Ravenloft®: Mist Hunters

THE FINAL CURTAIN

RMH-01

By Greg Marks

An Adventure for 3rd Level Characters

RMH-01

THE FINAL CURTAIN

A *Ravenloft*®: *Mist Hunters* Adventure

За ужином дружелюбная личность просит вас отправиться в Эмхерст, причудливую деревню в Картакассе, в поисках пропавшего человека. Как только вы прибываете, жители деревни начинают умирать. Кто стоит за этими убийствами?

Второе приключение из серии "Равенлофт: Туманные охотники".
Приключение для персонажей 3-го уровня.

Перевод, вычитка, вёрстка: brahidaktilia

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О СОДЕРЖАНИИ: убийства, смерть от удушья и отравления, пожар, запекшаяся кровь и увечья, страх перед неудачей, принуждение, манипуляции (газлайтинг), употребление наркотиков и алкоголя

Обратитесь к статье Инструменты безопасности туманных охотников и *Путеводителю ван Рихтена по Равенлофту*, чтобы получить советы и инструменты для безопасной и увлекательной игры.

Авторы

Lead Designer: Travis Woodall
Designer: Greg Marks
Sensitivity Lead: Ma'at Crook
Editing: Scott Fitzgerald Gray
Art Director and Graphic Design: Stacey Allan
Artists: Mark Behm, Eric Belisle, CoupleOfKooks, Olga Drebas,Ned Rogers
Cover Illustrators: CoupleOfKooks, Scott M. Fischer, Mark Behm(inset illustration)
Campaign Narrative Design: Chris Lindsay, Wes Schneider, Chris Tulach

D&D Adventurers League Wizards Team: Brandy Camel, Chris Lindsay, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Ma'at Crook, Amy Lynn Dzura, Claire Hoffman, Greg Marks, Travis Woodall, Bee Zelda

Playtesters: Terry Barney, Charles Burbridge, Daniel Chapman, Frank
Foulis, Daniel Franco, Matt Maranda, Chris McGovern, Daniel Oliveira, Dave Rosser, James Schweiss, JJ Tin, Marcello Velazquez

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока*, *Бестиарий* , Руководство *Мастера* , D&D Adventurers League, все другие названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или произведений искусства, содержащихся в настоящем документе, запрещено без прямого письменного разрешения Wizards of the Coast.©2021 Wizards of the Coast LLC, Почтовый ящик 707, Рентон, Вашингтон 98057-0707, США.
Изготовлено компанией Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Представлено компанией Hasbro Europe, 4 The Square, Стокли Парк, Аксбридж, Мидлсекс, UB11 1ET, Великобритания.

Описание приключения

Некоторые жаждут славы. Они сделают всё, чтобы достичь её. Они предадут кого угодно. Они будут унижать себя и тех, кто их окружает. Для них не имеет значения, ненавидят их или любят. Они хотят, чтобы их знали. Это печальная зависимость, и такие люди барахтаются в ней всю свою жизнь, как свиньи в грязи".

— Сэм Истленд, *"Око красного царя"*

Это приключение рассчитано на трёх-пяти персонажей 3-го уровня и оптимизировано для четырех персонажей 3-го уровня. Финальный занавес происходит в театральной деревне Эмхерст в домене Картакасс.

Содержание

Аланик Рэй, следователь, нанятый **орденом Стражей**, ищет учёного по имени Радага**,** интерес которой к запретным темам, похоже, сбил её с пути истинного.

Поиски персонажей приводят их в **Эмхерст**, маленькую деревню в домене **Картакасс,** которая находится в самом разгаре тщательно продуманной пьесы, постановка которой охватывает всю деревню и всех её жителей. Но происходят убийства ключевых актёров, что угрожает целостности пьесы и жизням всех её участников.

Дражику Войчек обошли при утверждении актрисы на главную роль в "*Невесте скорняка*", и она не собирается это так просто оставить. Она убила **Загию Главас**, актрису, которая получила главную роль, а затем **Сатори Козина**, старшего актера, который поддерживал выбор Загии. После прибытия персонажей Дражика планирует прикончить других главных героев: **Анжелию Юрьев** и **Шрейко Козина**. И с каждым её убийством Тёмные Силы всё сильнее овладевают ей, а она сама становится всё более могущественной.

Обзор

Приключение начинается с завязки, а затем разбито на три части, каждая из которых занимает примерно один час. Боковые врезки "Расширение игры" в приключении содержат указания о том, как расширить приключение, чтобы оно заняло примерно четырёхчасовой интервал времени. Это удлиннение не включает время, потраченное на обсуждение до и после игры:

Завязка: Знакомство за ужином. Междоменный разведчик Кейб Козодой доставляет рекомендательное письмо от Аланика Рэя. Пропавший учёный по имени Радага может быть в Эмхерсте, и он просит персонажей найти её.

Часть 1: Добро пожаловать в Эмхерст. Герои прибывают в Эмхерст, где их встречает услужливая Зандра, а затем знакомят с мейстерзингером Иваном Мариком. Марик может помочь персонажам найти Радагу, но просит их помощи в раскрытии двух недавних убийств в деревне.

Часть 2: Что-то не так. Персонажи расследуют происходящее в Эмхерсте, пытаясь раскрыть убийства. Но несколько отвлекающих факторов, в том числе новые убийства, усложняют их расследование.

Часть 3: Сведение конкуренции к минимуму. Ученица резчицы по дереву Дражика (играющая второстепенную роль на службе у мастера-резчицы по дереву, которая была первой жертвой) оказывается убийцей, и персонажи должны привлечь её к ответственности.

Сюжетные награды

В определённые моменты приключения вы можете увидеть эту надпись вместе с текстом, описывающим, как можно получить сюжетные награды или как они влияют на ход приключения. Не обращайте внимания на врезку, если она относится к сюжетной награде, которой нет ни у одного из персонажей. Если это относится к сюжетной награде, которую персонажи только что заработали, текст содержит информацию для вас и игроков.

Зацепки приключения

Персонажи, участвовавшие в RMH-EP-01 *Гранд-маскарад*, ранее были завербованы Алаником Рэем в качестве полевых оперативников и зарекомендовали себя в миссии в Даймонлю. Зная, что персонажи могут справиться сами, Аланик обращается к ним за помощью.

Персонажи, которые не участвовали в предыдущем приключении, проходят проверку Алаником на предмет потенциального долгосрочного членства в его команде, и это расследование является проверкой их способностей.

Шарлатаны и артисты

Персонажи с этими предысториями чувствуют связь с доменом Картакасс. Это место, где происходит волшебство, и где любой исполнитель может быть замечен и стать звездой. Такие персонажи игнорируют первый штраф, который Мастер присваивает их оценке (см. "Оценка" в частях 1 и 2 приключения и "Приложение B: Баллы оценки").

Картаканские персонажи

Помимо того, что Картакасс славится своими исполнителями, он является родиной микульбрау, горького кроваво-красного вина, которое якобы улучшает певческий голос. Персонажи из Картакасса совершают проверки, чтобы определить, отравлена ли порция микульбрау, с преимуществом.

Завязка: Знакомство за ужином

Ориентировочная продолжительность: 20 минут

Герои наслаждаются изысканной едой по неожиданному приглашению легендарного следователя Аланика Рэя. Помощник Аланика, Кейб Козодой, предлагает персонажам задание, которое приведет их в домен Картакасс в поисках пропавшего учёного,и которое сделает их частью драматического представления, ставкой в котором являются жизнь и смерть.

Темы: изысканная кухня, ещё один кусочек!

ДАЙМОНЛЮ, ДОМЕН ДЕКАДЕНТСКОГО МАРЕВА

Тёмный Лорд: Сэдра д'Онэр
Отличительные черты: маскарад, декадентская аристократия, социальный упадок, иллюзии, синдром самозванца

Каждый вечер в Даймонлю является очередной блестящей интригой, здесь кипит гламурная и захватывающая жизнь. Местные жители наслаждаются лучшей одеждой, элегантными драгоценностями, роскошными бальными залами и, что самое экстравагантное, Гранд-маскарадом, который герцогиня Сэдра д'Онэр устраивает каждый седьмой день в своем поместье на острове. Все, кто хоть что-то из себя представляет, посещают балы герцогини, а все, кто мечтает стать тем самым человеком, пытаются выторговать приглашение или пробраться туда без приглашения. Но гнев герцогини Сэдры на тех, кто осмеливается сунуться туда, где им не место, поистине ужасен и неизбежно летален.
Для получения дополнительной информации об этом домене и его населении, обратитесь к *Путеводителю ван Рихтена по Равенлофту*.

Представление персонажей

Дайте каждому игроку пару минут, чтобы представить своего персонажа, описать его внешность и манеры, а также объяснить причину, по которой они работают с Алаником и Кейб. Обязательно уделяйте всем равное внимание и будьте готовы останавливать игроков, если они будут продолжать. Знакомство с персонажами крайне важно для игроков, чтобы понять, каковы другие персонажи, создать основу для возможностей отыгрыша, а для Мастера, чтобы узнать больше о персонажах, чтобы вы могли создавать элементы истории, которые действительно связаны с ними.

Наградите вдохновением (объяснив, что такое вдохновение и как оно работает) каждого в его очередь.

Экипировка для расследования

Прежде чем приступить к этому этапу своего расследования, герои решают, что взять с собой в путешествие:

Обычное снаряжение. Орден Стражей предлагает персонажам доступ к своим основным ресурсам, чтобы помочь в их расследовании. Каждый персонаж имеет доступ к любым скакунам и снаряжению из *Книги игрока*, а также к материальным компонентам для любого заклинания, которое они подготовили, при условии, что стоимость скакуна, предмета или материального компонента не превышает 200 зм. Персонажи по-прежнему ограничены обычными правилами, касающимися грузоподъёмности, и, по вашему усмотрению, могут оказаться в ситуации, которая не позволяет переносить слишком много вещей. Несмотря на то, что его ресурсы велики, орден не поощряет чрезмерно легкомысленные просьбы.

Магическое снаряжение. Во время приключений персонажи “открывают” магические предметы для последующего использования. Группа начинает это приключение с одной копией каждого из этих разблокированных предметов, а затем решает, кто будет их использовать. В конце приключения каждый предмет “возвращается” персонажу, который принёс его. Магические предметы, которые уничтожены или теряют свою магию, такие как выпитое *зелье лечения [potion of healing]* или взорванный *рог взрыва [horn of blasting]*, однако, отмечаются в журнале расследования персонажа и больше не разблокированы; персонаж должен найти другой предмет, если он хочет использовать его в дальнейших приключениях. Персонаж, который принес на стол разблокированный предмет, может дать его кому угодно использовать; он должен иметь в виду, что расследования требуют командной работы и сотрудничества.

ПРИМЕР: ЭКИПИРОВКА ДЛЯ РАССЛЕДОВАНИЯ

Персонаж Питера, боец Грегов, готовится к своему следующему приключению. Он располагает двуручным мечом, длинным луком и несколькими стрелами, а также кольчугой. До него также доходили слухи о вервольфах, поэтому он просит посеребрённый кинжал, на всякий случай. В своих предыдущих приключениях Грегов открыл рог взрыва и зелье лечения. Группа решает, кто должен носить рог и зелье, и в конце приключения оба предмета возвращаются Грегову. Однако, если один из персонажей использует зелье или рог взрыва во время приключения взорвётся, Питер отмечает это в журнале расследования, где предметы были разблокированы.

Кольцо ордена Стражей

Персонажи с этим магическим кольцом (подробную информацию можно найти в статье "Инструменты безопасности туманных охотников") могут получить еще одну дозу тоника анти-очарования от Аланика, при условии, что доза, которую они получили в последний раз, была использована.

Кафе "Ле Рев"

Персонажи начинают с прекрасного ужина в Ле Рев, причудливом прибрежном кафе в Порт-а-Люсине, в домене Даймонлю. Еда великолепна. Вино божественно. Вечерняя погода идеальна. Мимо по воде проплывают освещённые лодки, а в ночи тихо играет музыка.

Инструкции от Аланика Рэя были переданы вместе с бронированием, так что блюда и напитки для каждого персонажа были заказаны и приготовлены заранее. Независимо от того, является ли блюдо тем, что выбрал бы персонаж, он обнаруживает, что это именно то, что он хочет, как только попробует его. Аланик невероятно подробно изучил вкусы персонажей.

По мере того, как персонажи едят, все отмечают, что осталось одно незанятое место.

Информация о НИП

После того, как персонажи представятся и приступят к трапезе, Кейб Козодой подходит к столу и садится. Те, кто ранее встречался с Кейб, узнают помощника Аланика, в противноем случае происходит знакомство. Затем Кейб предъявляет письмо с восковой печатью Аланика. Письмо содержится в “Раздаточном материале 1:Письмо Аланика.

КЕЙБ КОЗОДОЙ (небинарный персонаж[1])

Полурослик, междоменный разведчик

Разведчик, соратник и друг Аланика Рэя, Кейб Козодой [Kabe Whippoorwill] также тайно является членом Хранителей пера (факт, известный только Аланику). Легконогий полурослик с быстрой улыбкой и злым правым хуком, Кейб обладает тёмным даром, который позволяет путешествовать по доменам Ужаса. Будучи одновременно проводником и полевым связным, Кейб является бесценным членом следственной группы.

Чего хочет. Работа опасна, поэтому Кейб хочет убедиться, что всё идет гладко. Потеря агента никогда не была желаемым результатом.

