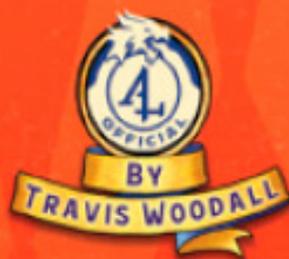
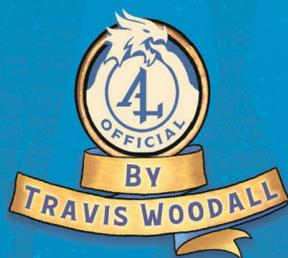


ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА



ПОТЕРЯННОЕ. СТАРТОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



ПОТЕРЯННОЕ



СТАРТОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ КАМПАНИИ «ЗА ГРАНЬЮ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА»



Карнавал Сумеречного света прибывает в наш мир каждые восемь лет. Он словно полузабытый сон наполняет чудесами и странностями, привлекая людей всех возрастов. Но без билета туда не попасть, а последствия проникновения ещё долго будут отдаваться эхом в будущем.

Двухчасовое приключение для игроков кампании «*За гранью Сумеречного света*».

Персонажи создаются, как часть этого приключения.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Сказочное похищение, магическое очарование

Перевод: Алёна Гулина, Александр Поляков
Вёрстка: Александр Поляков
Вычитка:



ВСТУПЛЕНИЕ

*«Как ключи звенят в кармане,
В голове слова звенят:
«Что ж так лето промелькнуло», —
Всё, что я успел сказать.»*

Алан и Мэрилин Бергман, «Мельницы памяти».

Это приключение расширяет зацепку приключения «Потерянное» для кампании «За гранью сумеречного света». Персонажи посещают карнавал Сумеречного света в детстве, и у каждого из них будет что-то украдено. Пройдя это приключение, игроки получат рекомендации о том, какой класс выбрать для своих персонажей, когда они вырастут.

Действие приключения в этой книге происходит на окраине любого выбранного вами города в Забытых королевствах.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Карнавал Сумеречного света дрейфует через **Материальный план**, посещая каждый мир раз в восемь лет и даря его жителям незабываемые впечатления. Карнавал — это место волшебства и причуд, управляемое фантастическими существами фейри. Когда он уезжает, его гостям остаётся только гадать, было ли его присутствие реальным или воображаемым.

Загадочные хозяева карнавала — пара шадар-каев, эльфов из царства теней, **господин Сумрак** и **господин Свет**. Карнавал им достался от предыдущих хозяев в рамках особого договора — **пакта фей**. По условиям этой сделки, они отказались от своего тёмного карнавала, который все ещё блуждает где-то на границах **Царства теней**. Если два карнавала когда-нибудь снова встретятся, то их договор будет окончен, и эльфы будут вынуждены вновь принять в свои владения тёмный карнавал. Но за все время владения карнавалом господин Сумрак и господин Свет успели по-настоящему влюбиться в него, и со страхом ждут того дня, когда это произойдёт.

На карнавале Сумеречного Света есть тайное фейское перепахуе, с которого можно попасть в **Страну Фей** (которая находится на плане Фей), в домен **Призмир**, и обратно. Владельцы карнавала держат в секрете это перепахуе, потому что они знают, что владелица домена, **Зибильна**, была свергнута каргами **ковена Песочных часов**. Карги знают о существовании перепахуе и пользуются им, чтобы красть у всех тех, кто попадает на карнавал без билета.

Карги пообещали, что если господин Сумрак и господин Свет встанут у них на пути, то они обязательно организуют встречу двух карнавалов, чем обеспечат конец фейскому пакту. Слишком напуганные, чтобы бросить им вызов и противостоять, господин Сумрак и господин Свет вместо этого пытаются предотвратить тайные проникновения на карнавал путём тщательной проверки билетов, но увы. Несколько нарушителей всегда проскальзывают внутрь, чтобы стать жертвами карг-воровок...

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с короткой фазы подготовки, и далее идут ещё две части. В целом, приключение должно занять два часа.

Подготовка. Игроки создают своих персонажей детей и прорабатывают их с Мастером, чтобы определиться с тем, что именно карги украдут у них по ходу игры. Вместе игроки определяются с тем, что их связывает друг с другом с помощью общего сюжетного персонажа — Можжевелькой, осиротевшей малютки Совомеда.

Часть 1: Карнавальные игры. Детишки проникают на карнавал Сумеречного Света, чтобы спасти своенравного питомца. Огни ярмарки манят их, и каждый обнаруживает, что у него что-то украли карги-воровки.

Часть 2: Прощание с детством. Господин Сумрак и господин Свет обнаруживают детей на карнавале и выгоняют их. Игроки обсуждают, что происходит с их персонажами в эти годы. После чего, персонажи переходят на 1 уровень.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

В определенные моменты приключения можно увидеть этот глиф вместе с заметкой, описывающей, как указанное событие вознаграждается или как влияет на вознаграждение. Игнорируйте запись, если она относится к сюжетной награде, которой нет ни у одного из персонажей. Если это относится к награде за историю, которую персонажи только что заработали, в заметке вместо этого предоставляется информация для вас и игроков.

КОЛЕСО ВРЕМЕНИ

За гранью сумеречного света — это история про время: через прошлое, настоящее и будущее, некоторые вещи изменятся, в то время как другие останутся прежними. Это приключение подчёркивает некоторые из возможных изменений, показывая игрокам, как когда-то обстояли дела на карнавале Сумеречного Света задолго до того, как началось настоящее приключение:

- Дэрлагрон, ускользающий зверь, ещё не потерял своего котёнка, Звёздочку.
- Игроки встретят Харли, пропавшего брата работника Сумеречного света, Барли.
- Мим Свечкоступ ещё не потерял свой голос, и даже рассказывает детям сказку.

Когда дети попадут на карнавал уже взрослыми, это всё будет иметь смысл.

ПОДГОТОВКА

Ориентировочная длительность: 30 минут.

Игроки создают своих персонажей в детстве и прорабатывают их с Мастером, чтобы определиться с тем, что именно карги своруют у них во время приключения. Вместе игроки определяются с тем, что их связывает друг с другом с помощью общего сюжетного персонажа — Можжевелькой, осиротевшей малютки Совомеда.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА-РЕБЁНКА

Как Мастеру, вам нужно будет руководить созданием персонажей детей. Этот процесс лёгок и понятен. Как только приключение закончится, игроки тут же продвинулись на первый уровень. Расскажите игрокам о шагах, описанных ниже, это поможет им создать собственного персонажа ребёнка.

После того, как игроки создали своего персонажа, на листе персонажа останется множество незаполненных строк — это нормально, так как персонаж — ребёнок.

ШАГ 1. ВЫБЕРИТЕ ВОЗРАСТ

Ваш персонаж может быть либо маленьким ребёнком, либо ребёнком постарше. Для этого приключения маленький ребёнок — это ребёнок примерно 8–11 лет, а ребёнок постарше — 12–15 лет.

Маленькие дети. Вы можете распределить следующие значения характеристик: 12, 11, 10, 10, 9, 8. Вы начинаете игру с особым умением Удачи (пояснение из «Книги Игрока»: у вас есть 3 очка удачи. Всякий раз, когда вы совершаете бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете потратить одно очко удачи, чтобы бросить дополнительный к20. Вы можете потратить одно из своих очков удачи после того, как бросите кубик, но до того, как будет определен результат. Вы выбираете, какой из к20 использовать для броска атаки, проверки характеристики или спасброска. Вы также можете потратить одно очко удачи, когда против вас делается бросок атаки. Бросьте к20, а затем выберите, будет ли атака использовать бросок атакующего или ваш. Если более чем одно существо тратит очко удачи, чтобы повлиять на результат броска, очки нейтрализуют друг друга; дополнительные кости не бросаются. Вы восстанавливаете потраченные очки удачи, когда закончите продолжительный отдых). Вы маленького размера, независимо от расы/происхождения. У вас 4 хита.

