D&D
ЗА ГРАНЬЮ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА
ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СТРАНЕ ФЕЙ
DUNGEONS & DRAGONS
Причудливое до безобразия приключение
для величайшей в мире ролевой игры

За гранью сумеречного света

Приключение в Стране Фей

Перевод: Александр Поляков, Илья Болясов, brahidaktilia
Вёрстка: Александр Поляков, hlebapushka
Вычитка: Виктория Безыкорнова, Александр Поляков, Денис Безыкорнов, brahidaktilia
Редактор: Илья Болясов
Особая благодарность: palant, praded

Готовность 57%

Авторы

Руководитель проекта: Christopher Perkins
Художественный руководитель: Kate Irwin
Писатели: Stacey Allan, Will Doyle, Ari Levitch, Christopher Perkins
Помощники писателей: Julien Camaraza, Belle Farmer, Adam Lee, Taymoor Rehman, Morrigan Robbins
Разработчики правил: Jeremy Crawford, Ben Petrisor, Taymoor Rehman
Редакторы: Judy Bauer, Kim Mohan, Hannah Rose
Графический дизайнер: Trish Yochum
Консультант по вопросам истории: Patrick Rothfuss
Консультант по вопросам культуры: Shiaw-Ling Lai
Иллюстраторы обложки: Hydro74, Tyler Jacobson
Составители карт: Stacey Allan, Will Doyle
Иллюстраторы книги: Helder Almeida, Tom Babbey, Mark Behm, Zoltan Boros, Filip Burburan, Christopher Burdett, Paul Scott Canavan, Dawn Carlos, Kai Carpenter, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Daarken, Alayna Danner, Nikki Dawes, Axel Defois, Olga Drebas, Wayne England, Caroline Gariba, Lars Grant-West, Ralph Horsley, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Olly Lawson, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Brynn Metheney, Robson Michel, Christopher Moeller, Scott Murphy, Irina Nordsol, Robin Olausson, Claudio Pozas, April Prime, Jason Rainville, Chris Rallis, Ned Rogers, Craig J Spearing, Matt Stewart, Cory Trego-Erdner, Brian Valeza, Anna Veltkamp, Magali Villeneuve, Richard Whitters, Mark Winters, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner, Trish Yochum
Коцепт-арт руководитель: Shawn Wood
Концепт-арт иллюстраторы: Jedd Chevier, Daarken, Toma Feizo Gas, Titus Lunter, April Prime, Ilya Shkipin, Cory Trego-Erdner, Shawn Wood, Kieran Yanner
Инженер проекта: Cynda Callaway
Техник по визуализации: Kevin Yee
Специалист по допечатной подготовке: Jefferson Dunlap

Студия D&D

Исполнительный продюсер: Ray Winninger
Ведущие дизайнеры: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Менеджер по дизайну: Steve Scott
Отдел дизайна: Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ari Levitch, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt
Руководитель художественного отдела: Richard Whitters
Художественный отдел: Trystan Falcone, Kate Irwin, Emi Tanji, Shawn Wood, Trish Yochum
Старший продюсер: Dan Tovar
Продюсеры: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis
Директор по управлению продуктами: Liz Schuh
Менеджеры по продуктам: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Маркетинг

Директор по маркетингу глобального бренда: Brian Perry
Менеджер глобального бренда: Shelly Mazzanoble
Старший менеджер по коммуникациям с маркетингом: Greg Tito
Менеджер сообщества: Brandy Camel

На обложке

Встречайте карнавал Сумеречного света в вашем городе! На задней обложке ускользающий зверь находит 8-летнего Тайлера Джейкобсона и отводит его назад на карнавал, где ему самое место.

На альтернативной обложке

Hydro74 представляет Звёздочку, котёнка ускользающего зверя, которая обожает приключения в Стране Фей. Чудесный магический предмет под названием *флюгер Сумеречного света* украшает заднюю обложку.

620C9277000001 EN
ISBN : 978-0-7869-6728-5
Первая печать: Август 2021

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Дисклеймер: отважитесь ли вы шагнуть в тёмное прошлое и пучину времени? Знайте, что Wizards of the Coast не несут ответственности за тех, кто осознанно входит в Страну Фей. Там время сходит с ума. Могут пройти месяцы и даже годы, прежде чем вы вернётесь в реальный мир. Наслаждайтесь ходом приключения, и не удивляйтесь, если столкнётесь с друзьями, противниками и алкоголиками-смертниками из старых редакций, затесавшимися среди фей.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, все другие названия продуктов Wizards of the Coast, 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. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и во всем мире в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов, содержащихся в настоящем документе, или произведений искусства, содержащихся в нем, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Bo, 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont. CH
Represented by: Hasbro, De Entree 240 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport NP19 4YH, UK

Оглавление

Предисловие: В Страну Фей ..4
Описание приключения 4
Структура приключения 4
Развитие персонажей 4
Проведение приключения 5
Использование карт 5
Использование журнала сюжета ...5
Подсказки для начинающих Мастеров 6
Безделушки Страны Фей 7
Таблица Безделушки Страны Фей 8
Предыстории 9
Потерявшийся в Стране Фей 9
Работник Сумеречного света 11
Расы 12
Зайцегон..... 12
Фейри..... 13
Особенности персонажа 14
Начало приключения 15
Потерянное..... 15
Задание колдуна 18
Термины кампании..... 21

Глава 1: Карнавал Сумеречного света 22
Проведение этой главы 23
Владельцы карнавала 24
Господин Сумрак (блок статистики)..... 25
Господин Свет (блок статистики)..... 26
Работники Сумеречного света..... 27
Работник Сумеречного света (блок статистики)..... 27
Обзор Карнавала..... 28
Сцены на карнавале..... 28
Бродячие посторонние 28
Области карнавала..... 31
Билетная касса 31
Главный шатёр..... 32
Чайник с пузырьками 33
Каллиопа..... 34
Карусель 34
Росток трента (блок статистики). 36
Полёты на стрекозах..... 36
Сад пиршеств 37
Лебеди с гондолами..... 38
Зал иллюзий 38
Утраченное имущество..... 40
Таинственная шахта..... 41
Королевство пикси..... 42
Озеро Серебряной песни..... 43
Небольшие палатки 43
Гонки на улитках..... 46
Зона для персонала 48
События на карнавале..... 49
Встреча с Сумраком и Светом 49
План Барли..... 51
Поимка Свистелки..... 51
Свистелка (блок статистики)..... 52
События по расписанию..... 53
В Зазеркалье 54

Глава 2: Тута.....56
Проведение этой главы 57
Обзор Призмира.....57
Разделённый домен.....58
Дружелюбные проводники 58
Правила поведения.....58
Дети Призмира 60
Изменение домена 60
Смерть в Призмире 60
Сбор еды в Призмире 61
Обзор Тута 61
Прибытие в Тута 62
Случайные столкновения в Тута..64
Места в Тута 67
Косая башня.....68
Холм Телемия.....70
Разбойничий тракт 71
Агдон Длинношарф (блок статистики) 73
Провал 74
Где Бавлорна? 74
Сырой двор 74
Места в Провале 76
Пугало Клешнестук (блок статистики) 78
Древесная зараза (блок статистики)..... 84
Хижина Бавлорны 87
Области хижины.....87
Из Тута в Здеся.....97

Приложение A: Магические предметы 208

Приложение B: Фракции.....215
Ковен Песочных часов..... 215
Бавлорна Гнилая Солома..... 215
Энделин Лунная Могила 217
Скабата Горький Паслён 218
Лига недоброжелателей..... 219
Келек..... 219
Сцилла 220
Вардук 221
Зарак 222
Заргаш..... 223
Зов доблести 224
Лосерог 224
Мерсион..... 225
Молливер 226
Рингдран..... 227
Храброе сердце 228

Приложение C: Существа ..229
Бармаглот 229
Близнецы Селенелиона 230
Боггл..... 231
Бригганок..... 232
Гигантская стрекоза..... 233
Гигантская улитка..... 233
Дарклинги 234
Дарклинг 234
Старейшина дарклингов..... 234
Жаболюды..... 235
Жаболюд-рыцарь 235
Королевский жаболюд 235
Живая кукла..... 236
Зайцегоны 237
Зайцегоны-грабители 237
Зайцегоны-стрелки..... 237
Квиклинг..... 238
Корред..... 239
Красный колпак 240
Полевики..... 241

Приложение D: Карточки для отыгрыша 242

Приложение E: Реплики Глоссофобия 250

Журнал сюжета 253

ПРЕДИСЛОВИЕ

В Страну Фей

Это приключение для Dungeons & Dragons начинается в мире по вашему выбору — возможно даже в созданном вами самими — а затем его действие переносится в Страну Фей. Страна Фей, известная также как план Фей — место, полное чудес и причуд, управляемое безграничными эмоциями. Перед проведением этого приключения прочтите раздел «Страна Фей» в *«Руководстве Мастера»*, где приводится информация об этом туманном и фантастическом плане существования.

Информация в этой книге предназначена исключительно для глаз Мастера. Если вы собираетесь играть в это приключение не в качестве Мастера, прекратите читать прямо сейчас!

Описание приключения

Главные антагонисты этой истории — три карги, вместе составляющие ковен Песочных часов, который описан в приложении B. Они являются сводными сёстрами Иггвилв, могущественной персоны из прошлого D&D и ключевой фигуры в разворачивающейся драме этого приключения. Используя артефакт под названием *котёл Иггвилв*, карги заморозили архифею Зибильну во времени и поделили её домен между собой. Этот домен называют Призмир. Чтобы попасть в него, персонажи сначала должны посетить карнавал Сумеречного света, который путешествует по Материальному плану и появляется в мире персонажей лишь раз в восемь лет. Владельцами карнавала является два шадар-кая (эльфы родом из Царства Теней), которых зовут господин Сумрак и господин Свет. Они могут как помочь, так и помешать персонажам попасть в Призмир.

Одно из новшеств этого приключения — возможность достичь целей персонажей без необходимости прибегать к насилию, но только в том случае, если они поступают разумно. Конечно, они всё ещё могут с боем пройти всё приключение, но шансы не всегда будут в их пользу.

Структура приключения

Персонажи могут быть втянуты в приключение с помощью одной из двух зацепок. Какой именно — решать вам. Обе зацепки упомянуты в разделе «Начало приключения» далее в этом введении.

В главе 1 описывается карнавал Сумеречного света. Где-то внутри него скрыт перекрёсток фей, ведущий в Призмир, но способ открыть этот портал знают только владельцы карнавала — шадар-каи господин Сумрак и господин Свет.

В главах 2, 3 и 4 описывается Призмир — домен, захваченный и разделённый на три части каргами из ковена Песочных часов. Персонажи могут перемещаться между этими частями, только если найдут Фею, готовую им помочь.

В главе 5 описывается Дворец сокровенных желаний, в котором из-за магии *Котла Иггвилв* архифея Зибильна и её придворные застыли во времени. Если персонажи хотят расстроить планы ковена Песочных часов, им обязательно нужно попасть во дворец и освободить Зибильну или уничтожить котёл.

Также в книге есть несколько приложений, где представлены правила для новых магических предметов, блоки статистики новых существ и другие полезные сведения. В конце книги находится журнал сюжета, в котором вы можете отмечать различные события, происходящие в ходе приключения. Советы по использованию журнала сюжета представлены далее в этом введении.

Развитие персонажей

Приключение предполагает, что персонажи начинают его с 1-го уровня. Если игроки предпочитают исследование окружающего мира и социальное взаимодействие сражениям, или вы хотите сделать прогулку по Стране Фей более безопасной, персонажи могут начать приключение с 3-го уровня. Развитие персонажей проходит одинаково в обоих случаях.

В этом приключении персонажи получают опыт за достижение вех, а не за победу над чудовищами:

Попадание в царство карги. Как только персонажи впервые попадают в царство карги (Тута, Здеся или Тама), каждый член группы получает достаточное количество опыта, чтобы получить 1 уровень. Например, когда персонажи покидают карнавал Сумеречного света и в первый раз попадают в Тута, они получают уровень.

Столкновение с каргой. После того, как персонажи впервые столкнутся с каргой из ковена Песочных часов, каждый выживший член группы получает достаточное количество опыта, чтобы получить 1 уровень.

Освобождение Зибильны. Когда персонажи вызволяют Зибильну из временного стазиса или уничтожают *котёл Иггвилв*, каждый член группы получает достаточное количество опыта, чтобы получить 1 уровень.

Если вы последуете предложенному варианту развития персонажей, то персонажи, начавшие приключение с 1 уровня, к его завершению могут достичь 8 уровня.

Проведение приключения

Для проведения приключения вам потребуются основные книги правил пятой редакции (*«Книга игрока»*, *«Руководство Мастера»* и *«Бестиарий»*)

> Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

«Бестиарий» содержит блоки статистики большинства существ, встречающихся в этом приключении. Если название существа выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, указывающая на его блок статистики, как способ сказать: «Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок статистики этого существа. Он тебе понадобится». Если блок статистики находится не в *«Бестиарии»*, тексте приключения прямо укажет, где его можно найти.

Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в *«Книге игрока»*. Магические предметы описаны в *«Руководстве Мастера»*, если текст приключения напрямую не отсылает вас к приложению А.

Использование карт

Эта книга содержит несколько внутренних карт и раскладную двухстороннюю карту-постер. Эти элементы более подробно описаны в последующих разделах.

Карта-постер

Текст приключения сообщит, когда и какую сторону двусторонней карты-постера можно будет показать игрокам.

На одной её стороне изображён карнавал Сумеречного света и трекер времени, который поможет отслеживать течение времени, пока персонажи исследуют карнавал. Некоторые события на карнавале могут произойти только тогда, когда трекер времени достигнет определенной точки. При желании группа может отмечать местоположение своих персонажей на карнавале, поставив на карту жетоны или миниатюры.

На обратной стороне карты-постера изображён домен Страны Фей Призмир, ныне разделённый на три царства, называемые Тута, Здеся и Тама. Между ними находится Дворец сокровенных желаний — дом архифеи Зибильны, правительницы Призмира. Эту сторону карты следует показать игрокам, когда их персонажи достигнут дворца, откуда они смогут осмотреть весь домен. Предназначенные для Мастера версии этой карты представлены в главах 2, 3 и 4 для отслеживания прогресса продвижения группы по Призмиру.

Восемь и три

При проведении приключения *«За гранью Сумеречного света»* найдите способы сделать знаковыми цифры восемь и три. Например, персонажи, совершающие продолжительный отдых в Призмире, могут быть разбужены в конце восьмого часа тремя певчими птицами.

Цифра восемь весьма символична, поскольку в приключении обыгрываются темы времени и ностальгии. 8 похожа на песочные часы, измеряющие ход времени, а также на символ бесконечности (∞), если её повернуть. Внутри цифры 8 спрятана цифра 3. В мультивселенной D&D существует «правило троек», которое гласит, что следствия события обычно проявляются в тройках. Например, время, состоит из прошлого, настоящего и будущего. Ковен песочных часов состоит из трёх карг. Фейский домен Призмир разделён на три части, которые персонажи исследуют с помощью трёх проводников.

В приключении спрятаны и другие упоминания цифр восемь и три. Сможете ли вы найти их все?

Внутренние карты

Карты внутри этой книги предназначены только для глаз Мастера. В процессе исследования персонажами областей, изображённых на этих картах, вы можете перерисовывать их части на бумагу в клетку, специальный игровой мат или иную поверхность, чтобы помочь игрокам представить области, которые могут иметь необычные формы или особенности. Создаваемые от руки карты совсем не обязаны соответствовать оригиналам, и вы можете изменять их по своему усмотрению. Эти карты не требуют тщательной детализации. Вы можете опустить детали, которые трудно увидеть (например, секретные двери и другие скрытые объекты), пока персонажи не обнаружат их и не начнут с ними взаимодействовать.

Склоны и лестницы. На всех внутренних картах стрелка на склоне или лестнице всегда указывает в восходящем направлении.

Внемасштабные ориентиры

На карте-постере Призмира и внутренних картах Тута, Здеся и Тама обозначены важные ориентиры, описанные в тексте. Эти ориентиры нарисованы без соблюдения масштаба.

Использование журнала сюжета

В приключении используется журнал сюжета, копия которого находится в конце этой книги. Журнал сюжета — это инструмент для записей, который поможет вам запомнить важную информацию о персонажах и их достижениях.

В разные моменты приключения вам будет предложено сделать заметку в журнал сюжета, поскольку события в ранних главах могут дать персонажам преимущества в более поздних. Также в журнале сюжета вы можете записывать важные детали. Например, если персонаж находится под действием проклятия, запишите его особенности в журнал сюжета, чтобы не забывать его эффекты.

Рог единорога

Рог единорога является важной частью приключения. Для определения его местоположения совершите бросок по таблице «Местоположение рога единорога». Запишите в журнал сюжета это место.

Рог принадлежал единорогу по имени Элидон, пойманному и превращённому в лошадку-качалку ковеном Песочных часов. Подробное описание Элидона представлено в описании области L6 в главе 3.

Местоположение рога единорога

к8	Местоположение
1	Продаётся Безделушкой, Игрушкой и Побрякушкой в Провале (см. область D10 в Главе 2)
2	Спрятан среди углей под котлом Бавлорны (см. область D18 в главе 2)
3	Похищен Уиллом из Страны Фей и хранится в Малыше Дубе (см. раздел «Случайные столкновения в Здеся» в главе 3)
4	Спрятан в одной из чашек в Тёмновислово (см. область L10 в главе 3)
5	Во владении перитона Арчилла (см. раздел «Маяки Фей» в главе 4)
6	Во владении колдуньи Сциллы (см. область M11 в главе 4)
7	Во владении библиотекаря Шона (см. область P28 в главе 5)
8	Спрятан в деревянном сундуке квазитом Иггриком (см. область P51 в главе 5)

Подсказки для начинающих Мастеров

Большая часть информации, представленной в этой книге, предназначена исключительно для глаз Мастера и должна оставаться в секрете от игроков до проведения приключения. Тем не менее, приключение содержит много информации, которой можно поделиться с игроками в нужное время, как описано ниже.

Новые опции для персонажей

Во время создания персонажа вы можете разрешить своим игрокам ознакомиться с новыми предысториями и опциями рас, которые представлены в этом введении.

Описания магических предметов

Когда персонажи получают новый магический предмет и выясняют, что он делает (см. раздел «Идентификация магических предметов» в *«Руководстве Мастера»*), дайте описание этого предмета игрокам.

Блоки статистики

Не стоит показывать игрокам блоки статистики существ, пока этого не потребуют обстоятельства, описанные ниже.

Класс Доспеха. Когда персонажи совершают броски атаки против существа, для определения попадания вы сравниваете результат их броска со значением КД этого существа. Обычно после ряда промахов и попаданий, игроки смогут вычислить точное значение КД существа. Тем не менее, для ускорения боя вы можете обнародовать КД существа, если персонажи хотя бы единожды попали по нему, позволяя игрокам узнавать результаты их бросков без необходимости задавать вопрос, попала или промахнулась их атака.

Хиты. Лучше не рассказывать игрокам, сколько хитов имеет существо. Тем не менее, вы можете описать игрокам, насколько успешными оказываются их действия, описывая, насколько сильно пострадало существо. Например, если у существа осталось меньше половины хитов, вы можете описать его тяжёлое ранение или его предсмертное состояние. Эта информация позволяет игрокам получить удовлетворение от своих действий и может подстегнуть их усилить натиск. С другой стороны, если хиты существа не стремятся уменьшаться, потому что их много, или потому что у него есть такая особенность, как Регенерация, хорошей идеей будет сообщить игрокам, что существо выглядит так, будто может выдержать гораздо более серьёзный урон. Наличие этой информации может побудить игроков изменить их план и, например, приступить к тактическому отступлению.

Урон. Вам необходимо сообщать игрокам, сколько и какого типа урон получают их персонажи. Всякий раз, когда в приключении говорится об уроне, сначала отображается среднее значение урона, а за ним следует формула броска кости в круглых скобках, например: 10 (3к6). Вы сами

решаете, использовать ли среднее значение или совершить бросок костей. Использование среднего значения урона ускоряет игру, но может оказаться менее захватывающим, а игроки могут воспользоваться его предсказуемостью. Бросание костей занимает больше времени, но может привести к более непредсказуемым результатам. Чтобы всё было честно, выберите один из этих подходов и придерживайтесь его на протяжении одного столкновения или игровой сессии.

Способности, сильные и слабые стороны. В ходе сражения с каким-либо существом игроки ожидают узнать больше о способностях, сильных и слабых сторонах существа. Вы можете поделиться с ними этой информацией, когда она становится очевидной. Например, вы можете описать, как раны существа затягиваются, когда оно регенерирует.

Персонажам не нужно сражаться с существом, чтобы узнать о нём определённые факты. Например, персонаж с предысторией Работник Сумеречного света, выбравший спрайта в качестве Товарища с карнавала, должен знать многое о спрайтах, в том числе об их способности становиться невидимыми. Подобным образом, если персонаж интуитивно понимает, что трент, будучи существом из дерева, уязвим к урону от огня, просто слегка улыбнитесь и скажите: «Это разумное предположение». Если трент получает двойной урон от заклинания *огненный шар [fireball]*, обязательно сообщите игрокам, насколько сильно огонь повредил его.

Не бойтесь выдавать информацию персонажам, обладающим соответствующими знаниями. Если вы не уверены, обладают ли персонажи такими знаниями, попросите их совершить проверку Интеллекта (подробнее о проверке способностей читайте в *«Руководстве Мастера»*) и поделитесь информацией, если один или несколько персонажей преуспеют в проверке.

Броски костей

Многие Мастера совершают броски костей в открытую, позволяя игрокам видеть результат, чтобы сохранять прозрачность игры. Другие Мастера предпочитают совершать броски костей за ширмой, чтобы сохранять напряжение. Каждый подход хорош по-своему.

Даже если Мастер обычно не обнародует свои броски, иногда он может огласить конкретный результат. Например, когда существо попадает по персонажу критической атакой, можно дать понять игроку, что его персонаж только что подвергся ужасно мощному удару, прежде чем объявить, сколько урона тот получил.

Можно попросить игроков совершить бросок кости вместо вас. Например, если вы планируете устроить одно из случайных столкновений в приключении, вы можете позволить игроку самому совершить бросок кости и определить с кем встретятся персонажи.

Сюжетная информация

Важная информация, не указанная в тексте в рамке, обычно подаётся игрокам посредством отыгрыша. Как Мастер, вы отыгрываете всех существ, с которыми персонажи сталкиваются в приключении. В этом приключении многие из существ под контролем Мастера (неигровые персонажи или НИП) обладают информацией, которую персонажи могут выяснить с помощью вопросов. В приключении описываются наиболее вероятные обстоятельства, при которых существо поделится своими знаниями.

В приключении подробно описываются важные существа, в то время как малозначительные получают лишь небольшое упоминание. Таким образом, у вас достаточно информации, чтобы сделать важных существ более «живыми», но не настолько, чтобы превратить запоминание всех деталей в рутину. Приключение редко заходит так далеко, чтобы описывать, как звучит существо и не раскрывает всего, что существо может сказать или сделать. Ожидается, что вы будете импровизировать и привносить больше «жизни» в образ существа. Например, приключение описывает господина Света (одного из владельцев карнавала Сумеречного света) как напыщенную личность, но только вы решаете, как звучит его голос и как он реагирует на ту или иную ситуацию, основываясь на его описании в приключении. Также вы можете игнорировать написанное в тексте, и отыграть роль господина Света или любого другого существа по вашему усмотрению.

Помощь в отыгрыше. Приложение B содержит информацию, которая поможет вам отыграть несколько важных персонажей под контролем Мастера, действия которых продвигают и формируют основную повествовательную канву приключения. Карточки в приложении D служат почти той же самой цели, но не являются обязательными. Они содержат заметки по отыгрышу не таких важных для сюжета, но ярких персонажей. Вы можете сделать копии этих карточек, вырезать их и хранить в удобной стопке за ширмой Мастера, отсортировав по алфавиту или сгруппировав по главам. Последний вариант работает лучше, если вы ожидаете, что текущая игровая сессия будет полностью сосредоточена на одной из глав приключения.

Совершая ошибки

Как и все люди, Мастера могут ошибаться, и даже самые опытные из них допускают ошибки. Если вы что-то упустили из виду, забыли или исказили, исправьтесь и продолжайте игру. Это большое приключение с множеством взаимосвязанных элементов. Никто не ожидает, что вы усвоите или запомните каждый его аспект. Пока ваши игроки получают удовольствие от игры — всё в порядке.

Безделушки Страны Фей

В приведённой ниже таблице «Безделушки Страны Фей» представлен набор безделушек, хорошо подходящих для приключений в волшебном мире фей. Игроки, чьи персонажи имеют предыстории Потерявшийся в Стране Фей или Работник Сумеречного света, могут совершить бросок по этой таблице, вместо таблицы «Безделушки» в *«Книге Игрока»*, чтобы определить, какими безделушками владеют их персонажи. Приключение включает в себя несколько столкновений, в которых вам также нужно будет совершить бросок по таблице, чтобы определить, какие случайные безделушки персонажи найдут в ключевых областях.

Безделушки Страны Фей

к100	Безделушка
01	Форма для печенья в виде единорога
02	Два соединённых тисовых кольца
03	Серебряное ручное зеркало с рамой в виде нимфы
04	Раскрашенный деревянный ключ, бородка[1] которого меняется каждый день на рассвете
05	Искусная серебряная камея[2] с профилем двух близнецов, смотрящих друг на друга
06	Золотой брелок-подвеска в виде лепрекона
07	Крохотная деревянная шкатулка с набором для игры в крокет для пикси или спрайтов
08	Крошечные острые железные ножницы
09	Шахматная фигура в виде танцующего сатира в епископской митре с кривым посохом
10	Солонка в виде башни волшебника
11	Хрустальная сфера, позволяющая держащему её эльфу уснуть
12	Кулон, показывающий фазы луны
13	Большой железный ноготь
14	Крохотный свисток из электрума, который могут слышать только феи
15	Кусок деревянной головоломки размером с блюдце с изображением кувшина
16	Катушка блестящей серебряной нити
17	Ноты песни, при звуках которой гоблины впадают в уныние
18	Гнилой зуб огра с вытравленным на нём эльфийским символом «луна»
19	Остекленевший глаз ускользающего зверя
20	Крохотный гроб из тёмного дерева с пеплом тролля
21	Старое приглашение на банкет Летнего Двора, написанное на Сильване чернилами на веленевой бумаге[3]
22	Тонкая шаль, слабо светящаяся в лунном свете
23	Бильбоке[4], которое победно звякает, когда шар попадает в чашечку.
24	Череп спрайта, покрытый чернильными отпечатками пальцев
25	Серебряная вилка, крайние зубцы которой отогнуты в сторону
26	Испачканный в саже носок, в котором каждый день на рассвете магическим образом появляется кусочек угля
27	Крохотный деревянный стул для пикси и спрайта, занозящий держащего
28	Крошечная заводная стрекоза, медленно бьющая крыльями при заводе, но не способная взлететь
29	Деревянный игрушечный единорог, выкрашенный в яркие цвета
30	Плюшевая пикси, поющая в объятиях
31	Изображение спящего эльфа на квадратном дюйме бумаги
32	Напёрсток, при надевании погружающий в грёзы на яву
33	Тыквенный кекс, магическим образом появляющийся в своей бумажной чашке каждый день на рассвете
34	Поддельная карта из колоды «Ставка трёх драконов» с изображением волшебного дракончика
35	Чашка из лакированной шляпки гриба, магическим образом поддерживающая напиток прохладным
36	Парящий камень, достаточно маленький, чтобы спрятать его в кулаке
37	Крошечная бутылка с дождевой водой из Страны Фей
38	Переливающаяся разными цветами ракушка, в которой слышен смех, если приложить её к уху
39	Флакон с вязкой жидкостью и этикеткой «Слюна фомора. Не пить!»
40	Восковая свеча, ревущая и трещащая будто костёр, если её поджечь
41	Горшок с нарциссом, который склоняется при звуках музыки
42	Стеклянная винная бутылка, объёмом 8 унций[5], которая магическим образом восстанавливается через 1 минуту, если её разбить
43	Крошечная деревянная голова сильфиды для модели корабля
44	Крохотный котёл из морёного дуба в форме тыквы
45	Кусок мыла, пахнущий чем-то из вашего детства
46	Оригами в виде рыцаря верхом на единороге, сложенный из оранжевого листа пергамента
47	Солнцезащитные очки, настолько тёмные, что сквозь них ничего не видно
48	8-дюймовая стеклянная статуэтка муравья
49	Кусок пергамента с детским рисунком они на нём
50	Крохотные песочные часы без песка
51	Пустой флакон, запаянный с обоих сторон
52	Пара зелёных лепреконских ботинок, связанных шнурками
53	Курительная трубка из корня дерева
54	Красная фуражка, которая постоянно слетает на плечо
55	Маска, помогающая запомнить сны, если уснуть в ней
56	Записная книжка, показывающая записи только если держать её вверх ногами
57	Деревянная столешница с четырьмя боковинами, на каждой из которых изображён ребёнок, наслаждающийся разным временем года
58	Крошечный парик-улей для спрайта или пикси
59	Деревянная фигурка мыши, пищащая при нажатии
60	Мягкая кукла-они с жуткой улыбкой и одним глазом
61	Пустая сумка с биркой «Сладости»
62	Стеклянный монокль, через который всё выглядит зелёным
63	Чёрный колпак палача для пикси или спрайта
64	Клавиша пианино, выточенная из рога сатира
65	Крошечная деревянная лютня со струнами из кошачьих волос
66	Железная игла с ушком, не пропускающая нить
67	Крошечные солнечные часы, отбрасывающие тень только в лунном свете

[1] *Бородка* — фигурный выступ на конце ключа для отпирания и запирания замка.
[2] *Камея* — украшение с выпуклой резьбой из слоистого разноцветного камня или раковины.
[3] *Веленевая бумага* — высокосортная бумага, хорошо проклеенная, плотная, без ярко выраженной структуры, преимущественно желтоватого цвета.
[4] *Бильбоке* — игрушка, представляющая собой шарик, прикреплённый к палочке. В процессе игры шарик подбрасывается и ловится на острие палочки или в чашечку.

[5] 1 американская жидкая унция равна 29.573 мл.

к100	Безделушка
68	Деревянная флейта Пана[1], привлекающая во время игры местную безвредную фауну
69	Серебряная шишка
70	Колба с призрачными светлячками, меняющими цвет в зависимости от настроения владельца
71	Деревянное яблоко, окрашенное в синий цвет
72	Камертон, звучащий нотой фа
73	Нунчаки для пикси или спрайта
74	Медная монета с улыбающимся лицом сатира с одной стороны и его черепом с другой
75	Отрезанная куриная нога на кожаном шнурке
76	Коллекция молочных зубов в маленькой деревянной шкатулке
77	Вертушка на палочке, крутящаяся даже без ветра
78	Детский зонтик, покрытый мхом и листьями
79	Деревянная ручка от увеличительного стекла
80	Блестящий гриб с красной шляпкой в виде колокольчика, звенящий, если его потрясти

[1] *Флейта Пана* — флейтовый музыкальный инструмент, состоящий из нескольких соединённых или отдельных трубок как правило без пальцевых отверстий.

к100	Безделушка
81	Кисет с семенами, пахнущий домом
82	Окаменелое яйцо малиновки
83	Деревянная ложка с дыркой посредине
84	Гнездо бумажных ос в банке
85	Веточка розмарина с завязанным бантом
86	Крохотный кукольный дом без мебели для ребёнка пикси
87	Полностью керамическая кисть, включая щетину
88	Подсвечник, огонь свечи в котором выглядит как крохотная танцующая огненная фея
89	Оправа очков в форме крыльев бабочки
90	Деревянные вставные челюсти
91	Крошечная книга сказок
92	Рюкзак, в котором магическим образом каждый день на рассвете появляется одна картофелина
93	Зимняя куртка пикси с подкладкой из лисьего меха
94	Винный шарм[2] с кисточкой в форме спрайта
95	Слабомагнитная палочка
96	Стогранная игральная кость размером со сливу, сделанная из угля
97	Хрустальная туфелька без пары
98	Крохотный ловец снов
99	Штанга для пикси или спрайта
100	Музыкальная шкатулка, играющая бодрый мотив, который вы помните с детства

Предыстории

В этом разделе описаны две предыстории, доступные персонажам, участвующим в этом приключении: Потерявшийся в Стране Фей или Работник Сумеречного света.

Потерявшийся в Стране Фей

Вы исчезли с родного плана, когда были ребёнком, и выросли в Стране Фей. Возможно, вас похитила добрая фея, которая думала, что вас ждут великие свершения. Возможно, во время прогулки в лесу на закате вы случайно забрели на перекрёсток фей. Или же, вы были похищены злой феей, но сбежали из плена. Каким бы образом вы не исчезли, со временем вы попали под влияние магии Страны Фей и познакомились с нравами местных махинаторов.

[2] *Винный шарм* — декоративный аксессуар, прикрепляющийся к бокалу или пивной кружке для возможности их идентификации

Наконец, когда вы вернулись на свой родной план, вы поняли, что изменились. Вас преследует мысль о том, что Страна Фей — зеркальный мир, спрятанный за границами восприятия — находится в шаге от вас. С каждым днём воспоминания о ней тускнеют, но ваше сердце трепещет от страха и радости, предвкушая момент, когда вы вернётесь на план Фей, в ваш дом вдали от дома.

Владение навыками: Выживание, Обман
Владение инструментами: один музыкальный инструмент
Языки: один на выбор: Гномий, Гоблинский, Сильван, Эльфийский
Снаряжение: музыкальный инструмент (на выбор), комплект дорожной одежды, три безделушки (определите каждую, совершив бросок по таблице «Безделушки Страны Фей»), поясной кошель с 8 зм

Метка феи

Ваше пребывание в Стране Фей слегка изменило вас, оставив небольшую метку, определяемую броском по таблице «Метка феи».

Метка феи

к8	Метка феи
1	Ваши глаза переливаются всеми цветами радуги
2	Вы сладко пахнете мёдом или нектаром
3	У вас выросли длинные вибриссы как у кошек
4	Ваши уши покрыты мягкими пучками меха
5	Ваша кожа сияет при свете луны
6	В вашем присутствии расцветают или вянут растения (на выбор)
7	Вместо волос у вас лозы или заросли травы, которые вновь отрастают спустя 1 час после стрижки
8	У вас есть хвост как у собаки или другого животного

Гость из Страны Фей

На усмотрение Мастера, когда вы спите или пребываете в глубоком трансе во время продолжительного отдыха, вас может посетить дух из Страны Фей. Совершите бросок по таблице «Гость из Страны Фей», чтобы определить облик духа. Визит длится от нескольких минут до нескольких часов. Дух не может причинить вам вред, и вы помните каждое такое посещение после пробуждения. На усмотрение Мастера, разговор с гостем может содержать что угодно: послания и внезапные озарения, чепуху и ложный след. Эти беседы ведутся на знакомом вам языке, даже если гость из Страны Фей обычно не говорит на нём.

Гость из Страны Фей

к8	Гость
1	Пробуждённое существо (Зверь или обычное растение, на которое наложено заклинание *пробуждение разума [awaken]*)
2	Кентавр
3	Дриада
4	Волшебный дракончик
5	Пикси
6	Сатир
7	Спрайт
8	Единорог

Умение: Связь со Страной Фей

Ваши манеры и знание о фейских обычаях замечают обитатели Страны Фей и воспринимают вас как одного из своих. Поэтому, если вы потеряетесь или будете нуждаться в помощи в Стране Фей, то дружелюбные Феи с большей вероятность придут к вам на помощь.

Работник Сумеречного света

Вы присоединились к карнавалу Сумеречного света в детстве или юности, и никогда не оглядывались назад, заслужив себе место за кулисами, чтобы поддерживать хозяйство карнавала в рабочем состоянии. Будучи простым рабочим, вы усердно трудитесь, а после весело отрываетесь. Вместе с карнавалом вы посетили множество причудливых миров, совершая остановку в вашем родном мире лишь раз в восемь лет. Однако, вы ничего не знаете об этих мирах, поскольку всё ваше время вы посвящаете карнавалу. Вы хорошо знаете других работников, но владельцы — господин Сумрак и господин Свет — остаются для вас загадкой даже спустя много лет.

Возможно, вы присоединились к карнавалу в попытках сбежать от мрачной жизни. Возможно, вас очаровала идея посетить новые места, или вы мечтали стать одной из звёзд шоу. Теперь, когда вы стали старше, карнавальная жизнь потеряла часть своей привлекательности. Ежедневная рутина стала утомительной, а круговорот событий — монотонным. Карнавал перестал наполнять ваше сердце чувством удивления. Возможно, грандиозные приключения уже ждут вас где-то в другом месте.

Владение навыками: Выступление, Ловкость рук
Владение инструментами: набор для грима или один музыкальный инструмент
Языки: один на выбор
Снаряжение: набор для грима или музыкальный инструмент (на выбор), колода карт, карнавальная форма или костюм, одна безделушка (определите, совершив бросок по таблице «Безделушки Страны Фей»), поясной кошель с 8 зм

Товарищ с карнавала

Уже многие годы вы дружите с другим участником карнавала. Совершите бросок к8 по таблице «Товарищ с карнавала», чтобы определить вашего друга, или сами выберите подходящий вариант. Обсудите с Мастером подробности этой дружбы. Этот товарищ будет находиться с вами, пока вы будете на карнавале, но не покинет его добровольно.

Мастер может использовать блок статистики **работника Сумеречного света** из главы 1, чтобы описать рабочих, артистов и дрессировщиков в качестве товарищей с карнавала. Блоки статистики других представлены в *«Бестиарии»*.

Товарищ с карнавала

к8	Товарищ
1	Старый сварливый работник Сумеречного света
2	Молодой впечатлительный работник Сумеречного света
3	Исполнитель (например, акробат, клоун или музыкант)
4	Бывший исполнитель
5	Опытный укротитель животных
6	Старый **мерцающий пёс [blink dog]**
7	Жизнерадостный **спрайт [sprite]**
8	Безвредный магический сияющий огонёк (без блока статистики). Он имеет скорость полёта 30 футов, может парить, испускает яркий свет в пределах 5 футов и тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

Умение: Договор с карнавалом

Карнавал Сумеречного света бесплатно предоставляет вам скромный постой и пропитание. Кроме того, вы можете свободно передвигаться по карнавалу и бесплатно принимать участие в играх и событиях, если вы не нарушаете спокойствие и не создаёте неприятностей.

Расы

Все расы персонажей, представленные в *«Книге игрока»*, также хорошо подходят для этого приключения, как фейри и зайцегоны (обе представлены ниже).

Если вы разрешаете игрокам создавать персонажей фейри или зайцегонов для этого приключения, они должны предполагать, что их персонажи из того же мира, что и персонажи других игроков, и они никогда не бывали в Стране Фей, несмотря на их фейское происхождение.

Создание вашего персонажа

На 1-м уровне вы выбираете, является ли ваш персонаж представителем человеческой расы или одной из фантастических рас. Если вы создаёте персонажа, используя фантастическую расу, например, фейри или зайцегона, следуйте описанным ниже правилам.

Увеличение характеристик

При определении значений характеристик вашего персонажа увеличьте одну из характеристик на 2, а другую — на 1, или увеличьте три различные характеристики на 1. Следуйте этому правилу независимо от метода, который вы используете для определения характеристик, бросаете ли вы кости или настраиваете значения. Раздел «Быстрое создание» в выбранном вами классе даёт рекомендации по тому, какие характеристики увеличить. Вы вольны следовать этим советам или игнорировать их. Какие бы значения вы ни решили увеличить, значение ни одной из характеристик не может превышать 20.

Языки

Ваш персонаж может говорить, читать и писать на Общем и ещё на одном языке, который вы и Мастер сочтёте подходящим для персонажа. *«Книга игрока»* содержит список распространённых языков на выбор. Мастер может свободно добавлять или удалять языки из этого списка для нужд кампании.

Вид существа

У каждого существа в D&D, включая персонажей игроков, в правилах есть специальный тег, определяющий вид существа. Большинство персонажей игроков является Гуманоидами. В представленных опциях рас указано, к какому виду существ относится ваш персонаж.

Вот список видов существ игры в алфавитном порядке: Аберрация, Великан, Гуманоид, Дракон, Зверь, Исчадие, Конструкт, Монстр, Небожитель, Нежить, Растение, Слизь, Фея, Элементаль. Для видов не существует конкретных правил, но некоторые элементы игры различны для существ разных видов. Например, в тексте заклинания *лечение ран [cure wounds]* указано, что оно не действует на Конструктов и Нежить.

Продолжительность жизни

Типичная продолжительность жизни персонажей игроков в мультивселенной D&D составляет около века, если персонаж не умрёт насильственной смертью в приключениях. Представители некоторых рас, таких как гномы и эльфы, могут жить столетиями. Однако, продолжительность жизни фейри и зайцегонов составляет около столетия.

Рост и вес

Персонажи игроков, вне зависимости от расы, обычно имеют примерно тот же рост и вес, как люди в реальном мире. Если вы хотите определить рост или вес персонажа случайным образом, обратитесь к таблице «Случайный рост и вес» в *«Книге игрока»*, и выберите строку в таблице, наилучшим образом описывающую ваше представление о персонаже.

Зайцегон

Зайцегоны возникли в Стране Фей. Они говорят на Сильване и воплощают собой дух свободы и путешествий. Со временем этот похожий на кроликов народ ускакал в другие миры. Они быстро осели на новых местах, благодаря своей фейской плодовитости и способности к изучению новых языков.

Зайцегоны ходят на двух длинных заячьих ногах. Они очень похожи на кроликов, а цвет их меха может быть разнообразен. У них обострённые чувства и мощные лапы. Они полны скрытой энергии, подобно заведённой пружине. Зайцегоны наделены небольшой толикой удачи фей. Им часто везёт, и во время приключений они часто оказываются в нескольких спасительных футах от обрушившихся на них опасностей.

Особенности зайцегонов

У вас есть следующие расовые особенности.

Вид существа. Вы — Гуманоид.

Размер. Ваш размер — Маленький или Средний. Вы выбираете размер, когда выбираете эту расу.

Скорость. Ваша скорость ходьбы составляет 30 футов.

Заячья реакция. Вы можете добавить свой бонус мастерства к своему броску инициативы.

Заячье чутьё. Вы владеете навыком Восприятие.

Удачный манёвр. Когда вы проваливаете спасбросок Ловкости, вы можете реакцией бросить к4 и добавить выпавшее число к результату броска, потенциально превращая провал в успех. Вы не можете использовать эту реакцию, если вы сбиты с ног или ваша скорость равна 0.

Кроличий прыжок. Бонусным действием вы можете прыгнуть на количество футов, равное пятикратному значению бонуса мастерства, не провоцируя атак. Вы можете использовать эту особенность, только если ваша скорость больше 0. Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

Фейри

Страна Фей является домом для многих фантастических народов, в том числе и фейри. Фейри — маленький народец, но не настолько крохотный, как их друзья пикси или спрайты. Первые фейри говорили на Гоблинском, Сильване или Эльфийском, а встречи с людьми побудили многих из них выучить Общий.

Наделённые магией Страны Фей большинство фейри выглядят как Маленькие эльфы с крыльями насекомых. Однако, у каждого фейри есть физическая особенность, которая выделяет его среди других. Совершите бросок по таблице «Характерные черты фейри» или выберите один из предложенных вариантов, чтобы определить вашу особенность. Вы также можете придумать свои собственные черты, если ни один из приведённых ниже примеров не подходит вашему персонажу.

Характерные черты фейри

к8	Характерная черта
1	Ваши крылья похожи на птичьи
2	У вас блестящая разноцветная кожа
3	У вас невероятно большие уши
4	Вас постоянно окружает сверкающий туман
5	На вашем лбу есть небольшой призрачный рог, похожий на рог единорога
6	Ваши ноги похожи на ножки насекомых
7	Вы пахнете свежими пирожными
8	Вас окружает заметный, но безвредный холод

Особенности фейри

Вы имеете следующие расовые особенности:

Вид существа. Вы — Фея.

Размер. Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша скорость ходьбы составляет 30 футов.

Магия фейри. Вы знаете заговор *искусство друидов [druidcraft]*.

При достижении 3-го уровня вы получаете возможность накладывать заклинание *огонь фей [faerie fire]* с помощью этой особенности. При достижении 5-го уровня вы также можете наложить заклинание *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]* с помощью этой особенности. Как только вы накладываете *огонь фей [faerie fire]* или *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]* с помощью этой особенности, вы не сможете наложить это заклинание повторно, пока не завершите продолжительный отдых. Также вы можете накладывать эти заклинания, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний подходящего уровня.

Вашей базовой характеристикой для этих заклинаний являются Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите одну из них, когда выбираете эту расу).

Полёт. Ваши крылья дают вам скорость полёта равную вашей скорости ходьбы. Вы не можете использовать эту скорость полёта, если вы облачены в средний или тяжёлый доспех.

Особенности персонажа

При выборе предысторий для своих персонажей игроки могут использовать следующие таблицы, чтобы определить их черты характера, идеалы, привязанности и слабости. Игроки могут использовать эти таблицы вместо указанных в *«Книге игрока»* или смешивать и сочетать их. Если результат броска не подходит для персонажа, игрок может сделать ещё один бросок или выбрать более подходящую запись в таблице.

Эти таблицы необязательны, но хорошо подходят для тематических приключений в Стране Фей. Они идеальны для любого персонажа с предысторией Работник Сумеречного света или Потерявшегося в Стране Фей.

Черты характера

к8	Черта
1	Меня преследуют звуки смеха фей, хотя я знаю, что это игры разума
2	Я как кочевник — не сижу на одном месте
3	При звуках прекрасной музыки я плачу как ребёнок.
4	Где бы я ни был, я стараюсь создать немного домашнего тепла и спокойствия
5	Я всё также по-детски удивляюсь миру
6	Я нахожусь в диком восторге от новой идеи, пока в голову не приходит идея получше
7	Я живу согласно собственным странным особенным правилам
8	Мне трудно доверять большинству взрослых

Идеалы

к8	Идеал
1	**Дружба.** Я никогда не брошу друзей в беде. (Добрый)
2	**Сострадание.** Ни одно существо не должно страдать. (Добрый)
3	**Страсть к путешествиям.** Я предпочитаю неизведанные пути. (Хаотичный)
4	**Непостоянство.** Перемены — это хорошо, вот почему я живу по постоянно меняющимся правилам. (Хаотичный)
5	**Честь.** Сделка есть сделка, и я никогда не нарушу её. (Законный)
6	**Правило трёх.** Всё в мультивселенной случается трижды. Я всюду вижу «правило трёх». (Законный)
7	**Одержимость.** Я не забываю старые обиды. (Злой)
8	**Жадность.** Я сделаю всё возможное, чтобы обрести желаемое, сколько бы вреда это не причинило. (Злой)

Привязанности

к8	Привязанность Характерная черта
1	Я никогда не нарушу своё слово
2	Меня пленяют любые проявления магии. Чем волшебнее место, тем больше меня к нему тянет.
3	Я сделаю всё, что в моих силах, чтобы защитить природу
4	Для меня надёжный друг — самое важное в мультивселенной
5	Я не могу причинить вред феям, потому что сам считаю себя феей или боюсь последствий
6	Для меня карнавал Сумеречного света как родной дом
7	Меня тянет в Страну Фей. Как бы мне хотелось вернуться туда хотя бы ненадолго.
8	Я в долгу перед господином Сумраком и господином Светом за то, что они дали мне дом и цель

Слабости

к8	Слабость
1	Я легко теряю счёт времени. Из-за этого я постоянно опаздываю.
2	Кажется, вся мультивселенная хочет меня «достать»
3	Я привык действовать в жёстких временных рамках, и считаю, что всё должно идти по плану
4	Я болен клептоманией и постоянно ищу блестящие, сверкающие сокровища
5	Я очень забывчив. Порой не могу вспомнить даже самое простое.
6	Я никогда ничего не отдаю бесплатно и всегда ожидаю чего-то взамен
7	У меня много пороков, которым я зачастую потакаю
8	Я всегда меняю своё мнение — ну, почти всегда

Долгожданное событие — прибытие карнавала Сумеречного света

Начало приключения

То, каким образом персонажи будут вовлечены в приключение, зависит от выбранной вами зацепки. Выберите одну из следующих зацепок приключения: «Потерянное» или «Задание колдуна». Обе предполагают, что все персонажи происходят из одного мира, даже если у них нет общей истории.

Также приключение предполагает, что персонажи (даже с предысторией Работник Сумеречного света) не обладают предварительной информацией о Зибильне, домене Призмир или ковене Песочных часов. В самом начале ни одно из этих имён или названий не знакомо персонажам.

Потерянное

Используйте эту зацепку персонажа, если вы хотите, чтобы персонажи внесли значительный личный вклад в историю. Выберите поселение в мире персонажей, рядом с которым появится карнавал Сумеречного света.

Все персонажи группы искателей приключений посещали карнавал Сумеречного света, когда были детьми: они пробрались туда, не покупая билета, и у них кое-что украли. Когда они стали взрослыми, судьба вновь свела их вместе. Сейчас они объединены одной общей целью — вернуть потерянное.

Приключение начинается вскоре после того, как карнавал Сумеречного света впервые за восемь лет возвращается в мир персонажей. Один или несколько из них могут быть работниками Сумеречного света или трубадурами, которые годами путешествовали с карнавалом. Предполагается, что остальные участники группы — посетители, которые посещали фестиваль в детстве. Некоторые персонажи могут быть знакомы друг с другом по общей работе на карнавале или могут жить в одном поселении.

Чтобы вернуть потерянное, персонажам придётся исследовать различные области Страны Фей: Тута, Здеся и Тама (описанные в главе 2, 3 и 4) и сразиться с каргами ковена Песочных часов. Также у персонажей может возникнуть соблазн посетить Дворец сокровенных желаний (см. главу 5), но это не обязательно для достижения их целей.

Создание условий

После того, как игроки создадут своих персонажей, чтобы начать приключение, прочтите следующий текст в рамке:

> Путешествующая феерия, известная как карнавал Сумеречного света, посещает ваш мир раз в восемь лет. У вас осталось смутное воспоминание о том, как в детстве вы пробрались на карнавал, не заплатив за билет. Со временем это воспоминание потускнело, хотя всё ещё вызывает у вас странную смесь эмоций — удивление и трепет вместе с потерей и сожалением. В детстве ваш персонаж потерял что-то важное на карнавале. Когда вы пытались найти это, владельцы карнавала — пара эльфов по имени господин Сумрак и господин Свет — решительно отказали в помощи.
>
> «Ах, ты маленький жук! — сказал Сумрак. — Ты забыл купить билет».
>
> «Карнавал продолжается снова и снова, — сказал Свет. — Мультивселенная — наша игровая площадка. Ничто не даётся бесплатно и ничто не теряется попусту. Каждый визит имеет свою цену».
>
> Со временем тяжесть потери ушла, и вы всё реже и реже вспоминали о произошедших в детстве событиях. Недавно желание вернуть потерянное вспыхнуло с новой силой, будто спало старое заклятье, и вы вновь ощутили горечь потери, словно это произошло вчера.
>
> Карнавал Сумеречного света вернулся, и сегодня вы стоите у входа возле билетной кассы на закате, прямо перед его открытием. Здесь вы встречаете других людей, которые выглядят такими же взволнованными, как и вы. По неизвестной причине вы чувствуете, что каждый из них тоже что-то потерял. Возможно, сама судьба свела вас вместе.

Обсудите с игроками связи между их персонажами, если такие имеются. Например, все или несколько из них могут быть родом из соседних деревень и знакомы на протяжении многих лет.

Также персонажи с предысторией Работник Сумеречного света должны знать друг друга по совместной работе ещё до начала приключения. Персонажи начинают приключение все вместе возле входа на карнавал.

Если вы ещё не показали карту-постер карнавала Сумеречного света, то дайте игрокам возможность ознакомиться с ней.

То, что было потеряно

Персонажи, потерявшие в детстве что-то ценное, не могут получить вдохновение (описанное в «*Книге игрока*»), пока не вернут это назад. Заклинание *исполнение желаний [wish]* в отличии от заклинания *снятие проклятья [remove curse]* достаточно мощное, чтобы закончить этот эффект на персонаже. Это небольшой недостаток — персонажи вполне могут справиться и без вдохновения. Думайте об этом, как о занозе под ногтём — ноющем, слегка болезненном раздражении, что немного притупляет чувство счастья. Своими жестокими деяниями карги разносят раздражение и страдание по всей мультивселенной многими способами.

Игроки ещё не знают, что карнавал Сумеречного света подчиняется своеобразному своду правил. Последствием их безбилетного посещения в детстве и стала потеря персонажами чего-то важного. Оно просто внезапно исчезло, пока персонажи были очарованы магией карнавала. След подобных краж приводит к каргам из Призмира, которым обязаны владельцы карнавала. Феи пользуются услугами воров, коллекционируя всевозможные странности.

Совершите бросок к8 за каждого персонажа в группе искателей приключений по таблице «Потерянное», чтобы определить украденное у него. Если игрок недоволен полученным результатом, пусть он выберет понравившийся вариант. Вы можете заменить записи в таблице «Потерянное» на другие, созданные вами или вашими игроками, используя существующие в качестве примера.

Запишите в журнал сюжета то, что потеряли персонажи.

Потерянное

к8	Вещь
1	Способность хранить секреты
2	Улыбка
3	Творческая искра
4	Любимая кукла или мягкая игрушка
5	Почерк
6	Ориентация на местности
7	Чувство стиля
8	Три дюйма роста

Используя потерянное персонажами, карги создали магические предметы. Если персонаж будет взаимодействовать с магическим предметом описанным ниже образом, то вновь обретёт потерянное. В остальном магический предмет действует как обычно.

Способность хранить секреты. Персонаж не способен хранить секреты. Заполучившая эту добычу карга создала с её помощью *волшебную палочку секретов [wand of secrets]*. Персонаж вновь сможет хранить секреты, когда впервые возьмёт в руки эту волшебную палочку.

Улыбка. Персонаж страдает от неспособности улыбаться. Заполучившая эту добычу карга создала с её помощью *волшебную палочку улыбок* (см. приложение А). Персонаж вновь сможет улыбаться, когда впервые возьмёт в руки эту волшебную палочку.

Творческая искра. Персонаж страдает от невозможности творить в одном или нескольких художественных занятиях. Например, он не может рисовать, писать картины или сочинять собственную музыку. Заполучившая эту добычу карга создала с её помощью *трубку дымных монстров* (см. приложение А). Персонаж вновь обретёт свою творческую искру, когда впервые затянется этой трубкой.

Любимая кукла или мягкая игрушка. Персонаж потерял куклу или мягкую игрушку (по выбору игрока). Заполучившая эту добычу карга создала с её помощью *говорящую куклу* (см. приложение А) или мягкую игрушку с теми же свойствами.

Почерк. Для всех остальных почерк персонажа кажется неразборчивым. Для его расшифровки требуется наложить заклинание *понимание языков [comprehend languages]* или использовать похожую магию. Заполучившая эту добычу карга создала с её помощью *инструмент надписей* (см. приложение А). Мастер выбирает вид инструмента. Когда персонаж впервые сыграет на этом инструменте, его почерк станет разборчивым.

Ориентация на местности. Персонаж страдает от неспособности понять, где он находится, и в какой стороне север. Заполучившая эту добычу карга создала с её помощью *сферу направления* (см. приложение А). Персонаж вновь обретёт чувство направления, когда впервые прикоснётся к этой сфере.

Чувство стиля. Персонаж страдает от отсутствия чувства стиля. Заполучившая эту добычу карга создала с её помощью *плащ множества стилей* (см. приложение А). Персонаж вновь обретёт чувство стиля, когда впервые наденет на себя этот плащ.

Три дюйма роста. Персонаж страдает от ощущения, что он ниже, чем должен быть. Заполучившая эту добычу карга создала с её помощью *складной шест* (см. приложение А). Персонаж вырастет на три дюйма, когда впервые возьмёт в руки этот шест.

Владелицы потерянных вещей

Когда вы узнали, что было украдено у персонажа, совершите бросок по таблице «Владелицы потерянных вещей», чтобы определить, какая карга взяла искомое. Запишите в журнал сюжета данную информацию.

Владелицы потерянных вещей

к8	Карга
1–3	Бавлорна Гнилая Солома
4–6	Скабата Горький Паслён
7–8	Энделин Лунная Могила

Искатель приключений без чувства стиля

Малые проклятия

Также вы можете решить, что все персонажи, потерявшие что-то в детстве, могут нести на себе малое проклятие. В отличие от невозможности получить вдохновение, малое проклятие может быть снято с помощью заклинания *снятие проклятья [remove curse]* или похожей магией. Природа малого проклятия, действующее на персонажей, зависит от карги, забравшей потерянное. После совершения броска по таблице «Хранители потерянных вещей» для всех персонажей сверьтесь с таблицей «Малые проклятия» для определения проклятия, влияющего на каждого персонажа.

Запишите в журнал сюжета данную информацию, а затем попросите каждого игрока не забывать о наложенном на его персонажа малом проклятии.