Туманный странник. Кейб — разведчик Аланика, партнёр по расследованию,друг и бесценный член команды. Порой работает в качестве полевого связного.

Используйте следующую информацию, чтобы ответить от имени Кейб на любые вопросы, которые могут возникнуть у персонажей:

- Аланик не знает, есть ли у Радаги какие-либо друзья или семья в Эмхерсте, так что скорее всего, она просто прячется в знакомом месте.
- Кейб мало что знает об Эмхерсте, но думает, что, как и в других поселениях Картакасса, им должен управлять мейстерзингер: мэр города и воплощение местного искусства. Эмхерст известен своим исполнительским искусством, особенно пением и актёрским мастерством. Помимо искусства, деревня также известна местными изделиями из дерева.
- Домен Картакасс преимущественно сельский, и большинство его поселений небольшие. Кейб советует, чтобы персонажи купили любые необходимые им припасы в Порт-а-Люсине.
- Кейб — туманный странник, и может волшебным образом перемещаться между доменами и переводить с собой других персонажей. Поскольку подобный талант нужен в другом месте, Кейб не может остаться с персонажами в Картакассе, но с радостью даст любой необходимый совет, прежде чем отправить туда группу.
- Аланик — известный любознательный наёмник, который разгадал множество тайн и имеет множество связных, которые помогают ему бороться с преступниками, как обычными, так и сверхъестественными.
- Орден Стражей — это группа учёных, которые охраняют опасные сверхъестественные предметы, проклятые предметы и странные аномалии. Стражи исследуют и охотятся за опасной магией в надежде предотвратить бедствия.

Разгоняя Туманы

Когда персонажи будут готовы, Кейб перенесёт их сквозь Туманы в Картакасс. Совершите бросок по таблице "Туманные видения" (приложение А).

[1]- *гендерное самоопределение персонажа не является ни мужским, ни женским*

Часть 1: Добро пожаловать в Эмхерст

Ориентировочная продолжительность: 20 минут

Персонажи прибывают в Эмхерст, и их встречает услужливая Зандра, а затем их отводят на встречу к мейстерзингеру Ивану Марику. Мейстерзингер обещает помочь им найти Радагу — но только если персонажи сначала помогут раскрыть два недавних убийства в деревне. Сами того не подозревая, персонажи стали частью пьесы.

Темы: тайна, газлайтинг, идиллия

КАРТАКАСС: ДОМЕН ПОТУСКНЕВШИХ ГРЁЗ
Тёмный Лорд: Харкон Лукас
Отличительные черты: скрытные личности, опасные выступления, эксплуататорские амбиции, вервольфы

Картакасс — это огромная сцена, на которой амбициозные исполняют серенады с обещаниями славы. Представление — это образ жизни в этом лесном домене, где все, от бардов Скальда до актёров Эмхерста, преследуют ослепительные мечты. Здесь живут, руководствуясь простым правилом: никогда не позволяйте зрителям скучать. Для получения дополнительной информации об этом домене и его населении обратитесь к *Путеводителю ван Рихтена по Равенлофту.*

Эмхерст

Персонажи выходят из Туманов ранним утром по дороге у подножия Лисьего театра, холма, на котором стоит Эмхерст. Кейб Козодой желает им удачи и предлагает им встретиться в том же месте через четыре дня. Лисий театр возвышается среди тёмного леса древних деревьев, его склоны покрыты буйством великолепных желтых диких-цветов, слишком совершенных, чтобы быть настоящими. Эмхерст выглядит деревней здоровых размеров с несколькими сотнями населения и примерно пятюдесятью зданиями, расположенными внутри деревянных стен. Деревенские ворота не охраняются и открываются, показывая за собой шумную жизнь.

ЭМХЕРСТ

На пронизанном пещерами лесистом возвышении, известном как Лисий Театр, стоит идиллическая деревня Эмхерст, а под ней лежит настоящий Эмхерст. На первый взгляд, Эмхерст — это искусно сделанная, захватывающая сцена. Каждый “постоянный житель” — это актёр, вошедший в роль, и большинство из них моложе тридцати, включая тех, кто играет роли пожилых. Это ученики школы Живого Театра Эмхерста расположенной в Трюме сцены, сети пещер под деревней. Это подземное “закулисье” соединяет тоннелями каждое строение в деревне и включает в себя сложные лифты и устройства для спецэффектов. Невероятно преданные своему ремеслу, преподаватели, студенты и вспомогательный персонал Эмхерста постоянно импровизируют, готовясь к выступлениям в течение семи недель, прежде чем непрерывно выступать в течение восьмой “живой” недели. Поскольку актеры отказываются выходить из роли, посторонние обнаруживают, что представления меняются вокруг них,чтобы включить их взаимодействие с обществом. Безжалостная конкуренция за главные роли приводит к несчастьям, трагедиям или индивидуальному отрыву от реальности.

Информация об области

Эмхерст имеет следующие особенности.

Размеры и рельеф местности. Эмхерст стоит в лесу умеренного климата на вершине холма. Окруженная низкой деревянной стеной, деревня состоит из нескольких одно- и двухэтажных зданий без какой-либо определенной структуры. Большие открытые площадки со сценами встречаются так же часто, как и извилистые переулки. Здания украшены искусной резьбой по дереву и свежими цветами.

Звуки. Шум и суета повседневной жизни повсюду перемежаются музыкой. Картаканцы часто разражаются песнями во время работы или когда у них появляется настроение, либо поют, либо играют на скрипках, флейтах и барабанах. Эмоции усиливаются песней, куда бы персонажи ни пошли.

Свет. Меняется в зависимости от времени суток.

Погода. Погода ясная и солнечная. Достаточно тепло, чтобы быть снаружи, но достаточно прохладно для легкого пальто или накидки.

КАРТАКАНЦЫ: КРОВОЖАДНЫЕ УСТРЕМЛЕНИЯ

Картаканцы быстро улыбаются — и ещё быстрее начинают с подозрением относиться к другим улыбающимся. Цвет кожи и волос у жителей Картакасса сильно различается, но они часто используют красители и косметику для подчеркивания своих черт и запоминаемости.

Каждый здесь стремится к славе, и все ищут свой шанс оказаться в центре внимания. А когда талант и практика терпят неудачу, воцаряются одержимость и ложь, ведущие к бесконечным циклам триумфа, отчаяния и предательства — особенно для вервольфов, которые являются истинной силой в этом домене.

Для получения дополнительной информации о Картакассе и его обитателях обратитесь к *Путеводителю ван Рихтена по Равенлофту.*

Информация о НИП

Когда персонажи входят через ворота Эмхерста, их замечает актриса (**обыватель [commoner]**), играющая роль Зандры, дочери мельника.

Зандра вводит персонажей в спектакль, “предполагая”, что один из них играет персонажа по имени Васька, возвращающегося домой в Эмхерст, чтобы забрать тело своей недавно умершей тёти, резчицы по дереву Загии Главас. Зандра выражает соболезнования герою в связи с потерей его тёти Загии и радуется возвращению в Эмхерст после стольких лет. Если выбранный персонаж протестует, что он не Васька, Зандра пытается быстро переубедить его. Она предлагает отвести персонажей в театр к мейстерзингеру, чтобы "Васька" и его друзья могли принять решение и получить ответы на свои вопросы.

На протяжении всего приключения Зандра — восторженный союзник. Её работа заключается именно в том, чтобы направлять новоприбывших в деревню на их роли — и поскольку её отзывы зависят от их отзывов, она непреклонна в своей приверженности поддержанию театрального фасада.

Невольные участники

Персонажи этого не знают, но каждое их “выступление” в реальной пьесе, которой является Эмхерст, начало формировать оценку (см. “Оценка" ниже и “Приложение B: Баллы оценки”). Эта оценка основана на том, насколько хорошо каждый персонаж вписывается в историю и насколько хорошо он играет свою роль (невольно или иным образом). Во время пьесы “сельские жители” будут “делать предположения” о личностях персонажей и причинах их пребывания в Эмхерсте, давая персонажам подсказки и реплики из пьесы для импровизации. Если персонаж подыгрывает, его оценка становится лучше. Но если он не будет подыгрывать или в конечном итоге сорвёт представление, критики устроят ему разнос, и его оценка понизится. Это может — и должно — привести к моментам, когда персонажи начинают сомневаться, действительно ли они те, за кого себя выдают.

У серийной убийцы Дражики тоже есть своя оценка. У всех персонажей есть способы повысить или понизить свои оценки (как указано в “Приложении B: Баллы оценки”), и каждого персонажа есть свой собственный балл. Среднее значение общих оценок всех персонажей сравнивается с оценкой Дражики в части 3. Таким образом, чем больше ошибок или запинок у персонажей, тем сильнее становится Дражика, прежде чем в конце концов персонажи столкнутся с ней.

ЗАНДРА

Человек, обыватель “дочь мельника” (роль второго плана)

Зандра [Zandra] — студентка, и это выступление — её последнее испытание перед выпуском. Чтобы получить диплом, она должна успешно помогать посетителям деревни принять в пьесе соответствующие роли.

Чего хочет. Зандра отчаянно хочет убедиться, что персонажи преуспеют в своих ролях, но должна сделать это, не выходя из своей собственной роли. Дочь мельника — дружелюбный человек, который просто хочет помочь.

Любопытная. Зандра играет роль новой услужливой подруги, которая никогда не покидала Эмхерст и интересуется внешним миром. Она использует это как прикрытие, чтобы задавать много вопросов, ответы на которые используются для лучшей адаптации сцен и декораций к персонажам.

НЕВЕСТА СКОРНЯКА

Живая пьеса, к которой неосознанно присоединились герои, называется "*Невеста скорняка*". Пока жители Эмхерста живут своей жизнью в течение недели, их драматическое внимание сосредоточено на истории красивого скорняка, который собирается жениться на деревенской резчице по дереву, пока комедия ошибок не срывает их свадьбу, и скорняк вместо этого влюбляется в поставщика свадебной еды. Убийства Дражики уже начали изменять сюжет и выдвигать её героиню в центр внимания. Если игроки и персонажи не смогут выяснить, кто стоит за преступлениями, ей, скорее всего, это сойдет с рук.

Встреча с Мариком

Зандра ведет группу в амфитеатр под открытым небом, где мейстерзингер Иван Марик (**обыватель**) учит песне группу маленьких детей. Когда дети поют, он аккомпанирует им на скрипке, время от времени внося свои предложения. Несмотря на простоту песни, дети впечатляюще хороши. Если персонаж хочет сосредоточиться на изучении песни, дайте ему “Раздаточный материал 2: Мадости Мора”. (Раздаточный материал предназначен только для игроков. Если Ивана спросят его позже, он расскажет, что это священные песни Картакасса, известные как мора, которые передаются как устная традиция, поэтому нет письменных сборников песен, которые персонажи могли бы прочитать.)

Зандра предлагает персонажам сесть на скамейки амфитеатра и слушать, пока репетиция не закончится, что также позволяет ей тянуть время,

чтобы убедиться, что закулисная команда деревни сможет задействовать новоприбывшего Ваську в постановке. Она использует эту задержку, ведёт вежливый разговор и собирает информацию о персонажах, которую можно использовать позже. Может ли кто-нибудь из них петь или играть на каком-нибудь инструменте? Есть ли у них любимые блюда или напитки? Они пробовали микульбрау? Откуда остальные знают Ваську и чем они все занимались в последнее время?

Зандра ни в коем случае не упоминает школу Живого Театра Эмхерста или Трюм сцены. Она поддерживает видимоть того, что Эмхерст — обычная деревня, и что нынешнее представление — это реальная жизнь.

Информация об области

Амфитеатр имеет следующие особенности. (Полную информацию об этой области можно найти в части 3 приключения.)

Размеры и рельеф местности. Амфитеатр представляет собой конус длиной 80 футов с двумя проходами, спускающимися до самого нижнего 30-футового уровня, где расположена сцена. Земля покрыта утрамбованным песком, а сиденья для скамеек сделаны из распиленных брёвен. На сцене расположены две колонны и подвесные леса для закрепления светильников или декораций.

Встреча с мейстерзингером

Когда репетиция заканчивается, дети расходятся, и Зандра быстро знакомит Ваську с Иваном. Она описывает Ваську как ребенка сестры Загии, “напоминая” ему о том, как Васька покинул Эмхерст много лет назад и только что вернулся в компании друзей в качестве единственного наследника, чтобы претендовать на имущество своей тёти. После этого она ещё раз выражает свои соболезнования персонажу, играющему роль Васьки, предлагает помочь разобраться с его наследством, а затем быстро уходит.

Иван Марик — мейстерзингер Эмхерста и режиссёр нынешнего спектакля деревни, а также играет роль мейстерзингера в спектакле. В появлении персонажей — особенно если их внешний вид или снаряжение выдаёт в них следователей или искателей приключений — он видит новые возможности. Недавние убийства двух персонажей пьесы (то есть убийства актёров, играющих эти роли) не были частью сюжета "*Невесты скорняка*". Таким образом, появление персонажей дает возможность вовлечь их в сюжет, не переставая играть пьесу.

ИВАН МАРИК

Человек, обыватель; “мейстерзингер” (актёр-режиссёр)

Иван Марик [Ivan Marik] — один из режиссеров школы Живого Театра Эмхерста и единственный из режиссеров, кто играет роль в этой постановке. Он уроженец Эмхерста и всю свою жизнь провел в театре. В обеих своих ролях мейстерзингера он дружелюбен и жизнерадостен, всегда оптимистичен. На фоне проблем, вызванных недавними убийствами, он видит в персонажах опытных следователей, посланных спасти деревенскую постановку "*Невесты скорняка*". Как же повезло!

