



ADVENTURERS LEAGUE™

БЕЗ ДУРАКОВ

Некоторые из деревень, расположенных в окрестностях Хиллсфара, были поражены странной болезнью. Ходят слухи, что до этого их посетил странствующий карнавал. Совпадение? Или же тут кроется что-то зловещее?

Код приключения: DDEX3-6

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Ash Law

Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

D&D Organized Play: Chris Tulach

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

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

Перевод: LsdForEver, Xattttta, Gumeg, DUNGEONS_GUEST, Катерина Лебедева

Вёрстка и вычитка: Майя Эверетт




EXPEDITIONS



Дебют: 3 сентября 2015

Публикация: 1 октября 2015

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2		
Введение	2	Все развлечения на ярмарке	8
Лига Приключенцев D&D	2	Врываются только дураки	10
Подготовка приключения	2	Встреча с добрым доктором	10
Перед игрой	2	Шокирующие события	11
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3	Часть 3: Когда зеркало глядит в ответ	13
Простой и образ жизни	3	В лабиринт	13
Услуги заклинателей	4	Дураки и дубликаты	13
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	«Демон»	14
Предыстория приключения	4	Заключение	15
Обзор приключения	5		
Зацепки приключения	5	Вознаграждение	16
		Опыт	16
Часть 1: Добро пожаловать в Хиллпикет	6	Сокровища	16
Жители Хиллпикета	6	Слава	16
Карнавал прибыл!	7	Время простоя	16
		Награда Мастера	16
Часть 2: Карнавал диковинок доктора Джубала	8		
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	17
		Дополнение для Мастера: сводка ПМ	19

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Без дураков», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Ярость Демонов*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Место действия приключения — деревне Хиллпикет, небольшое сельское поселение в окрестностях Хиллсфара.

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

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

Игра в Лиге Приключенцев D&D 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 Лиги Приключенцев D&D, 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 Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

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

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

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

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

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

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

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

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и 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 пяти персонажей 3 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

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому прави-

лу, помните следующее:

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

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

- 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.

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
Молебн 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.

В Хиллсфаре можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Чонтия, Ллиира, Майлики и Темпус.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ПЕРСОНАЖЕЙ

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

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ

ЭФФЕКТЫ

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

СМЕРТЬ

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

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

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

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

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Жизнь в отдалённых сельских поселениях вокруг Хиллсфар может быть скучной. Конечно, захватывающие вещи случаются все время — но они, кажется, всегда происходят в другом месте

(конечно, иногда происходят очень волнующие вещи, рейды существ из Подземья [Underdark] и так далее... но это не то волнение, которого хотелось бы). Странствующие ярмарки — долгожданная передышка от постоянно меняющегося цикла времен года и напряженного труда, присущего сельской жизни.

«Карнавал диковинок доктора Джубала» — одна из нескольких таких ярмарок, которые теперь, когда угроза миновала, путешествуют к Хиллсфару. Однако сам Карнавал может стать угрозой.

Странная болезнь распространяется по сельской местности и, похоже, следует по маршруту карнавала. Люди, страдающие от болезни, сходят с ума, теряя способность контролировать свои эмоции, а затем впадают в кому и в итоге проваливаются в темноту смерти. Ксенофобные и параноидальные граждане Хиллсфара отказались впустить доктора Джубала [Doctor Jubal] в город, поэтому он отправился в тур по сельским общинам региона, чтобы покрыть расходы на путешествие к Лунному морю.

Слухи о ярмарке расползаются подобно болезни. Когда слухи об этой болезни и её связи с «Карнавалом диковинок доктора Джубала» достигли пяти фракций, представители каждой из них были отправлены в деревню Хиллпикет, которая, скорее всего, будет следующей остановкой передвижного шоу.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«*Без дураков*» — это одиночное приключение, рассчитанное на **один-два часа игры**. Если игра проводится в условиях неограниченного времени, можно продлить приключение и дать персонажам полностью исследовать область карнавала и принять в нём участие, распределив приключение на несколько ночей в Хиллпикете либо позволив приключенцам исследовать карнавал, пока он посещает несколько поселений в течение нескольких ночей.

Приключение начинается в Хиллпикете, сельской общине к юго-востоку от Хиллсфара. Карнавал прибывает в город, и приключенцы ощущают его репутацию предвестника странной болезни. Приключенцы взаимодействуют с карнавалом и подвергаются нападениям. Преследуя нападавших (или, руководствуясь собранной ими информацией), приключенцы входят в зеркальный лабиринт, где они сталкиваются с дьявольским противником по имени Так [Tak], маскирующимся под доктора Джубала, который, в свою очередь, заперт в ловушке зеркального лабиринта. Если искатели приключений победят существо, болезнь закончится, но останутся странные длительные посттравматические симптомы, описанные в заключении приключения.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для каждого персонажа выберите подходящую причину, по которой они отправились в Хиллпикет.

Приказы фракций: Фракции заинтересованы в обнаружении источника болезни на землях вокруг Хиллсфара. Каждая фракция приказывает приключенцам, состоящим во фракции: отправиться в Хиллпикет и найти источник болезни, после расследования отчитаться представителю. Некоторые фракции могут быть заинтересованы в том, чтобы научиться контролировать болезнь или быть единственными, кто способен ее вылечить (например, Жентарим), но большинство просто хотят вылечить ее, и все они хотят, чтобы она не распространялась дальше.

Проходя мимо: Приключенцы, не входящие во фракцию, присоединяются к приключению как путешественники, остановившиеся в Хиллпикете. Персонажи, которые ещё не принадлежат к фракции, могут независимо исследовать болезнь или, возможно, заниматься другими делами. Если какие-либо приключенцы находятся в Хиллпикете, занимаясь своими делами, вы должны точно установить, что именно они делают: посещают друга или родственника, останавливаясь на пути в другое место, проворачивают финансовую сделку, отдыхают и восстанавливаются после недавних приключений и т. д.

Больной друг: Персонажи, исследующие болезнь, могут делать это по той причине, что они знают кого-то, кто заболел, в этом случае вы должны обсудить это с игроком, о котором идет речь, и установить, для кого они ищут лекарство.

Часть 1: Добро пожаловать в Хиллпикет

ОГОНЬ, ВОЙНА, МОР, ЧУМА. Не это величайшие враги смертных рас. Их величайшие враги — они сами.