Малые проклятия

Карга	Проклятие
Бавлорна	Вы не можете развести немагический огонь
Скабата	Вы не можете завязать или развязать немагическую верёвку
Энделин	Вы не можете открыть дверь, пока не постучите в неё

Задание колдуна

Используйте эту зацепку, если вам или вашим игрокам не нравится идея, поиск потерянного в детстве, и вы предпочли бы более традиционное приключение. Эта зацепка требует, чтобы у одного или нескольких персонажей были предыстории, не связанные с карнавалом Сумеречного света.

Если вы используете журнал сюжета приключения, вам не нужно заполнять раздел «Потерянное». Оставьте это поле пустым.

В этой завязке, стареющий колдун по имени Мэдрик Розлофф рассказывает персонажам (не работающим на карнавал Сумеречного света) о волшебном царстве под названием Призмир, куда можно попасть лишь с помощью перекрёстка фей на карнавале. Мэдрик говорит, что его покровительница — правительница Призмира архифея Зибильна. Он умоляет персонажей отправиться в этот домен и выяснить, что случилось с Зибильной, с которой он потерял связь.

При желании вы можете заменить Мэдрика Розлоффа на другого НИП, лучше подходящего для вашей кампании.

Мэдрик Розлофф

Независимо от того, даёт ли задание Мэдрик или кто-то другой, персонажи должны пройти через земли Призмира, чтобы добраться до Дворца сокровенных желаний (описанного в главе 5), где находится застывшая во времени Зибильна. Поскольку это задание сложнее, чем «Потерянное», потенциальная награда будет больше.

Создание условий

Для начала ненадолго отделите игроков, выбравших для своих персонажей предысторию Работник Сумеречного света, от остальной группы. Они присоединятся к остальным, как только все соберутся на фестивале.

Чтобы начать приключение, прочтите следующий текст в рамке для игроков, чьи персонажи не являются частью карнавала:

> Вас призвали в обитель человека-колдуна по имени Мэдрик Розлофф. Он живёт вместе с грызунами и пикси в деревенском доме, выращивая на своей ферме громадные тыквы. Дни его приключений позади, и он выглядит довольно старым и слабым. Тем не менее, он рад познакомиться с вами.
>
> «За свою долгую приключенческую карьеру я обрёл множество сокровищ и ценных связей, — говорит Мэдрик. — Я с удовольствием готов передать их вам. Взамен я прошу вас отправиться в Призмир, один из доменов Страны Фей, и выяснить, какая судьба постигла правящую там архифею. Её зовут Зибильна. Она — мой покровитель, моё вдохновение, мой источник силы.
>
> Уже почти год я не могу связаться с ней и боюсь, что произошло что-то ужасное. Дни моих приключений давно позади, но Зибильна была добра ко мне, и я хотел бы удостовериться, что с ней всё в порядке, прежде чем покину этот мир.
>
> Каждые восемь лет наш мир посещает путешествующая феерия — карнавал Сумеречного света. Недавно он вновь появился и встал лагерем в трёх днях пути отсюда. Я прошу вас прямо сейчас отправиться туда. Этот карнавал может собраться и исчезнуть уже через неделю или две, но только там находится единственная возможность попасть в Призмир — перекрёсток фей.
>
> Разыщите Зибильну в Призмире, помогите ей, если сможете, и вернитесь с доказательством того, что она жива и здорова. После вашего возвращения все мои добытые с трудом сокровища станут вашими».

Несомненно, игроки захотят узнать больше о награде, которую предлагает Мэдрик. Смотрите раздел «Сокровища Мэдрика» далее. Если вы разрешили игрокам составить списки желаемых магических предметов для своих персонажей, то можете заменить одно или несколько сокровищ Мэдрика предметами из этих списков.

Тыквенная ферма Мэдрика Розлоффа

Персонажи не обязательно должны быть знакомы с Мэдриком, но, если игроки хотят более тесно связать старика с предысториями своих персонажей — не запрещайте этого. Мэдрик — нейтрально-добрый **маг [mage]**, говорящий на Общем, Сильване и ещё двух языках по вашему выбору. Хотя он не общался с Зибильной почти год, ему известно, что время течёт иначе в некоторых областях Страны Фей, включая её царство — Призмир. Ему не известно, сколько времени потребуется персонажам для завершения их задания. Они могут вернуться на Материальный план спустя несколько дней или же лет. Если один или несколько персонажей пытаются спросить Мэдрика о течение времени в Стране Фей, старик пытается увести разговор в сторону, не желая тревожить их.

Что известно Мэдрику

Если персонажи хотят узнать больше информации о карнавале Сумеречного света, Мэдрик говорит, что он не был там шестьдесят четыре года. Много воды утекло и многое могло измениться. Он советует персонажам самостоятельно провести тщательное расследование на карнавале. Он не знает как выглядит сейчас перекрёсток фей, где он скрывается и насколько защищён. Он предоставляет следующую достоверную информацию:

- Зибильна — «крестная фея» смертных. Она создала карнавал, чтобы с его помощью смертные могли попасть в её царство и просить её о помощи.
- Когда Мэдрик в последний раз посещал карнавал, им управляла пара шадар-каев (эльфов, родом из Царства Теней): господин Сумрак и господин Свет. Он предполагает, что они всё ещё заправляют там.
- Мэдрик смутно припоминает, что Сумрак и Свет приобрели карнавал более ста лет назад у эладрина — эльфа, уроженца Страны Фей. Он не может вспомнить имя.

Если персонажам потребуется дополнительная информацию о Зибильне и Призмире, Мэдрик предлагает следующие описания, которые на данный момент устарели:

- Призмир — это домен наслаждения, которым правит Зибильна, обитающая во Дворце сокровенных желаний, великолепном сооружении в самом сердце домена.
- Зибильна может принимать разные обличья. Она умна, скрытна и мудра. Мэдрик не знает её тайны личности, которая раскрывается в главе 5.
- Зибильна предстаёт перед смертными, принимая облик статной женщины с длинными белыми волосами и маленькой татуировкой в форме куриной лапки под глазом.

В памяти каждого из персонажей, услышавших описание Зибильны, внезапно всплывает забытое детское воспоминание о ней. Пусть каждый игрок совершит бросок по таблице «Детские воспоминания», чтобы определить воспоминание, связанное с феей.

Детские воспоминания

к8	Воспоминания
1	Когда вы были маленьким ребёнком, женщина, похожая на Зибильну, помогла вам найти потерянного питомца
2	Однажды, когда вы болели, вас посетила женщина, похожая на Зибильну. Благодаря ей вам стало легче.
3	Женщина, похожая на Зибильну, отпугнула задиру, достававшего вас в детстве
4	Вы помните истории пожилого члена семьи, в которых он рассказывал о женщине с длинными белыми волосами, которая помогла вам появиться на свет
5	Женщина, похожая на Зибильну, одарила вашу семью состоянием, поэтому в детстве вы ни в чём не нуждались
6	В детстве у вас были проблемы с речью, пока женщина, похожая на Зибильну, не возложила свою руку на вашу голову
7	В детстве вы упали в ледяную прорубь. Вы бы погибли, если бы женщина, похожая на Зибильну, не вытащила вас из холодной воды и не завернула в одеяло.
8	В детстве вы тайком прокрались на карнавал Сумеречного света и столкнулись там с женщиной, похожей на Зибильну. Она угостила вас кексом, после которого вы почувствовали себя особенным.

На карнавал

Персонажи, взявшиеся за задание Мэдрика, могут без происшествий добраться до карнавала, который находится недалеко от выбранного вами поселения. Персонажи прибывают на место незадолго до наступления сумерек. По прибытии покажите игрокам карту-постер карнавала.

После этого прочтите следующий текст в рамке для игроков, выбравших предысторию Работник Сумеречного света для своих персонажей, или пропустите его, если таких персонажей нет:

> Три дня назад к вам обратился дружелюбный волшебный дракон, находящийся на службе у человека-колдуна по имени Мэдрик Розлофф. Он предсказал прибытие искателей приключений, ищущих на карнавале путь в Страну Фей. Хотя вы слышали, что на карнавале есть перекрёсток фей, вы никогда не пытались его найти. Волшебный дракончик подумал, что, возможно, вы захотите помочь этим искателям приключений. Он даже намекнул, что от успеха их начинаний может зависеть судьба карнавала.
>
> С приближением сумерек на улице начинает собираться большая толпа, жаждущая купить билеты и насладиться многочисленными аттракционами. Когда вы осматриваете пришедших, один или несколько посетителей привлекают ваше внимание. Что-то подсказывает вам, что они оказались здесь не просто так.

Позвольте персонажам с предысторией Работник Сумеречного света взаимодействовать по своему усмотрению с теми, кто встречался с Мэдриком Розлоффом. Это взаимодействие может происходить до или после того, как карнавал откроет свои ворота для посетителей.

Сокровища Мэдрика

Мэдрик хранит добытые во время своих приключений сокровища в запертом деревянном сундуке, который зарыт в потайном месте вдали от его скромного жилища. С собой он носит единственный ключ, головка которого сделана из цветного стекла и напоминает фиолетового волшебного дракончика.

Билет на карнавал Сумеречного света

Если персонажи берутся за задание и возвращаются с доказательствами того, что Зибильна жива и здорова, Мэдрик отдаёт им свой ключ и указывает место, где зарыт сундук. В нём находятся следующие сокровища:

- *Сумка с бобами [bag of beans]*
- *Плащ ускользания [cloak of displacement]*
- *Кожаный доспех +2 [+2 leather armor]*
- *Волшебная палочка боевого мага +2 [+2 wand of the war mage]*
- Шёлковый мешочек с восемью драгоценными камнями (500 зм каждый)
- Три сложенных письма (их содержание описано ниже)

Письмо 1. Это письмо проштамповано официальной восковой печатью достаточно крупного поселения. Выберите подходящий город или поселение, которое существует в мире вашей кампании. В нем говорится: «Предъявитель этого письма имеет право получить услугу в обмен за совершённые ранее героические деяния». Это письмо можно вручить лидерам поселений, чтобы те оказали услугу предъявителю письма. Этой услугой может быть бесплатная комната и питание сроком до одного года, дарственная на небольшое поместье или участок земли, аудиенция у очень влиятельной персоны, например, короля или королевы, или какая-либо иная привилегия по вашему выбору.

Письмо 2. Это письмо похоже на первое. Однако оно отличается тем, что на него нанесён символ божества, которому поклоняются в мире вашей кампании. Выберите подходящее божество. Это письмо можно отнести в любой храм этого божества и вручить его верховному жрецу, чтобы он оказал услугу предъявителю письма. Примером подходящей услуги может быть одно бесплатное сотворение заклинания 5-го уровня или ниже из списка заклинаний жреца, например *общение [commune]* или *оживление [raise dead]*.

Письмо 3. На этом письме стоит подпись и мистический знак Саи Калтернакса, известного всей стране волшебника. Вы можете заменить этого волшебника другим магом, более подходящим для вашей кампании. В письме описывается родство между этим волшебником и группой искателей приключений, к которой когда-то принадлежал Мэдрик. Оно заканчивается словами: «По условиям магического соглашения, предъявителю этого письма причитается одна услуга от Саи Калтернакса или, в случае его безвременной кончины, одного из его преданных учеников». Хотя Сая умер несколько лет назад, это письмо можно передать одному из его учеников, которого может быть непросто найти. Например, подходящей услугой может стать приготовление редкого или необычного зелья, создание редкого или необычного свитка или предоставление во временное пользование книги заклинаний, содержащей подборку заклинаний волшебника 5-го уровня и ниже. Если вам понадобится блок статистики для этого заклинателя, используйте блок статистики **мага [mage]**. У мага может быть любое мировоззрение, и он может владеть любыми языками на выбор.

Колдуны архифеи

Если в группе искателей приключений есть колдун, чьим потусторонним покровителем является Архифея, вы можете разрешить игроку выбрать Зибильну в качестве покровителя этого персонажа. Колдуны, заключившие договор с Зибильной, считают её доброй и щедрой «феей-крестной».

Если персонажи задержатся на год или дольше в своей экскурсии в Страну Фей, Мэдрик умрёт до их возвращения. Тем не менее, он оставит после себя надёжного помощника, который может вручить персонажам ключ и указать, где находится спрятанное сокровище. Этим помощником может быть дружелюбный **пикси [pixie]** или **волшебный дракончик [faerie dragon]**, разумная белка под действием заклинания друида *пробуждение разума [awaken]*, или любое другое существо, знакомое Мэдрику и заслужившее его доверия.

Термины кампании

В таблице «Термины кампании» приведён перевод имён персонажей и названия существ, а также их оригинальное написание.

Термины кампании

Термин/имя	Оригинальное написание
А́мидор	Amidor
Бавло́рна	Bavlorna
Вау	Weaugh
Да́вергейл	Dubhforgail
Дэ́рлагрон	Dirlagraun
Зайцего́н	Harengon
И́ггвилв	Iggwilv
И́ггрик	Iggrik
Зиби́льна	Zybilna
Зи́нипакс	Xinipax
Калиманза́рос	Kalimanzaros
Мэ́дрик Ро́злофф	Madryck Roslof
Ме́рсион	Mercion
На́эрикс Кра́мпл	Naeryx Krumple
Пау	Peaugh
Полеви́к	Campestri
Ри́нглран	Ringlerun
Рэ́йзил У́тамар	Raezil Uthemar
Ска́бата	Skabatha
Сци́лла	Skylla
Тау	Teaugh
У́рмиус А́мбредж	Urmius Umbrage
Э́нделин	Endelyn

Карнавал Сумеречного света посещает мир раз в восемь лет, принося на Материальный план чудеса и развлечения

ГЛАВА 1

Карнавал Сумеречного света

Карнавал Сумеречного света — это ярмарочная площадь, заполненная разноцветными палатками и фургонами, где вы можете встретиться с чудесными созданиями, включая обитателей Страны Фей. Это необычный карнавал. С помощью магии он путешествует от мира к миру по всему Материальному плану, возвращаясь раз в восемь лет и обустраиваясь на окраинах крупных городов. Карнавал проводит несколько дней на одном месте, затем собирается и перемещается в другой город того же мира, пока не будет принято решение покинуть этот мир и двигаться к следующему. Где-то здесь есть перекрёсток фей, позволяющий перемещаться в домен Призмир Страны Фей и обратно.

Персонажи могут свободно исследовать карнавал. В этой главе есть много сюжетных линий, поэтому каждый раз её можно провести по-новому.

Проведение этой главы

Перед вашей первой игровой сессией на карнавале Сумеречного света выполните следующие действия, чтобы сделать игровой процесс максимально комфортным:

- Ознакомьтесь с раздаточным материалом карнавала Сумеречного света. Карта, представленная в этой главе, является уменьшенной версией карты-постера.
- Прочитайте главу и ознакомьтесь с аттракционами карнавала. Персонажи могут отправиться куда угодно когда захотят, поэтому нужно быть готовым ко всему.
- Подготовьте всё для отслеживания событий. Подробности описаны в разделе «Карта карнавала». Вам понадобится две кости к8: одна, чтобы отслеживать ход времени, другая — общее настроение на карте-постере карнавала.

Пока персонажи исследуют карнавал, вы можете вести запись основных событий в журнале сюжета приключения.

Таинственный благодетель

У героев есть союзник на карнавале: гномиха-бард и мироходец, которую зовут Элливик Кувыркорд. Персонажи не знакомы с ней, но она знает их благодаря своей лютне. Когда она перебирает волшебные струны своего инструмента, те нашёптывают ей тайные знания. Они привели гномиху на карнавал и поведали Кувыркорд, что судьбы персонажей переплетены с судьбой Призмира. Она купила билет каждому из них, кто не является работником карнавала. Они лежат в кассе у входа.

Кувыркорд можно найти в Саду пиршеств, описанном далее в этой главе. Она будет полезным помощником, если персонажам понадобится совет.

Карта карнавала

Отметьте на карте-постере карнавала с помощью миниатюры или другого жетона местонахождение каждого персонажа в текущий момент времени. Если персонажи разделятся, жетоны помогут следить за ними.

На карте-постере есть место для отслеживания двух ключевых элементов: течения времени и общего настроения карнавала.

Отслеживание времени

Карнавал Сумеречного света открывается с наступлением сумерек и длится восемь часов, заканчиваясь незадолго до рассвета. Когда персонажи войдут на территорию карнавала, поместите кость к8 в начало шкалы в верхнем левом углу карты цифрой «1» кверху. Перемещайте кость на следующую позицию в конце каждого игрового часа и поворачивайте её так, чтобы его верхняя грань показывала текущий час. Не беспокойтесь о том, чтобы отслеживать события с точностью до минуты. Если игрокам и их персонажам весело, вы можете замедлить ход времени, чтобы дать им возможность насладиться аттракционами карнавала. Если игра начинает замедляться, или персонажи проводят много времени занимаясь одним и тем же, переместите кость на следующий час.

Каждую ночь в определённые часы происходят три события:

Час 1: Приветственные дары. Счастливчикам раздаются небольшие дары.

Час 4: Феерия в Главном шатре. Полуночное шоу даст персонажам шанс поразить зрителей и произвести впечатление на инспектора манежа.

Час 8: Коронация монарха Сумеречного света. Завершающее событие карнавала даст персонажам возможность встретиться с его таинственными хозяевами.

Каждое событие детально описано в разделе «События по расписанию» в конце главы.

Отслеживание настроения

Действия персонажей на карнавале Сумеречного света могут влиять на общее настроение. Когда персонажи прибудут на фестиваль, поместите жетон на стартовую позицию шкалы в нижнем правом углу карты-постера. Передвигайте жетон влево или вправо по шкале, когда настроение карнавала улучшается или ухудшается.

Соглашение с ковеном Песочных часов

Когда карги из ковена Песочных часов захватили контроль над Призмиром, они получили рычаги влияния на господина Сумрака и господина Света. Карги знают, что эти двое не являются исконными владельцами, и угрожают лишить их этого статуса, устроив воссоединение карнавала и его побратима из Царства Теней. Это приведёт к тому, что шадар-каям придётся оставить Сумеречный свет и вернуться на старое место.

Испугавшись этой перспективы, они разрешили ковену красть у проникших на карнавал безбилетников что-то важное для них. Сумрак и Свет постарались свести такие ситуации к минимуму, старательно проверяя билеты у всех посетителей. Однако, всё равно находятся несчастные, которые становятся мишенью для воров ковена (см. раздел «Воры ковена»).

Текст в книге даст вам понять, когда нужно повышать и понижать настроение. Когда жетон находится справа от стартовой позиции, настроение растёт: краски кажутся более яркими, вокруг расцветают цветы, а в чистом небе видны падающие звёзды. Когда жетон находится слева от стартовой позиции, настроение становится мрачней: каллиопа фальшивит, персонал напряжён, а в небе над карнавалом собираются грозовые тучи.

Шкала настроения карнавала используется, чтобы инициировать очень важную для сюжета встречу между персонажами и хозяевами карнавала. Если настроение достигнет крайнего левого или крайнего правого положения на шкале, шадар-каи пригласят группу на разговор в свой фургон (см. раздел «Встреча с Сумраком и Светом» в конце этой главы). Персонажи, которые приняли участие в Феерии в Главном шатре, также могут получить приглашение от владельцев, даже если настроение карнавала не достигло крайних значений.

Владельцы карнавала

Владельцы карнавала Сумеречного света — пара шадар-каев (эльфов родом из Царства теней) по имени господин Сумрак и господин Свет. Первый — деловой и напрочь лишён вычурности. Второй — эпатажный и кокетливый.

То, как Сумрак и Свет стали хозяевами карнавала, достойно отдельной истории. Под иными именами они владели другим шоу, которое путешествовало по окраинам Царства Теней. Два карнавала пересеклись много лет назад, и после изрядного количества выпитого вина владельцы не смогли решить, какой из них лучше. Вместо этого они подумали, что будет очень весело поменяться шоу. Эладрин Изольда, которая руководила фейским карнавалом, поменялась местами с двумя шадар-каями, руководившими карнавалом теней. Это соглашение будет действовать до их новой встречи.

Обменяв свой зловещий карнавал на более жизнерадостный, два шадар-кая взяли себе имена Сумрак и Свет. Постепенно эти угрюмые и эмоционально подавленные эльфы стали весёлыми и жизнерадостными. Втайне они боятся того дня, когда пути двух карнавалов снова пересекутся. У них нет никакого желания возвращаться на своё старое мрачное шоу, описанное в *«Путеводителе ван Рихтена по Равенлофту»*.

Шадар-каи знают, что ковен Песочных часов узурпировал власть в домене Зибильны в Стране Фей. Им неизвестно, как ковен совершил этот переворот. Сумрак и Свет жаждут увидеть поражение карг и возвращение правления Зибильны. К сожалению, сами они ничего не могут сделать. Если ковен почувствует хотя бы малейший протест со стороны Сумрака или Света, они накажут шадар-каев за их дерзость (см. врезку «Соглашение с ковеном Песочных часов»). Владельцы карнавала делают всё, чтобы угодить каргам, втайне надеясь на возвращение Зибильны. Они знают, кто архифея на самом деле, но не расскажут об этом.

В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу господина Сумрака и господина Света.

Господин Сумрак

Сумрак, ранее известный как Наэрикс Крампл, провёл свою юность бездомным сиротой, влача жалкое и беспросветное существование на окутанных туманом улицах Мракобродья, города в Царстве Теней. В детстве он зарабатывал гроши, продавая газеты и подметая полы, пока старый смотритель часовой башни не взял его к себе в ученики. Часы на башне были в очень плохом состоянии и часто ломались. Наэрикс помогал с ремонтом и однажды понял, что эта работа доставляет ему удовольствие. Прошли годы и после смерти старого смотрителя Наэрикс заменил его.

Богатая семья, владевшая часовой башней, платила Наэриксу небольшие деньги за работу, но иногда приглашала его на ужин в своё имение. По такому случаю он всегда надевал свой единственный дорогой костюм. Ему не нравились ни матриарх, ни патриарх семейства, но он наслаждался обществом их старшего сына Урмиуса Амбреджа — задумчивого шадар-кая с грубоватым чувством юмора. Наэрикс и Урмиус были сверстниками и хорошо поладили. Спустя годы, ничего не сказав своей семье, Урмиус купил подержанный карнавал и убедил Наэрикса помочь в управлении им. С тех пор эти двое, теперь называемые господин Сумрак и господин Свет, стали партнёрами.

Описание господина Сумрака

Господин Сумрак выглядит как достопочтенный джентльмен в дорогом костюме. Его любимые аксессуары — цилиндр и трость, и он всегда берёт с собой свои *часы Сумеречного света*, подаренные ему предыдущим владельцем карнавала. Этот магический предмет описан ниже.

Часы Сумеречного света [Witchlight watch]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка господином Сумраком или выбранным им преемником)

Богато украшенные карманные часы пристёгнуты к золотой цепочке. Если их открыть, можно увидеть слабый золотой свет и услышать тихое тикание, слышимое только держащим часы существом. На циферблате нарисовано миниатюрное изображение карнавала Сумеречного света в окружении крохотных мегалитов. Когда наступает ночь, вокруг них начинает вращаться частичка света, настолько малая, что может проскользнуть сквозь игольное ушко. Из-за этого света мегалиты отбрасывают тени на циферблат, позволяя владельцу часов следить за течением времени.

Сборка и разборка карнавала. Настроенное на часы существо может действием собрать или разобрать карнавал Сумеречного света, если оно и карнавал находятся на одном плане существования. В течение 1 часа все являющиеся частью карнавала предметы магическим образом быстро складываются, пока не будут упакованы и готовы к путешествию, или распакованы и собраны. Часы не действуют на существ: они могут свободно и безопасно передвигаться по карнавалу, пока тот собирается или разбирается. Этот процесс нельзя остановить до его завершения. После использования часов для сборки и разборки карнавала, это свойство не может быть использовано повторно, пока не пройдёт 8 часов.

Дополнительные свойства. Карманные часы обладают следующими дополнительными свойствами:

- Пока существо носит настроенные на него часы, оно может действием наложить заклинание *невидимость [invisibility], огненный снаряд [fire bolt], сообщение [message]*, не нуждаясь в компонентах. Базовой характеристикой существа является Интеллект. После наложения с помощью часов заклинания *невидимость [invisibility]*, бросьте к8.

Господин Сумрак

Господин Сумрак [Mister Witch]

Средний Гуманоид (эльф, шадар-кай),, хаотично-добрый

Класс Доспеха 10
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт

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

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки Восприятие +3, Магия +5, Обман +4
Сопротивление урону некротическая энергия
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Наследие фей. Сумрак совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Особое снаряжение. Сумрак носит настроенные на него *часы Сумеречного света*.

Действия

Мультиатака. Сумрак совершает две атаки Тростью.

Трость. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 4 (1к4 + 2) дробящего урона плюс 6 (1к12) урона некротической энергией.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Сумрака является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атакой заклинанием). Пока Сумрак носит *часы Сумеречного света*, он может наложить одно из следующих заклинаний, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *невидимость [invisibility]* (после наложения бросьте к8; при выпадении «3» или «8», Сумрак не может повторно наложить это заклинание до следующего рассвета), *огненный снаряд [fire bolt], сообщение [message]*

Бонусные действия

Благословение Королевы Воронов (1/день). Сумрак магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым им снаряжением на расстояние до 30 футов в видимое им незанятое пространство. До начала своего следующего хода он становится похожим на призрака и получает сопротивление ко всем видам урона.

Господин Свет

При результате 3 или 8 часы не могут повторно наложить это заклинание до следующего рассвета.

- Существо, настроенное на часы, становится тяжелее на 30 фунтов. Когда настройка заканчивается, этот дополнительный вес исчезает.
- Существо, настроенное на часы, ежедневно должно пить и есть в восемь раз больше обычного.

Господин Свет

Свет, ранее известный как Урмиус Амбредж, принадлежал к неприлично богатой семье шадар-каев, обитавшей в полуразрушенном особняке в Мракобродье. С самого детства обеспеченный всем Урмис оказался в окружении холодных, бессердечных и злобных членов семьи, воспитателей и учителей. Ему не нравилось, что его воспринимали лишь как наследника имущества и фамилии Амбредж. Он сделал всё возможное, чтобы наполнить жизнь окружающих, особенно своих родителей, всевозможными страданиями. Урмиус казался лишённым амбиций и проводил большую часть времени, играя в своей комнате. Он коллекционировал костюмы и очень любил расхаживать по особняку своей семьи в странном облачении и нелепом гриме.

Впервые Урмиус встретил Наэрикса Крампла на семейном ужине. Смотритель часовой башни не произвёл на него большого впечатления. Однако Урмиус был ошеломлён способностью Наэрикса находить даже малую толику радости в своей работе. Ему захотелось узнать Наэрикса получше, хотя Крамплу потребовалось время, чтобы довериться ему. Когда в руках Урмиса оказалась небольшая сумма, он купил маленький унылый карнавал, стоявший лагерем на окраине Мракобродья, и попросил Наэрикса помочь в управлении им. Для него карнавал был шансом выйти из тени своей семьи

Господин Свет [Mister Light]

Средний Гуманоид (эльф, шадар-кай), хаотично-добрый

Класс Доспеха 13
Хиты 77 (14к8 + 14)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +5, Хар +5
Навыки Восприятие +3, Выступление +5, Ловкость Рук +5
Уязвимости к урону электричество
Сопротивление урону некротическая энергия
Иммунитет к состояниям глухота, окаменение, ошеломление, слепота
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Наследие феи. Свет совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Особое снаряжение. Свет носит настроенный на него *флюгер Сумеречного света*. В руках господина Света имеет свойство Фехтовательное.

Действия

Мультиатака. Свет совершает две атаки *Флюгером Сумеречного света*.

Флюгер Сумеречного света. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) дробящего урона плюс 4 (1к8) урона излучением.

Использование заклинаний. Свет использует Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атакой заклинанием). Пока Свет носит *флюгер Сумеречного света*, он может наложить одно из следующих заклинаний, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *луч холода [ray of frost], пляшущие огоньки [dancing lights], превращение [polymorph]* (после наложения бросьте к8; при результате «3» или «8», Свет не может наложить это заклинание повторно до следующего рассвета)

Бонусные действия

Благословение Королевы Воронов (1/день). Свет магическим образом телепортируется вместе со всем своим снаряжением, которое он носит или несёт, в любое незанятое пространство, которое он может видеть в 30 футах. До своего следующего хода он становится похожим на призрака и получает сопротивление ко всем видам урона.

и стать хозяином своей судьбы. От отказался от своего наследства ради нетрадиционного стиля и кочевого образа жизни, а также дружбы, о которой так мечтал.

Описание господина Света

Господин Свет обладает стройной и подтянутой фигурой. Он всегда одет в какой-нибудь костюм, и его редко можно встретить на публике без грима. Он носит с собой причудливый флюгер, подаренный ему предыдущим владельцем карнавала. Свет вертит и размахивает им, как шутовским жезлом, но в нём заключена гораздо большая сила. С помощью этого магического флюгера он может влиять на настроение всех посетителей карнавала Сумеречного света.

Флюгер Сумеречного света

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка господином Светом или выбранным им преемником)

Этот богато украшенный жезл увенчан парой крыльев бабочки и инкрустирован по всей длине кусочками красного стекла. Он весит 3 фунта.

Магическое оружие. Пока существо настроено на Флюгер, оно может использовать его в качестве магической булавы, дающей бонус +3 к броскам атаки и урона этим оружием. Кроме того, Флюгер причиняет цели дополнительно 1к8 урона излучением при попадании.

Распознание настроения. Пока Флюгер находится на карнавале Сумеречного света, он может чувствовать настроение каждого существа с Интеллектом 4 или выше, находящегося на карнавале. Существо, настроенное на флюгер, может действием определить местонахождение самого счастливого посетителя карнавала.

Навершие Флюгера в виде бабочки медленно вращается по часовой стрелке когда настроение людей в основном хорошее. Если же настроение на карнавале становится унылым, оно вращается против часовой стрелки.

Разум. Флюгер — разумный хаотично-добрый чудесный предмет с Интеллектом 11, Мудростью 14 и Харизмой 14. Он обладает нормальным слухом и зрением в пределах 30 футов, и общается, передавая эмоции настроенному на него существу. Его цель — следить за тем, чтобы все посетители карнавала Сумеречного света хорошо проводили время.

Дополнительные свойства. Флюгер обладает следующими дополнительными свойствами:

- Существо, держащее Флюгер, получает уязвимость к урону электричеством.
- Существо, настроенное на Флюгер, имеет иммунитет к состояниям: слепота, глухота, окаменение и ошеломление.
- Пока существо несёт флюгер, настроенный на него, оно может действием наложить заклинание *пляшущие огоньки [dancing lights]*, *превращение [polymorph]* или *луч холода [ray of frost]*, не нуждаясь в компонентах. Базовой характеристикой существа является Харизма. После наложения с помощью флюгера заклинания *превращение [polymorph]*, бросьте к8. При результате «3» или «8» не может повторно наложить это заклинание до следующего рассвета.

Работники Сумеречного света

Работники Сумеречного света — это основа карнавала Сумеречного света, разношёрстные личности, которые стоят за прилавками, осуществляют ремонт, кормят и дрессируют животных, противодействуют ворам и другим злоумышленникам, а также выполняют другие разнообразные поручения господина Сумрака. Также некоторые из них отрабатывают неполный рабочий день в качестве артистов и зазывал. Хотя они и путешествуют по многим мирам Материального плана, работники Сумеречного света редко покидают территорию шоу. Карнавал — это единственный знакомый мир, до которого им есть дело.

Всего на карнавале находятся 124 работника Сумеречного света. Присоединяясь к карнавалу, они заключают соглашение: не причинять вред персоналу и не покидать карнавал более чем на один день. Согласно распоряжению господина Сумрака длительное отсутствие приравнивается к увольнению. На смене работники обязаны носить фальшивые крылья бабочки, пристёгнутые к спине. Также господин Сумрак и господин Свет снабжают их небольшим количеством *пыльцы пикси* (см. приложение А).

Работник сумеречного света [Witchlight Hand]

Средний или Маленький Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 9 (2к8), если Средний, 7 (2к6) , если Маленький
Скорость 30 фт

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

Навыки Ловкость рук +6; см. также Тайное владение ниже
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, плюс один любой
Опасность 1/8 (25 опыта) **Бонус мастерства** +2

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

Действия

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

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

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

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

Работникам платят лишь небольшую часть прибыли карнавала, но этого достаточно для покупки продуктов питания, одежды и удовлетворения других потребностей. Некоторые из них берут дополнительные часы или работу, чтобы расплатиться с долгами и займами.

Большинство работников Сумеречного света обучены мелким магическим трюкам, которые они используют для развлечения посетителей и самих себя. Персонажи с предысторией Работник Сумеречного света не владеют магией в рамках своей предыстории, но могут учесть это, выбрав класс заклинателя.

Обзор карнавала

Прочтите следующий текст в рамке, чтобы описать карнавал для вновь прибывших:

> Первые ночные звёзды мерцают над розовым закатом. Гигантские стрекозы кружат над головой, оставляя за собой сияющие полосы, а над землёй вьётся низкий туман. Сквозь цветочную арку вы видите чудесных и ярких существ: эльфов на ходулях, танцующих фей и артистов в гриме. Повсюду слышен смех и задумчивая свистящая мелодия каллиопы, а в воздухе кружатся пыльца пикси и пузырьки.

Карнавал Сумеречного света путешествует караваном фургонов, каждый из которых, в зависимости от их размеров, тянут лошади или лисы. Когда повозкам нужно переместиться между мирами, у них и тягловых животных вырастают крылья бабочек, и они взмывают в звёздное небо. Приземлившись, господин Сумрак магическим образом с помощью *часов Сумеречного света* собирает аттракционы карнавала из фургонов.

Когда карнавал прибывает в новый пункт назначения, росток трента по имени Северный Ветер использует свою способность Оживление деревьев, чтобы аккуратно переместить растительность, мешающую сборке карнавала. Голубая лента бесконечной длины превращается в лениво текущую сверкающую реку, охватывающую кольцом эту местность. Ширина реки составляет 20 футов, а глубина — до 10 футов на середине.

Карнавальный этикет

Не существует определённого руководства, как посетители должны вести себя на карнавале Сумеречного света: что-то допустимо, а что-то будет явным оскорблением. Вежливость имеет большое значение: обращайте внимание на сказанное вам, смейтесь над шутками, участвуйте в играх, пойте песни. Настроение карнавала повышается на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе), если группа вежливо ведёт себя с персоналом и другими посетителями.

И наоборот, если вы будете перебивать других, грубить или сердито отказываться потанцевать, ничего хорошего из этого не выйдет. Настроение карнавала понижается на 1, если персонажи активно оскорбляют всех встречных.

Кража и насилие

Персонажей, пойманных за воровством или дракой, просят покинуть карнавал. В этом случае настроение карнавала понижается на 1, и 1к6 хаотично-добрых **работников Сумеречного света** (см. блок статистики ранее в этой главе) сопровождают нарушителей порядка к воротам.

Сцены на карнавале

Совершите бросок по таблице «Сцены на карнавале», чтобы привнести жизнь на фестиваль по мере его исследования игроками.

Сцены на карнавале

к8	Происшествие
1	Две девочки с раскрашенными лицами (лев и олень) ссорятся из-за цветной деревянной короны, которую их мать выиграла в палатке.
2	Сатир с рогами в красно-белую полоску играет на трубах, возглавляя процессию танцующих грызунов.
3	Ходящий на ходулях эльф бросает разноцветные сладкие угощения проходящим мимо детям.
4	Нарисованный на вывеске эльф в шутовском колпаке оживает и восклицает: «Мы надеемся, что вы замечательно проводите этот вечер!»
5	Гигантская стрекоза проносится над головой, а её наездник проливает напиток на группу работников Сумеречного света.
6	Голова человека с помощью горстки блёсток и под хихиканье группы озорных пикси внезапно превращается в голову ревущего осла.
7	Гигантские поющие цветы вырываются из под земли и поют серенаду прохожим.
8	Появляется группа оживлённо танцующих джигу гномов-клоунов.

Посторонние на карнавале

В разное время в течение вечера можно встретить несколько навязчивых посторонних.

Свистелка

Свистелка — кенку-колдунья, чьей покровительницей является архифея Зибильна из Призмира. Почувствовав, что с ней что-то не так, Свистелка пришла на карнавал в поисках ответов. Владельцы отказались говорить с ней, и пока они не расскажут, что произошло, она намерена создавать проблемы. Свистелка использует заклинание *маскировка [disguise self]*, чтобы принять любой облик для смешения с толпой.

Персонажи могут встретить Свистелку в разных местах карнавала. Если у них получится загнать её в угол, она поделится ценными знаниями о Призмире. Подробнее см. в разделе «Поимка Свистелки» далее в этой главе.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
НА КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА
ВЕСЕЛЬЕ СТРАНЫ ФЕЙ
ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ
КОРОНАЦИЯ
МОНАРХА
СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА
I
II
III
IV
V
VI
VII
VIII
СТАРТ ЗДЕСЬ
ФЕЕРИЯ
В ГЛАВНОМ ШАТРЕ
ПРИВЕТСТВЕННЫЕ
ДАРЫ
ОЗЕРО СЕРЕБРЯНОЙ
ПЕСНИ
ЛЕБЕДИ
С ГОНДОЛАМИ
САД ПИРШЕСТВ
ЗОНА ДЛЯ
ПЕРСОНАЛА
ГЛАВНЫЙ ШАТЁР
КАРУСЕЛЬ
ПОЛЁТЫ НА
СТРЕКОЗАХ
КАЛЛИОПА
УТРАЧЕННОЕ
ИМУЩЕСТВО
БИЛЕТНАЯ
КАССА
ЗАЛ
ИЛЛЮЗИЙ
КОРОЛЕВСТВО
ПИКСИ
ЧАЙНИК С
ПУЗЫРЬКАМИ
ГОНКИ НА УЛИТКАХ
ТАИНСТВЕННАЯ ШАХТА
ПРИЯТНОГО ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЯ!
ЗАЧАРОВАННАЯ ЧУДЕСАМИ
НОЧЬ НАПОЛНИ
СТАНЕШЬ ЛИ ТЫ
МОНАРХОМ
СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА
ВХОД БЕЗ БИЛЕТА СТРОГО ВОСПРЕЩЕН

Воры ковена

Каждая из членов ковена Песочных часов отправляет на карнавал вора, чтобы обокрасть посетителей без билетов. Эти воры входят и выходят через Зал иллюзий, используя его в качестве ворот в царства своих владычиц: Тута, Здеся и Тама. Господин Сумрак и господин Свет приказали работникам карнавала не обращать на них внимание.

Эти воры обладают сверхъестественным чутьём на работников карнавала и посетителей с билетами. Каждую ночь на карнавале они наблюдают за толпой из тёмных неосвещённых уголков между фургонами и аттракционами в поисках безбилетников. Работники карнавала и посетители с билетами, не являются целью этих воров. Иногда гости карнавала могут мельком увидеть их жуткие фигуры в отражениях зеркал, в тенях дверных проёмов и неподвижно стоящими в толпе. Используйте этих воров на свое усмотрение, чтобы придать легкомысленному карнавальному веселью оттенок ужаса или таинственности.

Три вора хранят верность своим хозяйкам и, если их поймают, добровольно ничего не расскажут. Вот их описание:

- Вор Бавлорны Гнилая Солома — одна из её миниатюрных копий, лорнлинг. Для представления этого жабоподобного существа используйте блок статистики **квиклинга** в приложении С.
- Вор Скабаты Горький Паслён — Маленький **упырь [ghoul]** Свинота с 17 (5к6) хитами. Она выглядит как маленькая серокожая девочка в маске свиньи и с огромным леденцом в руках.
- Вор Энделин Лунная Могила — это отсечённая тень высшей эльфийки акробата Отблеск, носящей маску в виде полумесяца. Сама она пропала с карнавала. Персонажи встретят её в главе 4. Отсечённая тень Отблеск использует блок статистики **тени [shadow]**, за исключением того, что это Фея, а не Нежить. Существо, значение Силы которого снижается до 0 в результате атаки тени Вытягивание силы, не умирает, а вместо этого теряет сознание. Существо приходит в сознание, а его значение Силы восстанавливается после завершения короткого или продолжительного отдыха.

У каждого из воров есть следующие дополнительные варианты действий, которые те используют для достижения своих целей:

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

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

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

Области карнавала

Следующие области обозначены на карте карнавала Сумеречного света. Билетная касса описана первой, поскольку расположена около входа.

Билетная касса

Касса для покупки билетов находится у главного входа.

> На крыше кассы установлена серебряная статуя танцующей феи в окружении порхающих бабочек. Касса украшена ожившим изображением ночного неба, по которому летят падающие звёзды.
>
> За кассой восседает пожилой гоблин, насмешливо глядя на вас через подзорную трубу. Он опускает инструмент и обращается к вам: «Приветствую, дорогие посетители!»

В этой кассе посетители должны приобрести билеты. Взрослый билет стоит 8 см, детский — 3 см. Вместо того, чтобы купить билет, посетитель может попытаться договориться с кассиром Николасом Полуночным, старым морщинистым **гоблином [goblin]** (см. раздел «Сделка с кассиром» ниже). Чтобы узнать больше о Николасе Полуночном, см. раздел «Отыгрыш Николаса» ниже.

Под кассой находится богато украшенная деревянная шкатулка с серебряной застёжкой и монограммой Н.П. В ней лежат оплаченные билеты, предназначенные для персонажей. Эти билеты купила Элливик Кувыркорд, но она попросила кассира никому об этом не говорить. Вместо этого Николас говорит, что эти билет были оплачены «анонимным меценатом».

После выдачи билетов Николас даёт группе карту карнавала и вручает каждому персонажу пару разноцветных накладных тряпичных крыльев бабочки. Он объясняет, что крылья служат знаком для персонала о том, что посетители оплатили вход. Теперь персонажи могут свободно исследовать карнавал.

Как работают билеты

Николас объясняет, что каждый билет позволяет посетить восемь аттракционов. Если персонажи захотят посетить дополнительные аттракционы, они должны купить ещё один билет. При посещении большинства аттракционов карнавала билет пробивают 1 раз. После восьми посещений билет становится бесполезным сувениром.

Скрытое проникновение

Всем посетителям карнавала, купившим билет, дают накладные крылья бабочки. Их просят надеть или хотя бы носить эти крылья в руках, пока существа находятся на территории карнавала. Они могут оставить себе билеты и крылья на выходе.

Любой персонаж, который пытается скрытно проникнуть на карнавал без крыльев бабочки, должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15, иначе привлечёт внимание 1к3 **работников Сумеречного света** (см. блок статистики ранее в этой главе). Работники попросят персонажа показать билет. При его отсутствии персонажа проводят до главного входа и направят к билетной кассе. Если персонаж убежит от работников Сумеречного света, они не будут его преследовать, но настроение карнавала понизится на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе). Если персонаж успешно проник на карнавал без билета и крыльев бабочки, он должен повторять проверку в конце каждого часа.

Сделка с кассиром

Любой посетитель, который не может или не хочет тратить деньги на билет, вместо оплаты может заключить фейскую сделку с Николасом. Каждая сделка распространяется только на одну ночь и заканчивается после коронации монарха Сумеречного света (см. раздел «События по расписанию» ниже в этой главе). Если персонаж решит заключить сделку, совершите бросок по таблице «Сделка с кассиром», чтобы определить её условия. Если персонаж хочет получить больше одного билета, он может заключить одновременно несколько сделок. Если при бросках по таблице выпадают одинаковые результаты, следует повторить бросок.

Каждый персонаж, выполнивший условия сделки, будет считаться одним из главных претендентов на титул монарха Сумеречного света. Персонаж, нарушивший условия сделки, теряет свой билет. Тот превращается в обычную летучую мышь и улетает. Кроме того, настроение карнавала понижается на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе).

Сделка с кассиром

к8	Сделка
1	Вы не должны намеренно лгать.
2	Вы должны носить корону из цветов и поливать её каждый час, не снимая с головы.
3	Вы должны исполнять короткий танец каждый раз, когда кто-нибудь называет ваше имя.
4	Вы не можете говорить на вашу любимую тему.
5	Вы должны носить на руках маленькую тыкву, обращаясь с ней, как с хрупким яйцом.
6	Вы должны приветствовать все деревья реверансом.
7	Вы должны делать комплименты всем, кого вы встречаете.
8	Вы должны при любой возможности признаваться в любви единорогам.

Отыгрыш Николаса

У законно-нейтрального Николаса есть подзорная труба и слуховой рожок, которые он использует при разговоре с посетителями. Когда гоблин использует эти предметы, он пытается показать, что он стар, но это всего лишь уловка: у него острое зрение и хороший слух, а инструменты помогают ему лучше оценить гостей. Находясь в руках Николаса, подзорная труба и слуховой рожок позволяют ему совершать с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность) для распознания лжи и определения истинных мотивов. Персонажи, которые попытаются обмануть Николаса, должны преуспеть в проверке Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) гоблина.

Если Николасу покажется, что один или несколько персонажей намерены безобразничать на карнавале, он нацарапает короткую записку и передаст её невидимому **пикси [pixie]**, который прячется под кассой. Тот доставит сообщение Николаса господину Сумраку, который проинструктирует персонал внимательно следить за группой. Из-за этого настроение карнавала понижается на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе).

Главный шатёр

Крыша этого шатра увенчана тремя пронзающими ночное небо пиками с вращающимися золотыми звёздами. Расписные деревянные панели на стенах красочно кружатся, демонстрируя яркие цирковые представления. Через брезентовую дверь слышны музыка и смех.

Гости могут посетить Главный шатёр бесплатно.

Главный шатёр является местом проведения двух главных событий: Феерии в Главном шатре и коронации монарха Сумеречного света. Эти события описаны в разделе «События по расписанию» ниже в этой главе. За несколько часов до полуночи зазывалы объявляют по всему карнавалу: «Сегодня в полночь состоится Феерия в Главном шатре! Приготовьтесь восхищаться!» После полуночи зазывалы выкрикивают: «Кто же станет монархом Сумеречного света? Приходите в Главный шатёр перед рассветом!»

Также кроме запланированных событий здесь происходят выступления множества артистов. Под куполом шатра танцуют разноцветные сферы, а магические прожекторы освещают выступающих. Зрители наблюдают за представлением, сидя на деревянных сидениях, рядами расположившихся вокруг манежа. Вы можете выбрать происходящее выступление, совершив бросок по таблице «Выступления в Главном шатре», или создать своё, используя в качестве вдохновения приведённые в таблице примеры.

Выступления в Главном шатре

к8	Выступление
1	Крошечный цирк светлячков, которыми управляет огр, одетый в костюм джинна
2	Полурослик-акробат, способный поместиться в коробку для шляпы
3	Гоночное шоу, в котором участвуют восемь пикси на колесницах, запряжённых парой ласок
4	Сатир-скрипач, музыка которого заставляет растения прорастать из-под земли и танцевать
5	Труппа из восьми клоунов, которые выстреливают друг другом из волшебной пушки
6	Тифлинг-факир, призывающий на 1 минуту магмовых и дымовых мефитов
7	Гоблинша-жонглёр, которая может поймать и продолжить жонглировать любым крошечным предметом, который ей бросят из толпы (не больше восьми предметов за раз)
8	Эльфийка-балерина, танцующая с оживлёнными костюмами, которые выпрыгивают из волшебного шкафа

Гримёрка

За кулисами расположена небольшая круглая палатка, примыкающая к Главному шатру. Занавешенный дверной проём между ним и гримёркой охраняют двое хаотично-добрых **работников Сумеречного света** (см. блок статистики ранее в этой главе), которые спорят о популярности выступлений, распивая бутылку грушевого сидра. Они дают пройти за кулисы лишь исполнителям и другим работникам Сумеречного света, но настолько увлечены спором, что любой персонаж может проскользнуть мимо них незамеченным, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 12.

Эта гримёрка пребывает в живописном беспорядке: столы заставлены наборами для грима и стеклянными украшениями, зеркала украшены светящимися шарами, комоды и шкафы завалены одеждой.

Если персонаж ищет в раздевалке что-нибудь забавное, совершите бросок по таблице «Костюмы и аксессуары», чтобы определить найденное.

Костюмы и аксессуары

к8	Костюм или аксессуар
1	Ободок из проволоки с блестящим бумажным рогом единорога, который можно надеть на голову
2	Жилет с цепочкой из ста шёлковых носовых платков, связанных вместе, в одном из карманов
3	Шкатулка с бижутерией
4	Передняя и задняя части костюма единорога на двоих
5	Складной кинжал (безвредный)
6	Пара ходулей и длинные ярко-фиолетовые брюки
7	Пять порций краски для лица, которая оживает на коже, создавая движущиеся узоры в течение часа
8	Клоунский костюм с накладными крыльями бабочки

Тифлинг-факир развлекает толпу в Главном шатре

Чайник с пузырьками

На деревянной платформе стоит чайник высотой в двадцать футов. Его поверхность покрыта движущимися изображениями летящих драконов, изрыгающих потоки пузырьков. Дверца в основании чайника позволяет пройти внутрь. Вошедшие внутрь стремительно вылетают из носика внутри мыльного пузыря, который поднимается вверх и летит над карнавалом. Вокруг платформы сидят семь гоблинов, попивающих чай из разномастных фарфоровых чашек.

Одна поездка стоит 1 пробивание билета. Аттракционом управляет дружелюбный хаотично-добрый гоблин по имени Сладкоуст. Он носит ярко-жёлтые крылья бабочки, а на поясе — связку чайных ложек. Помимо него семь дружелюбных гоблинов сидят вокруг огромного чайника и болтают, попивая напиток. Когда персонажи приближаются к Сладкоусту, он жестом показывает на табличку, стоящую на столе. На ней написано:

Если слово ты хочешь сказать,
Попробуй его по-другому назвать.

Сладкоуст любит рифмовать, заменяя повседневные слова на бессмысленные рифмы к ним. Объясняя, как работает полет на пузырях, он может сказать:

- «Маленькие козырьки» вместо «пузырьки»
- «Чудесный лишайник» вместо «чайник»
- «Серебристый жилет» вместо «билет»

Если персонаж подхватывает манеру Сладкоуста говорить рифмами, тот улыбается и дарит ему мешочек рассыпного чая.

Рассыпной чай. Действием существо может разбросать эти чайные листья на земле по кругу радиусом 5 футов, получая эффект заклинания *защита от добра и зла [protection from evil and good]*, которое длится 10 минут. Заклинание действует только на существо, стоящее внутри круга из чайных листьев. Кроме того, в руках этого существа магическим образом появляется чашка вкусного горячего чая. В мешочке достаточно листьев для одного применения.

Полёт в пузыре

Любое существо Большого размера или меньше, вошедшее в чайник, оказывается внутри волшебного пузыря, который взлетает в небо, оторвавшись от носика. Таким образом, существо может любоваться прекраснейшим видом на весь карнавал с высоты птичьего полёта. Спустя 1 минуту полёта пузырь лопается, и пассажир мягко опускается на землю. В каждом пузыре может находиться лишь одно существо вместе со всем, что оно носит или несёт. Чем меньше существо, тем меньше будет его пузырь.

Персонаж, находящийся внутри пузыря, может совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, получая контроль над полётом при успехе. В этом случае персонаж может направить пузырь в любое место, отмеченное на карте карнавала, и лопнуть его там. При провале персонаж не получает контроль над полётом, и пузырь лопается над случайной областью карнавала. При попытке вылететь за территорию карнавала, пузырь лопается на его границе.

Каллиопа

Весёлая мелодия льётся из инструмента, находящегося позади ярко раскрашенного фургона. Обезьяна в расшитом пуговицами плаще, крутит ручку, наполняя воздух музыкой, исходящей из золотых свистков. Пока вы смотрите на этот инструмент, к вам подходит гоблинша в костюме божьей коровки, гремящая жестяной кружкой.

Каллиопу слышно на всей территории карнавала, а её музыка магическим образом связана с его настроением. Когда вокруг все счастливы, из инструмента льются весёлые мелодии. Если настроение ухудшается, музыка начинает звучать фальшиво. Каждый из свистков каллиопы магическим образом наполняется порывами ветра, что позволяет ей звучать без остановки.

Обезьяна Эрнест вращает ручку, и перфорированные отверстия в рулоне пергамента создают мелодию. Эрнест обладает сознанием человека средних лет. Это произошло в результате одного розыгрыша, в котором приняли участие шарманщик, его домашняя обезьяна, лепрекон и большое количество ежевичного вина. Сознание шарманщика поменялось местами с сознанием его обезьяны, а его тело под контролем примата убежало и не вернулось назад. Эрнест использует блок статистики **бабуина [baboon]**, за исключением того, что его Интеллект и Харизма равны 10, и он говорит на Общем. Его мировоззрение — нейтрально-доброе.

Эрнесту нравится собирать пуговицы у гостей карнавала и пришивать их на свой плащ. Он просит пуговицы таким стишком:

Дайте пуговку Эрнесту —
Здесь она придётся к месту.
С вами я не расплачусь,
Но пошире улыбнусь.

Календула — хаотично-добрая гоблинша, одетая в костюм божьей коровки, собирает подаренные пуговицы в жестяную кружку и передаёт их Эрнесту. Она очень жизнерадостна и часто упрашивает прохожих потанцевать.

Запишите в журнале сюжета имена персонажей, которые дали Эрнесту хотя бы одну пуговицу. Если эти персонажи окажутся в Призмире в плену или в западне, то услышат вдали мелодию каллиопы и, пойдя за ней, выйдут в безопасное место. Любые стены и преграды на их пути магическим образом исчезнут. Например, замок в клетке может открыться сам собой, стражник — уснуть, а прямо перед пленниками появится молчаливый призрачный образ обезьяны Эрнеста и укажет кратчайший путь на свободу. Группа может воспользоваться такой помощью в трудной ситуации только один раз.

Карусель

Деревянные единороги неподвижно стоят на круглой деревянной платформе. Посетители забираются на их спины, и женщина-кентавр запускает аттракцион. Единороги со скрипом оживают, встряхивают своими гривами и начинают скакать галопом по кругу к радости своих наездников.

Поездка на карусели стоит 1 пробивание билета.

Диана Цокоток

Диана Цокоток управляет каруселью и проверяет билеты. Когда-то она была человеком, но обратилась за помощью к Бабушке Паслён из ковена Песочных часов, желая воссоединиться со своим боевым конём, пропавшем без вести в бою. Жестокая карга магическим образом объединила тела девушки и её коня, придав ей внешность кентавра. Диана сбежала из Призмира и подружилась с господином Сумраком и господином Светом, которые предложили ей остаться на их карнавале.

Диана весело встречает посетителей, но в её глазах читается печаль. Она быстро поправляет тех, кто называет её кентавром, говоря, что она «всего лишь человек, заключивший неудачную сделку». Если Диана понимает, что персонажи прибыли на карнавал по какой-то личной причине, она рассказывает им, как карга выполнила обещание воссоединить девушку с её пропавшим конём. Однако условия сделки с каргой запрещают ей говорить на некоторые темы:

- Ковен Песочных часов
- Нынешнее положение Зибильны
- Текущее состояние Призмира

Если она пытается говорить или писать на эти запретные темы, то начинает мучительно кашлять коричневым древесным соком, а её пальцы покрываются похожими на волдыри грибами, пока она не прекратит свои попытки. Деревянные единороги на карусели могут дать персонажам полезные сведения о членах ковена (см. раздел «Загадка карусели» ниже). Диана говорит персонажам, что они должны «пообщаться с единорогами». Чтобы заслужить их доверие, им нужно узнать имена всех восьми. Диана даёт одному из персонажей глиняный горшок с золотой краской и несколько кистей. Она говорит, что может ненадолго закрыть карусель, пока проводятся «необходимые ремонтные работы».

Загадка карусели

Восемь единорогов расположены парами, и у каждого из них на уздечке есть бирка с именем. Некоторые из этих бирок поизносились и стали нечитаемы.

Имена каждой пары единорогов — это ключевые пары слов из известных пословиц. Прежде чем они поделятся своими секретами, на каждой из бирок нужно написать правильное имя. В имени одного из единорогов в каждой паре не хватает нескольких букв на бирке, но знакомые с пословицами игроки могут догадаться, чего не хватает.

Первая пара. Первых двух единорогов зовут Сани и Телега из пословицы «Готовь сани летом, а телегу зимой». Бирка с именем Телега написана полностью, а на второй бирке написано «С _ _ _».

Вторая пара. Имена этих единорогов Рыбка и Пруд из пословицы «Без труда не выловишь и рыбку из пруда». Имя Пруд написано полностью, вместо имени Рыбка стоит «Р _ _ _ _».

Третья пара. Этих единорогов зовут Кот и Мышь из пословицы «Кот из дома — мыши в пляс». Имя Кот написано полностью, вместо имени Мышь стоит «_ _ _ Ь».

Четвертая пара. Имена двух последних единорогов — Хлеб и Голова из пословицы «Хлеб всему голова». Имя Голова написано полностью, вместо имени Хлеб стоит «Х _ _ _».

Если вы проводите это приключение для игроков, плохо знакомых с пословицами, можете использовать другие пары слов, которые будет легко опознать. Например, имена каждой пары единорогов могут быть парой антонимов, таких как Рассвет/Закат (З _ _ _ _), Огонь/Вода (В _ _ _), Друг/Враг (_ _ _ Г), Лето/Зима (_ _ М _). Или вы можете выбрать слова из пословиц и поговорок, с которыми ваши игроки знакомы.