Чего хочет. Несмотря на то, что ответственность за пьесу лежит на Иване, и он хочет, чтобы все прошло хорошо, он не желает выходить из роли, чтобы помочь группе. Вместо этого он стремится помогать персонажам, продолжая играть при этом свою роль мейстерзингера.

Разрушение четвёртой стены. Как и все члены школы Живого Театра Эмхерста, Иван полностью посвящает себя поддержанию своей роли. Но как актёр-режиссёр, он несет дополнительную ответственность за повествование пьесы. Это требует от него, казалось бы, случайного воздействия на несуществующую аудиторию, когда он объясняет предысторию и заполняет пробелы в повествовании, которые персонажи могли пропустить.

Прочитайте или перефразируйте следующее, когда Иван заговорит с персонажами.

“Мне так жаль, Васька. Ты вернулся в мрачное время, которое должно было быть радостным. Я уверен, вы знаете, ваша тётя Загия через два дня должна была выйти замуж за скорняка Шрейко Козина. Ваша тётя и Анжелия, поставщица провизии, планировали свадьбу в течение нескольких недель, но теперь Загия была найдена мёртвой под грудой бревен, которые рухнули на неё за её мастерской.

“Я бы подумал, что это трагический несчастный случай, но вчера отец Шрейко был найден мёртвым. У него был отрезан язык, и он захлебнулся собственной кровью. Я думаю, хотя и не решаюсь это сказать, что в Эмхерсте может быть убийца. Горгов, наш почтенный деревенский стражник, ходит по стенам и хорошо умеет отгонять волков. Но даже при всём его большом возрасте и опыте он не следователь. Клянусь всеми нашими предками, что с нами будет?

Вопросы и ответы

Иван с радостью ответит на любые вопросы, которые могут возникнуть у персонажей, и заключит сделку, обещая помочь найти Радагу, если персонажи помогут ему спасти деревню. Хотя он готов кратко рассказать о Радаге, он постоянно пытается вернуться к разговору о персонажах, работающих над раскрытием убийств.

Где Радага? Радага родилась неподалёку, но её семья не живёт в окрестностях Эмхерста уже более десяти лет. Иван знает, что учёный была в деревне несколько месяцев назад, но с тех пор он её не видел. Он был бы рад поспрашивать вокруг, чтобы помочь найти её или определить, куда она отправилась — если бы только кто-нибудь мог помочь положить конец актуальным угрозам. Как у мейстерзингера Эмхерста (как в пьесе, так и вне её), у Ивана много связей, которые он может использовать, чтобы найти Радагу.

Дом, милый дом. Васька — единственный наследник Загии, так что дом резчицы по дереву теперь является домом персонажа для целей пьесы. Иван знает, что Загия даже сохранила комнату специально для Васьки на случай возвращения её

наследника. Он вручает большой ключ и предполагает, что дом может стать удобным пристанищем, пока персонажи находятся в деревне.

Магазин Загии. У Загии Главас была лавка, где она занималась резьбой по дереву, недалеко от деревенских ворот. Здесь её и убили. Ученица Загии, молодая женщина по имени Дражика Войчек, живёт на чердаке над магазином. Иван описывает её как “своего рода ничтожество”, которое приняла Загия, и говорит персонажам, что они не должны ожидать от неё многого. Он не знает, что будет с магазином, поскольку у Дражики, конечно же, нет навыков, чтобы поддерживать его в рабочем состоянии.

Расскажите о моей тёте. Загия была суровой женщиной, но талантливой, дотошной и основательной в своем ремесле. Отец Шрейко, Сатори, поддержал их брак, заявив, что твёрдый характер Загии уравновесит более яркий характер Шрейко и принесёт пользу обоим семейным предприятиям. (Если персонаж, играющий Ваську, не человек, и его спрашивают о его происхождении, Иван говорит, что сестра Загии Зурелла, давно умершая, взяла Ваську к себе в младенчестве.)

Уроки музыки. Если персонажи спрашивают о песне, которой мейстерзингер учил детей, Иван объясняет, что это Мадости Мора — одна из священных песен, которой впервые научил народ Картакасса дедушка Волк. Действительно, говорят, что при освоении песня замедляет старение и дарует долгую жизнь. Персонажи, вероятно, услышат, как её поют другие, так как она довольно популярна в Эмхерсте.

Направления. Иван может указать путь в любую точку Эмхерста, куда персонажам может понадобиться отправиться. Если им когда-нибудь понадобится его найти, большую часть времени он находится в амфитеатре. По вечерам он часто ужинает и выпивает бокал микульбрау в таверне "Ухмыляющийся лис"

Новый дом

Бывший дом Загии — безопасное место для отдыха персонажей, но он также нужен для того, чтобы помочь им глубже вникнуть в свои роли в пьесе. Каждый раз, когда персонажи отсутствуют, вспомогательный персонал за кулисами добавляет в дом все больше и больше деталей, персонализируя его фотографиями, письмами, любимыми блюдами и подобным — до такой степени, что это место должно больше походить на дом персонажей, чем на любой из их настоящих домов.

Информация об области

Дом представляет собой простой двухэтажный дом, в котором есть спальня и большая гостиная с кухонным очагом на втором этаже, а также лестница на чердак, где находится комната Васьки.

Двери. Из гостиной в дом ведёт массивная дверь. Её можно запереть, для открытия потребуется ключ, который был дан персонажам, или успешная проверка Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. У вспомогательного персонала за кулисами тоже есть ключ.

Осмотр дома

По мере того, как персонажи исследуют дом, они могут узнать о жизни Загии и Васьки — и раскрыть первую из многих странных связей между ними и Васькой.

Гостиная

В этой большой комнате перед кухонным очагом расстелен коврик из медвежьей шкуры. Несколько стульев и два стола занимают большую часть пространства. Над камином висит семейный портрет, на котором изображены юная Загия, её покойная сестра Зурелла и ребенок, подозрительно похожий на молодую версию персонажа, выбранного на роль Васьки. Любой персонаж, исследующий портрет, отмечает, что, хотя он кажется старым, местами краска всё ещё влажная.

На двух из четырёх стен висят полки с красивой резьбой, заполненные резными деревянными чашами, посудой, горшками, инструментами и книгами. Книги в основном посвящены деревьям и типам древесины или представляют собой альбомы для зарисовок, заполненные многочисленными рисунками Загии. На стенах висят другие резные изделия из дерева.

Если кто-либо из персонажей проявил интерес к какой-либо легкодоступной еде или напитку во время разговора с Зандрой или Иваном, они окажутся на полках. Кроме того, на стеллаже на одной полке есть место для четырёх бутылок микульбрау, но в настоящее время там находится две. (Дражика украла две других.)

Представленные эскизы и резьба по дереву демонстрируют талант мастера, что может быть отмечено любым персонажем, имеющим опыт резьбы по дереву или работавшим с искусством. Также это может отметить успешно прошедший проверку Интеллекта (Выступление) Сл 10 или проверку Мудрости Сл 10, с использованием владения инструментами резчика по дереву.

Комната Васьки

Комната Васьки на чердаке, похоже, сохранилась такой, какой она могла быть, когда Васька уехал. На стенах висят детские рисунки, а на полках расставлены игрушки и другие памятные вещи. Все эти предметы подходят персонажу, играющему Ваську. Например, воин может найти в комнате деревянный меч и щит ребёнка, а жрец может увидеть священный символ своего бога, нарисованный на бумаге, которая висит на стене. Аналогично, одежда, найденная в комнате, рассчитана на ребёнка, но выполнена в стиле, предпочитаемых персонажем.

Комната Загии

В комнате Загии на первом этаже есть шкаф, увешанный простой одеждой и спецодеждой резчика по дереву. В ногах кровати стоит сундук, наполненный набросками Загии, бумагами с подробным описанием её процветающего бизнеса, дневником и любовными письмами от Шрейко. Из письма можно понять, что Шрейко и Загия были очень разными людьми. Он был страстным и интересовался модными вещами, а дневник Загии выдаёт в хозяйке стоического, практичного человека, озабоченного успехом своего бизнеса. Она также пишет о надежде, что от её союза со Шрейко родятся дети, которые могли бы наследовать её, поскольку Ваську никто не видел с тех пор, как он сбежал.

Старые записи в дневнике описывают, что после того, как Васька ушёл из дома, Зурелла чахла, потеряв волю к жизни. Загия не винит Ваську, но надеется, что ему хорошо, где бы он ни был, поскольку он — её единственный родственник, оставшийся после смерти Зуреллы.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 позволяет персонажу, читающему дневник, узнать мнение Загии о многих людях в деревне. Она считала, что её ученица Дражика Войчек бездарна и годится только для чёрной работы. Загия чувствовала, что Зандре можно доверять, и сетует, что Зандра волею судьбы не стала её ученицей. В дневнике также отмечается, что отец Шрейко, Сатори, по темпераменту был ей ближе и был бы лучшей парой, если бы не был в преклонном возрасте.

Сокровища. Персонажи, обыскивающие сундук, также обнаруживают зелье лечения и мешочек с несколькими золотыми монетами.

Новые роли

Роль Васьки не обязательно должна быть единственной ролью, которую призваны сыграть персонажи, особенно если ваши игроки охотно принимают идею навязывания им ролей в “живой пьесе” Эмхерста. Подумайте о том, чтобы добавить в приключение одну или несколько из следующих ролей, чтобы расширить его центральную тему, но не забывайте проявлять уважение к своим игрокам. Если кто-то испытывает дискомфорт из-за какого-то аспекта роли или просит вас воздержаться, от роли можно легко отказаться.

Объект страсти

После того, как Анжелия Юрьев убита (см. раздел “Временная шкала” во 2-й части приключения), Шрейко нужен объект страсти, чтобы завершить свою роль в пьесе, как задумано, — и он может выбрать одного из персонажей. Всего через день после того, как была убита его невеста, и через полдня после того, как таким же образом была убита его настоящая любовь, Шрейко появляется с цветами и ланчем для пикника. Он утверждает, что у него и выбранного персонажа есть связь, и даже показывает золотое кольцо с вырезанным цветочным узором, которое, по его словам, подарил ему персонаж. (Позже объект страсти находит в своих личных вещах квитанцию от ювелира за кольцо.)

Шрейко приятен и пытается расположить к себе персонажа, никогда не становясь напористым или агрессивным. "*Невеста скорняка*" — романтическая комедия, и он старается придерживаться этого жанра.

Наставник

Зандра играет роль заинтересованного подростка, интересующегося внешним миром. Она может начать следовать за одним из персонажей, если они проявят интерес к рассказыванию историй или наставничеству над ней. Независимо от того, что говорит или делает персонаж-наставник, Зандра начинает одеваться как он, используя оружие или другие атрибуты, похожие на то, что носит персонаж. Она начинает называть себя оруженосцем или ученицей персонажа, выполняя для него поручения и принося ему еду.

Ничего не подозревающий убийца

Эта роль особенно хорошо подходит для тех, кто отделяется от остальной группы. Актёры Эмхерста могут начать убеждать одного из персонажей в том, что он мог невольно стать убийцей. Персонал за кулисами следит за тем, чтобы у ничего не подозревающего убийцы были проблемы с отдыхом, подкладывая камни в матрас, смазывая одежду странно пахнущими веществами, брызгая кровью на ботинки или перчатки или подсыпая в еду наркотики, чтобы после сна он не помнил о прошедшей ночи.

В течение дня сельские актеры расспрашивают ничего не подозревающего персонажа-убийцу, утверждая, что видели, как он бродил по ночным улицам, держась в тени — и всегда рядом с местом последнего убийства. Например, на следующее утро после поджога персонаж может найти в своем рюкзаке несколько пустых фляг из-под масла. Если персонажи обнаруживают и раскрывают отравления, позже ничего не подозревающий персонаж-убийца находит яд, завёрнутый в льняную ткань, в поясной сумке или кармане (подробнее описано ниже.)

РАСШИРЕНИЕ ИГРЫ

То, что дополнительные персонажи берут на себя новые роли, даёт множество возможностей для отыгрыша и может расширить игровой опыт этого приключения.

Оценка — Часть 1

За эту первую часть приключения каждый персонаж получает оценку из пяти баллов. Используйте рекомендации в “Приложении B: Баллы оценки” для получения дополнительных указаний.

МОДИФИКАТОРЫ ОЦЕНКИ

Событие	Модификатор
Принятие роли	+1
Проявление музыкального таланта	+1
Вопрос о собственной идентичности	+1
Осмотр документов Загии	+1
Отказ от роли	-1
Пропуск важной подсказки или сигнала	-1
Требование помощи в поиске Радаги прежде помощи в раскрытии убийств	-1
Грубость или жестокость	-1
На усмотрение мастера	+1/-1

Развитие событий

Скорее всего, наступит полдень, когда персонажи будут готовы начать своё расследование. Когда они будут готовы, переходите к части 2, но не стесняйтесь возвращаться к части 1, если персонажи захотят продолжить исследование дома Загии.

Часть 2: Что-то не так

Ориентировочная продолжительность: 1 час

Персонажи расследуют происходящее в Эмхерсте, пытаясь разгадать тайну серийных убийств, но несколько отвлекающих факторов усложняют их поиски убийцы. Кульминацией этой части приключения является установление виновности Дражики.