— *Зеверин Аубруз'эт, «Изречения эрцгерцогов»*

Крошечная деревня Хиллпикет — одна из нескольких фермерских общин с полуукреплённым складом для фермеров, предназначенным для хранения товаров на пути к рынку. В деревне также есть кузница, крошечная святыня Чонтия и здание, которое служит гостиницей и обителью мэра. Короче говоря, для приключенцев Хиллпикет является скорее местом для отдыха, чем пунктом назначения. Именно по этой причине приключенцы останавливаются там: крыша над головой на ночь и тёплая еда, прежде чем они отправятся в путешествие.

Жители деревни рады видеть приключенцев, и некоторые из них приходят, чтобы увидиться с путешественниками и послушать рассказы о мире за пределами Хиллпикета. Разговор вокруг камина в гостинице сводится к обсуждению болезни, косящей другие деревни, — болезни, которую местные приписывают слабыхарактерности жителей других деревень. Местные жители также взволнованы скорым прибытием «Карнавала диковинок доктора Джубала»; это редкое событие, которое приведёт фермеров и других людей из окрестностей в Хиллпикет.

Жители Хиллпикета

Когда приключенцы поселяются в общей комнате гостиницы (из-за скорого прибытия карнавала в город все отдельные комнаты уже сданы в аренду), у них есть возможность поговорить с некоторыми местными жителями. Жители деревни Хиллпикет — обычный народ, занимающийся земледелием, хотя и далёкий от сельских простаков, которыми представляют их менее благонастроенные жители Хиллсфара. Примечательные жители деревни:

Добрая женщина Аэлия

Аэлия — пожилая человеческая женщина, травница и целительница. Она родилась не в Хиллпикете. Если персонажи не разыскивают её, она машет им, привлекая внимание. Когда приключенцы устраиваются у костра, она потворствует любопытству персонажей в конспирологическом разговоре:

- «Карнавал остаётся на несколько ночей, и все прекрасно проводят время, но необычные вещи происходят, когда он уходит».
- «Карнавал, несомненно, как-то связан с болезнью. Кажется, она всегда следует за ним по пятам».
- «Всё начинается с того, что люди ведут себя немного странно, но со временем сходят с ума от

лихорадки».

- «Я пойду на карнавал, но я подготовилась». Она успокаивающе покусывает маленький кусок резного дерева, свисающий с кожаного ремешка на её шее. (Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 5 позволяет опознать грубо сделанный немагический талисман, свитый из трав и предназначенный для защиты от зла.)
- Она убеждена, что весь город замешан в секретах карнавала, и совершенно не уверена, что персонажи разберутся, в чём дело, без её помощи. «Это зашло слишком далеко! Каждый приложил руку к этому бардаку!» Дабы настоять на своём, она предлагает отряду 50 зм, если они пойдут с ней и смогут узнать правду.

Берл Каттаер

Дружелюбный мужчина средних лет. Кузнец, который всю жизнь прожил в Хиллпикете. Его вообще не заботит прибытие карнавала:

- Если персонажи обсуждают то, что сказала Аэлия, он отмахивается от этого, как от эксцентричного бреда. Аэлия безвредна — не обращай на нее внимания.
- Однажды она несколько недель рассказывала о демоне в колодце на ферме, но оказалось, что это была коза Миры Ропер.
- Однажды она превратила дружеский спор о границах поля в охоту на ведьм. Это привело к множеству неприятностей.

Хоуп Келлар

Человек, женщина. Мэр деревни, владелица гостиницы Хиллпикет и бывший моряк. Она была замужем дважды и сейчас в поисках нового жениха.

- Хоуп в восторге от карнавала из-за дохода, который он, несомненно, принесет Хиллпикету.
- Она ничего не слышала о безумии и считает все это пустыми слухами.

Чай Баннистер

Халфлинг, мужчина. Он и его муж живут в окрестностях Хиллпикета и выращивают гусей. Он готов рассказать о преимуществах гусяного жира для любого, кто будет слушать.

- Чай много работает, но мало что выигрывает во время таких событий, как прибытие карнавала. Его свечи продаются лишь чуть-чуть лучше по той причине, что люди задерживаются в поселении.
- Его муж приобрёл у местного гнома-фермера две бочки яблочного сидра, который он надеется продать с прибылью.

Мира Ропер

Человек, женщина. Одна из немногих стражников Хиллпикета. Её работу оплачивают Красные

Перья, но время, проведённое в сельской местности региона, научило её, что взгляды Хиллсфара на не-людей плохо обоснованы и совершенно ложны.

- Если всё пройдёт по плану, карнавал должен прибыть сегодня вечером или рано утром. Как один из стражников, она обеспокоена странными людьми в городе. Она даже видела грязную маленькую девочку с окровавленным ножом, которая говорила со странным козлом.
- Она хочет повеселиться, но обеспокоена слухами о плохих вещах. Люди с ходу игнорируют Аэлию, но что, если она права?

КЕЙГ ЧЕРРИТТ

Гном-фермер. Выращивает яблоки и производит сидр. Большинство напитков в гостинице произведены на его ферме.

- Как и все в Хиллпикете, Кейг старается изо всех сил. Он припас две бочки своего особого сидра специально для карнавала.

КАРНАВАЛ ПРИБЫЛ!

Когда приключенцы устраиваются на ночь в общей комнате маленькой гостиницы, они слышат шум на улице. Кто-то звонит в колокольчик и кричит, раздаются приглушенные взрывы. Быстро становится очевидно, что это не нападение на деревню, а прибытие карнавала.

Женщина, одетая в пёстрый шутовской костюм, стоит рядом с горящим бочонком смолы. Она звонит в колокольчик и кричит о карнавале:

«В час ночи тёмной карнавал
Веселья светом тьму прогнал!
Приди один, приди с друзьями,
Пляши и падай вместе с нами!»

Когда она выкрикивает последние из этих слов, из горящей смолы вылетает пара акробатов, чудом не сгоревшая (у бочки есть скрытое отделение), и они начинают кувыркаться и прыгать, освещаемые горящей бочкой. Когда сонная деревня поднимается на ноги, женщина начинает раздавать бесплатные билеты тем, кто находится в передних рядах, говоря, что карнавал откроется в течение часа. Каждый приключенец получает билет, позволяющий попасть на карнавал.