Дети постарше. Вы можете распределить следующие значения характеристик: 13, 12, 11, 10, 10, 8. Ваш размер соответствует размеру для вашей расы/происхождения. У вас 6 хитов.

ШАГ 2. ВЫБЕРИТЕ РАСУ/ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выберите расу и/или происхождение вашего персонажа. Помните, что если вы выберете долгоживущую расу (например, эльфов), то вам нужно будет выбрать свой возраст соответственно расе. Применяйте любые умения к персонажу по своему вкусу, включая бонусы к характеристикам. Вы можете выбрать расу из любого утверждённого источника. Обратите внимание на новые расы, представленные в приключении «За гранью Сумеречного света».

Дополнительные опции происхождения.

Вы можете использовать правила создания своих родословных, указанные в «Котле Таши со всякой всячиной», чтобы создать уникального персонажа!

ШАГ 3. ВЫБЕРИТЕ НАВЫК

Выберите один любой навык. Вы получаете мастерство в этом навыке.

ШАГ 4. ВЫБЕРИТЕ ВЕЩИ, КОТОРЫМИ ОБЛАДАЕТЕ

Ваш персонаж имеет некоторое количество предметов, которые берет с собой на карнавал. Все эти штучки лежат в сумке или в кармашках вашего персонажа. Ваш персонаж выбирает следующие предметы, чтобы взять с собой:

- Два предмета стоимостью 1 зм или меньше из таблицы «Снаряжение» на странице 150 «Книги игрока». Эти предметы должны помещаться в сумочку или кармашек вашего персонажа (ничего слишком большого и тяжёлого) и не могут быть использованы в качестве оружия.
- Вкусняхи или небольшой бурдюк (кожаный мешок для воды). Выберите еду, которую ваш персонаж мог бы кушать в качестве перекуса.
- Несколько монет. Бросьте 1кб, чтобы определить, сколько монет у вас есть. Если вы маленький ребёнок, то у вас медные монетки, если вы ребёнок постарше — серебряные.
- Безделушка. Это может быть что-то особенное, полюбившееся вашему персонажу. Безделушка определяется игроком или выбирается из таблицы с безделушками на странице 159 «Книги игрока». Вы также можете выбрать безделушку из таблицы на странице 8 книги «За гранью сумеречного света».

ШАГ 5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ

Не нужно выбирать класс или предысторию персонажа. Заполните дополнительную информацию на вашем листе персонажа: инициатива, класс брони и спасброски (ваш персонаж вовсе не мастер в спасбросках).

Выберите черту характера для вашего персонажа: вы можете использовать те, что существуют в предысториях как источник вдохновения. Привязанность вашего персонажа выражаются одной связью с Можжевелкой (см. ниже). Вам не нужно выбирать ваши идеалы или недостатки.

Ваш персонаж готов начать своё приключение!

О, ЧТО ЗА ЛЕТО!

Когда все готовы начать, прочитайте следующее:

Это лето было похоже на долгий непрерывный сон. Вы все вместе катались по стогам с сеном, бегали босиком по росистым лугам, прыгали на тарзанке в речку. Вы дети, которых объединяла одна захватывающая тайна — Можжевелка, осиротевшая малютка Совомеда.

Вы нашли её однажды утром, потерянную и дрожащую, с деревянной биркой на шее, из которой вы и узнали её имя. Вы искали её хозяина (но, по правде сказать, не слишком-то долго!), а затем приняли её в свою компанию. Вы сохранили её секрет и пообещали заботиться о ней. Можжевелка — та, что связывает вас вместе, и вы никогда и никому не позволите навредить ей...

Раздайте каждому игроку чек-лист персонажа (раздаточный материал 1) и выдайте игрокам раздаточный материал 2: Можжевелка. Когда вы это сделаете, можете следовать дальше.

1. УПРАВЛЯЙТЕ ОЖИДАНИЯМИ

Объясните следующие моменты этого приключения:

- В этом приключении игроки создают своих персонажей детьми. У детей нет классов: если игрок не уверен в том, какой класс он хочет выбрать для своего персонажа позже, то это приключение поможет ему определиться с выбором.
- Это приключение не содержит сражений, и детским персонажам не смогут причинить никакого вреда. Взрослые могут хватать деток за шкирки, если поймают их за какими-то шалостями или пакостями, но в этом случае нельзя использовать кости, чтобы разрешить конфликт, и дети всегда проигрывают (хотя им не причиняют никакого вреда).

ОБСУЖДЕНИЕ НУЛЕВОЙ СЕССИИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО).

Если вы планируете играть в приключение «За гранью сумеречного света», то обсудите следующее:

- «За гранью сумеречного света» предлагает небоевое решение почти любого игрового конфликта, поэтому игрокам не нужно оптимизировать своих персонажей для боя, и они могут сосредоточиться на создании харизматичных, привлекательных героев. Как к этому относятся игроки? Если ваши игроки любят подраться, то возможно, вам придётся заготовить дополнительные боевые сцены для приключения.
- Кампания полна причуд и странностей, но иногда есть место и темным поворотам сюжета. Поощряйте игроков устанавливать некоторые ограничения, чтобы сделать вашу игру более комфортной для всех. Жёсткое ограничение — это то, что никогда не следует нарушать, мягкое — то, которое можно нарушить, но с большой осторожностью, так как это вызывает тревогу, страх и дискомфорт. Игроки могут открыто обсуждать свои ограничения или обсуждать лично с мастером.
- Ознакомьтесь с правилами игры в D&D.

2. ИССЛЕДУЙТЕ ЧЕК-ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Каждый игрок получает чек-лист персонажа (раздаточный материал 1) в дополнение к своему листу персонажа. Эти раздаточные материалы послужат своего рода листом прогресса для детей. В чек-листе персонажа каждому игроку нужно записать имя персонажа и выбрать расу, записывая расовые черты в специальном поле.

В чек-листе есть достижения, которые можно заработать во время этого приключения. Игроки вовсе не должны выполнить все, что там написать, это скорее может послужить подсказкой или наводкой при составлении планов в приключении. Каждый раз, когда игрок выполняет какое-либо достижение он получает Вдохновение, если данное достижение ещё не было выполнено игроком. Персонажи не могут получать Вдохновение после того, как у них украли их вещицу.

Все достижения в чек-листе распределены по группам под разными категориями. В конце приключения эти категории могут дать игрокам информацию о том, какой класс лучше всего подходит их персонажу.

3. СОЗДАЙТЕ СВЯЗЬ В ГРУППЕ

Можжевелка — это зацепка, которая позволяет затянуть игроков в приключение. Каждый игрок должен подумать над тем, какие отношения связывают его персонажа с Можжевелкой и группой перед началом части 1. Игроки записывают информацию об отношениях в раздаточный материал 2: Можжевелка. Если кому-то нужна помощь, игроки могут использовать следующую табличку для вдохновения:

Связь с группой

к8 Связь

- 1 Я помог(-ла) спрятать Можжевелку на сеновале моих родителей, когда собака шерифа шла по её следу
- 2 Я помог(-ла), когда Можжевелка посадила себе занозу прямо в лапу
- 3 Можжевелка гонялась за белками, но упала и приземлилась прямо в мои объятия
- 4 Можжевелка съела свежеспечённый пирог с поддонника моего дома, и я взял(-а) на себя вину
- 5 Можжевелка обожает бегать по лесу вместе с моим пёсиком
- 6 Когда пара голодных волков хотели полакомиться совомедиком, я помог(-ла) отогнать их прочь!
- 7 Когда Можжевелка потерялась, я помог(-ла) найти её в лесу; она спала внутри полого бревна
- 8 Можжевелка попыталась забраться в кроличью нору вслед за убегающим кроликом, но застряла. Я проходил(-а) мимо и помог ей выбраться.