Темы: тайна, подвергающаяся сомнению реальность, сюрреализм

Эмхерст днём

Персонажи вольны проводить расследование по своему усмотрению — и почти сразу могут заметить, что деревня вокруг них, по-видимому, меняется в соответствии с настроением их расследования. Если персонажи настроены оптимистично, они вознаграждаются бодрой музыкой и песнями. Мрачное настроение отражается в мрачных взглядах местных жителей или пении панихид.

Информацию об окрестностях Эмхерста можно найти в части 1 приключения.

Временная шкала

Эта часть приключения задумана свободной и предполагается, что вы будете управлять временем, направляя игроков. Таким образом, расследование зависит от того, каким уликам персонажи уделят внимание, и может изменяться с появлением отвлекающих факторов.

Если персонажи не вмешаются, чтобы изменить временную шкалу, представление в Эмхерсте разворачивается следующим образом:

День 1. *"Невеста скорняка"* начинается за четыре дня до прибытия героев в Эмхерст.

День 3. Дражика убивает Загию в припадке ярости за лавкой резчицы по дереву, обрушивая на неё большую кучу бревен.

День 4. Дражика отравляет Сатори в его доме с помощью приправленного микульбрау. Поскольку он не умирает сразу, она отрезает ему язык, пока он без сознания.

День 5, утро. Группа прибывает в Эмхерст.

День 5, полдень. Герои начинают своё расследование.

День 5, ночь. Дражика убивает Анжелию, отравляя её.Чтобы скрыть преступление, она поджигает пекарню.

День 6. Дражика пытается отравить Шрейко, но благодаря своей чувствительности ликантропа, он обнаруживает яд и выживает. Если персонажи еще не объявили Дражику убийцей, Шрейко предгагает им распить бутылку отравленного микульбрау, которую она ему дала. (Он подозревает, что содержимое отравлено и хочет указать пальцем на Дражику, не выходя из роли.)

День 7, утро. Пьеса заканчивается. Если персонажи не остановили Дражику, её объявляют восходящей звездой.

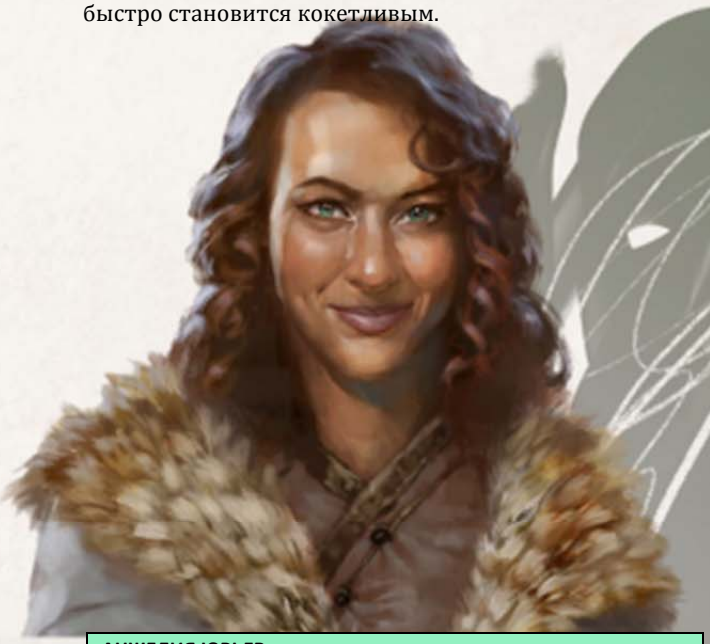
Расследование

Есть несколько способов найти убийцу. Некоторые места, которые могут посетить персонажи, описаны ниже, хотя не все они должны стать частью расследования. Доказательства, указывающие на Дражику, отмечаются абзацами с заголовком “Улики”. Если окружение изменяется с течением времени, это отмечается абзацами с заголовком “Событие”.

Пекарня

Деревенская пекарня работает в течение всего дня и закрывается на ночь. Здесь есть витрина для демонстрации товаров и гораздо большая по размеру задняя комната с несколькими печами, где работают Анжелия и две другие женщины. Если персонажи приходят в пекарню в первый день своего пребывания в Эмхерсте (пятый день пьесы), пекарь и поставщца провизии Анжелия Юрьев (**обыватель**) приветствует их. Она всё ещё готовится к свадьбе Загии, несмотря на недавнюю смерть резчицы по дереву. Если спросить, Анжелия утверждает, что Сатори Козина заплатил ей вперёд, поэтому она планирует доставить еду, как и обещала.

Персонажи могут застать в пекарне Шрейко. Неудобный, но остроумный разговор о кейтеринге быстро становится кокетливым.



АНЖЕЛИЯ ЮРЬЕВ

Человек обыватель; “поставщца провизии/пекарь” (главная роль)

Одна из трёх главных актёров в "*Невесте скорняка*", Анжелия Юрьев [Angeleia Jourev] играет роль привлекательного, трудолюбивого пекаря с природным обаянием. Несмотря на то, что она талантливая актриса, она не особенно хорошо готовит, что отмечают персонажи, пробуя что-либо из её блюд.

Чего хочет. Анжелия хочет успешно завершить свою роль, несмотря на то, что потеряла свою сюжетную линию непреднамеренной соперницы невесты посреди пьесы.

Симпатичная недотёпа. Анжелия неуклюжа и часто роняет вещи или неправильно отмеряет ингредиенты. Каким-то образом она всегда делает так, что это выглядит мило.

Событие

Где-то после полуночи в тот день, когда герои прибывают в Эмхерст, Дражика накладывает на себя заклинание *невидимость [invisibility]* и крадётся в пекарню к Анжелии, кототрая всё ещё работает и перекусывает выпечкой. Дражика тайно посыпает выпечку ядом (изельчённая лисья труба; см. ниже), после этого у Анжелии возникают проблемы с дыханием, она теряет сознание, и вскоре умирает. Переживая, что её могут разоблачить, и приходя в ярость от того, что Анжелия не умерла сразу, Дражика вырезает язык Анжелии стамеской для резьбы по дереву. Чтобы скрыть своё преступление, она поджигает пекарню, а потом снова накладывает на себя *невидимость*, чтобы сбежать. В зависимости от того, что делают персонажи или где они находятся, их могут привлечь для борьбы с пожаром.

Улики

К тому времени, когда пожар был потушен, тело Загии обгорело до неузнаваемости. Но тщательный обыск территории вокруг пекарни и успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 12 позволяет найти язык гуманоида в козьем загоне по соседству. Отрезали весьма неаккуратно, и успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Медицина) Сл 12 позволяет понять, что язык был отрезан лезвием, не предназначенным для разрезания плоти. Если персонажи сравнивают зазубрины вдоль отрезанного края с одной из стамесок из магазина Загии, они замечают совпадение.

Роковые цветы

Вдоль склона холма, на котором построен Эмхерст, а также в ящиках на окнах магазина Загии растут красивые жёлтые цветы, которые называюся лисья труба. Все части лисьей трубы — цветы, стебли, листья и семена — ядовиты. Персонаж, который изучает растение и преуспевает в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15, оценивает растение как ядовитое и может предположить, что его яд вызывает удушье. Любой персонаж из Картакасса совершает эту проверку с преимуществом. Лисья труба сохраняет свою эффективность в течение нескольких дней, если её высушить и измельчить в порошок. За пределами Картакасса она теряет свои ядовитые свойства.

У любого существа, которое вдыхает или проглатывает яд лисьей трубы, немедленно возникают проблемы с дыханием. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12,иначе станет отравленным и начнёт задыхаться в течение количества раундов, равного 1 + модификатор Телосложения. По истечении этого времени существо может совершить второй спасбросок. Другое существо может оказать помощь, предоставляя преимущество на спасбросок при успешной проверке Мудрости (Медицина) Сл 10 или проверке Интеллекта или Мудрости Сл 10 с использованием набора травника или набора отравителя. Если существо проваливает второй спасбросок, оно умирает.

Лавка скорняка

Лавка скорняка — одно из самых оживлённых предприятий в деревне. Звероловы сдают шкуры, торговцы покупают их, а множество рабочих упаковывают их для отправки в более густонаселенные поселения Скальд и Гармония.

Шрейко Козина (**обыватель**) проводит здесь около трети своего дня, очаровывая покупателей и продавцов, а затем отправляется в пекарню, посещает таверну "Ухмыляющийся лис" или прогуливается по Эмхерсту, распевая песни и купаясь в обожании своих односельчан.

ШРЕЙКО КОЗИНА

Верфольф (человек); “скорняк” (главная роль)

Шрейко Козина [Sreyko Kozina] — один из трёх главных актёров в "*Невесте скорняка*", и играет гладко и уверенно. Поскольку он протеже Тёмного Лорда Картакасса, Харкона Лукаса, у него светлое будущее, и неудивительно, что ему дали главную роль в "*Невесте скорняка*". Красивый скорняк собирается жениться на резчице по дереву, пока комедия ошибок не приводит к тому, что он вместо этого влюбляется в поставщика еды на свадьбу. Шрейко сосредоточен только на своих партнёршах по пьесе и едва замечает Дражику в её второстепенной роли ученицы резчицы по дереву

Чего хочет. Если спектакль пройдёт хорошо, вполне вероятно, что Шрейко приобретёт достаточную репутацию, чтобы совершить турне по Картакассу. Он уверен, что его недавнее превращение в вервольфа, покровительство знаменитого Харкона Лукаса и хвалебная оценка школы Живого Театра Эмхерста гарантируют ему славу..

Поразительно красив. Шрейко до боли красив и обладает едким сарказмом. Недавно он стал ликантропом и беспокоился, что это помешает ему добиться успеха в карьере. Но затем его наставник — знаменитый Харкон Лукас — признался, что он тоже проклят. Теперь Шрейко наслаждается своей ролью социального хищника, и ему нравится быть в центре внимания.

Событие

Вечером 6-го дня, если персонажи ещё не определили, что Дражика — убийца, она пытается отравить Шрейко бутылкой микульбрау, добавив в жидкость лисью трубу (точно так же, как она убила его отца, Сатори). Однако обостренные чувства вервольфа помогают обнаружить яд, и он принимает бутылку, но не пьет её.

Затем Шрейко разыскивает персонажей и предлагает поделиться бутылкой, которую ему только что дала Дражика. Он надеется, что такое обнаружение попытки отравления укажет на Дражику без того, чтобы он вышел из роли. (При этом он надеется, что персонажи просто не подумают, что он пытается их отравить.) Шрейко отмечает, что иностранцы часто находят вино горьким, и предлагает разбавить его яблочным соком. Любой персонаж, который пьёт вино, должен совершить спасбросок Телосложения, как описано в “Роковых цветах” выше. Те, кто разбавляет вино, имеют преимущество на этот спасбросок.

Караул

Вполне вероятно, что у персонажей будет причина искать деревенского стражника Горгова (**обывателя**), которого можно найти прогуливающимся по деревенской стене и кивающим всем, кого он встречает. Горгов не приложил никаких усилий для расследования убийств, и он счастлив предоставить это расследование персонажам. Он пытается выглядеть некомпетентным, но на самом деле он боится — не убийцы, а того, что не справится со своей ролью. Если его попросят помочь в расследовании, он скажет, что слишком занят, следя за тем, чтобы волки не копали под деревянной стеной, окружающей деревню.

Горгов приказал перенести тела предыдущих жертв убийства в сенник, где их можно найти, если персонажи захотят провести осмотр. Кроме этого, у него нет никаких предложений, но он желает персонажам удачи.

ГОРГОВ

Человек обыватель; “страж” (роль второго плана)

Горгов [Gorgov] едва удерживается на своём месте в школе Живого Театра Эмхерста и испытал облегчение, получив роль деревенского стража в "*Невесте скорняка*". До убийств он был второстепенным персонажем, который должен был весь день ходить по стенам, распевая "Мадости Мора" и кивая в знак приветствия тем, мимо кого проходит, и убеждаться, что волки не смогут проникнуть в Эмхерст. Теперь он оказался в центре внимания, к которому не был готов, и он в ужасе.

Чего хочет. Горгов надеется, что персонажи возьмут расследование на себя, чтобы он мог вернуться к хождению по стенам и не рисковал плохо сыграть свою роль.

Молодой вид. Горгову двадцать три года, и он играет роль пожилого охранника, который кое-что повидал и теперь удалился в идиллическую деревню Эмхерст. Хотя он выкрасил волосы в серый цвет, пытается скрыть лицо под фальшивой бородой и ходит медленно, очевидно, что он не так стар, как выглядит.

Событие

Если персонажи не заметят пожар в пекарне первыми, Горгов видит это и собирает жителей деревни, чтобы потушить его. Несмотря на то, что распространение огня предотвращено, пекарня полностью разрушена. Если персонажи не прибывают на помощь, Горгов призывает их к расследованию. Он точно так же отмахивается от любых других преступлений, которые происходят, признавая персонажей гораздо более компетентными, чем он мог бы быть для роли, которую он не репетировал

Таверна "Ухмыляющийся лис"

"Ухмыляющийся лис" заполнен второстепенными персонажами пьесы, которые пьют или едят большую часть дня, пока она не закроется за два часа до полуночи. Хотя это место не имеет отношения ни к одному из убийств, это отличное место для персонажей, чтобы собрать информацию о людях и событиях в деревне. Все остаются в образе, и большинство сплетничает об очевидной искре между Шрейко и Анжелией (до тех пор, пока её не убьют). Затем жители деревни начинают сплетничать о том, как не везет Шрейко в любви.