В нескольких минутах от деревни цепочка вагончиков разгружает свое содержимое. Пока карнавал разворачивается в свете оплывших факелов, акробаты и женщина в пёстрой одежде развлекают толпу.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи поговорят хотя бы с тремя ПМ, выдайте каждому из них по 25 опыта.

Часть 2: Карнавал диковинок доктора

ДЖУБАЛА

Если приключенцы посещают карнавал вместе с Аэлией, она предлагает им разделить, чтобы осмотреть больше мест, и встретиться позже рядом с большим зеркальным лабиринтом в центре ярмарки. Она говорит, что проведёт проверку танцующих крыс, чтобы понять, виноваты ли они в эпидемии. В конце концов, крысы известны распространением болезней!

ВСЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ НА ЯРМАРКЕ

Нужно отметить, что карнавал разворачивается крайне быстро, в течение часа.

Цепочка вагонов строится в квадрат и связывается цепью, чтобы образовать забор. Расставляются палатки, а снаружи стоят таблички, завлекающие посетителей обещаниями странных и потусторонних изысков внутри.

Выездные аттракционы и сайдшоу ютятся среди киосков, торгующих медовыми пирожными и вином. Стены из натянутого полотна разделяют ярмарку на части, превращая её в лабиринт, на каждом углу которого посетителей встречает новое наслаждение. Среди всего этого гвалта отчётливо слышны неблагозвучные мелодии трубного органа, доносящиеся из фургона в центре карнавала.

Судя по всему, карнавал посетило гораздо больше людей, чем проживает в маленькой деревушке Хиллпикет. Атмосфера должна начаться с воодушевляющего волнения и удивления, но затем всё больше и больше склоняться к беспокойству. Смеющиеся незнакомые лица, беспокоящие клоуны, давка толпы и громкая музыка поздней ночью — от всего этого персонажи начинают уставать.

Самой интересной частью карнавала (для местных) являются сайдшоу. Персонажи вольны исследовать всё как захотят, но Мастер не должен допустить их ухода слишком далеко от цели, если время поджимает. Как Мастер, вы можете добавить больше аттракционов и сайдшоу, чем представлено ниже.

Если вы проводите это приключение в среде, чувствительной к продолжительности по времени, вы можете позволить персонажам исследовать два-три аттракциона, а затем начать столкновение с дураками.

СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ

Это приключение должно быть жутким, пугающим, необъяснимым, тревожным... вызывать бегущие по спине мурашки. Приключение начинается в простой деревне обычного мира и потихоньку перемещается в поразительный, искусственный, нереальный карнавал. Заканчивается же всё потревоженными дураками среди зеркального лабиринта.

Приключение создано подходящим для всех возра-

тов. Если вы хотите увеличить накал безумия, добавьте больше жутких и гротескных деталей, будьте максимально изобретательны в зеркальном лабиринте. В лабиринте персонажи могут заглянуть в собственные, но немного изменённые, отражения; они могут увидеть себя без лиц, а в некоторых зеркалах их отражений может вообще не быть!

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ НА КАРНАВАЛЕ

Если игроки не знают, что делать дальше, используйте эти случайные встречи, чтоб направить их к некоторым сайдшоу. Если вам нужны характеристики посетителя или сотрудника карнавала, используйте характеристики обывателя [commoner].

1к6 Столкновение

1–2 **Гуляки!** Некоторые фермеры уже отменно повеселились. Они поднимают тост за персонажей и дарят выигранный ранее билет на одну из игр удачи и навыка.

3 **Перерыв.** Бородатая дама и татуированный дварф обсуждают тонкости метания ножей и расслабляются за палатками. Если персонажи вступают в разговор, их приглашают посетить их выступление, которое начнется через несколько минут.

4 **Блуждающие дураки.** Фигуры в пёстрых и пустых белых масках идут за посетителями карнавала, передразнивая и насмехаясь над ними. Если вы не проводили сцену «Врываются только дураки», дураки дорываются до одного из персонажей и таким образом начинают столкновение.

5 **Драка.** Ссора между двумя выпившими местными дошла до кулачной схватки. Один из участников расставляет слова в фразах в обратном порядке («Мне помоги! Тебя высмеиваю не я»), но другому кажется, что его высмеивают, и он бросается с кулаками. Если персонажи разнимают дерущихся, те ведут себя так, будто ничего не произошло.

6 **Молодая парочка.** Молодые влюблённые пришли на карнавал вместе и наслаждаются компанией друг друга, выходя из фургончика Мадам Тьмы.

ИГРЫ УДАЧИ И НАВЫКА

Стенды с яркими вывесками предлагают «игрокам» шанс выиграть призы в играх удачи и навыка (скорее всего, с подстроенными результа-

тами). Приключенцы, желающие выиграть приз, должны преуспеть в проверке навыка со Сл 15. Характер проверки навыка зависит от характера игры и того, что Мастер считает уместным. Вероятным выбором будут Атлетика, Акробатика и Внимательность, а также Ловкость рук для тех, кто хочет сжудльничать в игре.

Сотрудники карнавала обычно могут «подправить» игру, если приключенцы слишком хорошо в неё выигрывают, в результате этого приключенцы получают помеху на броски. Также игры часто «подправляются» в пользу сотрудников карнавала, которые получают преимущество на броски, сделанные во время соперничества с приключенцами, — например, на бросок Мудрости (Внимательность), сделанный с целью заметить, что персонаж жудльничает (Ловкость рук).

Тут есть тирры для стрельбы из лука с призами за попадание в центр мишени; игры, в которых нужно сбивать предметы мячами; игры, где нужно ходить по поставленному над бассейном с водой бревну, над которым раскачиваются тяжёлые канаты, предназначенные для сталкивания в воду. Есть множество киосков с различными вариациями азартных игр типа «напёрстки», «найди карту», «сколько я загадал пальцев» или «турник на шарнирах».

Призы — в основном дешёвые цапки: мягкие игрушки, деревянные зеркальца с серебристой краской на месте отражающей поверхности и прочие бесполезные предметы. Если персонаж выигрывает три игры или выигрывает одну игру натуральной 20-кой на проверке навыка, он выигрывает билет, позволяющий сыграть в другую игру или посетить представление. Оператор аттракциона советует посетить зеркальный лабиринт.

Плата за вход. 3 медных монеты.