Вознаградите Вдохновением каждого игрока единожды, когда он расскажет о своих отношениях с Можжевелкой.

ВДОХНОВЕНИЕ

Вы можете поощрять игроков с помощью Вдохновения за отыгрыш, интересное разрешение ситуаций, участие в происходящем веселье или вообще по любой другой причине, которой захотите. Игрок может использовать Вдохновение **перед** броском атаки, спасброском или проверкой характеристики, чтобы получить преимущество в этом броске. Преимущество означает, что вы бросаете 2к20 и используете наибольшее значение.

Персонаж с вдохновением не может заработать его снова, пока не использует его или не отдаст другому персонажу без Вдохновения. Что это значит? Чем больше вы награждаете Вдохновением, тем больше игроков будут пытаться его заработать!

4. ОПРЕДЕЛИТЕ ПОТЕРЯННЫЕ ВЕЩИ

Объясните, что каждый персонаж должен потерять что-то ценное во время приключения. Это может быть физическая вещь, например, любимая игрушка, безделушка, или что-то бестелесное, например, способность считать. Эта потеря неизбежна в приключении, но персонажи об этом знать не должны!

Для каждого персонажа в группе бросьте к8 и сверьтесь с таблицей «Потерянные вещи» ниже, чтобы определить, что было потеряно персонажем. Если игроку не понравится результат, позвольте ему выбрать самостоятельно или придумать что-то своё.

КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА ПОСЕЩАЕТ
МИР РАЗ В ВОСЕМЬ ЛЕТ, ПРИНОСЯ
НА МАТЕРИАЛЬНЫЙ ПЛАН ЧУДЕСА И
РАЗВЛЕЧЕНИЯ



ПОТЕРЯННОЕ

к8 Вещь

- 1 Способность хранить секреты
- 2 Способность улыбаться
- 3 Творческая искра
- 4 Любимая кукла или мягкая игрушка
- 5 Почерк
- 6 Чувство направления
- 7 Чувство стиля
- 8 Три дюйма роста

Определение потерянных вещей до того, как они будут украдены, даёт игрокам возможность отыграть, почему та или иная вещь для них так важна. Персонаж, который теряет чувство стиля, скорее всего, будет хорошо одеваться, а персонаж, потерявший почерк может пытаться стать писателем. Игроки должны записать свою потерянную вещь в графу, предусмотренную в чек-листе персонажа (раздаточный материал 1).

В первой части действия игроков определяют то, какая из карг украдёт потерянную вещь. Приключение «За гранью сумеречного света» подробно описывает, какую форму принимают эти вещи, когда они спрятаны в логовах карг.

ПРИБЫТИЕ КАРНАВАЛА

Когда все будут готовы, прочтите вслух следующее:

Проходят недели, дни бегут за днями, и дождь становится частым гостем в ваших играх на свежем воздухе. Но только листья начинают желтеть, как карнавал Сумеречного Света врывается в ваш город, чтобы вдохнуть в это лето ещё немного жизни. Цветастые вагончики опускаются прямо с неба, запряжённые лошадьми с крыльями бабочек. Карнавал располагается на поле, рядом с вашими домами.

По мере распространения новостей о карнавале, распространяется и предупреждение: вход без билета строго воспрещён! И до того, как вы успели спросить у своих близких (родителей) про билет или скопить достаточно карманных деньжат на его покупку, случилось ужасное: Можжевелка убежала, карабкаясь через поля в направлении карнавала! Вы сразу же бросились в погоню, метнулись сквозь кусты, и не успев опомниться, вторглись на Карнавал... без билета!

Можжевелка должна быть где-то рядом, и вы должны успеть спасти её, прежде чем Карнавал унесёт её в своё магическое путешествие!

Часть 1: Карнавальные Игры

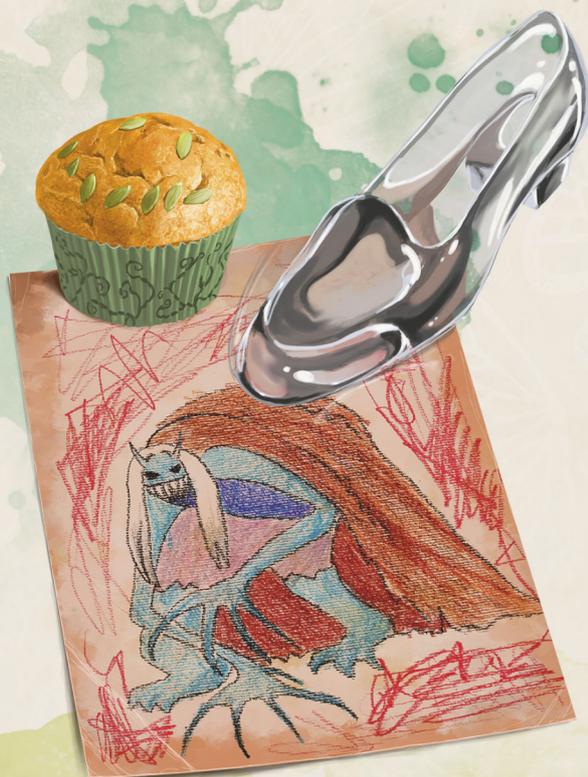
Ориентировочная длительность: 75 минут.

Детишки тайком пробираются на карнавал Сумеречного света, чтобы спасти свою своенравную подругу. Огни ярмарки манят их, и каждый обнаруживает, что у него что-то украли карги-воровки.

Темы: детские чудеса, что-то новое скрывается за каждым углом, таинственные пропажи.

Исследование Карнавала

Когда начнётся эта часть, раздайте всем игрокам раздаточный материал 3: Уголок Карнавала, и читайте следующее:



Беззвучно шагая и прячась в тени, вы подбираетесь к карнавалу как можно ближе. Красочные прилавки выстроились вдоль утоптанной травы. Гости карнавала слоняются вокруг, смеясь, а владельцы тут и там звонко зазывают их к своим ларькам. Издалека доносятся чарующие звуки каллиопы, складывающиеся в загадочную мелодию.

Вы замечаете, что все гости Карнавала носят крылья бабочек на своих спинах и небольшие сумочки с распечатанными билетами внутри. Фантастические звери бродят сквозь толпу: гигантский шестиногий котяра с колючими щупальцами, растущими из плеч, пикси верхом на огромной улитке и много кто ещё. Медвежатник с поясом из валяной шерсти угрюмо патрулирует местность, высматривая нарушителей.

Можжевелка! Вот же она! Вы замечаете совомеда: она бросается к карнавалу и подбегает к одному из цветастых вагончиков, запрыгивая на ручки какого-то арлекина. Он улыбается от удовольствия и заносит её внутрь, закрывая за собой дверь.

Знак, висящий на окне вагончика, гласит: «Стучите, чтобы послушать истории Свечкоступа. Цена: 3 приза карнавала».

Будь то хитрость, обман, честность или очарование, персонажи находят способ войти в вагончик Свечкоступа и спасают Можжевелку. Игроки должны воспользоваться своим чек-листом, чтобы придумать способ сделать это. Нет «правильного» пути для персонажей, чтобы завершить эту часть приключения: им предстоит исследовать карнавал — к чёрту билеты!

Раздел «Локации Карнавала» ниже содержит информацию о вагончике Свечкоступа и прилавках, окружающих его. По мере исследования персонажами местности, найдите возможность, чтобы украсть у них потерянные штучки (смотрите раздел «Воришки Ковена»).

Говорить «Да» или «Да, но...»

