)
- Один из художественных предметов Ому (*DDAL04-13 Всадник*)
- Если у персонажа нет предмета, Джени предоставляет чашку своего особого «свиного» рагу из дичи, которое она поймала в Баровии. Оно должно сработать просто отлично.

Развитие

Приключение продолжается с учетом того, что персонажи собираются выбрать Айю. Если это не так, скорректируйте приключение соответственно. Если они обращаются к Иксусаксе, просто замените упоминания об Айе на Иксусаксу, но в остальном Часть 2 проходит так же. Если персонажи используют одного из призраков Янтарного храма, Часть 2 происходит, когда они отправляются в лес, чтобы провести ритуал.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Персонажи имеют в своем распоряжении магический медальон, найденный в *DDAL04-10 Артефакт* и настроенный на Эсме в *DDAL04-13 Всадник* так, что они могут использовать его, чтобы вытащить остаток сущности Вечерней Славы из Эсме. Обе, и Иксусакса, и Джени, считают, что, чтобы проделать это, медальон должен быть каким-то образом принудительно представлен; скорее всего, таким же образом, как он использовался, чтобы вытащить призраков Янтарного храма. Они предлагают персонажам быть очевидными и громкими, но они заходят в тупик относительно деталей того, как это сделать и что именно произойдет.

Примечание: персонажи не знают этого, но чтобы использовать медальон, персонаж должен использовать действие, чтобы насильно предъявить его Эсме и громко потребовать, чтобы Вечерняя Слава покинула её тело. Затем Эсме должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, чтобы предотвратить извлечение остатка. Сл увеличивается на 5 при следующей попытке ужержать остаток.

Часть 2. В поисках помощи

Любовь – это не что иное, как переоцененное чувство, которое не приносит ничего, кроме боли тем, кто имел несчастье испытать его.

— Кэрол Мортимер, «Неопределенная судьба»

Айя Гленмиир, чувствуя необходимость быть рядом, находится в пещере недалеко от Орашное. К сожалению, Эсме также наблюдала за союзниками тех, кто пытался помешать её Одержимостям. Вскоре после того как прибывают персонажи, она отправляет кого-то, чтобы устранить Айю.

Примечание: Это столкновение предполагает, что персонажи пришли за Айей. Если это не так, скорректируйте сцену так, как описано в Части 1.

Помоги нам

Запах сосен и дыма от костра окружает укромный вход неглубокой пещеры. Внутри неё эльфийка с черными волосами поворачивает вертел, читая лежащую на её коленях книгу.

Когда приходят персонажи, Айя просматривает свою книгу заклинаний, размышляя над тем, как наиболее эффективно продолжать прилагать усилия по нахождению пути домой. После того, как ей объяснят ситуацию, она более чем готова присоединиться к шабашу, хотя признаёт, что не доверяет Джени Зеленозубой, и настоятельно призывает персонажей быть осторожными с любыми подарками, которые Джени может преподнести.

Отыгрыш Айи Гленмиир

Айя – эльфийка возрастом примерно 300 лет. У нее длинные чёрные волосы и сияющие зелёные глаза, а нос слегка вздернут, как и её эго. Она прекрасно осведомлена о своей привлекательности и таинственности, вызванных расовым наследием, и не стесняется пользоваться ими. Она пустит в ход застенчивую улыбку и накручивание локона на пальчик, если это поможет получить ей то, что она хочет. Несмотря на это, она довольно умна, особенно когда речь заходит о Плетении. Айя была поймана в ловушку в Баровии и путешествовала по домену, в поисках способа сбежать. Недавно она была пленницей орков племени Кровавой Руки.

У вас есть конфеты?

После нескольких минут обсуждения, персонажи слышат плач со стороны ближайшей линии деревьев.

Ваше внимание привлекает всхлипывание. Маленький баровийский мальчик прячется в соснах, сжимая в руках плюшевую игрушку и пытаясь скрыться от вашего взгляда. Увидев вас, ребенок нервно выходит на открытое пространство, вытирая заплаканное лицо рукавом куртки.

«Вы можете мне помочь? Я не могу найти мою маму, и я потерялся».

Мальчик — это на самом деле **они [oni]** Вид, в облике человеческого ребенка. Вид — это существо из Исчезающих холмов, который недавно поступил на службу к Эсме, когда понял, что находится в невыгодном положении в одиночестве на новой земле. Ему было приказано найти и убить Айю. Чтобы помочь они в этом, Эсме дала ему зачарованную мягкую игрушку, которую он может превратить в **гигантскую обезьяну [giant ape]**. Если Вид не проходит проверку против пассивной Проницательности (Обман +8) персонажа, тот замечает, что акцент Вида звучит скорее как фаэрунский, нежели баровийский.

Вид пытается подойти на расстояние двадцати футов от пещеры, возможно, пытаясь передать свою игрушку, которую он называет Берток, одному из персонажей, надеясь застать его врасплох, когда игрушка сменит форму. Вид использует большое животное, чтобы загнать персонажей в пещеру и более эффективно использовать заклинания *конус холода [cone of cold]* и *сон [sleep]*. После использования заклинаний, он накладывает на себя *невидимость [invisibility]* и прячется, пока не использует "Смену формы", чтобы максимизировать свой урон. Его цель — убить Айю, и он будет пренебрегать очевидными возможностями нанести урон, если это приблизит его к Айе. Если станет ясно, что у него ничего не выйдет, он скорее сбежит, чем пожертвует своей жизнью.

Животное подчиняется Виду и сражается до смерти, после чего превращается в гигантскую детскую игрушку; её набивка виднеется в ранах.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Замените гигантскую обезьяну на **бурого медведя [brown bear]**.
- **Слабая группа:** Замените **гигантскую обезьяну** на **гигантского крокодила [giant crocodile]**.
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты на 20 и добавьте + 5 к урону для **они** и для **гигантской обезьяны**. Увеличьте сложность спасброска от заклинаний **они** на 1.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **бурого медведя**. Увеличьте хиты на 20, добавьте + 1 к попаданию и + 5 к урону для всех трех монстров. Увеличьте сложность спасброска от заклинаний **они** на 1.

Развитие

Ниже приведены способы решения некоторых возможных осложнений:

Захват Вида: Захват Вида является сложной задачей из-за его способности летать и накладывать заклинания *невидимость [invisibility]* и *газообразная форма [gaseous form]*. Если персонажи берут его в плен, он признаётся, что первоначально родом из Исчезающих холмов и оказался в ловушке в Баровии, как и персонажи. В своих снах он встретил женщину, называющую себя Эсме Амаранта, которая предложила ему возможность вернуться в Фаэрун, если он убьет эльфийку-волшебницу возле деревни Орашное. Он никогда не встречался с Эсме лицом к лицу, но, когда он проснулся, рядом был Берток, как и знание того, где найти Айю.

Вид не особенно предан Эсме и будет рад предать её в обмен на свою жизнь, но, к сожалению, он не знает, где она находится. Он описывает её как высокую красивую женщину-человека с длинными чёрными волосами, которые развеваются на невидимом ветру. У неё была бледная, но не до крайности, кожа, и, в его снах, она носила длинное черное платье без рукавов, лиф которого был украшен чёрным кружевом. На её шее была чёрная лента, с которой свисала серебряная волчья голова. Успешный спасбросок Интеллекта (Анализ) Сл 15 позволяет вспомнить, что это звучит похоже на геральдику Страда, которую персонаж видел по всему домену. Её глаза были тёмными и напряжёнными, но печальными.

Что если Айя погибнет: Маловероятно, что Айя умрёт, но если это произойдёт, персонажам нужно вернуть её к жизни или найти Иксусаксу или одного из одержимых призраков взамен. Если персонажи не способны воскресить Айю, Джени готова сделать это бесплатно, хотя всё ещё пытается торговаться и спрашивает, что персонажи могут предложить ей, прежде чем вызовется сделать это бесплатно. Если ей предлагают какую-либо оплату, она быстро её принимает, прежде чем персонаж успеет передумать.

Сокровища

У Вида при себе четыре рубина общей стоимостью 400 зм.

Часть 3. Магия всегда имеет цену

Найди то, что любишь, и позволь этому убить тебя.

— Чарльз Буковски

После того, как персонажи завербуют последнего члена временного шабаша Джени, они должны отправиться в окрестности Трепещущего леса. У Джени есть место, подготовленное для проведения ритуала. К сожалению, Эсме снова планирует нарушить планы карги.

Примечание для Мастера: В этом столкновении предполагается, что в качестве третьей заклинательницы персонажи привели Айю. Если это не так, замените её соответствующим НИП.

Основные характеристики

Следующие детали относятся к поляне, на которой проводится ритуал:

Свет. В окутанном зимой лесу время близится к вечеру, поэтому, хоть на поляне яркий свет, в лесу свет тусклый.

Стоящие камни. Камни имеют 10 футов в высоту с шероховатой поверхностью, что позволяет легко взобраться на них (проверка Силы (Атлетика) Сл 10). Они вкопаны слишком глубоко в землю, чтобы их опрокинуть.

Ведя вас среди деревьев, Джени кричит через плечо: «Смотрите под ноги, дети. Вы никогда не знаете, что находится под листьями». Со смешком она указывает на череп и кости руки, торчащие из-под опавших листьев.

После нескольких минут ходьбы старуха выходит на свободную от снега поляну. Три стоящих камня окружают котел, кипящий над огнем. На ближайшем плоском камне, совсем под рукой, стоят множество мешочков, колб и флаконов. Три отдельных круга, один из мела на севере, один из цветочных лепестков на юго-востоке и один из свежих внутренностей на юго-западе.

«Займите свои места, леди», — говорит Джени, вступая в круг из внутренностей.

Джени просит каждого персонажа положить их предмет фокуса в котел. Предмет не повреждается, вне зависимости от его состава. Джени предупреждает, что, как только начнется ритуал, шабаш нельзя разрушать, и если что-то случится или появится, персонажам будет необходимо разобраться с этим. Персонажи любой ценой не должны допустить прекращения ритуала после его начала.