АТТРАКЦИОНЫ

С карнавалом приехало несколько аттракционов: качели-лодочки, спиральные горки и тому подобное. Хоть эти развлечения предназначены для детей, текущее рекой вино и наступление ночи расслабляют взрослых и позволяют им присоединиться к веселью.

Плата за вход. 1 медная монета.

ИСПОЛНИТЕЛИ

Некоторые области отделены от основной части карнавала и для входа требуют билет (стоимость 1 см; также билеты можно выиграть в азартной игре удачи и навыка). В этих областях выступают метатели ножей, жонглёры, труппа клоунов, потешно изображающих Красных Перьев (с них смеётся Мира Ропер), сидящий на высоком шесте человек-статуя, акробаты и т.д.

Самое тревожное выступление у скоморохов Пиклса и Джама — двух халфлингов с разукрашенными клоунскими лицами в гигантских гибких туфлях. Пиклс сжирает всё, что дает толпа, а Джам откусывает головы у кур, мышей и прочих мелких животных и плюёт ими в толпу.

Плата за вход. 1 серебряная монета.

ТАНЦУЮЩИЕ КРЫСЫ

В фургоне десятки крыс танцуют под внезапные, полные потустороннего очарования, мистические звуки флейт. Внутренняя часть фургончика облицована зеркалами, так что кажется, что пространства намного больше. Посетители сидят внутри фургона, и в какой то момент во время спектакля крысы бегут посреди зрителей. Музыканта нигде не видно, и кажется, что музыка доносится из ниоткуда. Зеркала излучают магию преобразования, крысы — магию очарования (они под контролем *свирели канализации* [pipes of the sewers] Так). Как ни странно, разбивание зеркал не влияет ни на музыку, ни на крыс, игнорирующих осколки битых зеркал.

Плата за вход. 2 серебряные монеты.

МАДАМ ТЪМА

Эта женщина, «солнечный эльф», покрасила свою кожу в золотой цвет и расположилась в тёмном шатре, где она ожидает желающих узнать своё будущее за 5 см. Из-за задымленности шатра и вуали, которую она носит, довольно непросто определить, что её внешность настолько же сфабрикованная, как и сами предсказания, и на самом деле она дроу (Мудрость (Восприятие) со Сл 15). Её пророчества весьма туманны, в стиле «Ты встретишь высокого тёмного путника», но с наступлением ночи в них слышится отголосок безумия. Если обычно она бы сказала «Тебе посчастливится отправиться в далёкие земли», вместо этого она говорит: «Тебе посчастливится, если ты хоть раз отправишься в далёкие земли».

Если Мадам Тьму начинают допрашивать о её маскировке под солнечного эльфа, она свободно признаёт свою истинную расу. Если это не пугает и не отталкивает персонажей, она предлагает им купить у неё интоксиканты, чтобы они смогли получить «новый опыт». Предлагает она не более чем ром, приправленный шиповником и разлагающимися ножками лягушек, сладкий с запахом смерти.

Мадам Тьма не соглашается ни говорить о лабиринте зеркал, ни войти а него, так как он напоминает ей о странном ощущении, из-за которого она и покинула Подземье.

Плата за вход. 5 серебряных монет.

ЭКЗОТИКУМ

Знаки на этой палатке предлагают рассмотреть экзотические диковинки. Внутри всё устроено так, что посетитель идёт по маршруту от одной комнатки с брезентовыми стенами до другой. В каждой комнатке содержится некая экзотическая диковинка. В банках плавают двуголовые телята, выступает татуированный «человек-змея», живой человекообразный конструкт редкой красоты смотрит на зрителей, скованная женщина ласкает кошку с двумя лицами, падший ангел шипит на посетителей, гоблин гипнотизирует змею... всё увиденное удивляет и путает. Почти все в экзотикуме — хитроумный обман, от кукол гоблина и змеи до поддельного ангела, в котором театрально-

го грима намного больше, чем небесной славы.

Плата за вход. 5 серебряных монет.

ВРывАЮТСЯ ТОЛЬКО ДУРАКИ

Пока приключенцы исследуют карнавал, за ними следует группа посетителей карнавала в потрёпанных белых масках без особых примет. Сначала незнакомцы в масках скрываются в толпе, но потом открыто преследуют приключенцев. Эти люди известны среди сотрудников карнавала как «дураки».

О МАСКАХ И ДУРАКАХ

Под масками у дураков уродливые, перекрученные, покрытые слюной губы и безумно подергивающиеся глаза глубоко вдавленные в перекошенные от ухмылок рожи. Они не говорят, только хихикают и смеются пронзительно высокими голосами. Дураки по возможности прячут лица и быстро натягивают маску назад, если та была снята. Дураки считаются не имеющими разума и души, если являются объектом магии предсказания. Они являются мутировавшими и высосанными телами тех, кто попал в ловушку зеркального лабиринта; их личность была высосана Граз'зтом.

Цитата: «Хее хее хее, хoo хoo хoo!»

Дураки начинают достаточно невинно — клоунадой и кувырканием — но достаточно быстро превращаются в реальную проблему для персонажей. Дураки обезьянничают над действиями персонажей, высмеивают их и взрываются громким хохотом, когда персонажи пытаются оторваться от них. Дураки никогда не используют настоящих слов.

В конце концов дураки начинают хватать приключенцев, пытаясь повалить их на землю или отобрать оружие. Дураки действуют всё настойчивее, пока приключенцы не выйдут из себя и не попробуют решить проблему насильем. Как только приключенцы выхватывают оружие или делают пассы, похожие на сотворение заклинания, работник карнавала, который все это время пассивно наблюдал поспешно, приближается и кричит:

«Кыш! Кыш! Пошли прочь, убирайтесь отсюда, дурни!»

Дураки убегают, бросая всё, что выхватили у приключенцев. Если персонажи преследуют дураков, те забегают в зеркальный лабиринт.

«Извиняюсь за это. Дураки — новички среди сотрудников карнавала. Хоть зеркальный лабиринт и жутковат, но дураки просто нарываються на неприятности».

Если персонажи жалуются сотруднику карнавала, тот указывает им на Элиаса Коастора как на человека, который может успокоить их опасения. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 10 показывает, что сотрудник одновременно искренен и неискренен с ними.