Если персонажи напишут имена всех единорогов, Диана предложит им бесплатную поездку на карусели. Если имя какого-то скакуна было написано неверно, он издаст недовольное ржание, и персонажи ничего не узнают. Если имена всех единорогов были написаны верно, каждый из них во время этой поездки телепатически поделится со своим всадником тремя секретами о Призмире или ковене Песочных часов. Эти секреты могут быть ответами на заданные персонажем вопросы или же просто интересными фактами, если персонаж не знает о чём спросить.

Тайны потерянного. Если вы используете зацепку приключения «Потерянное», единорог делится со своим всадником следующей информацией:

- Персонаж узнаёт, какая из карг украла искомое: Бавлорна Гнилая Солома, Скабата Горький Паслён или Энделин Лунная Могила.
- Персонаж узнаёт, что логово Бавлорны — это блуждающий дом на сваях в фейском болоте, логово Скабаты — мёртвое пустотелое дерево в сильванском лесу, а логово Энделин — театр на вершине горы.
- Персонаж узнаёт полезную тайну, связанную с определённой каргой: «У карги, которую вы ищете, начинается аллергия, когда кто-то при ней бежит против часовой стрелки» (для Бавлорны), «Карга, которую вы ищете, спит в кукольном домике и не может вспомнить первое существо, которое увидит после пробуждения» (для Скабаты), или «Карга, которую вы ищете, предвидела свою смерть, которая произойдёт во время затмения» (для Энделин).

Диана Цокоток

Тайны задания колдуна. Если вы используете зацепку приключения «Задание колдуна», единорог делится со своим всадником следующей информацией:

- Зибильна из Призмира застыла во времени.
- Три карги захватили контроль над доменом Зибильны и разделили его между собой. Они образуют ковен Песочных часов.
- Их зовут: Бавлорна Гнилая Солома, Скабата Горький Паслён и Энделин Лунная Могила, а их царства называются Тута, Здеся и Тама. Ковен настолько пропитан недоверием, что каждая из карг уверена, что её сёстры замышляют заговор против неё.

Росток трента [Treant Sapling]

Большое Растение, обычно хаотично-доброе

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление урону дробящий, колющий
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Друидический, Сильван, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Обманчивая внешность. Если до начала боя трент неподвижен, он совершает бросок инициативы с преимуществом. Кроме того, если существо не видело движений или действий трента, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что трент одушевлён.

Действия

Мультиатака. Трент совершает две атаки Размашистым ударом.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 8 (1к10 + 3) дробящего урона.

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание*: 14 (2к10 + 3) дробящего урона.

Оживление деревьев (1/день). Трент магическим образом оживляет одно или два дерева, которые он может видеть в пределах 60 футов. Деревья используют блок статистики **пробуждённого дерева [awakened tree]** (см. «*Бестиарий*»), за исключением того, что не могут говорить. Оживлённое дерево действует в качестве союзника трента. Дерево остаётся живым в течение 1 дня, пока оно или трент не умрут, пока трент находится в пределах 120 футов, или пока трент вновь не превратит его в обычное дерево бонусным действием. После этого дерево, при возможности, пускает корни.

Полёты на стрекозах

Огромные кувшинки покоятся на поверхности бассейна, поблёскивающего фосфоресцирующими водорослями. Гигантские стрекозы используют кувшинки в качестве посадочных площадок, громко жужжа похожими на витражи прозрачными крыльями и ненадолго приземляясь, чтобы высадить и забрать взволнованных пассажиров.

Недалеко от входа маленькое улыбающееся деревце поворачивается в вашу сторону и жестом подзывает к себе. Рыжая белка цепляется за его листву, подозрительно поглядывая на вас.

Северный Ветер — беспечный **росток трента** (см. прилагаемый блок статистики) родом из Призмира. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Северного Ветра. Его компаньон — белка по имени Рыжик — оценивающе осматривает гостей, при этом одним глазком поглядывая на жёлуди ростка трента. Рыжик находится под действием заклинания друида *пробуждение разума [awaken]*, использует блок статистики **куницы [weasel]** с Интеллектом 10 и говорит на Общем.

Полёты на стрекозе

Полёт на стрекозе стоит 1 пробивание билета. Восемь **гигантских стрекоз** (см. приложение C) обучены медленно пролетать «восьмёркой» вместе с наездниками над всей территорией карнавала на высоте 20 футов. Персонаж, который пытается направить свою стрекозу в сторону от маршрута, должен преуспеть в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 12. Запишите в журнал сюжета имена персонажей, которые преуспели в этой проверке. Они получают талант, который может пригодиться им в главе 4 (см. область M20).

Во время первого полёта персонажей с ближайшей кувшинки раздаются тревожные крики. Только что гигантская стрекоза преждевременно взлетела с наездником на спине: севший на неё дварф средних лет с ярко-синей бородой не успел пристегнуться. Кенку-колдунья Свистелка использовала заклинание *разговор с животными [speak with animals]*, чтобы испугать стрекозу. Персонажи могут заметить Свистелку до её исчезновения, совершив проверку Мудрости (Восприятие) против проверки Харизмы (Обман) кенку. См. раздел «Поимка Свистелки» далее в этой главе, если персонажи попытаются противостоять ей.

Персонаж может успокоить испуганную стрекозу и направить её обратно к кувшинке, преуспев в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 14. При успехе настроение карнавала повышается на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе). Если персонажам не удаётся спасти дварфа, он падает со спины стрекозы. К счастью, его падение смягчает навес палатки. Хотя он не сильно пострадал, настроение карнавала понижается на 1.

Допрос Северного Ветра

Северный Ветер не умеет хранить секреты. Если порасспрашивать его о карнавале, трент громким шёпотом выдаёт следующую информацию, начиная с: «На самом деле мне не следует этого говорить, но...»

- «Знаете, господин Сумрак и господин Свет — не первые владельцы карнавала. Они даже не из Страны Фей! Но это совершенно не важно! Мы все здесь — одна большая счастливая семья!»
- «Карнавал не может начаться без карманных часов господина Сумрака. Надеюсь, он никогда их не потеряет!»
- «Больше всего на свете господин Свет любит улыбки. Если карнавал счастлив, то и он счастлив!»

Северный Ветер ничего не знает про ковен Песочных часов, о событиях в Призмире и правящей там архифее. Он думает, что домен по-прежнему процветает под властью Зибильны.

Сад пиршеств

Из этого парка доносятся музыка и звуки веселья. В воздухе витают пьянящие ароматы цветов, медовухи и ягодного пирога. Акробаты на ходулях срывают фрукты с деревьев. Музыканты играют на барабанах, дудочках и струнных инструментах. Все поют, танцуют и поедают невероятное количество заварного крема.

Всю ночь напролёт в Саду пиршеств выступают рассказчики, музыканты и акробаты. К праздничным столам выстроилась очередь посетителей, а танцы не прекращаются ни на минуту.

Соревнование по поеданию фейских кексов

Соревнование проводится несколько раз за вечер, и участие в нём стоит 1 пробивание билета. Стол для соревнования заставлен маленькими глазированными кексами, покрытыми ягодным заварным кремом. Цель проста: съесть как можно больше вкусняшек за 60 секунд.

Участник может проглотить кекс примерно за 3 секунды и без вреда для себя съесть их в количестве равном 3 + его модификатор Телосложения. За каждый съеденный сверх этого количества кекс участник должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит1к8 урона заварным кремом. Вычитайте этот урон заварным кремом из хитов персонажа как обычно. Любой участник, хиты которого снижены до 0 уроном заварным кремом, неспособен продолжать соревнование. Он проигрывает, измазавшись в сладком. В конце соревнования все участники восстанавливают все потерянные хиты.

Сокровища. Приз за победу — кекс, который действует как *зелье невидимости [potion of invisibility]*. Чтобы получить магический эффект от кекса, нужно съесть его целиком.

Элливик Кувыркорд

Гномиха-бард (для друзей «Кувыркорд») находится в Саду пиршеств, когда персонажи появляются там впервые. Она сидит на качелях, свисающих с ветки грушевого дерева, перебирает струны своей лютни и разглядывает персонажей. Если они случайно упоминают о своих «бесплатных» билетах, она признаётся, что заплатила за них. Если группа просит её объясниться, она таинственно отвечает: «Чтобы быть в нужном месте, в нужное время». Она не отвечает на остальные вопросы.

В течение ночи Кувыркорд может появиться снова, чтобы дать группе подсказку. Она даже может помочь персонажам попасть в Призмир, если все их планы провалятся (см. раздел «Вмешательство Кувыркорд» в разделе «События по расписанию» далее в этой главе). В случае опасности она создаёт яркий безредный фейерверк и исчезает. У Кувыркорд нет блока статистики, так как она не причиняет урон, не мешает и не может быть серьёзно ранена персонажами. Её мысли скрыты, и никакая магия не может их прочесть.

Кувыркорд должна оставаться загадкой для персонажей. На самом деле она опытная планарная путешественница, посетившая бесчисленное количество миров, развлекая их обитателей. В некоторых уголках мультивселенной её называют мироходцем. Она очень независимая и чрезвычайно могущественная сущность, с которой шутки плохи. Кувыркорд осуждает жестокость ковена Песочных

Элливик Кувыркод

часов и сделает всё от неё зависящее, чтобы они понесли заслуженное наказание. Гномиха видит в группе силу грядущих перемен, которая может исправить часть причинённого ковеном ущерба. Она верит, что преодолев все преграды, персонажи станут героями, достойными эпических баллад.

Лебеди с гондолами

Огромные лебеди скользят по воде и тянут за собой богато украшенные деревянные гондолы, увитые цветами. Они исчезают в серебристом тумане, плывя вниз по реке. Перед вами тянется причал, в конце которого ожидает чистящая свои перья птица.

Поездка на гондоле стоит 1 пробивание билета. Каждая поездка начинается и заканчивается у причала и длится 1 час. Гондола совершает вояж по реке, опоясывающей карнавал.

Каждую гондолу тянет гигантский лебедь, который использует блок статистики **гигантского орла [giant eagle]**, за исключением того, что у него нет атаки Когтями, он может действием дважды атаковать Клювом и говорит на Общем и Ауране. Когда персонажи подходят к ожидающей у причала птице, она склоняет голову, представляется как Пёрышко и объясняет, что может покатать персонажей по окружающей карнавал реке. Каждая гондола вмещает до восьми персонажей Среднего размера.

Пёрышко эрудирована и высокомерна. Во время путешествия она задаёт персонажам несколько метафизических вопросов, например:

- «Что такое радость?»
- «Как я могу понять, что вы существуете?»
- «Разве время в наполненных магией мирах не является иллюзией?»

Если персонажи игнорируют Пёрышко или отвечают на её вопросы легкомысленно, она раскачивает гондолу и пытается сбросить пассажиров в воду. Чтобы удержаться в лодке, каждый находящийся в ней должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10.

Персонажи, которые впечатлят Пёрышко своими ответами, заслуживают её уважение. Если они спрашивают её про карнавал, болтливый лебедь сообщит следующую информацию:

- Пёрышко видела, как мим Свечкоступ (см. раздел «Зал иллюзий») предпринял неудачную попытку сделать предложение русалке Палаше. «Он уже собирался прилюдно признаться русалке в любви, но вдруг начал задыхаться и онемел! Это было очень странно, и с тех пор он не произнёс ни слова. Палаша очень сильно расстроилась».
- Пёрышко любит ночами спорить с медвежатником Барли (см. раздел «Зона для персонала» далее в этой главе). «У него такой проницательный ум, а он тратит свой талант на охрану фургонов. Барли очень скучает по своему брату. Никто не знает, что случилось с Харли. Он никогда не вписывался в коллектив» (см. область M5 в главе 4).

Отметьте в журнале сюжета имена персонажей, которые смогли произвести впечатление на Пёрышко. Эти персонажи получают талант к ведению дискуссий, который может оказаться полезен в главе 5 (см. область P41).

Развитие событий

Если персонажи разозлят Пёрышко, она становится раздражительной до конца вечера, а настроение карнавала понижается на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе). Если она осталась довольна разговором, то пребывает в приподнятом настроении, что повышает настроение карнавала на 1.

Зал иллюзий

Возле входа в эту палатку стоит стеклянный шкаф. Когда персонажи приближаются к нему, прочтите текст в рамке. Если же вместо этого они направляются сразу к палатке, перейдите к разделу «Посещение Зала иллюзий».

В стеклянном шкафу висит деревянный манекен в виде молодой усмехающейся черноволосой женщины в ведьмовском облачении и развевающейся зелёной накидке. В верхней части находится табличка: «Волшебница Таша, известная своим жутким смехом».

Пара полурослков, держась за руки, приближается к стеклянному шкафу. На лице одного из них нарисована бабочка. Когда он опускается на одно колено и достаёт из кармана маленькую коробочку, его возлюбленная начинает смеяться и кататься по земле. Покрасневший полурослик начинает рыдать и бросается в палатку, не пробив свой билет.

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (История) Сл 15, вспоминают, что Таша — одно из имён легендарного архимага, Королевы ведьм Иггвилв. Любое существо в пределах 10 футов от манекена должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе попадёт под воздействие заклинания *жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]*. Независимо от успеха или провала, существо получает иммунитет к этому эффекту манекена.

Полурослика с бабочкой на лице зовут Рубин Сладкодрев, а его возлюбленную — Вин Пёстросвет. Оба — законно-добрые **обыватели [commoner]**. Вин подошла слишком близко к стеклянному шкафу и попала под воздействие заклинания. Если один или несколько персонажей последуют за Рубином в Зал иллюзий, см. раздел «Преследование Рубина» ниже.

Придя в себя, Вин остаётся снаружи палатки и зовёт Рубина, надеясь, что тот вернётся.

Посещение Зала иллюзий

Этот большой шатёр расписан движущимися картинами, на которых усмехающиеся феи ныряют в разноцветные бассейны. Полосы на стенах навеса вращаются по спирали, уходя к вершине шатра. Кажется, что всё его убранство призвано сбить с толку посетителей. У входа в шатёр стоит клоун в скромном костюме и подмигивает вам.

Вход в палатку стоит 1 пробивание билета.

В этом зале магических зеркал грань между Материальным планом и Страной Фей наиболее тонка, и где-то здесь находится дверь в Призмир. Большинство работников карнавала предпочитают обходить этот мрачный аттракцион стороной, считая, что его прокляли. К тому же, они часто видят, как воры ковена Песочных часов входят внутрь и выходят наружу.

Мим Свечкоступ

Нейтрально-добрый **работник Сумеречного света** Свечкоступ (см. блок статистики ранее в этой главе) с большой неохотой служит контролёром билетов в Зале иллюзий и старается не входить туда без надобности. Его кожа, волосы, глаза и одежда лишились всех цветов, что придаёт ему странный монохромный образ. Однако, это не главная его проблема.

Кенку по имени Свистелка украла голос Свечкоступа, поэтому ему приходится общаться с помощью мимики. Если персонажи дадут миму письменный прибор и пергамент, он сможет записать свои мысли.

В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Свечкоступа.

Фейский роман. Когда русалка Палаша (см. раздел «Озеро Серебряной песни» далее в этой главе) присоединилась к карнавалу Сумеречного света, Свечкоступ обнаружил, что вновь обретает цвета, когда слышит её песню. Это поразило их обоих, и когда пара встретилась, они полюбили друг друга. Недавно Свечкоступ решил сделать ей предложение, но Свистелка похитила его голос. Если спросить его об этом, Свечкоступ попытается объяснить свои печальные обстоятельства с помощью пантомимы и попросит персонажей помочь вернуть украденный кенку голос, чтобы он смог сделать предложение.

Для вас, как мастера, это отличная возможность раскрыть свой талант мима. Чтобы показать отсутствие голоса, Свечкоступ может пошевелить губами, а затем покачать головой, прижимая руку к одному уху. Он может мотать головой и хлопать руками, изображая птицу, чтобы указать на виновника — кенку Свистелку. Ему неизвестно, где она сейчас. Он слышал, что кенку устраивает беспорядки по всему карнавалу, порой используя магию, чтобы скрыть свой истинный облик.

Если персонажи согласятся помочь Свечкоступу, он развлечёт их несколькими восхитительными трюками с помощью заговора *фокусы [prestidigitation]*, который он может накладывать без вербального компонента.

Свечкоступ

Внутри Зала иллюзий

Вдоль внутренних стен тента выстроились ростовые зеркала. Те, что у входа, показывают смотрящих в них в молодости. Углубляясь дальше в зал отражения посетителей неуклонно стареют, и в самом конце в зеркале они видят дряхлых стариков. Если персонажи внимательно рассматривают свои отражения, попросите игроков описать, как их персонажи выглядели в детстве и как они могут выглядеть в старости.

Если перед зеркалом в зале произнести вслух особое заклинание, то оно превратится в портал, ведущий в домен Страны Фей — Призмир (см. подробную информацию в разделе «В Зазеркалье» в конце главы).

Преследование Рубина

Если персонажи бросаются в погоню за Рубином в зал, Свечкоступ выглядит потрясённым, но не следует за ними.

Любой персонаж, потративший 1 минуту на поиски и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, находит Рубина. Полурослик с тревогой смотрит в зеркало, внутри которого маленькая девочка в маске свиньи что-то шепчет юному отражению полурослика. Увидев персонажей, девочка поворачивается и исчезает. Это — Свинота (см. раздел «Воры Ковена» ранее в этой главе), которая пытается заманить полурослика в Здеся, чтобы Скабата Горький Паслён могла заключить с ним гнусную сделку. Рубин рассказывает, что девушка в маске свиньи спрашивала, сожалеет ли он о чём-то. Она предложила пойти за ней следом, чтобы познакомиться с той, кто сможет помочь.

Если персонажи не смогли найти Рубина в течение 3 минут, то они настигают его в тот момент, когда он проходит сквозь зеркало, чтобы присоединиться к девочке в маске свиньи. После прохождения сквозь стекло его молодое отражение берёт Свиноту за руку и уходит вместе с ней. Кольцо для его возлюбленной падает на пол зала, когда он исчезает. Пытающиеся последовать за Рубином персонажи не могут пройти через зеркало.

Развитие событий

Запишите в журнал сюжета имена персонажей, преуспевших в проверке Интеллекта (История) и понявших, что Таша и Иггвилв — одна и та же личность. Эта информация пригодится им в главе 5. Также отметьте, увела ли Свинота Рубина, поскольку персонажи смогут вновь встретиться с ним в главе 3 (см. область L13).

Если персонажам удастся воссоединить пару, Вин принимает предложение Рубина, и настроение карнавала повышается на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе). Если же весть об исчезновении Рубина распространится по карнавалу, настроение понижается на 1.

Утраченное имущество

Рядом с фургоном, где находится утраченное имущество, лежит большое существо из семейства кошачьих с тёмно-синим мехом. На нём одеты фальшивые крылья бабочки, а из-за плеч торчат два щупальца. На его ошейнике висит небольшой деревянный бочонок. В данный момент оно резвится с двумя малышами. Один мальчик визжит: «Ещё, Дэрла, ещё!», а второй висит на шее существа.

Дэрлагрон — сероусый **ускользающий зверь [displacer beast]**, которая присматривает за детьми, пока не придут родители. Прикреплённый к ошейнику бочонок наполнен яблочным соком с ирисками и снабжён краном для удобного наливания. Сок — лучшее средство, чтобы утешить расстроенного ребёнка.

Когда герои прибывают на место, ускользающий зверь присматривает за двумя мальчиками по имени Виро и Аллоуин, пока их мама ушла за едой и напитками. Этот ускользающий зверь ведёт себя необычно и может говорить на Эльфийском и Сильване. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Дэрлагрон.

Пропавший ребёнок

Когда персонажи начинают задавать вопросы Дэрлагрон, она спокойно предупреждает их, что некоторые вещи могут бесследно исчезнуть на карнавале Сумеречного света. Прежде чем она успевает сказать что-то ещё, Виро, старший из двух мальчиков, достаёт зеркальный шар из фургона с утраченным имуществом. С несвойственным ей гневом Дэрлагрон, рыча и щелкая щупальцами, выхватывает шар, а Виро в испуге убегает.

Не решаясь оставить малыша Аллоина без присмотра, Дэрлагрон умоляет героев отправиться за Виро. Любой ищущий Виро персонаж может совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, и при успехе обнаружить его в ближайшем ларьке со сладостями. При провале персонаж может повторить проверку для поиска Виро, потратив ещё 10 минут. Если Виро не будет найден в течение часа, настроение карнавала понижается на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе).

Если герои возвращаются вместе с Виро, Дэрлагрон искренне благодарит их и рассказывает о том, как много лет назад её собственный котёнок бесследно исчез с карнавала. Детёныша зовут Звёздочка, и единственное, что осталось на память о нём — маленький зеркальный шар, любимая игрушка, которую как раз и схватил Виро. Если один или несколько персонажей пообещают найти её, Дэрлагрон даст им зеркальный шар.

Звёздочка последовала за Свинотой (см. раздел «Воры ковена» ранее в этой главе) через зеркальный портал в Зале иллюзий, однако никто на карнавале не знает об этом. Персонажи могут встретить котёнка в главе 3 (см. раздел «Маленький дуб»).

Смутные времена

Дэрлагрон обеспокоена тем, что господин Сумрак и господин Свет находятся в напряженном состоянии. Если герои захотят узнать больше, Дэрлагрон советует не вступать в прямое столкновение с владельцами карнавала. Вместо этого она предлагает персонажам пробраться в зону для персонала, находящуюся за Главным шатром, и пошпионить за ними.

Таинственная шахта

Вагонетки с посетителями, приводимые в движение магией, въезжают в отверстие в виде пасти дракона. Через несколько минут тележки вновь появляются на дальней стороне аттракциона, а на лицах пассажиров видна смесь недоумения, страха и волнения.

Возле входа стоит дварф, одетый как волшебник, и кричит: «Раскройте тайны своего разума в Таинственной шахте!» У него густые брови, он носит остроконечную шляпу и держит в руках большой заводной механизм в виде гигантского глаза.

Одна поездка стоит 1 пробивание билета.

Шахта является детищем эксцентричного дварфа по имени Зефиксо, как раз стоящего рядом с аттракционом. Он использует блок статистики **мага [mage]** со следующими изменениями:

- Хаотично-добрый Зефиксо говорит на Общем, Дварфийском, Гномьем и Сильване.
- Он обладает тёмным зрением с радиусом 60 футов и сопротивлением к урону ядом, а также совершает с преимуществом спасброски против яда.

Зефиксо приглашает посетителей посмотреть на его «Всевидящее око». Если персонажи посмотрят в него, попросите каждого игрока записать имя своего персонажа и напротив — название существа, которого боится персонаж. Соберите эти записи и используйте их во время поездки. Персонажи, не заглянувшие во «Всевидящее око», также могут попасть в шахту, но получат куда меньше захватывающих впечатлений.

Дэрлагрон

Поездка по Таинственной шахте

Каждая вагонетка вмещает до восьми существ Среднего размера. Когда персонажи проезжают через пасть дракона, аттракцион погружает их в наполненное иллюзиями карманное измерение с волнистыми холмами, изогнутыми как штопор деревьями и призматическим небом.

Пока вагонетка с персонажами мчится по колее, обратитесь к записям игроков. Иллюзорные образы их сильнейших страхов появляются рядом с транспортом. Вы сами решаете, каким образом они проявляют себя. Число иллюзий совпадает с числом пассажиров. Каждый сталкивается со своим страхом лишь один раз.

Каждый персонаж при появлении иллюзий должен совершить спасбросок Мудрости Сл 12. Он совершает спасбросок с помехой, если сталкивается со своим личным страхом. При провале персонаж вынужден кричать, так как иллюзия пугает его до глубины души. При успехе персонаж смеётся над иллюзией, когда она, не причинив вреда, проносится мимо. Попросите игроков отслеживать количество проваленных их персонажами спасбросков.

Преуспевший во всех спасбросках персонаж с преимуществом совершает проверки характеристик, основанных на Харизме, находясь на карнавале. Этот эффект длится до коронации монарха Сумеречного света (см. раздел «События по расписанию» в конце этой главы).

Если персонаж провалил три или более спасброска, то в течение 1к8 дней его преследуют кошмары. На протяжении этого времени, после завершения продолжительного отдыха персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе получит 1к3 степени истощения. Запишите имя персонажа и количество оставшихся дней кошмара в журнал сюжета, а затем уменьшайте их число на 1 после завершения продолжительного отдыха. Любое заклинание, снимающее проклятие, избавляет персонажа от этих кошмаров, однако не снимает полученные из-за него степени истощения.

Королевство пикси

Рощица молодых дубов скрывает миниатюрную ярмарочную площадь. В самом центре ярмарки находится крошечное колесо обозрения, внутри которого бегает хомяк. Аттракцион окружён миниатюрными фургонами и киосками со сладостями. На входе в это королевство, в дупле дерева, скрестив ноги, сидит пикси.

Пикси представляется как Джереми Слив. Он сделает всё возможное, чтобы убедить персонажей, что Королевство Пикси — лучший аттракцион на карнавале. Вход туда стоит 1 пробитие билета.

Джереми предлагает персонажам взять себе принятые у пикси имена перед тем, как войти. Обратитесь к таблице ниже для вдохновения. Настроение карнавала повышается на 1 (см. «Отслеживание настроения» ранее в этой главе), если все персонажи используют вымышленные имена на территории аттракциона.

Имена пикси

к8	Термин/имя	к8	Термин/имя
1	Всезнайка	5	Морская звёздочка
2	Паутинка	6	Плюмажик
3	Сахарная ватка	7	Грязючка
4	Ямочка	8	Прыгожабик

В независимости от того, берут ли себе персонажи имена пикси или нет, Джереми посыпает их *пыльцой пикси* (см. приложение А). Также он дарит каждому из них особое зелье. Если выпить его на территории Королевства пикси, существо уменьшится до Крошечного размера на 1 час или пока по своей воле не закончит его действие. Пока действует эффект, Крошечный персонаж совершает с помехой проверки и спасброски Силы, а его оружие причиняет на 2к4 меньше урона, но не ниже 1.

Исследование Королевства

Королевство пикси — это оазис спокойствия посреди шумного карнавала. В воздухе витают аромат ежевичного вина и благоухание цветов. В коре у основания восьми окружающих Королевство деревьев есть разноцветные дверные проёмы.

В Королевстве обитают двенадцать **пикси**. Они очень дружелюбные, любопытные и с охотой задают всевозможные вопросы вновь прибывшим. Персонажи могут беспрепятственно исследовать Королевство и стать свидетелями следующих чудес:

- Персонажи по очереди могут прокатиться на нервном мопсе Шишке, который подчиняется только командам пикси.
- Главной частью Королевства является дворец пикси, полностью сделанный из красиво сплетённых вместе кусочков старого кокона.
- Персонажи могут пообедать сэндвичами с огурдыней и пирожными с малиноклёном в одном из домиков пикси.
- Персонажи могут покататься на колесе, которое приводит в движение общительный хомяк по имени Печенька. Заклинание *пробуждение разума [awaken]*, наложенное на него, подняло значение его Интеллекта до 10 и дало способность говорить на Общем.

Пообщавшись с пикси или Печенькой, персонажи узнают следующие слухи:

- «Весь карнавал ищет кенку-смутьянку, которая скрывается с помощью магии».
- «Мим Свечкоступ и русалка Палаша влюблены друг в друга. А ещё Свечкоступ потерял голос. Неужели он сделал это специально?»
- «Медвежатник Барли часто ведёт философские беседы с одним из лебедей на пруду. У него явно есть и мозги, и мускулы».

Игра в прятки

Спустя некоторое время двое **пикси** приглашают персонажей сыграть в прятки. Один из них — дружелюбный судья Сладкомят, а вторая — водящая по имени Звёздная Коровка. Запишите в журнал сюжета имена всех персонажей, решивших поиграть с пикси. Это может пригодиться в главе 3 (см. область L5).

Каждый участвующий в игре персонаж совершает проверку Мудрости (Скрытность), чтобы спрятаться (правила проверки навыков с различными характеристиками приведены в *«Книге игрока»*). Звёздная Коровка находит персонажа с наименьшим результатом проверки, после чего все оставшиеся персонажи перемещаются в новые укрытия и совершают ещё одну проверку. Игра продолжается до последнего спрятавшегося персонажа. Этот персонаж объявляется победителем и получает в награду пакет с *пыльцой пикси* (см. приложение А) с изображением двух листочков, похожих на лопасти пропеллера. Каждый персонаж может выиграть этот приз лишь один раз.

Хотя перед началом игры Сладкомят подскажет места, где можно спрятаться, персонажи могут выбрать для этого любое место в Королевстве пикси:

Колесо Печеньки. На этом деревянном колесе закреплены восемь плетёных корзин. Хомяк Печенька, который бегает внутри вращающего колесо механизма, очень разговорчив. Занять его рот едой — отличный способ заставить грызуна замолчать.

Цветочная клумба. На этой территории произрастают несколько говорящих полевых цветов. Они довольно тщеславны и спорят о том, у кого из них самые шелковистые лепестки и самый тонкий аромат. С помощью лести можно заставить их прекратить споры.

Гнездо цапли. Пробуждённая цапля по имени Беатрис, которая любит поговорить о погоде, гнездится в высокой траве и может позволить персонажам спрятаться в её гнезде, если те вежливо попросят.

Пытающийся спрятаться в одном из этих мест персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 12, чтобы заставить находящихся там существ замолчать. При успехе персонаж с преимуществом совершает проверку Мудрости (Скрытность), чтобы спрятаться в этом месте.

Озеро Серебряной песни

На берегах мерцающего озера стоит туман. Почти в самом центре водоёма в гигантской чаше плавает русалка, поющая великолепную завораживающую песню, которая очаровывает зрителей на берегу, и под воздействием которой озёрная вода образует волшебные скульптуры, кружащиеся вокруг русалки во время выступления.

Персонажи могут бесплатно посетить озеро и увидеть его главную достопримечательность — хаотично-доброго **мерфолка [merfolk]** Палашу. Толпа зрителей на берегу озера пришла лишь для того, чтобы узреть её красоту и услышать её песню.

Палаша — необычная русалка. Её пение воздействует на воду как заклинание *власть над водами [control water]*. Также один раз в день она может действием призвать **рой квипперов [swarm of quippers]**, который подчиняется её командам. Рой исчезнет спустя 1 минуту.

Палаша влюблена в Свечкоступа (см. раздел «Зал иллюзий»). Для неё стало трагедией потеря мимом голоса. Ей трудно видеть его после неудачного предложения руки и сердца. Русалка с невероятной любовью относится к карнавалу. «Мы — невозможность в невозможной вселенной», — с гордостью говорит она коллегам и незнакомым существам. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Палаши.

Пернатый зритель

Это событие происходит, когда персонажи впервые приходят посмотреть выступление Палаши. Кенку-колдунья Свистелка протискивается сквозь толпу, используя заклинание *маскировка [disguise self]* и подражание, чтобы выдать себя за нескольких зрителей. После трёх её злобных насмешек русалка запинается на середине песни, выпрыгивает из чаши и плывёт вниз по реке. Внезапное бегство русалки приводит к понижению настроения карнавала на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе).

Пытающиеся обнаружить крикунов персонажи могут заметить Свистелку в её нынешнем обличьи, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) против проверки Харизмы (Обман) кенку. Если персонажи попытаются загнать её в угол, см. раздел «Поимка Свистелки» далее в этой главе.

Помощь Палаше

Если насмешки прогонят её с озера Серебряной песни, Палаша укроется в реке рядом с Залом иллюзий. Чтобы уговорить её вернуться к озеру, персонажи должны совершить благородное деяние, например, помочь Свечкоступу найти свой голос.

Если персонажи убедят Палашу вернуться к озеру и возобновить своё выступление, настроение карнавала повысится на 2 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе). В награду Палаша предлагает дать урок пения всем персонажам, которые ей помогли. Запишите имена получивших урок персонажей в журнал сюжета. Он может пригодиться им в главе 3 (см. раздел «Неиспорченные ведьмины круги»).

Небольшие палатки

На карнавале есть несколько небольших палаток, каждой из которых управляет **работник Сумеречного света** (см. блок статистики ранее в этой главе). В некоторых палатках продаются сладости и напитки. За 1 пробитие билета покупатель может получить закуску, поданную на большом цветочном лепестке, или напиток в раковине улитки размером с кулак. Предложения включает:

- Кекс с голубой глазурью
- Яблоко в карамели на палочке
- Печенье «Эйфорео» (печенье размером с блюдце, посыпанное частицами газа «эйфория волшебного дракона»)
- Вино из вечерних ягод (сладкий безалкогольный напиток)
- Нектар фейского колокольчика (собранный из цветов фейского колокольчика)
- Пирожные пикси (сахарная пудра в маленьких чашечках)
- Шампиньоны в сахарной глазури
- Леденец на палочке из древесного сока

Палаша

Угадай количество перьев

Карнавальные призы

к8	Приз
1	Безделушка (определяется броском по таблице «Безделушки Страны Фей»).
2	Деревянная волшебная палочка с 8 зарядами. Действием вы можете потратить 1 заряд волшебной палочки, чтобы наложить заговор *фокусы [prestidigitation]*. Эту волшебная палочка не может восстановить заряды.
3	Пакетик *пыльцы пикси* (см. приложение А).
4	Бутылка вина Сумеречного света. Когда бутылка откупорена, из её горлышка разносятся звуки каллиопы. Музыка продолжает звучать, пока в бутылке есть вино.
5	Копия рога единорога, набитого конфетами.
6	Одна порция волшебной краски для лица. Действием вы можете нанести краску на своё или чужое лицо. Существо получает преимущества заклинания *маскировка [disguise self]*, которое длится в течение 1 часа, или пока оно действием не закончит эффект.
7	Милый игрушечный паук. Действием вы можете погладить паука, чтобы получить преимущества заклинания *паук [spider climb]*, которое длится 1 час. После использования игрушка превращается в настоящего паука и уползает прочь.
8	Перчаточная кукла в виде волшебника. Действием вы можете управлять ручками куклы, накладывая заговор *малая иллюзия [minor illusion]*. После трёх использований кукла исчезает в облаке дыма.

Поймай дракона за хвост

В других палатках вам предлагают сыграть в игры и конкурсы за 1 пробитие билета. Несколько игр приведены в таблице «Карнавальные игры» и описаны ниже. Также вы можете создать другие на своё усмотрение, используя игры из таблицы в качестве образца.

Карнавальные игры

Игра	Ключевая характеристика
Бросание колец в альмиража	Ловкость
Поймай дракона за хвост	Мудрость
Конкурс гномьей поэзии	Харизма
Гоблинская борьба	Сила
Угадай количество перьев	Интеллект
Гляделки с циклопом	Телосложение

Если персонаж становится победителем в игре, совершите бросок к8 по таблице «Карнавальные призы», чтобы определить приз.

Бросание колец в альмиража

> «Этот альмираж вовсе не мираж! Украсьте его рог двумя или тремя кольцами, чтобы выйграть приз!»

Эта игра заключается в бросании колец на рог деревянной статуэтки альмиража — милого кроликоподобного существа с рогом, как у единорога. Альмираж постоянно телепортируется из одной части стола в другую, что затрудняет игру. Участнику выдают три кольца. Для того, чтобы накинуть кольцо на рог, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 17. Два удачных броска позволяют совершить один бросок по таблице «Карнавальные призы». Три удачных броска позволяют совершить два броска по таблице.

Поймай дракона за хвост

> «Призы! Призы! Призы! Поймайте волшебного дракона за хвост и выиграйте часть его сокровищ!»

Стоя в кабинке с завязанными глазами, участник должен схватить за хвост неуловимого хихикающего красного **волшебного дракончика [faerie dragon]**, порхающего вокруг него. У участника есть три попытки, чтобы преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18. При успехе участник ловит дракона за хвост и совершает один бросок по таблице «Карнавальные призы». Или два броска, если ему удастся преуспеть с первой попытки.

Бросание колец в альмиража

Конкурс гномьей поэзии

Конкурс гномьей поэзии

> «Хватит рассуждать, пора рифмовать! Сыпь стихами напролом! Против вас стоит наш гном!»

Участник должен превзойти гнома в конкурсе поэзии до трёх побед. Для этого требуется преуспеть в трёх проверках Харизмы (Исполнение) Сл 15 за пять или меньше попыток. Победив в конкурсе, персонаж совершает один бросок по таблице «Карнавальные призы». Или два броска, если он преуспел в проверке три раза подряд.

Гоблинская борьба

> «Силачи! Испытайте свою стойкость в гоблинской борьбе!»

Участник Маленького размера должен положить на лопатки безоружного законно — доброго **гоблина.** В то время как участник Среднего размера должен сделать тоже самое, но борясь с двумя гоблинами. Для победы требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) против проверки Силы (Атлетика) гоблина. Два гоблина действуют сообща, совершая одну проверку с преимуществом. При ничьей повторите проверку. При победе участник совершает один бросок по таблице «Карнавальные призы».

Угадай количество перьев

> «Что было раньше: яйцо или курица? А что, если раньше них были перья? Подходите ближе и угадайте, сколько перьев на этой дьявольской птице!»

Участнику даётся три попытки угадать количество перьев на одном из **куролисков [cockatrice]**, запертых в клетках. Тот, кто преуспеет в проверке Интеллекта Сл 18, правильно определяет число перьев. Победивший совершает один бросок по таблице «Карнавальные призы». Или два броска, если преуспеет в проверке с первой попытки.

Гляделки с циклопом

> «Что вы будете делать, когда на вас падёт взгляд циклопа? Бросьте ему вызов, если вам хватит выдержки!»

Для победы в этой игре требуется выиграть в гляделки с иллюзией циклопа. Первый, кто моргнёт, проиграл. Для победы участник должен преуспеть в проверке Телосложения Сл 14. Победитель совершает один бросок по таблице «Карнавальные призы».

Гляделки с циклопом

Гонки на улитках

> Трибуны вокруг этого ипподрома заполнены ликующими гостями карнавала. Они звонят в колокольчики, гремят погремушками и размахивают флагами. На стартовой линии пикси начищают раковины восьми гигантских улиток.
>
> В центре кольцевой трассы с ветвей дерева свисает деревянная платформа. На ней два гоблина комментируют и судят гонку.

Гонки на улитках — это высоко состязательный и скоростной вид спорта, привлекающий много болельщиков. Персонажи могут принять участие в гонке в качестве жокеев. Участие стоит 1 пробитие билета. Запишите в журнале сюжета имена персонажей, принявших участие в гонках на улитках, поскольку этот опыт может оказаться полезным в главе 2 (см. раздел «Спускаемся вниз»).

Если как минимум половина персонажей из группы участвует в гонке на улитках, то настроение карнавала повышается на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе). Если кто-то нарушает правила гонки, настроение карнавала понижается на 1.

Улитки и пикси

Для каждой из восьми **гигантских улиток** (см. приложение С) назначена команда из трёх **пикси**, чтобы подготовить её к гонке. Улитки необычайно быстрые. На них надеты цветные накидки и пронумерованные сёдла, привязанные к раковинам. В таблице «Гигантские улитки» приведены гоночные номера, клички улиток и цвета команд.

Гигантские улитки

Номер	Кличка	Цвет команды
1	Муулитка	Розовый
2	Шустроног	Синий
3	Большак	Фиолетовый
4	Быстролист	Зелёный
5	Скороцвет	Жёлтый
6	Плакса	Оранжевый
7	Стремглав	Красный
8	Величество	Чёрный

Правила гонок

Каждой улитке нужен жокей. Если остаются пустые сёдла, их занимают другие участники соревнований (используйте блок статистики **обывателя [commoner]** для представления этих НИП). Все улитки с наездниками начинают с линии старта. Фейрверк служит сигналом к началу гонки, после чего все они устремляются к финишной черте.

Запишите в блокноте или на доске клички гигантских улиток, их номера и имена их наездников. Напротив каждой записывайте расстояние в футах, пройденное за время забега. Длина трассы составляет 480 футов.

Гонка на гигантских улитках – одно из самых популярных развлечений карнавала

Правила гонки. Гонка делится на 6-секундные раунды. Как только начинается гонка, улитки устремляются вперёд по трассе с поразительной скоростью — каждая из них самостоятельно преодолевает 80 футов за раунд. Без наездников они движутся с одной и той же скоростью. Однако жокей может попытаться улучшить результаты улитки, погладив её по панцирю или приободрив словами.

В бросках на инициативу нет необходимости. Один раз за раунд каждый жокей может совершить проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 12. При успехе улитка жокея перемещается на 10 футов дальше за раунд или на 20 футов при успехе на 5 и более. При провале улитка жокея перемещается на 10 футов меньше за раунд или на 20 футов при провале на 5 и более. Гонка заканчивается, когда одна или несколько улиток преодолевают 480 футов, пересекая финишную черту.

Если две или более улиток пересекут финишную черту в одном и том же раунде, определите победителя гонки броском к20. Улитка с самым высоким результатом броска с трудом вырывает победу. Если в результате броска за первое место будет ничья, то и гонка заканчивается вничью. Каждый победивший жокей получает приз за первое место (см. раздел «Призы» ниже).

Таблички, развешанные на трибунах и вдоль ипподрома, предупреждают, что жокеи и зрители не могут влиять на исход гонки, используя магию или причиняя вред другим жокеям или улиткам. Тот, кто нарушит эти правила, подлежит дисквалификации вместе со своим скакуном. Пойманного за нарушением зрителя выводят за пределы карнавала 1к4 законно-добрых **гоблина,** которые внимательно следят за публикой на трибунах.

Неожиданности. В начале каждого раунда после первого совершите бросок к8 по таблице «Неожиданности гонок на улитках», чтобы определить неожиданное событие в этом раунде. Если происходит неожиданность, бросьте к8, чтобы определить номер улитки, на которую она влияет.

Неожиданности гонок на улитках

к8	Неожиданность
1–3	Без неожиданностей.
4	Одна случайная улитка получает занозу, что уменьшает её скорость до 40 футов в этом раунде.
5	Зритель бросает кочан салата в одну случайную улитку. Улитка останавливается, чтобы съесть салат, и в этом раунде больше не перемещается.
6–7	Одна случайная улитка воодушевляется поддержкой публики и дополнительно перемещается на 20 футов в этом раунде.
8	Крепления седла на одной случайной улитке ослабевают, и упряжь падает с улитки. Жокей должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы удержаться на скакуне. При провале он падает, а улитка продолжает гонку без него.

Барли

Призы. Жокей, чья улитка выигрывает гонку, получает *зелье преимущества* (см. приложение А). Жокей, чья улитка приходит последней, получает утешительный приз, если он не был дисквалифицирован. Утешительный приз — волшебная палочка, которая позволяет её обладателю один раз наложить заговор *пляшущие огоньки [dancing lights]*. После наложения этого заклинания палочка превращается в тюльпан.

Зона для персонала

Замысловатая стена из терновника окружает скопление фургонов, освещённых фонарями. Этот караван едва виден сквозь терни.

Фургоны карнавала расположены за Главным шатром и защищены стеной из терновника высотой 20 футов и толщиной 5 футов. Когда сотрудник карнавала подходит на расстояние 1 фута от стены, терновник расступается, образуя проход высотой 8 футов и шириной 4 фута. Он остаётся открытым в течение 10 секунд, а затем снова зарастает колючими лозами. Стена магическая, и её нельзя разрушить. Она обеспечивает укрытие на три четверти для всех существ, находящихся за ней.

Существо может пройти сквозь стену терновника, хотя это будет медленно и болезненно. Чтобы пройти через 1 фут стены, потребуется потратить 8 футов перемещения. Когда существо впервые за ход входит в пространство стены или заканчивает там ход, оно должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 4 (1к8) колющего урона при провале или половину этого урона при успехе. Каждый раз, когда существо заканчивает свой ход в стене, из кустов ежевики поблизости вырастают цветы в форме трубы и подают сигнал тревоги, слышимый на расстоянии до 50 футов.

Стоянка фургонов

За терновой стеной находится круг из восьми ярко раскрашенных фургонов, один из которых представляет собой стеклянный аквариум для русалки Палаши. Самый причудливый из оставшихся семи фургонов принадлежит господину Сумраку и господину Свету.

Территорию между терновой стеной и стоянкой фургонов патрулирует нейтрально-добрый **медвежатник [bugbear]** по имени Барли, который покидает свой пост один раз за вечер, чтобы принять участие в Феерии в Главном шатре (см. раздел «События по расписанию» далее в этой главе). Во время патрулирования Барли надевает на голову большую тыкву-фонарь в качестве шлема в дополнение к своему комбинезону и фальшивым крыльям феи.

Центральную область, огороженную фургонами, охраняет хаотично-нейтральный человек, **работник Сумеречного света**, клоун Тако (см. блок статистики ранее в этой главе), который подчиняется только господину Сумраку. Обычно он сидит прямо у двери фургона Сумрака и Света, пуская пузыри из своей трубки.

Барли и Тако недолюбливают друг друга и подчёркнуто вежливы по отношению друг к другу во время несения караула. В приложении D приведены дополнительные заметки по их отыгрышу.

Персонажи, обнаруженные шныряющими рядом с фургонами без сопровождения, изгоняются с карнавала и должны вновь тайком или с помощью сделки попасть внутрь.

Фургон Сумрака и Света

Господин Сумрак и **господин Свет** (см. их блоки статистики ранее в этой главе) находятся в своём фургоне в течение всего вечера, за исключением Феерии в Главном шатре, которую посещает Свет, и коронации монарха Сумеречного света, где присутствуют оба владельца. Дополнительная информация о событиях приведена в разделе «События по расписанию» далее в этой главе.

Обратитесь к разделу «Владельцы карнавала» для получения дополнительной информации о Сумраке и Свете. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу этой пары.

Если Сумрак и Свет находятся в своем фургоне, подкравшиеся персонажи могут подслушать их разговор:

Из фургона доносятся два абсолютно непохожих друг на друга голоса.

Господин Сумрак (низким и хриплым голосом): «Тебе нужно успокоиться».

Господин Свет (высоким пронзительным голосом): «Я успокоюсь, когда эта вредительница кенку исчезнет!»

Сумрак: «Она ничего не знает. Скоро она совсем отчается и пойдёт своей дорогой».

Свет: «Надеюсь, что ты прав».

Сумрак: «Доверься мне».

Разговор переходит к обсуждению текущего настроения карнавала и новых идей для представлений и аттракционов («Идея с катоблепасом не выстрелила, но, может быть, мы купим жирафа и покрасим его в синий цвет? Или мы могли бы научить Северного Ветра играть на скрипке»). Затем речь заходит о таинственном исчезновении несдержанного брата Барли — Харли. Они переходят на шёпот. Это может навести персонажей на мысль, что они сами могли быть замешаны в пропаже, хотя ни один из них не признается в этом. Судьба Харли раскрывается в главе 4 (см. область M5).

Если персонажи вошли в фургон без приглашения, потревожив Сумрака и Света, переходите к событию «Встреча с Сумраком и Светом», описанному далее в этой главе, пропустив вводную часть с Барли и Тако.

Обыск фургона. Койка господина Сумрака проста и аккуратно заправлена. Койка господина Света аляповата, и на ней в беспорядке разбросаны костюмы. Обыскивающие фургон персонажи находят коробку для шляп, в которой хранится корона монарха Сумеречного света. Эта великолепная корона из золотых бабочек телепортируется обратно в коробку в конце каждого вечера и торжественно извлекается во время коронации монарха (см. раздел «События по расписанию» далее в этой главе).

Обыскивающий фургон в поисках секретных отделений персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, находит одно из них. Отделение спрятано под скамейкой. В нем лежит украшенный драгоценностями крошечный сундук (50 зм). Этот сундук является копией сундука, спрятанного на Эфирном плане с помощью заклинания *Леомундов потайной сундук [Leomund's secret chest]*. Держа в руках копию, господин Сумрак может действием призвать сундук. Также он может действием, прикоснувшись к нему или его копии, отправить контейнер обратно на Эфирный план.

Сокровища. Сундук, скрытый на Эфирном плане (5 000 зм), содержит последние поступления (210 см и 70 зм), *зелье уменьшения [potion of diminution]*, *зелье увеличения [potion of growth]* и *зелье преимущества* (см. приложение A). На зельях нет этикеток, но господин Сумрак знает, какое из них какое.

Тако

События на карнавале

В этом разделе описываются особые события, которые происходят во время посещения персонажами карнавала.

Встреча с Сумраком и Светом

Персонажи получают приглашение на личную встречу с господином Сумраком и господином Светом, когда настроение карнавала достигает крайнего значения (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе), или если они произвели впечатление на господина Света во время Феерии в Главном шатре (см. раздел «События по расписанию» далее в этой главе).

Сумрак и Свет отправляют нейтрально-доброго **медвежатника** Барли за персонажами:

К вам приближается медвежатник, одетый в комбинезон с крыльями феи, а на голове у него сделанный из фонаря-тыквы шлем. «Следуйте за мной, — рычит он. Администрация хочет увидеться с вами».

Взмахом руки Барли создаёт проход в стене из терновника, которая окружает фургоны персонала (см. раздел «Зона для персонала» выше), и проводит персонажей сквозь неё. В ответ на вопрос о теме встречи Барли успокаивает персонажей. Он добавляет: «Когда посетители довольны, начальство тоже довольно». В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Барли.

Господину Сумраку и господину Свету не нравится, когда посторонние подслушивают их личные разговоры

Если персонажи следуют за Барли, прочтите:

> Медвежатник ведёт вас к стоянке фургонов. Прислонившись к особенно вычурному транспорту, стоит старый клоун с нарисованной ухмылкой. Он попыхивает трубкой и смотрит на вас, пока медвежатник, не обращая на него внимания, открывает дверь фургона и приглашает вас внутрь.

Клоуна зовут Тако. Он хаотично-нейтральный человек и **работник Сумеречного света** (см. блок статистики ранее в этой главе), стареющая звезда. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Тако.

Внутри фургона

> Внутри фургона колоритный эльф улыбается до ушей, приветствуя вас театральным поклоном. «Пожалуйста проходите, я рад познакомиться со всеми вами! Меня зовут господин Свет, а это мой помощник Господин Сумрак».
>
> Он жестом указывает на коренастого эльфа, лежащего на койке. Господин Сумрак кивает Вам и поднимает свою шляпу.

Блоки статистики для **господина Сумрака** и **господина Света** приведены выше в этой главе.

Господин Свет делает жест в сторону своего *флюгера Сумеречного света* и объясняет, что тот чувствует малейшее изменение настроения карнавала. Если в данный момент оно на пике, Свет выражает свою благодарность за то веселье, которое персонажи принесли на карнавал. Если оно хуже некуда, он выражает сожаление, что они не получили должного удовольствия. Также Свет замечает, что и персонажи портят вечер всем остальным.

Сумрак и Свет хотят узнать причины, побудившие группу посетить карнавал. Если персонажей привела зацепка приключения «Потерянное», то Сумрак и Свет смутно припоминают то время, когда те посещали карнавал в детстве.

Если персонажи нападают на владельцев карнавала, их быстро хватают Барли и Тако, пытаясь вырубить и выбросить за пределы карнавала. Если группа одержит победу над владельцами карнавала и их охранниками, те нехотя поделятся с её участниками тайным заклинанием, которое поможет попасть в Призмир (см. раздел «В Зазеркалье» в конце этой главы).

Допрос Сумрака и Света

Если персонажи пришли на карнавал в поисках потерянного, Сумрак и Свет сожалеют об их утрате. Владельцы дают понять, что не несут ответственности за это, утверждая: «На другой стороне действуют силы, которые нам совершенно неподвластны». Господин Сумрак добавляет: «Колесо времени не остановить... что потеряно, то потеряно. Что исчезло, то исчезло».

Если их расспрашивают о теме подслушанного разговора (см. раздел «Фургон Сумрака и Света» выше и «Поимка Свистелки» ниже), Сумрак и Свет признаются, что они не первые владельцы карнавала и взяли управление на себя благодаря честному договору с предыдущей хозяйкой.

На вопрос о Свистелке Сумрак и Свет отвечают: «Она недовольный гость и нарушитель спокойствия, а её покровитель — архифея Зибильна, которая обитает в домене Призмир Страны Фей». Они добавляют, что Зибильна также является покровительницей карнавала Сумеречного света, но Сумрак и Свет уже долгое время ничего о ней не слышали. На протяжении всего разговора шадар-каи ни разу не упоминают о ковене Песочных часов.

Завершение встречи

В конце встречи господин Сумрак бросает быстрый взгляд на свои *часы Сумеречного света* и затем кивает Барли, прося его проводить персонажей из фургона. Если настроение на карнавале хорошее, господин Свет предлагает каждому персонажу подарок: животное из воздушного шара на их выбор, сделанное Тако, «клоуном, у которого мало слов, но много талантов». Тако скручивает шары в тех существ, о которых просят члены группы. Каждое из них обвязано ленточкой и волшебным образом парит в воздухе.

План Барли

После встречи персонажей с Сумраком и Светом, Барли отводит их в сторону для личного разговора:

> Барли снимает свой шлем из тыквы, и вы видите его обеспокоенное выражение лица. «Уже давно на карнавале происходит что-то неладное. Пропадают люди и вещи. Мои начальники знают больше, чем говорят, но, кажется, у них связаны руки. Возможно, вы первые, кого я встретил, способные всё исправить. Свет и Сумрак — хорошие парни, но вам нужно подтолкнуть их, чтобы разговорить».

Барли предлагает героям украсть часы Сумеречного света, без которых карнавал не сможет идти по расписанию, и шантажом заставить Света и Сумрака дать нужные ответы. Он предполагает, что лучшее время, чтобы стащить часы — это Феерия в Главном шатре, поскольку это единственный момент, когда Сумрак и Свет не вместе. Хотя Барли не приемлет воровство, он предпочитает думать, что это совсем не кража, если потом персонажи вернут часы. Барли предлагает свою помощь, но не хочет, чтобы Сумрак и Свет узнали, что он действует против них. Это будет стоить ему места на карнавале. Он также предупреждает, что не будет вредить своему начальству. Возможно, они и небезупречны, но без них карнавал вовсе развалится.

В ходе беседы Барли делится следующей дополнительной информацией:

- «Монарх Сумеречного света выбирается *флюгером сумеречного света*. Сумрак и Свет не могут выбрать монарха сами. Как правило, им становится посетитель, который внёс наибольший вклад в счастливое настроение карнавала. Также монарх наделяется чарами, позволяющими ему летать».
- «*Часы Сумеречного света* прикреплены цепочкой к жилету господина Сумрака. Чтобы сломать или отстегнуть её, понадобится инструмент».
- «Дэрлагрон, Свечкоступ и Палаша могут вам помочь. Они славные ребята. Но держитесь подальше от Тако — ему нельзя доверять».

Если персонажи предлагают украсть *флюгер Сумеречного света* вместо *часов Сумеречного света*, Барли утверждает, что легче украсть часы: они меньше и лежат в кармане господина Сумрака, в то время как господин Сумрак постоянно держит флюгер в руках. Однако он согласен, что флюгер может оказаться таким же козырем при переговорах с Сумраком и Светом. У Барли нет плана по краже флюгера.

Ограбление

Подробности коронации смотрите в разделе «События по расписанию» далее в этой главе. Персонажам предстоит придумать план, как подобраться к господину Сумраку достаточно близко, чтобы украсть его карманные часы. Любые союзники, которых они обрели, согласятся им помочь, но не станут причинять вред владельцам карнавала или персоналу.

Господин Сумрак хранит часы в кармане жилета, к которому те пристёгнуты цепочкой. Действием персонаж может попытаться украсть часы, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 13. Эта проверка совершается с преимуществом, если что-то отвлечёт Сумрака. Персонажу нужны воровские инструменты, кинжал или ножницы, чтобы перерезать или отсоединить цепочку с часами.

Если персонажам удастся украсть часы, то Сумрак и Свет будут настойчиво желать вернуть их. Они предпочтут не устраивать сцену перед гостями и пообещают показать персонажам дорогу в Призмир, как только часы будут возвращены. Сумрак и Свет верны своему слову (см. раздел «В Зазеркалье» в конце этой главы).

Поимка Свистелки

Кенку Свистелка (см. прилагаемый блок статистики) рыщет по карнавалу под прикрытием заклинания *маскировка [disguise self]* и создаёт неприятности. Кенку украла голос у мима — человека по имени Свечкоступ (см. раздел «Зал иллюзий» ранее в этой главе). Пока этот трофей остаётся в её распоряжении, Свистелка может чётко говорить мягким и шелковистым голосом Свечкоступа.

Кенку Свистелка [Kettlesteam the Kenku]

Средний Гуманоид (кенку, колдунья), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Спасброски Мдр +2, Хар +5
Навыки Восприятие +2, Магия +2, Обман +5, Расследование +2, Скрытность +5, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки понимает Ауран и Общий, но говорит только с помощью особенности Подражание
Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

Подражание. Свистелка может подражать любым звукам, которые она уже слышала, включая голоса. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Действия

Мультиатака. Свистелка совершает две атаки Кинжалом.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание*: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Свистелки является Харизма. Она может накладывать следующие заклинания (Сл спасбросков 13):

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand], дружба [friends], малая иллюзия [minor illusion], маскировка [disguise self]*
1/день: *огонь фей [faerie fire], проклятие [bestow curse], разговор с животными [speak with animals]*

Сумеречный сон (2/день). Свистелка нацеливается на одно существо, которое она может видеть в пределах 10 футов. Цель окутывает облако магического газа, вызывающего сон. Она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе упадёт без сознания на 1 минуту. Существо, усыплённое этим газом, мгновенно просыпается, если получит урон, или пока кто-нибудь другой не разбудит его, потратив действие на тряску или пощёчину.