Три женщины поднимают руки и начинают читать заклинание в унисон. Джени режет ладонь и смахивает несколько капель крови в котел, который отзывается синим пламенем. Джени улыбается и без труда творит свою магию, но напряжение на лице Айи очевидно. Вместе с тем, Сибил выглядит так, как будто она внезапно взвалила на себя большой вес, и в её чёрных волосах быстро проявляются седые пряди.

Во время женского речитатива, вы слышите шуршание в зарослях и неразборчивые шипящие голоса озвучивают угрожающие стихи:

«Матрона-карга,
Мешая свой чан,
Собирет миньонов,
Вовсю гогоча.
Внемля её лжи,
Все себя познают,
Изнутри обнажив,
И сердца отдают».

Искривленные существа начинают ползти на поляну. В общих чертах человекоподобные, с зеленовато-коричневой, покрытой бородавками кожей и лохматой гривой тонких волос; каждое существо с большой клыкастой пастью, занимающей более половины его изогнутой деформированной головы. Каждое из существ имеет вмятину на груди в форме сердца.

Сила Эсме резко возросла после объединения с Вечерней Славой. Теперь она чувствует могущественных личностей, которые могут помешать ей, и предприняла шаги, чтобы положить конец этому вмешательству. Обратив группу фермеров в гоблынов, она приказала им убить Джени Зеленозубую и её миньонов, и теперь, когда Джени начала ритуал, персонажи — единственные, кто стоят на пути гоблынов. В начале боя трое **гоблынов [goblyns]** нападают на очевидных врагов, а ещё трое следят из-за укрытия, вне поля зрения, в ожидании подходящего момента.

Гоблыны Равенлофта

Гоблыны — это гуманоидные существа, которые были преобразованы мощной магией и на самом деле не являются гоблинами, которых персонажи из Королевств могли видеть раньше. Гоблыны абсолютно преданы своему создателю; в данном случае — Эсме, которая создала их, упражняясь в её новоприобретенной силе. Гоблыны не спят и не устают, только с одержимостью едят и стремятся исполнять приказы своего хозяина.

После трех раундов (или раньше, если будет уничтожена первая волна гоблынов), прочитайте вслух следующий текст:

Напряжение ритуала явно возрастает. Серые пряди появляются в волосах Айи, и её юная эльфийская кожа омрачается морщинами. Сибил едва узнаваема. Там, где когда-то стояла полная жизни женщина, сейчас стоит сгорбившаяся старуха, похожая на скелет с туго натянутой кожей, выдыхающая тайные слова силы.

Прежде чем вы успеваете задуматься над ценой, которую платят эти женщины, эхом раздается рычание, когда всё больше клыкастых существ стекается на поляну.

Оставшиеся три **гоблына** пытаются окружить одну цель, предпочтительно ту, которая избегает ближнего боя. После раунда сражения со второй волной прочитайте или кратко изложите следующее:

Сибил издает приглушенный крик и падает на землю, рассеивая меловую пыль по ветру. Глядя на небо молочно-белыми глазами, она хрипит: «Я вижу её». Затем, охваченная влажным кашлем, она выплёвывает кровь на свое постаревшее лицо и перестаёт дышать.

Глядя на высохший труп, Джени качает головой. «Я говорила тебе, что цена будет высока, младшая сестра, но твоя цена была уплачена сполна. Я вижу нашего врага в руинах крепости на вершине горы».

В лесу эхом раздается рычание, и еще дюжина клыкастых монстров прорывается сквозь листья. Пальцы Айи работают быстро, и на земле образуется круг из зеленого света. «Идите сейчас, это приведет вас к врагу».

Джени широко улыбается: «Да, идите. Я уберусь здесь».

Должно быть ясно, что в этом районе скопилось огромное количество гоблынов, и потребуется время, чтобы уничтожить их всех, пусть даже персонажи и останутся в живых. Айя настойчиво убеждает персонажей войти в круг, чтобы она телепортировала их туда, куда им нужно попасть. Она уже заплатила цену карги за эту силу, и поэтому нет смысла тратить её впустую.

Развитие

Если персонаж настояла на том, чтобы быть одной из трех «сестёр» шабаша, она испытывает значительные последствия, поскольку её жизненную силу истощают, чтобы усилить магию карг, которой она не имеет права заниматься. Во время ритуала персонаж навсегда стареет на 150 лет и получает четыре уровня истощения, пока не совершит продолжительный отдых. Если добавленные к её возрасту годы превышают продолжительность жизни, свойственную её расе, персонаж умирает в конце ритуала. От данного эффекта не существует спасброска.

Это убивает обычного человека, такого как Сибил. Эльфы, такие как Айя или Иксусакса, стареют, но остаются живы. Если третья — одна из призраков, ритуал не влияет на неё, учитывая её состояние как нежити.

Часть 4. Руины крепости Босзоркан

Здесь, в чаще лесной, я подарю тебе вечный покой.

— Смерть, «бедная маленькая богатая девочка»

Зелёное тепло исчезает, когда вы оказываетесь на склоне горы. На юге вы видите домен Баровия, озеро Зарович — брешь в деревьях внизу, Старую Свалическую дорогу — тонкую грязную линию вдали в снегу. На севере только туман. Небольшая полуразрушенная крепость, на расстоянии броска копья, обхватывает край утеса и кажется единственным возможным местом назначения.

На закате вы обнаруживаете, что предметы, которые вы положили в котёл Джени, теперь лежат у ваших ног в вихрящемся снегу.

Как только персонажи подберут свой предмет фокуса, они моментально узнают о предоставляемым им преимуществах и недостатках, а также об общем направлении и расстоянии до Эсме (она находится в крепости). К несчастью для них, Эсме также знает, что они прибыли.

За пределами крепости

Хоть небольшая крепость выглядит плохо и, вероятно, не выдержит длительной осады, стены в большинстве своем не повреждены. Некоторые части разрушены, но стены все еще имеют высоту от 13 до 15 футов. Главные ворота открыты. Тропа заканчивается у крепости, которая нависает над ущельем, тянущимся с севера на юг более чем в двухстах футах ниже и исчезающем в тумане. Из-за близости к краю с одной стороны и высокой стене с другой, нет никакого способа безопасно обойти вокруг или пройти за крепость. Принимая во внимание снежный ветер и то, что склоны покрыты льдом, забраться по стенам можно только пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 20.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет обнаружить следы, которые, при последующей успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, можно идентифицировать как принадлежащие гуманоидам, лошадям и фургонам. Невозможно определить что-то ещё из-за погоды. Осмотр ворот при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20 позволяет заметить их минимальный износ и предположить, что ранее их мало использовали, но при этом недавно открывали.

Сильный ветер. Во время сражения снаружи или в области 1 или области 2 персонажи подвергаются воздействию сильного ветра. Дальнобойные атаки совершаются с помехой. Трудно поддерживать зажжённым открытый огонь.

Свет. Персонажи прибывают на закате. Через две минуты последний из лучей скрывается за горизонтом и наступает ночь. Луна и звёзды скрыты облаками. В области полная темнота.

Внутри крепости

Внутри крепости прохладно и темно, вещи гниют, если иное не указано в индивидуальных описаниях.

Область 1: Сторожка

Ржавые ворота висят открытыми под углом, позволяющим войти в обветшалую сторожку, но дальнейший проход во внутренний двор заблокирован подъёмной решеткой у дальней стены. Мертвые сорняки и кустарники пробиваются сквозь разбитые каменные плиты и груды снега.

Крыша сторожки обрушилась, позволяя свету пробиваться в комнату. Обломки передвинуты в углы комнаты; пространство является труднопроходимой местностью.

Находясь снаружи, персонажи могут видеть сквозь ворота и подъёмную решётку и заметить за ними большой внутренний двор. В поле зрения нет очевидных противников, однако успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить бойницы в северо-восточном углу (из области 3), которые частично скрыты снегом. Персонажи с пассивным Восприятием равным 22 или выше (в зависимости от проверки Скрытности **наёмного убийцы [assassin]**) также замечают мелькнувшую вдали в темноте. Бойницы предоставляют укрытие на три четверти (+5 к КД и спасброскам Ловкости).

Растительность. Во внутреннем дворе растет лоза ужаса — опасная колючая баровийская виноградная лоза, похожая на дикую розу. Любой персонаж, двигающийся вдоль стен сторожки (например, чтобы исследовать обломки или атаковать через бойницы), должен преуспеть в спасбросоке Ловкости Сл 10, чтобы не уколоться о шип и не получить 1 колющего урона. Те, кто получат урон, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 (против отравления), иначе они падают ничком в лозы (получая дополнительно 1к4 колющего урона) и становятся недееспособны, так как их разум одолевает невыразимый ужас. Отравленные персонажи могут повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Те, кто успешно прошел спасбросок, становятся напуганы на один раунд, а затем приобретают иммунитет к эффектам лозы до окончания продолжительного отдыха.

Ворота и подъёмная решётка. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 20, совершённая при осмотре ворот, позволяет заметить, что ворота не заклинило, они просто висят на пол-

пути, как если бы были остановлены, когда были наполовину опущены. Цепи, которые поднимают или опускают ворота, находятся внутри стены и недоступны, хотя персонаж может попытаться подпереть или заклинить ворота, на усмотрение Мастера. Ворота и подъёмная решётка в области 2 могут быть подняты действием при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 25.

Сюрприз. Если персонажи входят через сторожку, вместо того чтобы попытаться взобраться или пролететь над стеной, **наёмный убийца** в области 3 ждет, чтобы активировать свою ловушку. Он выжидает, пока примерно половина персонажей войдет, пока один из персонажей не пострадает от лозы ужаса или пока не станет ясно, что группа отправляет только одного разведчика вперед. Как только что-то из этого произойдет, он приводит в действие механизм, опускающий ворота. Персонаж, находящийся под воротами, должен пройти спасбросок Ловкости Сл 15, иначе получит 7 (2к6) дробящего урона и станет опутанным (будет удерживаться воротами). Тот, кто успешно прошел спасбросок, может решить, прыгнуть ему вперёд или назад.

Как только ворота будут опущены, наёмный убийца атакует из бойницы, получая полное укрытие между выстрелами. Вероятнее всего, он застанет персонажей врасплох. Если такая тактика станет неэффективна, он спрячется и будет готовиться нанести удар, как только кто-то зайдет во внутренний двор.