Тела в сарае

Персонажи могут найти останки умерших под одеялами в пустом сеннике. Все тела имеют признаки разложения и укусов насекомых и грызунов.

Загия

Тело Загии покрыто сильными синяками и переломано. Успешная проверка Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Расследование) Сл 10 позволяет понять, что её смертельные травмы согласуются с тем, что тело было раздавлено множеством падающих брёвен.

Сатори

У Сатори, мужчины средних лет, отсутствует язык, а на его горле и лице видны синяки.

Улики. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Медицина) Сл 12 позволяет заметить, что то, что осталось от языка Сатори, было отрезано лезвием, не предназначенным для разрезания плоти (так же, как язык Анжелии). Если персонажи сравнивают зазубрины вдоль отрезанного края с одной из стамесок из магазина Загии, они замечают совпадение.

Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 15 позволяет определить, что синяки и кровоизлияния в глазах Сатори указывают на то, что он был отравлен ядом, вызывающим удушье.

Анжелия

После убийства Анжелии её сильно обгоревший труп приносят сюда, чтобы он лежал с остальными.

Улики. Удаление языка Анжелии было грубым процессом. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Медицина) Сл 12 позволяет заметить, что то, что осталось от языка Анжелии, было отрезано лезвием, не предназначенным для разрезания плоти (так же, как язык Сатори). Если персонажи сравнивают зазубрины вдоль отрезанного края с одной из стамесок из магазина Загии, они замечают совпадение.

Дом Козина

Дом Козина полон печали. Несмотря на явные признаки траура, украшения для свадьбы, которая должна была состояться, все ещё на виду. Шрейко редко приходит сюда, разве что поспать, и слуги убрали место смерти Сатори.

Улики.

Молодая горничная Эффа (**обыватель**) смиренно смотрит в пол, не в состоянии отвечать на вопросы, пока персонаж не преуспеют в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 12. Упоминание мейстерзингера даёт преимущество на проверку. Тихим шепотом Эффа рассказывает персонажам, что в ночь смерти Сатори приходил посетитель. Она не видела, кто это был, но судя по голосу, это была женщина. Она говорит, что Шрейко вернулся домой только утром, так что он не мог видеть посетителя.

Эффа обнаружила тело Сатори на следующее утро и позвала пожилого охранника Горгова. Ужасная сцена оказалась не такой ужасной, как она сначала подумала, поскольку то, что она приняла за кровь, оказалось в основном пролитым микульбрау. Если персонажи спросят, полупустая бутылка микульбрау, которую Эффа нашла на месте убийства, всё ещё находится в кладовой. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл позволяет заметить странный запах вина. Успешная проверка Интеллекта Сл 12 с использованием набора травника или набора отравителя позволяет определить, что вино отравлено.

Мастерская резчицы по дереву

Дражика (**бард [bard]**) держит лавку Загии открытой после смерти мастера-резчицы по дереву, но дела идут неважно. Поскольку Загия ушла из пьесы, у многих других актеров нет причин заходить. Увидев персонажей, Дражика становится чрезмерно расстроенной и подробно рассказывает о своей потере. Она благодарна за то, что Васька приехал, чтобы унаследовать бизнес и взять его в свои руки. Конечно, если Ваське это неинтересно, Дражика с радостью возьмёт это на себя в память о Загии.

Дражика следует за персонажами повсюду, если они обыскивают магазин, её слезы время от времени прерываются причитаниями.

Первый этаж

Мастерская на первом этаже, как правило, опрятна, но в настоящее время выполняется несколько проектов.

Улики. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет заметить, что, если все инструменты, разбросанные вокруг, вернуть на свои места, одной стамески будет не хватать. Если спросить, Дражика скажет, что стамеска пропала неделю назад, после визита Шрейко. Загия отказалась обвинять своего суженого в воровстве, поэтому дело было прекращено.

Чердак

Маленькая спальня Дражики находится на чердаке магазина. Дверь заперта, но её можно открыть при успешной проверке Ловкости Сл 15 с помощью воровских инструментов. Дражика радостью позволяет персонажам заглянуть внутрь, но обижается, если кто-то хочет подробно осмотреть её вещи. Здесь беспорядок ещё сильнее, чем на первом этаже, беспорядочно разбросаны книги, одежда и недоеденная еда.

Улики. Среди груды грязной одежды и тарелок есть несколько книг о резьбе по дереву. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 позволяет заметить несколько книг на другие темы — две кулинарные книги с длинными главами о технике выпечки и книгу, в которой описано использование шкур животных. (Дражика читала все эти книги для исследования трёх главных ролей в пьесе.)

За пределами магазина

Груда бревен беспорядочно лежит после обрушения. Сцена согласуется с историей Загии, погибшей в результате трагического несчастного случая, и не видно никаких признаков того, что Дражика перевернула кучу.

Улики. Лисья труба посажена в ящиках на окнах по всему магазину Загии (как и в ящиках на окнах по всей деревне). Однако при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 персонаж замечает, что ящик под задним окном пуст. Земля была прополота за последние несколько дней, когда все растения, находившиеся в ящике, были вырваны с корнем.

ДРАЖИКА ВОЙЧЕК

Человек обыватель; "ученица резчицы по дереву" (роль второго плана)

Дражика Войчек [Dragica Voyjec] не может поверить, что ей отказали в главной роли в "*Невесте скорняка*". Она готовилась ко всем главным ролям, изучая основы их профессии, чтобы придать реалистичности своему выступлению. Но потом Загии, которую всегда ненавидела Дражика, дали роль резчицы по дереву — и Дражика была вынуждена играть её ученицу?! Этого не может быть. Этого не должно быть. Дражика знает, что ей суждено было стать звездой, даже если ей придется карабкаться на вершину по трупам своих соперников.

Чего хочет. Дражика станет звездой. *Настоящей звездой*! Как только у нее случится большой прорыв, она планирует стать более знаменитой, чем Харкон Лукас, и, возможно, даже совершит турне по другим доменам!

Чрезмерное переигрывание. Дражика перебарщивает во всём, делая каждое свое действие грандиозным, размашистым, громким или броским. Чтобы превратить роль ученицы в ведущую роль, которую ранее занимала Загия, она постоянно вырезает деревянные безделушки, разражается песнями, когда рядом находятся другие люди, и начинает танцевать в неподходящее время. Всякий раз, когда она видит Шрейко, она колеблется между крайним опустошением из-за смерти своей наставницы и бросками на скорняка в надежде заменить поставщицу провизии Анжелию в качестве объекта страсти пьесы.

ДРАЖИКА В БЕГАХ

Часть 3 приключения предполагает, что персонажи приходят к осознанию того, что Дражика — убийца, а затем ищут её по деревне. Если они придут к такому выводу, находясь с ней рядом в этом разделе, вы сами решите, что произойдёт. Проще всего решить так, что Дражика любит держаться достаточно далеко от персонажей, чтобы она знала, что может наложить невидимость и убежать, если начнется шумиха, а персонажам останется следовать по её следам, чтобы увидеть, куда она ушла. Что бы ни случилось, постарайтесь не начинать боевое столкновение с Дражикой в этой части приключения, чтобы кульминационная битва в амфитеатре могла разыграться так, как задумано.

Один и один будет три

Ряд любопытных вещей, происходящих в Эмхерсте, могут отвлечь внимание или осложнить расследование персонажей. Вы можете использовать их, чтобы придать изюминку расследованию или продлить вторую часть приключения на целый час.

Кровавое микульбрау

Микульбрау — горькое, кроваво-красное картаканское вино, предназначенное для улучшения певческого голоса. Оно ценится среди жителей Эмхерста, но его горечь не нравится большинству приезжих. Это вино временно окрашивает зубы пьющего в красный цвет (прикрывая окровавленные зубы многих ликантропов). Шрейко и мейстерзингер Иван Марик часто пьют микульбрау.

Фонтан молодости

Большинство жителей деревни молоды (за двумя заметными исключениями — Иваном Мариком и Сатори Козина.), даже те, кто утверждает, что они пожилые. Жители Эмхерста приписывают это Мадости Мора, волшебной священной песне, которая сохраняет их молодость, если они остаются в деревне и часто поют её. Эта песня на самом деле не волшебная — и даже не одна из священных мора Картакасса. Но если десятки жителей деревни тихо запоют её на заднем плане, то это может вызвать настороженность у персонажей.

Безумства мейстерзингера

Как режиссёр и рассказчик, мейстерзингер Иван Марик появляется в странные моменты, чтобы заставить персонажей поделиться с ним идеями. Он постоянно излагает детали, которые они уже знают, рассказывая их для несуществующей аудитории пьесы.

Роман со скорняком

Шрейко легко обвинить в убийствах персонажей, которые не до конца расследуют окружающие их события. Он выглядит равнодушным к смерти своей наречённой, у него явный романтический интерес к поставщице провизии, которую позже убивают, и он может даже попытаться выбрать персонажа в качестве нового объекта страсти, как только Анжелия умрёт. Тем не менее, у него есть явное алиби на каждое из убийств, и если на него напасть, дела пойдут плохо у персонажей, которые не могут причинить ему вред магией или посеребрённым оружием. Если Шрейко вынудить сражаться, он воздерживается от превращения в вервольфа, пока он не находится вне поля зрения других актёров или если у него нет иного выбора.

Тени днём и ночью

Иногда можно увидеть людей в масках, одетых в чёрное, крадущихся по деревне, появляющихся из канализации или бесследно исчезающих в переулках. Как ни странно, никто из жителей деревни, похоже, не замечает их, и все пренебрежительно относятся к заявлениям персонажей, если о них сообщают. Эти фигуры — члены закулисной команды школы Живого Театра, которые используют сценические эффекты и люки для передвижения по деревне. Потайные двери расположены так хитро, что даже искатели приключений 3-го уровня не могут их найти.

Вспомогательный персонал за кулисами никогда не следует видеть дольше, чем на короткое мгновение, и на расстоянии, давая им возможность убежать, если персонажи за ними будут гоняться. Другие актёры помогают персоналу скрыться за кулисами, “случайно” натыкаясь на преследующих их персонажей, светя им в лицо фонарём, чтобы отвлечь внимание, и т.д.

Если вы решите позволить персонажам каким-то образом схватить вспомогательный персонал за кулисами, то он старше большинства жителей деревни и отказывается говорить или реагировать каким-либо образом. Остальные актёры делают вид, что не видят его, но сделают всё возможное, чтобы отвлечь персонажей и дать захваченному шанс сбежать.

Все члены команды используют блок статистики **обывателя**, но могут играть тихую роль опасного плута или опытного заклинателя, если это поможет им уйти от персонажей

Оценка — Часть 2

За вторую часть приключения каждый персонаж получает оценку из пяти баллов. Используйте рекомендации в “Приложении B: Баллы оценки” для получения дополнительных указаний.

МОДИФИКАТОРЫ ОЦЕНКИ

Событие	Модификатор
Принятие роли	+1
Проявление музыкального таланта	+1
Вопрос о собственной идентичности	+1
Выпивание хотя бы одного бокала микульбрау	+1
Отказ от роли	-1
Пропуск важной подсказки или сигнала	-1
Грубость или жестокость	-1
Вопросы о возрасте актёров	-1
Взаимодействие с закулисным персоналом (не просто неблюдение(	-1
Обвинение не того НИП в убийстве	-1
На усмотрение мастера	+1/-1

Развитие событий

Когда персонажи определят, что Дражика — убийца, и будут готовы найти и схватить её, перейдите к части 3.

Часть 3: Сведение конкуренции к минимуму

Ориентировочная продолжительность: 1 час

Определив, что Дражика — убийца, персонажи пускаются в погоню по улицам Эмхерста! Приключение заканчивается королевской битвой в амфитеатре Эмхерста и захватом Дражики — или её триумфом.

Темы: тематический финал, любимцы публики

Эмхерст ночью

Это столкновение предполагает, когда персонажи выяснили, что Дражика — убийца, наступила ночь. Если это не так, замените темноту густым туманом и соответствующим образом отрегулируйте время столкновения.

Обыскав деревню в поисках Дражики, персонажи замечают, как она направляется к деревенским воротам. Когда она увидит, что её преследуют, она быстро нырнёт в амфитеатр, в котором герои встретились с мейстерзингером Мариком в части приключения.

Информация об области

Амфитеатр имеет следующие особенности.

Размеры и рельеф местности. Амфитеатр представляет собой конус длиной 80 футов с двумя проходами, спускающимися до самого нижнего 30-футового уровня, где расположена сцена. Земля покрыта утрамбованным песком, а сиденья для скамеек сделаны из распиленных брёвен. На сцене расположены две колонны и подвесные леса для закрепления светильников или декораций.

Звуки. Волки воют в ночи, а вдалеке слышна будоражащая кровь музыка барабанов и быстрых скрипок.

Свет. Ночь темна, луну закрывают тяжёлые тучи.

Погода. Туман наполняет воздух, делая ночь холодной и сырой.

Места в амфитеатре. При подъёме по скамейкам амфитеатра или по ступенькам по краям существо должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10. При успехе оно может двигаться с половинной скоростью. При провале проверки существо падает ничком.

Колонны. Две каменные колонны высотой 10 футов и диаметром 5 футов возвышаются на сцене, обеспечивая укрытие. Для подъёма на колонну потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10. До строительных лесов можно добраться с вершины любой колонны.