Игрокам предоставляется возможность разработать свои собственные планы, чтобы добраться до Можжевелки. Это требует умения мыслить на ходу или придумывать, проверки навыков, не указанные в тексте приключения. В общем, дайте игрокам побольше завязок, чтобы они могли придумать и осуществить свои планы. Если игроки решили стащить у кого-нибудь из посетителей билет, просто попросите их сделать проверку способности (для этого приключения сложность 7 для **лёгкого** броска, 10 — для **среднего**, и 14 — для **сложного**). Если игрок имеет отличный план или очень интересно описывает свои действия рассмотрите возможность предоставления преимущества или автоматический успех. В качестве альтернативы, пусть действие происходит так, как и предполагалось, но добавьте каких-нибудь сложностей, которое требует от игроков больше размышлений.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

В этой местности карнавал имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Ярко окрашенные карнавальные прилавки из дерева, покрыты цветастой тканью и установлены на приподнятые дощатые мостки высотой в два фута. Десятки посетителей толпятся между ними.

Звуки. Детский смех, звон колокольчиков, магические звуки каллиопы.

Свет. Тёплый свет факелов льётся из прилавков, блестящие пузыри плывут по воздуху. Много теней, в которых можно очень удобно спрятаться.

Погода. Ясная, прохладная ночь. Небо усеяно звёздами.

ВДОХНЁМ ЖИЗНЬ В КАРНАВАЛ!

Совершите бросок по таблице, чтобы оживить карнавал, пока игроки его исследуют.

СОБЫТИЯ НА КАРНАВАЛЕ

к8 Событие

- 1 Радужный павлин горделиво прохаживается мимо, расправляя хвостовые перья
- 2 Группа детей показывает на падающую с неба звезду. Один из них поворачивается и смотрит на Вас, спрашивая, будете ли вы загадывать желание?
- 3 Рабочий Сумеречного света скачет на огромной летающей рыбе-ангеле, оставляя за собой поток золотых пузырьков
- 4 Посетительница карнавала залпом выпила шипучий напиток, который заставил её икать. С каждым иканием её кожа меняет цвет на другой.
- 5 Лисица преследует альмираж (кролик с рогом на лбу) через прилавки и шатры
- 6 Эльф, закутанный в тканый травяной плащ, рассказывает сказки сидя у костра
- 7 Гоблин в разрисованной шляпке рисует фрески на одном из шатров. Картины оживают.
- 8 Облака перетекают из одной узнаваемой формы в другую: вот они зайчики, вот рассыпались на стаю птиц, а вот превратились в страшного огра-великана. Проходящий эльф на ходулях спрашивает вас, что вы видите?

КАРНАВАЛЬНЫЕ ПРИЛАВКИ

В прилавках, киосках и шатрах предлагают принять участие в какой-нибудь игре или пройти испытание. Пока персонажи исследуют локацию, используйте крики владельцев прилавков, чтобы привлечь внимание игроков.

Гости, которые заплатили за билеты, одеты в цветную одежду и носят крылья бабочек на своей спине, а гости, которые были специально приглашены на карнавал носят белые воздушные цветки одуванчиков в петлицах, чтобы продемонстрировать свою значимость. Если на персонажах нет ни одной из особенностей гостей, то, как только они приближаются к какому-нибудь прилавку, владелец прилавка вызывает Дэрлагрон, чтобы разобраться с ними (смотрите раздел «Проникновение без билета» ниже).

Билет на карнавал даёт право на участие в восьми аттракционах, и каждый продавец при посещении аттракциона пробивает билет. Когда персонажи получают билеты, они должны следить за тем, сколько именно пробитий билета они получили.

СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМ

На карнавале нет определённых правил, но воровство и насилие недопустимы вообще. Если персонаж создаёт какие-то проблемы на карнавале, Харли, один из работников Сумеречного света, быстро загоняет его в угол. Этот **медвежатник [bugbear]** присоединился к карнавалу вместе со своим братом Барли, когда они были детьми. Вспыльчивый характер и буйная натура Харли не помогли ему завести друзей среди персонала, но он предал господину Сумраку и господину Свету. Тем не менее, он хороший парень и иногда может прощать посетителей (с билетами или без них), к которым он испытывает симпатию.

Харли носит пояс из скрученных волос мантикоры и у него с собой сумка с грибами-пухляками. Когда кто-то создаёт проблемы на карнавале, он бросает в него гриб пухляк, выпускающий облако сонных спор, которые расширяются в 5-футовую сферу. Споры действуют до конца его следующего хода, а затем бесследно исчезают. Любое существо, которое впервые попадает в облако спор или начинает в нём свой ход, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13. При провале оно падает без сознания, пока кто-нибудь действием не приведёт его в чувство.

Харли использует волосы со своего пояса, чтобы привязать бесчувственных нарушителей спокойствия к ближайшему дереву, затем идёт за господином Сумраком и господином Светом (смотрите часть 2). Связанные персонажи легко могут быть освобождены своими друзьями, но не раньше, чем одна из воровок ведьм воспользуется возможностью обокрасть их! Харли легко отвечет и он не отличается особым умом; умные игроки могут суметь обвести его вокруг пальца. Если персонажи объяснят Харли, почему они здесь, он вызовет Дэрлагрон, чтобы разобраться с ними (см. раздел «Проникновение без билета» ниже).

ПРОНИКНОВЕНИЕ БЕЗ БИЛЕТА

Персонажи, которые взаимодействуют с работниками фестиваля без крылышек бабочек за спинок или цветка одуванчика в петлице идентифицируются работниками как безбилетники. При помощи своей изобретательности они могут попытаться украсть или обменять пару крылышек другого посетителя.

Если игроков поймают без билетов или они попытаются уйти с территории, к ним подойдёт Дэрлагрон, один из стражей-чудищ карнавала. Этот дружелюбный **ускользающий зверь [displacer beast]** говорит на Общем и Сильване и присматривает за потерявшимися или оставшими детьми, пока они не воссоединятся со своими родителями. Она носит огромные крылья бабочки на своей спине и небольшой бочонок с яблочным соком на ошейнике. **Детёныш ускользающего зверя [displacer beast kitten]**, маленький котёнок по кличке Звёздочка, скачет сзади, играя со своей любимой игрушкой — маленьким зеркальным мячиком.

Когда Дэрлагрон встречает нарушителей, она спрашивает, почему они здесь. Если персонажи рассказывают правду, она отведёт их к Свечкоступу (область 8 в разделе «Локации карнавала»). Персонажей, которые убедительно лгут, просят остаться в этом районе, пока Дэрлагрон ходит за господином Сумраком и господином Светом, владельцами карнавала. Кроме того, Дэрлагрон даёт этим детям цветки одуванчиков, чтобы носить их в петлицах, что идентифицирует их как особых гостей и позволяет им недолго поразвлекаться на ярмарке. Звёздочка присоединяется к группе пока не вернётся Дэрлагрон.

Если персонажи хулиганят или прячутся от Дэрлагрона, она вызывает Харли, чтобы разобраться с ними (см. раздел «Создание проблем»).

Цветки одуванчика

Персонажи с цветами одуванчиков должны подуть на него, чтобы принять участие в любом из аттракционов. Игрок совершает бросок к8. Если он получает тот же результат, что бросил в прошлый раз, дует на этот же цветок, то цветок пропадает, и чтобы покататься на аттракционе, нужно найти новый цветок или раздобыть билет.

Познакомьтесь с ворами ковена Песочных часов: лорнлингом, упырьём Свинотой и тенью Отблеск.

ВОРИШКИ КОВЕНА

Воры, посланные каргами ковена Песочных часов, шныряют в тених карнавала, выжидая удачного момента, чтобы обокрасть свою безбилетную жертву. С помощью магии они определяют, есть ли билет у посетителя, и если тот оказывается безбилетником, то мгновенно становится целью ограбления. Персонажи могут почувствовать на себе недобрые пугающие взгляды прямо из-под темных дощатых настилов или краем глаза заметить тени, летающие тут и там меж прилавков, пока они исследуют карнавал, но, если они захотят проверить и узнать побольше о том, что это было, они ничего не найдут. Работники карнавала проинформированы господином Сумраком и господином Светом о том, что их нужно игнорировать.