В это же время **призрачный воин [phantom warrior]** из области 2 приходит разобраться с источником шума и атакует любого в области 1.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите **призрачного воина**.
- **Слабая группа:** Замените **призрачного воина** на **тень**.
- **Сильная группа:** Замените **призрачного воина** на **призрака**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **тень** в область 2.

Область 2: Внутренний двор

Снег покрывает неровный внутренний двор под открытым небом. Следы на снегу ведут к единственной двери на севере и большим двустворчатым дверям на востоке. Фургон припаркован в юго-западном углу.

На первый взгляд внутренний двор кажется пустым, но любой, кто пройдет проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, слышит разносимые ветром стоны, будто кто-то страдает от сильной боли. **Призрачный воин**, подчиняющийся Эсме и жалующийся на свои мучения, патрулирует этот внутренний двор. Если персонажи уже столкнулись с призрачным воином в области 1, его больше здесь нет, но его стоны (не) прекращаются.

Двери. Простая одиночная дверь на севере ведет в область 3 и заперта (требуется успешная проверка Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов, чтобы её открыть). На двустворчатых дверях на востоке на одной двери вырезан красивый мужчина, на другой — элегантная женщина; они с тоской глядят друг на друга, стоя на груде камней. Тщательный осмотр и успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяют заметить, что у мужчины есть клыки, а платье женщины испачкано кровью, капающей с её шеи. Камни, на которых они стоят, на самом деле — курган из сердец. Двустворчатые двери не заперты.

Следы. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 позволяет заметить следы нескольких пар сапог гуманоидов Среднего размера двигавшихся между обеими дверями и фургоном. Здесь также есть отпечатки копыт лошади, ведущие к двустворчатым дверям.

Фургон. Фургон — это крытый фургон доставки. На боку, над тремя свечами, написано имя «Амаранта»; краска облезает от старости. Внутри находятся покрытые пылью инструменты свечника, висящие сзади, среди брусков воска, фитилей и форм. На внутренней стене, напротив рабочего стола, нарисован темноволосый усатый мужчина в запачканном воском фартуке. Его рука опирается на худую девочку лет десяти, с волосами цвета полуночи и насыщенно-тёмными глазами, которые следят за тем, кто ходит по фургону.

Сокровища. Восковой бюст мужчины заботливо уложен в бархатную коробку. Те, кто видел мраморный бюст в DDAL04-04 *Марионетка* или видели самого мужчину, узнают Страда фон Заровича. Бюст странно тяжел, поскольку Эсме использовала череп своего отца, как основу, на которую налепила воск, чтобы оба мужчины, которых она любила, всегда были с ней. Сломав бюст, можно обнаружить череп, но после этого бюст будет испорчен. В ином случае, если продать бюст правильному покупателю, можно получить 25 зм.

Область 3: Караульное помещение

Вдоль южной стены расположены пустые оружейные стойки и кровати. На западной стене напротив двери находится бойница.

Эта комната занята Яносом Анаталлем, **наёмным убийцей** из Валлаки, который работает на Эсме. Янос восхищается силой и красотой своей госпожи и поклоняется ей издалека. С тех пор как она объединилась с Вечерней Славой, его преданность только возросла. Янос надеется умереть на службе Эсме, чтобы он мог возродиться в виде нежити и

таким образом доказать свою любовь.

Кровати. Янос спрятал под матрас одной из кроватей дневник, который можно обнаружить при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12. Он наполнен детскими попытками написать романтические стихи, описаниями убийств, совершенных во имя Эсме, чтобы доказать его преданность, и общим объяснением веры Вечерней Славы. В последней записи упоминается, что он видел картину Татьяны Федеровны, которую хранит Эсме, и считает, что Эсме более привлекательна в своём нынешнем виде. Тем не менее, он всё равно будет любить её, как только она превратится в создание ночи с обликом Татьяны.

Стойки. Оружейные стойки пусты; за одной из них Янос спрятал свой ключ от секретной двери в области 4. Его можно найти при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Сокровища. Янос Анаталл носит 100 зм в баровийской валюте, *зелье лечения [potion of healing]* и один из двух ключей, необходимых для открытия двери в область 8.

Область 4: Библиотека

Три стены напротив двери покрыты полками с томами, свитками и небольшими картинами в рамках. Комнату переполняет запах специй, исходящий от жаровни, висящей над уровнем глаз в центре комнаты. В центр северной стены встроен фонтан, изображающий плачущую женщину; её слезы скапливаются в бассейне. Каменная чаша лежит на бортике фонтана.

Эта библиотека — кладезь информации (хотя большая её часть представляет собой сведения из вторых рук или предположения), касающейся Страда фон Заровича, его брата Сергея, Татьяны Федеровны и Янтарного храма. Здесь также находится половина головоломки необходимой, чтобы найти потайную лестницу (область 8).

Освещение. Освещённая жаровня дает тусклое освещение наряду с минимальным теплом.

Запахи. Жаровня наполнена пряным благовонием, которое пронизывает комнату. Аромат нельзя назвать неприятным, но он чрезмерный. Все проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии, совершаются с помехой. Любой, кто успешно прошел проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, также чувсвует слабый едкий запах в комнате (фонтан).

Фонтан. Статуя женщины в фонтане очень похожа на женщину, изображенную на картинах в этой комнате (Татьяна). Жидкость холодная и прозрачная. К сожалению, она проклята. Горный источник, питающий фонтан, превращается в сильную кислоту. Любой, кто контактирует с жидкостью, получает 22 (4к10) урона кислотой. При проверке фонтана можно обнаружить, что он излучает магию школы вызова.

Потайная дверь. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет заметить слабые потертости на полу и предположить, что полку на восточной стене можно передвинуть. Полка висит на петлях и может легко быть сдвинута, открывая дверь. В центре двери есть одно углубление в форме ключа. Нет ни замочной скважины, чтобы вставить отмычку, ни даже видимого механизма доступа к ней, поэтому необходимо найти ключ.

Персонажам не известно, что дверь заперта двумя различными магическими замками (один контролируется здесь, другой — потайной дверью в области 7). Если ключ, найденный в области 3, будет прижат к углублению, раздастся щелчок разблокировки замка. К сожалению, это также активирует **магическую ловушку** и не откроет второй замок. Второй замок открывается только при разблокировке потайной двери в области 7.

Если персонаж попытается открыть дверь, не разблокировав второй замок, *облако смерти [cloudkill]* (Сл спасброска 15) заполняет комнату и длится 10 минут. Облако не выходит за пределы комнаты. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 20 позволяет обнаружить ловушку. Успешная проверка Ловкости (Воровские инструменты) Сл 20 может отключить ловушку, как только она появилась, но не открыть дверь. *Рассеивание магии [dispel magic]* или подобный эффект подавляет ловушку и магические замки на 10 минут, но выпускает металлические стержни, которые тянутся от двери до стен и пола в заблокированном положении, поэтому дверь нельзя открыть. Нанесение 100 урона двери может разрушить её, и, как и большинство предметов, она невосприимчива к урону психической энергией и урону ядом.

Полки. Полки заполнены томами и свитками различного вида, а также несколькими картинами и рисунками Страда, Сергея, Татьяны, Янтарного храма и замка Равенлофт. Поиск персонажем полезной информации в библиотеке займёт 10 минут. Для каждого нового уникального фрагмента информации сложность проверки Интеллекта (Расследование) увеличивается на 5, пока больше не останется сведений для поиска. Например, при результате проверки навыка 17, персонаж узнаёт 3 факта.

- Страд влюбился в невесту своего брата Сергея, женщину по имени Татьяна. Она умерла до того, как Страд смог завладеть ею.
- Изображений Татьяны больше, чем любого другого человека или места. На некоторых картинах её можно увидеть сидящей перед пудреницей и любующейся собой в ручном зеркале, расчесывающей волосы серебряным гребнем или одетой в прекрасное платье с подходящими перчатками.
- Страд проклят на вечную жизнь, и в каждом поколении Татьяна возрождается и умирает,

прежде чем он сможет завладеть ею. Существует несколько историй о том, как Страд бросался к женщине, выглядящей как Татьяна, только чтобы найти её умирающей в результате несчастного случая.
- В Янтарном храме заключены могущественные тёмные божественные сущности. Одна из них называется Вечерняя Слава, богиня любви сквозь нежизнь, которая учит, что любовь бессмертна и никогда не умрёт.
- Существует множество историй о ритуалах перевоплощения в облик другого. Чтобы трансформация стала постоянной, для большинства из них требуются личные вещи человека, которым желает стать заклинатель.

Любые источники, взятые из этой комнаты, немедленно вспыхивают огнем и сгорают. Тёмные Силы не позволят неправильным людям владеть этими знаниями.

Область 5: Сторожевая башня (нижний уровень)

Проход ниже можно увидеть через потрескавшееся окно этой сторожевой башни. Сквозь разбитые стекла со свистом сквозит прохладный ветер, развевая одеяла на полудюжине кроватей, разбросанных вокруг центрального стола со скамейками по обе стороны. Лестница поднимается на второй этаж.

Эта комната используется в качестве казармы баровийскими ведьмами, которые следуют за Эсме. Здесь расположены шесть незаправленных кроватей, на которых свалены меха; возле каждой, рядом или под ней, находится сундук.

Звук. Те персонажи, чьё пассивное Восприятие больше или равно 15, слышат раздражённые — но приглушенные — голоса доносящиеся сверху лестницы. Похоже на то, что по крайней мере три личности пытаются не поднимать шум. Конкретные детали нельзя разобрать, если не подойти ближе.

Ловушка с копьями. Четвертая ступенька на лестнице — ловушка. Если наступить на нее, несколько копий вылетят с одиннадцатой ступени (+8 к рукопашной атаке оружием, 22 (4к10) колющего урона), целясь в торс существу Среднего размера или в голову существу Маленького размера. Ловушку можно обнаружить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 и отключить при помощи проверки Ловкости (Воровские инструменты) Сл 15 или просто переступив через четвертую ступеньку. Если ловушка активирована, она издает достаточно шума, чтобы предупредить врагов в области 6.