ЭЛИАС КОАСТОР

Этот работага и торговец пирогами и вином работает в карнавале. Элиас знает много полезной

информации и делится ей в разговоре с приключенцами, угощая их бесплатным вином и медовыми кексиками, чтоб сгладить любые негативные впечатления. Выдавайте эти факты как часть разговора Элиаса с персонажами, а не перечисляйте их по списку.

- **Доктор Джубал руководит карнавалом.** Кто-то говорит, что до карнавала доктор Джубал был членом Красных Перьев, кто-то — что хиллсфарским магом, каким-то образом потерявшим магию. Доктор Джубал проводит большую часть времени в своём фургоне, занимаясь бухгалтерией и текущими проблемами каравана. «Он своевременно платит зарплату и не задаёт вопросов, а мы, в свою очередь, не задаём вопросов ему. Мне это нравится».
- **Недавние события.** Доктор Джубал недавно купил четыре новых аттракциона: Мадам Тьму, зеркальный лабиринт, танцующих крыс и дураков. «Я не верю дуракам. Они очень жуткие».
- **Дураки — проблемный народ.** Дураки беспрекословно лояльны доктору Джубалу и подчиняются только ему. Они едят отдельно от остальных сотрудников и ни с кем не общаются. Дураки присоединились к карнавалу месяц назад, и их, похоже, много. «Никогда не видел никого из них без маски и ни с кем из них не разговаривал».
- **Зеркальный лабиринт.** Зеркальный лабиринт расположен в самом центре карнавала, и, в отличие от любого другого аттракциона, туда можно войти бесплатно. «Дураки постоянно ошиваются там; им, похоже, нравится».

ВСТРЕЧА С ДОБРЫМ ДОКТОРОМ

Если авантюристы решают задать пару вопросов доктору Джубалу, его можно найти в его фургоне. Фургон доктора Джубала пёстро раскрашен и стоит немного в стороне от карнавала. Возле фургона тысяч несколько пёстрых дураков в белых масках. Дураки преграждают путь отряду, если он подходит к фургону, но затем выходит доктор Джубал, чтоб понять, откуда взялся шум. Доктор Джубал — высокий темноволосый мужчина, одетый в мрачную одежду.

«Что у вас тут? Что происходит! Никто не дерется здесь, не на моём карнавале. Мы простые артисты, а вы идите деритесь где-нибудь ещё!»

Если приключенцы покалечили или убили нескольких дураков, Джубала это, кажется, не волнует; он приказывает другому дураку затащить тело за зеркальный лабиринт, чтоб убрать с глаз долой. У Джубала напряжённый взгляд, и перед тем, как начать отвечать на вопросы, он глядит в глаза приключенцам.

Персонажи не знают, что сам доктор Джубал заперт в ловушке лабиринта и заменён Так. Теперь Так принимает форму доктора Джубала, когда надо действовать на публике.

Отыгрыш Так

Так совершенно разочарована в Хиллсфаре и всеми фибрами души выступает против Великого Закона Человечества. Она взяла под контроль карнавал лишь затем, чтобы показать, что не-люди не чудовища, какими их рисует Первый Лорд, и пытается набрать команду, состоящую полностью из не-людей.

Так подписала контракт с карнавалом под видом полуэльфа, но вскоре обнаружила, что Джубал не выполнил некоторые данные им обещания, а именно не выступил против Великого Закона Человечества.

После вступления в карнавал она начала слышать шёпот во сне, который побуждал её заменять существ сумасшедшими зеркальными дубликатами. Те, кого она хватала, заперты в лабиринте, а их души медленно сгорают, пожираемые принцем демонов Граз'зтом, в то время как зеркальные копии возвращаются в дома людей и их безумие распространяется, словно инфекция. Когда жертву высасывают досуха, не остается ничего, кроме покаленного, согнутого и разбитого тела, которое годится только для того, чтобы быть лояльным дураком.

Цитата: «Пфф! Отложите свою риторику. Сейчас время удовольствий!»

Если приключенцы держатся вежливо, доктор Джубал (Так) свободно разговаривает с персонажами. Он, естественно, отрицает какую-либо связь между карнавалом и болезнью, которая начинается в деревнях после ухода карнавала. Предоставьте в разговоре с Джубалом нижеследующую информацию, но не зачитывайте её списком. Если игроки не заинтересованы в отыгрыше, они при помощи успешной проверки Харизмы со Сл 15 могут получить один кусок информации.

- У доктора Джубала королевские манеры. Он свирепо смотрит на всех, кто упоминает Красных Перьев. *«Люди наслаждаются моим карнавалом, потому что могут ненадолго сбежать из своей обыденной жизни. Люди присоединяются к моему карнавалу, чтобы сбежать от своего прошлого. Карнавал — прибежище для тех, кого преследуют, и дом для тех, у кого его нет. Это всё, что тут можно сказать».*
- Доктор Джубал недавно приобрёл несколько новых аттракционов (зеркальный лабиринт, танцующих крыс, дураков), но карнавал постоянно покупает новые аттракционы. Доктор Джубал купил лабиринт и крыс у торговца в Глубоководье около полугода назад. *«И что? В прошлом году я нанял дварфа-шпагоглотателя. В позапрошлом был парень, который жонглировал гусьями. Если вы ищете работу, вам не повезло, у меня за кулисами всё забито фриками».*
- Он утверждает, что болезни в местных деревнях — не его рук дело. Никто в карнавале не болеет. *«Если бы мы были переносчиками болезни, мы бы и сами были больны. Мои люди не болеют. Это не первый раз, когда нас обвиняют в чём-то, в чём нет нашей вины. Простые люди обвиняют в бедах тех, кого не могут понять».*
- «Карнавал диковинок доктора Джубала» путешествует по миру уже 10 лет. У них уже были схо-

жие проблемы в прошлом, но у странствующих артистов вообще часто возникают проблемы с местными. *«Животина захромала, заболели, колодец высох. Кто виноват? У людей в их проблемах всегда виноват кто-то, в их бедах всегда виноват незнакомец, а не они сами».*

- Доктор ввёл себе в привычку подбирать интересных бродяг и беспризорников. Дураки носят маски, потому что все как один уродливы. *«Кого заботят дураки? Дураков везде тьма, окрестности Хиллсфара так просто кишат ими».*

Фокусы!