Воришки:

- Вор Бавлорны Гнилой Соломы — это один из её лорнлингов, миниатюрных версий её самой. Используйте характеристики **квиклинга [quickling]** для представления этого жабоподобного существа.
- Вор Скабаты Горького Паслёна — это Свинота, маленький **упырь [ghoul]** с 17 (5к6) хитами. Она выглядит как маленькая серокожая девочка в маске свиньи и с огромным леденцом в руках.
- Вор Энделин Лунной Могилы — это тень Отблеск, высшей эльфийки акробата, отсечённая от неё. Она носит лунную маску в форме полумесяца. **Тень [shadow]** — это фея, а не нежить.



Воришки никогда не прибегают к драке в течение всего приключения. У каждого из них есть дополнительные действия, которые они могут выполнить для достижения своей цели:

Безбилетник. Вор нацеливается на одного видимого им посетителя карнавала в пределах 5 футов. Если у цели нет билета, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе становится ошеломлённой на 1 минуту. У неё не остаётся воспоминаний о событиях, пока она ошеломлена таким образом. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Преуспевшее в спасброске существо получает иммунитет действию Безбилетник этого вора на следующие 24 часа.

Липкие пальцы. Вор нацеливается на одно видимое им ошеломлённое существо в пределах 5 футов, и крадёт у него один предмет весом не более 10 фунтов. Украденное исчезает, появляясь в царстве карги, которой служит вор.

КРАЖА ВЕЩЕЙ

Создавайте как можно больше возможностей для того, чтобы можно было украсть у персонажей их потерянные вещицы. Делайте это до тех пор, пока не будут украдены все вещи, которые должны быть украдены. Чередуйте воров, чтобы гарантировать, что игроки посетят всех карг в приключении «За гранью сумеречного света» для того, чтобы вернуть потерянные вещи назад. Помните, что воры всегда могут попытаться пройти проверку Ловкости (Ловкость рук), чтобы украсть у персонажей, которые совершили спасбросок против действия Безбилетник.

Позвольте игрокам придумать хороший план, чтобы поймать одного из воришек. Каждый вор горячо предан своей карге-хозяйке и не будет охотно раскрывать свои планы, если персонажи игроков поймают его. Когда господин Сумрак и господин Свет появляются во второй части, то призывают персонажей отпустить воришек, если те хотят хоть когда-нибудь получить шанс вернуть свою потерянную вещь.

Персонажи могут не сразу понять, что они что-то потеряли, но быстро заметят это, когда поймут, что не могут получить Вдохновение, пока у них нет их вещиц.

ПОХИЩЕННЫЕ

Поймать воришку ковена не должно быть слишком просто! Если игрок придумает и претворит в жизнь плохо продуманный план, то его персонаж будет похищен шпионами ведьмы. Этот персонаж будет находиться вне игры все оставшееся время модуля и сможет сбежать из Царства Фей только спустя годы, получив себе предысторию Потерявшийся в Царстве Фей (описана в книге «За гранью Сумеречного света».

ЛОКАЦИИ КАРНАВАЛА

Все эти строения изображены на раздаточном материале 3: Уголок карнавала.

1: ВРЕЖЬ-ПО-БЕХОЛДЕРУ

«Приз получай!

Бехолдеру по глазу ударяй
и под контроль его не попадай!»

Участника данного аттракциона вооружают деревянным молотком, которым он должен выбивать глаза, появляющиеся то тут, то там на длинных стеллах из дырок в теле игрушечного бехолдера. Чтобы сделать это, требуется три (из пяти или меньше) успешных спасбросков Силы Сл 11. Каждый раз, когда участник проваливает проверку, бехолдер выбирает его целью для одного из эффектов из таблицы «Глазные лучи». Участник может избежать этого эффекта, если преуспеет в спасброске Ловкости Сл 13.

ГЛАЗНЫЕ ЛУЧИ

к8 Эффект

- 1 Веселящий газ. Участник хихикает и посмеивается в течение 1 часа.
- 2 Баллон с заварным кремом. Участник покрывается липким заварным кремом. Его скорость уменьшается вдвое, пока он не будет вымыт.
- 3 Усыпляющий газ. Участник засыпает на 1 час или пока другое существо не попытается его разбудить.
- 4 Увеличивающий луч. Нос, уши или глаза участника увеличиваются в два раза по сравнению с нормальным размером на 1 час.
- 5 Вонючий газ. До конца игры участник должен совершать спасбросок Телосложения Сл 8 перед каждой проверкой Силы. При провале он получает помеху при проверке Силы.
- 6 Чихательный луч. Участник чихает в течение 1 часа. Совершайте дополнительный бросок кб каждый раз, когда происходит проверка характеристики, вычитая из результата нечётные результаты броска кб и прибавляя чётные.
- 7 Блестящий спрей. Участник с ног до головы покрывается блёстками.
- 8 Палки становится змеей. Молоток участника превращается в безобидного ужа, который изворачивается из рук участника и тут же уползает. Если участник хочет продолжить игру, он должен потратить ещё один билет.

Сокровища. Приз для победителя в этой игре — пара *перчаток гиганта* [giant's gloves] (раздаточный материал 5).

2: ПРИЛАСКАЙ КАТОБЛЕПАСА

«Мохнатый и страшноватый!

Дающий встряску, но такой... Ласковый?
Может ли зверь вонючий быть приручён?
Подходи сюда, в игру вступай и ответы получай!»

Участнику завязывают глаза, и он должен зайти внутрь шатра и обнять катоблепаса, очень злобное существо, который является частично буйволом, частично динозавром, частично бородавчиком и частично бегемотом. Чтобы победить необходимо обнимать катоблепаса в течение минуты, для этого участник должен преуспеть в проверке Телосложения Сл 11. Участники, провалившие проверку, становятся отравленными и с отвращением выбегают из палатки.

Прежде чем они сделают проверку, попросите игрока описать свой опыт остальной группе — никто толком не знает, как выглядит катоблепас, поэтому тут нельзя быть неправым. Если они дают описание достаточно интересное и гротескное, то получают преимущество на проверку Телосложения.

Сокровища. Призом для победителя является зелье *пузырькового дыхания* [potion of bubble breath] (раздаточный материал 5).

3: ДРУГ-С-СОБОЙ

«Возьми чернила и перо,
И рисуй как нравится!
Получи в подарок друга,
Что в карман вмещается!
Никто не проигрывает!»

В этой игре участники должны будут управлять гусиным пером, используя силу разума, чтобы заставить его рисовать какое-то гуманоидное существо. Чтобы выиграть, участник должен сделать три последовательных проверки Интеллекта Сл 11: одна для головы, вторая для туловища и рук и третья для ног. При успехе перо рисует на пергаменте часть существа по желанию участника, но при провале рисует что-то очень причудливое. В конце игры существо с рисунка наполняется жизнью и вручается участнику в качестве приза.

Когда игроки участвуют в этой активности, попросите их взять по чистому листку бумаги и сложить его трижды. При каждом успешном броске они должны нарисовать на одной из секций сами себя, при провале — отдать листок другому игроку или Мастеру, чтобы тот нарисовал за них.

Сокровища. Все, кто участвует получают в подарок *друга-с-собой* [fold-up friend] (раздаточный материал 5). Персонажи могут сохранить листок как напоминание о том, как выглядит их друг.

4: НАЗОВИ НЕНАЗЫВАЕМОЕ

«Оно приходит из неизведанного, его желания непредсказуемы, но как его зовут? Вы знаете?»

Участники должны угадать имя молчаливого странного существа, что сидит на подушке. Маленькие знаки, окружающие существо, содержат фрагменты его имени, как показано на раздаточном материале 4. Участник составляет полное имя существа, соединяя вместе фрагменты. За каждый билет или дуновение на одуванчик можно сделать три предположения. Имя существа — «Хаг-га-бам-пак-кин».