Сундуки. Персонажи могут найти в сундуках несколько комплектов одежды, подходящих для мужчин и женщин, а также некоторые личные вещи.

Сокровища. Внутри сундуков есть множество личных безделушек, ювелирных украшений и разбросанных монет общей стоимостью 150 зм. Чтобы добраться до них, требуется успешная проверка Ловкости (Воровские инструменты) Сл 15.

Область 6: Сторожевая башня (верхний уровень)

Магический круг и пентаграмма занимают доминирующую позицию в центре этой комнаты, каждая точка освещена высоким железным канделябром. Стол на северной стене покрыт бумагами, книгами, свечами и бутылками. На западной стене висит картина, изображающая лорда Страда.

Баровийские ведьмы используют эту комнату в качестве основного ритуального зала. Когда персонажи прибывают, **Николаос Салахори** находится здесь с несколькими другими членами свиты Эсме (двумя **баровийскими ведьмами [Barovian witches]** и **двумя головорезами [thugs]**), которые начали сомневаться в плане своей госпожи. Николаос является самым старшим представителем группы, после Эсме, и он считает, что прикидываться Татьяной — вероятно предательство их единоличного лорда и хозяина, Страда. Он пытается убедить остальных, что они должны бежать со службы Эсме и предупредить Страда о её предательстве.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одну **баровийскую ведьму** и обоих **головорезов**.
- **Слабая группа:** Уберите одну **баровийскую ведьму** и одного **головореза**.
- **Сильная группа:** Замените обоих **головорезов** на **гоблына**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **гоблына**.

Освещение. Канделябры наполняют комнату ярким светом, вдобавок к магии, указанной ниже.

Канделябр. Центральная свеча каждого канделябра другого цвета и не зажжена. Свечу можно зажечь действием, что активирует хранимое в ней заклинание и может быть сделано, даже если персонаж не может накладывать это заклинание или не имеет его в своём списке заклинаний. Магия этих свечей закончится, если Эсме будет уничтожена. Свечам соответствуют следующие заклинания:

- ***Черный.*** *Воображаемый убийца [phantasmal killer]*
- ***Синий.*** *Ведьмин снаряд [witch bolt]*
- ***Зеленый.*** *Видение невидимого [see invisibility]*
- ***Пурпурный.*** *Подчинение личности [dominate person]*

- ***Желтый.*** *Рассеивание магии [dispel magic]*

Заклинания накладываются с использованием базовой характеристики Эсме (+9 к попаданию атаками заклинаниями, Сл спасброска от заклинаний 17) с использованием ячейки заклинаний 5-го уровня. Если заклинание требует концентрации, существо, зажёгшее свечу, должно удерживать концентрацию. Существо, зажигающее свечу, выбирает цель заклинания.

Картина. Картина Страда зачарована таким образом, что Тёмный Лорд может по своему желанию смотреть через её глаза. Те, кто находятся в комнате, могут попытаться преуспеть в спасброске Мудрости (Проницательность) Сл 20, чтобы ощутить «плохое предчувствие», когда он смотрит.

Пентаграмма. Любое существо, стоящее в символе диаметром 15 футов на полу совершает с преимуществом броски атаки и спасброски против любого врага с сюжетной наградой **«Затронутый Туманами»**. Любое существо с сюжетной наградой **«Затронутый Туманами»**, вошедшее в символ, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, чтобы покинуть круг. Символ может быть уничтожен действием любым персонажа без сюжетной награды **«Затронутый Туманами»**.

Рабочий стол. Стол предоставляет подробную информацию о ряде квази-религиозных ритуалов поклонения Страду и Вечерней Славе. Он также содержит множество магических компонентов для заклинаний стоимостью 120 зм и книгу заклинаний одной из ведьм.

Сокровища. На рабочем месте находятся компоненты для заклинаний стоимостью 120 зм и *книга заклинаний ведьмы [witch's spellbook]*. Если персонажи позволяют ведьмам уйти, они забирают книгу заклинаний и компоненты с собой.

Ведьмы

Ведьмы близки к тому, чтобы последовать словам Николаоса, но когда персонажи входят, они сразу же занимают оборонительную позицию и готовятся сражаться. Если персонаж немедленно показывает, что группа не хочет им навредить, ведьмы будут готовы поговорить. Они знают, что в случае успеха Эсме примет бессмертную версию облика Татьяны и планирует использовать эту форму и силу Вечерней Славы, чтобы соблазнить Страда. Аппеляция к непререкаемому авторитету Страда, либо угрозы о том, что Страд будет мстить ведьмам, могут убедить их уклониться от сражения и бежать. Если персонаж успешно проходит проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 25, ведьмы собирают свои вещи и покидают крепость. Мастеру следует дать преимущество на бросок за особенно хороший отыгрыш. Николаос зайдёт так далеко, что даст героям ключ к секретной двери в области 7 и скажет им, где найти дверь; хотя он забывает рассказать им о ловушке. Опасаясь гнева Эсме, ведьмы отказываются помогать сражаться с ней. Они знают, что сила Вечерней Славы колоссальна. Они сообщат, что Эсме уже начала ритуал в комнате над большим залом, и если персонажи хотят остановить её, им нужно поторопиться.

Если персонажи отказываются позволить ведьмам уйти или забрать их вещи или проваливают попытку убедить их, ведьмы атакуют. Если Николаос и как минимум двое других будут побеждены, оставшихся врагов можно вынудить сдаться.

Область 7: Большой зал

Этот большой зал пахнет кровью и горелым мясом. В северо-восточном углу в трещащем камине обугливается кусок мяса. В оконной нише на восточной стене находится статуя красивой женщины, окрашенная кровью. Вокруг неё свалены внутренности и требуха. Снаружи, в проходе ниже, бушует шторм. Гобелен на западной стене изображает вид с перевала ниже крепости Босзоркан на фоне ночного неба. Груда наполовину съеденного мяса, увенчанная головой лошади со снятой кожей, лежит на столе посреди комнаты.

Когда приходят персонажи, большой зал кажется пустым. **Огненный элементаль [fire elemental]** (см. ниже) наблюдает в форме огня в камине.

Освещение. Проникающий сквозь окна лунный свет и пылающий огонь дают яркое освещение.

Запах. Комната сильно пахнет горелой филейной частью лошади и потрохами вокруг статуи.

Камин. Огонь в камине на самом деле является **огненным элементалем**, который атакует, если персонажи активируют ловушку *огненной бури [firestorm]* или открывают дверь, чтобы покинуть эту комнату.

Потайная дверь. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволяет заметить слабые потертости на полу и предположить, что участок западной стены за гобеленом можно открыть. В центре двери есть одно углубление в форме ключа. Нет ни замочной скважины, чтобы вставить отмычку, ни даже видимого механизма доступа к ней, поэтому необходимо найти ключ. Персонажам не известно, что дверь заперта двумя разными магическими замками (один контролируется здесь, другой — потайной дверью в области 4). Если ключ, найденный в области 6, будет прижат к углублению, раздастся щелчок разблокировки замка. К сожалению, это также активирует магическую ловушку и не откроет второй замок. Второй замок открывается только при разблокировке потайной двери в области 4. Если персонаж пытается открыть дверь, не разблокировав второй замок, *огненная буря [firestorm]* (Сл спасброска 15) заполняет комнату, но не выходит за её пределы. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 20 позволяет обнаружить ловушку. Успешная проверка Ловкости (Воровские инструменты) Сл 20 может отключить ловушку, как только она по-

явилась, но это не открывает дверь. *Рассеивание магии [dispel magic]* или подобный эффект подавляет ловушку и магические замки на 10 минут, но выпускает металлические стержни, которые тянутся от двери до стен и пола в заблокированном положении, поэтому дверь нельзя открыть. Нанесение 100 урона двери может разрушить её, и, как и большинство предметов, она невосприимчива к урону психической энергией и урону ядом.

Статуя. Статуя Татьяны находится в нише в окружении кровавых потрохов зарезанной лошади. На её груди, находится нарисованный кровью святой символ Вечерней Славы: рука с сердцем на ладони. Возложение руки на священный символ заставляет жертву рухнуть на пол и быстро испытать множество смертей, пережитых Татьяной: падения, размозжения, колющие удары, отравления и т. д. Видения следуют одно за другим, они нечёткие, сбивают с толку и болезненны, пока не заканчиваются изображением её стоящей на склоне горы перед Босзорканской крепостью в длинном чёрном платье без рукавов, лиф которого украшен черными кружевами. На шее у неё чёрная лента, с которой свисает серебряная волчья голова. Она улыбается, оборачивается и, видя персонажа, поднимает руку в приветствии, на её ладони виден бескровный разрез в форме сердца. Это состояние занимает один раунд; персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе получит один уровень безумия.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Снизьте КД и модификатор атаки **огненного элементаля** на 1 и снизьте его хиты на 20.
- **Слабая группа или сильная группа:** Без изменений.
- **Очень сильная группа:** Увеличьте КД и модификатор атаки **огненного элементаля** на 1, увеличьте его хиты на 20, а также его мультиатака позволяет ему делать три атаки вместо двух.

Область 8: Потайная лестница (нижний уровень)

За секретной дверью находится большая лестничная площадка с винтовой лестницей, поднимающейся наверх, через потолок. Геральдика фон Заровичей вырезана на северной стене.

В эту комнату можно войти только открыв обе потайные двери в областях 4 и 7. Обе двери заметны и их можно безопасно открыть изнутри в области 8.

Область 9: Потайная лестница (верхний уровень)

Винтовая лестница ведет к другой лестничной площадке с дверью на восточной стене и еще одной резьбой на северной стене в виде барельефа, представляющего собой пентаграмму в круге с рычащей волчьей головой в центре.

Софи Элланани, самая младшая из **баровийских ведьм**, стоит здесь на страже вместе с **оживленной броней Страда [Strahd's animated armor]**. Если Софи слышит, как приближаются персонажи, она направляет броню на вершину лестницы для защиты от всех пришедших, в то время как сама идёт в область 10, чтобы предупредить свою хозяйку и присоединиться к ней в обороне.