Персона доктора Джубала напряжена, резка до грубости и не терпит дураков. «Доктор» осторожен и прямо не лжёт, но использует осторожные словообороты или отвлекающие разговоры. Кроме того, благодаря её способности отражать предсказания, все заклинания и способности предсказания, направленные на Так, вместо этого нацеливаются на заклинателя. Например, если человек-жрец накладывает на Так заклинание *обнаружение добра и зла*, то она ничего не излучает, так как это заклинание не определяет мировоззрение людей.

Шокирующие события

После того, как приключенцы исследовали карнавал и повзаимодействовали с сотрудниками (посетили аттракционы, подверглись нападкам дураков, поговорили с Элиасом Коастором и, возможно, даже с доктором Джубалом), они сталкиваются с Аэлией (второй раз, если уже говорили с ней в Хиллпикете).

Аэлия сидит на земле, за палаткой, вне поля зрения посетителей карнавала. Её трясет, и на её лице болезненная маска боли. Когда приключенцы подходят к Аэлии, она содрогается и падает ничком.

Аэлия бессвязно лепечет, её глаза закатились и лихорадочно дергаются. Внезапно у неё проясняется сознание, и она говорит:

«Дураки..... слушайте... помню... кого-то... зеркала... они... зовут... нас... зеркала...»

Когда последние слова слетают с её губ, её голова наклоняется, и её речь превращается в лихорадочное бормотание. На её морщинистой коже выступает паутина трещин.

От неё ещё можно услышать случайное невнятное слово, а порой смешок или плач, или и то и другое. Это зеркальный дубль настоящей Аэлии, и она заражена болезнью безумия. Любой, кто касается её, должен преуспеть в спасброске Мудрости (Безумие) со Сл 10, иначе его уровень безумия увеличится на 1.

Когда приключенцы склоняются над её телом, мимо пробегает беломасочный дурак и бросается в них крысой. Без предупреждений из-под стен ближайших киосков вылазят полчища крыс и атакуют отряд. Три дурака (**головорезы [thugs]**) атакуют партию при поддержке двух **роёв крыс [swarms of rats]** и двух **гигантских крыс**. По-

ка приключенцы заняты боем, дурак убегает в направлении лабиринта из центра карнавала.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 головорезов, 1 гигантскую крысу и 1 рой крыс.
- **Слабая группа:** Уберите 1 гигантскую крысу и 1 рой крыс.
- **Сильная группа:** Добавьте 3 головорезов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 3 головорезов и 2 роя крыс.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Выдайте каждому персонажу по 75 опыта, если они полностью изучат карнавал и доберутся до зеркального лабиринта.

Часть 3: Когда зеркало глядит в ответ

ДУРАК И ЕГО ДУША СКОРО РАССТАНУТСЯ.

— *Зеверин Аубруз'зт, «Изречения эригерцогов»*

В ЛАБИРИНТ

Зеркальный лабиринт расположен в центре карнавала. Группа дураков в белых масках стоит у входа, но уходит, когда приближаются приключенцы.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Эти особенности описывают зеркальный лабиринт в общих чертах. Подробности каждой области смотрите далее.

Свет. Лабиринт освещается тусклым светом маленьких неярких фонарей, направленных на зеркала. По всей протяжённости лабиринт наполнен колеблющимся светом и танцующими тенями.

Звук. Повсюду разносится эхо хихиканья и криков.

Зеркала. Стены и потолок покрыты излучающими магию зеркалами. Зеркало можно разбить за действие без проверок. Все разбитые зеркала восстанавливаются за 2 раунда. Подробно зеркала описаны во врезке «Семь лет неудачи».

СЕМЬ ЛЕТ НЕУДАЧИ

У предприимчивого игрока может появиться идея просто разбить все зеркала. В конце концов, если тут прячется монстр, то есть смысл разбить зеркала и разломать его секретные укрытия.

Первая пара зеркал действительно разобьётся... но затем, булава или стрела завязнет в поверхности следующего зеркала, будто удар был произведен по горячим ирискам, а звенящий звук за спинами приключенцев явно даст понять, что уже разбитые зеркала перебираются и восстанавливаются. Все зеркала излучают магию и зло.

Умные игроки могут начать оставлять на зеркалах пометки, чтоб не потеряться. Однако приключенцы быстро замечают, что лабиринт сверхъестественным образом запутывает них: знаки движутся или меняются, или же на других зеркалах появляются такие же знаки.

Снаружи лабиринт состоит из тонких деревянных стен, украшенных рисунками витиевато обрамленных зеркал и весёлых посетителей карнавала. Распаковывается он, судя по всему, из одного вагончика, но в полностью собранном виде похож по размеру на небольшой дом. Внутри темно и полно зеркал, установленных под странными углами относительно друг друга. Там и тут горят бесконечно отражающиеся от полированных поверхностей фонари. Из лабиринта доносится хихиканье и что-то похожее на радостные выкрики.

Кажется, что пройти лабиринт не так уж и трудно, однако он быстро вас дезориентирует. То, что выглядело про-

ходом или выходом, упирает вас носом в зеркало. Когда отражения зловеще перемещаются, интерьер начинает казаться намного более обширным, чем представлялось снаружи. Не имея возможности отмечать пройденный путь, вы быстро утрачиваете ощущение времени.

Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, в противном случае его уровень безумия увеличивается на 1. После этого начните столкновение «Дураки и дубликаты» ниже.

ДУРАКИ И ДУБЛИКАТЫ

Приключенцы вваливаются в большое открытое пространство в лабиринте и находят нескольких прикованных к полу жителей. На полу между ними грубо нарисован символ черной шестипалой руки, окружённый узором рун тайной магии. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 10, могут опознать шестипалую руку как символ, используемый поклонниками принца демонов Граз'зта. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволяет распознать руны как часть ритуала, который создает дубликаты жертв за счёт их души.

Следи жителей есть Аэлия, Берл Каттлер и, на удивление, доктор Джубал. Джубал выглядит взъерошенным, будто его уже долго здесь продержали. Всего прикованных более дюжины! Лица тех пленников, которые здесь находились дольше всех, обезображены из-за того, что они медленно превращаются в дураков. Каждый из них уже поддался Бессрочному безумию Граз'зта.

Освобождение пленников из кандалов на цепях требует успешной проверки Силы или Ловкости (воровские инструменты) со Сл 15. Каждый набор кандалов имеет КД 18 и 10 хитов (иммунитет к яду и психической энергии). Один из пленников — алхимик по имени Вит Гринспен, у него есть *зелье лечения*, которое он предлагает своим спасителям.