После каждой попытки существо кивнёт один раз за каждый фрагмент правильного имени. Если участник угадывает имя, существо поздравляет его очень низким бархатным голосом.

Сокровища. Приз за победу в этой игре — *жемчужина красноречия* [pearl of elocution] (раздаточный материал 5).

5: КОТОРЫЙ ЧАС, ГОСПОДИН СУМРАК?

«Тик-так, тик-так! Карманные часики господина Сумрака тикают! Только самый быстрый может стащить их у нашего прекрасного благодетеля!»

До пяти участников могут попробовать подкрасться к манекену господина Сумрака, установленному на вращающейся платформе. Манекен сжимает в руке карманные часы.

Прежде чем красться вперёд участники должны в унисон произнести фразу: «Который час, господин Сумрак?». После этого манекен выкрикивает какое-то число между «1» и «8» (бросьте к8) и карманные часы начинают громко тикать ровно столько секунд. В это время участники ползут вперёд очень тихо, чтобы не быть услышанными.

Отслеживайте, как далеко каждый из участников находится от манекена. Участники стартуют на расстоянии в 15 футов. В свой ход каждый из участников делает проверку Ловкости со Сл 11 и пробирается на расстояние, равное результату, в сторону манекена. Если участник находится в пределах 5 футов от манекена и имеет результат равный или меньше 10, то манекен злобно хрипит «Время обедать!» и прокручивается вокруг себя. Когда это происходит, все участники в пределах 5 футов от манекена выбывают из игры. Чтобы выиграть игру, участник должен подкрасться к манекену и схватить его карманные часы. Это завершит игру для всех.

Сокровища. Приз за победу в этой игре — *карманные часы* [pocket watch] (раздаточный материал 5).

6: КОЛЕСО МАГИИ

«Подходи! Посмотри!
Магическое колесо крутани!
Твоё путешествие к чудесам и магии начинается здесь!»

Участники должны раскрутить деревянное колесо, поделённое на восемь цветных сегментов (каждый отражает свою магическую школу), которое вращается с приятным щелкающим звуком. Пока колесо вращается, каждый из участников выбирает себе сегмент и должен попытаться потянуть за рычаг, чтобы остановить колесо именно на этом сегменте. Чтобы победить, участнику нужно сделать проверку Мудрости Сл 11. При успехе, участник выигрывает приз. Независимо от того, прошёл участник проверку или нет, он подвергается магическому воздействию в зависимости от сегмента, на котором остановилось колесо. Если участник провалил проверку, совершите бросок к8 и посмотрите по таблице «Колесо магии», чем все закончится для него.

КОЛЕСО МАГИИ

к8 Магический эффект

- 1 Ограждение. В течение 1 часа участник может по своему желанию использовать заговор *сопротивление* [resistance].
- 2 Вызов. В течение 1 часа участник может по своему желанию использовать заговор *волшебная рука* [mage hand].
- 3 Прорицание. В течение 1 часа участник может по своему желанию использовать заговор *указание* [guidance].
- 4 Очарование. В течение 1 часа участник может по своему желанию использовать заговор *дружба* [friends].
- 5 Воплощение. В течение 1 часа участник может по своему желанию использовать заговор *пляшущие огоньки* [dancing lights].
- 6 Иллюзия. В течение 1 часа участник может по своему желанию использовать заговор *малая иллюзия* [minor illusion].
- 7 Преобразование. В течение 1 часа участник может по своему желанию использовать заговор *искусство друидов* [druidcraft].
- 8 Некромантия. Один раз в течение следующего часа участник может действием наложить проклятие на одно существо. Выберите одну характеристику. На 1 минуту цель имеет помеху на проверки способностей и навыков, связанные с этой характеристикой.

Сокровища. Приз за победу в этой игре — *волшебная палочка причуд* [wand of whimsy] (раздаточный материал 5).

7: КРУГОВОРОТ РИФМ

«Коль рифмуешь иногда,
Приходи сюда тогда!
Приз для всех уже готов:
И для детей, и стариков!»

Три или более участников соревнуются друг с другом в конкурсе рифм. Участники встают в круг, и самый старший участник начинает соревнование с того, что произносит первую строчку ритмического куплета (например, «Однажды я пчелой летал»). Следующий участник должен продолжить эту строчку, чтобы та имела смысл и рифму («А дерево не увидал»). Участник выбывает, если он: а) слишком долго колеблется с ответом; б) использует слово, которое уже было использовано в соревновании. Если участник выбывает, то участник, начавший куплет, должен закончить его сам (и он тоже выбывает, если не сможет сделать это). Если участник успешно завершает куплет, то он начинает новый для следующего участника. Игра ведётся пока не останется один участник.

Вы можете играть в эту игру, используя реальные рифмы или с проверкой навыков: для этого выберете первого участника, и после него все по кругу против часовой стрелки делают проверку Харизмы Сл 11. Не прошедшие проверку участники считаются выбывшими.

Сокровища. Призом за победу в этой игре является *закладка памяти* [bookmark of memory] (раздаточный материал 5).

8: ВРЕМЯ ИСТОРИЙ СВЕЧКОСТУПА

Свечкоступ, работник Сумеречного света

[Witchlight hand], находится в одном из вагончиков карнавала. Он кормит мышками (или маршмелками, по форме напоминающими мышек) Можжевелку. Хозяин Можжевелки, эльф Призмистра, поручил Свечкоступу присматривать за ней, пока отлучался по делам, но Можжевелка сбежала из-под опеки Свечкоступа в то время, пока карнавал был в пути, и он пытался найти её все лето.

В фургончике Свечкоступа окна, выходящие на специальные дорожки для посетителей, укрытые деревянным настилом, закрыты ставнями, а дверь спереди открыта. Персонажи, находящиеся у двери, могут прислушаться и расслышать, как Свечкоступ шепчет Можжевелке: «Хорошая девочка! Ты вернулась к дядюшке Свечкоступу! Не волнуйся, папа скоро придёт и заберёт тебя домой!»

Если персонажи стучат в закрытое окно, то Свечкоступ открывает его и предлагает рассказать одну из своих историй, что стоит три карнавальных приза. Удовлетворившись, он рассказывает следующую историю:

«Много-много лет назад жила-была противная старуха, которую звали Баба Яга. Она жила в избушке, которую сама построила в непроходимых болотах. У избушки той были жуткие куриные лапы. Когда Баба Яга желала отправиться в путешествие за тридевять земель, она поднималась в воздух в своей гигантской каменной ступе, которой управляла с помощью гигантского каменного пестика. Она была ужасной и жестокой. И магия её была настолько могущественной, что утро, день и ночь откликались на её зов.

У Бабы Яги было три злые дочери, одна злее другой. Старшей дочери она подарила власть над прошлым, чтобы та сеяла сожаление в сердца смертных. Младшей — власть над будущим, чтобы та предсказывала трагедии. Средней же дочери она подарила силу, позволяющую обманывать людей, слишком зацикленных на себе.

Но была у Бабы Яги ещё и четвертая дочь, рождённая не от её крови, и была эта дочь прекрасна словно сама ночь. Другие дочери ненавидели её, но Баба Яга осыпала её дарами и учила всем злым секретам. Однажды она сбежала из избушки, унеся все тайны с собой. Говорят, Баба Яга и её дочери и по сей день охотятся за ней, высматривая с неба. И когда вы ложитесь спать, то можете услышать их голоса, свистящие на ветру».

Пока Свечкоступ рассказывает свою историю, Можжевелка остаётся внутри фургона, грызя мышиные косточки (или копаясь своим носиком в пакете с зефирками). Персонажи могут использовать эту возможность, чтобы проникнуть в фургон через дверь. К сожалению, Можжевелка всем своим видом показывает, что не хочет уходить и вскоре поднимает шум, что привлекает внимание Свечкоступа!