Если Свистелка ещё не поймана, персонаж, потративший 1 час на её поиск и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13, узнаёт её через маскировку, пока идёт сквозь толпу и пристально вглядывается в подозрительно выглядящих гостей. При обнаружении Свистелка попытается скрыться с главной улицы, воспользовавшись палаткой и другими элементами карнавала, чтобы уйти из зоны прямой видимости. Она с осторожностью готова пообщаться с персонажами, которые утверждают, что прибыли на карнавал по собственным причинам.

В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Свистелки.

Допрос Свистелки

Если персонажи загонят Свистелку в угол, она рассказывает свою историю голосом, украденным у Свечкоступа:

- Много лет назад она заключила фейский договор с архифеей Зибильной, правительницей фейского домена Призмир. Недавно Свистелка поняла, что с её покровительницей что-то случилось. Как колдунья, она больше не чувствует Зибильну, и это очень обескураживает её.
- Свистелка хочет расспросить владельцев карнавала о Призмире, однако они постоянно её игнорируют. Она уверена, что они знают больше, чем говорят.
- Во время своего последнего визита Свистелка подслушала разговор Сумрака и Света в их фургоне. Она повторяет разговор, используя свою особенность Подражание, чтобы имитировать взволнованный голос Света («Кто-то может узнать об этом! Они нас закроют!»), за которым следует спокойный, но твёрдый ответ Сумрака («Мы согласились на этот договор. Наши руки были связаны, но глаза были открыты. Мы позволяем ковену Песочных часов брать желаемое, а взамен мы остаёмся при делах. Ведь именно этого ты хочешь, верно?»).
- Свистелка продолжит создавать проблемы на карнавале, пока Сумрак и Свет не расскажут всё, что им известно о Зибильне и Призмире.
- По условиям договора с архифеей Свистелка не может попасть в Призмир. Она просит персонажей выяснить, что случилось с Зибильной.

Если один или несколько персонажей работают на Мэдрика (см. зацепку приключения «Задание колдуна» во введении) и они упоминают его имя, перья кенку встают дыбом, а клюв издаёт скрип. Она признаётся, что соперничает с Мэдриком, но у них один и тот же покровитель (Зибильна). Каждый из них считает, что другой не заслуживает доверия.

В ответ на вопрос о голосе Свечкоступа Свистелка достаёт куклу из кукурузной шелухи с колючим стеблем, привязанным к шее. Кукла изображает Свечкоступа. Если развязать стебель, то мим восстановит свой голос. Любой персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 12, сможет убедить Свистелку отдать куклу.

Помощь Свистелке

Персонажи, подружившиеся со Свистелкой, получат ценного союзника на карнавале. Она может дать совет и даже помочь украсть часы господина Сумрака (см. раздел «План Барли» ранее в этой главе).

Если герои упустили возможность встретиться с господином Сумраком и господином Светом, Свистелка предлагает другой план. Он похож на план Барли: украсть *флюгер Сумеречного света* у господина Света и использовать его для шантажа владельцев карнавала, чтобы те показали им дорогу в Призмир. Персонажи должны сами спланировать кражу, но Свистелка будет рада им помочь.

Развитие событий

Если персонажи вернут Свечкоступу голос, отметьте это достижение в журнале сюжета. Благодарный Свечкоступ при первой же возможности даст персонажам урок актёрского мастерства, который пригодится им в главе 4 (см. раздел «Маяки фей»).

Обретя голос, Свечкоступ находит Палашу и предлагает ей свою руку и сердце. Воссоединение пары повышает настроения карнавала на 2 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе). С этого момента Палаша и Свечкоступ становятся надёжными союзниками персонажей, что может оказаться полезным во время коронации монарха Сумеречного света, поскольку им обоим предстоит сыграть в ней свою роль.

События по расписанию

Следующие события происходят в определённое время в течение вечера.

Час 1: Приветственные дары

Спустя некоторое время после открытия карнавала прочтите:

> Двенадцатифутовое дерево, украшенное золотыми лентами, шествует по главной дороге. Над ним клубятся изумрудные облака и осыпают его путь кружащимися золотыми семенами платана. Посетители карнавала пытаются поймать семена до того, как они упадут на землю. Пока семена падают вниз болтливая белка бегает по ветвям дерева, раздавая прохожим одуванчики.

Дерево зовут Северный Ветер. Он — **росток трента** (см. его блок статистики ранее в этой главе), а белка — его верный спутник по кличке Рыжик (см. раздел «Полёты на стрекозах» ранее в этой главе). В то время как Северный Ветер призывает зрителей ловить падающие семена, пока они не коснулись земли, Рыжик вручает персонажам по одному одуванчику и просит каждого загадать желание, а затем подуть.

Семена платана. Чтобы поймать падающее семечко платана до того, как оно коснётся земли, существо должно преуспеть в проверке Ловкости Сл 10. Любое существо, поймавшее семечко, совершает бросок к8 по таблице «Приветственные дары», чтобы определить полученный дар. Существо, получившее один из этих даров, не может получить другой в течении следующих 24 часов.

Семена одуванчика. Персонаж может загадать желание, подув на одуванчик. Каждый игрок должен тайно записать желание своего персонажа на листочке бумаги. Соберите эти записки и уберите их в безопасное место. Запишите в журнале сюжета имена персонажей, которые загадали желания. Эти желания сыграют важную роль в главе 4 (см. подраздел «Камни желаний» в разделе «Шахта бригганоков»).

Приветственные дары

к8	Подарок
1–3	До рассвета существо приобретает следующую черту характера: «Меня легко развеселить». Любая противоречащая этому черта характера подавляется на время.
4	Существо получает кость к4, которую оно может добавить к одному броску проверки характеристик, совершённой до следующего рассвета.
5–7	Семечко превращается в одну золотую монету.
8	Существо получает кость к8, которую оно может добавить к одному броску проверки характеристики, совершённой до следующего рассвета.

Час 4: Феерия в Главном шатре

Зрители входят в Главный шатёр и занимают свободные места. Если персонажи присоединяются к ним, прочтите:

> Свет тускнеет, и толпа затихает. Секунду спустя прожектор освещает стройную эльфийскую фигуру, сидящую на серебряном обруче, который висит над ареной цирка на шёлковых верёвках. Эльф носит блестящий костюм из отражающих алмазных стеклышек и пару крыльев бабочки. Его скипетр увенчан вертушкой.
>
> «Приглашаем всех вместе и каждого лично на эту вечернюю феерию! Я — господин Свет. Приготовьтесь восхищаться!»

В феерии участвуют несколько звёзд аттракционов карнавала, а господин Свет выступает в роли инспектора манежа. В течение часа медвежатник Барли демонстрирует свои силовые навыки, русалка Палаша поёт серенады из купальни, мим Свечкоступ играет в молчаливые игры со зрителями, а волшебные драконы с ярким серпантином на хвостах совершают ослепительные синхронные полёты в сопровождении труппы акробатов, клоунов и факиров. Если персонажи пытаются нарушить ход представления, господин Свет прерывает их действия шуткой и сохраняет весёлый тон. Тем не менее, грубые выкрики группы понижают настроение карнавала на 1 (см. раздел «Отслеживание настроения» ранее в этой главе).

Ближе к концу шоу господин Свет спрашивает, не хотят ли гости выступить перед публикой со своими собственными номерами. Любой персонаж, принявший это предложение, может воодушевить зрителей, совершив проверку Харизмы (Выступление) Сл 14, и при успехе повысить настроение карнавала на 1. Если несколько персонажей решили выступить вместе, совершите групповую проверку и при успехе повысьте настроение карнавала на 3. Персонаж может улучшить настроение карнавала только один раз за время феерии.

В конце представления Барли приглашает всех удачно выступивших персонажей встретиться с господином Сумраком и господином Светом (см. раздел «Встреча с Сумраком и Светом» ранее в этой главе).

Час 8: Коронация монарха Сумеречного света

Большинство звёзд играют свою роль в коронации, которая чествует гостя, проявившего огромный энтузиазм во время карнавала. События разворачиваются следующим образом:

- Пока зрители занимают свои места в Главном шатре, ускользающий зверь Дэрлагрон сопровождает господина Сумрака из его фургона на коронацию, оставив клоуна Тако охранять зону для персонала.
- Господин Сумрак и Дэрлагрон стоят в стороне рядом со Свечкоступом, пока господин Свет произносит вступительную речь и происходят выборы монарха (см. раздел «Выборы монарха»). Свечкоступ держит шляпную коробку, в которой находится корона монарха.
- Господин Сумрак достаёт корону из золотых бабочек и надевает её на голову монарха. Господин Свет коронует его с помощью *флюгера Сумеречного света.* Счастливые клоуны осыпают их блёстками.
- Сумрак и Свет сопровождают монарха в его дефиле по сцене, пока русалка Палаша поёт радостную песню, а вокруг неё порхают пикси.
- Когда песня Палаши заканчивается, господин Свет ведёт монарха на парад по карнавалу, за ним следуют остальные гости, а медвежатник Барли запускает фейерверки. Тем временем Дэрлагрон сопровождает господина Сумрака обратно в его фургон.

Выборы монарха. *Флюгер Сумеречного света* выбирает монарха из гостей карнавала: он создаёт нить золотого света, которая устремляется к избраннику. Если на карнавале хорошее настроение, выберите персонажа, который чаще остальных повышал его, или попросите игроков выбрать персонажа для коронации. Если среди них нет подходящего кандидата, то из толпы выбирается ликующий полурослик, одетый в одежду из цветов. Господин Свет излучает жизнерадостность и доводит церемонию до конца в независимости от того, кто был избран.

В конце праздника, когда карнавал заканчивается, церемониальная корона телепортируется обратно в шляпную коробку. Свечкоступ относит её в зону для персонала и передаёт клоуну Тако, который прячет её внутри фургона господина Сумрака и господина Света.

Вмешательство Кувыркорд. Если к концу вечера персонажи не нашли путь в Призмир, им на помощь приходит Элливик Кувыркорд (см. раздел «Сад пиршеств» ранее в этой главе). Гномиха-бард появляется рядом с персонажами, восклицая: «Давно пора вам, ребята, побывать в другом месте». Она быстро отводит их к Залу иллюзий, приглашает войти внутрь и шёпотом произносит следующее заклинание: «Тута, Здеся, туда-сюда; блуждай Тама, покажи мне куда». Используя его, персонажи могут отправиться в Призмир (см. раздел «В Зазеркалье» ниже). Если их преследуют, Кувыркорд отвлекает преследователей песней, а затем исчезает так же таинственно, как и появилась.

Развитие событий

Монарх Сумеречного света получает чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в *«Руководстве Мастера»* для получения дополнительной информации) и следующие преимущества:

Чары монарха. Вы можете отрастить пару прекрасных крыльев бабочки. Пока у вас есть крылья, вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и бонус +5 ко всем проверкам характеристик, основанным на Харизме. Эти эффекты длятся в течение 1 часа. После трёх использований вы теряете эти чары.

Если один из персонажей становится монархом Сумеречного света, отметьте этот факт в журнале сюжета. Даже после того, как действие чар закончится, персонаж навсегда сохранит за собой титул монарха Сумеречного света. Этот титул имеет большой вес в Призмире. Фейские существа домена не будут нападать на монарха Сумеречного света, если только он сам не нападёт на них первым. Более того, в Призмире они относятся к монарху Сумеречного света с большим почтением, обращаясь к нему «Ваше Величество» или «Ваше Высочество». Персонажи не подозревают об этих преимуществах, пока не прибудут в Призмир и не начнут взаимодействовать с его жителями.

В Зазеркалье

Если персонажи получают какой-либо рычаг давления на господина Сумрака и господина Света, украв *часы Сумеречного света* или воплотив иной замысел, владельцы карнавала приведут их в Зал иллюзий:

> Когда Сумрак и Свет перемещаются по Залу иллюзий, в отражениях зеркал вы видите мрачных детей шадар-каев, за которыми следуют ваши собственные юные образы. Вскоре они просят вас остановиться. В зеркале перед вами вы видите ваше обычное отражение.
>
> Господин Сумрак обращается к вам тихим голосом: «Всё, что вы ищете, и даже больше, лежит за этим зеркалом. Если Вы хотите пройти через него, то встаньте перед ним и повторите заклинание: «Тута, Здеся, туда-сюда; блуждай Тама, покажи мне куда».

Страна Фей ждёт вас!

Сумрак и Свет не упоминают о ковене Песочных часов и разделе Призмира, но если на них надавить, они делятся следующей информацией:

- Страна за зеркалом называется Призмир, и там обитает тайный покровитель карнавала — архифея Зибильна.
- Тот, кто пробирается на карнавал без билета, может лишиться чего-то важного. Всё украденное попадает в Призмир.
- Зеркало — односторонний портал. Прибыв в Призмир, герои должны найти свой собственный путь обратно.

Шаг за зеркало

Когда персонаж произносит заклинание Сумрака, стоя перед своим истинным отражением в Зале иллюзий, прочтите:

> В зеркале появляется клубящийся туман, который окутывает ваше отражение.

Любое существо, коснувшееся поверхности туманного зеркала, проходит сквозь него и попадает в Тута, одно из трёх царств разделённого Призмира (см. главу 2). Если персонаж пытается взять с собой *часы Сумеречного света* или *флюгер Сумеречного света*, предмет падает на пол, когда он переступает порог зеркала. Ни один из этих предметов не может попасть в Призмир.

Если господин Сумрак и господин Свет присутствуют при переходе, они ждут, пока не останется последний персонаж, а затем сообщают ему следующую информацию:

> *Сумрак:* «Помните о Правиле трёх: будущее, настоящее, прошлое».
>
> *Свет:* «Найдите рог единорога и освободите, наконец, спящую королеву».

Перейдите к главе 2, как только персонажи пройдут через волшебное зеркало.

Искатели приключений спасаются на одном из воздушных шаров Бавлорны Гнилой Соломы, наполненных болотным газом

ГЛАВА 2

Тута

Когда домен Призмир был разделён между каргами ковена Песочных часов, Бавлорна Гнилая Солома превратила свою часть в болото, известное как Тута. Это зловещее место, где свет солнца скрывает промозглый туман, нависший над землёй, а жестокие и безжалостные разбойники охотятся на потерявшихся и оказавшихся в затруднительном положении путешественников. Тута — царство настоящего, где жизнь и разложение идут рука об руку, где существа живут сегодняшним днём, не заботясь о прошлом или последствиях своих решений.

В глубине Тута лежит Провал — палаточный городок, построенный вокруг древнего колодца. Поселение населяют жаболюды, а в самом его сердце скрывается жуткая хижина Бавлорны.

Проведение этой главы

Персонажи оказываются в Тута, когда они проходят через волшебное зеркало в Зале иллюзий на карнавале Сумеречного света.

Перед вашей первой игровой сессией в Тута выполните следующие действия, чтобы сделать игровой процесс максимально увлекательным:

- Карга Бавлорна Гнилая Солома, известная также как Криворотая Лорна, заправляет Тута. Прочитайте описание и ознакомьтесь с её блоком статистики в приложении В.
- Полностью прочитайте эту главу.
- Изучите карту Тута. Отмеченные на карте места описаны далее в этой главе.

Потерянное в Тута

Если вы используете зацепку приключения «Потерянное», проверьте в журнале сюжета, что именно хотят вернуть персонажи из украденного Бавлорной. Обворованные этой каргой персонажи начинают чувствовать, что искомое находится где-то в Тута, хотя они и не знают где именно. Это чувство исчезнет, если персонаж вернёт себе потерянное или покинет Тута без него. Карга хранит украденное во рту бронзовой статуи жабы в своей хижине (см. область B19).

Когда вы и ваши игроки будете готовы начать эту часть приключения, начните повествование с раздела «Прибытие в Тута».

Путешествие по Тута

Используйте карту Тута в качестве наглядного описания близлежащих ориентиров, которые могут видеть персонажи, и позвольте игрокам выбрать, куда они хотят отправиться. Отмеченные на карте места описаны далее в этой главе.

После того, как персонажи прошли через зеркало на карнавале Сумеречного света, они появляются на вершине разрушенного виадука под названием Путь королевы, откуда открывается вид на обширное болото Тута. Спустившись вниз, они становятся свидетелями крушения воздушного шара и сталкиваются с группой поющих бандитов.

Персонажи, ищущие место крушения аэростата, находят его свисающим с наклонённой башни. Внутри корзины шара в клетке находится волшебный дракон рыцарь по имени сэр Талавар, который просит помощи у персонажей. Чтобы освободить его из магической клетки, они должны отправиться к холму Телемия и найти гоблиншу с ключами. В ходе своих странствий они могут оказаться на Разбойничьем тракте, где их подстерегает отъявленный негодяй по имени Агдон Длинношарф.

По мере продвижения по болоту персонажи могут поучаствовать в одном или нескольких случайных столкновениях, описанных в разделе «Случайные столкновения в Тута».

Проводник из Тута в Здеся

Если персонажам понадобится проводник в Здеся, они смогут найти его в Провале — доме Бавлорны Гнилой Соломы и жаболюдов Сырого двора. Оживлённое пугало по имени Клешнестук может провести персонажей из Тута в Здеся и обратно. Клешнестук находится в области D5, но вы можете переместить пугало в другое место, если группа не посетит эту область.

Обзор Призмира

Призмир был единым доменом Страны Фей, пока ковен Песочных часов не разделил его на три царства: огромное болото Тута, древний лес Здеся и штормовой перевал Тама. Единственный способ восстановить Призмир в его прежнем виде — освободить архифею Зибильну, застывшую во времени и запертую в своём дворце на пересечении Тута, Здеся и Тама.

В этой главе представлена общая информация о Призмире, поскольку именно в Тута персонажи делают свои первые шаги в домене Страны Фей.

Разделённый домен

На карте Призмира изображён домен Страны Фей, разделённый на четыре части: три царства — Тута, Здеся, Тама, — и Дворец сокровенных желаний. Эти фрагменты отделены друг от друга и от остальной части Страны Фей стенами сияющего серебристого тумана.

Карги ковена Песочных часов и их прислужники могут свободно перемещаться между Тута, Здеся, Тама и Дворцом сокровенных желаний, спокойно проходя сквозь или перелетая через стены тумана. Магия мгновенно переносит их на границу той части Призмира, куда они намеревались отправиться. Большинству остальных существ, включая персонажей, запрещено покидать одну часть Призмира и переходить в другую. При приближении к границам Тута, Здеся, Тама или к Дворцу, они увидят, что все проходы заволокло туманом, который сбивает их с пути и приводит обратно туда, откуда они пришли. Попытки облететь туман также закончатся ничем. Пункт назначения всегда будет находится впереди на одном и том же расстоянии.

Внешние границы Призмира закрыты похожими на туман стенами. Никто не может пройти через них без согласия Зибильны, которого она не может дать, так как застыла во времени. Даже карги ковена Песочных часов скованы этим ограничением. Для того, чтобы покинуть Призмир или вернуться в него, им приходится использовать заклинание *уход в иной мир [plane shift]*. Другие существа, способные наложить это заклинание, могут перемещаться таким же образом.

Дружелюбные проводники

В каждом из царств Призмира персонажи могут найти проводника — приспешника-предателя из ковена Песочных часов, готового и способного провести их из одного царства в другое. В компании одного или нескольких проводников, они могут пройти сквозь туман, разделяющий царства Призмира. В их число входят:

- Клешнестук. Пугало размером с ребёнка живёт в Тута и может безопасно провести существ из Тута в Здеся и обратно. Персонажи могут найти его в Провале (описано далее в этой главе).
- Выскочка. Оживлённая маслёнка обитает в Здеся и может безопасно провести существ из Здеся в Тама и обратно. Она описана в главе 3.
- Амидор. Одуванчик-сорвиголова обитает в Тама и может безопасно провести существ из Тама в Тута и обратно. Ему также известен маршрут к Дворцу сокровенных желаний. Смотрите главу 4 для получения дополнительной информации об этом проводнике.

Дворец сокровенных желаний можно увидеть сквозь завесу тумана с определённых точек трёх царств Призмира. Чтобы добраться до него, персонажи должны заручиться помощью одуванчика Амидора или других существ домена. Чтобы навсегда покинуть Призмир, им потребуется помощь самой Зибильны, что объясняется в главе 5.

Правила поведения

Несмотря на недееспособность Зибильны, три правила, введённые ей при создании своего домена Страны Фей, продолжают действовать: правило гостеприимства, правило собственности и правило взаимности. Эти три правила известны всем в Призмире и должны соблюдаться как местными, так и гостями:

Правило гостеприимства. Когда друг, враг или незнакомец входит в ваш дом, ожидается, что вы будете любезны с ними до тех пор, пока они своими словами или действиями не докажут, что не заслуживают вашего гостеприимства.

Правило собственности. Вы не должны ничего красть у друга, врага или незнакомца. Брать то, что вам не принадлежит, без разрешения законного владельца — преступление и непростительное нарушение этикета.

Правило взаимности. Когда друг, враг или незнакомец предлагает вам подарок, вы обязаны принять его и предложить что-то сопоставимое по ценности взамен, будь то подарок или услуга. Этот взаимный обмен не обязательно должен произойти немедленно.

Когда Зибильна управляла Призмиром, мало кто из подданных осмеливался нарушать её правила. Те же, кто отваживался преступить их, обычно исчезали без следа. Даже сейчас, во время правления ковена Песочных часов, правила продолжают действовать, хотя обстоятельства и изменились. Карги твёрдо верят в гостеприимство и взаимность, но у них эгоцентричный взгляд на собственность — каждая заявила о праве собственности на всё в своём царстве. Например, Бавлорна Гнилая Солома считает себя владелицей Тута и всего, что в нём есть.

Кроме того, карги менее склонны наказывать нарушителей, чем Зибильна. Поэтому другим жителям Призмира не вполне ясно, когда правило нарушается. Например, грабители могут брать что хотят у других, не заплатив, и, похоже, с ними не происходит ничего плохого. Но одного этого факта недостаточно, чтобы большинство стало нарушать правило собственности. Ходят слухи, что разбойники могут действовать в интересах карг.

Если Зибильна вернётся, то правила вновь будут строго соблюдаться, и бандитам придётся заняться своими злодеяниями где-нибудь в другом месте.

Домен
Призмир
Тама
Матерхорн
Маяки Фей
Локберихендж
Шахта бригганоков
Путь королевы
Провал
Дворец сокровенных желаний
Разбойничий тракт
Тута
Косая башня
Холм Телемия
Здеся
Малыш Дуб
Тёмновислово
Капризный пруд
Пещера Ниба
Масштаб в милях
0
2
4
6
8

Дети Призмира

В этой и следующих главах персонажам могут встретиться дети, попавшие в Призмир с каранавала Сумеречного света или иными путями. Эти дети уже давно застряли в домене и забыли о мирах, из которых пришли. При этом они совсем не постарели.

Магия Зибильны защищает всех детей в Призмире, кроме существ, притворяющихся ими. Карги ковена Песочных часов знают об этой магии и не в силах её рассеять. Любой ребёнок, которому может быть причинён вред в результате действий другого существа, исчезает во вспышке разноцветного света и переносится невредимым в безопасный уголок Призмира. Пока Зибильна не пожелает, чтобы ребёнок вернулся к ней, до него нельзя будет добраться ни из царств домена, ни из дворца. Изолированных таким образом детей нельзя обнаружить или увидеть с помощью магии.

Изменение домена

Призмир, как и другие домены Страны Фей, сформирован из эмоций его жителей. Даже незначительные существа могут немного изменить домен, пока более могущественная сила не окажет своё влияние. Например, в присутствии особо несчастного гоблина могут завянуть цветы. Смех сатира может вызвать появление улыбки на стволе обычного дерева поблизости. Более могущественное существо, такое как карга, может изменить большую часть домена, превратив его в отражение своего эмоционального состояния. Архифеи настолько тесно связаны со Страной Фей, что их эмоции могут изменить весь домен, перевешивая эмоциональное влияние всех остальных существ. Состояние покоя Зибильны позволяет другим существам воздействовать на Призмир сильнее, чем во время бодрствования архифеи.

Любой сильный эмоциональный всплеск или изменение настроения персонажей может вызвать незначительную реакцию окружения в царствах Призмира. Вы можете определить эту реакцию, выбрав понравившуюся запись или совершив бросок по таблице «Изменение домена». Не каждая испытываемая в Призмире эмоция приводит к изменению окружающего мира. Вы можете применить эти эффекты, когда страсти накаляются, напомнив своим игрокам о разнице между Страной Фей и Материальным планом. Поскольку эти эффекты не влияют на сюжет, вы можете отказаться от них, если хотите.

Когда Зибильна будет освобождена, другие существа потеряют способность влиять на её домен, пока она жива, дееспособна и находится в Призмире.

Смерть в Призмире

Каждый раз, когда существо, в том числе персонаж игрока, умирает в Призмире, его смерть может вызвать один из нескольких магических эффектов, созданных Зибильной. Совершите бросок к8 по таблице «Последствия смерти», чтобы определить эффект:

Последствия смерти

к8	Эффект
1	Труп существа превращается в камень.
2	Труп существа быстро разлагается. Спустя 1 минуту остаются только кости.
3–6	Без дополнительного эффекта.
7	Труп существа сохраняется в течение 10 дней, как под воздействием заклинания *нетленные останки [gentle repose]*. Для сохранности труп покрывается переливчатой плёнкой, похожей на оболочку пузыря. Любой урон причинённый трупу прерывает действие заклинания.
8	Существо мгновенно возвращается к жизни с 1 хитом, как под воздействием заклинания *возрождение [revivify]*.

Изменение домена

к8	Реакция на положительную эмоцию	Реакция на негативную эмоцию
1	Поблизости весело стрекочут сверчки и поют птицы.	Поблизости скрипят и стонут деревья.
2	Поблизости распускаются цветы или прорастают вкусные грибы.	Поблизости вырастают уродливые сорняки или колючие бесцветные побеги.
3	Поблизости собираются и танцуют светлячки.	Вас донимают мухи.
4	Кажется, неоживлённый предмет поблизости улыбается.	Кажется, неоживлённый предмет поблизости хмурится.
5	Над вами появляются облака в форме маленьких сердечек.	Облако над вами принимает форму печального лица старой женщины.
6	Лёгкий ветерок приносит сладкий аромат.	Холодный ветер приносит гнилостную вонь.
7	Поблизости раздаётся кваканье **лягушки [frog]**, похожее на слова «Я люблю тебя».	Поблизости **ворон [raven]** издевается над вами, имитируя звуки детского плача.
8	Вы находите золотой жёлудь. Если вы закопаете его в землю, через мгновение в этом месте вырастет дружелюбный **пробуждённый куст [awakened shrub]**	Вы находите золотой жёлудь. Если вы закопаете его в землю, через мгновение в этом месте вырастет враждебная **ветвистая зараза [twig blight]**.

Сбор еды в Призмире

Любой персонаж, потративший не менее 1 часа на поиски питьевой воды в дикой местности Призмира, может совершить проверку Мудрости (Выживание) Сл 15. При успехе он находит природный источник, который может обеспечить группу любым количеством пресной воды.

Добывать пищу ещё проще. Любой персонаж, потративший не менее 1 часа на поиски провизии, может совершить проверку Мудрости (Выживание) Сл 10. При успехе он находит достаточно еды, чтобы на 1 день накормить всю группу. При успехе на 10 или больше, персонаж находит одно или несколько съедобных угощений Страны Фей, определяемых броском к8 по таблице «Лакомства Страны Фей».

Лакомства Страны Фей

к8	Лакомства
1	Три имбирных пряника в форме эльфов, уложенные стопкой на деревянную тарелку
2	Мятный трёхлистный клевер (в течение следующих 8 часов любое съевшее лист с клевера существо может телепатически общаться с другим съевшим лист с такого же клевера существом на расстоянии до 100 футов)
3	Восхитительный оранжевый цветок, который шепчет: «Съешь меня» (головка цветка терпкая, а стебель сладкий)
4	Белый и серый старошляпочник (у любого съевшего больше половины гриба существа магическим образом меняется внешность — он выглядит стариком в течение следующих 24 часов)
5	Облачко сладкого сахарного тумана (по консистенции и вкусу оно похоже на сахарную вату)
6	Блестящий красочный цветок подсолнечника, который светится как фонарь в течение 8 часов, после того, как его сорвали (его вкус напоминает пряный мёд)
7	Небольшой слоёный мясной пирог, завёрнутый в красочную салфетку (пирог сытный и вкусный)
8	Тыква в форме пухлого маленького дракона (любое существо, съевшее больше половины начинки тыквы, получает 2к4 + 2 временных хитов)

Обзор Тута

Часть Призмира, известная как Тута, представляет собой огромное болото, образованное переплетениями мангровых корней, широкими просторами вязкой трясины и таинственными местами, наполовину погруженными в ил. Тута служит домом для странных и пугающих существ, а земля усеяна древними колодцами, которые извергают и с чавканьем поглощают грязную воду, пропитавшую эту местность. Карга Бавлорна Гнилая Солома устроила своё логово в сердце Тута — Провале.

Колебание уровня болотных вод

Зловонные воды Тута время от времени поднимаются и опускаются. За считанные минуты жижа глубиной по шею может отступить, обнажая сырой пейзаж, состоящий из хлюпающей грязи и скелетоподобных корней мангровых деревьев, но лишь до тех пор, пока вода не просочится обратно в болото, вновь заполнив его за пару-тройку часов. Приливы и отливы имеют сверхъестественное происхождение: Тута усеян древними каменными колодцами, известными как «ведьмины колодцы», которые периодически извергают и поглощают болотную воду (см. раздел «Ведьмины колодцы» ниже для получения дополнительной информации).

Обитатели Тута привыкли к постоянно меняющемуся уровню воды, но новичкам это может показаться тревожным и раздражающим фактором. Уровень воды меняется каждый раз, когда вы этого захотите. Требуется 1к10 минут для изменения уровня воды с высокого на низкий, и наоборот.

Особенности высокого уровня воды

Глубина. Уровень воды поднимается до 5 футов. Существа без скорости плавания перемещаются по воде с половиной своей скорости.

Видимость. Видимость под водой составляет 10 футов.

Особенности низкого уровня воды

Труднопроходимая местность. Липкая грязь на открытом дне болота является труднопроходимой местностью.

Грязевые ямы. Персонажи, идущие по болоту, могут наткнуться на яму, наполненную засасывающей грязью. Каждый раз, когда вы решите использовать эту опасность, попросите персонажей совершить групповую проверку Мудрости (Выживание) Сл 10. При успехе персонажи замечают опасность и избегают её. При провале персонаж с наименьшим результатом проверки, проваливается в яму с засасывающей грязью глубиной 10 футов (используйте правила зыбучих песков из *«Руководства Мастера»*).

Ведьмины колодцы

Эти волшебные колодцы разбросаны по всему Тута. Их создатели и первоначальное предназначение давно забыты. В дни правления Зибильны колодцы служили местом сбора, где Феи торговали и обменивались сплетнями.

Когда ковен Песочных часов захватил власть, Бавлорна испортила колодцы своей магией. Отвратительные потоки хлынули наверх, затопив Тута и превратив его в гниющее болото. Теперь колодцы то извергают грязные воды, то поглощают их обратно, меняя пейзаж от затопленного болота до грязной трясины через различные промежутки времени.

Каждый колодец имеет 10 футов в диаметре, окружён тёсаным камнем и возвышается на 3к10 футов над уровнем земли. В них обитают 1к4 **блуждающих огоньков [will-o'-wisp]**, которые всплывают наверх, чтобы поприветствовать вновь прибывших. Их мировоззрение хаотично-доброе, а не злое. Это духи существ, которые утонули во время затопления их царства Бавлорной. Из-за этого они боятся и избегают каргу. Блуждающие огоньки просят персонажей представиться и сообщить о своих намерениях. Если те захотят помочь в устранении причинённого Бавлорной ущерба, они порадуются перспективе гибели карги. Блуждающие огоньки не могут отойти от своего колодца дальше 300 футов, но они готовы помочь незнакомцам, которые согласятся отомстить за них. У этих блуждающих огоньков есть следующее дополнительное действие, с помощью которого они наделяют даром существ, готовых выступить против Бавлорны:

Волшебный дар (перезаряжается после продолжительного отдыха). Блуждающий огонёк наделяет даром одно видимое им существо, кроме Нежити, в пределах 5 футов. Одариваемый получает к4 и может в течение следующих 24 часов в любой момент бросить её и добавить выпавшее значение к одной совершаемой им проверке характеристик, броску атаки или спасброску. Одновременно существо может обладать только одним таким волшебным даром.

Прибытие в Тута

Когда персонажи в первый раз появляются в Тута, прочтите следующий текст в рамке вслух:

> Вы стоите на краю разрушенного виадука под туманным сумеречным небом. Эстакада, построенная из светлых камней, которые слабо светятся изнутри, возвышается над окружающим ландшафтом. Большая часть его пролётов разрушена, а уцелевшие части разделены широкими провалами.
>
> Под вами во все стороны расстилается окутанное туманом болото. От его поверхности доносится запах гниющих растений. Над болотом разносятся голоса природы — диссонирующая симфония квакающих лягушек и поющих птиц.

Персонажи находятся на изолированном участке Пути королевы (показан на карте Тута), который когда-то был надземной дорогой, ведущей ко Дворцу сокровенных желаний. С тех пор, как Зибильна застыла во времени, Путь королевы пришёл в упадок. Сохранились лишь его отдельные участки.

Дорога шириной 20 футов находится на высоте 100 футов над болотом. Часть дороги, на которой находятся персонажи, расположена к западу от Косой башни. На нижней части каждой колонны поддержки растут большие разноцветные трутовики. Болотистая местность вокруг опор скрыта под покровом тумана высотой 10 футов, который сильно заслоняет всех существ внутри него.

Ступеньки и перила, вырезанные на каждой из колонн, ведут вниз к грибам. Персонажи могут воспользоваться ступеньками, перилами и трутовиками, чтобы безопасно спуститься по опоре виадука, или снаряжением для лазания (в любом случае проверки характеристик не требуется). Также заклинания *падение пёрышком [feather fall]*, *паук [spider climb]* и подобные им позволят группе безопасно добраться до земли. Любой персонаж, пытающийся взобраться на колонну без использования ступенек, перил, снаряжения для лазания или магии, должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 13, иначе упадёт, получив урон от падения как обычно.

Крушение воздушного шара

Перед тем, как спуститься с виадука, персонаж с самым высоким значением пассивного Восприятия кое-что замечает:

> Вы замечаете большой воздушный шар, сшитый из лоскутов, высоко в небе. Он бесконтрольно вращается, будто его оболочку проткнули, а плетённая корзина под ним сильно раскачивается. Затем шар пропадает в тумане примерно в миле от вас, исчезая из виду.

Он врезается в Косую башню, которую персонажи не могут разглядеть сквозь туман и дымку. Описание воздушного шара и его пассажиров смотрите далее в этой главе в разделе «Трагический полет сэра Талавара и Виггльвога».

Спуск вниз

Уровень воды в болоте под виадуком в настоящее время низкий (см. раздел «Колебание уровня болотных вод» ранее в этой главе). Когда последний из персонажей спускается вниз, из болота неожиданно взлетает гигантский журавль, до этого скрытый туманом (используйте блок статистики **птеранодона [pteranodon]**). Он не представляет опасности, но его стремительное движение привлекает внимание банды грабителей, скрывающейся неподалёку.

После того, как птица улетит, прочтите вслух следующий текст в рамке:

> Под ногами хлюпает липкая грязь, из небольших луж, частично скрытых туманом, растут спутанные мангровые заросли, а по всему болоту на гниющих брёвнах и пнях растут фиолетовые грибы. Светящиеся сверчки, похожие на светлячков, беззаботно стрекочут, пока их не схватят языки голодных лягушек.
>
> До вас доносятся несколько голосов, исполняющих маршевую песню. Пение становится громче, и из тумана появляются шесть прямоходящих кроликов в одежде. Двое тянут за поводья гигантскую улитку, а остальные держат дубинки и пращи.

Поющие зайцегоны — это шесть **зайцегонов-грабителей** (см. приложение С), которые промышляют воровством, но избегают убийств. Марш посвящён их печально известному капитану Агдону Длинношарфу, с которым персонажи могут столкнуться позже в этой главе. Вот так звучит их песня:

Тута
Провал
Разбойничий тракт
Путь королевы
Косая башня
Холм Телемия
1 2 3 4 5
Масштаб в милях

Дубиной и камнем ударим по лицам,
Гоните деньжата, от нас вам не скрыться!
Но никто в нашей банде не стоит и пальца
Крутого лихого коварного зайца!

Отъявленный вор, его шарф превосходный
Известен округе как символ свободы.
Улыбка-оскал предвещает коварство,
Мелькнёт его шарф — не найдёте вы зайца!

Как молния быстрый, шарфом обмотает,
Он схватит, удавит и наземь повалит.
Вы можете плакать, ругаться, молиться,
Во славу Агдона, преступного принца!

Четверо грабителей приближаются с оружием наготове, а двое оставшихся подгоняют своё вьючное животное — **гигантскую улитку** (см. приложение С). Улитка враждебна к своим хозяевам и безразлична к другим существам. Персонажи, участвовавшие в гонке на улитках на карнавале Сумеречного света (см. главу 1), совершают с преимуществом проверки Мудрости (Уход за животными), чтобы завоевать расположение гигантской улитки, превратив её в дружелюбного союзника.

Отыгрыш грабителей

Если персонажи не нападают на бандитов сразу, одна из них с оружием наготове взмахом руки даёт сигнал прекратить пение. Она представляется как Джеббек и говорит персонажам: «Это ограбление! Не сопротивляйтесь, иначе мы живого места на вас не оставим!»

Джеббек не интересуют деньги. Она требует, чтобы каждый персонаж расстался со своим воспоминанием о чувстве восторга, когда они получили самый желанный подарок. Джеббек достаёт закупоренную тыкву для хранения этих моментов. Пробка тыквы украшена золотым навершием, и пока грабительница держит тыкву, любой добровольно прикоснувшейся к пробке персонаж теряет выбранное ею воспоминание. Оно исчезает из памяти персонажа и оказывается запертым в тыкве. Дайте каждому игроку пару минут, чтобы придумать это воспоминание и записать его в своём бланке персонажа. Если из тыквы вытащить пробку, то все запертые внутри воспоминания возвратятся к своим первоначальным владельцам.

Если группа соглашается, зайцегоны уходят с тыквой, наполненной счастливыми воспоминаниями, бросив напоследок: «Агдон Длинношарф благодарит вас!». Если один или несколько персонажей отказываются расстаться со своими счастливыми моментами, грабители угрожают им расправой. В это время персонажи могут совершить групповую проверку Харизмы (Запугивание) Сл 13. При успехе бандиты ошарашены их решимостью и отступают в болото, не рискуя связываться с группой. При провале зайцегоны попытаются избить персонажей до бессознательного состояния и украсть их оружие. Если же ход сражения оборачивается не в их пользу, они убегают.

Тыква Джеббека — подарок Агдону Длинношарфу от Бавлорны Гнилой Соломы. Хотя любой может открыть и закрыть пробку тыквы, но лишь Агдон или другое выбранное им существо (в данном случае Джеббек) могут использовать тыкву для хранения воспоминаний.

Случайные столкновения в Тута

Используйте случайные столкновения, чтобы «оживить» это болото или предоставить персонажам больше возможностей для взаимодействия с окружением. Вы также можете использовать их, чтобы предоставить игрокам информацию, которую они могли пропустить раннее в истории.

Случайное столкновение происходит каждый раз, когда вы этого захотите. Совершите бросок к8 по таблице «Случайные столкновения в Тута», чтобы определить с чем столкнутся персонажи. Если при совершении броска выпадет тот же результат, что и в предыдущий раз, и вы не хотите повторяться, выберите другое, более подходящее для игроков столкновение.

Случайные столкновения в Тута

к8	Столкновение
1	Болотный газ
2	Брошенный плот
3	«Гостиница в конце пути»
4	Грязевые мефиты
5	Затопленное поле боя
6	Ручей видений
7	Фонтанирующий ведьмин колодец
8	Ходулисты

Болотный газ

Одна из природных опасностей Тута — болотный газ внутри радужных пузырей, появляющихся из болотного ила. Когда он касается чего-то острого, например ветки или травинки, то лопается со звуком сдавленного смешка, и выпускает газ, который пахнет старым сыром.

Пересекая болото, группа оказывается на кишащей газовыми пузырями местности, и персонажи должны совершить проверку Мудрости (Выживание) Сл 10. При успехе ни один из пузырей не лопается рядом с ними, пока они пробираются вперёд. При провале пузырь лопается в пределах 10 футов от персонажа с наименьшим результатом проверки, при этом, возможно, затрагивая других персонажей поблизости на ваше усмотрение.

Любое существо в пределах 10 футов от лопнувшего пузыря, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе будет страдать от магического эффекта газа в течение 1 часа. Совершите бросок по таблице «Болотный газ», чтобы определить эффект.

Гостиница в конце пути

Болотный газ

к8	Вид эффекта
1–3	**Бормотание.** Каждый раз, когда персонаж говорит, его слова звучат как тарабарщина, которую понимает лишь он сам и другие пострадавшие от газа. Этот эффект не влияет на его способность накладывать заклинания с вербальным компонентом.
4–5	**Икота.** Персонаж переживает крайне раздражающий приступ икоты. Чтобы произнести заклинание с вербальным компонентом, он должен преуспеть в проверке Телосложения Сл 10. Кроме того, он совершает с помехой проверки Ловкости (Скрытность), чтобы скрыться.
6–7	**Бородавки.** По всему телу персонажа появляются отвратительные бородавки. Они крайне непривлекательны, но не оказывают никакого вредного эффекта.
8	**Горький привкус.** Во рту персонажа появляется неприятный привкус, а всё съеденное и выпитое им — ужасно на вкус. Только слизни кажутся исключением — на вкус они напоминают спелую вишню.

Брошенный плот

Группа находит брошенный деревянный плот размером 8×8 футов, который может поддерживать на плаву до 1 200 фунтов. Им понадобится 10-футовый шест или похожий инструмент, чтобы направлять его по воде. При низком уровне болотных вод плот застревает в грязи. Персонажам придётся нести или тащить его, чтобы продолжить движение. Плот весит 300 фунтов.

«Гостиница в конце пути»

«Гостиница в конце пути» — единственный постоялый двор в Тута. Он ползает по болоту на ножках без костей и его скорость ходьбы равна 30 футам, которая не уменьшается из-за болотистой местности и воды глубиной до 10 футов. Группа встречает постоялый двор во время своего продвижения через болото. Спустя каждую пройденную милю он делает остановку на 10 минут и опускается на землю, чтобы гости могли безопасно войти или выйти.

Маршрут передвижений постоялого двора по болоту совершенно непредсказуем. Во времена единого Призмира он мог перемещаться в любую точку владений Зибильны. Теперь же постоялый двор не может покинуть Тута.

Ходулист

Гостиница представляет собой приземистое трёхэтажное строение с черепичной крышей и изъеденными червями деревянными стенами. Десятки бледно светящихся крошечных сфер снаружи здания жужжат подобно мухам. Передвигаясь, сооружение раскачивается и вздымается, но внутри этого совершенно не чувствуется.

Когда оно проходит мимо персонажей, они улавливают запах сытного рагу, доносящийся из его открытых окон, и видят поднимающийся из каменной трубы дым.

Чтобы показать интерьер двора воспользуйтесь картой постоялого двора в приложении С *«Руководства Мастера»*.

Хозяйка постоялого двора. Цу Харабакс — пожилая женщина (нейтральный человек, **друид [druid]**), которая самостоятельно управляет «Гостиницей в конце пути» с тех пор, как ковен Песочных часов захватил контроль над Призмиром. Она слышала, что Зибильна заперта в своём дворце, но ей неизвестно никаких подробностей. Цу была бы рада возвращению архифеи — ведь это позволит её сбежать из болотной трясины Тута.

Цу презирает Бавлорну. Если персонажи упоминают каргу или ковен Песочных часов, друидка сплёвывает и бормочет: «Вот во времена Зибильны об этом постоялом дворе говорил весь Призмир». Она говорит о ней с благоговением, хотя её тон и остаётся угрюмым.

Остановка на постоялом дворе. Цу предлагает своим гостям бесплатное место для ночёвки, горячее питание и вкусный сливовый пирог. Правило взаимности требует, чтобы гости отплатили ей за доброту (см. раздел «Правила поведения» ранее в этой главе). Если персонажи не знают, что подарить Цу, она предлагает: «Подойдёт любая старая безделушка». Цу посчитает достаточным вознаграждением обещание персонажей сделать всё возможное, чтобы восстановить правление Зибильны.

Грязевые мефиты

Это столкновение может произойти только при низком уровне болотных вод. Пять **грязевых мефитов [mud mephits]** появляются из болотного ила вокруг группы и угрожают утащить её вниз, если те не угадают их любимое блюдо. Правильный ответ — грязевые куличики. Каждому персонажу даётся одна попытка. Если они называют правильный ответ, мефиты маниакально хихикают, ныряют обратно в ил и исчезают. Если же никто не угадает правильный ответ, один из элементалей выпаливает его вслух и бросается в атаку. Если в завязавшейся драке будут убиты два или более мефита, остальные ныряют в ил на следующем ходу и исчезают.

Затопленное поле боя

Группа натыкается на трясину, покрывшую поле битвы между эльфами и фоморами. По всей территории разбросаны ржавые, сломанные доспехи и оружие, а также кости мертвецов. Когда персонажи входят в область, из останков появляются два **оживлённых доспеха [animated armor]**. Они имеют явно эльфийское происхождение, а их шлемы сделаны в виде стилизованных совиных голов. В начале столкновения оба доспеха находятся в 20 футах от группы.

Каждый оживлённый доспех повторяет движения ближайшего к нему персонажа. Например, если тот начинает размахивать мечом, он совершает аналогичное движение, хотя у него нет оружия. Если персонаж накладывает заклинание, доспех действием повторяет соматический компонент заклинания в своём следующему ходу, хотя и не способен накладывать заклинания. Если один или оба доспеха подвергаются нападению, они перестают подражать персонажам и начинают защищаться. До тех пор, они безвредны. Доспехи не могут покинуть поле боя.

Конструкт становится неоживлённым, превращаясь в груду металла, если снять с него шлем, снизить количество его хитов до 0 или покинуть область столкновения. Шлем можно снять действием, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 10.

Ручей видений

При низком уровне болотных вод группа случайно обнаруживает ручей шириной 10 футов. Это ручей течёт прямиком из Провала, и любой персонаж, посмотревший в отражение на поверхности воды, мельком видит событие, происходящее в поселении в этот самый момент. Каждый из них увидит что-то своё. Совершите бросок к8 по таблице «Ручей видений», чтобы определить видение для каждого персонажа. Каждый из них может получить только одно такое откровение.

Ручей видений

к8	Событие
1	Маленькое безголовое пугало с металлическими клешнями омара вместо рук примеряет несколько новых голов, в том числе перевёрнутое деревянное ведро и засохший кочан капусты. Он останавливается на большой тыкве.
2	Жаболюд в королевском облачении постоянно поправляет плохо сидящую на нём корону из цветов лилии, листая большой фолиант на своих коленях.
3	Карга с жабьими чертами лица расслабляется в бассейне, в то время как её миниатюрные копии черпают воду и поливают ей голову и плечи.
4	Высокая худощавая фигура в черном плаще с капюшоном и остроконечной черной шляпе поднимается по шаткой лестнице, ведущей к большому ветхому дому на сваях. Когда фигура приближается к дому, кажется, что её тень отделяется от тела, бежит по стене и заползает в открытое окно.
5	Сатир, полулежа в металлической клетке, свисающей с длинного шеста над озером, насвистывает мелодию.
6	Невысокая зловещая пожилая женщина в малиновом чепце, кожаном фартуке и железных сапогах рубит мясо тесаком на серой кухне.
7	Два мерроу проплывают друг за другом в мутной воде.
8	Несколько рядов насаженных на пики голов жаболюдов болтают друг с другом.

Фонтанирующий ведьмин колодец

Вдали слышится шум воды. Звуки приводят персонажей к колодцу высотой 10 футов и диаметром 5 футов. Из него бьёт водяной гейзер, поднимающийся на высоту 30 футов над колодцем. Персонажи с пассивным Восприятием 13 или выше, обнаруживают 1к4 безделушек Страны Фей, подпрыгивающих на вершине фонтана. Совершите бросок по таблице «Безделушки Страны Фей» во введении, чтобы по очереди определить каждую из них. Рядом с каждой безделушкой в пределах 5 футов от гейзера висит в воздухе один невидимый **блуждающий огонёк**.

У фонтана достаточно силы, чтобы поднять в воздух предмет весом до 300 фунтов. Поток воды может быть остановлен, если колодец накрыть предметом весом более 300 фунтов. Если остановить поток воды, поднятое гейзером падает на землю в пределах 5 футов от оголовка колодца.

Блуждающие огоньки — это духи существ, которые владели этими безделушками при жизни. Если персонаж попытается взять одну или несколько из них, духи станут видимыми, обвинят его в бесчестном воровстве и будут настаивать на том, чтобы украденные предметы были немедленно возвращены в колодец. Также блуждающие огоньки готовы принять другую безделушку в качестве замены взятой. Они нападут, если персонаж не вернёт украденные вещицы или не предложит достойной замены.

Ходулисты

Это столкновение происходит на окутанной туманом местности, покрытой болотной травой и усеянной пучками рогоза. Внезапно группа слышит шорох в густой растительности прямо перед ними. После этого из тумана появляются шесть Гуманоидов на ходулях. Ходули позволяют им легко передвигаться по илу и оставаться над водой. Их скорость ходьбы равна 30 футам, и она не уменьшается из-за ила и воды.

В приближающихся ходулистах персонажи узнают шестерых законно-нейтральных **хобгоблинов [hobgoblins]**, одетых в лохмотья и меха (КД 12). К спине каждого их них прикреплена набитая соломой проволочная клетка, в которой лежат 1к20 яиц различных цветов и размеров. Хобгоблины рыщут по болоту в поисках яиц рептилий и птиц, которых они едят или продают жаболюдам Сырого двора (см. далее в этой главе). Существа не проявляют враждебности к незнакомцам.

Если ходулистов не окликнуть, они пройдут мимо персонажей даже не поздоровавшись. Когда персонажи попытаются завязать беседу, хобгоблины останавливаются и некоторое время молча смотрят на них, прежде чем ответить. Если ходоков спрашивают, что они здесь делают, те объясняют (на Гоблинском или, если их не понимают, на Общем), что они собирают яйца для торговли в Провале. Они знают в каком направлении находится это поселение, и легко делятся этой информацией. Ходулисты обращаются в бегство, если персонажи нападают на них.

Места в Тута

Следующие столкновения привязаны к местам, отмеченным на карте Тута. Вы можете изменить местоположение этих локаций по мере необходимости, поместив их на пути персонажей, и списать любое несоответствие с картой на изменчивую природу Страны Фей. Известно, что Страна Фей любит подшучивать над путешественниками — без их ведома она направляет их туда, где они должны оказаться. Персонажи могут направляться в одну часть Тута, а оказаться в совершенно ином месте. В идеале вы должны провести три следующих столкновения в указанном порядке, прежде чем персонажи прибудут в Провал:

Косая башня. Персонажи сталкиваются с уроженцем Страны Фей, но чужаком в Призмире — сэром Талаваром, доблестным волшебным драконом рыцарем на службе у Королевы Лета. От него они узнают, что Зибильна была свергнута каргами из ковена Песочных часов.

Холм Телемия. Это столкновение послужит персонажам поучительной историей о том, что не стоит беспечно относится к сделкам, заключённым с каргой. Они встречают гоблиншу по имени Звоника Звонкая, одержимую коллекционированием ключей.

Разбойничий тракт. В последнем из этих столкновений персонажи встретятся с уроженцем Призмира, который помнит домен до его разрушения ковеном Песочных часов. Гнусный главарь бандитов Агдон Длинношарф может поведать им, как добраться до Провала, если те смогут его одолеть.

Косая башня

Персонажи могут отправиться в сторону Косой башни, увидев в том направлении крушение воздушного шара вскоре после прибытия. В противном случае они натыкаются на это место во время исследования местности. Башня сильно накренилась на одну сторону, и только магия удерживает её от падения. Когда персонажи подойдут к ней, прочтите:

> Над болотом возвышается накренившаяся полуразрушенная каменная башня. Кажется, что она готова упасть в любой момент. Её основание окружено зарослями чёрной ежевики, которая оплела её нижнюю часть. На запутавшихся ветхих верёвках с зубцов накренившейся стороны на крыше башни свисает большая плетённая корзина. Она болтается в тридцати футах над поверхностью болота.

Высота накренившейся башни 50 футов, а её диаметр 20 футов. На противоположной стороне от висящей корзины расположена открытая дверь. Внутри башни пусто. Лестничный пролёт спиралью поднимается по внутренней стене к отверстию в потолке, ведущему на зубчатую крышу.

Заросли чёрной ежевики покрывают всю площадь в пределах 30 футов от башни, а возле открытой двери становятся ещё гуще. Они представляют собой труднопроходимую местность. У каждого 5-футового квадрата зарослей КД 11, 15 хитов, иммунитет к урону психической энергией и уязвимость к урону огнём.

Просьба о помощи

Когда персонажи подходят к краю зарослей ежевики, они слышат шёпот на Общем: «Тсс. Эй, там! Мне нужна ваша помощь!» Шёпот слышится из корзины, свисающей с вершины башни. Если персонаж не отвечает таким же шёпотом, его прерывает резкое «Тихо!». Голос принадлежит сэру Талавару, который спокойно объясняет ситуацию:

> «Как вы можете заметить, я попал в затруднительное положение. Меня зовут сэр Талавар. Я, верный слуга Королевы Лета, прошу вас освободить меня. Понимаете, мой дерзкий побег от мерзкой Бавлорны Гнилой Соломы был в самом разгаре, когда нашему воздушному шару стало худо, и он резко упал в этом крайне неудачном месте. К сожалению, мой пилот — достопочтенный Вигглвог — не выжил, а я уже некоторое время нахожусь здесь в ловушке. Помогите мне. Я должен рассказать моей королеве о падении Призмира!»

Если персонажи громко отвечают, сэр Талавар снова шикает на них. Когда его спросят, почему не стоит шуметь, он ответит:

> В ежевике прямо под дверью башни спят две гадины. Если вы их разбудите, они могут задушить вас или, что ещё хуже, сожрать меня».

Смотрите раздел «Змеи» ниже для получения дополнительной информации о двух гадах.

Находясь на земле персонажи не могут увидеть сэра Талавара, который заперт в птичьей клетке внутри корзины, свисающей с башни. Персонажи, находящиеся на её крыше, могут заглянуть в корзину и увидеть труп пилота воздушного шара Вигглвога, погибшего при крушении. На дне корзины на боку лежит серебряная птичья клетка, а внутри неё находится сэр Талавар. Это фиолетовый **волшебный дракончик [faerie dragon]**, который говорит на Общем, Драконьем, Сильван и Эльфийском. У сэра Талавара есть волшебный меч и следующие дополнительные действия:

Трагический полёт сэра Талавара и Вигглвога

До событий этого приключения сэр Талавар, благородный волшебный дракон и посланник Титании, Королевы Лета, отправился в Призмир, чтобы убедить Зибильну заключить союз с Благим двором против его ненавистных врагов — фоморов. Вскоре он обнаружил, что домен был захвачен каргами из ковена Песочных часов. Однако вернуться с новостями об их предательстве он не успел: Бавлорна поймала его в заколдованную серебряную птичью клетку, которая подавляет магию дракона.

Полный сочувствия жаболюд по имени Вигглвог украл клетку с сэром Талаваром и сбежал на одном из воздушных шаров Бавлорны. Вскоре после этого на аэростат напал злобный ветер (**воздушный элементаль [air elemental]**), в результате чего тот упал на древнюю полуразрушенную башню посреди болот Тута. Жаболюд погиб при крушении, а сэр Талавар с тех пор застрял в свисающих с башни обломках воздушного шара.

Пара змей, служащих Бавлорне, добрались до места крушения, но слишком ленивы, чтобы подняться на крышу башни и схватить дракона. С тех пор они спят у её основания.

Крошечный меч +1 [+1 Tiny Sword]. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 8 (1к4 + 6) колющего урона.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии школы Ограждения вокруг птичьей клетки. Пока сэр Талавар находится в ней, он не может накладывать заклинания, но может использовать Дыхание эйфории. Клетку невозможно уничтожить. Она заперта, и её замок нельзя взломать. Однако заклинание *открывание [knock]* или подобная магия сможет открыть его.