Область 10: Ритуальный зал

Я сладкий, как сахар, я жёсткий, как лёд. Кто обидит хоть раз меня - тот дважды умрёт

— Джефри Стар

Мужчина и женщина, почти обнажённые, танцуют на полу, скользком от нарисованных кровью магических символов. Среди них расплылись восковые лужи от расставленных через каждые несколько футов свечей. Окна на этом этаже разбиты, сильный ветер задувает снег в комнату, но его быстро выносит назад ревущий в центре южной половины комнаты костер.

Женщина с бледной кожей, чёрными волосами и насыщенно-тёмными глазами стоит за пламенем, одетая в чёрное платье и перчатки, с серебряным гребнем в волосах, а также ручным зеркалом и пудреницей в руках. Она улыбается — и на мгновение её окружает чёрный туман, превращающий её лицо в лицо женщины, которую вы видели на статуях и картинах на первом этаже. Но затем он исчезает, и вы вновь видите Эсме Амаранту. Зажигая свечу и опуская её на пол, она взывает: «Скоро, любовь никогда не умрёт!»

Эсме Амаранта, объединённая с остатком сущности Вечерней Славы, вместе с **баровийской ведьмой** и **головорезом** близки к завершению ритуала. Когда персонажи входят, они атакуют. Головорез движется, чтобы немедленно ввязаться в сражение, и, если они были предупреждены, ведьма накладывает заклинание *смена обличья [alter self]* и делает то же самое. Если нет, она будет полагаться на поддержку головореза. Эсме старается держаться на расстоянии чтобы использовать свои заклинания с большей эффективностью. Для того чтобы ритуал продолжался, она должна тратить одно действие каждый раунд в течение десяти

раундов, будучи одержимой Вечерней Славой, либо её собственное, либо легендарное. Если она не может этого сделать, ритуал прерывается. Кроме того, она сохраняет свою способность *легендарного сопротивления [legendary resistance]* для эффектов, которые мешают ей произносить ритуал, изгоняют её или изгоняют Вечернюю Славу. Мастер должен объяснить, что магическая сила нарастает и смена обликов Эсме и Татьяны ускоряется, и становится ясно, что она остаётся Татьяной всё дольше и дольше. Время на исходе.

Освещение. Проникающий сквозь окна лунный свет и пылающий огонь дают яркое освещение.

Костёр. Существо, начинающее свой ход в костре, получает 14 (4к6) огненного урона.

Напольные глифы. Глифы на полу наполняют комнату магией. Существа с сюжетной наградой **«Затронутый Туманами»** получают половину эффекта от любой целительной магии, пока находятся в этой комнате, за исключением тех случаев, когда они преуспевают в спасброске Телосложения Сл 17 каждый раз, когда они становятся целью магических исцеляющих заклинаний, предметов или эффектов.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите **баровийскую ведьму** и **головореза**. Уберите у Эсме ячейки заклинаний 6-го и 7-го уровня. Эсме требуется 15 раундов, чтобы завершить ритуал.
- **Слабая группа:** Уберите одного **головореза**. Уберите у Эсме ячейку заклинаний 7-го уровня. Эсме требуется 12 раундов, чтобы завершить ритуал.
- **Сильная группа:** Добавьте **баровийскую ведьму**. Эсме требуется 9 раундов, чтобы завершить ритуал.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **баровийскую ведьму** и **головореза**. Добавьте Эсме дополнительные 30 хитов и увеличьте её КД на 1. Эсме требуется 8 раундов, чтобы завершить ритуал.

Развитие. Если Софи Элланани предупреждает о приближении персонажей из области 9, Вечерняя Слава благословляет **головорезов** и **ведьм** в комнате. Они получают эффекты, как если бы они были целью следующих заклинаний: *благословление [bless]* (+1к4 к броскам атаки и спасброскам), *размытый образ [blur]* (броски атаки по ним, которые полагаются на зрение, совершаются с помехой) и *псевдожизнь [false life]* (+15 хитов). Если Вечерняя Слава изгоняется, эти эффекты заканчиваются.

Если Вечерняя Слава будет изгнана, прочитайте следующий текст:

> Предъявление медальона и громкое требование Вечерней Славе покинуть Эсме, заставляет чёрный туман изливаться из глаз, носа, рта и ушей ведьмы. Туман образует призрачное изображение бледной блондинки с ледяными голубыми глазами и бескровными сердцами, прорезанными в её ладонях. Она грустно смотрит на Эсме и затем впитывается в медальон.
>
> «Не-е-ет! Любовь никогда не умирает! Ещё есть время. Я могу заставить его любить меня. В качестве свадебного подарка, я убью тебя!» Эсме обращает всю свою ярость против вас.

Когда Вечерняя Слава изгоняется, Эсме теряет: все иммунитеты к урону, все иммунитеты к состояниям, кроме иммунитета к состоянию очарования, благословение Матери Ночи и два легендарных действия в ход. Кроме того, её поцелуй больше не исцеляет её.

Сокровища. Если Эсме удастся победить, персонажи найдут дорогие свечи с символом Вечерней Славы на них стоимостью 250 зм, драгоценности стоимостью 1000 зм, икону из слоновой кости с изображением Вечерней Славы стоимостью 200 зм и картину с изображением Татьяны стоимостью 200 зм. Дополнительно, перчатки, гребень, пудреница и ручное зеркало Татьяны каждое стоят по 25 зм. Кроме того, Эсме имеет при себе *наручи защиты [bracers of defense]* и книгу заклинаний.

Заключение

Заключение приключения зависит в первую очередь от того, победили ли персонажи Эсме вовремя.

Персонажи терпят неудачу

Если персонажи НЕ побеждают Эсме и Вечернюю Славу в течение десяти раундов, прочитайте следующий текст:

> Тело Эсме извивается от боли и принимает новую форму. Она — возрождённая Татьяна Федеровна! Взглянув на вас кроваво-красными глазами с кривой улыбкой, она от души смеётся совершенно новым голосом. Хорошо заметны острые клыки.
>
> «Вы проиграли! Любовь живёт вечно!» — с этими словами Эсме превращается в летучую мышь и улетает в ночь.

Персонажи не победили Эсме, поэтому земли Трепещущего леса не возвращаются в Фаэрун. Персонажи должны найти свою собственную дорогу домой. Персонажи получают доступ к деятельности во время простоя **«Цена провала»** (см. «Деятельность во время простоя», ниже).

Персонажи добиваются успеха

Через несколько мгновений после поражения Эсме и её последователей, её планы начинают рушиться:

> Вы чувствуете болезненное тянущее ощущение внутри себя, как будто вы страдаете от ощущения разбитого сердца: смесь тоски, печали и радости. Туман поднимается с пола, кружа вокруг вас. Вместо дыма и свечного воска вы чувствуете запахи весны.

После разрушения планов Эсме, персонажи, НИПы и локации Фаэруна больше не связаны с Доменом Ужаса. Все они возвращаются туда, откуда их забрал туман. Вскоре люди вокруг Флана заговорят о делах персонажа в борьбе с существами из туманов.

Теперь каждый персонаж должен сделать выбор: вернуться на Фаэрун или остаться в Баровии (возможно, потому, что игрок хочет сыграть больше приключений, проходящих в Баровии).

Если персонаж хочет уйти, он получает сюжетную награду **«Побег из Демиплана Ужаса»** и просыпается в Трепещущем лесу недалеко от Флана. Сейчас весна, и он находится в Фаэруне. Медальона с Вечерней Славой нигде нет. Персонажи, являющиеся членами фракции, награждаются за **завершение секретной миссии** после проверки местным представителем фракции.

Если персонаж останется в Баровии, он получит доступ к деятельности во время простоя **«Возвращение в крепость»** (см. «Деятельность во время простоя», ниже).

Вне зависимости от того, останутся персонажи или нет, они получат сюжетную награду **«Истинное значение любви»**.

Конец...?

Вознаграждение

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

Опыт

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

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Баровийская ведьма	100
Бурый медведь	200
Гигантская человекообразная обезьяна	2900
Гигантский крокодил	1800
Гоблын	700
Головорез	100
Наёмный убийца	3900
Николаос Салахори	1800
Огненный элементаль	1800
Оживленная броня Страда	2300
Они	2900
Призрак	1800
Призрачный воин	700
Тень	100
Эсме Амаранта	7200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Завербовать живой третью «сестру»	500
Решить загадку потайной двери	500
Провести мирные переговоры с Николаосом Салахори и другими ведьмами	500
Изгнать Вечернюю Славу	250
Остановить трансформацию Эсме	500

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **4500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **6000 опыта**.

Сокровища

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

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

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

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Посеребрённые стрелы	50
Рубины	400
Восковой бюст Страда фон Заровича	25
Сумка Яноса Анаталля	100
Сундуки в сторожевой башне	150
Компоненты для заклинаний	120
Свечи	250
Ювелирные изделия	1000
Икона Вечерней Славы	200
Портрет Татьяны	200
Перчатки Татьяны	25
Гребень Татьяны	25
Пудреница Татьяны	25
Ручное зеркало Татьяны	25

Распределение постоянных магических предметов

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

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

Наручи защиты [bracers of defense]
Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

На этих кожаных наручах вышит символ открытой руки, с бескровно вырезанным на ладони отверстием в форме сердца. Наручи наполняют владельца верой в то, что любовь вечна, независимо от веры, национальности или признаков жизни. Описание этого предмета можно найти в **Руководстве Мастера**.

Зелье дружбы с животными [potion of animal friendship]
Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье лечения [potion of healing]
Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

Зелье большого лечения [potion of greater healing]
Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания «Малое восстановление» [spell scroll of lesser restoration]
Свиток, обычный

В этом свитке находится заклинание *малое восстановление*. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Книга заклинаний ведьмы [witch's spellbook]

Книга заклинаний обтянута красной кожей и украшена оттиском в виде голов волка и ворона. Она содержит следующие заклинания: *жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter], луч болезни [ray of sickness], невидимость [invisibility], смена обличья [alter self], усыпление [sleep]*

Книга заклинаний Эсме [Esmae's spellbook]

Эта книга заклинаний обтянута чёрным бархатом поверх металлических пластин. Кажется, что надписи внутри сделаны кровью. Она содержит следующие заклинания: *ведьмин снаряд [witch bolt], волшебная стрела [magic missile], гипнотический узор [hypnotic pattern], контрзаклинание [counterspell], корона безумия [crown of madness], молния [lightning bolt], облако смерти [cloudkill], огненный шар [fireball], очарование личности [charm person], превращение [polymorph], перст смерти [finger of death], распад [disintegrate], рассеивание магии [dispel magic], туманный шаг [misty step], усыхание [blight], щит [shield], Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*.