Если персонажи честно рассказывают Свечкоступу о Можжевелке, то он рассказывает о том, как она у него оказалась. Он сообщает, что уже позвонил в колокольчик, чтобы вызвать её хозяина, и ему очень жаль, что детям пора попрощаться со своим маленьким другом. Свечкоступ дарит каждому ребёнку по головке одуванчика (если её ещё нет) и говорит им наслаждаться ярмаркой с Можжевелкой, пока её хозяин не явится. Если персонажи отдали ему за историю свои карнавальные призы, то он с сочувствием возвращает их персонажам.

Персонажи, воссоединившиеся с Можжевелкой, получают награду «**С криком и рыком!**».

С КРИКОМ И РЫКОМ!

Если персонажи встретят Можжевелку в третьей главе приключения «*За гранью Сумеречного света*», она вспомнит их с первого взгляда и сразу же привяжется к ним. Можжевелка не будет есть персонажей с этой наградой, независимо от того, насколько она голодна.

РАЗВИТИЕ

По прошествии одного часа игрового времени (или если персонажи попытаются покинуть карнавал), появятся господин Сумрак и господин Свет. К этому моменту у всех персонажей должно быть что-то украдено. Если нет, то кража происходит автоматически, пока они разговаривают с владельцами карнавала.

ЧАСТЬ 2: ПРОЩАЙ, ДЕТСТВО!

Ориентировочная длительность: 15 минут

Господин Сумрак и господин Свет обнаруживают детей на карнавале и выгоняют их. Игроки обсуждают, что происходит с их персонажем в эти годы. После чего, персонажи становятся 1-го уровня.

Темы: грусть, уходящее лето, страх взросления.





ВЛАДЕЛЬЦЫ КАРНАВАЛА

Когда появятся владельцы карнавала, зачитайте следующее:

«Что здесь происходит?» — раздаётся чей-то голос, звучащий словно золотой сироп. Вы видите, как к вам приближается высокий худощавый эльф в блестящем одеянии арлекина в сопровождении дородного эльфа в толстом пальто и шляпе.

«Непослушные нарушители», — отвечает толстяк.

Господин Сумрак и господин Свет загоняют детей в угол независимо от того, где те спрячутся. Обратив на себя внимание, эльфы представляются и спрашивают, что детишки делают на карнавале без билетов. Если они рассказывают о Можжевелке, то владельцы карнавала объясняют, что Можжевелка принадлежит одному из их гостей (смотрите «Время историй Свечкоступа») и должен быть возвращён.

Владельцы предупреждают, что находится на карнавале без билета может быть небезопасно, так как в этом случае некоторые вещи имеют свойство исчезать. Они не рассказывают про карг и их воров, только сообщают о том, что это небезопасно, когда незваные гости приходят сюда после наступления темноты. Они настаивают на том, чтобы дети немедленно ушли, не навлекая на себя ещё больше неприятностей.

«Глупый маленький сверчок, — говорит Сумрак. — Не отдал в кассу пятачок!»

«Наш карнавал танцует с ночи до утра, — произносит Свет. — Мультивселенная для нас — игра. Без потерь и без обмена, вход имеет свою цену!»

Господин Сумрак и господин Свет провожают детей до входа на фестиваль и отправляют домой, к их семьям.

ОКОНЧАНИЕ

Покинув карнавал Сумеречного света, игроки используют чек-листы персонажей, чтобы создать себе персонажей 1-го уровня. Они подскажут, какие классы лучше подходят игрокам, основываясь на полученных достижениях. Каждый игрок может выбрать один из магических предметов, полученных на фестивале в качестве призов, чтобы сохранить их на листах новых персонажей.

Прежде чем закончить приключение, обойдите стол и попросите каждого игрока описать то, что произошло с его персонажем в следующие годы. Стали ли они поддерживать связь со своими старыми друзьями? Вернулись ли они на карнавал? Лелеют ли они свои воспоминания о той ночи? Или попытались забыть и оставить позади это странное место?

ВЗРОСЛЕТЬ НЕ ВЕСЕЛО!

Теперь игроки могут сгенерировать свою взрослую версию, начиная с уровня 1. Персонажи не сохраняют никаких навыков или умений, выбранных в шаге 2 при создании детского персонажа, но могут сохранить любые другие награды, полученные по ходу игры. Теперь они готовы начать приключение «За гранью сумеречного света»! Если они играют персонажами, являющимися частью Лиги приключенцев D&D, они должны сгенерировать себе персонажей 1-го уровня в соответствии с руководством, представленным в Лиге приключенцев D&D.

ПЕРСОНАЖИ

Список персонажей, встречающихся по ходу приключения.



СВЕЧКОСТУП

Шут с историями

У Свечкоступа монохромная внешность из-за эффектов хаотической магии безрассудного чародея, у которого он был учеником в юности. Сбежав от хозяина, Свечкоступ обрёл свой дом на карнавале Сумеречного света.

Что он хочет: Свечкоступ хочет найти Можжевелку и обеспечить ей безопасность, пока её хозяин не вернётся из Страны Фей.



ГОСПОДИН СУМРАК

Внимательный логик

Господин Сумрак деловито и серьёзно общается с персоналом и следит за тем, чтобы карнавал проходил точно по расписанию. Улыбка на его лице — редкое событие, и она быстро исчезает.

Господин Сумрак одевается как щёголь, хотя и в приглушенных тонах. Он всегда носит с собой свои волшебные карманные часы.

Что он хочет: Господин Сумрак следит за тем, чтобы карнавал проходил точно по расписанию.



ГОСПОДИН СВЕТ

Непревзойдённый артист

Господин Свет — лицо карнавала Сумеречного света. Он громкоголосый и эксцентричный заводила, который сделает всё, чтобы поддержать весёлую атмосферу карнавала.

Господин Свет носит костюм арлекина и стильную шляпу. Когда он осуществляет руководство в Главном шатре карнавала, он сверкает словно диско-шар.

Что он хочет: Господин Свет хочет, чтобы каждый гость на фестивале был счастлив, а нарушители порядка немедленно устранялись.



ДЭРЛАГРОН УСКОЛЬЗАЮЩИЙ ЗВЕРЬ

Заботливый ускользящий зверь

Дэрлагрон была воспитана в благородной семье высших эльфов Летнего двора и наделена способностью понимать и говорить на Общем и Сильване. Она обожает компанию детей и даже была няней для детей семейства.

У неё есть потомство — маленький котёнок по кличке Звёздочка, следующая за ней куда бы та ни пошла.

Что она хочет: Дэрлагрон следит за детьми, отделившимися от родителей на карнавале.

МЕДВЕЖАТНИК ХАРЛИ

Внимательный громила

Харли и его брат Барли присоединились к карнавалу в детстве. Где Барли был вдумчив и заботлив, Харли был дерзок, вспыльчив и беспечен. Он признает свои недостатки и готов становиться лучшим медвежатником, но судьба, кажется, настроена против него.

Что он хочет: у Харли есть приказ не допускать нарушителей спокойствия на карнавал Сумеречного Света.

СУЩЕСТВА

МЕДВЕЖАТНИК [BUGBEAR]

Средний, Гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (шкурный доспех, щит)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Навыки Скрытность +6, Выживание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивная
Внимательность 10

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

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

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт враг существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 11 (2к8+2).

Метательное копьё. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 30/120 фт, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 9 (2к6+2) от рукопашной атаки или колющий урон 5 (1к6+2) от дальнебойной атаки.



УСКОЛЬЗАЮЩИЙ ЗВЕРЬ [DISPLACER BEAST]

Большой Монстр, законно-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивная

Внимательность 11

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Избегание. Если ускользящий зверь подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вообще не получает урон, если преуспеет, и получает лишь половину урона при провале.

Ускользание. Ускользящий зверь проецирует магическую иллюзию, из-за которой кажется, что он находится немного в стороне, и броски атаки по нему совершаются с помехой. Если по нему попадает атака, эта особенность перестаёт действовать до конца его следующего хода. Эта особенность также перестаёт действовать когда ускользящий зверь недееспособен или когда его скорость равна 0.