Доктор Джубал шепчет приключенцам:

«Вы кто? Хотя нет, неважно. Вытаскивайте нас быстрее, пока демон не вернулся!»

Разъясните игрокам, что персонажам очевидно, что доктор Джубал — не тот человек, с которым они встречались раньше. Он не узнал персонажей, его манера речи отличается. Кроме внешности, они мало чем похожи друг на друга. Аэлия настаивает на том, что виноват лабиринт: зеркала сами делают дубликаты людей и планируют использовать дубликат доктора Джубала для того, чтобы привести карнавал в Подземье и продать всех в рабство живущим там, внизу, демонам!

Один из деревенских вскакивает, смеясь и хлопая в ладоши. Так он и продолжает стоять, всё ещё хлопая, и внезапно его черты тают, становясь нечёткими, будто сделанными из серебряной мастики.

«ДЕМОН»

Так движется вдоль стены и осматривает приключенцев так, будто не знает, что делать. Насмешливо кланяясь, она произносит:

«Что, деревня, для вас всё непонятное — это демон? Что ж, вы поймали меня — ох, и что же мне теперь делать?»

Она протягивает руки так, будто сдаётся и предлагает заковать себя в цепи. Затем она опускает руки и, заливаясь смехом, попеременно превращается в Аэлию, Берла и даже в одного из персонажей.

«Я признаю, что слухи о болезни вызывали затруднения, но это цена, которую все мы платим за подарки хозяина. Скоро и вы познаете его благословение».

Так (дьявольский доппельгангер) достаёт необычную волынку и наигрывает на ней мелодию. Из щелей между зеркалами вываливается **рой крыс**. Из зеркал выходит пара дураков (**головорезов**) с маниакально горящими глазами. Кроме того, находясь в лабиринте, Так получает привязанные к зеркалам действия логова (см. «Дополнение: Характеристики монстров/ПМ»). В комнате шесть зеркал. Сломанное зеркало восстанавливается после двух раундов. Когда Так пытается предпринять действие логова, бросьте 1к6; если результат равен или меньше количества зеркал, действие происходит без проблем. Если результат больше количества неповреждённых зеркал, Так получает 7 (2к6) урона силовым полем [force] из-за того, что часть её тела трескается, будто разбитое зеркало.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите головорезов и рой крыс.
- **Слабая группа:** Уберите головорезов.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 головорезов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте дьявольского доппельгангера. Второй дьявольский доппельгангер не использует действия логова.

БЕЗУМИЕ

Столкновение лицом к лицу с доппельгангером может поколебать чувство собственного достоинства, особенно если тот выглядит в точности как вы. Это потенциально может подтолкнуть приключенцев к безумию. Влияние Граз'зта в регионе крайне сильно.

Если Так перевоплощается в приключенца и тот её видит, приключенец должен немедленно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10, иначе он получает уровень безумия.

БЕЗУМИЕ

Даже в лучшие времена Подземье было странным, чужим и негостеприимным миром, но влияние повелителей демонов превратило его в область безумия и хаоса. **Фазрресс** действует как катализатор, распространяя безумие повелителей демонов по всему Подземью.

Уровень безумия существа начинается с 0. Когда существо проваливает спасбросок безумия, его уровень безумия увеличивается на 1, и существо сразу же страдает от эффекта нового уровня (согласно броску по таблицам «Кратковременное безумие», «Долговременное безумие» или «Бессрочное безумие» в *Руководстве Мастера*, в зависимости от уровня). Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не меняется. Каждый раз, когда уровень безумия существа увеличивается, оно подвергается эффекту нового уровня.

Если существо с безумием 3-го уровня проваливает спасбросок безумия, его уровень безумия становится равным 1. Таким образом, персонажи потенциально могут накапливать несколько форм безумия. Если персонаж получает форму безумия, от которой уже страдает, повторяйте бросок, пока не получите другой результат.

Приступы кратковременного и долговременного безумия можно вылечить так, как описано в *Руководстве Мастера*. Учитывая демонический источник безумия, для этого подойдут также заклинания *снятие проклятия* или *рассеивание зла*. Для лечения бессрочного безумия требуется заклинание *высшее восстановление* или более мощная магия; применение заклинания также сбрасывает уровень безумия существа до 0.

В приключениях, действие которых происходит во время Ярости Демонов, безумие делится на три уровня.

УРОВЕНЬ БЕЗУМИЯ

Уровень	Эффект
1	Кратковременное безумие (длится 1к10 минут)
2	Долговременное безумие (длится 1к10 × 10 минут)
3	Бессрочное безумие (продолжается до излечения)

БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ ГРАЗ'ЗТА

Влияние Граз'зта на местность проявляется в различных формах безумия, которые может развиться у персонажей. Если персонаж достигает 3 уровня безумия, то вместо того, чтобы делать бросок по таблице «Бессрочное безумие» в *Руководстве Мастера*, сделайте бросок по следующей таблице. Персонаж получит форму безумия, указанную ниже. Попросите игрока отметить это на своём листе персонажа.

Если бросок приводит к эффекту, который уже имеется у персонажа, повторяйте его до тех пор, пока не

получите новый эффект.

- 01-20 Нарциссизм:** «Нет ничего важнее меня».
- 21-40 Мания величия:** «Любой, кто не выполняет моих приказов, не заслуживает того, чтобы жить».
- 41-60 Влечение:** «Я не успокоюсь, пока не обладаю кем-то другим, и это для меня важнее, чем моя собственная жизнь или жизни других».
- 61-80 Гедонизм:** «Моё собственное удовольствие превышает всего, а всё остальное, в том числе правила хорошего тона, ничего не значит».
- 81-100 Отвращение:** «Нравы общества — это ложь, предназначенная для ограничения людей свободного мышления. Я буду наслаждаться тем, что другие находят шокирующим или отвратительным, чтобы продемонстрировать, насколько я их не признаю».

или они кажутся принадлежащими к другому полу. Некоторые даже получили новые черты, которых персонажи за ними не помнят — бороды, волосы другого цвета или другие необычные изменения.

СОКРОВИЩА

Если Так побеждена и (настоящий) доктор Джубал жив, доктор награждает персонажей кошельком с 150 зм.

Если Аэлия всё ещё жива, она отдаёт персонажам кожаный кошелек с 50 зм.