Время простоя

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

Слава

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

Кроме того, в случае успеха в возвращении частей Фаэруна, которые были унесены Туманами, **каждый персонаж, являющийся членом фракции**, отмечает выполнение **секретного задания**.

Деятельность во время простоя

Персонажи, которые хотят покинуть Баровию, должны потратить на это время простоя. Вы можете использовать следующую деятельность во время простоя, предоставленную в результате вашего столкновения с Эсме:

Цена провала (провал). Вам не удалось вернуть части Фаэруна, которые были отправлены в Баровию, поэтому вы должны найти другие способы. В любой момент после этого приключения вы можете потратить 40 дней простоя и 250 зм, чтобы вернуться в Фаэрун вместе с семьёй Вистани. Вы получаете сюжетную награду **«Побег из Демиплана Ужаса»**.

Возвращение в крепость (успех). Если вы решите повременить с тем, чтобы вернуться в Фаэрун, вы можете потратить 5 дней простоя, чтобы в любое время вернуться в крепость Босзоркан. Туманы все еще там, и когда вы наконец решите вернуться в Фаэрун, вы получите сюжетную награду **«Побег из Демиплана Ужаса»**.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

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

Побег из Демиплана Ужаса. Вы свободны от Демиплана Ужаса и можете убрать сюжетную награду «Демиплан Ужаса». Если вы позже вернетесь в Баровию, вы снова получите сюжетную награду и будете должны найти новый способ выбраться отсюда.

Если вы получили сюжетную награду **«Затронутый Туманами»**, вы впадёте в волшебную кому по возвращению и потеряете 10 дней простоя за каждый тёмный дар, которым вы обладаете. Вы должны будете оплатить затраты на существование за каждый из этих дней, пока вы находились в коме, как только вы проснётесь, чтобы поесть, починить снаряжение и т.д., Проснувшись (если вы когда-нибудь это сделаете ...), вы теряете сюжетную награду **«Затронутый Туманами»**.

Истинное значение любви. Вы победили Эсме Амаранту и снова заточили Вечернюю Славу. Вы настоящий воин судьбы и любви и отмечены как таковой. Вы получаете преимущество на проверки Харизмы против последователей богини Суни. Вы можете вычеркнуть эту награду, чтобы успешно пройти спасбросок против эффекта очарования, который вы провалили.

Награда Мастера

Вы получаете **1500 опыта**, **750 зм** и **10 дней простоя** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Айя Гленмиир, маг

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки История +6, Магия +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Гномий, Драконий, Общий, Эльфийский
Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *огненный снаряд [fire bolt]*, *свет [light]*, *фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile]*, *доспехи мага [mage armor]*, *обнаружение магии [detect magic]*, *щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *внушение [suggestion]*, *туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell]*, *полёт [fly]*, *снятие проклятья [remove curse]*
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility]*, *град [ice storm]*
5 уровень (1 ячейка): *наблюдение [scrying]*, *полёт [fly]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Баровийская ведьма

Средний гуманоид, хаотично-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (−2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Восприятие +2, Магия +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Использование заклинаний. Ведьма является заклинателем 3 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *луч холода [ray of frost]*, *фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]*, *луч болезни [ray of sickness]*, *усыпление [sleep]*
2 уровень (2 ячейки): *невидимость [invisibility]*, *смена обличья [alter self]*

Действия

Когти (требуется смена обличья). *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1). Эта атака является магической.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона.

Бурый медведь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 34 (4к10 + 12)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

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

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Действия

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

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Гигантская человекообразная обезьяна

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 157 (15к12 + 60)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Атлетика +9, Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 7 (2900 опыта)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона.

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 50/100 фт., одна цель. *Попадание:* 30 (7к6 + 6) дробящего урона.

Гигантский крокодил

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 85 (9к12 + 27)
Скорость 30 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Навыки Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 30 минут.

Действия

Мультиатака. Крокодил совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (3к10 + 5) колющего урона и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, и крокодил не может кусать другую цель.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе будет сбита с ног.

Гоблын

Средний гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 56 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2, Скрытность +5
Иммунитет к состоянию очарование, эффекты сна
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Управляемый. Гоблын находится в постоянном телепатическом контакте со своим создателем, который может бонусным действием начать видеть и слышать посредством чувств гоблына.

Действия

Мультиатака. Гоблын совершает три атаки: две когтями, и одну укусом или «Пиршеством».

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 3) рубящего урона и цель становится схваченной (Сл высвобождения 15).

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) рубящего урона.

Пиршество. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна схваченная цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона и гоблын начинает жевать лицо жертвы, охватывая рот и нос цели своим собственным ртом. Цель не может дышать и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит один уровень истощения и будет совершать с помехой все проверки Харизмы, пока не закончит продолжительный отдых. Во время пиршества гоблын не может совершать атаки укусом.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

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

Наёмный убийца

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +7, Инт +5
Навыки Акробатика +7, Восприятие +4, Обман +4, Скрытность +11
Сопротивление урону яд
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Великаний, Воровской жаргон, Общий
Опасность 8 (3900 опыта)

Убийство. В своём первом ходу наёмный убийца совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все попадания наёмного убийцы по захваченным врасплох существам являются критическими попаданиями.

Увёртливость. Если наёмный убийца подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, наёмный убийца вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Скрытая атака (1/ход). Наёмный убийца причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника наёмного убийцы, и наёмный убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Наёмный убийца совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получая 24 (7к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Легкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8+3) колющего урона плюс 10 (3к6) урона ядом и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получая 24 (7к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Николаос Салахори

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	9 (−1)	15 (+2)

Навыки Запугивание +8, Восприятие +2
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 5 (1800 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда Николаос попадает им (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Николаос совершает две атаки боевым топором.

Боевой топор. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона или 15 (2к10 +4) рубящего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Метание пламени. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (3к6) урона огнем. Если цель — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

Огненный элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 102 (12к10 + 36)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Игнан
Опасность 5 (1800 опыта)

Огненное тело. Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания. Существо, касающееся элементаля или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) урона огнём. Кроме того, элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Когда он впервые за ход входит в пространство существа, это существо получает 5 (1к10) урона огнём и загорается; пока кто-нибудь не потушит огонь действием, это существо получает 5 (1к10) урона огнём в начале каждого своего хода.

Свечение. Элементаль испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Восприимчивость к воде. За каждые 5 футов перемещения в воде, или за каждый вылитый на него галлон воды, элементаль получает урон холодом 1.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает две атаки касанием.

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) урона огнём. Если цель — существо или горючий предмет, она вспыхивает. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает 5 (1к10) урона огнём в начале каждого своего хода.

Оживленная броня Страда

Средний конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 21 (природный доспех)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Навыки Восприятие +3
Сопротивление урону огонь, холод
Иммунитет к урону электричество, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич, слепота
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп дальше этого радиуса), пассивное Восприятие 13
Языки понимает Общий, но не может говорить
Опасность 6 (2300 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Броня становится выведенной из строя, пока находится в поле антимагии. Если она станет целью *рассеивания магии [dispel magic]*, Броня должна будет пройти спасбросок Телосложения Сл, равной Сл спасброска от заклинаний заклинателя и, при провале, потерять сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока броня не двигается, её невозможно отличить от обычного комплекта брони.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две рукопашные атаки или использует «Шокирующий снаряд» дважды.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона электричеством .

Шокирующий снаряд. *Дальнобойная атака заклинанием:* +4 к попаданию (с преимуществом на бросок атаки если цель носит металлический доспех), дистанция 60 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (3к6) урона электричеством.

Они

Большой великан, законно-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга)
Хиты 110 (13к10 + 39)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Лов +3, Тел +6, Мдр +4, Хар +5
Навыки Восприятие +4, Магия +5, Обман +8
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Великаний, Эльфийский
Опасность 7 (2900 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой они является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Они может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *невидимость [druidcraft]*, *тьма [darkness]*
1/день каждое: *газообразная форма [gaseous form]*, *конус холода [cone of cold]*, *очарование личности [charm person]*, *усыпление [sleep]*

Магическое оружие. Атаки оружием они являются магическими.

Регенерация. Они восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Они совершает две атаки, либо когтями, либо глефой.

Коготь (только в облике они). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона.

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона в Маленьком или Среднем облике.

Смена формы. Они магическим образом превращается в Маленького или Среднего гуманоида, в Большого великана, или принимает свой истинный облик. За исключением размера, во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Единственное снаряжение, которое трансформируется вместе с ним, это глефа, которая может уменьшаться, чтобы подходить гуманоидному облику. Если они умирает, он принимает свой истинный облик, и глефа принимает нормальный размер.

Призрак

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 67 (9к8 + 27)
Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 5 (1800 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

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

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 21 (4к8 + 3) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстаёт спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Призрачный воин

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 16
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (−1)	10 (+0)	15 (+2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +2
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону холод, некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, любые известные ему при жизни
Опасность 3 (700 опыта)

Эфирное зрение. Призрачный воин может видеть на 60 футов на Эфирный план, пока он находится на материальном плане, и наоборот.

Бестелесное передвижение. Призрачный воин может двигаться через других существ и объекты, как если бы они были сложнопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если завершит свой ход внутри объекта.

Спектральная броня и щит. КД призрачного воина учитывает его спектральную броню и щит.

Действия

Мультиатака. Призрачный воин совершает две атаки своим призрачным длинным мечом.

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) урона силовым полем .

Эфирность. Призрачный воин может входить на эфирный план с материального или наоборот. Он виден на материальном плане, когда он находится в пограничном эфире, и наоборот, но он не может повлиять или подвергнуться влиянию чего-либо с другого плана.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом освещении и в темноте)
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает Дварфийский, Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, тень может совершать действие Засада бонусным действием.

Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свету, тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

Действия

Вытягивание силы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией, и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если её Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.
Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

Эсме Амаранта

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 120 (16к8 + 48)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)

Спасброски Мдр +7, Хар +8
Навыки Магия +13, Религия +13
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия
Иммунитет к урону некротическая энергия, огонь, холод, яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12; Эсме видит сквозь любые виды тьмы
Языки Бездны, Драконий, Инфернальный, Сильван, Общий; телепатия 100 фт.
Опасность 11 (7200 опыта)

Тьма порождает тьму. Эсме обладает преимуществом на проверки навыков и на броски атаки против персонажей, обладающих сюжетной наградой «Затронутый Туманами». Кроме того, такие персонажи совершают с помехой все спасброски против Эсме.

Благословление Матери Ночи. Эсме защищена от магии прорицания как если бы находится под защитой заклинания *необнаружимость [nondetection]*.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Эсме проваливает спасбросок, вместо этого она делает спасбросок успешным.

Осколок Вечерней Славы. Если Эсме проваливает спасбросок против магического медальона и у неё больше не осталось легендарных сопротивлений, Вечерняя Слава вытягивается из неё, и Эсме теряет: все иммунитеты к урону, все иммунитеты к состояниям, кроме иммунитета к состоянию очарование, благословение Матери Ночи и два легендарных действия в ход. Кроме того, поцелуй её больше не лечит.

Использование заклинаний. Эсме является заклинателем 13 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *огненный снаряд [fire bolt]*, *фокусы [prestidigitation]*, *свет [light]*, *ядовитые брызги [acid splash]*
1 уровень (4 ячейки): *ведьмин снаряд [witch bolt]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *очарование личности [charm person]*, *щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *корона безумия [crown of madness]*, *гипнотический узор [hypnotic pattern]*, *туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell]*, *рассеивание магии [dispel magic]*, *огненный шар [fireball]*, *молния [lightning bolt]*
4 уровень (3 ячейки): *Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*, *превращение [polymorph]*, *усыхание [blight]*
5 уровень (2 ячейки): *облако смерти [cloudkill]*
6 уровень (1 ячейка): *распад [disintegrate]*
7 уровень (1 ячейка): *перст смерти [finger of death]*

Действия

Мультиатака. Эсме совершает три атаки «Поцелуем».

Поцелуй. *Рукопашная атака заклинанием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (3к6 + 5) урона психической энергией, и цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17, иначе будет очарована. Очарованная цель считает Эсме своей настоящей любовью, к которой нужно прислушиваться и которую необходимо защищать, путем насилия в отношении других, если потребуется. Хотя цель не находится под контролем Эсме, она воспринимает просьбы или действия Эсме самым благоприятным образом. Каждый раз, когда Эсме или товарищи Эсме делают что-либо, причиняющее вред цели, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа или до тех пор, пока Эсме не будет уничтожена, цель и Эсме не окажутся на разных планах существования, или пока Эсме не окончит действие эффекта бонусным действием. Эсме излечивается на половину нанесённого психического урона.

Легендарные действия

Эсме может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Эсме восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода. Эсме не может использовать одно и то же легендарное действие дважды в один раунд.

- ***Всё ради любви.*** Каждая жертва поцелуя Эсме атакует существо в пределах досягаемости.
- ***Послать воздушный поцелуй.*** Эсме перемещается на расстояние, равное своей скорости, не вызывая провоцированных атак, а затем использует поцелуй на цель в пределах 30 футов.
- ***Любовная концентрация.*** Эсме передает союзнику способность поддерживать концентрацию на заклинании, которое она наложила.
- ***Трепещущее пламя любви.*** Эсме зажигает свечу, которая накладывает заговор на существо по выбору Эсме.
- ***Ритуальное колдовство.*** Эсме поддерживает ритуал трансформации.
- ***Любовь побеждает всё (стоит 2 действия).*** Эсме заканчивает состояние, с которым она начала своё действие.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Эсме совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; Эсме не может воспользоваться одним и тем же эффектом два раунда подряд:

- ***Заклинатель свечей.*** Одна из свечей в комнате догорает, накладывая заклинание, как если бы его накладывала Эсме. Это заклинание использует один из её слотов, но исходит из любой точки комнаты, по желанию Эсме.
- ***Вспышка свечи.*** Все свечи в комнате ярко вспыхивают. Враги Эсме, которые могут видеть, должны пройти спасбросок Телосложения Сл 16, иначе будут ослеплены до конца своего действия.
- ***Любовь никогда не умирает.*** Один из союзников Эсме возвращается к жизни с половиной хитов.
- ***Видение красоты.*** Лунный свет наполняет комнату. Все существа, которые ранее были очарованы Эсме, но больше не являются таковыми, с тоской смотрят на неё до конца своего следующего хода, предоставляя врагам преимущества на броски атаки. Эти жертвы могут по-прежнему действовать нормально.

Дополнение для Мастера: Сводка НИП

Следующие НИП представлены в этом приключении:

Айя Гленмиир. Айя — женщина-эльф примерно 300 лет. Быстрая, скромная и гениальная, особенно когда обсуждается Плетение. Будучи родом из Флана, Айя попала в ловушку в Баровии. Недавно она была пленницей орков Кровавой Руки.

Филлар Эсвен. Не очень щепетилен и обычно имеет достаточный запас товаров. Его цены могут быть немного высоки, но в целом товары хорошего качества. Филлар также не так прост, как кажется: он верворон.

Иксусакса Песнь Ужаса. Носительница Пурпура Культа Дракона была захвачена племенем Кровавой Руки и была спасена в DDAL04-12 *Ворон*. Она знает секрет побега из Демиплана Ужаса.

Сибил Расиа. Женщина-гадалка Вистани. Впервые появилась в DDAL04-01 *Масти Туманов*. Она родом из Забытых Королевств.

Скартия Крутз. Сборщица налогов была оставлена за главную, когда бургомистр уехал. Она не собирается ни позволить лорду Страду отрубить ей голову за то, что деревня не платит налоги, ни голодать или смотреть, как это будут делать другие. Возможно, у неё действительно есть душа. У неё есть бассет-хаунд, который считает себя ручной собачкой, если Скартия просто сядет, наконец!

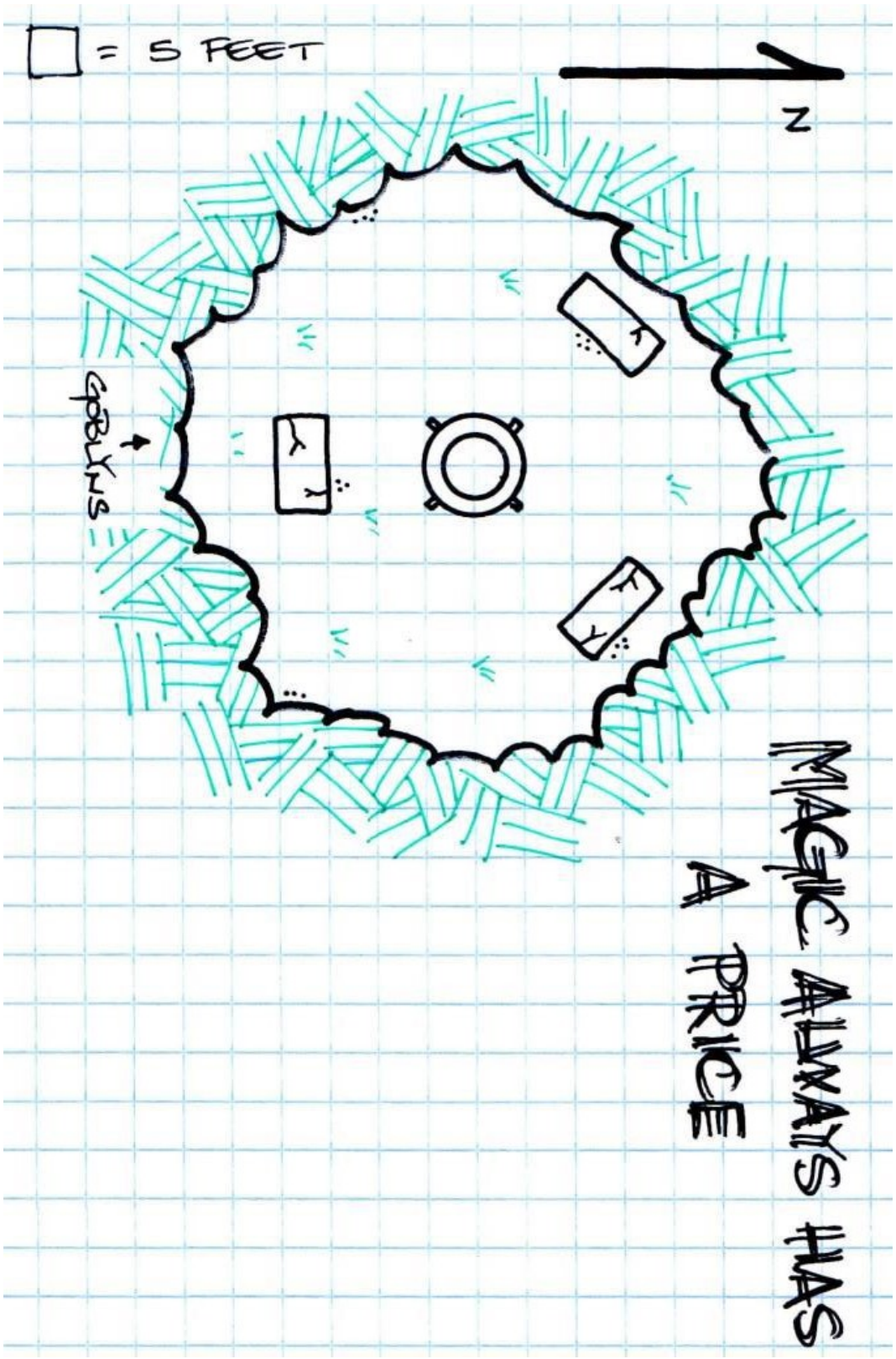
Григорий Вульбах. Мужчина, человек. Душа. Григорий — мягкий, лысеющий человек с мозолистыми руками. Он тяжело работал на блага, которые есть сейчас в деревне, главное из которых —- то, что он получает еду и напитки бесплатно благодаря его возможности принимать у себя Вистани, когда те прибывают каждые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

Джени Зеленозубая. Женщина, карга Неблагого двора из Трепещущего леса. Зелёная карга, обитающая в Трепещущем лесу. Встречается в DDEX1-8 *Истории, рассказанные деревьями*. Очень стара и теперь ещё более могущественна, пока находится в Баровии. Ненавидит человечество, но отменно играет роль милой, любящей бабушки.