Действия

Мультиатака. Ускользящий зверь совершает две атаки Щупальцами.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 7 (1к6+4) плюс колющий урон 3 (1к6).





ДЕТЁНЫШ УСКОЛЬЗАЮЩЕГО ЗВЕРЯ [DISPLACER BEAST KITTEN]

Маленький Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Ускользание. Ускользающий зверь проецирует магическую иллюзию, из-за которой кажется, что он находится немного в стороне, и броски атаки по нему совершаются с помехой. Если по нему попадает атака, эта особенность перестаёт действовать до конца его следующего хода. Эта особенность также перестаёт действовать когда ускользающий зверь недееспособен или когда его скорость равна 0.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 плюс колющий урон 2.

УПЫРЬ [GHOUL]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивная

Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

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

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





КВИКЛИНГ [QUICKLING]

Крошечная Фея, обычно хаотично-злая

Класс Доспеха 16
Хиты: 10 (Зк4 + 3)
Скорость 120 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (-3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Акробатика +8, Восприятие +5, Ловкость рук +8, Скрытность +8

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Сильван

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Размытое движение. Броски атаки по квиклингу совершаются с помехой, если квиклинг дееспособен или его скорость не равна 0.

Увёртливость. Если квиклинг подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок, при условии, что он дееспособен.

Действия

Мультиатака. Квиклинг совершает две атаки Кинжалом.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к4 + 6) колющего урона.

ТЕНЬ [SHADOW]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 16 (Зк8 + 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 к 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, пассивная
Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

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 свете, 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:* Урон некротической энергией 9 (2к6+2), 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.



РАБОТНИК СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА [WITCHLIGHT HAND]

Средний или Маленький Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 9 (2к8), если Средний, 7 (2к6), если Маленький

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Ловкость рук +6; см. также Тайное владение ниже

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, плюс один любой

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Тайное владение. Работник дополнительно владеет одним из следующих навыков: Акробатика +6, Атлетика +4, Выступление +5, Магия +5, Медицина +5 или Уход за животными +5.

Действия

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

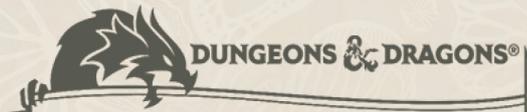
Пыльца пикси (1/день). Работник осыпает щепоткой пыльцы пикси себя или другое существо, которое он может видеть в пределах 5 футов. Осыпанное существо получает скорость полёта 30 футов на 1 минуту. Если существо находится в воздухе, когда этот эффект заканчивается, оно благополучно опускается на землю, не получая урона и приземляясь на ноги.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой работника является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights], *сообщение* [message], *фокусы* [prestidigitation]



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: ЧЕК-ЛИСТ ПЕРСОНАЖА



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ ИГРОКА

ПОТЕРЯННОЕ

ДОСТИЖЕНИЯ

СИЛА

- Сыграть во «Врежь-по-бехолдеру»
- Залезть на дерево
- Совершить силовой подвиг

ЛОВКОСТЬ

- Убежать от кого-нибудь
- Продемонстрировать ловкость

ХИТРОСТЬ

- Выполнить трюк с ловкостью рук
- Спрятаться под деревянным помостом
- Украсть билет или крылья
- Сыграть в «Который час, господин Сумрак?»

МАСТЕРСТВО

- Сыграть в «Друг-с-собой»
- Сделать поддельный билет или крылья

ОБЩЕНИЕ

- Убедить кого-нибудь отдать вам билет или крылья
- Сыграть в «Круговорот рифм»
- Сочинить и спеть песню

ПРИРОДА

- Позаботиться о животном
- Сыграть в «Назови неназываемое»
- Сыграть в «Приласкай Катobleпаса»

ЧЕСТЬ

- Сказать правду взрослому
- Попросить кого-нибудь о помощи
- Взять на себя вину, чтобы кому-то помочь
- Помочь справиться с трудностями
- Помолиться в трудный час

МАГИЯ

- Сыграть в «Колесо магии»
- Наложить заклинание для помощи
- Подвергнуться магическому воздействию
- Дать магическое обещание

После окончания приключения поговорите с Матстером для того, чтобы создать персонажа 1-го уровня. Используйте полученные достижения, чтобы выбрать ваш класс. Если у вас отмечено больше:

Сила: выберите **Варвара** или **Монаха**
Ловкость: выберите **Плута** или **Монаха**
Хитрость: выберите **Плута**

Мастерство: выберите **Изобретателя**
Общение: выберите **Барда**
Природа: выберите **Друида** или **Следопыта**

Честь: выберите **Жреца**, **Монаха** или **Паладина**
Магия: выберите **Изобретателя**, **Чародея**, **Колдуна** или **Волшебника**

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: МОЖЖЕВЕЛКА



СВЯЗЬ С ПЕРСОНАЖАМИ

Имя персонажа

Связь с Можжевелкой

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3: УГОЛОК КАРНАВАЛА



ЛЕГЕНДА

1. Врежь-по-бехолдеру
2. Приласкай Катоблепаса
3. Друг-с-собой
4. Назови неназываемое
5. Который час, господин Сумрак?
6. Колесо магии
7. Круговорот рифм
8. Время историй Свечкоступа

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 4: НАЗОВИ НЕНАЗЫВАЕМОЕ



СЛОГИ

Первый столбик	Второй столбик	Третий столбик	Четвёртый столбик
Хаг	Га	Бампл	Пед
Там	Ра	Фанко	Плод
Бог	Ла	Шторц	Кин

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 5: НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА ПРИЧУД

Чудесный предмет, обычный

У палочки 8 зарядов. Вы можете потратить действия, удерживая её, чтобы использовать 1 заряд и создать один из следующих эффектов:

- Изменить цвет волос и причёску любому существу, которое вы видите в радиусе 50 футов от себя.
- Создать маленькое облачко бабочек, выпархивающее из кончика палочки.
- Сотворить короткую звенящую мелодию, исходящую из палочки

Палочка ежедневно восстанавливает 1кб+1 зарядов на рассвете. Если вы израсходовали все заряды, совершите бросок к20. При выпадении «1» палочка превращается в облако бабочек, которые улетают прочь.

ДРУГ-С-СОБОЙ

Чудесный предмет, обычный

Пока этот вырезанный из пергамента персонаж находится в 5 футах от вас, вы можете приказывать ему ходить, бегать, играть, танцевать или следовать за вами. Друг-с-собой не может совершать действия и не может манипулировать предметами. Он имеет КД 12 и 1 хит.

ЖЕМЧУЖИНА КРАСНОРЕЧИЯ

Чудесный предмет, обычный

Помещая жемчужину под язык, вы начинаете прекрасно произносить слова любого языка, на котором умеете разговаривать.

ЗАКЛАДКА ПАМЯТИ

Чудесный предмет, обычный

Когда вы открываете книгу с этой закладкой, вы немедленно вспоминаете каждое слово, прочитанное в этой книге ранее.

ЗЕЛЬЕ ПУЗЫРЬКОВОГО ДЫХАНИЯ

Зелье, обычное

Выпивший зелье выдыхает цветные пузыри в течение 1 часа.

КАРМАННЫЕ ЧАСЫ

Чудесный предмет, обычный

Латунный контейнер с крышечкой, внутри которого лежат небольшие песочные часы. Независимо от положения в пространстве песок всегда падает с одной стороны на другую, истощая одну сторону ровно за 24 часа. После чего, песочные часы переворачиваются и отсчёт начинается заново.

ПЕРЧАТКИ ВЕЛИКАНА

Чудесный предмет, обычный

Пока вы носите эти перчатки, ваши руки становятся настолько большими, чтобы соответствовать размеру перчаток. Никаких других эффектов нет.