Пиротехника. В декорациях сцены находятся два пиротехнических заряда. Если какая-либо область сцены будет повреждена огнём, существует 25-процентная вероятность того, что сработает один заряд. Каждый заряд также можно целенаправленно взорвать, нанеся ему любой урон огнём. При детонации заряд взрывается с ослепительным фейерверком цветов, и каждое существо в пределах 10 футов от заряда должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе ослепнет до конца своего следующего хода. Кроме того, в радиусе 5 футов от заряда распространяется разноцветный дым, огибающий углы. Область, где находится дым, сильно заслонена. Дым остаётся в течение 1 раунда или до тех пор, пока его не рассеет сильный ветер.

Подмостки. Второй этаж расположен на высоте 10 футов над сценой, а над ним — сеть строительных лесов. Веревки, фонари и раздвижные декорации — всё это монтируется в этой области и управляется из неё. Лестница с левой стороны обеспечивает легкий доступ к строительным лесам.

Скользящие декорации. С сетки строительных лесов над сценой свисают несколько фрагментов фоновых декораций, нарисованных на дереве. Декорации представляют собой здания, деревья, волны, облака и горы, каждая длиной 15 футов и высотой 10 футов. Действием персонаж может потянуть верёвки за кулисами, чтобы опустить декорации и заставить их перемещаться по сцене, создавая стены, блокируя атаки или потенциально сбивая противников с ног. Успешный спасбросок Ловкости Сл 12 позволяет избежать движущихся декораций.

Информация о существах

С каждым убийством, совершённым Дражикой Войчек, Тёмные Силы одаривали **барда** всё большим талантом и силой. Это усилило её театральный талант, позволяя ей влиять на реальный мир, и призвать четырёх **волков [wolf],** чтобы они помогли ей в сражении с персонажами.

Бой начинается, когда Дражика просто выходит на сцену, а персонажи находятся в 50 футах от неё на вершине амфитеатра. Волки приближаются из-за спин персонажей. Дражика знает, что это её последний шанс на большой прорыв, и эпическая сцена боя — это как раз то, что ей нужно. Она ничего не скрывает и борется до конца. Волки управляются Тёмными Силами и сражаются не на жизнь, а на смерть.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Измените это столкновение в зависимости от относительной боевой мощи группы (см. “Приложение B: Советы Мастеру”).

Слабая: уберите одного **волка.**
Сильная: замените **волков** двумя **лютыми волками [dire wolf].**

Оценка Дражики

В начале части 3 Дражика имеет оценку в 8 баллов, изменённую с учетом следующих обстоятельств:

МОДИФИКАТОРЫ ОЦЕНКИ ДРАЖИКИ

Обстоятельство	Модификатор
Группа слаба*	-1
Группа сильна*	+1
Персонажи обвинили Дражику до «подарка» Шрейко в видеотравленного микульбрау	-1
На усмотрение мастера	+1/-1

* См раздел «Изменение этого приключения» в «Приложении B: Советы Мастеру»

Сравните оценку Дражики со средней оценкой персонажей, округлённой в меньшую сторону (см. “Приложение B: Баллы оценки”), и измените столкновение следующим образом:

Оценка Дражики выше. Дражика может совершить 3 легендарных действия (см. её блок статистики в разделе “Характеристики существ”). Охранник Горгов прибывает в первом раунде боя и видит, как персонажи атакуют Дражику. Сбитый с толку происходящим, он пытается удержать или сделать персонажей недееспособными.

Оценки одинаковы. Никаких изменений.

Оценка Дражики ниже. Дражика может совершить 1 легендарное действие. Охранник Горгов прибывает во втором раунде боя и отвечает на любой призыв о помощи от персонажей, нападая на волков.

Последствия оценки

Бой в амфитеатре должен быть театральным, как и подобает пьесе. В каждом раунде случайным образом выбирайте персонажа и используйте его общий балл оценки, чтобы выбрать подходящий эффект из приведённой ниже таблицы. (Как и во всех драмах, любимцы публики получают блага в бою, в то время как ситуация обернется против тех, кого нам нравится ненавидеть.)

ПОСЛЕДСТВИЯ ОЦЕНКИ

Балл	Модификатор
0-5	С верхних строительных лесов падает мешок с песком. Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10. иначе получит 3 (1к6) дробящего урона и будет сбит с ног.
	Занавес падает на персонажа, и тот должен преуспеть в спасброске Силы Сл 10, иначе или станет опутанным до конца своего хода.
	Декорации мешают атаке или движению персонажа. Персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе уронит всё, что держит в руках
	Часть двигающейся декорации проносится перед персонажем как раз в тот момент, когда он собирается атаковать, в результате чего атака будет совершаться с помехой.
6-7	Часть сцены или строительных лесов, по которым движется персонаж, неустойчива. Персонаж, который движется более чем на половину скорости, должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе упадёт ничком, когда закончит передвижение. (Персонаж на строительных лесах сначала падает на 20 футов и получает урон от падения, как обычно.) При успехе персонажу приходится беспорядочно двигаться, совершая бонусным действием действие Уклонение до конца своего хода.
	Из-за кулис доносится музыка. Если персонаж начинает петь или танцевать, он может бросить к6 и совершить проверку Харизмы (Выступление) Сл 10. При успехе персонаж добавляет бросок к6 к своему следующему броску к20. При провале он вычитает бросок к6 из своего следующего броска к20.
8-10	Персонаж оказывается в нужном месте в нужное время, когда его враг спотыкается. Одна атака, которую персонаж делает в этом раунде, совершается с преимуществом.
	Пиротехнический заряд взрывается перед следующим врагом, который атакует персонажа. Атака противника совершается с помехой.
	Дражика использует легендарное действие в конце хода персонажа, но ничего не происходит!

Сокровища

Дражика одета в *развевающийся плащ [cloak of billowing]*, и у неё есть мешочек с некоторыми драгоценностями Загии, на которые могут претендовать персонажи.

Сорвано!

Кульминация приключения определяется тем, победили ли персонажи Дражику или нет.

Дражика не побеждена

Когда Дражика вырывается из ваших лап, яркие фонари внезапно освещают вас, и мейстерзингер Иван Марик выходит через потайную дверь. Все жители деревни начинают бежать в амфитеатр и к свету. Люди в масках, одетые во всё черное, появляются из люков и потайных мест.
“И на этом всё заканчиваем”, — выкрикивает мейстерзингер. “Я хочу поблагодарить вас за то, что вы пришли на еще одно представление школы Живого Театра Эмхерста, и я хочу напомнить вам о нашем следующем спектакле через восемь недель, где мы будем ставить *"Ученого из холма Горы Умертвий"*. Давайте поаплодируем нашим актёрам, нашей команде за кулисами и особенно нашей удивительной новой подающей надежды звезде Дражике Войчек”.
Дражика выходит из-за ближайшей колонны и отвешивает глубокий поклон. Жители деревни яростно хлопают, улыбаются Дражике и начинают снимать костюмы, парики и маски.

Если Дражика выживет, другие жители деревни найдут её интерпретацию ученицы резчицы по дереву неожиданной, но совершенно новой. В конце концов, они аплодируют её таланту и объявляют её звездой шоу.

Дражика побеждена

Когда Дражика упала, на вас внезапно падает свет фонарей, и мейстерзингер Иван Марик выходит через потайную дверь. Все жители деревни начинают бежать в амфитеатр и к свету. Люди в масках, одетые во всё черное, появляются из люков и потайных мест.
“И на этом всё заканчиваем”, — выкрикивает Мейстерзингер. “Я хочу поблагодарить вас за то, что вы пришли на еще одно представление школы Живого Театра Эмхерста, и я хочу напомнить вам о нашем следующем спектакле через восемь недель, где мы будем ставить "Учёного из холма Горы Умертвий". Давайте поаплодируем нашим актерам, нашей команде за кулисами и особенно нашим приглашённым звёздам”.
Жители деревни яростно хлопают, улыбаются вам и начинают снимать костюмы, парики и маски.

За кулисами

Каким бы ни был исход боя и судьба Дражики, Иван Марик или другой член актёрского состава может рассказать персонажам всё о природе и целях школы Живого Театра Эмхерста.

Судьба Радаги

Когда Дражика уже никому не угрожает, персонажи могут напомнить Ивану, что ему пора выполнить свою часть сделки. Он уже навёл справки от имени персонажей и может привести их в комнату в Трюме сцены, где пряталась Радага. Свидетели говорят, что она покинула убежище чуть больше недели назад — вероятно, вскоре после того, как её заметили оперативники Аланика. Любое исследование пространства даёт понять, что Радага собрала вещи и уехала в спешке, но по оставленным бумагам и книгам можно предположить, что она исследовала мёртвых богов и отголоски их силы, известные как остатки.

Сокровища

Среди вещей, оставленных Радагой — колчан с четырьмя *стрелами +1* и волшебный фонарь, известный как *призрачный свет* (см. “Раздаточный материал 3: Награды персонажей”). Иван более чем готов позволить персонажам забрать вещи Радаги.

Подведение итогов

Когда герои встречаются с Кейб Козодой, разведчик сообщает им о слухах, что Радагу видели в Фалковнии, на службе у мага и учёного по имени Вьёрн Хорстман. Персонажи должны найти Радагу и освободить её от службы.

Из рюкзака Кейб достает талисман Тумана — специальный предмет, который позволяет путешествовать сквозь Туманы в определенный домен. Кейб даёт персонажам талисман в виде потёртой атласной маски, украшенной стекляшками, и объясняет, что как только они убедят Радагу покинуть Фалковнию, им следует зайти в Туманы, которые окружают домен и использовать маску, чтобы вернуться с Радагой к Аланику в Даймонлю. Поскольку Кейб не знает, где окажутся персонажи после завершения их миссии, сопровождать обратно их не будет. Разведчик несколько важность сохранения маски в безопасности, поскольку без нее персонажи не смогут покинуть Фалковнию.

“Прямо... в Фалковнию”, — шепчет Кейб, собравшись с духом.

Это приключение заканчивается, когда персонажи входят в Туманы.

Журнал расследования

Предоставьте каждому игроку копию Журнала расследования. Перед окончанием сессии каждый игрок должен выбрать, какие из предметов, найденных во время приключения, он хотел бы сохранить, и вычеркнуть другие.

Драматические личности

Следующие НИП являются важными в этом приключении .

Анжелия Юрьев

Человек обыватель; “поставщца провизии/пекарь” (главная роль)
Одна из трёх главных актёров в "*Невесте скорняка*", Анжелия Юрьев [Angeleia Jourev] играет роль привлекательного, трудолюбивого пекаря с природным обаянием. Несмотря на то, что она талантливая актриса, она не особенно хорошо готовит, что отмечают персонажи, пробуя что-либо из её блюд.

Чего хочет. Анжелия хочет успешно завершить свою роль, несмотря на то что потеряла свою сюжетную линию непреднамеренной соперницы невесты посреди пьесы.

Симпатичная недотёпа. Анжелия неуклюжа и часто роняет вещи или неправильно отмеряет ингредиенты. Каким-то образом она всегда делает так, что это выглядит мило

Дражика Войчек

Человек обыватель; “ученица резчицы по дереву” (роль второго плана)
Дражика Войчек [Dragica Voyjec] не может поверить, что ей отказали в главной роли в "*Невесте скорняка*". Она готовилась ко всем главным ролям, изучая основы их профессии, чтобы придать реалистичности своему выступлению. Но потом Загии, которую всегда ненавидела Дражика, дали роль резчицы по дереву — и Дражика была вынуждена играть её ученицу?! Этого не может быть. Этого не должно быть. Дражика знает, что ей суждено было стать звездой, даже если ей придется карабкаться на вершину по трупам своих соперников.

Чего хочет. Дражика станет звездой. Настоящей звездой! Как только у нее случится большой прорыв, она планирует стать более знаменитой, чем Харкон Лукас, и, возможно, даже совершит турне по другим доменам!

Чрезмерное переигрывание. Дражика перебарщивает во всём, делая каждое свое действие грандиозным, размашистым, громким или броским. Чтобы превратить роль ученицы в ведущую роль, которую ранее занимала Загия, она постоянно вырезает деревянные безделушки, разражается песнями, когда рядом находятся другие люди, и начинает танцевать в неподходящее время. Всякий раз, когда она видит Шрейко, она колеблется между крайним опустошением из-за смерти своей наставницы и бросками на скорняка в надежде заменить поставщицу провизии Анжелию в качестве объекта страсти пьесы.

Горгов

Человек обыватель; “страж” (роль второго плана)
Горгов [Gorgov] едва удерживается на своём месте в школе Живого Театра Эмхерста и испытал облегчение, получив роль деревенского стража в *"Невесте скорняка"*. До убийств он был второстепенным персонажем, который должен был весь день ходить по стенам, распевая "Мадости Мора" и кивая в знак приветствия тем, мимо кого проходит, и убеждаться, что волки не смогут проникнуть в Эмхерст. Теперь он оказался в центре внимания, к которому не был готов, и он в ужасе.

Чего хочет. Горгов надеется, что персонажи возьмут расследование на себя, чтобы он мог вернуться к хождению по стенам и не рисковал плохо сыграть свою роль.