Отыгрыш сэра Талавара

Сэр Талавар — странствующий рыцарь Благого двора и верный вассал Королевы Лета. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу сэра Талавара.

Волшебный дракон обладает весёлым нравом и строго соблюдает дворянский этикет и правила вежливости. Он знает дорогу к Провалу и может указать персонажам правильное направление. Также он может поделиться следующей полезной информацией:

- Бавлорна Гнилая Солома живёт в жуткой хижине на сваях в самом сердце поселения жаболюдов под названием Провал. Жители достаточно вежливые и приветливые, если их не оскорблять.
- Бавлорна может призывать приспешников, которые выглядят как её собственные крошечные версии.
- У Бавлорны есть две сестры, которых она ненавидит. Вместе они образуют ковен Песочных часов. Используя артефакт под названием *котёл Игвилв [Iggwilv's Cauldron]*, ковен остановил течение времени во дворце Зибильны, поймав архифею в ловушку.
- У гоблинши по имени Звоника Звонкая есть ключ от клетки сэра Талавара. Она живёт на вершине холма Телемия, недалеко от Косой башни.

Сэра Талавара нужно освободить, чтобы он мог вернуться к своей королеве и сообщить о свержении Зибильны ковеном Песочных часов.

Если у персонажей не получается открыть птичью клетку самим, сэр Талавар просит их достать ключ у Звоники Звонкой, и предлагает им волшебный меч в обмен на своё освобождение (см. раздел «Развитие событий» ниже).

Змеи

Снаружи башни, примерно в 10 футах от двери, спят два **гигантских удава [giant constrictor snakes]**, свернувшиеся в клубок. Персонажи с пассивным Восприятием 15 или выше замечают змей, которые могут перемещаться по зарослям ежевики без снижения скорости.

Персонаж может поговорить со змеями с помощью заклинания *разговор с животными [speak with animals]* или подобной магии. Во время разговора он может попытаться изменить отношение змей с враждебного на безразличное, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 12. Если гады становятся безразличными к персонажам, они отказываются от своего поручения и ускользают прочь.

Сэр Талавар

Развитие событий

Если персонажи освободят сэра Талвара из клетки, он подарит им свой крошечный меч, который действует как *кинжал +1 [+1 dagger]* в руках Маленького или Среднего существа. Он сердечно прощается с ними, добавляя: «Ваша доблесть не будет забыта!» И улетает. Выслушав историю сэра Талавара, Королева Лета в знак признательности оставит для персонажей свой подарок на пороге Дворца сокровенных желаний (см. главу 5). Отметьте этот подарок в журнале сюжета.

Если персонажи не спасут сэра Талавара, спустя несколько часов одна из изношенных верёвок рвётся, в результате чего корзина наклоняется настолько, что птичья клетка с дракончиком вываливается и падает на землю. Там её проглатывает одна из змей Бавлорны или находят зайцегоны-грабители. Таким образом сэр Талавар возвращается в Провал к Бавлорне. В этом случае персонажи могут обнаружить его в области B5, всё ещё запертым в клетке.

Холм Телемия

Персонажи могут отправиться сюда после встречи с сэром Талаваром, надеясь получить ключ, который освободит волшебного дракона из его волшебной тюрьмы. Если они проигнорировали его просьбу или не смогли освободить его из клетки, холм Телемия становится просто очередной остановкой в их путешествии.

Холм Телемия — древняя фейская сущность, разумный холм, который путешествует по Стране Фей и иногда по Материальному плану. Блуждающий холм взаимодействует с другими через древние ивы, которые растут на его склонах.

Некоторое время назад на вершине холма Телемия поселилась коллекционирующая ключи гоблинша по имени Звоника Звонкая. Они быстро стали друзьями. Три дня назад, обыскивая болото в поисках трюфелей, Звоника Звонкая попала в засаду и была избита бандитами. Она отделалась лёгкими травмами и сейчас поправляется в своём логове. Холм Телемия беспокоится за свою подругу и надеется, что персонажи смогут подбодрить гоблиншу, возможно, принеся ей что-нибудь поесть или выпить.

Прибытие на холм Телемия

Холм Телемия окутан туманом. Когда персонажи пройдут сквозь него и впервые увидят холм, прочтите:

> Вас встречает аромат сладко пахнущих фруктов. Влажный и пушистый серебристо-зелёный мох покрывает пологий восходящий склон, прежде чем смениться скалистым гребнем на вершине холма. На склоне холма, несмотря на отсутствие ветра, раскачиваются десятки огромных ив.

Холм Телемия занимает примерно пол квадратной мили. Узкая тропа ведёт к логову Звоники Звонкой на вершине. Ивы, растущие на холме — **пробуждённые деревья [awakened trees]**, которые говорят на Общем низкими рокочущими голосами. Сам холм Телемия не говорит, но использует для общения деревья.

Во время подъёма персонажей к ним приближаются 1к4 + 1 пробуждённых деревьев и останавливаются на расстоянии 10 футов. Одно из них приветствует группу на холме Телемия и спрашивает, как долго они планируют здесь оставаться.

Если вы спросите о Звонике Звонкой, пробуждённые деревья поделятся следующей информацией:

- Звоника Звонкая очень дружелюбна. Она любит собирать ключи и без остановки говорить о них.
- Она носит пальто с ключами, которые звенят и бренчат при ходьбе. Так она и получила своё имя.
- Три дня назад, когда она искала на болоте трюфели, её избили и ограбили разбойники. Она не покидала своё логово на вершине холма с тех пор как вернулась, и, должно быть, уже изрядно проголодалась.

Если персонажи настроены враждебно, деревья сделают всё возможное, чтобы прогнать чужаков с холма. Если группа настроена дружелюбно, они проводят её к логову Звоники на вершине холма, указывая нужное направление взмахами ветвей. Персонажей, сбившихся с пути, встречают ещё 1к6 пробуждённых деревьев. Они не нападают, а пытаются уговорить персонажей подняться наверх.

На вершине находится логово Звоники Звонкой — пещера со входом в виде замочной скважины.

Получение серебряного ключа

Когда один или несколько персонажей войдут в логово Звоники Звонкой, прочтите:

> Стёртые каменные ступени ведут вниз в помещение, похожее на подвал. Здесь прохладно, а в воздухе витает слабый запах железа. В глубине комнаты потрескивающие свечи освещают множество ключей, свисающих на лесках, вдоль всех стен. Сотни других ключей разбросаны на грязном полу.
>
> Оказавшись в комнате, вы слышите звон, и из темноты появляется гоблинша. На ней надето пальто, обвешанное металлическими ключами, а в руках она держит цеп с висячими замками. Она выдавливает из себя слабую улыбку и говорит: «Чем Звоника Звонкая может открыть для вас двери к счастью сегодня?»

В задней части логова в форме овала 20 футов шириной, 30 футов длиной и 6 футов высотой есть небольшая комната, где спит гоблинша.

Звоника Звонкая — хаотично-добрая **гоблинша [goblin]**, говорящая о себе в третьем лице. Замените её обычные атаки оружием на следующий вариант действия:

Цеп с замками. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 7 (3к4) дробящего урона.

В коллекции Звоники есть серебряный ключ, которым можно открыть птичью клетку сэра Талавара. Если персонажам нужен этот ключ, она отдаст его даром, говоря: «Лучше пусть он будет у вас, чем у этих длинноухих негодяев. Сначала они украли трюфели Звоники. Затем им понадобятся ключи Звоники. Кто-то должен хорошенько их встряхнуть, чтобы они знали, каково это!»

Её одержимость ключами служит предостережением для желающих заключить сделку с Бавлорной. Однажды гоблинша обратилась за помощью к карге в отчаянной попытке снять «ужасное проклятие»: куда бы ни шла Звоника, она испытывала мучительный страх быть запертой за закрытой дверью. Карга избавила её от этого страха, но заменила его ненасытной и непреодолимой потребностью собирать ключи. Эта одержимость стала настолько велика, что Звоника потеряла чувство собственного «Я» и теперь говорит о себе только в третьем лице.

В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Звоники Звонкой.

Печальный рассказ Звоники Звонкой

Если персонажи заинтересуются подробностями её недавней стычки или захотят предложить что-то взамен подаренного серебряного ключа, Звоника Звонкая делится следующей информацией:

> «Звоника выкапывала трюфели в болоте, когда из-за камышей и кустов выскочила группа зайцегонов. Они отобрали у Звоники трюфели, изваляли Звонику в грязи и избили её своими деревянными дубинками».

Звоника знает, что холм Телемия хорошо защищён, поэтому в данный момент её не беспокоит собственная безопасность. Тем не менее, она с радостью примет в дар всё или что-то одно из следующего списка в качестве благодарности за ключ от клетки сэра Талавара:

- Пакет трюфелей или какую-нибудь другую вкусную закуску
- Утоляющий жажду напиток
- Торжественную клятву отомстить за оскорбление Звоники зайцегонами-грабителями

Если персонажи поднимают ей настроение с помощью еды, напитков или обещанием отомстить, Звоника предоставляет им следующую полезную информацию:

- Предводителем зайцегонов-грабителей является Агдон Длинношарф. Он носит ярко-синий шарф и двигается быстрее молнии. Персонажи могут столкнуться с ним на Разбойничьем тракте.
- Разбойничий тракт представляет собой ряд старых деревянных мостиков, которые окружают гигантский пень. Зайцегоны разбили лагерь на пне, чтобы получить тактическое преимущество.
- Лучший проводник в Тута — пугало с клешнями по имени Клешнестук. Он обитает в окрестностях Провала и знает дорогу в соседнее царство Здеся, которым правит карга Бабушка Паслён.

Покидая холм Телемия

Холм Телемия может по-разному отнестись к персонажам, в зависимости от того, как пройдёт встреча со Звоникой Звонкой.

Помощь Звонике Звонкой. Если персонажи поднимают настроение Звонике Звонкой, холм Телемия в восторге. В знак признательности пробуждённые деревья танцуют вокруг группы, а один из них дарит им железный ключ, который гоблинша уронила в грязь. Дерево загадочно сообщает, что ключ пригодится им позже (см. область B19).

Звоника Звонкая

Причинение вреда Звонике Звонкой. Если персонажи вредят Звонике, холм Телемия прикажет 1к4 **пробуждённым деревьям [awakened tree]** напасть на них, когда они выйдут из логова гоблинши. Каждый раз, когда одно из растений будет повержено, его место займёт другое, пока не будет уничтожено десять деревьев. После этого холм Телемия откажется сражаться с персонажами.

Разбойничий тракт

Разбойничий тракт служит штаб-квартирой Агдону Длинношарфу и его банде зайцегонов-грабителей. Здесь же разбойники собирают плату за проезд с путешественников, пытающихся добраться до Провала. Их база расположена на огромном пне диаметром 80 футов, на высоте 30 футов над поверхностью болота. Пересекающиеся мостики из деревянных досок соединяются в одной точке возле пня, поэтому путешественники не смогут пройти мимо разбойников.

Агдон Длинношарф — самый известный разбойник Призмира

Прибытие к тракту

> Перед вами простирается туманное болото. Шаткие мостики из деревянных досок образуют над ним гигантскую сеть-паутину. В трёхстах футах отсюда большинство из них сходятся на огромном, покрытом плющом пне, который возвышается над поверхностью болота на добрых тридцать футов. Местность окутывает туман высотой двадцать футов.

Деревянные помосты шириной 5 футов находятся в плачевном состоянии. Предполагается, что группа, идущая по доскам, старается избегать опасных мест. Если персонаж бежит по помосту, бросьте к8 в конце его хода. При результате 7 или 8 доски ломаются под ним. Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, чтобы не упасть в болото. Пока он лежит ничком в болотном иле, он опутан. Персонаж может действием попытаться вытащить себя или другое существо из ила, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Самый известный разбойник Призмира

Когда персонажи пробираются по одному из помостов, один из них с наибольшим значением пассивного Восприятия кое-что замечает:

> Внезапно вас охватывает странное чувство. Вы наконец-то замечаете, что где-то в пути к группе присоединилась одинокая сгорбленная фигура в капюшоне.

Эта фигура — печально известный зайцегон-грабитель по имени **Агдон Длинношарф** (см. прилагаемый блок статистики), который ради веселья незаметно подкрался к группе. Он с размаху сбрасывает плащ, демонстрируя свой ярко-синий шарф длиной 15 футов. В одной руке у него раскалённое клеймо, а в другой — маленький круглый щит.

Как только Агдон сбрасывает плащ, спереди доносятся звуки волынки. После нескольких нот персонажи узнают песню, которую пели встреченные ранее зайцегоны-грабители (см. раздел «Прибытие в Тута»). Агдон начинает петь и с широкой ухмылкой на своей кроличьей морде прыгает с одной доски на другую вокруг группы. Он и его зайцегоны достаточно хорошо знают помосты, чтобы избегать ветхих участков, которые могут провалиться.

К Агдону плывёт подкрепление на двух яликах. В каждом из них сидят три **зайцегона-грабителя** и один **зайцегон-стрелок** (см. приложение C). Лодки приближаются со стороны гигантского пня. Они появляются из тумана и становятся видимыми, когда приближаются на расстояние 20 футов. В каждом ялике два гребца, дозорный (стрелок) и волынщик. Грабители запрыгивают на ближайшие помосты, подходят на дистанцию ближнего боя, пытаются вырубить персонажей и ограбить их, никого не убив. Стрелки остаются в яликах. Любой персонаж, потерявший сознание от ударов грабителей, стабилизирован с 0 хитов.

Сражение с Агдоном

В былые времена Агдон Длинношарф сделал себе имя, нападая вместе со своей бандой негодяев на путешественников в различных доменах Страны Фей. Однако именно в Призмире Зибильна положила конец его проделкам. В наказание за его проступки архифея потребовала, чтобы Агдон отдал свой любимый шарф. Когда он отказался, Зибильна прокляла его. Теперь он никогда не сможет снять свой шарф. Она пригвоздила его к молодому деревцу магическим гвоздём из золота и железа. Затем архифея приказала дереву расти, пока его ветви не достигнут облаков. Таким образом, Агдон на долгое время оказался застрявшим между небом и землёй.

Появление ковена Песочных часов ознаменовало поворот в судьбе разбойника. Когда Зибильна оказалась запертой во временном стазисе, верные Агдону бандиты срубили дерево, на котором тот застрял. Но шарф вместе с Агдоном оставался прибитым к поваленному стволу, пока Бавлорна не заключила с ним сделку. Она согласилась вытащить волшебный гвоздь и освободить его в обмен на лучшую добычу с каждого будущего рейда.

Шарф Агдона — это ярко-синий отрезок ткани, который, как он утверждает, был соткан из молний, украденных им прямо из-под грозового облака. Его не получится снять, даже если разбойник умрёт. Его клеймо перестаёт действовать и быть горячим, оказавшись в чужих руках. На наконечнике инструмента изображён треугольник из трёх прыгающих кроликов, соединённых носами с хвостами друг друга.

Главарь разбойников дерзок и хвастлив. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Агдона Длинношарфа.

С помощью магии своего шарфа он мечется между персонажами и использует Быстрые пальцы, чтобы украсть у них вещи, пробегая мимо. С его скоростью и ловкостью по нему трудно попасть. Однако его прыть можно поубавить, поймав за развевающийся шарф.

Действием персонаж может попытаться схватить шарф Агдона. Для этого ему требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 17. Пока персонаж держит Агдона за шарф, его скорость ходьбы снижается до 35 футов, и тот не сможет отойти от персонажа дальше 15 футов. Агдон может действием попытаться высвободиться, преуспев в состязании Силы (Атлетика). Если ему это не удаётся с первой попытки, он немедленно сдаётся. Он рыдает и умоляет сохранить ему жизнь словно трус.

Развитие событий

Персонажи побеждают Агдона Длинношарфа или становятся схваченными им и его грабителями.

Агдон побеждён. Если Агдон будет убит, его последователи падают духом и разбегаются кто-куда. Если он выживет, бывшая банда будет сторониться его. Разбойники признают в персонажах грозных противников, и с энтузиазмом предлагают показать путь к Провалу, предоставив им ялик, если те попросят.

Агдон Длинношарф [Agdon Longscarf]

Средняя Фея (зайцегон), хаотично-злой

Класс Доспеха 19 (проклёпанный кожаный доспех, щит)
Хиты 36 (8к8)
Скорость 35 фт или 70 фт, пока носит шарф

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Лов +7, Мдр +4
Навыки Акробатика +7, Восприятие +6, Ловкость рук +7, Скрытность +7
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Общий, Сильван
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Увёртливость. Если Агдон дееспособен и подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получает лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Прыжок с места. Агдон совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и в высоту до 10 футов с разбегом или без него.

Действия

Мультиатака. Агдон совершает две атаки Клеймом или Кинжалом.

Клеймо. *Рукопашная атака оружием: +7* к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 10 (3к6) урона огнём, и цель становится магическим образом заклеймённой. Агдон невидим для существ, заклеймённых таким образом. Клеймо исчезает спустя 24 часа, или его можно снять с существа или предмета любым заклинанием, заканчивающим действие проклятия.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7* к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание*: 7 (1к4 + 5) колющего урона.

Бонусные действия

Быстрые пальцы. Агдон нацеливается на одно видимое ему существо в пределах 5 футов и совершает проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл, равной 1 + значение пассивного Восприятия цели. При успехе Агдон крадёт один предмет весом 1 фунт или меньше, который находится у цели, но не в её руках, при этом цель не замечает кражи.

Реакции

Невероятное уклонение. Агдон получает половину урона от попавшей по нему атаке. Он должен видеть атакующего.

Если спросить банду о Бавлорне Гнилой Соломе или Провале, зайцегоны поделятся следующей информацией:

- Агдон заключил сделку с Бавлорной. Согласно её условиям, зайцегон обязан отдавать карге по одному украденному предмету каждой из жертв.
- Хотя Агдон никогда бы в этом не признался, зайцегоны подозревают, что их лидер боится Лорны, передвигающейся на ползающей кувшинке.
- Провал — исконный дом Сырого двора, сообщества жаболюдов, которые придерживаются странных, но благородных обычаев и правил этикета.

Персонажи схвачены. Если персонажи теряют сознание, их забирают в Провал и помещают в клетки рядом с хижиной Бавлорны (область B14).

Большой пень

Зайцегоны разбили лагерь на вершине пня высотой 30 футов и диаметром 80 футов. В зарослях рогоза и травы, окружающей старинный пень, пришвартованы деревянные ялики. С края ствола свисают верёвочные лестницы, которые помогают существам забраться наверх без проверки характеристик.

Лагерь разбойников представляет собой круг из двенадцати палаток, окружающих резной деревянный трон, на котором восседает Агдон Длинношарф. Вокруг его трона сложены десятки бесполезных безделушек, украденных у путешественников. Если персонажи хотят изучить их, опишите некоторые, используя записи в таблице «Безделушки Страны Фей» во введении. Среди безделушек лежит маленький мешочек с трюфелями, которые бандиты украли у Звоники Звонкой.

Обычно в лагере находятся 1к4 **зайцегонов-грабителей** и 1к4 **зайцегонов-стрелков** (их блоки статистики приведены в приложении C). Эти зайцегоны защищают свою территорию, только пока превосходят чужаков числом. В противном случае они разбегаются и прячутся.

Провал

Провал — это вотчина Бавлорны, расположенная на мрачном болоте Тута. Поселение состоит из множества хозяйственных построек и развалин, окружающих безобразную хижину карги. Все вежливые жаболюды, живущие в Провале, чем-то обязаны Бавлорне. Она редко покидает пределы своего жилища, в котором находятся её драгоценный пруд, сокровища и фантастические чучела.

Уровень болотных вод в Провале и вокруг него всегда высокий (см. «Колебания уровня болотных вод» ранее в этой главе). На улице висит густой туман, ограничивая видимость во всей области до 20 футов.

Где Бавлорна?

Персонажи впервые сталкиваются с каргой в её кабинете (область B10). После этого она может свободно перемещаться по Провалу, хотя и не захочет покидать хижину без веской причины.

Сырой двор

Сырой двор — это сообщество нейтральных жаболюдов с чрезмерно развитым чувством величия. Они озабочены пышностью и учтивостью и с несказанным удовольствием плетут придворные интриги. Сообщество возглавляет монарх, хотя смена режима происходит часто и, как правило, кроваво. Нынешний лидер Галлоп XIX, захвативший трон Молабба XVI, сварил своего предшественника в масле.

Это небольшое сообщество, но здесь происходит много событий. В любой момент может случиться государственный переворот. Каждый раз, когда где-нибудь в Провале возникает переполох, придворные жаболюды спешат выяснить, что происходит. При возникновении громкого шума, такого как звуки боя или крики, 1к6 + 1 **жаболюдов [bullywug]** собираются вокруг источника этого шума. Они жаждут сплетен, а не насилия, и безразличны к незнакомцам. Они будут защищать себя и Провал, если сочтут это необходимым или политически выгодным.

Жаболюды Сырого двора говорят на языке Жаболюдов, Общем и Сильване.

Используйте таблицу «Имена жаболюдов» и «Почётные титулы Сырого двора», чтобы добавить индивидуальности членам двора, если это понадобится.

Имена жаболюдов

к8	Столкновение
1	Оглат
2	Блоф
3	Балтис
4	Грампл
5	Мандлмад
6	Рибл
7	Сплоп
8	Афганк

Почётные титулы Сырого двора

к8	Столкновение
1	Квакающий мудрец
2	Граф Болотистых топей
3	Герцог Трёх скал
4	Эрл Вонючих вод
5	Зелёный барон
6	Рыцарь Маринованной мухи
7	Рыцарь Лишайниковой короны
8	Рыцарь Цветочной запруды

Провал
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9
D10
D11
D12
Вверх в B1
D13
D14
D15
D16
D17
D18
D19
1 квадрат = 10 футов

Места в Провале

Следующие места обозначены на карте Провала.

D1. Канал

Вероятнее всего, персонажи прибудут в Провал на ялике, вёсельной лодке или плоту по этому каналу, который впадает в Угрюмое озеро (область D7).

> Висящий в воздухе густой туман скрывает окрестности, ограничивая видимость 20 футами. Водный путь впереди расширяется, а течение замедляется, словно вы входите в озеро. Пространство вокруг наполнено кваканьем лягушек, а из тумана медленно проступают тёмные силуэты двух гребных лодок. В каждой сидят два жаболюда, налегающие на вёсла.

Четверо нейтральных **жаболюдов [bullywug]** наслаждаются прогулкой по озеру. Они одеты в типичные грязные наряды членов Сырого двора. На квакающем Сильване жаболюды произносят: «Добро пожаловать в Провал, путешественники».

Если персонажи не нападают на них, жаболюды сообщают, что король Галлоп XIX сочтёт за честь познакомиться с путешественниками. Они предлагают персонажам направиться к небольшому причалу неподалёку (рядом с областью D2), затем пройти по каменным ступеням (область D3), через фабрику воздушных шаров (область D4) и мост говорящих голов (область D5) к беседке, где Галлоп XIX устраивает придворный приём (область D6). Когда те спрашивают о Бавлорне, жаболюды настаивают на необходимости их встречи с королём, который сможет помочь.

Если персонажи нападают на жаболюдов, те громким кваканьем предупреждают двух охранников на сторожевой башне (область D19). Они поднимают тревогу своими собственными голосами. Спустя одну минуту шесть вооружённых нейтральных **жаболюдов [bullywug]** собираются у основания башни, чтобы усмирить персонажей и доставить их к Галлопу XIX для допроса.

D2. Повреждённый воздушный шар

> Над ветхим деревянным пирсом вдали висит воздушный шар, который привязан четырьмя толстыми верёвками к деревянным столбам, глубоко зарытым в болото. Объём оболочки шара то увеличивается, то уменьшается. Болотный газ ненадолго заполняет её, а затем просачивается через многочисленные разрывы в лоскутной ткани. На вершине лестницы рядом с воздушным шаром стоит жаболюд и с помощью длинной серебряной иглы и катушки кетгута[1] зашивает одно из отверстий. Его товарищ держит лестницу у подножия. Рядом с ним три гигантские лягушки ловят пролетающих насекомых своими длинными языками.

Два нейтральных **жаболюда [bullywug]** с настороженностью наблюдают за персонажами, но не угрожают им. Три **гигантские лягушки [giant frog]** охраняют воздушный шар. Один из таких был недавно украден у Бавлорны. Группа обнаружила его обломки у Косой башни ранее в этой главе.

Если персонажи пытаются пообщаться с жаболюдами, в независимости от сказанного существо рядом с лестницей отвечает им на Сильване: «Хм. Для начала вам нужно увидеться с королём».

Воздушный шар на болотном газе. Это транспортное средство исправно, хотя и повреждено. У оболочки шара осталось 10 хитов, и жаболюды как раз ремонтируют её. Корзина и верёвки, которыми она крепится к оболочке, целы и невредимы. Для получения дополнительной информации о воздушных шарах в Провале смотрите врезку «Воздушные шары на болотном газе».

D3. Каменные ступени

> Ряд валунов, расположенных на расстоянии двух футов друг от друга, выступают над поверхностью озера и образуют пешеходную дорожку шириной сорок футов через водную гладь.

Глубина водоёма рядом с дорожкой всего 4 фута, но дно невозможно увидеть из-за мутной воды.

Воздушные шары на болотном газе

Воздушный шар состоит из двух отдельных частей:

- Плетёная корзина может перевозить до 750 фунтов. Она представляет собой Большой объект с КД 11, 27 хитами и иммунитетом к урону психической энергией и ядом.
- Оболочка шара содержит болотный газ, создающий подъемную силу. Она представляет собой Огромный предмет с КД 11, 15 хитами и иммунитетом к урону психической энергией и ядом. Если хиты оболочки упадут до 0, она лопнет, и транспортное средство потеряет способность летать.

Чтобы подняться в воздух, аэростат должен быть наполнен болотным газом. Газ закачивается через нижний клапан оболочки. Чтобы полностью заполнить её, потребуется 10 минут. Наполненный газом воздушный шар поднимается в воздух. Для приземления необходимо действием открыть клапан в верхней части оболочки и стравить болотный газ. Чтобы добраться до него, необходимо подняться по оснастке или подлететь к верхней части воздушного шара в 20 футах над корзиной.

Транспортное средство не может двигаться вперёд. Вместо этого пилот использует потоки воздуха.

Пока у оболочки или корзины есть хотя бы 1 хит, их можно починить. Для восстановления 1 хита любой части транспорта требуется 1 день и необходимые расходные материалы, которые можно обнаружить в областях B3 или D4.

[1] *Кетгут* — нить из высушенных и скрученных кишок мелкого рогатого скота *(примеч. пер.)*.

Четыре валуна — просто камни, глубоко погрузившиеся в трясину, а камень между ними — верхушка **галеб дура [galeb duhr]**. Когда кто-то наступает на него, галеб дур ворчит, обвиняя существо в неблагодарности. Если наступивший на него персонаж извинится и преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 12, конфликт будет исчерпан. При провале галеб дур даст провинившемуся ещё один шанс преуспеть в проверке, если тот искренне пропоёт извинения. После второго провала или отказа спеть, галеб дур использует своё действие Оживление валунов на два ближайших к нему камня. Все трое перемещаются на 15 футов западнее, оставляя 20-футовый разрыв на пешеходной дорожке. Персонаж, стоящий на одном из этих камней, падает в воду.

Подводные хищники. Два **меррoу [merrow]** прячутся в воде к востоку от ступеней. Они не обращают внимание на жаболюдов, так как им не нравится их вкус, но нападают на других существ, оказавшихся в воде. Если персонажи подвергнутся нападению, то после того, как мероу совершат два хода, появятся 1к4 + 1 нейтральных **жаболюдов [bullywug]**. Они отпугивают монстров своими копьями, по крайней мере на некоторое время. Эти жаболюды рады помочь персонажам и с готовностью укажут им дорогу к королю Галлопу XIX (область D6). Если группа ничего не предлагает им в награду за их помощь, те не обижаются. Жаболюды не ждут, что чужеземцы будут соблюдать правило взаимности (смотрите «Правила поведения» ранее в этой главе).

D4. Сгоревшая фабрика воздушных шаров

Это деревянное сооружение стоит на сваях над озером и увенчано высокой конусовидной соломенной крышей. Из отверстия на её вершине поднимается столб дыма. Окна покрыты сажей, а в воздухе витает запах горелого дерева. На бельевой верёвке, прикреплённой к одному из углов фасада здания, развешано множество поношенной лоскутной одежды.

Висящее тряпьё не особо ценное или изящное. Верёвка тянется к хижине Бавлорны (область D12), которая сильно заслонена густым туманом, и может выдержать до 200 фунтов дополнительного веса.

В здание можно забраться по пандусам из областей D3 и D5, а также по лестнице, поднимающейся из озера. Шаткий деревянный настил прикреплён к наружной стороне сооружения на высоте 6 футов над водой. Прочтите следующий текст в рамке, чтобы описать интерьер здания:

Это помещение сгорело дотла. Над грудами сгоревших и сломанных стеллажей и припасов стоит серая дымка. В нескольких местах тлеющие обломки выпускают в воздух струйки дыма и грозят загореться вновь.

Расстроенный жаболюд в кожаной спецовке носится по комнате с ведром воды, содержимое которого из-за спешки выплёскивается через край.

Именно здесь производили воздушные шары Бавлорны. Недавно двое жаболюдов подожгли это место, уничтожив большую часть припасов. Один из виновников — ныне покойный Вигглвог, пилот сэра Талавара. Другая — Моргорт, бывший рыцарь Бородавок, которая была схвачена, не успев сбежать, и теперь находится в плену в области D9.

Нейтральный **жаболюд [bullywug]** герцог Икринд наблюдает за восстановлением фабрики. Однако продолжают возникать новые пожары. Они происходят из-за неугасимого жара оживлённых углей, которых использовали для разжигания огня. Когда персонажи входят в здание, герцог Икринд кричит на Сильване: «Хватай ведро! Мы должны убедиться, что пожар потушен!»

На единственном неповреждённом предмете мебели в комнате — низком верстаке, — стоят три деревянных ведра. Два из них наполнены водой.

За помощь в тушении углей герцог Икринд подарит персонажам латунную брошь в виде мухи с вибрирующими крыльями. Он советует им надеть её перед знакомством с Галлопом XIX, утверждая, что это поможет завоевать доверие короля.

Оживлённые угли. Шесть углей были принесены на фабрику воздушных шаров диверсантами, чтобы сжечь её дотла. Такие же угли используют для нагрева котла Бавлорны в области D18. Угли — это Крошечные оживлённые предметы, которые прыгают и скачут по фабрике. У каждого из них КД 18, 6 хитов, скорость 30 футов и иммунитет к урону огнём, психической энергией и ядом. Значение их Ловкости равно 20, Телосложения — 10, а других характеристик — 1. Чтобы вылить воду из ведра на уголь, требуется совершить дальнобойную атаку импровизированным оружием. Вода причиняет углю 1к6 урона. Погруженный в неё оживлённый уголь получает 1к6 урона в начале каждого хода, пока находится в воде. Уголёк с 0 хитов становится безвредным неоживлённым предметом.

Каждый уголь может совершить следующее действие в свой ход:

Разжигание. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание*: 2 (1к4) урона огнём, и, если цель горючая, она воспламеняется. Пока существо действием не погасит огонь, цель получает 2 (1к4) урона огнём в начале каждого своего хода.

Пугало Клешнестук [Clapperclaw the Scarecrow]

Маленький Конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 14 (4к6)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Выживание +2, Скрытность +3
Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям без сознания, испуг, истощение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Сильван
Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Необычная природа. Клешнестук не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

Действия

Клешни. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

Набивка. Клешнестук набивает себя соломой или другим высохшим растительным волокном и восстанавливает 2к4 + 4 хита. Бросьте к6. При результате 1 или 2 у Клешнестука заканчивается набивка, и он должен потратить 8 часов на поиск материала, прежде чем сможет снова использовать это действие.

Бонусные действия

Тревожное присутствие (перезарядка 6). Клешнестук нацеливается на одно видимое им существо в пределах 15 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11, иначе становится магическим образом напуганной до конца следующего хода пугала.

D5. Говорящие головы

На северной стороне моста из деревянных досок, перекинутого через рукав озера, торчат ряды деревянных пик с головами жаболюдов.

Посредине сидит какая-то маленькая фигурка, свесив ноги с моста. Кажется, она разговаривает сама с собой и о чём-то скорбит. Внезапно ближайшие отрубленные головы рождают какофонию голосов. Одни из них возмущены, другие определенно сочувствуют. Несколько голов из дальнего ряда кричат: «Что? Что они там сказали?»

Мост находится в хорошем состоянии и безопасен для прохода.

Обезглавленные жаболюды. Свергнутые монархи Сырого двора часто теряют голову во время резких перемен в правящей верхушке. Отрубленные головы насажены на пики к северу от моста. Они пристают к каждому вступившему на мост, рассказывая о своём славном правлении и сетуя о том, как Сырой двор стал посмешищем после его окончания. В разговоре голова может поделиться следующей информацией:

- Все головы принадлежат бывшим монархам, которые были свергнуты и убиты узурпаторами. Многие из них были преданы другими, чьи гниющие головы теперь также торчат на пиках.
- Нынешний монарх — король Галлоп XIX. Все головы согласны с тем, что он слабый правитель. До них дошли слухи о готовящемся очередном государственном перевороте.
- Сбежавшему от Бавлорны заключённому — сэру Талавару — помогли жаболюды Сырого двора. Одна из них томится в тюрьме в ожидании суда.
- Бавлорна — недоверчивая затворница, которая ненавидит своих сестёр, особенно Скабату Горький Паслён.
- В хижине Бавлорны находится очень важный для неё бассейн. Она проводит много времени купаясь в нём.

В поисках головы. Беседующая с отрубленными головами фигура — **пугало Клешнестук** (см. прилагаемый блок статистики), ростом 3 фута. Его создала Бабушка Паслён, использовав душу измученного ребёнка из Геенны. Однако Клешнестук сбежал, чтобы не выполнять её зловещие поручения. После побега из Здеся Клешнестука подкараулила банда зайцегонов-грабителей во главе с Агдоном Длинношарфом и украла его голову. По словам пугала, это была великолепнейшая голова оленя. Клешнестук отчаянно хочет вернуть её. Видимо поэтому он немного стесняется своей новой головы: полой тыквы, косо сидящей на плечах. Внутри неё застряли восемь медных монет, которые стучат каждый раз, когда пугало поворачивается или кивает головой.

Клешнестук знает дорогу из Тута в Здеся и может провести по ней персонажей, если они помогут вернуть его голову. Если те принимают его предложение, пугало постарается держаться подальше от опасности, пока персонажи продолжают исследование Тута. Он настолько боится Бавлорны Гнилой Соломы, что ни за что не войдёт в её дом. Однако он готов терпеливо ждать персонажей за его пределами, если они решат войти. Таким же образом пугало относится и к другим сёстрам ковена Песочных часов.

Когда персонажи находят его, Клешнестук рассказывает обезглавленным жаболюдам историю кражи его настоящей головы Агдоном и как плоха её нынешняя замена. Пугало не знает, что Агдон отдал голову Бавлорне, которая теперь хранится в её сокровищнице (область B19).

Клешнестук носит с собой мешок из парусины, наполненный заплесневелой соломой. Если пугало получает урон, оно может излечиться, набив себя соломой или подобными растительными волокнами.

В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Клешнестука.

D6. Его королевское Величество Галлоп XIX

На вершине насыпи из сырой земли стоит большая мраморная беседка. Её белые стены покрыты зелёными жилками водорослей. Опорные колонны неравномерно погрузились в болотную грязь, и поэтому купол строения теперь под наклоном.

Со всех сторон к фальшполу беседки ведут короткие ступени, а внутри на подушках отдыхают жаболюды, одетые в потёртую одежду. Среди собравшихся придворных расположился арфист, извлекающий нежные звуки музыки, которые смешиваются с приглушённым кваканьем вокруг. На богато украшенном троне, стоящем на возвышении, сидит дряхлый жаболюд в сплетённой из цветков лилии короне. На его коленях лежит большая книга в кожаном переплёте, которую он читает вслух. Не поднимая глаз, он спрашивает: «Разве у вас нет глашатая, который бы объявил о вашем присутствии королю Галлопу Девятнадцатому?» Он захлопывает книгу, как бы подчёркивая свой вопрос, и впервые смотрит на вас.

Стоящие вокруг своего монарха сонные жаболюды-стражники, вытягиваются по стойке смирно и берут оружие на изготовку.

Нейтрального **королевского жаболюда** Короля Галлопа XIX, сопровождает детёныш крокодила (Маленький небоевой персонаж) по имени Снудл и защищают пять нейтральных **жаболюдов-рыцарей** (их блоки статистики приведены в приложении C). Рыцари расположились по периметру внутренней части беседки. Восемь невооружённых жаболюдов (небоевые персонажи) сидят развалившись у ног Галлопа XIX, поедая блюда из насекомых и сплетничая между собой. Король обращается с посетителями как с почётными гостями в соответствии с правилом гостеприимства (смотрите раздел «Правила Поведения» ранее в этой главе) и ожидает от них ответной любезности. Если начнётся сражение, Галлоп XIX бежит под прикрытием жаболюдов-рыцарей в область D11 и принимает там свой последний бой. Как только король убегает, Снудл и безоружные жаболюды прыгают в озеро и плывут в безопасное место.

Король-интриган. Правление Галлопа XIX началось недавно, но уже привело к смуте. Недавний побег сэра Талавара и кража одного из ценных воздушных шаров Бавлорны заставили многих подданных короля усомниться в его способности справляться с трудностями. Страх навлечь на себя гнев карги сделал его параноиком. Его опасения подтверждают страницы книги, лежащей на его коленях — *«Большая книга ненависти Бавлорны»*, в которую карга записывает своё отношение к врагам. Он приобрёл её у дарклинга-торговки (см. область B10), несколько часов назад укравшей книгу у Бавлорны.

Король Галлоп ищет способ избежать ярости карги, и считает, что персонажи могут стать его спасителями. Он хочет, чтобы они вернули книгу Бавлорне, а затем объяснили, что Галлоп не крал её, а просто обеспечивал сохранность.

Если персонажи ведут себя как его союзники (например, показывают брошь герцога Икринда из области D4), то Галлоп нагло лжёт, говоря, что только членам Сырого двора позволено общаться с Бавлорной. Затем он приглашает персонажей стать частью местного сообщества. Если они соглашаются, король приказывает им проследовать во дворец в области D11, чтобы надеть соответствующие наряды. Как только они это сделают, Галлоп отдаст персонажам *«Великую книгу ненависти Бавлорны»* и призовёт только что назначенных посланников Сырого двора как можно скорей вернуть том карге.

Если персонажи проявят враждебность или откажутся присоединиться к Сырому двору, Галлоп прикажет своей страже схватить их. Пленников помещают в камеру предварительного заключения в области D8.

Тайное послание. Пока король общается с группой, один из жаболюдов передаёт кубок вина одному из персонажей. На дне кубка лежит клочок пергамента с текстом, написанном на Сильване. Сообщение гласит: «Срочно найдите Иллига, барона Навозного пня. Да здравствует революция!» Иллиг — амбициозный дворянин, желающий силой захватить трон, а в его доме в области D16 собираются заговорщики. Каждый раз, когда персонаж расспрашивает дружелюбного жаболюда Сырого двора о местонахождении барона, бросьте к8. При результате 1–3 тот не знает, где находится Иллиг. При результате 4–6 жаболюд предполагает (неверно), что барон находится где-то в Тонущем дворце (область D11). При результате 7 или 8 жаболюд точно знает, где Иллиг, и рассказывает о его местонахождении.

Король Галлоп XIX и его друзья

D7. Угрюмое озеро

Провал построен на берегу полного сточных вод Угрюмого озера. Его глубина — 20 футов. Поверхность озера покрывает густая пелена тумана и толстый слой тины. Сильно заслонённые дымкой 2к6 жаболюдов (небоевые персонажи) расположились на больших листьях кувшинок и отдыхают в шляпках. Некоторые что-то читают друг другу, другие дремлют или играют на различных инструментах. При встрече с персонажами они дружелюбно машут им рукой. Если группа спрашивает дорогу, один из жаболюдов пытается помочь, в то время как остальные вяло смотрят по сторонам. Если персонажам потребуется дополнительная помощь или информация, услужливый НИП предлагает им поговорить с королём Галлопом XIX и указывает путь к его королевскому Величеству (область D6). Листья кувшинок способны поддерживать на плаву вес до 250 фунтов.

Хижина Бавлорны. Хижина карги (область D12) возвышается посреди озера на толстых деревянных сваях. Она сильно заслонена густым туманом, хотя персонажи в пределах 20 футов могут различить её очертания.

D8. Камеры предварительного заключения

Из сырой земли поднимается крепкая деревянная лачуга с дверным проёмом в одной из стен. В задней части строения находятся две камеры предварительного заключения. Толстые мангровые корни образуют решётку, а маленькая круглая дверца закрывает каждую из камер. Одна из них затоплена вонючей водой на несколько дюймов. В другой камере к задней стене прислонилась фигура в лохмотьях.

Диаметр этой круглой лачуги составляет 12 футов, а вершина конусообразной соломенной крыши находится на высоте 18 футов. Здесь содержатся узники Сырого двора, которые ожидают суда поединком в области D9. Персонажей, доставленных сюда в качестве заключённых, бросают в северную камеру. Заперев их, охранники уходят.

Персонаж может действием попытаться сломать решётку или пробить стену наружу, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 17. Персонаж может взломать замок на двери камеры за 1 минуту, преуспев в проверке Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов.

Заключённая. Заключённая в южной камере — невооружённый **жаболюд-рыцарь** (см. приложение C) по имени Моргорт, рыцарь Бородавок. Она была сообщником сэра Талавара и Виггльвога, а теперь ждёт суда. Она не жалеет о своей помощи волшебному дракону и считает Бавлорну своим злейшим врагом. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Моргорт.

Как только стражники уходят, Моргорт представляется персонажам рыцарским поклоном. Она одета в рваный испачканный оранжевый плащ, на котором изображён большой шлем в виде головы лягушки.

В разговоре она интересуется у персонажей о причине их задержания и раскрывает следующую информацию:

- Моргорт — опытный пилот воздушного шара. Она и её друг Виггльвог помогли достопочтенному сэру Талавару сбежать. Чтобы выиграть время для кражи воздушного шара и задержать погоню за своими подельниками, она была вынуждена остаться и в результате попала в плен.
- Вполне вероятно, что она будет сражаться с одним из персонажей на суде поединком (см. подробности в области D9).
- Бавлорна — отшельница, которая редко покидает свою хижину. Ей нравится заключать бесчестные сделки с посетителями.

Если персонажи сообщают о смерти Виггльвога, Моргорт становится угрюмой. Если им понадобится срочно сбежать из Провала, та предлагает украсть воздушный шар в области D2 и улететь на нём в безопасное место. Также аэростат может без проблем доставить персонажей в Здеся, когда им потребуется попасть туда (описано в конце этой главы). В остальном Моргорт следует за группой и старается быть полезной. Осознав, что у персонажей есть важные дела, она не хочет втягивать их в местную политику. В любой ситуации Моргорт старается действовать вежливо и с честью.

D9. Площадка для поединков

Посреди участка перепаханной грязи, где разбросаны ржавые и гниющие обломки доспехов и оружия, стоит мангровое дерево. К противоположным сторонам ствола прикреплены два отрезка цепи с железными кандалами на концах.

Правосудие в Сыром дворе вершится с помощью суда поединком. В этом месте заключённые борются за свою свободу, а желающие бросить вызов монарху — за право управлять двором.

Размер площадки — 20 футов в диаметре. Бойцов приковывают запястьем или лодыжкой к 10-футовой цепи, прикреплённой к дереву. У каждой цепи КД 19, 11 хитов и иммунитет к урону психической энергией и ядом. Существо может действием оторвать цепь от дерева, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 17.

Правила поединка. После испытания поединком плохие поступки могут быть оправданы Сырым двором. Он также может служить объявлением вотума недоверия действующему монарху. В судебном процессе всегда участвуют обе стороны: обвиняемый и обвинитель или их представители. После того, как на них надевают кандалы, бойцы сражаются до смерти. Таким образом торжествует справедливость.

Развитие событий. Спустя час после заключения персонажей в камеру в области D9, появляются четверо вооружённых нейтральных **жаболюдов [bullywug]**, чтобы забрать их и Моргорт. Стражники велят группе выбрать из их числа чемпиона, который будет представлять группу на суде. Они назначат его сами, если персонажи не смогут этого сделать. Моргорт и персонажа приковывают цепями к дереву и выдают каждому по дубинке. Остальные ждут на краю площадки для поединков под прицелом копий стражников, следящих, чтобы они не вмешивались.

Король Галлоп XIX председательствует на суде и объясняет бойцам, как доказать свою невиновность. Моргорт притворяется убитой после любой успешной атаки по ней, устраивая настоящее представление с падением в грязь. Чемпион объявляется победителем, а персонажи — невиновными.

Они могут попытаться выпутаться из сложившейся ситуации или просто сбежать. При успехе выступающие против короля жаболюды советуют персонажам укрыться у барона Навозного пня Иллига, который живёт за озером (см. область D16). Он — главный политический соперник Галлопа.

Если персонажи признаются невиновными, они получают свободу. Каждому присваивается почётное звание «Верный друг Галлопа XIX» и даётся право остановиться в королевском дворце (область D11) для отдыха. Кажущееся безжизненным тело Моргорт сбрасывают в Угрюмое озеро, после чего она плывёт в область D2, чтобы украсть воздушный шар.

D10. Безделушка, Игрушка и Побрякушка

Большой черный аэростат парит над озером, подёргиваясь на своих швартовах. Под ним висит корзина из черных прутьев и дерева, выполняющая роль торгового прилавка. Большой лист серого стекла закрывает витрину. Над неё висит вывеска: «Чудесные товары, справедливые цены!»

Оболочка воздушного шара будто бы состоит из клубящейся грозовой тучи, которая неизвестным вам образом удерживается верёвками и каркасом.

Двое **дарклингов** (см. приложение C) по имени Безделушка и Игрушка присматривают за аэростатом и прячутся внутри тесного прилавка, который в данный момент открыт для посещения. Их начальница — **старейшина дарклингов** (см. приложение C) Побрякушка, в настоящее время гостит у Бавлорны Гнилая Солома в её хижине.

Побрякушка путешествует по Призмиру на «воздушном шаре из грозовой тучи», выдавая себя за торговца. На самом деле она взломщица, работающая на сестру Бавлорны — Энделин Лунная Могила. Побрякушка прилетела в Провал, чтобы украсть сокровище прямо из-под носа карги. Пока Безделушка и Игрушка присматривают за прилавком, она занимается настоящим делом — совершает ограбление (описанное далее в этой главе).

Безделушка и Игрушка ведут себя с покупателями крайне нахально. Поскольку их бизнес всего лишь прикрытие, им безразлично, продадут они что-либо или нет.

Чудесные товары. На вывеске под прилавком перечислены следующие товары для продажи:

ДОСТУПНО ТОЛЬКО В ТЕЧЕНИЕ ОГРАНИЧЕННОГО ВРЕМЕНИ:

Очень хороший напёрсток (без пальца)

Кружка шмелива (с приятной остротой)

Пирог из тёмного зефира (покусанный)

Вязанка сухих дров (хорошо горит)

Портреты тушью (мы смотрим на вас, а вы — на нас)

Монокль лунного света (светло как днём)

Большинство выставленных на продажу вещей — это немагические предметы, не представляющие никакой практической ценности, за исключением монокля лунного света. Некоторое время назад Побрякушка приобрела этот магический монокль, который обладает свойствами *ночных очков [goggles of night]*.

Рог единорога. Если в журнале сюжета отмечено, что рог единорога находится здесь, он входит в число доступных для покупки предметов. Если персонажи заинтересованы в сделке, Безделушка достаёт его и говорит: «Рог единорога очень трудно достать. Никогда не знаешь, когда он может пригодиться. Этот я получила совсем недавно».

Оплата. Дарклинги требуют оплаты за каждый из предметов, который желают получить персонажи, одно из следующего:

- Безделушка требует цвет глаз покупателя. Если тот согласен, она создаёт маленький шарик, который высасывает цвет из глаз покупателя, когда Безделушка произносит фразу: «Оттенок, будь моим». Лишённые своего цвета радужки становятся прозрачными. Уничтожение шарика возвращает глазам покупателя их цвет.
- Игрушка требует чувство ритма покупателя. Если он согласен, Игрушка создаёт деревянную марионетку и заставляет её танцевать на столешнице, постоянно повторяя: «Раз-два-три, раз-два-три». Лишённый своего чувства ритма персонаж теряет всякий талант к танцам. Уничтожение марионетки возвращает ему умение танцевать, однако Игрушка не отдаст куклу без боя.

Воздушный шар из грозовой тучи. Если персонажи украдут этот аэростат, он доставит их в область M16 в Маттерхорне (см. главу 4). А если с ними будет обученный пилот, шар может доставить их куда они пожелают. Аэростат поддерживается в воздухе энергией грозовой тучи. Для его использования необходимо зарядить облако электрической энергией. Это можно сделать, причинив ему более 20 урона электричеством от одного источника или окружив грозовыми облаками как минимум на 10 минут. После зарядки аэростат может находиться в воздухе в течение 8 часов, двигаясь со скоростью до 8 миль в час. Если заряд облака заканчивается во время полёта, он падает на землю.

Воздушный шар состоит из двух отдельных частей: деревянной корзины, служащей в том числе торговым прилавком, и облака вместе с каркасом и верёвками, которые удерживают его на месте и связывают с корзиной. У каждой части своя собственная статистика:

Корзина. Корзина может перевозить до 750 фунтов. У неё КД 13, 27 хитов, и иммунитет к урону психической энергией и ядом.

Облако. У облака КД 11, 50 хитов и иммунитет к урону звуком, психической энергией, электричеством и ядом. Если его хиты падают до 0, облако рассеивается и транспорт теряет способность летать.

Для восстановления 1 хита корзины требуется 1 день и необходимые расходные материалы, которые можно обнаружить в областях B3 или D4. Облако нельзя починить, но пока у него есть хотя бы 1 хит, оно может восстановить все потерянные хиты после полной зарядки.

D11. Тонущий дворец

У дворца два входа: один на северо-западной возвышенности, другой со стороны верфи. Каждый из них охраняют два нейтральных **жаболюда** и **крокодил [crocodile]**. Они не пропустят внутрь без приглашения от короля жаболюдов.

Этот обветшалый зал построен вокруг большого дерева. Через стены в приветственном жесте протянулись две огромные ветви. У зала просторный интерьер с открытой планировкой, что позволяет наблюдать с верхнего этажа за происходящим на нижнем. Пространство внутри заполнено жаболюдами и звуками их гортанного кваканья. Одежда придворных выцвела и испачкана в грязи.

Безделушка, Игрушка, Побрякушка и их воздушный шар из грозовой тучи

Дворец состоит из двух этажей:

Верхний этаж. Эта часть построена вокруг ствола дерева. В любой момент времени здесь находятся 2к4 придворных жаболюда без доспехов и оружия. Некоторые из них возлежат на подушках. Среди этих небоевых персонажей есть три нейтральных **жаболюда [bullywug]**, готовых защищать свою честь, если посчитают её запятнанной враждебно настроенными чужаками.

Нижний этаж. Эта часть погружена на 3 дюйма в болотные воды. Здесь ещё больше придворных жаболюдов, привлечённых трио их соплеменников-музыкантов, которые играют весёлую мелодию на струнных инструментах. Они также являются небоевыми персонажами.

Бельевая верёвка. На бельевой верёвке, прикреплённой к юго-западному углу фасада здания, развешано множество лоскутной одежды. Она тянется к хижине Бавлорны (область D12), которая сильно заслонена густым туманом, и может выдержать до 200 фунтов дополнительного веса.

D12. Хижина Бавлорны

Четыре пролёта деревянной лестницы поднимаются из болота и ведут к люку в нижней части хижины Бавлорны, стоящей на высоких толстых деревянных сваях и окружённой густым туманом. Смотрите подробности в разделе «Хижина Бавлорны» далее в этой главе.

D13. Большой Бескор

Ствол старого сучковатого дерева, растущего на берегу озера, усеян множеством отверстий. Оно потеряло всю свою кору, и лишь несколько увядших листьев цепляются за концы его скрученных узловатых ветвей. К высокой ветке на северо-западной стороне дерева привязана бельевая верёвка. С неё свисают несколько старых предметов одежды, а противоположный конец скрыт за туманом, нависшим над озером.

Большой Бескор — это **древесная зараза**, плотоядное подвижное Растение с грозным нравом (см. прилагаемый блок статистики). Пока он остаётся неподвижным, его легко принять за мёртвое дерево. Внутри полостей его ствола живут четыре **спрайта [sprite]**. Их зовут Свёрлышко, Франт, Мятнолист и Тимопела. Спрайты — нелицеприятная компания. Они дразнят всех, кто приближается к ним, обзываясь и выпуская крошечные стрелы. Они надеются спровоцировать персонажей напасть на Большого Бескора, чтобы вызвать его гнев. Выглядывая из своих убежищ, чтобы посмеяться над группой, спрайты обладают укрытием на три четверти.

Большой Бескор остаётся неподвижным, пока от него не потребуется действий для своей защиты. В этом случае он поднимается из земли и нападает на всех существ, которых посчитает угрозой. Это не относится к спрайтам, даже если те сами спровоцировали конфликт. Зараза не сможет преследовать врагов по озеру, но способна перемещаться по суше.

Если спрайты получают какой-либо урон, они отступают вглубь древесной заразы. Здесь существа обладают полным укрытием. Если хиты древесной заразы снижаются до 0, спрайты убегают и рассредоточиваются по болоту.

Бельевая верёвка. На бельевой верёвке, прикреплённой к Большому Бескору, развешана лоскутная одежда. Она тянется к хижине Бавлорны и может выдержать до 200 фунтов дополнительного веса. Если древесная зараза перемещается дальше, чем на 5 футов в сторону от жилища, бельевая верёвка рвётся посередине, а одежда падает в озеро.

Древесная зараза [Tree Blight]

Огромное Растение, обычно нейтрально-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	6 (−1)	10 (+0)	3 (−4)

Иммунитет к состояниям глухота, ослепление
Сопротивление урону дробящий, колющий
Чувства слепое зрение 60 фт (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10
Языки понимает Общий и Друидический, но не может говорить
Опасность 7 (2 900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Обманчивая внешность. Если до начала боя зараза неподвижна, она совершает бросок инициативы с преимуществом. Чтобы понять, что зараза живая, существо должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, если не наблюдало её действий и движений.

Осадное чудовище. Зараза причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Зараза совершает две атаки: одну Ветвью и одну Сжимающим корнем.

Ветвь. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. *Попадание*: 16 (3к6 + 6) дробящего урона.

Сжимающий корень. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 фт, одно существо, не схваченное заразой. *Попадание*: цель схвачена (Сл высвобождения 15). Пока цель схвачена, она получает 9 (1к6 + 6) дробящего урона в начале своего каждого хода. У корня КД 15 и его можно отсечь, причинив 6 или больше рубящего урона одной атакой. Отсечение корня не причиняет урон Заразе, но заканчивает захват.

Бонусные действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель, схваченная заразой. *Попадание*: 19 (3к8 + 6) колющего урона.

D14. Поляна с поганками

> Внезапно ваше сердце наполняется холодом, а внутри нарастает чувство одиночества, граничащее с отчаянием. С поляны, где растут огромные поганки, до вас доносится навязчивая меланхоличная мелодия флейты.

Когда персонажи обнаружат источник музыки, прочтите:

> Стройный эльф с бледно-голубой кожей и чёрными волосами уютно устроился в тени серой поганки высотой шесть футов и наигрывает мрачную мелодию на парной флейте.

Музыкант — лесной эльф по имени Октавий Мелиамне, пришедший к Бавлорне в поисках магического средства, чтобы забыть о потерянной любви. Заключив сделку, Октавий отказался платить в назначенный срок. Он решил не отдавать обещанное Бавлорне — своё всё ещё бьющееся сердце. Карга взяла его силой, и в качестве наказания заменила сердце Октавия на козлиное, чтобы эльф не умер. Теперь он не способен чувствовать и проявлять эмоции.

Октавий рассказывает персонажам всю правду о том, что с ним случилось. Он знает, что Бавлорна поступила плохо, но, похоже, его это не волнует. Эльф подозревает, что карга хранит его сердце в качестве трофея, но не представляет, что Бавлорна использует орган как источник холода в своём морозильнике (см. область B12).

Используйте блок статистики **разведчика [scout]** для Октавия со следующими изменениями:

- Октавий — хаотично-добрый лесной эльф, который говорит на Общем и Эльфийском. Он обладает тёмным зрением в пределах 60 футов.
- Он совершает спасброски от очарования с преимуществом, и его невозможно магически усыпить.

Сокровища. Если персонажи вернут Октавию его сердце, он подарит им в ответ *свирель ужаса [pipes of haunting]*.

Любое заклинание, снимающее проклятие, может заменить козлиное сердце в груди Октавия на настоящее, если эльф и его сердце находятся в пределах 5 футов друг от друга. Когда тот вновь обретёт своё сердце, мёртвый высохший орган животного появится у его ног. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* показывает ауру магии школы Ограждения вокруг сердца козла после его извлечения, а заклинание *опознание [identify]* или подобная магия показывают его свойства. Существо, съевшее больше половины этого органа, получает преимущество *зелья неуязвимости [potion of invulnerability]*.