СОКРОВИЩА

Так владела необычным магическим предметом, позволявшим ей контролировать «танцующих крыс» на карнавале. Это *свирель канализации* [pipes of the sewers].

Если Так умирает, все зеркала раскалываются. Приключенцы находят два больших осколка из странного посеребрённого стекла, которые светятся *фаэррессом* среди расколотых зеркал. Алхимик или волшебник в большом городе может дать за каждый из них по 50 зм как за магический компонент (в сумме 100 зм). Остальное зеркальное стекло разбито на мелкие осколки и ничего не стоит.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи спасут жертв зеркального лабиринта, выдайте каждому персонажу по 100 опыта. Выдайте дополнительно по 75 опыта, если персонажи смогут определить, что безумие вызвано созданием зеркальных дубликатов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Карнавал охвачен беспорядком, но настоящий доктор Джубал снова принимает командование. Он благодарит приключенцев и говорит, что в караване их всегда будет ждать тёплая еда и мягкая кровать. Доктор Джубал может даже настолько расщедриться, что предложит некоторым из приключенцев работу.

Аэлия, если она всё ещё жива, поражена тем, что персонажи не только смогли узнать правду о событиях в карнавале, но и выжили, чтобы рассказать об этом. Окружающие их жители выглядят целыми и невредимыми, но в то же время они кажутся немного странными — черты некоторых людей, похоже, перевернуты слева направо или,

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
Рой крыс	50
Гигантская крыса	25
Дурак	100
Так	700

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Побщаться хотя бы с тремя ПМ	25
Полностью обследовать карнавал	75
Спасти жертв зеркального лабиринта	100
Раскрыть причину безумия	75

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **450 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **600 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
Осколки посеребрённого стекла	100
Плата Аэлии	50
Награда доктора Джубала	150

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

СВИРЕЛЬ КАНАЛИЗАЦИИ [PIPES OF THE SEWERS] *Чудесный предмет, необычный*

На этой свирели вырезан сложный узор. При тщательном осмотре можно заметить, что завитушки на самом деле представляют собой крошечное стихотворение на древнем торасском языке под названием «Дом Маэдры». Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

В Лиге Приключенцев D&D 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.

СЛАВА

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм** и **пять дней простоя** за проведение этой сессии.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

ОБЫВАТЕЛЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

РОЙ КРЫС [СТАЯ КРЫС]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 24 (7к8 – 7)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

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

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных крыс. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. Попадание: колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

ГИГАНТСКАЯ КРЫСА

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тонкий нюх. Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

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

ДЕЙСТВИЯ

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

ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если 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: дробящий урон 5 (1к6 + 2).

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

ТАК, ДЬЯВОЛЬСКИЙ ДОППЕЛЬГАНГЕР

Средний монстр (перевёртыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +6, Проницательность +3

Иммунитет к состояниям очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Доппельгангер может действием превратиться в Маленького или Среднего гуманоида, которого уже видел, или принять свой истинный облик. Вся его статистика, кроме размера, одинаковая во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения доппельгангер совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Внезапная атака. Если доппельгангер застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Доппельгангер совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к6 + 4).

Чтение мыслей. Доппельгангер магическим образом читает поверхностные мысли одного существа в пределах 60 футов от себя. Эффект может проникать через препятствия, но 3 фута древесины или грунта, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в пределах дистанции, доппельгангер может продолжать чтение мыслей, при условии, что концентрация доппельгангера не прерывается (как при концентрации на заклинании). Читая мысли цели, доппельгангер совершает с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Запугивание, Обман и Убеждение) против цели.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

В комнате шесть зеркал. Сломанное зеркало восстанавливается после двух раундов. Когда Так попытается использовать действие логова, совершите бросок 1к6. Если результат равен или меньше количества неповреждённых зеркал, Так предпринимает действие как обычно. Если число больше, чем количество неповреждённых зеркал, Так получает 7 (2к6) урона силовым полем из-за того, что часть её тела трескается, как разбитое зеркало.

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) Так использует действие своего логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Так не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Так принимает форму врага в течение одного раунда, провоцируя сбросок Мудрости (Безумие) со Сл 10. Если этот противник атакует Так, она может использовать реакцию, чтобы попытаться деморализовать этого врага. Она совершает проверку Харизмы (Обман). В случае успеха любые атаки, сделанные против выбранного врага, выполняются с преимуществом в течение одного раунда.
- Так касается зеркала и немедленно телепортируется в любое место в лабиринте. Если она появляется рядом с врагом, она может совершить атаку в ближнем бою в качестве реакции. Атака выполняется с преимуществом.
- Так создает один иллюзорный дубликат, который функционирует в соответствии с заклинанием *отражения* [mirror image]. Изображение длится только один раунд.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА ПМ

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

Добрая женщина Аэлия. Пожилая человеческая женщина. Травница и целительница. Не коренная жительница Хиллпикета.

Берл Каттлер. Дружелюбный дварф, мужчина средних лет. Кузнец, всю жизнь проживший в Хиллпикете.

Хоуп Келлар. Человек, женщина. Мэр деревни, хозяйка Хиллпикетской гостиницы и бывший моряк.

Чай Баннистер. Халфлинг, мужчина. Он и его муж живут в окрестностях Хиллпикета и выращивают гусей. Он готов рассказать о преимуществах гусяного жира любому, кто готов слушать.

Мира Ропер. Человек, женщина. Одна из немногих стражников Хиллпикета. Её работу оплачивают Красные Перья, но время, проведённое в сельской местности региона, научило её, что взгляды Хиллсфара на не-людей плохо обоснованы и совершенно ложны.

Кейг Черритт. Гном, мужчина. Фермер. Выращивает яблоки и производит сидр. Большинство напитков в гостинице произведены на его ферме.

Мадам Тьма. Дроу, женщина. Работает гадалкой, маскируясь под солнечного эльфа.

Элиас Коастор. Человек, мужчина. Продает пироги. Наёмный рабочий.

Вит Гринспен. Женщина человек. Алхимик, захваченная Так (доктором Джубалом) и вынужденная варить ему зелья.

Так. Дьявольский допельгангер, взбешённая Великим Законом Человечества, недавно вновь введённым в Хиллсфаре. Захватила в плен настоящего доктора Джубала и приняла его облик. Путешествует по окрестностям Хиллсфара, чтобы сеять безумие и собирать души на пожирание Граз'ту.