Молодой вид. Горгову двадцать три года, и он играет роль пожилого охранника, который кое-что повидал и теперь удалился в идиллическую деревню Эмхерст. Хотя он выкрасил волосы в серый цвет, пытается скрыть лицо под фальшивой бородой и ходит медленно, очевидно, что он не так стар, как выглядит.

Иван Марик

Человек, обыватель; “мейстерзингер” (актёр-режиссёр)
Иван Марик [Ivan Marik] — один из режиссеров школы Живого Театра Эмхерста и единственный из режиссеров, кто играет роль в этой постановке. Он уроженец Эмхерста и всю свою жизнь провел в театре. В обеих своих ролях мейстерзингера он дружелюбен и жизнерадостен, всегда оптимистичен. На фоне проблем, вызванных недавними убийствами, он видит в персонажах опытных следователей, посланных спасти деревенскую постановку "*Невесты скорняка".* Как же повезло!

Чего хочет. Несмотря на то, что ответственность за пьесу лежит на Иване, и он хочет, чтобы все прошло хорошо, он не желает выходить из роли, чтобы помочь группе. Вместо этого он стремится помогать персонажам, продолжая играть при этом свою роль мейстерзингера.

Разрушение четвёртой стены. Как и все члены школы Живого Театра Эмхерста, Иван полностью посвящает себя поддержанию своей роли. Но как актёр-режиссёр, он несет дополнительную ответственность за повествование пьесы. Это требует от него, казалось бы, случайного воздействия на несуществующую аудиторию, когда он объясняет предысторию и заполняет пробелы в повествовании, которые персонажи могли пропустить.

Кейб Козодой

Полурослик, междоменный разведчик
Разведчик, соратник и друг Аланика Рэя, Кейб Козодой [Kabe Whippoorwill] также тайно является членом Хранителей пера (факт, известный только Аланику). Легконогий полурослик с быстрой улыбкой и злым правым хуком, Кейб обладает тёмным даром, который позволяет путешествовать по доменам Ужаса. Будучи одновременно проводником и полевым связным, Кейб является бесценным членом следственной группы.

Чего хочет. Работа опасна, поэтому Кейб хочет убедиться, что всё идет гладко. Потеря агента никогда не была желаемым результатом.

Туманный странник. Кейб — разведчик Аланика, партнёр по расследованию,друг и бесценный член команды. Порой работает в качестве полевого связного.

Шрейко Козина

Верфольф (человек); “скорняк” (главная роль)
Шрейко Козина [Sreyko Kozina] — один из трёх главных актёров в "*Невесте скорняка*", и играет гладко и уверенно. Поскольку он протеже Тёмного Лорда Картакасса, Харкона Лукаса, у него светлое будущее, и неудивительно, что ему дали главную роль в "*Невесте скорняка"*. Красивый скорняк собирается жениться на резчице по дереву, пока комедия ошибок не приводит к тому, что он вместо этого влюбляется в поставщика еды на свадьбу. Шрейко сосредоточен только на своих партнёршах по пьесе и едва замечает Дражику в её второстепенной роли ученицы резчицы по дереву

Чего хочет. Если спектакль пройдёт хорошо, вполне вероятно, что Шрейко приобретёт достаточную репутацию, чтобы совершить турне по Картакассу. Он уверен, что его недавнее превращение в вервольфа, покровительство знаменитого Харкона Лукаса и хвалебная оценка школы Живого Театра Эмхерста гарантируют ему славу.

Поразительно красив. Шрейко до боли красив и обладает едким сарказмом. Недавно он стал ликантропом и беспокоился, что это помешает ему добиться успеха в карьере. Но затем его наставник — знаменитый Харкон Лукас — признался, что он тоже проклят. Теперь Шрейко наслаждается своей ролью социального хищника, и ему нравится быть в центре внимания.

Зандра

Человек, обыватель “дочь мельника” (роль второго плана)
Зандра [Zandra] — студентка, и это выступление — её последнее испытание перед выпуском. Чтобы получить диплом, она должна успешно помогать посетителям деревни принять в пьесе соответствующие роли.

Чего хочет. Зандра отчаянно хочет убедиться, что персонажи преуспеют в своих ролях, но должна сделать это, не выходя из своей собственной роли. Дочь мельника — дружелюбный человек, который просто хочет помочь.

Любопытная. Зандра играет роль новой услужливой подруги, которая никогда не покидала Эмхерст и интересуется внешним миром. Она использует это как прикрытие, чтобы задавать много вопросов, ответы на которые используются для лучшей адаптации сцен и декораций к персонажам

Характеристики существ

Верфольф

Средний гуманоид (человек, перевёртыш)
Класс Доспеха 11 в гуманоидном облике, 12 (природный доспех) в волчьем или гибридном облике
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт. (40 фт. в облике волка)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +3
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Обычный (не может говорить в облике волка)
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства +2**

Перевёртыш. Вервольф может действием превратиться в волка, гибрид волка и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его характеристики, за исключением КД, остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

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

Действия

Мультиатака (только в гуманоидном или гибридном облике). Когда вервольф совершает действие Атака, он совершает две атаки.

Укус (Только в волчьем или гибридном облике).*Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8 + 2). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервольфа.

Когти (любой облик).*Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

ИЗМЕНЕНИЕ БЛОКА СТАТИСТИКИ
Шрейко обладает Харизмой 12 (+1), а проверки Харизмы (Выступление и Обман) он совершает с бонусом +5.

Волк

Средний зверь
Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта) **Бонус мастерства** +2

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

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

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Дражика (бард)

Средний гуманоид (любая раса)
Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 44 (8к8 + 8)
Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лвк+4, Мдр +3
Навыки Акробатика +4, Восприятие +5, Выступление +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки любые два языка
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Использование заклинаний. Бард — заклинатель 4-го уровня. Бард может накладывать заклинания, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 12): У неё подготовлены следующие заклинания барда:
Заговоры (неограниченно):*волшебная рука [mage hand], дружба [friends], злая насмешка [vicious mockery]*
1-й уровень (4 ячейки):*героизм [heroism], волна грома [thunderwave], исцеляющее слово [healing word], очарование личности [charm person], усыпление [sleep]*
2-й уровень (3 ячейки): *дребезги [shatter], невидимость [invisibility]*
Песнь отдыха. Бард может исполнить песню во время короткого отдыха. Любой союзник, который слышит песню восстанавливает дополнительные 1к6 хитов если потратит Кость Хитов для восстановления хитов в конце отдыха. Бард также может получить этот бонус.
Насмешка (2 раза в день). Бард может бонусным действием в свой ход выбрать одно существо в пределах 30 футов. Если цель может слышать барда, то цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 12 или до конца следующего хода барда будет вынужден совершать с помехой все проверки характеристик, броски атак и спасброски.

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.
Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. *Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона*.

ИЗМЕНЕНИЕ БЛОКА СТАТИСТИКИ

Дражика использует блок статистики барда, но получает особенность "Ещё жива" и следующие легендарные действия.
Ещё жива! Если Дражика умирает и не провалила три спасброска от смерти, при инициативе 20 (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) она восстанавливает 12 хитов, встаёт на ноги и совершает атаку ближнего боя против существа в пределах 5 футов от себя.
Легендарные действия. Дражика может выполнить 2 легендарных действия, выбрав один из вариантов ниже. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дражика не может использовать два одинаковых легендарных действия подряд. (Никому не нравится повторение). Она восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.
Прыжок с кувырком. Дражика прыгает по воздуху на расстояние, равное своей скорости, не провоцируя атак.
Отпусти меня. Дражика оканчивает на себе один эффект, который делает её схваченной, опутанной или ошеломлённой.
Остроумный ответ. Дражика накладывает заговор *злая насмешка*.

Лютый волк

Большой зверь
Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 37 (5к10 + 10)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

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

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

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:*10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса)
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 пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10опыта) **Бонус мастерства** +2

Действия

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

ИЗМЕНЕНИЕ БЛОКА СТАТИСТИКИ
У каждого из жителей Эмхерста Харизма равна 12 (+1), а проверки Харизмы (Выступление и Обман) они совершают с бонусом +5. Горгов носит копьё вместо дубины, которое наносит 3 (1к6) колющего урона.

Раздаточный материал 1: Письмо Аланика

Дорогие друзья,

Мне жаль, что я откладывал свои дела в Дарконе, но мой близкий соратник Кейб Козодой передаст моё письмо и моё доверие. Мои навыки расследования заинтересовали орден Стражей, который попросил меня найти их пропавшего соратника. Радага – весьма учёная женщина-человек, которая занята исследованиями тёмной природы мира. Орден полагает, что она может оказаться в опасности.

Я надеялся обнаружить её в Порт-а-Люсине, но, кажется, что я опоздал со своими поисками. Радага родом из Картакасса, и мои наблюдатели недавно заметили её вблизи деревни Эмхерст, где прошло её детство. Если она действительно чего-то опасалась, то вполне вероятно, стала искать укрытие в знакомом её месте.

Я глубоко осведомлён о ваших навыках и возможностях и считаю, что вы могли бы стать частью моей сети агентов, охватывающей все домены. Я бы хотел нанять вас, как оперативных работников. Я прошу вас согласиться и позволить Кейб провести вас через Туманы в Эмхерст, где ваша группа должна будет найти Радагу, а после этого вернуться ко мне. Если она окажется в опасности, помогите ей. Если она ушла из деревни, определите, куда именно. Кейб вернётся за вами через четыре дня, чтобы забрать или отвести вас туда, куда потребуется. Все ваши потребности будут удовлетворены. Это ваш шанс стать частью большого приключения. Я надеюсь, вы примете моё предложение.

Ваш Аланик Рэй

Прошу тебя, не уходи,
Прошу тебя, ты слышишь?
Ведь если сильно захотеть,
Вовеки не погибнешь.

Надень иную шкуру ты
Вой на Луну ты волком,
Пой песню полную крови,
Сбей смерть свою ты с толку.

Ты никогда не вырастай,
Не становись старее,
Даст песня тебе много сил —
Пусть будет жизнь живее!

Иди вперёд своим путём,
Где днём ночная темень.
Здесь песней будет моя кровь,
Добычей будет время.

Раздаточный материал 3: Журнал расследования

Как выяснилось, мне бы следовало подробнее рассказать о Картакассе. Приношу свои извинения за это недоразумение.

Конечно, события в Эмхерсте стали для вас неожиданностью, но представьте себе удивление актёров этого города, которые тренировались играть роли умирающих — они действительно оказались на пороге смерти и ощутили по-настоящему это чувство приближения конца.

Вы не побоялись скорняка-верфольфа, отравленного микульбрау и актёра-недоучку со стамеской наперевес, и всё это за один день работы.

В любом случае, по словам Кейб, вы всё исполнили превосходно.Разведчик настаивает, чтобы я это подчеркнул. Я не могу точно утверждать, но предполагаю, что это намеренный каламбур.

Мысленно с вами, ваш Аланик Рэй

P.S. Вещь, которую вы нашли, будет храниться в моём шато, до тех пор, пока вам не понадобится.

Выберите один элемент из приведённного ниже списка, и отметьте его.

☐ (4) Стрелы +1
☐ Развевающийся плащ
☐ Зелье лечения
☐ Призрачный свет*

* *Призрачный свет* действует как *фонарь обнаружения [lantern of revealing]*, описание которого можно найти в *Руководстве Мастера*. На этом богато украшенном латунном фонаре выгравированы призрачные изображения и лица, искажённые ужасом. Каждый раз, когда вы добавляете в фонарь 1 пинту масла, для его заправки также потребуются три капли крови гуманоида. Пока у вас есть фонарь, вас преследует небольшой полтергейст, который переставляет ваш рюкзак, прячет ваши носки, иногда забрасывает вас мелкими камешками и в принципе вас раздражает.

Приложение А. Туманные видения

Это приключение начинается с того, что персонажи пересекают ужасы туманных границ различных доменов Ужаса. Когда потребуется, совершите бросок по таблице. Если позволяет время, совершите броски для каждого персонажа. В противном случае совершите один бросок для всей группы. Эти эффекты оканчиваются, когда персонаж покидает домен.