Развитие событий. Обретя своё настоящее сердце и способность чувствовать, Октавий весело отправляется в путь по болоту, в конечном счёте встречаясь с «Гостиницей в конце пути» (см. раздел «Случайные столкновения в Тута»), где он остаётся на ближайшее время. Его радостное присутствие поднимает настроение мрачной трактирщице Цу Харабакс.

D15. Хижина жаболюда

Деревянная дверь в эту хижину с высокой соломенной крышей закрыта, но не заперта.

> Посреди комнаты стоит небольшой деревянный сундук, а вокруг него разбросаны шесть потёртых шёлковых подушек.
>
> Воздух пропитан запахом разлагающейся рыбы. Горящая жаровня свисает со стропил, тускло освещая эту комнату.

Внутри никого нет.

Сокровища. В маленьком деревянном сундуке хранится кухонная посуда, специи, старые рыбьи кости и мумифицированная жаба. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* показывает ауру магии школы Воплощения вокруг жабы, а заклинание *опознание [identify]* или подобная магия показывают её свойства.

Если мумифицированную жабу бросить в кастрюлю или чайник с водой, она исчезнет и создаст эффект заклинания *тьма [darkness]*, исходящий из сосуда в течение 10 минут.

D16. Хижина жаболюда

Деревянная дверь в это жилище заперта изнутри. Если персонажи стучат в дверь или иным образом заявляют о своём прибытии, жаболюд внутри жилища квакает сначала на языке Жаболюдов, а затем просит на Общем: «Просуньте записку под дверь». Он ссылается на тайное послание, полученное группой в области D6. Получив записку, жаболюд поднимает засов, открывает дверь и впускает персонажей внутрь. Если персонажи игнорируют просьбу или у них нет записки, они должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы убедить жаболюда открыть дверь и впустить их. В противном случае персонаж может действием попытаться открыть дверь силой, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 13.

Когда группа заглядывает внутрь, прочтите:

> Прямо за дверью находится испуганный жаболюд с копьём. За стражником на деревянном ящике лежит охотничье снаряжение. В задней части хижины ещё четверо жаболюдов сбились в кучу. В воздухе висит напряжение, пока один из них не делает знак войти и присоединиться к их разговору.

Это жилище служит убежищем для группировки жаболюдов, которые замышляют свержение короля Галлопа XIX. Их лидером является нейтрально-злой **жаболюд-рыцарь** (см. приложение C) по имени Иллиг, барон Навозного пня. Остальные четыре нейтрально-злых **жаболюда** — его сторонники по имени Глориг, Грунделькранц, Гуллибек и Вульп.

Иллиг считает Галлопа XIX глупым шутом, недостойным короны, и планирует объявить себя законным королём. Он с гордостью демонстрирует рисунок на земляном полу, где видно грубое изображение короля с кинжалом в глазу. План Иллига прост: он собирается приблизиться к Галлопу XIX, когда тот будет сидеть на своём троне, «споткнуться» и «случайно» воткнуть кинжал в его глаз. Если Иллиг посчитает персонажей сообщниками, он с нетерпением захочет узнать, что те думают о его хитром плане. А если они готовы предложить идею получше, он с удовольствием выслушает их.

Если группа попытается уйти до того, как Иллиг соберётся осуществить свою попытку переворота, он и его союзники сочтут это подозрительным. Персонажи должны преуспеть в групповой проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 13, чтобы развеять их сомнения. При провале жаболюды нападут на них, чтобы помешать им сдать Иллига Галлопу XIX.

Если один или несколько персонажей силой врываются внутрь, союзники Иллига пытаются задержать чужаков достаточно долго, чтобы тот смог действием поспешно стереть план, нарисованный на земле. Если это удаётся, Иллиг притворяется невиновным, и требует, чтобы персонажи немедленно покинули хижину.

Ящик. На деревянном ящике нацарапано имя Бавлорны на Сильване. Охотничье снаряжение, сложенное на нём, включает тяжёлый арбалет, шесть арбалетных болтов, охотничий капкан и свёрнутую накидку из мха. Внутри ящика лежат семь туш лесных животных, которых жаболюды намерены преподнести Бавлорне (таксидермисту-любителю), как только Иллиг станет новым королём Сырого двора.

Развитие событий. Если позволить заговорщикам действовать и не предупредить короля, то переворот удастся и барон станет королём Иллигом I. Если персонажи предупредят Галлопа XIX или помешают заговорщикам, жаболюды терпят неудачу.

Если переворот будет сорван из-за действий персонажей, Галлоп XIX наградит каждого из них титулом, который носил Иллиг — барон Навозного пня. Титул не даёт право на землю или владение, но вызывает зависть у других членов Сырого двора, которые постараются подружиться с новой знатью.

D17. Королевский скакун

Деревянная дверь в эту хижину закрыта, но не заперта.

> К деревянному столбу посреди этой хижины потрёпанной верёвкой привязана гигантская жаба. Кажется, ей нездоровится. Вдруг из её рта появляется пара липких перепончатых лап. Пасть жабы широко открывается, и из неё вылезает жаболюд, падающий на пол ничком.

Гигантская жаба [giant toad] — верховое животное Галлопа XIX. Нейтральный **жаболюд [bullywug]** Влонк ухаживает за жабой. «Проглоти стражника» — её любимая игра, поэтому Галлоп приказал Влонку позволять проглатывать себя всякий раз, когда она захочет «поиграть».

Влонк и жаба безразличны к персонажам. Если группа кажется дружелюбной, Влонк просит её присмотреть за жабой, пока он пойдёт отмываться от слюней. Если персонажи соглашаются присмотреть за ней, Влонк возвращается к своим обязанностям спустя 10 минут. За время его отсутствия жаба пытается проглотить как минимум одного из персонажей. Она не может сделать это с существами на расстоянии более 5 футов от деревянного столба, к которому привязана.

D18. Котёл Бавлорны

> Чёрно-зелёный котёл с толстой крышкой, похожий на луковицу, стоит на раскалённых углях на шести прочных железных ножках, торчащих из его круглого основания, словно ножки краба. На шнурке, обёрнутом вокруг ручки крышки, висит деревянный черпак.

Котёл Бавлорны горячий на ощупь, а его размеры — 4 фута в диаметре и 3 фута в высоту. Крышка котла закрыта с помощью заклинания *волшебный замок [arcane lock]*, пароль для которого — «сплюнь-слюнь». Если кто-нибудь попытается снять её, не произнеся пароль, котёл убежит прочь. Его скорость ходьбы равна 30 футам. Котёл возвратится на своё место над углями спустя 10 минут.

После побега котла из кучи раскалённых углей появляется **магмин [magmin]**. Он представляется присматривающим за углями и спрашивает у персонажей на Игнане: «Вам нужен этот котёл?» Он предлагает дать им пароль в обмен на охапку сухих дров. Ему нравится, как трещит дерево во время горения. Если персонажи дают ему вязанку сухих дров, которую можно приобрести у дарклингов в области D10, магмин произносит пароль. Когда котёл возвращается, он ныряет под угли и исчезает.

Оживлённые угли. Если персонажи нападают на магмина, восемь углей из костра оживают и встают на его защиту. Смотрите раздел «Оживлённые угли» в описании области D4.

Что в котле? Внутри котла находится пузырящаяся пенистая чёрно-серая жидкость, которая излучает ауру магии школы Преобразования, как показывает заклинание *обнаружение магии [detect magic]*. Любое существо, выпившее пинту или больше этой жидкости, становится целью заклинания *превращение [polymorph]* (Сл спасброска против заклинания 14), которое длится 1 час. Существо с 75% шансом превращается в **гигантскую лягушку [giant frog]** или с 25% шансом в **гигантскую стрекозу** (см. приложение C).

Рог единорога. Если в журнале сюжета отмечено, что рог единорога находится здесь, персонажи могут найти его среди углей. Бавлорна случайно пнула его в угли после того, как один из неуклюжих лорнлингов уронил его. Покрытый сажей рог легко заметить после появления магмина.

D19. Сторожевая башня

К этому месту ведёт деревянная дорожка от близлежащих хижин (области D16 и D17).

> На насыпи из замшелой земли и грязи стоит деревянная платформа высотой десять футов. На сторожевом посту, расположенном на её вершине, бездельничают два жаболюда, время от времени поглядывая в подзорную трубу на поворотном механизме.
>
> Потёртая бельевая верёвка с висящей на ней лоскутной одеждой закреплена на одном из углов сторожевой башни. Верёвка тянется в направлении озера и исчезает в тумане.

Вершина холма, на котором построена платформа, находится на высоте 10 футов над уровнем воды. Скользкий склон вокруг неё представляет собой труднопроходимую местность. На платформе нет лестницы или верёвки, ведущей наверх. Жаболюды могут просто запрыгнуть на неё. Два нейтральных **жаболюда [bullywug]**, находящиеся наверху, используют вращающуюся подзорную трубу, чтобы следить за окрестностями. Устройство не сильно помогает им видеть сквозь густой туман.

Бельевая верёвка. На бельевой верёвке, прикреплённая к сторожевой башне, развешано множество лоскутной одежды. Она тянется к хижине Бавлорны (область D12), которая сильно заслонена густым туманом, и может выдержать до 200 фунтов дополнительного веса.

Хижина Бавлорны

Густой туман сильно заслоняет жилище Бавлорны на расстоянии 20 футов и дальше от хижины. Бельевые верёвки тянутся от четырёх углов жилища через Угрюмое озеро к точкам привязки в областях D4, D11, D13, и D19. Любая из них может выдержать до 200 фунтов дополнительного веса, прежде чем порвётся.

Хижина представляет собой массивное деревянное здание на сваях, пол которого находится на высоте 35 футов над озером. Из озера через пол хижины поднимается колодец, выходящий в область B1. Шаткая деревянная лестница без перил поднимается из озера, огибая колодец, и ведёт к деревянному люку в область B1.

Хижина Бавлорны обладает следующими особенностями:

Потолки и крыша. Высота потолков составляет 10 футов на первых двух этажах и 20 футов на третьем, если не указано иное. Крытая черепицей крыша имеет высокие скаты, покрыта мхом и слишком скользкая, чтобы на неё можно было забраться без магии или альпинистского снаряжения.

Двери и люки. Все двери в коттедже закрыты, но не заперты, за исключением двери в области B19. Двери и люки хижины сделаны из заплесневелых деревянных досок. Многие из них вздулись и деформировались, поэтому они часто застревают в рамах или не закрываются должным образом. Это никак не влияет на игровой процесс.

Полы и лестницы. Полы и лестницы сделаны из замшелых деревянных досок, которые скрипят и прогибаются под ногами. Для бесшумного передвижения по этажам и лестницам требуется преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15.

Освещение. О наличии источников света в области будет указано в тексте. В противном случае освещение отсутствует.

Стены и окна. Стены хижины сделаны из покрытого мхом мягкого дерева. Стены очень влажные, поэтому их трудно поджечь. Окна с распашными створками заперты на защёлки изнутри и покрыты толстым слоем грязи, что делает их непрозрачными. Персонаж может действием попытаться силой открыть окно, преуспев в проверке Силы Сл 8. Персонаж может действием попытаться открыть запертое окно снаружи преуспев в проверке Ловкости Сл 13 с использованием воровских инструментов.

Лорнлинги Бавлорны

Из за своей паранойи Бавлорна в первую очередь полагается на созданных ею слуг. Наиболее многочисленными из них являются лорнлинги (используйте блок статистики **квиклингов** из приложения C). Эти крошечные существа выглядят как миниатюрные копии Бавлорны. Выполняя её поручения, они быстро носятся туда-сюда по хижине.

Области хижины

Следующие области обозначены на карте хижины Бавлорны.

B1. Бассейн омоложения

В эту область можно попасть через люк, выходящий на Угрюмое озеро.

Основную часть этого большого квадратного помещения занимает неглубокий бассейн, облицованный заплесневелой глиняной плиткой. Его заполняет стоячая вода глубиной в один фут. В центре бассейна видна верхняя часть каменного колодца, откуда идёт неприятный резкий запах. В одном из углов купальни стоит высокое заляпанное зеркало в овальной раме, а на воде плавает большой лист водяной лилии.

Скрипучие деревянные половицы уложены приподнятой дорожкой шириной 10 футов вокруг бассейна. Она заставлена стеллажами, столами и табуретками различных форм и стилей. Почти все поверхности завалены стопками грязных тарелок, остатками еды и прочим барахлом. В одном из углов стоят сдвинутые вместе манекены, а в другом наверх поднимается деревянная спиральная лестница. В комнате пять закрытых дверей.

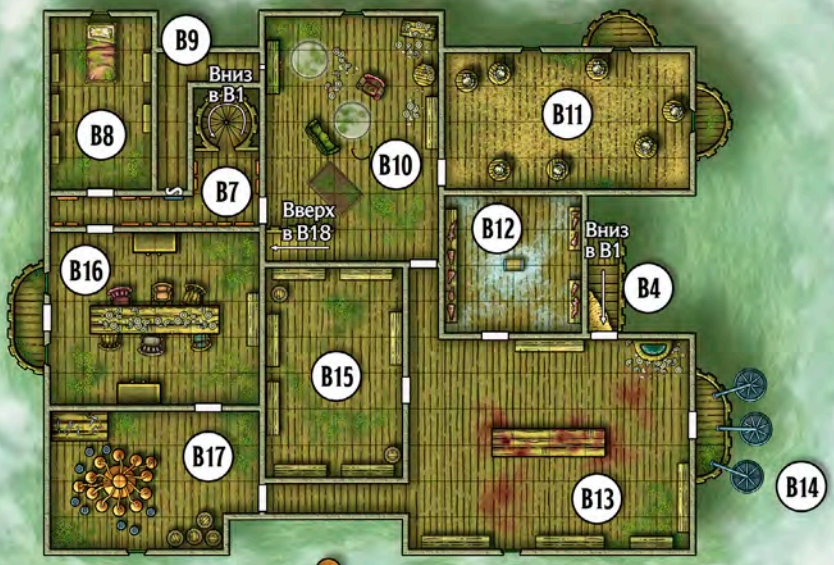
Манекены. В углу стоят семь гуманоидных манекенов: четыре Средних и три Маленьких. Шестеро из них одеты в низкосортную одежду, сшитую Бавлорной в домашних условиях. На седьмом нет никакой одежды кроме уродливой черной остроконечной шляпы, которая на самом деле является **тёмной мантией [darkmantle]**. Она нападает на всех, кто прикасается к ней, кроме Бавлорны. Если она попадает рукопашной атакой по существу, которое носит шлем, шляпу или другой головной убор, тёмная мантия хватает, снимает и улетает вместе с этим предметом, вместо причинения урона цели или окутывания её головы.

Волшебное зеркало. Заклинание *обнаружения магии [detect magic]* показывает ауру магии школы Вызова вокруг зеркала, которое действует как портал. Если прикоснуться к стеклу зеркала и произнести командное слово «брандашмыг», то его поверхность превратится в крутящийся туманный вихрь. Вошедшее в этот вихрь существо мгновенно переносится в Зал иллюзий на карнавале Сумеречного света (см. главу 1). Там он выглядит как овальный дверной проём с крутящимся туманным вихрем, который исчезает спустя 1 минуту. Пока портал активен, существо в Зале иллюзий может пройти сквозь него и снова появиться перед зеркалом или в ближайшем с ним незанятом пространстве. После закрытия его можно будет снова открыть, прикоснувшись к поверхности зеркала и произнеся пароль.

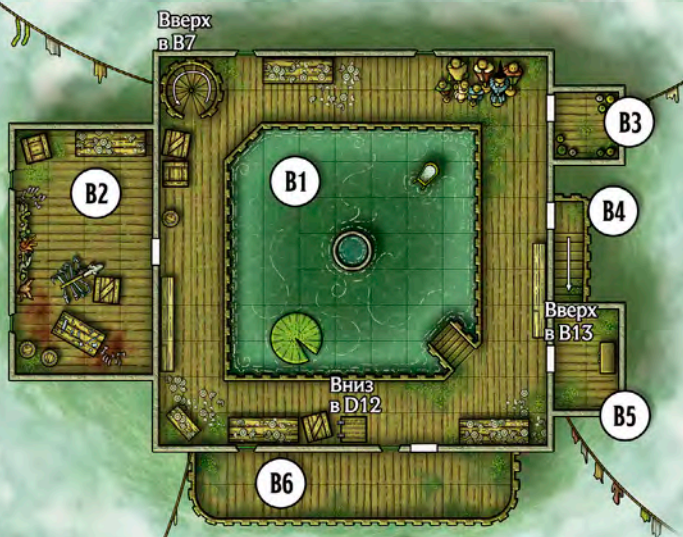
Если зеркало будет разбито, оно лишится магии, а портал мгновенно закроется. Зеркало — это Средний предмет с КД 13, 4 хитами и иммунитетом к урону психической энергией и ядом.

Хижина Бавлорны

Третий этаж



Второй этаж



Первый этаж

1 квадрат = 5 футов

Бассейн. В одном из углов бассейна находится лестница к прилегающей площадке. Раз в день Бавлорна пытается искупаться в бассейне, чтобы её кожа не высыхала и не трескалась. Но колодец, который должен наполнять бассейн водой, перестал работать. Персонажи, заглянувшие в него, видят, что он почти до краёв наполнен стоячей водой. Причиной засора является желатиновая пробка высотой 10 футов (используйте блок статистики **желатинового куба [gelatinous cube]**), которая блокирует поступление воды. Бавлорна об этом не знает. Пробка загрязняет колодезную воду наверху, немного повышая её кислотность — не причиняя урон, но вызывая неприятное покалывание кожи. Ощутив его, персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15, чтобы догадаться о природе засора.

Желатиновая пробка скрыта на глубине 10 футов внутри колодца и невидима в воде. Она атакует любое существо и растворяет любой органический материал, которые касаются её. Когда существо погружается в воду, атакует слизь, а затем вылезает из колодца, то желатиновая пробка поднимается вверх, вылезает наружу и гонится за нападавшим. Таким образом можно ликвидировать засор. Диаметр и высота пробки составляют 10 футов. Когда её выманивают из колодца или убивают, поток воды вновь наполняет бассейн глубиной 3 фута за 1 минуту.

Сокровища. Лист водяной лилии, плавающий на воде, — магический предмет под названием *покачивающаяся кувшинка* (см. приложение А). В настоящее время на неё настроена Бавлорна.

B2. Мастерская таксидермиста

На вас остекленевшими глазами глядит голова лошади. За её приоткрытыми губами видны заострённые пожелтевшие зубы. Голова прикреплена к большому каркасу из прутьев и проволоки, стоящему на восьми конечностях. Конструкция обращена лицом ко входу в комнату, а рядом стоит деревянный ящик.

В этой запущенной мастерской полно мух. Время от времени они приземляются на тела животных, сложенных в несколько куч на полу. На низком столике лежит набор инструментов: пилы, ножи, скребки, ручная дрель, шила, швейные нитки и иглы, а также несколько чучел разной степени готовности. На стене между двумя окнами висит покосившаяся полка. На ней выставлены десятки ужасных чучел, представляющих собой неумелую комбинацию двух и более животных.

Здесь Бавлорна набивает мёртвых существ и сшивает их тела вместе, создавая ужасных химер.

Ящик. На одной стороне ящика нацарапано имя «Бавлорна». Если поднять крышку, то из него вылетит безвредный рой мух, а внутри обнаружится туша свернувшейся кольцом восьминогой рептилии с шипами на спине. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15, может опознать в ней василиска.

Рабочий стол. Наряду с инструментами и образцами на столе лежит органайзер для мелких вещиц, внутри которого находятся искусственные глаза. Один из них сделан из дерева и принадлежит сестре Бавлорны — Скабате Горький Паслён (см. главу 4).

B3. Комната для хранения тканей

В этой небольшой комнате повсюду разбросаны обрывки ткани и клубки пряжи.

Это комната для хранения тканей Бавлорны, куда она складывает потерянную и забытую одежду, разрезает её на лоскуты, а затем шьёт из них собственные наряды. Персонажи, которые обыскивают комнату, находят две подушки для булавок высотой 1 фут, напоминающие формой гуманоидов. Одна из них качается на крошечной деревянной лошадке, а у второй есть пара деревянных крыльев. Они изображают сестёр Бавлорны — Скабату и Энделин.

B4. Шаткая лестница

Вдоль внешней стены коттеджа поднимается лестничный пролёт с деревянными дверьми снизу и сверху. По краям нависающей над туманным озером лестницы установлены шаткие перила. Из тёмного угла над верхней дверью слышен монотонный гудящий звук.

Эта наружная лестница соединяет область B1 на первом этаже с областью B13 на втором этаже. Её ступени находятся в плохом состоянии. Персонаж, осматривающий лестницу и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, обнаруживает, что вторая и третья ступени снизу прогнили и не выдержат большой вес. Если на одну из них положить 40 фунтов веса, она ломается. В этот момент любое существо, стоящее на одной из ступеней, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При успехе оно хватается за перила, едва не провалившись в брешь. При провале существо падает на 35 футов вниз в озеро глубиной 20 футов под хижиной, не получая урона. Персонаж в тяжёлом доспехе, опускается на дно, но в свой ход может всплыть на поверхность, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Осиное гнездо. Осиное гнездо длиной 7 футов и шириной 5 футов висит наверху лестницы в тёмном углу над дверью за пределами области B13. Гнездо — это Средний предмет с КД 11, 12 хитами и иммунитетом к урону психической энергией и ядом. В нём обитает **рой насекомых (ос) [swarm of insects (wasps)],** который остаётся недееспособным, пока гнездо не будет потревожено или повреждено. Часть улья перекрывает дверь, и её открытие потревожит ос.

Причинённый гнезду урон, распространяется и на рой, пока осы находятся внутри. Как только он вылетит наружу, то становится враждебен ко всем существам на лестнице. Рой не преследует тех, кто прыгает или падает в озеро.

B5. Кладезь малых сокровищ

Дверь в эту комнату громко скрипит, когда вы открываете её.

> В этой тёмной комнате стоит одинокий большой шкаф. Изящно вырезанные дверцы соединены круглой панелью из тёмного дерева, на которой выдавлен серебряный знак в виде песочных часов.

Если слуги карги поймали и доставили сюда волшебного дракона сэра Талавара, тот висит в запертой клетке на торчащем из стены крюке рядом со шкафом.

Кладезь заперт, но его можно открыть, перевернув знак песочных часов при повороте круглой панели. Персонажи, осматривающие знак и преуспевающие в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, убеждаются в его безопасности.

Внутри шкаф разделён на несколько небольших отделений, каждое из которых заполнено мешочками и другими крошечными контейнерами. Один из них представляет собой керамический котёл размером с чайную чашку, внутри которого лежит клочок бумаги со словом «сплюнь-слюнь» на Общем. Это пароль к крышке котла в области D18.

В этом шкафу Бавлорна хранит различные сувениры и безделушки, в том числе:

- Оторванные пуговицы различных форм, цветов и материалов
- Россыпь столовых приборов из разных наборов
- Нераспечатанные любовные письма, написанные и адресованные давно умершим людям, с которыми Бавлорна заключила сделку
- Старые изношенные скрученные ремни
- Засушенные цветы и лепестки
- Подкова
- Перья разных птиц
- Чайная чашка со сколом

B6. Балкон

> Вдоль южной стороны хижины расположен балкон шириной десять футов, полностью покрытый живым ковром из лягушек. К углам хижины, за пределами досягаемости от обоих концов балкона, прикреплены бельевые верёвки с висящей на них лоскутной одеждой. Они тянутся над озером и исчезают в густом тумане.

Когда кто-то выходит на балкон, сотни безобидных **лягушек [frog]** начинают квакать в унисон, предупреждая Бавлорну в любой из областей хижины. Если одна или несколько лягушек будут убиты, остальные прыгнут в озеро внизу.

Услышав кваканье, Бавлорна пошлёт трёх своих лорнлингов (используйте блок статистики **квиклинга** из приложения C), узнать, что происходит, и вернуться к ней с докладом. Они избегают боя.

B7. Коридор

Винтовая лестница из области B1 поднимается в этот коридор на втором этаже.

> Стены этого сырого прохода увешаны множеством портретов, изображающих сварливых, грустных, испуганных и злых существ. Среди них есть люди, эльфы, полурослики, жаболюды и гоблины. Портреты выполнены в различных техниках, включая живопись, гравюру и эскиз. Все они вставлены в яркие позолоченные рамы.
>
> По центру одной из стен висит овальное зеркало в раме шириной два фута и высотой пять футов.

В коридоре есть закрытые двери, ведущие в области B8, B10, и B16.

Овальное зеркало и потайная дверь. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии школы Преобразования вокруг этого зеркала. Его рама приклеена к стене *превосходным клеем [sovereign glue],* поэтому зеркало не получится снять не разбив. Оно не отражает эмоции и выражения лица смотрящего в него, кроме улыбки. Если улыбнуться зеркалу, то в стене, на которой оно висит, откроется потайная дверь, ведущая в секретный проход (область B9).

Любой персонаж, осмотревший стену и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, обнаруживает профиль потайной двери. Также её можно открыть с помощью заклинания *открывание [knock]* или подобной магии. Бавлорна может открыть потайную дверь без улыбки и применения магии.

B8. Комната для гостей

В этой пыльной пустой комнате по обе стороны от скромной кровати висят застеклённые витрины, в паре из которых лежит постельное бельё. В остальных выставлена коллекция приколотых к дощечкам мумифицированных пикси. Стекло в одной из витрин разбито, а экспонаты отсутствуют.

B9. Секретный проход

Бавлорна забыла об этом секретном проходе, который соединяет области B7 и B10.

> В воздухе этого тёмного Г-образного коридора витает запах плесени.

Потайную дверь, ведущую в область B7, легко обнаружить с этой стороны. Для того, чтобы открыть её, требуется заклинание *открывание [knock]* или подобная магия. Только Бавлорна может открыть потайную дверь без использования магии.

Эффект уменьшения. Существа и предметы в коридоре магическим образом уменьшаются в размере по мере приближения к области B10. На входе в коридор из области B7 они нормального размера. Добравшись до поворота, их размер становится в два раза меньше. Оказавшись на выходе из коридора в область B10, их размер уменьшается в двадцать раз. Уменьшенные существа совершают с помехой проверки и спасброски Силы, а их оружие причиняет на 1к4 меньше урона при размере в 2–10 раз меньше обычного или на 2к6 меньше урона при размере в 10 и более раз меньше обычного (минимум 1 урона).

Эффект на существе заканчивается через минуту после его выхода из коридора, затем он вырастает до своего обычного размера.

Крошечная дверь. Кажется, что доступ к области B10 преграждает сплошная стена. Однако, при ближайшем рассмотрении в её основании обнаруживается мышиная нора шириной 2 дюйма и высотой 4 дюйма. Она закрыта крошечной деревянной дверью, которая заперта с этой стороны на засов в виде стальной иглы. Убрав его, можно легко открыть дверцу, ведущую на заплесневелый участок пола под шкафом для зелий, у стены в области B10.

Развитие событий. У вошедших в область B10 через крошечную дверь уменьшенных существ есть 1 минута, чтобы выбраться из-под шкафа, прежде чем они вернутся к своему нормальному размеру. Персонаж застревает под шкафом, если находится под ним при увеличении до Маленького или Среднего размера. Застряв таким образом, он опутан и лежит ничком. Каждый свой ход персонаж может действием попытаться высвободиться, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 16.

B10. Кабинет

> Посреди этой комнаты две фигуры беседуют за чашкой чая. Одна из них — высокая худощавая женщина в чёрном с серым лицом, которая сидит в потёртом от времени кресле. На её голове широкополая шляпа, надвинутая на глаза. Другая — похожее на жабу существо с выпученными глазами и потрескавшейся кожей. Она одета в бесформенные одеяния и сидит на одном конце дивана, поджав под себя ноги. Когда она молчит, в её отвисший открытый рот влетают и вылетают мухи. Две крошечные копии существа прильнули к ней, словно домашние питомцы.
>
> В комнате грязно: повсюду валяются грязные тарелки и остатки еды. Мебель, возможно, когда-то была отличного качества, но сейчас всю её поверхность покрывают непонятные пятна, а обивку уже много раз латали. В одном из углов вплотную к стене стоит массивный деревянный шкаф на прочных ножках высотой 6 дюймов. В другом — ветхая деревянная лестница ведёт на третий этаж.

Похожее на жабу существо — это **Бавлорна Гнилая Солома** (см. приложение B). Рядом с ней сидят два её лорнлинга (используйте блок статистики **квиклинга** из приложения C). Бавлорна уже довольно долго не погружалась в свой бассейн омоложения, и её кожа стала хрупкой и потрескалась. Если каргу предупредили о незваных гостях, она пристально смотрит своими выпученными глазами на персонажей, когда те появляются в поле её зрения:

> Похожее на жабу существо говорит с вами низким квакающим голосом: «В каком же вы отчаянии, раз решили войти в мой дом, дорогуши?»

Смотрите подраздел «Общение с Бавлорной» ниже, где даны советы о проведении встречи с каргой согласно правилам гостеприимства, собственности и взаимности, которых она придерживается (см. раздел «Правила поведения» ранее в этой главе).

В одном из карманов одежды Бавлорны лежит железный ключ. Он отпирает дверь в область B19.

Старейшина дарклингов Побрякушка пьёт чай в хижине Бавлорны

Высокая стройная фигура в черном — это **старейшина дарклингов** Побрякушка (см. приложение C), которая выдаёт себя за странствующего торговца, но на самом деле работает на Энделин в качестве вора. В момент прибытия персонажей, Побрякушка сплетничает с Бавлорной о сёстрах карги — Энделин и Скабате. Разговор — отвлекающий манёвр, чтобы выиграть время для тени гостьи, которая пробирается в область B19, чтобы совершить ограбление. Персонажи с пассивным Восприятием 13 или выше замечают, что женщина в чёрном не отбрасывает тени. Это не особенность дарклингов, а результат применения Энделин *отсекающих тени ножниц* (см. приложение A), которые отрезали тень Побрякушки и превратили её в отдельное существо. Смотрите главу 4 для получения дополнительной информации об Энделин и её волшебных ножницах.

Сделка с Бавлорной. Прежде чем Бавлорна согласится помочь персонажам, она требует, чтобы те выполнили три следующих поручения:

Починка бассейна омоложения. В бассейн омоложения Бавлорны (см. область B1) перестала поступать вода. Похоже, что засорился колодец, наполняющий его водой. Карга хочет, чтобы персонажи решили эту проблему. Если персонажи уже победили желатиновую пробку, это поручение считается выполненным.

Поиск пропавшей книги. Пропала *«Большая книга ненависти Бавлорны»*. В ней содержатся подробные заметки обо всех, кто когда-либо обидел каргу. Она предполагает, что книга находится где-то в окрестностях Провала. В настоящее время она в руках короля жаболюдов Галлопа XIX в области D6. Если персонажи уже пообщались с Галлопом и принесли книгу, это поручение считается выполненным.

Доставка посылки. Бавлорна воображает себя знатоком в таксидермии, а у одного жаболюда-охотника как раз нашёлся ящик с тушами для набивки. Он лежит в одном из жилищ жаболюдов (область D16), и карга хочет, чтобы персонажи доставили его ей.

После завершения всех трёх поручений Бавлорне требуется короткий отдых в своём бассейне омоложения, чтобы увлажнить кожу. Только после этого она обещает подумать о помощи персонажам.

Пока персонажи заняты выполнением одного или нескольких поручений Бавлорны, старейшина дарклингов и её неуловимая тень находят искомое и возвращаются на свой воздушный шар (область D10). Затем дарклинги отшвартовываются и улетают в сторону Тама. После их отбытия персонажи вновь могут столкнуться с ними в главе 4.

Если вы используете зацепку приключения «Потерянное» и в журнале сюжета указано, что у Бавлорны есть что-то из украденного, она соглашается отдать это при одном условии: персонажи должны украсть портрет её старшей сестры Скабаты и доставить его в хижину карги в течение восьми дней. Бавлорна рассказывает о трёх вещах, прежде чем плюнуть на ладонь и потребовать, чтобы персонажи скрепили сделку рукопожатием:

- Тёмновислово — это гигантское пустотелое дерево, расположенное глубоко в лесу Здеся, и является логовом Скабаты.
- Портрет Скабаты висит в круглой комнате в самом сердце Тёмновислово, рядом с портретами трёх её сестёр: Бавлорны, Энделин и Таши. (Бавлорна ничего не скажет о Таше, если персонажи захотят получить дополнительную информацию о ней.)
- Чтобы добраться в Здеся, персонажам нужен проводник. В Провале есть пугало, которое знает дорогу. (Бавлорна не может вспомнить имя пугала.)

Если портрет Скабаты будет доставлен Бавлорне в срок, карга выполнит свою часть сделки. Если персонажам не удастся доставить его в оговорённое время, каждый согласившийся на сделку, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 19, иначе будет проклят. Персонаж теряет какую-то ценную вещь (выбирается Мастером). Она исчезает, и её нельзя вернуть, пока не закончится проклятие. Проклятие может быть снято Бавлорной (действие не требуется) или с помощью любого заклинания, снимающего проклятия.

Если вы используете зацепку приключения «Задание колдуна», персонажи могут заключить с Бавлорной иную сделку. Однако, она не захочет иметь дело с теми, кто ищет способ помочь Зибильне и тем самым ослабить ковен Песочных часов. В первую очередь Бавлорна хочет заполучить портрет Скабаты (в те же сроки, как при зацепке «Потерянное» выше) и готова торговаться. Если Бавлорна уже получила портрет, в порыве жадности она может выбрать другую вещь сестры на ваше усмотрение.

Если Бавлорна почувствует угрозу своей жизни, или сражение обернётся не в её пользу, она сбежит в Здеся на своей *покачивающейся кувшинке [bobbing lily pad]* (область B1) и неохотно попросит убежища у своей старшей сестры Скабаты (см. подробности в главе 3).

Если у неё не остаётся иного выбора кроме как сражаться, Бавлорна без колебаний проглатывает одного из персонажей. Если позже её заставят выплюнуть персонажа, вместе с ним она выплюнет и маленький железный ключ. Ключ открывает шкаф с зельями из этой комнаты.

Шкаф с зельями. Шкаф в углу сделан из дерева, покрытого корой и пятнами лишайника. За свисающим мхом в середине правой секции есть замок. Бавлорна проглотила ключ для сохранности, но может выплюнуть его при необходимости. Персонаж может действием попытаться взломать замок преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов.

В шкафу две полки:

- На нижней хранятся три магических зелья с этикетками на Эльфийском: *зелье уменьшения [potion of diminution]* с надписью «Уменьшись», *зелье увеличения [potion of growth]* с надписью «Расти» и *зелье невидимости [potion of invisibility]* с надписью «Исчезни».
- На верхней лежит плюшевый кот, который оживает при открытии шкафа. Раньше кот принадлежал сестре Бавлорны Энделин. Та подозревает, что сестра украла кота, но у неё нет никаких доказательств. Кот Меркоть враждебен ко всем существам, кроме Бавлорны. Он использует блок статистики **кошка [cat]**, за исключением того, что он — Нежить, обладает иммунитетом к урону ядом и состояниям истощение и отравление. В свой первый ход в бою или при снижении его хитов до 0, кот выпускает облако пыли, которое действует как *порошок чихания и удушения [dust of sneezing and choking]*.

Крошечная дверь. Персонажи, которые заглядывают под шкаф с зельями, видят крошечную дверь в мышиную нору шириной 2 дюйма и высотой 4 дюйма у основания стены. Она заперта с другой стороны, но персонаж может действием попытаться выбить дверь, преуспев в проверке Силы Сл 10. Она ведёт в секретный проход (область B9).

B11. Вольер

Лучи света проникают сквозь щели в ставнях, которые закрывают три высоких окна, освещая очертания нескольких постаментов. На каждом из них лежит предмет, скрытый под отрезом ткани. В комнате стоит землистый запах, идущий от увядающих папоротников в потрескавшихся глиняных горшках. Весь пол покрыт слоем соломы.

Это вольер Бавлорны, где она держит чучела птиц для отправки и получения сообщений от своих сестёр. За окнами этой комнаты есть два небольших деревянных балкона. Каждый из них служит для обмена корреспонденцией с одной из сестёр: над окном восточного балкона нацарапано слово «Здеся», а над окном северного — слово «Тама». Сообщения, предназначенные конкретной карге, отправляются с соответствующего балкона.

На постаментах стоят клетки с семью птицами. У каждой из них голова от одной птицы и тело другой. Если снять с клеток ткань, они начнут пронзительно кричать и бить крыльями. Птицы используют блок статистики **ястреба [hawk]**, за исключением того, что они — Нежить, обладают иммунитетом к урону ядом и состояниям истощение и отравление.

B12. Морозильник

Дверь в эту комнату закрыта и холодна на ощупь.

> Внутри комнаты стоит жуткий холод. Несколько кусков замороженного мяса свисают с потолочных крюков и цепей, хотя большая часть разложена на металлических стеллажах вдоль стен.
>
> В центре комнаты стоит покрытый инеем небольшой деревянный сундук. Кажется, от него и исходит холод.

Если персонажи проведут в этой комнате час или более начинают действовать правила экстремального холода (см. *«Руководство Мастера»*).

Крышка сундука замёрзла, но его можно открыть, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Если персонаж использует ломик или похожий инструмент, то эта проверка совершается с преимуществом. В сундуке находится бьющееся сердце эльфа по имени Октавий Мелиамне (см. область D14). Если вынуть сердце или вынести из комнаты, охлаждающее помещение заклинание перестанет действовать, и всё начнёт таять.

B13. Кухня

Любой персонаж, который прислушивается к звукам у одной из дверей, слышит громкий шум внутри.

> На этой забрызганной кровью кухне крепкая фигура в испачканном фартуке, железных ботинках, малиновом колпаке и с окровавленным ножом для разделки мяса гоняется за парой грифов вокруг стола для разделки, пока крикливые птицы дерутся за кусок мяса.

Стол для разделки, стоящий в центре комнаты, представляет собой цельную деревянную плиту, которая покрыта коркой засохшей крови. В деревянной раковине и рядом с ним беспорядочно лежат грязные столовые приборы, разномастные тарелки и кастрюли.

Маленькая фигура — это **красный колпак** (см. приложение C) по имени Кровавая Мэри. Когда она занималась разделкой мяса, через балконную дверь (область B14) влетели два **грифа [vultures]**. Её не тревожит присутствие персонажей на кухне, и даже наоборот — она просит их избавиться от грифов.

Кровавая Мэри служит у Бавлорны шеф-поваром и мясником. Карга запретила ей нападать на гостей и убивать их, поэтому она будет сражаться только в целях самозащиты. Кровавая Мэри ко всему относится с пренебрежением, но больше всего она ненавидит Бавлорну. Если персонажи скажут, что они тоже не в ладах с каргой, колпак раскроет слабость Бавлорны: у неё аллергия на противосолонь. Она не может видеть, как существа ходят по кругу против часовой стрелки. Такое зрелище заставляет каргу бесконтрольно чихать.

B14. Клетки

Персонажи заперты здесь, если их привели к Бавлорне в качестве заключённых.

> Три большие железные клетки подвешены к деревянным шестам, выступающим с балкона над озером внизу. В одной из них заперт улыбающийся сатир. «Привет!», — говорит он.

Эти железные клетки используют для хранения туш на разделку. Каждая вмещает до двух Средних существ, а шесты поднимаются над балконом с помощью рукоятки на перилах. Персонаж может действием попытаться взломать замок клетки преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов или согнуть прутья клетки, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 25.

На **сатире [satyr]** по имени Вансел нет одежды. Зайцегоны-грабители украли её, пока он принимал ванну. Преследуя их, он попал в ловушку и был доставлен к Бавлорне. Несмотря на своё положение Вансел пребывает в прекрасном настроении и верит, что всё разрешится наилучшим образом, и он со смехом будет вспоминать эту историю. Если персонажи освободят сатира, тот обыскивает кухню (область B13) в поисках одежды, но находит лишь заляпанную жиром скатерть, которую напяливает на себя как халат. Также Вансел находит бутылку вина и выпивает её залпом. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу Вансела.

Сокровища. Вансел сопровождает своих спасителей, пока они находятся внутри хижины. Если группа выходит наружу, он благодарит и прощается с ней. Потом сатир внезапно вспоминает о правиле взаимности (см. раздел «Правила поведения» ранее в этой главе), находит палку, шепчет что-то и передаёт её одному из персонажей. Если тот принимает подарок, на одном конце палки распускается крошечный цветок. В течение 24 часов, пока цветок не завял и не опал, палка обладает свойствами *камня удачи [stone of good luck]*. Настройка на неё не требуется.

B15. Кладовая

В этой комнате на деревянных полках стоят десятки банок с жидкостью. В них плавают свиные рыла, жабы, мелкие птицы, лук, грибы и другие кулинарные ингредиенты. В одной из банок находится **полевик** (см. приложение C), который начнёт громко петь после своего освобождения.

B16. Столовая

В этой комнате две двери. Над каждой из них висит деревянная декоративная вывеска с изображением отрубленной головы гоблина с разинутым ртом. Остальную мебель составляют сервант, два шкафа со стеклянными дверцами и большой банкетный стол, заставленный тарелками с остатками еды, которыми пирует рой мух. Над столом висит люстра. Её сальные свечи освещают комнату тусклым мерцающим светом. Шесть разномастных стульев стоят по бокам стола — по три с каждой стороны.

Два лорнлинга Бавлорны (используйте блок статистики **квиклинга** из приложения C) прячутся в деревянных головах гоблинов, висящих над дверьми. Любой персонаж, который заглядывает в один из разинутых ртов, видит спрятавшееся там существо. Оно смотрит на искателя приключений, но не нападает.

Лорнлингам известно, что у Бавлорны есть волшебное зеркало (в области B1), которое может перенести существ на карнавал Сумеречного света. Они готовы рассказать об этом в обмен на свою жизнь. Каждый из них слышал командное слово для зеркала Бавлорны («Брандашмыг»), но никто не может вспомнить или правильно произнести это слово. Вместо этого они произносят «бландаскрип», «банглоскоп», «бандолом», «бамблхват», «брандалов» и «бандер-шмандер».

B17. Самогонный аппарат

Хитроумное приспособление, сделанное из переплетённых медных трубок, соединяется с пузатым котлом и дюжиной цилиндрических ёмкостей. Из них выходят ещё больше трубок, опущенных в вёдра. В юго-восточном углу сложены бочки, а в другом стоит рабочий стол, на котором разбросаны кусочки меди и инструменты по металлу. Сквозь зелёные ромбовидные стекла, вставленные в окно, свет проникает в комнату.

Здесь Бавлорна гонит спирт из грибов. Сложная сеть медных трубок занимает большую часть комнаты. Дурно пахнущий алкоголь собирается в шесть вёдер, и все бочки наполнены им. Каждая весит 250 фунтов.

Находящееся здесь оборудование работает на износ. Любое существо, которое что-то делает с перегонной установкой, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе что-то ломается или выходит из строя. При провале бросьте к8. При результате «1», перегонный куб взрывается, выбивая оконное стекло. В результате бочки остаются невредимы, а все существа в комнате должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 10 (3к6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

B18. Спальня Бавлорны

Лестница в области B10 ведёт в эту комнату.

Над стропилами, отбрасывая тени, покачивается шар света. В этой комнате грязные привычки Бавлорны полностью проявили себя: на полу лежат мятые и заплесневелые ковры с остатками пищи, стопками грязной посуды и опрокинутыми глиняными горшками с давно погибшими растениями.

На кровати в углу комнаты вместо матраса лежит куча соломы. В противоположном углу стоит приземистый комод, на котором лежит лейка. Самым примечательным элементом интерьера является деревянный сундук с прочным висячим железным замком. Он стоит в углу между двумя закрытыми дверями.

Шар света под потолком высотой 20 футов — **блуждающий огонёк**, который спускается вниз к вошедшим в комнату персонажам. Он нападает только в том случае, если они попытаются вынести сундук или его содержимое из комнаты, открыв его без ключа (см. разделы «Увядшие растения» и «Сокровища» ниже). Если хиты блуждающего огонька снижаются до 10 или меньше, он становится невидимым и пытается сбежать. Затем он летит к Бавлорне и предупреждает о незваных гостях в её спальне.

Комод с выдвижными ящиками. Здесь хранятся платья и другая одежда, которую иногда одевает Бавлорна. Изначально все наряды были сшиты не для карги, поэтому ей пришлось подгонять их по своей жабьей фигуре. Одежда потеряла цвет от старости и небрежного отношения.

В лежащую на комоде ржавую лейку налит галлон воды.

Восточная дверь. Эта дверь ведёт в сокровищницу Бавлорны (область B19), где она хранит самые ценные вещи.

Южная дверь. Эта дверь ведёт на небольшой пустой балкон с видом на Угрюмое озеро (область D7).

Увядшие растения. В четырёх опрокинутых горшках растут мёртвые растения **ветвистые заразы [twig blight]**. Пока они находятся в горшках, их скорость равна 0 футов. Растения хотят пить, но не могут дотянуться до лейки, лежащей на комоде. Если персонажи помогут им, подняв горшки и полив их, одно из растений вытаскивает из-под земли железный ключ, покрытый чёрной эмалью, и отдаёт его группе. Этот ключ открывает деревянный сундук (см. «Сокровища» ниже).

Сокровища. Сундук с навесным замком покоится на когтистых железных ножках, а на его крышке грубо вырезаны инициалы Б. Г. С. Персонаж может действием попытаться вскрыть навесной замок за 1 минуту, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. При провале на 5 или больше, а также при разбитии замка, сундук превращается в Маленький оживлённый предмет и нападает на пытавшегося открыть его (блок статистики приведён в заклинании *оживление вещей [animate objects]*).

В сундуке находятся следующие предметы:

- 12-дюймовая марионетка, которую Бавлорна украла у своей сестры Энделин. У куклы есть второе лицо на противоположной стороне головы. Одно лицо напоминает луну, а другое — солнце. Марионетка — предмет искусства, стоимостью 25 зм.
- Непробитый билет с карнавала Сумеречного света. Билет подписан Изольдой — первой владелицей карнавала.
- Три *свитка заклинания опознание [identify]* в рулоне, перетянутом струной от лютни.

B19. Сокровищница Бавлорны

Дверь в эту комнату заперта, а ключ от неё находится у Бавлорны. Также группа может получить дубликат ключа от пробуждённого дерева на холме Телемия. Персонаж может действием попытаться выломать дверь, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 17, или же взломать замок за 1 минуту, преуспев в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов.

> Эта покрытая плесенью комната похожа на чердак скопидома. Старые одеяла, перины, подушки и одежда всех форм и размеров сложены в высоченные кучи, вокруг которых разложены музыкальные инструменты, игрушки, куклы, шкатулки для украшений, вазы для цветов, небольшие ларцы и сломанная мебель.
>
> Среди всего этого мусора найдётся несколько диковинок: висящая на стене голова оленя, стоящая на столе фарфоровая банка с куриными лапками, причудливый шлем на безликой голове деревянного манекена, и сидящая в углу бронзовая статуя гигантской лягушки высотой 5 футов. Внутри её разинутого рта царит непроглядная тьма. Слабый квакающий звук привлекает ваше внимание к крошечной сморщенной фигуре, лежащей на полу, которая испускает последний вздох перед смертью.

Крошечная фигурка — один из лорнлингов Бавлорны. Его убила **тень [shadow]** старейшины дарклингов из области B10, которая отделилась от существа и свободно бродит по хижине. Если персонажи прибывают сюда, пока Бавлорна развлекает Побрякушку, они становятся свидетелями совершаемого ограбления:

> Какая-то тёмная гуманоидная фигура движется во мраке, прячась среди мусора. В руке она сжимает большую катушку ниток и направляется к двери.

Тень является Феей, а не Нежитью. Она пытается пройти мимо персонажей в область B18, используя свою особенность Аморфный, чтобы проскользнуть под закрытой дверью. Затем тень перемещается на балкон и прыгает в озеро. Там она дожидается старейшины дарклингов. Тень не нападает первой. Она бросает катушку с нитками, если у неё не получается убежать вместе с ней — катушка слишком широкая, чтобы пролезть под дверь.

Энделин Лунная Могила, сестра Бавлорны, жаждет заполучить катушку ниток и послала Побрякушку с поручением украсть её. Нитки в катушке окрашены в цвета разочарования и неуверенности в себе, как их понимает наблюдатель. Это означает, что каждое существо видит цвета оттенка, вызывающего стойкую ассоциацию с этими эмоциями. Любая одежда, сшитая из них, вызывает описанные выше чувства у носящего её. Даже простое прикосновение к ниткам может вызвать негативные эмоции.

Мусор. В «сокровищнице Бавлорны» полно бесполезного хлама, но есть несколько интересных предметов:

- Голова оленя висит на настенном крюке на высоте 5 футов. Это потерянная голова Клешнестука (см. подробности в области D5).
- На деревянном столе стоит изготовленная из глазурованной белой глины фарфоровая банка с ножками, раскрашенными под куриные лапки. Внутри сосуда лежат две сломанных половинки вилочковой кости. Если персонажи соединят обе части вместе, они услышат голос Бавлорны в своих головах: «Скабата забывает первое существо, которое она видит просыпаясь, хотя память о нём возвращается каждую ночь, когда она снова засыпает. Забытое Скабатой существо становится невидимым для неё».
- На деревянный манекен надет *шлем телепатии [helm of telepathy]*. Если снять с него шлем, он оживёт и попытается вернуть шлем обратно, напав на взявшее убор существо. Манекен использует блок статистики **оживлённого доспеха**, но его КД 15. Вернув шлем назад, манекен надевает его на голову и становится неоживлённым, пока убор вновь не снимут. Если надеть на него другой головной убор, он навсегда останется неоживлённым.

Бронзовая статуя лягушки. Магическая тьма внутри открытого рта этой статуи не позволяет свету проникнуть внутрь и скрывает вход в межпространство. Если персонаж запускает руку в рот лягушке, прочтите следующий текст в рамке, обращаясь к игроку:

> Ваша конечность исчезает в темноте. Вы чувствуете, как пальцы проходят сквозь прохладную жижу, в которой плавают скользкие угри.

Какие же сокровища спрятаны во рту бронзовой лягушки? Есть только один способ узнать!

Чтобы схватить и вытащить что-то из рта статуи, персонаж должен произнести название того, что хочет достать. Если желаемая вещь находится там, она материализуется в его руке. Если вы используете зацепку приключения «Потерянное», и Бавлорна превратила потерянное персонажами в магические предметы, их можно извлечь из межпространства.

Бронзовая статуя лягушки — это Средний предмет с КД 19, 32 хитами, весом 750 фунтов и иммунитетом к урону психической энергией и ядом. Если уничтожить её, межпространство также исчезнет, а всё находившееся внутри окажется где-то на Астральном плане.

Развитие событий. Если персонажи преследуют убегающую тень, она приведёт их к лестнице под жилищем Бавлорны, где ненадолго затаится. После того, как Побрякушка покинет жилище Бавлорны, она и её тень направляются прямиком к своему воздушному шару (область D10) и стремительно покидают Провал независимо от исхода ограбления.

Если Побрякушка убегает вместе с катушкой ниток, персонажи могут воспользоваться этой ситуацией при переговорах с Бавлорной, предложив ей вернуть вещь назад в обмен на что-то другое.

Если персонажи помешают побегу старейшины дарклингов и её тени, Бавлорна нападёт на Побрякушку и попытается проглотить её. Затем, согласно правилу взаимности (смотрите раздел «Правила Поведения» ранее в этой главе), карга соглашается на сделку с персонажами, даже если они не выполнили все её поручения.

Из Тута в Здеся

Персонажи могут отправиться в Здеся, чтобы выполнить условия сделки, которую они заключили с Бавлорной. В этом случае карга разрешает им воспользоваться воздушным шаром в области D2. Если тот был уничтожен, в Провал прибывает такой же шар, пилотируемый **жаболюдом-рыцарем** по имени Дамфри Лягушатник. Он или Моргорт будут счастливы пилотировать воздушный шар, хотя и расстанутся с персонажами после их благополучной доставки в Здеся.

Пугало Клешнестук (см. область D5) также может сопроводить персонажей в Здеся. Если он не может или не хочет помогать им, замените его другим существом, например, жаболюдом-рыцарем Моргот или сатиром Ванселом.

Магические предметы

Магия и Страна Фей идут рука об руку. Это приложение описывает новые магические предметы в алфавитном порядке, появляющиеся в этом приключении.

Взы-взы [Snicker-snack]

Оружие (двуручный меч), легендарное (требуется настройка существом с любым мировоззрением кроме злого)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым с помощью этого магического вострого меча. Кроме того, это оружие игнорирует сопротивление рубящему урону.

Если вы атакуете этим оружием существо, у которого есть как минимум одна голова, и при броске атаки у вас выпадает «20», вы отрубаете одну из голов чудовища. Существо умирает, если не может жить без головы. Существо обладает иммунитетом к этому эффекту, если обладает иммунитетом к рубящему урону, не имеет головы или не нуждается в ней, обладает легендарными действиями или Мастер решает, что существо слишком большое, чтобы вы могли отрубить ему голову этим оружием. Такие существа вместо этого получают 6к8 рубящего урона.

Пока вы настроены на *Взы-взы*, вы получаете владение двуручными мечами, и можете использовать свой модификатор Харизмы вместо модификатора Силы для бросков атаки и урона, совершаемых этим оружием.

Разум. *Взы-взы* — это разумный хаотично добрый двуручный меч с Интеллектом 9, Мудростью 14 и Харизмой 18. Он обладает нормальным слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов. Он может понимать Общий, а также говорить и читать на нём. Его голос звучит звонко и мелодично. *Взы-взы* жаждет уничтожения злых драконов и призывает вас разыскать и убить этих существ.

У *Взы-взы* изменчивый характер. Он заканчивает вашу настройку на него, если вы три раза подряд промахиваетесь бросками атаки оружия. Каждый раз после завершения продолжительного отдыха вы можете попытаться вернуть доверие меча, совершить проверку Харизмы, противопоставленную проверке Харизмы *Взы-взы*. Если вы выигрываете состязание, ваша настройка на оружие мгновенно восстанавливается. Ваша настройка на оружие не может быть восстановлена никаким иным способом.

Говорящая кукла [Talking doll]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Пока кукла находится в пределах 5 футов от вас, вы можете во время короткого отдыха сказать ей до шести фраз, ни одна из которых не может быть длиннее шести слов, и установить видимые условия, при которых кукла будет говорить каждую фразу. Вы также можете заменить старые фразы новыми. Каким бы ни было условие, оно должно совершиться в пределах 5 футов от куклы, чтобы она заговорила. Например, когда кто-то поднимет куклу, она может сказать: «Я хочу конфетку». Фразы куклы теряются, когда ваша настройка на неё заканчивается.

Взы-взы

Говорящая кукла

Двукрылый орнитоптер [Ornithopter of flying]

Чудесный предмет, очень редкий

Вы можете использовать это устройство для полёта при условии, что ваш вес (включая всё, что вы носите или несёте) не превышает 300 фунтов. Его скорость полёта составляет 30 футов, и он перемещается в соответствии с вашими устными указаниями, пока вы летите на нём. Он не может парить. Если орнитоптер теряет своего пилота во время полёта, он падает и не способен летать 1к6 + 4 дней.

Длина орнитоптера 8 футов, его размах крыльев 14 футов, а вес 25 фунтов.

Зелье преимущества [Potion of advantage]

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы с преимуществом совершаете одну проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок по вашему выбору в течение следующего часа.

Это зелье выглядит как искрящийся золотистый туман, который течёт и льётся как вода.

Инструмент надписей [Instrument of scribing]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

У этого инструмента 3 заряда. Играя на нём, вы можете действием потратить 1 заряд инструмента, чтобы написать магическое послание на немагическом предмете или поверхности, которые вы можете видеть в пределах 30 футов. Послание не может превышать 6 слов и должно быть написано на известном вам языке. Если вы бард, то можете увеличить длину сообщения ещё на семь слов, и по вашему выбору слова могут слабо светиться, что позволит прочесть их в немагической темноте. Применение заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* на слова стирает их. В противном случае сообщение пропадает через 24 часа.

Инструмент восстанавливает все потраченные заряды ежедневно на рассвете.

Коррозионный порошок [Dust of corrosion]

Чудесный предмет, необычный

Действием вы можете развеять этот порошок в воздухе, заполнив им куб с длиной ребра 10 футов, исходящий от вас. Поверхности и предметы, изготовленные из немагического чёрного металла (железа и его сплавов), в этой области мгновенно ржавеют и обращаются в пыль, становясь бесполезными и не подлежащими восстановлению. Все существа в этой области полностью или частично изготовленные из чёрного металла, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая 4к8 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Этот порошок, сделанный из хорошо измельчённых антенн ржавника, хранится внутри небольшого мешочка. В нём достаточно порошка для однократного использования.