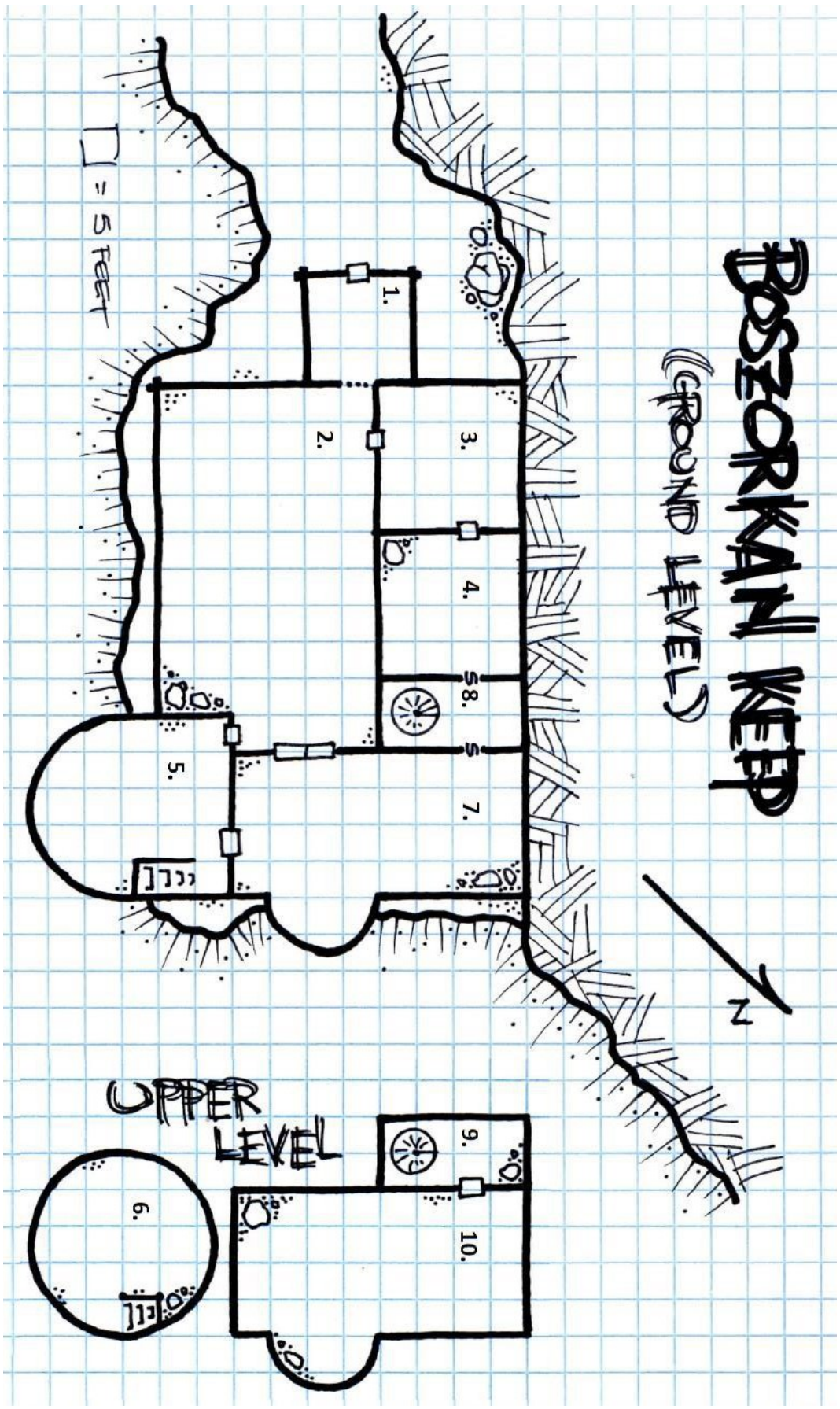
Марку Грелон. Мужчина, человек, муж Крины. Владелец таверны «Семь столов». Знает все самые лучшие сплетни, но никогда не сплетничает сам.

Крина Грелон . Женщина, человек, жена Марку. Владелец и повар таверны «Семь столов». Её способности на кухне являются одной из главных ценностей «Семи столов».

Приложение: Карта «Магия всегда имеет цену»



Приложение: Карта руин крепости Босзоркан



Раздаточный материал для игроков 1. Предметы фокуса

Эта таблица представляет собой сводную информацию о преимуществах и недостатках использования определённого предмета для фокусировки в ритуале по поиску Эсме. Мастер может свободно применять соответствующие механические эффекты недостатков, если игроки не отыгрывают их. Эти предметы можно использовать только один раз и только в этом приключении. Если не указано иное, эффекты длятся в течение одного раунда. Каждый персонаж должен иметь один предмет.

Предметы фокуса

Предмет	Источник	Преимущество	Недостаток
Ворон Эсселиос	DDAL04-01 *Масти Туманов*	Вас не застают врасплох, когда должны были бы.	Вы наполняетесь яростью, когда ваших друзей атакуют, и никогда не отступаете.
Проклятый тамбурин вистани	DDAL04-02 *Зверь*	Когда Вы и союзник проходите спасбросок, вы можете поменять местами результаты броска. Вы используете ваш модификатор.	Вы не верите никому другому. Они почти наверняка предадут вас, если вы не предадите их первым.
Серебряный кинжал, который Алина использовала, чтобы вырезать своего ребёнка из утробы	DDAL04-02 *Зверь*	На один раунд Вы получаете иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак, которые нанесены не посеребрённым оружием.	Вы затаили обиду. Если действия другого персонажа (намеренные или нет) причинят вам вред, вам будет тяжело даже подумать о том, чтобы оказать ему помощь с чем угодно.
Обручальное кольцо Лазло или Алины	DDAL04-03 *Палач*	Когда Вы и союзник проходите спасбросок, вы можете поменять местами результаты броска. Вы используете ваш модификатор.	Вам трудно сказать «нет», когда кто-то просит вас о помощи.
Кольцо дворецкого	DDAL04-04 *Марионетка*	Вы открываете закрытую или заблокированную дверь.	Вам трудно взять на себя руководство, вы бы предпочли следовать за кем-то.
Пульт управления марионетками	DDAL04-04 *Марионетка*	Вы можете отказаться от своего действия, предоставляя его одному из ваших союзников, который получает его немедленно.	Вы обнаруживаете, что действуете неуклюже, до тех пор, пока кто-то не скажет, что вам точно делать.
Ювелирные украшения Лилы, подарок от морту Ханзи	DDAL04-05 *Прорицатель*	Вы получаете преимущество на проверку Харизмы или Мудрости.	Вам тяжело говорить правду.
Стих красных колпаков	DDAL04-06 *Призрак*	Вы можете использовать действие Уклонение бонусным действием.	Вы постоянно говорите в рифму или нараспев.
Любой из товаров, которые вымогал Евген	DDAL04-08 *Сломленный*	Вы отращиваете клыки и можете совершить атаку укусом бонусным действием, используя модификатор Силы или Ловкости (1к6 колющего урона).	Вы всегда голодны. Вы отчаянно пытаетесь есть каждые пару минут, даже если вас тошнит от этого.

Жемчужная маска	DDAL04-09 *Искуситель*	Вы становитесь невидимы до конца своего следующего хода.	Вы помешаны на том, чтобы оставаться чистым.
Любая часть сокровищ семьи Фидатов или любые монеты, уплаченные Иваном Рандовичем, Бургомистром	DDAL04-09 *Искуситель* или другие приключения	Вы обнаруживаете ценные предметы и другие немагические сокровища сквозь стены в пределах 60 футов. Вы определяете расстояние, направление и ценность каждого из них.	Вы становитесь невероятно жадным. Никто не заслуживает сокровища так, как вы!
Предмет, представляющий привязанность волшебника-призрака из Янтарного храма (голубое платье, нож, подсвечник, счастливый коготь, поваренная книга, перьевая ручка, статуэтка или верёвка)	DDAL04-10 *Артефакт*	Действием вы можете накладывать заклинание *обнаружение магии*.	Вы полностью сосредоточены на вещи, которую вы любите больше всего.
Одержимость волшебником-призраком из Янтарного Храма	DDAL04-10 *Артефакт*	Вы получаете преимущество на проверку Интеллекта или Мудрости.	Вы забыли, кто вы такой и вместо этого полностью воплотили в себе личность вселившегося призрака.
Ожерелье с магнитом	DDAL04-11 *Донжон*	Когда Вы проваливаете проверку Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование), вместо этого вы успешно проходите эту проверку.	Вы чувствуете себя усталым и истощённым. Это всё не может подождать до завтра?
Тусклая серебряная корона	DDAL04-11 *Донжон*	Если ваши хиты опускаются до 0, ваши хиты вместо этого опускаются до 1.	Ваши идеи лучше, чем чьи бы то ни было.
Один из художественных предметов Ому	DDAL04-13 *Всадник*	Вы можете накладывать заклинание *туманный шаг*. Вы можете телепортироваться только к союзнику.	Вы наполнены апатией недооценённого артиста.
Чашка «свиного» рагу Джени	DDAL04-14 *Тёмный Лорд*	Оно было очень странное на вкус… но не похоже, чтобы оно делало что-то полезное.	У вас проблемы с тем, чтобы отличать хорошее от плохого, и вы наслаждаетесь причинением боли.

Раздаточный материал для игроков 2. Наручи защиты

Наручи защиты [Bracers of Defense]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете бонус +2 к КД, если не носите доспех и не используете щит.

На этих кожаных наручах вышит символ открытой руки, с бескровно вырезанным на ладони отверстием в форме сердца. Наручи наполняют владельца верой в то, что любовь вечна, независимо от веры, национальности или признаков жизни. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.