ТУМАННЫЕ ВИДЕНИЯ

к20	Видение	Эффект
1	Тёмные, злобные тени мелькают вокруг вас, двигаясь в тумане прямо за пределами вашего поля зрения.	Вы совершаете с помехой проверки инициативы.
2	Толстые, колючие лианы вырастают из земли и цепляются за ваши конечности, угрожая втянуть вас в липкую землю.	Вы совершаете с помехой проверки, чтобы избежать захвата или опутывания.
3	Вы слышите крики друзей и семьи, кричащих от страха и агонии, но не можете найти их, несмотря на все ваши усилия.	Вы совершаете с помехой спасброски против испуга.
4	Земля становится мокрой от черной липкой грязи (или это кровь?) — сначала по щиколотку, потом по колено...	Вы должны потратить дополнительный фут движения на каждый фут, потраченный на передвижение по труднопроходимой местности.
5	Бесчисленные когтистые скелеты окружают вас, цепляются за вашу плоть и одежду.	Вы получаете уязвимость к рубящему урону.
6	Вы натыкаетесь на каменное надгробие. Рассматривая его поближе, вы видите свое собственное имя, выгравированное на нём.	Вы совершаете с помехой спасброски от смерти.
7	Вонь гниющей плоти наполняет ваши ноздри. Взглянув на себя, вы видите тёмные пятна разложения, покрывающие ваше тело.	Вы получаете уязвимость к урону некротической энергией.
8	Отвлекшись на мгновение и оглянувшись назад, вы обнаруживаете, что находитесь в одиночестве в тумане, пока не доходите до места назначения.	Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Внимательность), совершаемые для обнаружения скрытых существ и объектов.
9	Вы видите маленького ребёнка в тумане перед собой — он заманивает вас поглубже в туман. Наконец-то догнав его, вы не находите ничего, кроме куклы из кукурузного початка.	Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Проницательность).
10	Туман превращается в густые, ядовитые миазмы, которые обжигают глаза и горло, угрожая задушить вас.	Вы совершаете с помехой спасброски против отравления.
11	Ваш глубочайший страх проявляется перед вашими глазами.	Если вы провалите спасбросок от испуга, вы также станете ослеплены до конца своего следующего хода.
12	Пронизывающий до костей ветер наполняет это место, вытесняя тепло из вашего тела и заставляя ваше тело дрожать.	Вы совершаете с помехой проверки Ловкости, совершаемые для выполнения задач, требующих мелкой моторики.
13	Туманы сливаются в высокий, густой лабиринт живой изгороди, который, кажется, длится вечно, и вы постоянно проходите мимо одних и тех же ориентиров.	Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Выживание), совершаемые для навигации или определения вашего местоположения.
14	Вы сталкиваетесь с группой перепуганных авантюристов, которые нападают на вас с ржавым кинжалом, а затем убегают обратно в туман.	Вы получаете рубящий урон, равный броску вашей наибольшей Кости Хитов.
15	Бестелесное существо-нежить проявляется перед вами и проходит сквозь вас, лишая вас силы.	Вы совершаете с помехой проверки Силы (Атлетика).
16	Один из ваших зубов расшатывается и выпадает. Один за другим выпадают остальные и рассыпаются в мелкий белый порошок.	Из-за вашей тревоги вы совершаете с помехой проверки Харизмы (Убеждение), пытаясь положительно повлиять на существ.
17	Вы убегаете от ужасных теней в ночи. Ваше сердце колотится при каждом рычании, шипении и вое, вы чувствуете их дыхание на своих пятках, когда они догоняют вас.	Ваши нервные воспоминания о видении вынуждают вас совершать с помехой проверки Мудрости (Уход за животными), направленными на положительное влияние на животных.
18	Всё вокруг вас увядает и разлагается на ваших глазах.	Если при броске атаки при атаке немагическим оружием вам выпадает 1, это оружие ломается и становится непригодным к дальнейшему использованию.
19	Вы оказываетесь в библиотеке позади своих самых близких людей; когда они поворачиваются к вам, они оказываются без лиц. Вы открываете близлежащие книги, чтобы найти ответы, которые помогут им, но все их страницы пусты.	Вы совершаете с помехой проверки Интеллекта (История), направленные на воспоминание знаний.
20	Вы дышите, и ваши лёгкие наполняются туманом. Он течёт по вашему телу, отягощая вас и ослабляя.	Вы совершаете с помехой спасброски Телосложения, совершаемые для поддержания концентрации на заклинаниях.

Приложение В. Баллы оценки

Персонажи этого не знают, но с того момента, как они прибывают в Эмхерст, каждое их действие начинает влиять на итоговую оценку. Эта оценка основана на том, насколько хорошо каждый персонаж вписывается в историю "*Невесты скорняка*" и насколько хорошо он играет свою роль (невольно или нет). Во время пьесы “сельские жители” будут “делать предположения” о личностях персонажей и причинах их пребывания в Эмхерсте, давая персонажам подсказки и реплики из пьесы для импровизации. Если персонаж подыгрывает, его оценка становится лучше. Но если он не будет подыгрывать или в конечном итоге сорвёт представление, ему устроят разнос, и его оценка понизится. Это может — и должно — привести к моментам, когда персонажи начинают сомневаться, действительно ли они те, за кого себя выдают.

В то же время у серийной убийцы Дражики есть своя оценка. У персонажей есть способы повысить или понизить свои оценки, и каждого персонажа свой собственный балл. Среднее значение общих оценок всех персонажей сравнивается с оценкой Дражики в части 3. Таким образом, чем больше ошибок и запинок у персонажей, тем сильнее становится Дражика, когда персонажи столкнутся с ней.

Награждение баллами

Говорят, что каждый человек — критик, но быть критиком труднее, чем кажется. Как Мастера, мы часто хотим сказать "да" выбору и решениям персонажей, но это Равенлофт. Критики Картакасса суровы, а славы добиться трудно, так что не бойтесь ставить персонажам один или несколько баллов. Кроме того, если модификатор относится к сцене или столкновению, в котором персонаж не участвовал, персонаж не получит его. Актёры, которые выставляют себя на всеобщее обозрение, с большей вероятностью станут знаменитыми или печально известными, а другие отойдут на второй план.

Персонажи могут заработать один балл просто за участие в том, что происходит вокруг них, и ни один персонаж не может заработать меньше одного или больше пяти баллов. Игра каждого персонажа получает оценку из пяти баллов в конце 1-й и 2-й частей приключения. В части 3 эти оценки суммируются, а затем общие баллы всех персонажей усредняются и округляются в меньшую сторону.

ОЦЕНКА

Баллы	Рейтинг	Примеры
—	Критик	Персонаж не пытается участвовать в игре вызывает беспорядки или решает проблемы насилием или запугиванием.
1	Клоун	Персонаж прилагает лишь символические усилия или проявляет к пьесе слабый интерес
2	Студент	Персонаж пытается включиться в игру но допускает несколько существенных ошибок.
3	Художник	Персонаж пытается участвовать в игре, но пропускает несколько реплик или ему не хватает правдоподобия.
4	Звезда	Персонаж — любимец публики, который решает проблемы с помощью интеллекта, остроумия или комедии.
5	Мастер	Персонаж даёт идеальное представление, делая то, что от него ожидается, и притягивает к себе внимание.

Подсказки Мастеру

Одной из основных тем этого приключения является сомнение в реальности, особенно в том, что касается персонажей, связанных с их собственной идентичностью. В этом разделе описаны несколько приёмов, которые вы можете использовать, чтобы незаметно подвести игроков к тому, чтобы их персонажи задались вопросом, кто они на самом деле. Некоторые из них могут поначалу сбить с толку или в конечном итоге расстроить некоторых игроков — особенно если они не уловят дух приключения. (Если это произойдёт, это может быть хорошей возможностью подчеркнуть предупреждение о содержании приключения.) В конце концов, это приключение о том, как персонажи берут на себя новые роли точно так же, как игроки взяли на себя роли своих персонажей. Но если кому-то из игроков не нравится, что его подталкивают в этом направлении, всегда лучше ошибиться в сторону того, чтобы игроки чувствовали себя в безопасности и комфорте, а не навязывать им эту часть истории.

Реквизит в доме

В Трюме сцены есть огромные складские помещения, заполненные реквизитом, и технический отдел, который может изготовить факсимиле практически любого предмета за считанные минуты. Используя множество потайных дверей по всему Эмхерсту, закулисный персонал может в любое время перевернуть декорации или разместить соответствующий реквизит. Команда может повесить, казалось бы, старые картины, на которых изображено сходство с любым персонажем, подготовить документы, написанные его почерком (если можно достать образец этого почерка), или быстро изменить одежду, чтобы она ему подходила. Чем дольше герои остаются в доме Загии, тем больше таких личных предметов они находят.

Симпатия

Если какой-либо персонаж настаивает на том, что он не является игровым персонажем, за которого его принимают НИП в Эмхерсте, он получает сочувственный ответ, например: “Да, я понимаю, что когда ты покинул Эмхерст, тебе, должно быть, казалось, что ты начинаешь всё сначала совершенно другим человеком”.

Перебивание

Если персонаж пытается поправить НИП относительно того, кто они такие, актёры быстро вмешиваются и обсуждают их, притворяясь, что не замечают или не слышат сказанного.

Имя Васьки

Если игрок, чей персонаж выбран для игры в Ваську, не попросит вас остановиться, всегда обращайтесь к персонажу этого игрока по имени Васька. Если это действительно доставляет игроку дискомфорт, уважайте его пожелания, но дайте понять, что НИП Эмхерста называют этого персонажа Васькой. При идеальных обстоятельствах все за столом в конечном итоге последуют его примеру, усиливая ощущение дружеского замешательства в приключении по поводу того, кем на самом деле является персонаж.

Приложение C: Советы Мастеру

Если вы хотите провести это приключение как Мастер, у вас должно быть не более пяти игроков, каждый со своим персонажем в пределах диапазона уровней приключения (см. раздел “Обзор приключения”).

Новичок в D & D Adventurers League?

Информацию о Лиге искателей приключений, включая поиск мест для игры, организацию мероприятий, а также список вспомогательных ресурсов и документов, можно найти здесь: http://dnd.wizards.com/playevents/organized-play

Подготовка к приключению

Прежде чем начать играть, сделайте следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всем, что вы хотели бы подчеркнуть или напомнить себе во время его прохождения, например, о том, как вы хотели бы изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать во время боя. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами к приключению.
- Соберите любые ресурсы, которые вы хотели бы использовать, чтобы помочь вам в проведении приключения, такие как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить вам соответствующую информацию о персонаже, такую как имя, раса, класс и уровень; значение пассивной Мудрости (Восприятие); и всё, что в приключении указано как примечательное (происхождение, черты характера, недостатки и т.д.).

Игрок может сыграть в приключение, в которое он ранее играл в качестве игрока или Мастера, но он может сделать это только один раз с определённым персонажем. Убедитесь, что у каждого игрока есть журнал приключений своего персонажа с его начальными значениями уровня, магических предметов, золота и дней простоя. Эти значения обновляются по завершении сеанса. Информация о приключении и ваша информация добавляются в конце игровой сессии — независимо от того, завершил персонаж приключение или нет.

Каждый игрок несет ответственность за ведение точного журнала. Если у вас есть время, вы можете быстро просмотреть список персонажей игрока, чтобы убедиться, что всё выглядит как положено. Если вы видите магические предметы очень высокой редкости или странные значения характеристик, вы можете попросить игроков предоставить документацию об этом. Если они не смогут, не стесняйтесь ограничить использование предметов или попросите их использовать стандартный набор значений характеристик.

Направьте игроков к Руководству игроков по D&D Adventurers League для справки. Если игроки хотят провести дни простоя, и это начало приключения или эпизода, они могут объявить о своей активности и провести дни немедленно, или они могут сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать заклинания своих персонажей и другие ежедневные опции до начала приключения, если в приключении не указано иное. Не стесняйтесь перечитывать описание приключения, чтобы помочь игрокам понять, с чем они могут столкнуться.

ИГРОКИ-НОВИЧКИ? НЕ ПРОБЛЕМА!

С такими стартовыми приключениями, как это, вполне возможно, что у вас могут быть игроки, которые являются новичками в D&D или новичками в D&D пятой редакции. От вас, как от Мастера, зависит, чтобы эти игроки получали удовольствие от игры, и чтобы они изучили основы того, как играть. На этом уровне получать удовольствие важнее, чем в точности выучить каждое правило. Будьте нежны с новыми игроками, которые совершают ошибки.

Следите за тем, чтобы ваши игроки улыбались и бросали кости. Будьте позитивны и полны энтузиазма при описании действий, и вы заметите, что они быстро последуют вашему примеру.

Если вы Мастер-новичок, то добро пожаловать — и спасибо вам! Новые Мастера — это источник жизненной силы сообщества D&D. Чтобы помочь вам провести игру, некоторые приключения включают в себя боковые панели, подобные этой, которые содержат объяснение правил игры по мере их использования в приключении.

Корректировка этого приключения

Чтобы определить, следует ли скорректировать это приключение, оцените мощь группы, сверившись с приведенной ниже таблицей.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МОЩИ ГРУППЫ

Состав группы	Мощь группы
Менее четырёх персонажей	Слабая
Четыре персонажа	Средняя
Более четырёх персонажей	Сильная

СРЕДСТВА БЕЗОПАСНОСТИ

Средства безопасности помогают гарантировать, что игроки не выйдут за пределы своего уровня комфорта. Эти инструменты дают вашим игрокам понять, что вы хотите, чтобы они получили положительный опыт. Ниже приведены некоторые общие средства обеспечения безопасности, каждое из которых содержит краткое описание того, как оно работает. Для получения дополнительной информации приведена статья об инструментах безопасности. Убедитесь, что вы обсудили эти инструменты со своими игроками перед игрой:

- Нормы поведения. Это групповое соглашение для игры. В нем описываются желаемые и запрещенные виды поведения, конфиденциальная отчётность и возможные последствия.
- Обсуждения до и после игры. Используйте время перед игрой, чтобы предупредить о содержимом, установить границы и совместно разработать план безопасности. Затем понизьте давление и обсудите улучшения в конце игры.
- Будьте приветливы. Приветствуйте и поощряйте уважительные и открытые разговоры о проблемах по мере их возникновения. Покажите, что вы слушаете, избегая защитных реакций.
- Конфиденциальность. Предоставьте контактную информацию для частных и конфиденциальных бесед между игроками и Мастером. Раскрывайте имя другого игрока только в том случае, если этот игрок дал вам на это негласное разрешение.
- Средства безопасности. Узнайте об инструментах безопасности, созданных и скомпилированных членами сообщества TTRPG. Широкий спектр таких средств безопасности доступен для вас и ваших игроков онлайн, или вы можете получить дополнительную информацию, обратившись к организатору мероприятия или сообществу@ dndadventurersleague.org .