Котёл Иггвилв [Iggwilv's cauldron]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка заклинателем)

Иггвилв изготовила этот чудесный котёл с помощью своей приёмной матери — архифеи Бабы Яги. Котёл бывает двух видов. Только Иггвилв или Баба Яга могут изменить вид котла с одного на другой (действием, касаясь его). Они могут использовать это действие без настройки на предмет. Первый вид котла сделан из чистого золота и украшен снаружи тиснением с изображениями голых деревьев, падающих листьев и мётел. Второй вид котла сделан из железа и снаружи украшен рельефными изображениями летучих мышей, жаб, кошек, ящериц и змей — по восемь животных каждого вида. Диаметр котла составляет около 3-х футов, и в нём есть отверстие шириной 2 фута. Котёл закрывает круглая крышка с литой ручкой, а восемь когтистых лап не дают ему опрокинуться. Пустой котёл весит 80 фунтов и вмещает до 100 галлонов жидкости.

Настройка. Любой Гуманоид, который настраивается на котёл, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе состарится до немощного состояния. В этом состоянии скорость существа уменьшается вдвое, дальность его зрения и слуха уменьшаются до 30 футов, и он совершает с помехой все проверки характеристик, броски атак и спасброски. Существо умрёт от старости через 3к8 дней. Только заклинание *исполнение желаний [wish]* или божественное вмешательство могут обратить этот эффект вспять.

Одновременно на котёл могут быть настроены три карги, при условии, что они образуют ковен. При распаде ковена настройка заканчивается для всех трёх карг.

Случайные свойства. Независимо от вида, который принимает котёл, он обладает следующими случайными свойствами:

- 1 малое положительное свойство (определяется броском по таблице «Малые положительные свойства» в *«Руководстве Мастера»*)
- 1 малое отрицательное свойство (определяется броском по таблице «Малые отрицательные свойства» в *«Руководстве Мастера»*)

Золотой котёл. Золотой котёл обладает следующими свойствами:

- Если в котёл налить воду и мешать её в течение 1 минуты, она превращается в сытное горячее рагу, которым можно накормить до четырёх человек за каждый галлон использованной воды. Тушёное мясо остаётся горячим, пока находится в котле, и начинает остывать если его вынуть. Снаружи котёл остаётся холодным, несмотря на жар от тушёного мяса.

Котёл Иггвилв (золотой)

Котёл Королевы ведьм

Как указано в описании котла Иггвилв, стихотворение под названием «Котёл Королевы ведьм» — это заклинание, которое указывает на способность артефакта замораживать время:

Восемь кошек взирают с восьми мертвецов,
Восемь гадов бегут от восьми грызунов,
Восемь жаб избегают восьми черепов,
Восемь змиев ползут от восьми кожанов,
Восемь глаз видят свет, но живут в плену снов –
Мир застынет вокруг, заточая врагов.

- Если в котёл налить вино и помешивать его в течение 10 минут, оно превращается в волшебный эликсир, которого хватит на четырёх человек за каждый галлон использованного вина. Любое существо, которое выпивает эликсир, получает 10 временных хитов. Любой эликсир, не выпитый в течение 1 часа, исчезает. Вы не можете повторно использовать это свойство котла до следующего рассвета.
- Если котёл наполнить 90 галлонами воды, смешав её с 10 галлонами вина, то его можно использовать в качестве фокусировки для заклинания *наблюдение [scrying]*. Когда котел используется в качестве фокусировки для накладывания этого заклинания, цель заклинания автоматически проваливает спасбросок. Заклинание срабатывает, даже если заклинатель и цель находятся на разных планах существования. Когда действие заклинания заканчивается, вся жидкость в котле исчезает.
- При погружении прутьев обыкновенной метлы в воду котёл превращает её в *метлу полёта [broom of flying]* на 3 дня. Вы не можете повторно использовать это свойство котла до следующего рассвета.

Железный котёл. Железный котел обладает следующими свойствами:

- Вы можете действием закричать в пустой котёл, магическим образом призвав **рой летучих мышей [swarm of bats]**, которые вылетят из котла и будут действовать сразу после вас в порядке инициативы. Рой подчиняется вашим командам и исчезает через 1 минуту, если к тому времени он не был уничтожен. Вы не можете повторно использовать это свойство котла до следующего рассвета.
- Если в котёл налить не менее 1 галлона крови и помешивать её в течение 1 минуты, она превращается в облако безвредного чёрного дыма, который вырывается из котла и быстро рассеивается. В то же время все Гуманоиды на определённом расстоянии от котла становятся бессознательными на 1 час, за исключением настроенных на котёл или обладающих иммунитетом к очарованию. Предел действия эффекта составляет 100 футов за каждый использованный галлон крови. Бессознательное существо пробуждается, если получает урон или кто-то действием встряхнёт его или даст пощёчину. Вы не можете повторно использовать это свойство котла до следующего рассвета.
- Если привязать мёртвую лягушку или жабу к концу обыкновенной ветки и погрузить её в воду, котёл превращает ветку в *волшебную палочку превращения [wand of polymorph]* с 3 за-

Котёл Иггвилв (железный)

рядами. Эта палочка не может перезаряжаться и рассыпается в прах, когда тратится её последний заряд. Вы не можете повторно использовать это свойство котла в течение 8 дней.

- Если вы потратите 1 минуту, прикасаясь рогом единорога к котлу и читая стихотворение «Котёл королевы ведьм» (см. врезку ниже), все существа в пределах 1000 футов от котла, кроме настроенных на него, застывают во времени. Застывшее во времени существо недееспособно, не может двигаться или говорить, не стареет и не осознает своего окружения и течения времени. Более того, его нельзя ни передвинуть, ни каким-либо образом причинить урон, даже с помощью другой магии. Все остальные состояния и эффекты, действующие на существо, подавляются до тех пор, пока оно не перестанет быть застывшим во времени. Уничтожение котла, отправка его на иной план существования или прикосновение рога единорога к нему в течение 1 минуты при произнесении «Котла королевы ведьм» снимает эффект замораживания времени со всех существ. Также эффект заканчивается на любом существе, вступающим в контакт с преградой магии или рогом единорога.

Уничтожение котла. Котёл — это Средний предмет с КД 19, 80 хитами и иммунитетом к урону от любых источников, кроме урона полученного от заклинаний *язык пламени [flame tongue]* или *морозный клинок [frost brand]*. Снижение хитов котла до 0 с помощью такого оружия разбивает котёл на восемь примерно одинаковых частей, после чего все действующие эффекты, созданные котлом, заканчиваются, поскольку он теряет свою магию.

Разрушение *котла Иггвилв* приводит к тому, что все карги в мультивселенной теряют особенность Совместное колдовство, получаемую при членстве в ковене (см. врезку «Шабаш карг» в *«Бестиарии»*).

Восстановление котла. Если все восемь частей разбитого котла находятся в пределах 5 футов друг от друга, заклинание *исполнение желаний [wish]* может объединить их, восстановив котёл и все его свойства. Восстановление котла также возвращает способность Совместное колдовство для ковенов карг во всей мультивселенной.

Мистический посох [Eldritch staff]

Посох, очень редкий (требуется настройка)

Этот посох можно использовать как магический боевой посох, с бонусом +1 к броскам атаки и урона им.

У посоха 10 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох уничтожается в безобидной вспышке потусторонней энергии.

Мистическая атака. Когда вы попадаете рукопашной атакой с помощью посоха, вы можете потратить до 3-х зарядов. За каждый потраченный заряд цель получает дополнительно 1к8 урона электричеством.

Мистический побег. Если вы получаете урон, держа посох, вы можете реакцией потратить 3 заряда посоха, после чего становитесь невидимым и телепортируетесь вместе с любым снаряжением, которое вы несёте или носите, на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. Вы остаётесь невидимым до начала вашего следующего хода, пока не совершите атаку, не наложите заклинание или не причините урон.

Плащ множества стилей

Отсекающие тени ножницы [Scissors of shadow snipping]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка феей или заклинателем)

Действием с помощью этих железных ножниц вы совершаете несколько надрезов и заставляете тень Гуманоида, которого вы можете видеть в пределах 5 футов, отделиться от своего носителя. Если существо не желает отказываться от своей тени, оно может совершить спасбросок Харизмы Сл 15, сохраняя свою тень при успехе. В независимости от результата действия, вы не можете повторно использовать это свойство ножниц до следующего рассвета.

Отсечённая тень привязана к месту, где была отрезана, пока вы бонусным действием не заставите её действовать одним из следующих способов, если вы можете видеть тень:

- Вы контролируете движение тени и можете заставить тень переместиться на расстояние до 30 футов по твёрдой или жидкой поверхности в любом выбранном вами направлении, включая вертикальную поверхность, при условии, что она всё время остаётся в поле вашего зрения. Тень безвредна, ей нельзя причинить вреда, и она невидима в темноте. Она не может говорить и не нуждается в воздухе, еде, и сне.
- Вы можете отказаться от контроля над тенью. В тот же момент она становится самостоятельной и переходит под контроль Мастера. Она использует блок статистики **тени [shadow]**, за исключением вида существа: она — Фея. Если тень снизит Силу существа до 0 своей атакой, то оно не умирает, а падает без сознания. Существо приходит в сознание и восстанавливает свою Силу после завершения короткого или продолжительного отдыха.

Существо, чья тень была отделена от него, становится проклятым. Если оно подвергается действию любого заклинания, которое заканчивает проклятие или хиты его отсечённой тени снижаются до 0, то тень исчезает, а у существо мгновенно появляется его обычная тень.

Палочка улыбок [Wand of smiles]

Волшебная палочка, обычная

У этой волшебной палочки 3 заряда. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд и выбрать в качестве цели Гуманоида, которого видите в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 10, иначе будет улыбаться 1 минуту.

Палочка восстанавливает все заряды ежедневно на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка превращается в *палочку хмурых взглядов [wand of scowls]*.

Палочка хмурых взглядов [Wand of scowls]

Волшебная палочка, обычная

У этой волшебной палочки 3 заряда. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд и выбрать в качестве цели Гуманоида, которого видите в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 10, иначе будет хмуриться 1 минуту.

Палочка восстанавливает все заряды ежедневно на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка превращается в *палочку улыбок [wand of smiles]*.

Плащ множества стилей [Cloak of many fashions]

Чудесный предмет, обычный

Когда вы носите этот плащ, вы можете бонусным действием заставить его изменить фасон, цвет и видимое качество. Вес плаща не меняется. Независимо от внешнего вида, он может быть только плащом. Хотя он может принимать вид других магических плащей, их свойств он не получает.

Покачивающаяся кувшинка [Bobbing lily pad]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Это магическое транспортное средство представляет собой лист диаметром 10 футов, плавающий на воде. У кувшинки есть усики, с помощью которых она перемещается по суше и поверхности воды (но не под водой), и даже по воздуху. Её скорость ходьбы, полёта и плавания равна 20 футам, и она может парить. Кувшинка перемещается в соответствии с вашими устными указаниями, пока вы едите на ней.

Кувшинка может беспрепятственно перевозить до 300 фунтов. Она может нести до 600 фунтов, но перемещается на половину своей скорости, если её грузоподъёмность превышает нормальную.

Пыльца пикси [Pixie dust]

Чудесный предмет, необычный

Действием вы можете осыпать этой пыльцой себя или другое существо, которое вы можете видеть в пределах 5 футов. Осыпанное существо получает скорость полёта 30 футов и возможность парить на 1 минуту. Если существо находится в воздухе, когда этот эффект заканчивается, оно благополучно опускается на землю, не получая урона и приземляясь на ноги.

В маленьком мешочке достаточно *пыльцы пикси* для однократного использования.

Разноцветная роза [Chromatic rose]

Чудесный предмет, редкий

Эта волшебная роза бывает пяти цветов, указанных в таблице «Разноцветные розы». Пока вы держите розу при себе, она создаёт безобидный визуальный эффект, указанный в таблице.

Когда вы держите розу за стебель, вы получаете сопротивление урону, вид которого зависит от цвета розы. Если вы получаете более 10 урона этого вида из одного источника (после применения сопротивления), роза распадётся и вы не получаете урона.

Складной шест

Действием вы можете сдуть лепестки, создавая 20-футовый конус кислоты, электричества, ядовитого газа, огня или холода, в зависимости от вида урона розы. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 3к10 урона соответствующего вида при провале или половину этого урона при успехе. После этого использования роза исчезает.

Разноцветные розы

Цвет	Визуальный эффект	Вид урона
Белый	Покрыта инеем	Холод
Зелёный	Испускает зелёный газ	Яд
Красный	Окутана пламенем	Огонь
Синий	Потрескивает разрядами электричества	Электричество
Чёрный	Капает кислотой	Кислота

Складной шест [Pole of collapsing]

Чудесный предмет, обычный

Держа этот 10-футовый шест, вы можете действием произнести командное слово и сложить шест в 1-футовый жезл для удобства хранения. Вес шеста не меняется. Вы можете действием произнести другое командное слово и заставить жезл снова превратиться в шест, однако шест удлинится только настолько, насколько позволяет окружающее пространство.

Сталь [Steel]

Оружие (длинный меч), очень редкое (требуется настройка существом с добрым мировоззрением)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершенным этим магическим оружием.

Сфера направления

Возрождение. Вы можете действием наложить заклинание *возрождение [revivify]* с помощью меча. Вы должны коснуться цели мечом, чтобы наложить заклинание. Вы не можете повторно использовать это свойство оружия до следующего рассвета.

Разум. *Сталь* — разумный законно-добрый длинный меч с Интеллектом 8, Мудростью 11 и Харизмой 15. Он обладает слухом и зрением в пределах 60 футов. Он может понимать Общий и Драконий, а также говорить и читать на них. Пока вы настроены на него, он беспокоится о вашем благополучии. Ему не нравится бежать от сражений.

Сфера направления [Orb of direction]

Чудесный предмет, обычный

Держа эту сферу, вы можете действием определить направление на север. Это свойство работает только на Материальном плане.

Топор дровосека [Woodcutter's axe]

Оружие (секира), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершенным этим магическим оружием.

Когда вы совершаете атаку этим топором по растению (обычному растению или существу вида Растение) или деревянному предмету, который никто не носит и не несёт, при попадании атака дополнительно причиняет 2к6 рубящего урона.

Трубка дымных монстров [Pipe of smoke monsters]

Чудесный предмет, обычный

Куря эту трубку, вы можете действием выдохнуть облако дыма, которое принимает форму одного существа, например, дракона, фламфа или лягемота. Эта форма должна быть достаточно маленькой, чтобы уместиться в 1-футовый куб, и теряет очертания спустя несколько секунд, превращаясь в обычное облако дыма.

Шлем ужаса [Dread helm]

Чудесный предмет, обычный

Этот жуткий стальной шлем заставляет ваши глаза светиться красным, пока вы его носите.

Трубка дымных монстров

Шлем ужаса

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Фракции

В этом приложении описаны три фракции, которые появляются в приключении: ковен Песочных часов, «Лига недоброжелателей» и «Зов доблести».

Ковен Песочных часов

Ковен Песочных часов — это группа из трёх карг, каждая из которых связана с определённым аспектом времени: одна отражает прошлое, вторая — настоящее, а третья — будущее. Они — абсолютное зло во плоти, одержимые жаждой секретов, которые можно использовать для манипулирования своей добычей.

Скабата Горький Паслён, Бавлорна Гнилая Солома и Энделин Лунная Могила — дочери Бабы Яги. Все три обезумели от ревности, когда Иггвилв, приёмная дочь Бабы Яги, превзошла их в силе и создала для себя домен в Стране Фей в облике архифеи по имени Зибильна. Карги втёрлись к ней в доверие, выжидая, когда им представится шанс вырвать домен из хватки сестры. Они ждали, пока Иггвилв отвлечётся на некое важное дело, чтобы наделить *котёл Иггвилв* способностью останавливать время. Когда их сестра вернулась, карги использовали эту силу, чтобы заключить архифею и её придворных во временном стазисе. После чего троица разделила её домен между собой. Сёстры не смогли договориться о том, кто из них должен владеть *котлом Иггвилв*, поэтому оставили его во дворце своей сводной сестры и наняли нескольких беспринципных наёмников присматривать за ним.

Карги ненавидят общество друг друга, но порой одна навещает другую, чтобы устроить заговор против третьей сестры, создавая порочный круг, в котором Бавлорна и Энделин плетут заговор против Скабаты, Энделин и Скабата строят козни против Бавлорны, а Скабата и Бавлорна досаждают Энделин. Однако эти мелкие интриги и дрязги никогда ни к чему не приводят.

Совместное колдовство ковена Песочных часов

В редких случаях, когда все три карги ковена Песочных часов находятся в пределах 30 футов друг от друга, любая из них может действием наложить одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах (Сл спасброска от заклинаний 14): *множественное внушение [mass suggestion], находчивость [glibness], обнаружение мыслей [detect thoughts], перст смерти [finger of death], поиск существа [locate creature], рассеивание магии [dispel magic]*.

После наложения заклинания из этого списка ни одна из карг не может повторно использовать его до восстановления всех общих заклинаний на следующем рассвете.

Бавлорна Гнилая Солома

Бавлорну, которая младше Скабаты и старше Энделин, называют Криворотой Лорной, потому что её широкий рот почти постоянно разинут. В него то и дело влетают и вылетают мухи. Она карга настоящего, «здесь и сейчас» во плоти, расстояние между одним мгновением и следующим. Те отчаявшиеся, которые обращаются к ней, ищут средство от досаждающих им проблем или тревог. Хотя она и презирает незваных гостей, трагические истории, до краёв наполненные горем и страданиями, настраивают её на деловой лад. Если эти посетители заключат сделку с Бавлорной, она использует свои силы, чтобы решить их насущную проблему в обмен на что-то полезное для неё.

Мировоззрение. Нейтрально-злое.

Черта характера. «Я ненавижу рутинные занятия и предпочла бы, чтобы другие существа делали их за меня».

Идеал. «Меня не волнует ни прошлое, ни будущее. Я живу в настоящем. То, что я делаю сейчас, в этот самый момент, — это всё, что имеет значение».

Привязанность. «Я в безопасности в своей хижине. Почему я должна выходить из неё, если я могу заставить других прийти ко мне?»

Слабость. «Когда я смотрю, как кто-то ходит против часовой стрелки, на меня нападает острый приступ бесконтрольного чихания».

Внешний вид Бавлорны

У Бавлорны жабоподобное лицо, а её рот способен магическим образом расширяться и удлиняться, позволяя ей глотать существ целиком. Её выпученные глаза двигаются независимо друг от друга, постоянно осматривая всё вокруг. Грязная и заплесневелая лоскутная одежда скрывает большую часть кожистой мумифицированной плоти компактной фигуры Бавлорны и её необычайно длинные и тонкие конечности. Она должна погружаться в солёный раствор на час каждый день, иначе её тело высохнет до такого состояния, что превратится в живое широко открытое ротовое отверстие. Она останется такой до тех пор, пока не погрузится в жидкость. За время между погружениями движения становятся для Бавлорны всё более обременительными, а её кожа начинает трещать при движении.

Бавлорна живёт как отшельник. Она изнурена, нетерпелива, параноидальна и мстительна — карга набрасывается на любого, кто, по её мнению, пытается лишить её сокровищ, спрятанных в хижине. Она никому не доверяет, поэтому создаёт крошечные копии самой себя — лорнлингов, которые прислуживают ей. Когда Бавлорна покидает своё логово, она перемещается на своей *покачивающейся кувшинке* (см. «Приложение А») в сопровождении лорнлингов, которые используют блок статистики квиклинга из приложения С.

Слабости Бавлорны

У Бавлорны аллергия на существ, перемещающихся против часовой стрелки или противосолонь[1]. Существа, которые перемещаются противосолонь в пределах 10 футов от Бавлорны, вызывают у неё приступ чихания. Смотрите блок статистики, чтобы узнать больше.

[1] *Противосолонь* (букв. — «против солнца») — название направления движения (рисунка на обереге, хоровода). Если стоять лицом к северу, солнце восходит на востоке справа, движется справа налево на запад. Движение «против солнца» слева направо означает движение против часовой стрелки.

Бавлорна Гнилая Солома [Bavlorna blightstraw]

Средняя Фея (карга), нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 110 (13к8 + 52)
Скорость 30 фт, плавая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Тел +7, Инт +6, Мдр +4, Хар +5
Навыки Восприятие +4, Магия +9, Обман +5, Скрытность +3
Чувства истинное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 7 (2 900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Амфибия. Бавлорна может дышать и воздухом, и под водой.

Дар бессмертия. Бавлорна имеет иммунитет к любому эффекту, который мог бы её состарить, и она не может умереть от старости.

Аллергия на движение противосолонь. Если существо, находящееся в пределах 10 футов от Бавлорны, использует не менее 10 футов перемещения, чтобы бежать вокруг места против часовой стрелки, Бавлорну одолевает приступ чихания, и она не может накладывать заклинания до конца своего следующего хода. Кроме того, любое существо, проглоченное Бавлорной, немедленно изрыгается и падает ничком в незанятом пространстве в пределах 5 футов.

Действия

Мультиатака. Бавлорна совершает одну атаку Укусом и одну атаку Иссушающим лучом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) колющего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16), если это существо Среднего или меньшего размера. Пока цель схвачена, она опутана, и Бавлорна не может использовать атаку Укусом против другой цели.

Иссушающий луч. *Дальнобойная атака заклинанием:* +6 к попаданию, дистанция 60 фт, одна цель. *Попадание:* 17 (4к6 + 3) урона некротической энергией.

Создание лорнлингов (перезарядка 5–6). Бавлорна создаёт одну или две своих копии высотой 1 фут, называемые лорнлингами (используйте блок статистики **квиклинга** из «Приложения С»). Каждый лорнлинг появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от Бавлорны, подчиняется её командам и начинает свой ход сразу после неё. Лорнлинг существует 1 час, пока он или Бавлорна не умрут, или пока Бавлорна не отпустит его действием. Бавлорна может иметь не более восьми лорнлингов одновременно.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Бавлорны является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic]*
2/день каждое: *превращение [polymorph], сотворение пищи и питья [create food and water], снятие проклятья [remove curse]*
1/день: *уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

Бонусные действия

Проглатывание. Бавлорна проглатывает существо Маленького или меньшего размера, схваченное ею, после чего захват прекращается. Будучи проглоченным, существо является слепым и опутанным, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи Бавлорны, и получает 10 (3к6) урона кислотой в начале каждого своего хода. Если проглоченное существо является одним из лорнлингов Бавлорны, карга получает все воспоминания лорнлинга, когда урон кислотой опускает его хиты до 0.

Бавлорна может проглотить только одно существо за раз. Если Бавлорна умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным, и может высвободиться из трупа, потратив 5 футов перемещения, падая ничком при выходе.

Энделин Лунная Могила

Энделин, также известная как Ползучая Лин и Горькая Энд, является самым молодым членом Ковена песочных часов. Люди приходят к ней, чтобы узнать о своём будущем, о котором она рассказывает с помощью гротескных театральных представлений. В качестве платы она отнимает у каждого клиента часть его свободы воли, не позволяя ему совершать определённые действия. Её просители часто узнают об ужасной участи, которая их ожидает, но оказываются неспособными предотвратить её из-за условий сделки с каргой.

Одержимость Энделин трагедией и безнадёжностью распространяется и на её собственную жизнь — она предвидела свою собственную смерть, которая наступит во время солнечного затмения. В глубине её замка находится работающее при помощи электричества устройство под названием Теллурий трагедий. Круглые сутки он щёлкает и крутится, показывая Энделин мгновения её ужасного будущего.

Энделин Лунная Могила [Endelyn moongrave]

Средняя Фея (карга), нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 114 (12к8 + 60)
Скорость 30 фт, лазая 30 фт

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

Спасброски Тел +8, Инт +4, Мдр +3, Хар +6
Навыки Восприятие +3, Магия +7, Обман +6, Скрытность +4
Чувства истинное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 6 (2 300 опыта) **Бонус мастерства** +3

Дар бессмертия. Энделин имеет иммунитет к любому эффекту, который мог бы её состарить, и она не может умереть от старости.

Гибельное затмение. Энделин может быть убита, только если её хиты будут опущены до 0 во время солнечного затмения или, когда она находится в пределах 60 футов от его символического изображения. В противном случае, Энделин исчезает в облаке чернильно-чёрного дыма, когда её хиты снижаются до 0, а затем появляется спустя 24 часа в том же месте или в ближайшем незанятом пространстве вместе со всем, что она носит или несёт.

Неестественная осведомлённость. Энделин нельзя застать врасплох.

Действия

Мультиатака. Энделин совершает две атаки Плетью кукловода.

Плеть кукловода. *Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 60 фт, одна цель. *Попадание:* 17 (4к6 + 3) урона психической энергией и, если цель Большого или меньшего размера, Энделин телекинетически перемещает её на расстояние до 10 футов в любом направлении по горизонтали.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Энделин является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 14). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]*, *обнаружение магии [detect magic]*
2/день каждое: *гадание [augury]*, *превращение [polymorph]*
1/день: *уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

Мировоззрение. Нейтрально-злое.

Черта характера. «Я предвидела не только этот момент, но и следующий. Меня ничто не удивляет».

Идеал. «Каждый из нас обязательно сыграет главную роль в своей собственной трагедии, но, если вы не попытаетесь устроить хорошее зрелище перед смертью, не тратьте моё время».

Привязанность. «Мой мир — это сцена, и мой театр имеет для меня первостепенное значение».

Слабость. «Моя смерть произойдёт во время затмения. Это моя судьба, и я не могу её изменить, но я сделаю всё, что в моих силах, чтобы предотвратить её».

Внешний вид Энделин

Истощённое тело Энделин скрывается под слоями её сложного костюма. Он представляет собой наполовину платье, наполовину механический театр. В своём костюме она выглядит пугающе высокой, а без него — сгорбленным и высохшим мешком костей. Она скрывает свои морщинистые черты лица за тонкой вуалью, похожей на театральный занавес. Когда верхние слои её платья раздвигаются, открывается театр марионеток. Энделин управляет ими, используя искусственные руки, спрятанные в складках ткани. Она путешествует по Тама на своём *двукрылом орнитоптере* (см. «Приложение А»).

Слабость Энделин

Единственный способ избавиться от Энделин навсегда — убить её во время реального солнечного затмения или в присутствии его символического изображения. Смотрите блок статистики, чтобы узнать больше.

Скабата Горький Паслён

Скабата — старейшая карга ковена Песочных часов. Она более известна как Бабушка Паслён, предлагающая свою помощь тем, кого преследуют сожаления. Её помощь часто приводит к жутким последствиям: проситель, который хочет воссоединиться с потерянной любовью, может быть превращён в одну из самых дорогих вещей своей или своего возлюбленного, например, в любимую шляпку.

Скабата Горький Паслён [Skabatha nightshade]

Средняя Фея (карга), нейтрально-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 150 (20к8 + 60)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	9 (–1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

Спасброски Тел +6, Инт +4, Мдр +6, Хар +5
Навыки Восприятие +6, Магия +7, Обман +5, Скрытность +2
Чувства истинное зрение 60фт, пассивное Восприятие 16
Языки Инфернальный, Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 8 (3 900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Дар бессмертия. Скабата имеет иммунитет к любому эффекту, который мог бы её состарить, и она не может умереть от старости.

Забывчивость. Первое существо, которое Скабата видит после продолжительного отдыха, становится для неё невидимым. Она не может вспомнить, что видела это существо, или увидеть его с помощью своего истинного зрения до конца своего следующего продолжительного отдыха.

Действия

Мультиатака. Скабата совершает две атаки Когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 25 (6к6 + 4) урона ядом.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Скабаты является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 14). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *искусство друидов [druidcraft], обнаружение магии [detect magic], разговор с животными [speak with animals]*
2/день каждое: *превращение [polymorph], разговор с растениями [speak with plants], снятие проклятья [remove curse]*
1/день: *пробуждение разума [awaken]* (действием), *уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

Бонусные действия

Изменение размера. Скабата магическим образом уменьшается до Крошечного размера (от 4 до 8 дюймов в высоту) или возвращается к своему нормальному размеру. Если Скабате не хватает места, чтобы вернуться к своему нормальному размеру, она достигает максимально возможного размера в доступном пространстве. Всё, что она носит или несёт, меняет размер вместе с ней.

Будучи Крошечным существом, Скабата причиняет 2 (1к4) урона ядом, когда попадает атакой Когтём. Она совершает проверки Ловкости (Скрытность) с преимуществом, а проверки и спасброски Силы с помехой. В остальном её статистика остаётся неизменной.

Скабата предстаёт в облике старой мастерицы игрушек. Часть её тела представляет собой игрушку, между сгорбленными плечами которой вставлен заводной ключ, который быстро вращается, когда у карги хорошее настроение, и замедляется, когда его портят. Когда Скабата приходит в ярость, ключ полностью останавливается.

Мировоззрение. Нейтрально-злое.

Черта характера. «Когда я имею дело с посторонними, я представляюсь доброй старой бабушкой».

Идеал. «Детям лучше работать на меня, а не набираться вредных привычек».

Привязанность. «Я ненавижу своих сестёр, но вместе мы — сила».

Слабость. «Каждый день я забываю первое существо, которое вижу, когда просыпаюсь».

Внешний вид Скабаты

Скабата представляет собой невысокую худую скрюченную женщину, одетую в изодранное платье с несколькими подъюбниками. Потрескавшаяся белая краска на лице скрывает её черты, на щеках нарисованы малиновые пятна, а редкие ресницы покрывает густая тушь. Под макияжем её кожа щербата как гнилая кора и заражена грибком и мокрицами. Заводной ключ, торчащий из её спины, часть тела, и удалить его не легче, чем конечность. Скабата путешествует по Здеся на своей **летающей лошадке-качалке** (см. блок статистики в главе 3), которая ужасно скрипит при движении.

Слабость Скабаты

Скабата всегда забывает первое существо, которое она видит, когда просыпается после продолжительного отдыха. Смотрите блок статистики, чтобы узнать больше.

Лига недоброжелателей

«Лига недоброжелателей» — это одиозное сборище злодеев, объединённых одной целью: накоплению могущества. Её основатель, чародей Келек, ожидает, что его сообщники будут работать сообща ради общей выгоды, но он также поощряет их преследовать и свои собственные злые замыслы.

Далее описаны пять членов лиги, включая Келека, хотя одна из них — Сцилла — недавно отделилась от остальных.

Келек

Келек — жадный самовлюблённый социопат, который упивается хаосом, но в душе является ужасным трусом. Высокий интеллект делает его очень опасным. Больше всего на свете он хочет заполучить *посох силы [staff of power]*, принадлежащий его самому ненавистному врагу, Рингграну (описан далее в этом приложении).

Мировоззрение. Хаотично-злое.

Черта характера. «Все, кто слышит моё имя, должны дрожать от страха!»

Идеал. «Доброта — всего лишь синоним к слову „слабость“».

Привязанность. «Мне нужен посох Рингграна! С его помощью «Лигу недоброжелателей» будет не остановить!»

Слабость. «Я никому не доверяю, и мне тоже нельзя доверять».

Тактика в бою

Когда это возможно, Келек использует Магическую защиту, чтобы увеличить свой низкий КД, а его показатель опасности отражает его склонность использовать Огненный взрыв. Если один или несколько его союзников пострадают от взрыва, что ж, так тому и быть.

Келек [Kelek]

Средний Гуманоид (человек, чародей), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (наручи защиты)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Тел +5, Хар +6
Навыки Запугивание +6, Обман +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконий, Эльфийский
Опасность 5 (1 800 опыта) **Бонус мастерства** +3

Особое снаряжение. Келек носит *наручи защиты [bracers of defense]* и использует *посох удара [staff of striking]* с 10 зарядами. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если Келек истратил последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох становится немагическим боевым посохом.

Действия

Мультиатака. Келек совершает три атаки Чародейским снарядом, Посохом ударов или их комбинацией. Он может заменить одну из своих атак на Использование заклинаний.

Чародейский снаряд. *Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 60 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (2к12) урона силовым полем.

Посох удара. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к6 + 5) дробящего урона или 9 (1к8 + 5) дробящего урона при использовании двумя руками. Также Келек может потратить до 3-х зарядов посоха, дополнительно причиняя 3 (1к6) урона силовым полем за каждый потраченный заряд.

Огненный взрыв (перезарядка 4–6). Келек создаёт взрыв магического огня с центром в точке, которую он может видеть в пределах 120 футов. Все существа в сфере с радиусом 20 футов с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости Сл 14, получая 35 (10к6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Келека является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 14). Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand], свет [light], фокусы [prestidigitation]*
1/день каждое: *отражения [mirror image], паутина [web], подчинение зверя [dominate beast], полёт [fly]*

Реакции

Магическая защита (3/день). Когда по Келеку попадает атака, он защищает себя невидимым барьером магической силы. До конца своего следующего хода он получает бонус +5 к КД, в том числе против спровоцированной атаки.

Сцилла

Сцилла, иногда использующая псевдоним Пеларгония, заключила колдовской договор с Бабой Ягой. Именно эта могущественная архифея питает её своей магией.

Сцилла злобна и вероломна. Она может предать своих союзников, так и помочь им. Она уговорила Келека позволить ей служить главным связующим звеном между «Лигой недоброжелателей» и ковеном Песочных часов, утверждая, что благодаря договору с Бабой Ягой, она идеально подходит на эту роль.

Энделин Лунная Могила предвидела, что союзники Сциллы однажды отвернутся от неё, и поделилась этой информацией с колдуньей. Та отреагировала на эту новость тем, что дистанцировалась от «Лиги недоброжелателей». Теперь она работает на Энделин. Колдунья не против воссоединиться с Лигой, если Келек перестанет её возглавлять.

Мировоззрение. Хаотично-злое.

Черта характера. «Только глупец повернётся ко мне спиной».

Идеал. «Сила — вот чего я жажду. Её никогда не бывает слишком много».

Привязанность. «Баба Яга — моя покровительница, и она научила меня полагаться только на себя. Тем не менее, я чувствую себя обязанной поддерживать хорошие отношения с её мерзкими отродьями — каргами из ковена Песочных часов».

Слабость. «У меня нет ни одного друга, на которого я могла бы положиться».

Тактика в бою

Сцилла не самый эффективный боец ближнего боя. Она становится опасной, когда использует свою магию с безопасного расстояния. Также она может использовать своё заклинание *огонь фей [faerie fire]*, чтобы помочь союзникам поразить врага.

Сцилла [Skylla]

Средний Гуманоид (человек, колдун), хаотично-злой

Класс Доспеха 10 (13 с магическим доспехом)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Мдр +4, Хар +5
Навыки Запугивание +5, Обман +5, Природа +3, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Особое снаряжение. Сцилла использует *мистический посох* (см. «Приложение А») с 10 зарядами. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если Сцилла истратила последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох уничтожается.

Действия

Мультиатака. Сцилла совершает две атаки Мистическим посохом. Она может заменить одну из своих атак на Использование заклинаний.

Мистический посох. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона или 4 (1к8) дробящего урона при использовании двумя руками. Также Сцилла может потратить до 3-х зарядов посоха, дополнительно причиняя 4 (1к8) урона электричеством за каждый потраченный заряд.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Сциллы является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Она может накладывать следующие заклинания:

1/день каждое: *гипнотический узор [hypnotic pattern], доспехи мага [mage armor], маскировка [disguise self], невидимость [invisibility], обнаружение магии [detect magic], огонь фей [faerie fire], полёт [fly]*

Реакции

Мистический побег. Когда Сцилла получает урон, она может потратить 3 заряда своего *мистического посоха*, чтобы стать невидимой и телепортироваться вместе со всем снаряжением, которое она носит или несёт, на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое она может видеть. Она остаётся невидимой до начала своего следующего хода или до тех пор, пока не атакует или не наложит заклинание.

Вардук

Вардук — безжалостный наёмный убийца, которого можно легко нанять. Злой мечник время от времени служит Келеку в качестве соратника и компаньона по приключениям. Он не очень умён, поэтому оставляет планирование заговоров и интриг другим.

Как выглядит Вардук под *шлемом ужаса*? Никто не знает. Он никогда не снимает шлем, скрывающий мрачное и покрытое ужасными шрамами лицо гладиатора.

Мировоззрение. Хаотично-злое.

Черта характера. «Я говорю с помощью пламени и острого лезвия моего меча. Они гораздо красноречивее любых слов».

Идеал. «Я ожидаю, что мне хорошо заплатят за работу».

Привязанность. «Лига недоброжелателей» меня вполне устраивает, пока не появится что-то получше».

Слабость. «Я скорее умру, чем сдамся».

Тактика в бою

Всё очень просто: Вардук любит махать своим мечом.

Вардук [Warduke]

Средний Гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (полулаты, щит)
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (–1)	11 (+0)	11 (+0)

Спасброски Сил +6, Тел +5
Навыки Атлетика +6, Запугивание +3
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 5 (1 800 опыта) **Бонус мастерства** +3

Особое снаряжение. Вардук носит *шлем ужаса* (см. «Приложение А») и орудует *языком пламени [flame tongue]*.

Действия

Мультиатака. Вардук совершает три атаки Языком пламени или Кинжалом.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Язык пламени. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона или 8 (1к10 + 3) рубящего урона при использовании двумя руками, плюс 7 (2к6) урона огнём, если оружие пылает.

Бонусные действия

Пылающий клинок. Вардук зажигает или гасит свой длинный меч — *язык пламени [flame tongue]*. Когда он пылает, он излучает яркий свет в пределах 40 футов и тусклый свет в пределах ещё 40 футов.

Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Вардук восстанавливает 13 хитов.

Зарак

Зарак — убийца без чести и совести. У него необычайно низкий рост для орка. Он мог бы сойти за уродливого безбородого дварфа, если бы не его гниющие клыки и бледная с сероватым оттенком кожа. Единственное, что он любит — это деньги. Зарак без колебаний ударит союзникам в спину, если они встанут между ним и так желаемым им богатством.

Мировоззрение. Хаотично-злое.

Черта характера. «Я рублю людей и правду-матку».

Идеал. «Деньги — всё, чего я жажду».

Привязанность. «Как только я соглашаюсь кого-то убить, я преследую свою добычу, пока работа не будет выполнена».

Слабость. «Друг — это просто враг, которого я ещё не нажил».

Тактика в бою

Когда Зарак сталкивается с несколькими врагами, он предпочитает метать в них кинжалы на расстоянии. Когда его целью является одинокий противник, особенно тот, кого ему заказали, он использует оружие близкого контакта — гарроту[1], которая даёт ему возможность насладиться предсмертным хрипом несчастной жертвы. Если впереди маячит поражение, Зарак выпивает своё *зелье невидимости [potion of invisibility]* и убегает.

[1] *Гаррота* (исп. *garrote*, «закручивание, затягивание») — инструмент для удушения человека.

Зарак [Zarak]

Средний Гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)
Хиты 37 (5к8 + 15)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	6 (–2)

Спасброски Инт +2, Лов +5
Навыки Акробатика +7, Восприятие +6, Проницательность +6, Скрытность +7
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 16
Языки Общий, Орочий
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Особое снаряжение. У Зарака есть *зелье невидимости [potion of invisibility]*.

Действия

Мультиатака. Зарак совершает две атаки Кинжалом.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 5 (2к4) колющего урона, если цель — существо, а у Зарака 18 или более хитов.

Гаррота. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, один Гуманоид. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) рубящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 11). Пока цель схвачена, она получает рубящий урон 8 (2к4 + 3) в начале каждого хода Зарака, и Зарак не может схватить другое существо или использовать Каприз убийцы.

Бонусные действия

Каприз убийцы. Зарак совершает действие Засада, Отход или Рывок.

Реакции

Невероятное уклонение. Зарак получает половину урона от совершённой по нему атаки, если может видеть нападающего.

Заргаш

Заргаш поклоняется Оркусу, демоническому Принцу нежити, который пообещал превратить его в вампира после пожизненного служения. Для живого жреца поклонение Оркусу — жуткая глупость, но Заргаш извращён без всякой надежды на искупление. Его хобби включает в себя убийство живых и оживление мёртвых.

Заргаш [Zargash]

Средний Гуманоид (человек, жрец), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

Спасброски Мдр +5, Хар +4
Навыки Обман +6, Проницательность +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

На волоске (перезаряжается после продолжительного отдыха). В первый раз, когда хиты Заргаша опускаются до 0, вместо этого они опускаются до 1.

Особое снаряжение. Заргаш носит амулет в форме летучей мыши, который обладает свойствами *кольца падения пёрышком [ring of feather falling]*.

Действия

Мультиатака. Заргаш совершает три атаки Боевым молотом.

Боевой молот. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона или 7 (1к10 + 2) дробящего урона при использовании двумя руками.

Смертоносный луч. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 60 фт одна цель. *Попадание:* 25 (4к10 + 3) урона некротической энергией.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Заргаша является Мудрость (Сл спасброска против заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *свет [light], чудотворство [thaumaturgy]*
1/день каждое: *газообразная форма [gaseous form], приказ [command], разговор с мёртвыми [speak with dead], тишина [silence], удержание личности [hold person]*.

Бонусные действия

Оживление трупа (1/день). Заргаш нацеливается на безжизненный труп одного Гуманоида, которого он может видеть в пределах 30 футов, и приказывает ему подняться, превращая его в **зомби [zombie]** под своим контролем. Ход зомби начинается сразу после хода Заргаша. Оживление зомби требует от Заргаша концентрации (как при концентрации на заклинании). Зомби превращается в неодушевлённый труп через 10 минут, если его хиты опускаются до 0 или концентрация Заргаша заканчивается.

Мировоззрение. Хаотично-злое.

Черта характера. «Я не боюсь смерти, ведь когда я умру, Оркус превратит меня в вампира».

Идеал. «Энтропия — это не просто проклятие всего сущего. Это погибель мультивселенной. Моя задача — ускорить её».

Привязанность. «Хвала Оркусу! Пусть он даст мне силу порождать смерть, разложение и нежить во имя его!»

Слабость. «Я смотрю на живых и вижу трупы, которыми они обречены стать. Отсюда мое отношение к ним».

Тактика в бою

Домен Заргаша — Война. Под мантией он носит ржавую кольчужную рубаху и любит мешать вражеским заклинателям, накладывая на них заклинание *тишина [silence]*. Если поражение кажется неизбежным, он накладывает на себя заклинание *газообразная форма [gaseous form]* и убегает, оставляя своих союзников на произвол судьбы.

Лосерог [Elkhorn]

Средний Гуманоид (дварф), законно-добрый

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)
Хиты 52 (7к8 + 21)
Скорость 25 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	11 (+0)

Спасброски Сил +1, Тел +5
Навыки Восприятие +2, Выживание +2
Сопротивление урону яд
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Дварфийский
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Особое снаряжение. Лосерог владеет *длинным мечом +1 [+1 longsword]*

Действия

Мультиатака. Лосерог совершает две атаки Кинжалом или Длинным мечом +1.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющего урона. Если цель — существо Большого или большего размера, она дополнительно получает 5 (1к10) колющего урона.

Длинный меч +1. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к8) рубящего урона или 5 (1к10) рубящего урона при использовании двумя руками. Если цель — существо Большого или большего размера, она дополнительно получает 5 (1к10) рубящего урона.

Бонусные действия

Финт (Перезарядка 5–6). Лосерог нацеливается на одно существо, которое может видеть в пределах 5 футов. Лосерог совершает следующий бросок атаки против этой цели до конца своего хода с преимуществом. При попадании цель дополнительно получает 7 (2к6) урона того же вида, что причиняет оружие.

Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Лосерог восстанавливает 12 хитов.

Зов доблести

Отряд благородных искателей приключений, известный как «Зов доблести», был основан решительным человеком-паладином Храброе сердце, готовым уничтожить зло, где бы оно ни поднимало свою уродливую голову. Лишь Храброе сердце решает, кто может стать членом этой престижной группы, в которой больше участников, чем указано в тексте. Остальные, не появившиеся в этом приключении, заняты где-то в другом месте. Храброе сердце всегда ищет отважных героев, готовых посвятить себя благому делу. Только персонажи с добрым мировоззрением могут присоединиться к «Зову доблести».

Лосерог

Лосерог на протяжении многих лет был самым верным спутником Храброго сердца — непоколебимо преданным, неутомимо оптимистичным и с яростью уничтожающим зло в любых его формах. Он не особо умён, поэтому сражается сердцем, а не силой своего интеллекта.

К сожалению, возраст забрал почти всю силу из тела Лосерога. Храброе сердце убеждал Лосерога уйти в отставку, но старый дварф упрямо отказывается это сделать.

Мировоззрение. Законно-доброе.

Черта характера. «Пока в моём теле есть сила для борьбы со злом, именно этим я и буду заниматься».

Идеал. «Тот, кто бездействует, пока зло собирается с силами, мне не друг и не союзник. Мы все обязаны бороться с жестокостью и скверной, насколько это в наших силах».

Привязанность. «Храброе сердце — славный малый, но мне ещё предстоит научить его всему, что я знаю о том, как быть настоящей угрозой для злодеев».

Слабость. «Уйти в отставку? Боги, нет. Я уйду только вперёд ногами».

Тактика в бою

Показатель опасности Лосерога основан на том, что он использует Финт, чтобы улучшить свою довольно слабую атаку мечом. Обученный в юности сражаться с ограми и троллями, он гораздо опаснее против существ, которые значительно крупнее его.

Мерсион [Mercion]

Средний Гуманоид (человек, жрица), законно-добрый

Класс Доспеха 19 (латы)
Хиты 31 (9к8 – 9)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	12 (+1)	17 (+3)	17 (+3)

Спасброски Мдр +5, Хар +5
Навыки Медицина +5, Проницательность +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Дварфийский
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Особое снаряжение. Мерсион владеет *боевым посохом +1 [+1 quarterstaff]*

Действия

Мультиатака. Мерсион совершает одну атаку Божественным сиянием и одну атаку Боевым посохом +1. Она может заменить одну из своих атак на Использование заклинаний.

Божественное сияние. *Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 60 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (3к8) урона излучением.

Боевой посох +1. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона или 7 (1к8 + 3) дробящего урона при использовании двумя руками.

Сияющее пламя (перезарядка 5–6). Мерсион создаёт магический взрыв сияющего пламени с центром в точке, которую она может видеть в пределах 120 футов. Все существа в сфере радиусом 20 футов с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 28 (8к6) урона излучением при провале или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Мерсион является Мудрость (Сл спасброска против заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *свет [light], уход за умирающим [spare the dying]*
2/день каждое: *возрождение [revivify], лечение ран [cure wounds], огонь фей [faerie fire], приказ [command], сотворение пищи и воды [create food and water], удержание личности [hold person]*
1/день: *защита от смерти [death ward]*

Мерсион

Мерсион сочетает в себе черты прирождённого лидера и заботливого опекуна. Она прямолинейна, что ободряет и вдохновляет окружающих.

Мерсион поклоняется не божеству, а скорее идеалу: «Истина даёт жизнь искусству и красоте, а те, кто прибегает к обману, должны быть осуждены и наказаны». Её домен — Свет.

Мировоззрение. Законно-доброе.

Черта характера. «Никто не умрёт в моё дежурство, если только они не противостоят тому, что мне дорого».

Идеал. «Истина порождает искусство и красоту, в то время как обман лишь разрывает ткань наших душ».

Привязанность. «Берегитесь, злодеи! Зов доблести идёт за вами».

Слабость. «Мои друзья сказали бы, что моё мышление негибко. Правда в том, что мне нравится, когда всё делается определённым образом».

Тактика в бою

Мерсион рассчитывает на свой доспех, который защитит её, пока она будет заниматься исцелением. Она использует Сияющее пламя против групп врагов, когда нет риска причинить вред союзникам или невинным. В противном случае, Мерсион прибегает к заклинанию *удержание личности [hold person]* и атаке Божественным сиянием.

Молливер [Molliver]

Средний Гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех +1)
Хиты 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт

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

Спасброски Инт +2, Лов +5
Навыки Акробатика +7, Ловкость рук +7, Скрытность +7
Чувства пассивное Восприятие 9
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

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

Особое снаряжение. Молливер носит *кожаный доспех +1 [leather armor +1]* и *сапоги левитации [boots of levitation]*.

Действия

Мультиатака. Молливер совершает две атаки Кинжалом или Коротким мечом, или по одной каждой из них.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона. Атака дополнительно причиняет 7 (2к6) колющего урона, если Молливер совершает бросок атаки с преимуществом или цель находится в пределах 5 футов от одного из союзников Молливера.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона. Атака дополнительно причиняет 7 (2к6) колющего урона, если Молливер совершает бросок атаки с преимуществом или цель находится в пределах 5 футов от одного из союзников Молливера.

Левитация. Нося *сапоги левитации [boots of levitation]*, Молливер может наложить заклинание *левитация [levitate]* (только на себя).

Бонусные действия

Невероятное уклонение. Молливер получает половину урона от совершённой по нему атаки, если может видеть нападающего.

Молливер

Молливер — плут, отдающий большую часть украденного обездоленным, оставляя себе лишь несколько вещиц. Чтобы увидеть торжество справедливости над тиранией и неравенством, он не боится подвергнуть себя опасности.

Не думая о последствиях своих действий, Молливер навлекает на себя неприятности, рассчитывая на то, что друзья выручат его в сложной ситуации. Он бесцеремонно относится к своим товарищам, дружески насмехаясь над ними или осыпая их едкими замечаниями, что не особо нравится наиболее осмотрительным из них.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Мягко говоря, мне присуща некая опрометчивость».

Идеал. «Я не терплю хулиганов и тиранов».

Привязанность. «Бригганоки из Тама — мои верные друзья. Им нужен защитник, и я с радостью вызываюсь добровольцем».

Слабость. «Порой нетерпение заставляет меня действовать в одиночку, пока товарищи по оружию тратят время на раздумья».

Тактика в бою

В сражениях Молливер предпочитает ближний бой. Попав в затруднительное положение, он пытается использовать свои *сапоги левитации [boots of levitation]*, чтобы сбежать.

Ринглран

Ринглран стал искателем приключений, чтобы с лихвой удовлетворить свою тягу к тайным знаниям. Одно из приключений привело его в подводную гробницу, где он обманом заставил марида отдать ему *посох силы [staff of power]*. Этот посох значительно расширил возможности Ринглрана и заставил многих соперников-заклинателей завидовать ему.

Ринглран [Ringlerun]

Средний Гуманоид (человек, волшебник), законно-добрый

Класс Доспеха 12 (*посох силы [staff of power]*)
Хиты 42 (12к8 – 12)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Спасброски Сил +2, Лов +3, Тел +2, Инт +6, Хар +3, Мдр +4
Навыки История +6, Магия +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Дварфийский, Драконий, Эльфийский
Опасность 5 (1 800 опыта) **Бонус мастерства** +3

Особое снаряжение. Ринглран владеет *посохом силы [staff of power]*. У посоха есть 20 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 2к8 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если Ринглран истратил последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох сохраняет бонус +2 к броскам атаки и урона, но теряет все остальные свойства. Если выпадет «20», посох восстанавливает 1к8 + 2 заряда.

Действия

Мультиатака. Ринглран совершает три атаки Посохом силы или Замораживающим лучом. Он может заменить одну из этих атак на Использование заклинаний.

Посох силы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона или 5 (1к8 + 1) дробящего урона при использовании двумя руками. Ринглран может потратить 1 заряд посоха, чтобы дополнительно причинить 3 (1к6) урона силовым полем.

Замораживающий луч. *Дальнобойная атака заклинанием:* +8 к попаданию, дистанция 120 фт, одно существо. *Попадание:* 27 (6к8) урона холодом.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Рингларна является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14). Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]*, *свет [light]*, *фокусы [prestidigitation]*
3/день каждое: *очарование личности [charm person]*, *обнаружение магии [detect magic]*, *усыпление [sleep]*
1/день каждое: *изгнание [banishment]*, *открывание [knock]*, *полёт [fly]*, *рассеивание магии [dispel magic]*

Заклинания посоха. Держа в руках *посох силы [staff of power]*, Ринглран может действием потратить 1 или более зарядов, чтобы наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска против заклинаний 14 и +8 к атакам заклинаниями): *волшебная стрела [magic missile]* (1 заряд), *конус холода [cone of cold]* (8к8 урона холодом, 5 зарядов), *левитация [levitate]* (2 заряда), *луч слабости [ray of enfeeblement]* (1 заряд), *молния [lightning bolt]* (10к6 урона электричеством, 5 зарядов), *огненный шар [fireball]* (10к6 урона огнем, 5 зарядов), *силовая стена [wall of force]* (5 зарядов), *сфера неуязвимости [globe of invulnerability]* (6 зарядов) или *удержание чудовища [hold monster]* (5 зарядов).

У него доброе сердце, но он легко забывает об этом во время интеллектуальных изысканий. Ринглран предпочитает легкомысленной беседе спокойное созерцание или чтение.

Мировоззрение. Законно-доброе.

Черта характера. «Не разговаривайте со мной. Я читаю».

Идеал. «Магия принадлежит только тем, кто использует её в благородных целях».

Привязанность. «Мой посох силы значительно усиливает мои магические способности. Я содрогаюсь при мысли о том, что он может оказаться в плохих руках».

Слабость. «Я становлюсь раздражительным, когда малоумные существа, указывают мне что делать».

Тактика в бою

Ринглран может отбиваться от атакующих в ближнем бою широкими взмахами своего посоха, но он предпочитает быть вне пределов досягаемости врага и сражаться на расстоянии, используя грозные заклинания своего оружия (*конус холода [cone of cold]* — его любимое).

Тактика в бою

Храброе сердце предпочитает сражаться своим верным мечом — *Сталью*. Его любимый способ использовать заклинание *приказ [command]* — скомандовать врагу «Сдавайся!», что срабатывает как приказ остановиться. Он пытается схватить злодеев и заключить их в тюрьму, убивая лишь в том случае, если их нельзя задержать.

Храброе сердце [Strongheart]

Средний Гуманоид (человек, паладин) законно-добрый

Класс Доспеха 20 (латы, щит)
Хиты 55 (10к8 + 10)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Мдр +3, Хар +5
Навыки Проницательность +3, Убеждение +5
Иммунитет к состояниям испуг
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Дварфийский
Опасность 4 (1 100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Особое снаряжение. Храброе сердце владеет *Сталью*, разумным законно-добрым длинным мечом (см. «Приложение А»).

Действия

Мультиатака. Храброе сердце совершает три атаки Сталью.

Сталь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона при использовании двумя руками. Также один раз за ход Храброе сердце может заставить клинок сиять священным светом. Если он это делает, цель становится ослеплённой до начала следующего хода Храброго сердца.

Возрождение (перезаряжается на следующем рассвете). Держа в руках Сталь, Храброе сердце может наложить заклинание *возрождение [revivify]*.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой Храброго сердца является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания:

3/день каждое: *защита от добра и зла [protection from evil and good], обнаружение добра и зла [detect evil and good], приказ [command]*
1/день каждое: *малое восстановление [lesser restoration], область истины [zone of truth], снятие проклятья [remove curse]*

Реакции

Защита другого. Когда существо, которое Храброе сердце может видеть, атакует другое существо, находящееся в пределах 5 футов от него, Храброе сердце может реакцией наложить на этот бросок атаки помеху, при условии, что он несёт щит.

Храброе сердце

Храброе сердце — бесстрашный искатель справедливости, рискующий своей жизнью ради торжества добра над злом. Он вдумчивый, добрый и совсем не опрометчивый, но без колебаний наказывает плюющих в лицо закону и порядку.

Храброе сердце не поклоняется богам, но посвятил себя следующему идеалу: «Мир может быть избавлен от зла теми, у кого хватит мужества противостоять ему».

Мировоззрение. Законно-доброе.

Черта характера. «Я стараюсь видеть в людях хорошее, но я не буду утешать тех, в ком нет ни капли добра».

Идеал. «Правосудию нужны защитники, и я — один из них».

Привязанность. «Зов доблести» — это не просто собрание единомышленников, которые верят в торжество добра над злом. Все они — мои друзья».

Слабость. «Я готов — мои друзья могли бы сказать, что даже слишком — пожертвовать собой ради величайшего блага».

ПРИЛОЖЕНИЕ С

Существа

В этом приложении в алфавитном порядке описаны новые существа, появляющиеся в приключении более одного раза. «Введение» в *«Бестиарии»* поясняет, как использовать блоки статистик.

Бармаглот

Бармаглот — одинокий и импульсивный хищник, обитающий в девственных лесах и древних руинах. Трудно найти точное описание бармаглотов. Редкие выжившие обладают лишь обрывочными воспоминаниями о встрече с ним и не в состоянии описать его целиком. По крупицам собранные рассказы описывают его как мускулистое, похожее на дракона существо, которое может ходить как на задних лапах, так и на всех четырёх. Его глаза могут испускать огненные лучи.

Выбрав цель, бармаглот сосредотачивает свои атаки на ней, пока жертва не будет убита и съедена, пока бармаглот не умрёт, или пока цель не сбежит от него с помощью телепортации или подобным образом.

После смерти бармаглота спустя 3к8 лет в радиусе тысячи миль от места его гибели появляется новое чудовище. Никто не видел детёнышей бармаглота, и не похоже, что эти существа стареют.

Бармаглот [Jabberwock]

Огромный Дракон, обычно хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 115 (10к12 + 50)
Скорость 30 фт, лазая 30 фт, летая 60 фт, плавая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	4 (–3)	7 (–2)	11 (+0)

Спасброски Сил +10, Лов +6, Тел +10, Инт +2, Мдр +3, Хар +5
Навыки Восприятие +8
Уязвимость к урону рубящий урон от *меча головоруба [vorpal sword]*
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям испуг, отравление, очарование
Чувства истинное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 18
Языки —
Опасность 13 (10 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

Вводящий в ступор граах. Если он дееспособен, бармаглот граахает себе под нос. Все существа, которые могут слышать и начинают свой ход в пределах 30 футов от бармаглота, должны совершить спасбросок Харизмы Сл 18. При провале существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода и совершает бросок к4, чтобы определить свои действия в своём следующем ходу:

1–2. Существо ничего не делает.
3. Существо ничего не делает и тратит всё своё перемещение на движение в случайном направлении.
4. Существо совершает одну рукопашную атаку по случайному существу, которое оно может видеть, или ничего не делает, если не видит существ в пределах досягаемости.

Легендарное сопротивление (3/день). Если бармаглот проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Регенерация. Бармаглот восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если он получает рубящий урон, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Бармаглот умирает, только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Невероятное выслеживание. Бармаглот может безошибочно выследить любое существо, которое ранил за последние 24 часа, и знает направление и расстояние до него, если они находятся на одном плане существования.

Действия

Мультиатака. Бармаглот совершает две атаки Раздиранием.

Раздирание. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 21 (3к10 + 5) рубящего урона.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) дробящего урона.

Огненный взор (перезарядка 5–6). Если бармаглот не ослеплён, он может испустить из своих глаз огненную линию 120 футов длиной и 5 футов шириной. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получая 31 (7к8) урона огнём при провале или половину урона при успехе.

Легендарные действия

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

Атака хвостом. Бармаглот совершает одну атаку Хвостом.
Атака раздиранием (стоит 2 действия). Бармаглот совершает две атаки Раздиранием.
Атака крыльями (стоит 3 действия). Бармаглот бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от бармаглота должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 18, иначе получат 8 (1к6 + 5) дробящего урона и будут сбиты с ног.

Близнецы Селенелиона

Проблеск и Отблеск — высшие эльфы-близнецы, которые до недавнего времени демонстрировали чудеса ловкости и балансировки на карнавале Сумеречного света. Вместе они известны как близнецы Селенелиона. Селенелион — астрономическое явление во время лунного затмения, когда одновременно можно наблюдать затмеваемую луну и солнце. Это может происходить в момент перед заходом Солнца или сразу после его восхода, когда оба небесных тела оказываются над горизонтом почти на противоположных концах небосвода.

Проблеск и Отблеск были рождены во время подобного явления и одарены магическими способностями, связанными со светом Луны (Отблеск) и Солнца (Проблеск) соответственно. Близнецов легко различить по маскам, которые они носят: Отблеск носит маску полумесяца, а Проблеск — маску солнца.

Близнецы благословлены Кореллоном и могут менять свой пол после завершения продолжительного отдыха. Как правило, оба близнеца меняют свой пол одновременно. В блоках статистиках ниже используются местоимения «она» и «её», привычные для них.

Они близки настолько, насколько вообще могут быть близки друг к другу близнецы. В этой паре Отблеск — интроверт, а Проблеск — экстраверт. Они дружелюбны и имеют приятные манеры. В приложении D приведены дополнительные заметки по отыгрышу близнецов.

Близнец Селенелиона [Selenelion twin]

Средний Гуманоид (эльф), хаотично-добрый

Класс Доспеха 14
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	17 (+3)

Спасброски Лов +6, Хар +5
Навыки Акробатика +8, Ловкость рук +6, Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Наследие фей. Отблеск и Проблеск совершают с преимуществом спасброски от очарования, и их невозможно магически усыпить.

Регенерация. Близнец Селенелиона восстанавливает 5 хитов в начале каждого своего хода, если оба близнеца живы и находятся в пределах 60 футов друг от друга. Близнец умирает, только если он начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Связь близнецов. Пока оба близнеца Селенелиона живы и находятся на одном плане существования, они могут чувствовать эмоции друг друга.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт иначе дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона.

Лунный свет (только Отблеск, 3/день). *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 60 фт, одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона излучением. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе превратится в летучую мышь на 1 минуту, как в результате действия заклинания *превращение [polymorph]*. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха.

Солнечный свет (только Проблеск, 3/день). *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 60 фт, одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона излучением. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станет ослеплённой на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха.

Взгляд близнеца (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Пока оба близнеца живы и находятся на одном плане существования, мысленным взором близнец Селенелиона может видеть то, что видит другой близнец в течение 1 минуты. Поддерживание этого эффекта требует концентрации (как при концентрации на заклинании).

Боггл

Богглы — это маленькие буки из сказок. Они прячутся под кроватями и в кладовках, выжидая, чтобы напугать и устрашить своим озорством.

Боггл выделяет масло из пор и может сделать его скользким или липким. Масло высыхает и исчезает через час после появления.

Боггл может создавать магические проходы для перемещения на короткие расстояния или для воровства вещей, которые иначе для него недоступны. Чтобы создать такой проход в пространстве, боггл должен находиться рядом с чем-то, имеющим раму, например с окном или дверью, промежутком между прутьями клетки или пространством между кроватью и полом. Проход невидимый и исчезает через несколько секунд. Этого достаточно для прохода, воровства или нападения.

Боггл [Boggle]

Маленькая Фея, обычно хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14
Хиты 18 (4к6 + 4)
Скорость 30 фт, лазая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +5, Ловкость рук +6, Скрытность +6
Сопротивление урону огонь
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 15
Языки Сильван
Опасность 1/8 (25 опыта) **Бонус мастерства** +2

Действия

Тумак. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 2 (1к6 – 1) дробящего урона.

Лужа масла. Боггл создаёт лужу негорючего масла. Лужа глубиной 1 дюйм покрывает поверхность в пространстве боггла. Лужа является труднопроходимой местностью для всех существ, кроме боггловъ, и существует 1 час. Также у лужи есть один из следующих дополнительных эффектов на выбор боггла:

Липкое масло. Любое существо, не являющееся боггловъ и входящее в лужу или начинающее свой ход в ней, должно совершить спасбросок Силы Сл 11, или станет опутанным. В свой ход существо может действием попытаться выбраться, заканчивая этот эффект на себе и перемещаясь в ближайшее незанятое пространство по своему выбору, если преуспеет в проверке Силы Сл 11.

Скользкое масло. Любое существо, не являющееся боггловъ и входящее в лужу или начинающее свой ход в ней, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе упадёт ничком.

Бонусные действия

Масло боггла. Боггл выделяет негорючее масло из своих пор. Он выбирает скользкое оно или липкое и может изменять консистенцию масла бонусным действием:

Липкое масло. Боггл с преимуществом совершает проверки Силы (Атлетика), для захвата и любые проверки характеристик для удержания другого существа, предмета или поверхности. Также Боггл может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Скользкое масло. Боггл с преимуществом совершает проверки Ловкости (Акробатика) при попытке выбраться из пут и освободиться от захвата, и может пройти через пространство, достаточно большое, чтобы Крошечное существо могло пролезть через него без протискивания.

Пространственный разлом. Боггл может создать невидимый и неподвижный проход в отверстии или рамке, которую может видеть в пределах 5 футов, если это пространство не больше 10 футов в длину или ширину. Пространственный разлом связывает это пространство и любое другое пространство на расстоянии в пределах 30 футов от боггла, которое он может видеть, или то, которое он может описать, выбрав расстояние и направление (например, «30 футов строго вверх»). Находясь рядом с разломом, боггл может видеть сквозь него и считается находящимся рядом с местом назначения, а всё, что боггл перемещает через разлом (включая части своего тела), появляется в точке назначения. Разломом может воспользоваться только боггл, и он существует до конца его следующего хода.

Бригганок

Бригганоки — беспокойные существа размером с мышь, живущие в шахтах. Когда смертный загадывает желание без использования магии — задувая свечи на именинном торте или бросая монетку в колодец — эхо этого желания отпечатывается в камне, зарытом глубоко под Страной Фей. Бригганоки разыскивают эти камни желаний, выкидывая наполненные злым умыслом, и оставляя себе камни, полные добрых желаний. Бригганоки ограняют их в драгоценные камни и используют для украшения своих зданий и поделок или обменивают на еду и услуги других фей. Более могущественные фейские создания могут использовать камень желания для наблюдения за загадавшими желание, создания талисмана или в качестве искры для создания оживлённых предметов. Существуют и другие варианты их использования.

Души бригганоков живут отдельно от их тела, появляясь в виде тусклых шариков света, парящих рядом, помогая бригганоку видеть в темноте.

Также у бригганоков есть слабые способности к накладыванию заклинаний, которые помогают им выживать. Они способны управлять временем, что позволяет им выполнять многочасовую работу за несколько секунд, правда бригганоку приходится отдыхать между этими вспышками временного ускорения.

Бригганоки любят надкусывать сыры, салат и другую мягкую пищу. Они едят весьма много для существ своего размера и никогда не откажутся от хорошего обеда.

Бригганок [Brigganock]

Крошечная Фея, обычно нейтрально-добрая

Класс Доспеха 12
Хиты 9 (2к4 + 4)
Скорость 15 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (–3)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Спасброски Лов +4, Тел +4
Иммунитет к состояниям истощение
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Сильван
Опасность 1/8 (25 опыта) **Бонус мастерства** +2

Наследие фей. Бригганок совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Свет души. Бригганока сопровождает трепещущий неуязвимый шарик света, в котором заключена его душа. Бригганок не может погасить свет или изменить его яркость. Свет души испускает яркий свет в пределах 10 футов, и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Если Бригганок умирает, свет его души угасает.

Прокладывание туннеля. Бригганок может копать сквозь сплошной камень, используя кирку или подобный инструмент, со скоростью 5 футов, оставляя за собой туннель диаметром 6 дюймов.

Действия

Кирка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой бригганока является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *малая иллюзия [minor illusion], уход за умирающим [spare the dying]*
1/день каждое: *дружба с животными [animal friendship], огонь фей [faerie fire], слияние с камнем [meld into stone], тишина [silence]*

Временная петля (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бригганок ускоряет течение времени вокруг себя, что позволяет ему выполнить до 1 часа работы за несколько секунд. Эта работа не может затрагивать любое другое существо кроме бригганока или несомый или носимый другим существом предмет. Также вся его деятельность должна происходить в пределах 10-футового куба. Например, бригганок может использовать это действие, чтобы быстро вырезать отверстия в тыкве, приготовить и съесть еду, переместить груду камней или завязать дюжину узлов на длинной верёвке.

Бонусные действия

Перемещение света души. Бригганок перемещает свет души на расстояние до 30 футов в любом направлении в незанятое пространство, которое может видеть. В конце этого хода свет возвращается к бригганоку.

Гигантская стрекоза

Размах крыльев гигантской стрекозы — 20 футов. Она громко жужжит, когда летает или парит в воздухе в поисках еды в виде мелких насекомых.

Гигантская стрекоза [Giant Dragonfly]

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 22 (4к10)
Скорость 10 фт, летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	3 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Жужжание. Когда стрекоза машет крыльями, она издаёт громкое жужжание, которое можно услышать в пределах 120 футов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона.

Реакции

Невероятное уклонение. Стрекоза получает половину урона от совершённой по ней атаки, если может видеть нападающего.

Гигантская улитка

В случае опасности эти большие моллюски прячутся в своих прочных раковинах. Они очень чувствительны к соли и могут получить ожог, прикоснувшись к ней.

Гигантская улитка [Giant Snail]

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 22 (4к10)
Скорость 10 фт, лазая 10 фт

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

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта) **Бонус мастерства** +2

Чувствительность к соли. Если улитка начинает свой ход в соприкосновении с фунтом или более соли, она получает 1к4 урона некротической энергией. Если действием посыпать улитку солью, она немедленно получит 1к4 урона некротической энергией и ещё 1к4 урона некротической энергией в начале своего следующего хода, если не спрячется в своей раковине.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Панцирная защита. Улитка прячется в раковину, получая +4 КД до тех пор, пока не вылезет. Она может вылезти из раковины бонусным действием в свой ход.

Дарклинги

Древние легенды рассказывают о фее Благого двора, предавшей Королеву Лета. Её гнев был так велик, что она прокляла всех членов его дома. Его настоящее имя было вычеркнуто из истории, но в рассказах он известен как Даб Катха («Тёмный Ворон» на Общем). Другие феи называют потомков дома Даб Катха — даб ситх, или на Общем, «дарклинги». Как правило, они селятся в уединённых пещерах и пустотах под городами других существ. В подобных анклавах они незаметно промышляют воровством и убийством.

Дарклинг

Проклятие Королевы Лета заставляет тело дарклинга впитывать свет. Из-за этого существо высыхает, будто очень быстро старея. Поэтому дарклинги покрывают одеждой каждую часть своего тела, боясь подвергнутся воздействию света. Поглощённый на протяжении всей жизни дарклинга свет вырывается наружу после его смерти, превращая существо и большую часть его вещей в пепел.

Старейшина дарклингов

Мудрый и уважаемый дарклинг может пройти ритуал, чтобы стать старейшиной. Другие старейшины отмечают просителя мерцающими татуировками, чтобы вывести поглощённый дарклингом свет из его тела. При успехе ритуала фигура дарклинга становится выше и более похожей на эльфийскую. При провале ритуала дарклинг погибает.

Дарклинг [Darkling]

Маленькая Фея, обычно хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)
Хиты 13 (3к6 + 3)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5, Восприятие +5, Обман +2, Скрытность +7
Чувства слепое зрение 30 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 15
Языки Сильван, Эльфийский
Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Вспышка смерти. Когда дарклинг умирает, он испускает немагический свет в радиусе 10 футов, а его тело и снаряжение за исключением металлических и магических предметов сгорают дотла. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станут ослеплёнными до конца своего следующего хода.

Чувствительность к свету. Находясь на ярком свете, дарклинг совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией.

Старейшина дарклингов [Darkling Elder]

Средняя Фея, обычно хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Навыки Акробатика +5, Восприятие +6, Обман +3, Скрытность +7
Чувства слепое зрение 30 фт, тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 16
Языки Сильван, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Ожог смерти. Когда старейшина дарклингов умирает, он испускает немагический свет в радиусе 10 футов, а его тело и снаряжение за исключением металлических и магических предметов сгорают дотла. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11. При провале существо получает 7 (2к6) урона излучением и становится ослеплённым до конца своего следующего хода. При успехе существо получает половину урона и не становится ослеплённым.

Действия

Мультиатака. Дарклинг совершает две атаки Скимитаром.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией.

Тьма (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Базовой характеристикой старейшины дарклинга является Мудрость. Он накладывает *заклинание тьма [darkness]*, не нуждаясь в компонентах.

Жаболюды

Жаболюды — это двуногие амфибии, описание которых дано в «*Бестиарии*». Ниже представлены две дополнительные разновидности этих существ.

Жаболюд-рыцарь

Жаболюды-рыцари придерживаются рыцарского кодекса. Понятие о чести побуждает этих благородных жаболюдов сражаться с честью и требовать того же от других.

Королевский жаболюд

Самые большие или самые интеллектуальные жаболюды неизменно становятся во главе своего вида. Королевский жаболюд часто перемещается верхом на гигантской жабе или в её сопровождении (блок статистики гигантской жабы представлен в «*Бестиарии*»).

Жаболюд-рыцарь [Bullywug Knight]

Средний Гуманоид, обычно законно-добрый

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт, плавая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Тел +3, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, язык Жаболюдов
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Амфибия. Рыцарь может дышать и воздухом, и под водой.

Общение с лягушками и жабами. Жаболюд может обмениваться простыми понятиями с лягушками и жабами, когда говорит на языке Жаболюдов.

Прыжок с места. Жаболюд совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и в высоту до 10 футов с разбегом или без него.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две атаки Глефой.

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Бонусные действия

Чарующее кваканье (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Рыцарь издаёт громкое кваканье, нацеленное на одно существо, которое он может видеть в пределах 30 фт Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе станет очарованной до конца своего следующего хода.

Королевский жаболюд [Bullywug Royal]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (шкурный доспех, щит)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт, плавая 30 фт

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

Спасброски Сил +5, Лов +3
Навыки Атлетика +5, Запугивание +4, Скрытность +3
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, язык Жаболюдов
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Амфибия. Королевский жаболюд может дышать и воздухом, и под водой.

Общение с лягушками и жабами. Королевский жаболюд может обмениваться простыми понятиями с лягушками и жабами, когда говорит на языке Жаболюдов.

Прыжок с места. Королевский жаболюд совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и в высоту до 10 футов с разбегом или без него.

Наездник на жабе. Королевский жаболюд совершает с преимуществом рукопашные атаки верхом на жабе.

Действия

Мультиатака. Королевский жаболюд совершает две атаки Копьём.

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию (с преимуществом, если королевский жаболюд верхом на жабе), досягаемость 10 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона или 7 (1к8 + 3) колющего урона при использовании двумя руками для совершения рукопашной атаки. Если цель — существо Среднего размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Бонусные действия

Приказывающее кваканье (перезарядка 5-6). Королевский жаболюд совершает громкое заявление. Все союзники королевского жаболюда в пределах 60 футов, которые могут слышать это заявление, совершают свои первые броски атаки в их следующем ходу с преимуществом.

Живая кукла

Живую куклу можно с лёгкостью принять за обыкновенную или плюшевое животное, пока она не двигается. Внутри каждой живой куклы заключён слабый дух, который поощряет окружающих вести себя плохо по отношению к другим. Она получает удовольствие от мучений тех, кто испытывает чувство вины и уныния, ускоряя их погружение в депрессию или паранойю. Из-за страха перед собственным уничтожением кукла редко напрямую причиняет вред другим. Когда ей приходится защищаться, она изнуряет противников своим жутким хохотом и атакует их разум, обращая худшие страхи против них самих.

Живая кукла [Living Doll]

Крошечный Конструкт, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 28 (8к4 + 8)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Спасброски Инт +2, Мдр +2, Хар +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям окаменение, отравление, паралич
Чувства тёмное зрение 30 фт, пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Обманчивая внешность. Если до начала боя кукла неподвижна, она совершает бросок инициативы с преимуществом. Кроме того, если существо не видело движений или действий куклы, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что кукла одушевлена.

Необычная природа. Кукла не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

Регенерация. Кукла восстанавливает 5 хитов в начале своего хода. Если кукла получает урон излучением или огнём, эта особенность не действует в начале её следующего хода. Кукла уничтожается, только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Хваткие руки. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* цель становится схваченной (Сл высвобождения 6) и получает 11 (2к10) урона психической энергией в начале каждого своего хода, пока цель схвачена. Кукла может схватить только одну цель одновременно.

Бонусные действия

Хихиканье (перезарядка 4–6). Кукла насмехается над одним или двумя существами в пределах 30 футов, которых она может видеть. Каждая цель, которая может слышать куклу, должна совершить спасбросок Интеллекта Сл 11, автоматически преуспевая, если его Интеллект 4 или меньше. При провале существо получает 5 (2к4) урона психической энергией и становится недееспособным на 1 минуту, содрогаясь в приступе смеха. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха. Преуспевшее в спасброске существо становится невосприимчивым к Хихиканью этой куклы на 24 часа.

Зайцегоны

Зайцегоны — кроликоподобные гуманоиды родом из Страны Фей. Порой они переселяются и на Материальный план. Они любят путешествовать пешком и редко остаются на одном месте надолго.

Не все зайцегоны такие подлые задиры, как упомянутые ниже. У каждого из них свой жизненный путь, а их характер часто формируются средой, в которой они оказались. Зайцегоны могут путешествовать по далёким землям, обретать в пути друзей, наслаждаться свободой и открывшейся перед ними дорогой в поисках внутреннего покоя. Некоторые из них становятся искателями приключений с большим сердцем и яркими мечтами. Больше информации о зайцегонах в качестве игровых персонажей приведено во Введении этого приключения.

Зайцегоны-грабители

Обычно зайцегоны-грабители собираются в небольшие шайки и прячутся вдоль троп и дорог, чтобы выслеживать и устраивать засады на своих жертв. Они с удовольствием вымогают у путников деньги за безопасный проход, грубо насмехаясь над ними. Эти задиры всегда враждебны к тем, кто потерялся или спешит.

Лучший способ справиться с зайцегонами-грабителями — превзойти их числом и надавать им тумаков. Когда преимущество не на их стороне, они спасаются бегством.

Зайцегоны-стрелки

Зайцегоны-стрелки оказывают огневую поддержку бандам зайцегонов-разбойников. Они прячутся на краях обрывов, в высоких ветвях деревьев и за укрытиями, готовые поражать цель с безопасного расстояния.

Эти стрелки настолько хорошо владеют своими арбалетами, что их цели не получают никакого преимущества от неполного укрытия против дальнобойных атак оружием, совершённых зайцегонами. Также они совершают дальнобойные атаки своим оружием без помехи для его дальней дистанции. После атаки зайцегоны-стрелки могут скрыться из виду, поэтому нанести ответный удар становится практически невозможно.

Зайцегон-грабитель [Harengon Brigand]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +5
Навыки Акробатика +5, Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Сильван
Опасность 1/8 (25 опыта) **Бонус мастерства** +2

Тактика стаи. Зайцегон совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник зайцегона находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Прыжок с места. Зайцегон совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и в высоту до 10 футов с разбегом или без него.

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Праща. *Дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, дистанция 30/120 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

Зайцегон-стрелок [Harengon Sniper]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Лов +5
Навыки Атлетика +2, Восприятие +5, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Сильван
Опасность 1/4 (50 опыта) **Бонус мастерства** +2

Прыжок с места. Зайцегон совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и в высоту до 10 футов с разбегом или без него.

Действия

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

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию (цель получает преимущество только при полном укрытии), дистанция 320 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона. Попадание или промах: Сразу после совершения данной атаки зайцегон может использовать действие Засада.

Квиклинг

Квиклинги носятся так быстро, что едва заметны глазу, похожие на размытое цветное пятно. Только когда они останавливают свой бег, становится заметна маленькая стройная фигура и холодные злобные глаза.

Квиклинги обязаны своим существованием и бедственным положением Королеве Воздуха и Тьмы — ужасной правительнице Сумеречного Двора. Когда-то они были расой ленивых и эгоистичных фей, слишком часто опаздывающих на зов королевы. Чтобы ускорить их шаг и научить послушанию, королева уменьшила их рост и ускорила внутренние часы. Проклятье дало квиклингам невероятную скорость и ускорило течение их жизни. Квиклинги не живут дольше 15 лет.

Мир смертных — скучное место для глаза квиклинга: ураган медленно ползёт по небосводу, потоки водяных капель плывут к земле подобно ленивым снежинкам, а молнии крадутся извилистым путём от облака к облаку. Медленный и скучный мир населён апатичными существами, а их глубокой гулкой речи недостаёт смысла.

Другим существам квиклинги кажутся ослепительно быстрыми, становясь неразличимым пятном при движении. Их грубый смех — это взрыв быстрого стаккато, а речь — пронзительный визг. Только когда квиклинг умышленно замедляется, чего он предпочитает не делать, остальные существа начинают слышать, видеть и понимать его. Они никогда по-настоящему не отдыхают. «Неподвижный» квиклинг постоянно перемещается туда-сюда, как будто ему не терпится снова отправиться в путь.

Квиклинги обладают капризным характером и всегда что-то затевают. Большую часть своей жизни они тратят на то, чтобы устраивать пакости более медлительным существам. Они редко упускают возможность связать шнурки чьих-то ботинок, передвинуть стул, на который собираются сесть, или расстегнуть седло, пока никто не видит.

Впрочем, подобные трюки вряд ли являются пределом их коварного злодейства. Они не совершают убийства напрямую, но могут испортить жизнь множеством других способов: украсть важное письмо, присвоить собранные для бедных монеты, подложить украденную вещь в чью-нибудь сумку.

Квиклинг [Quickling]

Крошечная Фея, обычно хаотично-злая

Класс Доспеха 16
Хиты: 10 (3к4 + 3)
Скорость 120 фт

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

Навыки Акробатика +8, Восприятие +5, Ловкость рук +8, Скрытность +8
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Сильван
Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

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

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

Действия

Мультиатака. Квиклинг совершает две атаки Кинжалом.

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

Корред [Korred]

Маленькая Фея, обычно хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты: 93 (11к6 + 55)
Скорость 30 фт, копая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	9 (–1)

Навыки Атлетика +9, Восприятие +5, Скрытность +5
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 120 фт, чувство вибрации 120 фт, пассивное Восприятие 15
Языки Гномий, Дварфийский, Подземный, Сильван, Терран
Опасность 7 (2 900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Каменный камуфляж. Корред совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Корред совершает две атаки Палицей или Камнем.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (1к8 + 6) дробящего урона или 19 (3к8 + 6) дробящего урона если корред стоит на земле.

Камень. *Дальнобойная атака оружием*: +9 к попаданию, дистанция 60/120 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (1к8 + 6) дробящего урона или 19 (3к8 + 6) дробящего урона если корред стоит на земле.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой корреда является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компон ентах:

Неограниченно: *изменение формы камня [stone shape], общение с природой [commune with nature]* (действием), *слияние с камнем [meld into stone]*
1/день: *неудержимая пляска Отто [Otto's irresistible dance]*

Бонусные действия

Управление волосами. Корред имеет при себе по крайней мере одну 50-футовую верёвку, сплетённую из его волос. Корред приказывает одной такой верёвке, находящейся в пределах 30 футов от него, переместиться на расстояние до 20 футов и обвить существо Большого или меньшего размера, которое корред может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе станет схваченной верёвкой (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана. Корред может бонусным действием освободить цель, которая также освободится, если корред умрёт или станет недееспособным.

У верёвки из волос корреда КД 20 и 20 хитов. Она восстанавливает 1 хит в начале каждого хода корреда, если у неё есть хотя бы 1 хит и корред жив. Если хиты верёвки снижаются до 0, она уничтожается.

Корред

Корреды — загадочные феи, имеющие сильную связь с землёй и камнем. Они предпочитают держаться особняком, но иногда вступают в связь с существами стихии Земли, такими как галеб дуры. Еженедельно племя корредов собирается для исполнения церемониальных танцев, выстукивая ритмы на камне копытами и дубинками. Обычно они спасаются бегством от других существ, но становятся агрессивными, если их оскорбить или надоедать им звуками горной добычи.

Никто не знает о камнях и земле больше, чем корреды, словно у них есть особое чутьё на залежи металлов или драгоценных камней. Находясь на поверхности, корред может ощущать подъем и спад горных пород, расположение пещер, а также знает подземные ходы на многие мили вокруг. Потайные двери в камне — словно открытые окна для них.

Все тело корредов покрыто волосами, но лишь растущие на голове являются магическими. Если их отстричь, то они превращаются в нити, сделанные из материала инструмента, которым их отстригли. Корреды стригут пряди своих волос железными ножницами, а затем свивают из них верёвки, которыми они могут управлять или оживлять. Они очень гордятся своими волосами. Корреда легко оскорбить, попытавшись срезать его космы без разрешения.

Красный колпак

Красный колпак — это одержимое мыслями об убийстве существо, порождённое жаждой крови. Маленькие Феи обладают недюжинной силой, которую они применяют для охоты и убийства без промедления и сожалений.

Если разумное существо удовлетворит свою жажду крови в Стране Фей или там, где этот план соприкасается с миром, например, на перекрёстке фей, на месте, где кровь убитых упала на землю, появляются один или несколько красных колпаков. Поначалу они выглядят как покрытые кровью крошечные грибы, едва поднявшие свои шляпки над почвой. Когда лунный свет падает на одну из них, из земли поднимается существо, похожее на сморщенного и низкорослого гнома со сгорбленной спиной и жилистым телом. На существо надеты кожаные штаны, остроконечный колпак и тяжёлые железные сапоги, а в его руках — увесистое клинковое оружие. Пробудившись, красный колпак жаждет убийств и резни, и отправляется в путь, чтобы удовлетворить это желание.

Чтобы поддерживать своё противоестественное бытие, красный колпак должен периодически вымачивать шляпу в свежей крови своих жертв. При рождении его колпак уже пропитан кровью. Он знает, что если не обновить кровь до истечения трёх дней, то он исчезнет, будто его никогда и не существовало. Желание красного колпака убивать коренится в его стремлении выжить.

Красные колпаки обычно не работают сообща, но при некоторых обстоятельствах могут стать приспешниками карг и злых магов.

Кроме того, некоторые из них обладают ментальной связью с убийцей, деяния которого привели к их рождению. Красный колпак может использовать эту врождённую связь, чтобы найти и убить своего создателя. Другие разыскивают своего прародителя, чтобы насладиться близостью с родственной душой. Несколько красных колпаков, появившихся из одного и того же места, могут стать пособниками в кровавых делах своего создателя.

В любом случае, если красный колпак работает на другое существо, его оплатой станет кровь жертв. Покровитель, пытающийся подавить естественную и неизбежную жажду крови Феи, рискует сам стать его следующей целью.

Красный колпак [Redcap]

Маленькая Фея, обычно хаотично-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 45 (6к6 + 24)
Скорость 25 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (–1)

Навыки Атлетика +6, Восприятие +3
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Сильван
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Железные ботинки. Красный колпак совершает проверки Ловкости (Скрытность) с помехой.

Несоразмерная сила. При захвате размер красного колпака считается Средним. Кроме того, он совершает броски атаки тяжёлым оружием без помехи.

Действия

Мультиатака. Красный колпак совершает три атаки Нечестивым серпом.

Нечестивый серп. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Кованое преследование. Красный колпак перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, к существу, которое он может видеть, и пинает его своим железным ботинком. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе получит 20 (3к10 + 4) дробящего урона и будет сбита с ног.

Полевики

Полевики — беспечные грибоподобные существа, у которых мало хлопот и забот. Они буквально очарованы музыкой, хотя и не способны отличить прекрасное выступление от посредственного. Когда кто-то поблизости от них начинает петь или играть на музыкальном инструменте, каждый из эти маленьких существ будет счастлив вторить неблагозвучным назальным фальцетом, прыгая и танцуя вокруг музыканта.

Полевики легко могут воспроизвести слова и музыку из песен. Если они пропоют песню или часть мелодии три или четыре раза, то запомнят её навсегда.

Полевики бывают самых разных цветов — от белого до тёмно-коричневого, но у всех них красные или пурпурные шляпки, покрытые пятнышками. Они передвигаются с помощью мицелия, который растёт из их ножки и поддерживает их. Эти грибоподобные существа питаются солёной землёй, фильтруя соль и оставляя после себя липкую массу очищенной почвы, поглощая полезные вещества. Поедание соли — защитный механизм, из-за которого полевики становятся солёными и неприятными на вкус для большинства существ. К сожалению, жаболюды считают их деликатесом.

Полевик [Campestri]

Крошечное Растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 5 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	7 (–2)	10 (+0)	4 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Восприятие +4
Чувства чувство вибрации 30 фт, пассивное Восприятие 14
Языки понимает Общий, но говорит только используя свою особенность Подражание
Опасность 0 (10 опыта) **Бонус мастерства** +2

Подражание. Полевик может подражать любому голосу или мелодии, которые когда-либо слышал, но назальным фальцетом.

Действия

Удар головой. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 1 дробящего урона.

Споры (1/день). От полевика расходятся споры в радиусе 5 футов. Эти споры могут огибать углы и воздействуют только на существ, которые не являются Конструктами, Нежитью, Растениями и Элементалями. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Мудрости Сл 10. При провале существо становится недееспособным и его скорость уменьшается вдвое на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха.

Рой полевиков [Swarm of Campestris]

Маленький рой Крошечных Растений, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 5 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	7 (–2)	10 (+0)	4 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Восприятие +4
Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, оглушение, окаменение, опутанность, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства чувство вибрации 30 фт, пассивное Восприятие 14
Языки понимает Общий, но говорит только используя свою особенность Подражание
Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

Подражание. Каждый полевик в рое может подражать любому голосу или мелодии, которые когда-либо слышал, но назальным фальцетом.

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

Действия

Удар головами. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (4к4) дробящего урона, или 5 (2к4) дробящего урона, если у роя половина хитов или меньше.

Споры (1/день). От полевика расходятся споры в радиусе 20 футов. Эти споры могут огибать углы и воздействуют только на существ, которые не являются Конструктами, Нежитью, Растениями и Элементалями. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Мудрости Сл 10. При провале существо становится недееспособным и его скорость уменьшается вдвое на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха.

Карточки для отыгрыша

Вирмлинг зелёного дракона Выкидыш

ГЛАВА 3: ЗДЕСЯ

Бабушка Паслён вырастила Выкидыша из яйца, но алхимические инкубационные процессы карги замедлили рост дракона, сделав его маленьким даже для вирмлинга. Выкидыш — самый преданный слуга бабушки Паслён — ползучий сгусток жестокости, который всегда рядом с ней.

Мировоззрение. Законно-злое.

Черта характера. «Я громко шепелявлю и во время беседы верчусь вокруг собеседника».

Идеал. «Террор — лучший учитель, а из напуганных детей получаются лучшие работники».

Привязанность. «Скабата Горький Паслён — моя истинная любящая мать. Я должен уважать и защищать её».

Слабость. «В моих словах скрыта угроза, даже когда я притворяюсь милым».

Гоблин Глоссофобий

ГЛАВА 4: ТАМА

Настоящее имя гоблина — Онк. Он контролирует гоблинов-рабочих, которые трудятся за кулисами в Матерхорне. Он также является церемониймейстером театра.

Глоссофобий носит с собой марот[1] с набалдашником в виде лица, похожего на этого гоблина. Порой он разговаривает с жезлом, как будто тот живой (на самом деле нет). Споры между Глоссофобием и его маротом всегда заканчиваются тем, что Глоссофобий бьёт жезлом обо что-то твёрдое.

Мировоззрение. Хаотично-нейтральное.

Черта характера. «Мой жезл может заставить вас поверить, что он выполняет работу лучше, чем я, но снова и снова я доказываю, что это не так».

Идеал. «Хаос! В этом я преуспел».

Привязанность. «Сцена — это мой мир. Без неё я чахну».

Слабость. «Я отношусь ко всем как к реквизиту».

[1] *Марот* — палка придворных шутов, у которой, вместо набалдашника, приделана смешная кукловидная фигура.

Волшебный дракончик сэр Талавар

ГЛАВА 2: ТУТА

Сэр Талавар — уважаемый член Благого двора и верный вассал Королевы Лета. Многие оруженосцы сэра Талавара впоследствии стали великими прославленными рыцарями. Почтенный дракон обладает жизнерадостным характером, стремлением действовать и непоколебимым чувством чести.

Мировоззрение. Законно-доброе.

Черта характера. «Я часто рассказываю о своих приключениях».

Идеал. «Немного доброты никогда не помешает».

Привязанность. «Я всего лишь скромный вассал Её Величества Королевы Лета».

Слабость. «Мои рыцарские клятвы подвергаются сильнейшему испытанию из-за тяги к леденцам».

Гоблин Пустоголов

ГЛАВА 3: ЗДЕСЯ

Настоящее имя Пустоголова — Фаг. Он испытывает сильную привязанность к Мишке, единственному ребёнку в Тёмновислово, который не боится его и не насмехается над ним, и относится к ней как к младшей сестре. Он сопротивляется любым попыткам удалить личинку, живущую в его голове. Он боится, что её потеря может превратить его обратно в безразличного и эгоистичного гоблина, которым он был раньше.

Мировоззрение. Нейтральное (нейтрально-злое без личинки).

Черта характера. «Я злюсь, когда люди смеются над моей головой».

Идеал. «Не все гоблины одинаковы, взять хотя бы меня».

Привязанность. «Мишка мне как младшая сестра. Мне не нравится, как бабушка Паслён обращается с ней».

Слабость. «Личинка показала мне моё истинное Я. Я всегда буду любить её за это, пусть даже она ест мою голову».

Гоблинша Звоника Звонкая

ГЛАВА 2: ТУТА

Звоника Звонкая — добрая душа, привыкшая говорить о себе в третьем лице. Она умеет находить ключи и с удовольствием пополняет свою коллекцию новыми экземплярами. Обычно она дарит ключи тем, кто в них нуждается.

Звоника Звонкая ищет спокойной жизни вдали от запертых дверей и придворных интриг. Она переехала на холм Телемия, чтобы наслаждаться общением и получить защиту.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Звоника Звонкая скрупулёзная и дотошная. Скажем «нет» халтуре и простым путям».

Идеал. «Наслаждайся своей уникальности, даже если ты гоблин, которому нравятся ключи или пробуждённый холм, покрытый говорящими деревьями».

Привязанность. «Звоника Звонкая держит свои ключи блестящими и чистыми».

Слабость. «Звоника Звонкая боится запертых дверей!»

Господин Свет

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

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

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

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «У меня всегда есть повод для улыбки».

Идеал. «Восторг. Я хочу, чтобы каждый почувствовал то изумление, которое я испытываю в этом месте каждый день».

Привязанность. «Господин Сумрак — мой самый лучший друг и доверенное лицо».

Слабость. «Давным-давно я был более жестоким, чем мой брат. Возможно, склонность к насилию ещё не полностью покинула меня».

Горбун Шон

ГЛАВА 5: ДВОРЕЦ СОКРОВЕННЫХ ЖЕЛАНИЙ

Шон знает, что Зибильна — это новый облик архимага Иггвилв, что для неё, по его мнению, стало переменой к лучшему. Он никогда не станет обманывать архифею, так как обязан ей своей карьерой.

Шон и его «горб» (гигантский паук-волк по имени Серый, сидящий верхом на его спине) никогда не разлучаются надолго.

Мировоззрение. Нейтральное.

Черта характера. «Книги я люблю больше, чем людей».

Идеал. «Знание — великая вещь, но не в руках слабоумных и хулиганов. Знания должны быть защищены от тех, кто может ими злоупотреблять».

Привязанность. «Я забочусь о Сером, а Серый заботится обо мне».

Слабость. «Если вас отпугивает моя грубость, знайте — мне на это наплевать. Я не ищу новых друзей».

Господин Сумрак

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

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

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

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Я тщательно обдумываю свои слова, прежде чем произнести их вслух».

Идеал. «Осторожность. Необдуманные решения приводят к безрассудным поступкам».

Привязанность. «Карнавал — возможность начать новую жизнь вдали от мрачного мира, из которого мы пришли».

Слабость. «Я слишком уверен в своём авторитете, чтобы увидеть сомнения в персонале карнавала».

Дворецкий Тонкинс

ГЛАВА 5: ДВОРЕЦ СОКРОВЕННЫХ ЖЕЛАНИЙ

Дворецкий Зибильны — долговязый мужчина, одетый в выцветшую коричневую одежду. Тонкинс жаждет увидеть, как архифея Призмира освободится от временного стазиса, а её враги получат по заслугам. Он помогает любому, чьи цели совпадают с его собственными, но питает отвращение к насилию и избегает сражений.

Мировоззрение. Нейтральное.

Черта характера. «Я жаден до тайн».

Идеал. «Гостеприимство. Собственность. Взаимность. Правила поведения должны соблюдаться».

Привязанность. «Я поклялся в верности Зибильне из Призмира и стал её верным слугой».

Слабость. «Не ждите, что я приду к вам на помощь. Я бы мало чего добился, если бы был безрассудно храбрым или необдуманно смелым».

Живая кукла Булавочница

ГЛАВА 3: ЗДЕСЯ

Булавочница — детская кукла Скабаты Горький Паслён и её няня, оживлённая Бабой Ягой для помощи в воспитании карги. Магия, заключённая в кукле, помогла сохранить её в хорошем состоянии, несмотря на возраст. Бабушка Паслён сделала Булавочницу ответственной за производство ткани для своей мастерской игрушек. Кукла считает это назначение ниже своего достоинства.

Мировоззрение. Нейтрально-злое.

Черта характера. «Я веду себя как высокомерная хозяйка дома мод из высшего общества».

Идеал. «Я хочу, чтобы Скабата уважала то, что я для неё делаю».

Привязанность. «Никто не знает о моде больше, чем я».

Слабость. «Я жажду лести».

Жаболюд-рыцарь Моргорт

ГЛАВА 2: ТУТА

Рыцарь Бородавок известна своим мастерством пилотирования воздушных шаров. В своих действиях она руководствуется справедливостью и нравственной чистотой. Несмотря на то, что её держат в заключении за государственную измену, она утверждает, что её честь не запятнана. Даже под угрозой лишения титула, она отказывается поклониться королю Галлопу XIX или отречься от своего друга и компаньона Виггдвога, с которым она вступила в сговор, чтобы помочь сэру Талавару вырваться из лап Бавлорны.

Мировоззрение. Законно-доброе.

Черта характера. «Я плююсь всякий раз, когда слышу слова труса или лжеца».

Идеал. «Рыцаря в первую очередь определяет честь, а не долг и мастерство владения оружием».

Привязанность. «Полёты на воздушном шаре. Нет ничего лучше, чем летать на воздушном шаре, отдавшись воле ветра».

Слабость. «Я сноб, критикующий качество и состояние оружия, которым владеют другие».

Зайцегон Агдон Длинношарф

ГЛАВА 2: ТУТА

Этот зайцегон-грабитель — невыносимый хвастун и отъявленный вор. Он всегда готов оказаться в «опасной» ситуации ради внимания толпы, уверенный, что его ловкость и хитрость помогут ему выйти сухим из воды. Он подает пример, а не навязывает другим свои правила.

Мировоззрение. Хаотично-злое.

Черта характера. «На самом деле, ответственность — не моя сильная сторона».

Идеал. «Всё твоё — станет моё. Это лишь вопрос времени».

Привязанность. «У меня есть репутация, которую нужно поддерживать. Я не могу допустить, чтобы она была запятнана такими глупыми понятиями, как честность и великодушие».

Слабость. «Моя уверенность завязана на моём шарфе. Без него я просто трус».

Зибильна из Призмира

ГЛАВА 5: ДВОРЕЦ СОКРОВЕННЫХ ЖЕЛАНИЙ

Иггвилв была блестящей и расчётливой персоной, совершенно несклонной к эмоциональным вспышкам. Став Зибильной, она дала волю своей эмоциональности и чаще всего пребывает в состоянии счастья, гнева или меланхолии. Это цена, которую она платит за установление контроля над Страной Фей и властью над Призмиром.

Мировоззрение. Хаотично-нейтральное.

Черта характера. «В старости я стала более темпераментной».

Идеал. «Раньше я считала, что эмоции и доброта — это признаки слабости. Теперь я вижу их силу».

Привязанность. «Теперь мой дом — Призмир».

Слабость. «Моя мать, Баба Яга, предупреждала, что высокомерие меня погубит. Она говорила: „Я уверена в этом, как и в том, что солнце восходит на востоке“. Возможно, она была права».

Клоун Тако

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

Тако — старейший работник Сумеречного света, но никто на самом деле не знает его истории, и вряд ли кто-нибудь осмелится его спросить. Он почти всегда молчит и таит в себе злобу, которую сдерживает господин Сумрак. На его клоунском лице нарисована ухмылка, и он часто покуривает трубку. Тако больше не выступает в качестве метателя ножей из-за досадного инцидента, произошедшего некоторое время назад в Главном шатре.

Мировоззрение. Хаотично-нейтральное.

Черта характера. «Я предпочитаю молчать. Но когда я должен что-то сказать, я говорю как можно меньше».

Идеал. «Каждый должен заниматься своим делом».

Привязанность. «Моя трубка. Прикоснётесь к ней — потеряете палец».

Слабость. «Я терпеть не могу детей. Они как тараканы».

Кенку Свистелка

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

Свистелка получает удовольствие, создавая проблемы на карнавале. Во время общения она подражает голосам и создаёт иллюзии. Кенку подслушала так много разговоров, что может говорить разными голосами.

Мировоззрение. Хаотично-нейтральное.

Черта характера. «Я упряма, как собака, грызущая кость (имитирует звук собаки, грызущей кость)».

Идеал. «Злорадство. Я не могу удержаться от смеха, когда люди попадают в неприятности (имитирует звук, когда кто-то спотыкается, а другие смеются)».

Привязанность. «Я заключила сделку с Зибильной из Призмира (имитирует звук ветра, дующего сквозь ивы и звон колокольчиков вдалеке)».

Слабость. «У меня вспыльчивый характер (имитирует звук закипающего чайника)».

Королева корредов Аргантл

ГЛАВА 4: ТАМА

Королева Аргантл носит пышную бороду и бакенбарды. Недавно Энделин Лунная Могила отрезала драгоценный локон королевы, поэтому на одной стороне головы волосы короче, чем на другой. Аргантл носит множество украшений из сланца, которые, кажется, нисколько её не отягощают.

Мировоззрение. Хаотично-нейтральное.

Черта характера. «Моё настроение такое же буйное, как небо Тама, а когда я злюсь, то начинаю швыряться камнями».

Идеал. «Горькая Энд — беспощадный тиран. Я живу надеждой, что однажды мы освободимся от этой карги».

Привязанность. «Я поклялась защищать Локберихендж до последней капли крови».

Слабость. «Я быстро наживаю врагов и медленно завожу друзей».

Маслёнка Выскочка

ГЛАВА 3: ЗДЕСЯ

В самом начале это была простая обычная маслёнка, которую дварфы принесли в Страну Фей в надежде собрать масло боггла. Хотя экспедиция и увенчалась успехом, магия пикси усыпила дварфов. Затем рядом со спящими начался праздник, во время которого одна эльфийка ради шутки оживила маслёнку. Из-за этого Выскочка загорелся желанием искать веселье везде, где его можно найти.

Мировоззрение. Хаотично-нейтральное.

Черта характера. «Зачем делать что-то самому, если можно попросить кого-то другого?»

Идеал. «Нет смысла ждать, пока ты заржавеешь, когда можно веселиться. Давайте веселиться!»

Привязанность. «Я на последнем издыхании. Мне нужно масло».

Слабость. «Я слишком устал, чтобы летать сегодня. Ты понесёшь меня».

Медвежатник Харли

ГЛАВА 4: ТАМА

Вспыльчивый характер Харли усложнил его жизнь на карнавале Сумеречного света. Его нрав испортился из-за отсутствия артистизма. Господин Сумрак и господин Свет поручали ему чёрную работу, потому что знали о его недостатке. Разрешив ему выступать в своём театре, Энделин Лунная Могила подтвердила то, что Харли и так знал: Сумрак и Свет были правы с самого начала.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Если „тупая скотина“ — единственная роль, которую я могу хорошо сыграть, то, пожалуй, именно её я и буду играть».

Идеал. «Люди могут делать вид, что заботятся о вас, но, когда пьеса заканчивается, они показывают своё истинное „я“, и оно никогда не бывает прекрасным».

Привязанность. «Я скучаю по своему брату».

Слабость. «Я быстро теряю самообладание».

Медвежатник Барли

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

Барли и его брат Харли присоединились к карнавалу в детстве. Харли исчез несколько месяцев назад, и поисковые группы не смогли его найти. После произошедшего господин Сумрак и господин Свет убедили Барли остаться с карнавалом и не продолжать поиски в одиночку. Когда он не занимается атлетическими упражнениями, то читает сборники стихов.

Мировоззрение. Нейтрально-доброе.

Черта характера. «Мозг — тоже мышца, поэтому я стараюсь поддерживать его в тонусе».

Идеал. «Я охраняю общественное спокойствие и порядок. Я не сторонник насилия. Я просто делаю свою работу».

Привязанность. «Все на карнавале были так добры ко мне после исчезновения брата. Я должен присмотреть за ними».

Слабость. «Иногда я забываю о своей собственной силе и случайно ломаю вещи. Особенно хрупкие».

Мим Свечкоступ

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

У Свечкоступа монохромная внешность из-за эффекта дикой магии безрассудного чародея, у которого он был учеником в юности. Сбежав от хозяина, Свечкоступ обрёл свой дом на карнавале Сумеречного света. Он может общаться лишь с помощью пантомимы, пока кенку-колдунья Свистелка не вернёт его украденный голос.

Мировоззрение. Нейтрально-доброе.

Черта характера. «Я часто пожимаю плечами, потому что я нерешительный».

Идеал. «Сила любви всё победит».

Привязанность. «Моя настоящая любовь, Палаша, значит для меня всё. Я бы согласился сто раз пережить все невзгоды заново, если бы это привело меня обратно к ней».

Слабость. «Я боюсь своего собственного отражения и стараюсь не смотреть в зеркала. Зал иллюзий приводит меня в ужас».

Одуванчик Амидор

ГЛАВА 4: ТАМА

Говорящий одуванчик ростом 3 фута во всём находит поэзию и часто влюбляется по уши. Будучи скромным идеалистом, Амидор никогда не ставит свои собственные потребности выше потребностей других.

Мировоззрение. Нейтрально-доброе.

Черта характера. «Фразы мои яркие, как летние цветы. Прости за каламбур мой друг, прости. Позволь я покажу свои стихи: Не плачь, не плачь любовь моя! Позволь поймать твою слезу, как феи поутру росу. Позволь твой дух я подниму, как эти зёрна на ветру!»

Идеал. «Истинная любовь ведёт меня вперёд! Я никогда не сдамся, пока мне есть за что бороться!».

Привязанность. «Прекрасная Пыльцунья — моя полосатая мечта».

Слабость. «Я не могу устоять перед прекрасным личиком или божественным ароматом».

Росток трента Северный Ветер

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

Северный Ветер переполнен оптимизмом и энергией. Он по-детски удивляется всему: от истории, рассказанной незнакомцем, до капли утренней росы. Росток происходит из рода трентов Страны Фей и путешествует с карнавалом Сумеречного света в качестве садовника. Он укладывает шёлковые ленты, превращающиеся в реки, и сажает жёлуди, быстро вырастающие в великолепные дубы.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Я люблю слушать истории. Расскажите мне всё!»

Идеал. «Радость. Просто посмотрите на мир вокруг нас! Разве он не удивительный?»

Привязанность. «Мои предки. Однажды я вырасту в огромное дерево, и они будут очень мною гордиться!»

Слабость. «Упс! Я совсем не умею хранить секреты».

Пугало Царапало

ГЛАВА 2: ТУТА

Несмотря на потерю своей настоящей головы, это пугало ростом с ребёнка сохраняет оптимистичное настроение, часто используя в речи чёрный юмор. С длинными когтями и тыквенной головой-погремушкой Царапало понимает, что его внешность может быть отталкивающей для незнакомцев. Поэтому он полагается на юмор, чтобы как-то разрядить напряжённость.

Мировоззрение. Законно-нейтральное.

Черта характера. «В целом я позитивен, и я шучу, когда нервничаю или чувствую повисшее напряжение».

Идеал. «Я предпочитаю почаще переезжать с места на место».

Привязанность. «Моя настоящая голова. Она была идеальна во всех отношениях. Я надеюсь, что однажды верну её назад».

Слабость. «Я стесняюсь своей запасной головы».

Русалка Палаша

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

Палаша — элегантная и экстравагантная русалка, чьи длинные плавники колышутся, даже когда находятся не под водой. С помощью своего необыкновенного магического голоса она может создавать поразительные фигуры из воды. Палашу часто считают высокомерной из-за её сдержанного и требовательного характера. На самом деле, ей просто очень сложно доверять другим.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Я могу получить всё, что захочу, по щелчку пальцев».

Идеал. «Я стремлюсь привнести в этот мир красоту и чудеса силой своего голоса».

Привязанность. «Свечкоступ. Рядом с ним я могу быть собой».

Слабость. «Мне трудно показывать свои истинные чувства, из-за чего я кажусь надменной».

Сатир Вансел

ГЛАВА 2: ТУТА

Сатир Вансел — бродяга, путешествующий по Стране Фей, который постоянно изумляется всему происходящему с ним. Он любит купаться и плескаться в воде, собирать цветы и есть грибы. Он не стыдится своего происхождения и внешнего вида, знает толк в светских беседах и наслаждается возможностью поболтать с кем угодно о чём угодно.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Ничто не способно испортить мне настроение».

Идеал. «В каждом происшествии можно найти что-то весёлое и забавное».

Привязанность. «В Стране Фей так много всего удивительного, что я никогда бы не подумал покинуть её».

Слабость. «Я смеюсь в лицо опасности, часто себе во вред».

Уилл из Страны Фей

ГЛАВА 3: ЗДЕСЯ

Уилл выглядит как одиннадцатилетний мальчик, одетый в самодельную тунику и плащ из паучьего шёлка. На самом деле, он — они по имени Муган, принявший облик мальчика. Раньше он служил Бабушке Паслён, пока проклятие не поменяло его мировоззрение с законно-злого на хаотично-доброе. Время, проведённое Уиллом в лесах Здеся, наделило его чертами характера, свойственными народу фейри: хвастовством, импульсивностью и восторженностью.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Мне нравится принимать новые позы после каждого произнесённого мною предложения».

Идеал. «Каждый ребёнок должен быть свободным и необузданным, как я!»

Привязанность. «Чтобы Беглецы процветали, нам нужно больше людей. Заметьте, не взрослых, а детей! Таких же как я!»

Слабость. «Я упрямый и скользкий, как жаба. Я не хочу и не буду, но если нужно — извернусь и сделаю!»

Скряга Шип

ГЛАВА 3: ЗДЕСЯ

Шип (чьё настоящее имя Мэрил Кэберсток) — высокий и худой, как спичка, пожилой мужчина, одетый в изношенный костюм и домашний халат. Он носит повязку на глазах, чтобы не видеть проклявших его призраков, но их присутствие все равно пугает его.

Мировоззрение. Нейтральное.

Черта характера. «Я говорю дрожащим голосом и вздрагиваю от малейшей тени».

Идеал. «Я ищу искупления. Я был худшим из домовладельцев в трущобах Глубоководья: безжалостным, скупым и бессердечным. Полагаю, мне нужно сделать хоть что-то хорошее, прежде чем я умру».

Привязанность. «Моя прялка — ключ к моему искуплению».

Слабость. «Да, я боюсь. Если бы вы сделали всё то, что сделал я, вы бы тоже боялись».

Упырь Свинота

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА И ГЛАВА 3: ЗДЕСЯ

Скабата Горький Паслён встретилась с этим маленьким упырём на Материальном плане, собирая могильную пыль на кладбище. Карга привела Свиноту в Тёмновислово и накормила её тухлым мясом. Свинота ловит детей на карнавале Сумеречного света для того, чтобы они работали в магазине игрушек Бабушки Паслён.

Мировоззрение. Хаотично-злое.

Черта характера. «Я обычно тихо стою, смотрю и ничего не говорю».

Идеал. «Детям нужна работа, чтобы уберечь их от неприятностей. Эти игрушки не соберут себя сами».

Привязанность. «Я служу Бабушке, которая сделала меня тем, кем я являюсь сегодня. Я никогда не предам её».

Слабость. «Я бездушная оболочка, неспособная на раскаяние».

Ускользающий зверь Дэрлагрон

ГЛАВА 1: КАРНАВАЛ СУМЕРЕЧНОГО СВЕТА

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

Собственный отпрыск Дэрлагрон, котёнок по кличке Звёздочка, пропал несколько недель назад.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Мои щупальца щелкают по воздуху, когда я настороже».

Идеал. «Воспитывайте молодёжь, ибо они — яркие огни завтрашнего дня».

Привязанность. «Я обязана защищать юных гостей карнавала Сумеречного света».

Слабость. «Я корю себя за пропажу Звёздочки, моего детёныша».

Эльфийка-акробат Проблеск

ГЛАВА 4: ТАМА

Проблеск лучится уверенностью, изяществом и силой солнца. Она носит маску в виде солнца и является участницей акробатического дуэта под названием «Близнецы Селенелиона», вместе с её застенчивой близняшкой по имени Отблеск. Проблеск согласна оставаться «гостьей» Энделин в Матерхорне, при условии, что её сестра находится в безопасности от нападок карги.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Мне нравится играть с огнём. Я уверена в себе и иду на риск, даже когда обстоятельства складываются против меня».

Идеал. «Каждый должен обладать свободой самовыражения».

Привязанность. «Я пожертвую всем, чтобы защитить свою сестру».

Слабость. «Когда я не в центре внимания, я становлюсь угрюмой и капризной».

Эльфийка-акробат Отблеск

ГЛАВА 4: ТАМА

Отблеск наделена добротой, изяществом и силой лунного света. Она носит маску в виде полумесяца и является участницей акробатического дуэта под названием «Близнецы Селенелиона», вместе с её солнечной близняшкой по имени Проблеск. Отблеск хочет воссоединиться со своей близняшкой и вернуться на карнавал Сумеречного света, где им самое место.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Я застенчива, за исключением тех случаев, когда я на сцене или под куполом Главного шатра».

Идеал. «Каждый должен обладать свободой самовыражения».

Привязанность. «Я люблю свою близняшку Проблеск всем сердцем. Без неё я чувствую себя неполноценной».

Слабость. «Я стараюсь избегать конфликтов. Даже обыкновенный спор приводит меня в замешательство и вызывает желание оказаться в другом месте».

Эльфийский принц Алагартас

ГЛАВА 4: ТАМА

Принц заключил сделку с Энделин Лунной Могилой и расплачивается за это. Он жаждет вернуться в свой дом в Туманном лесу и расправиться со злым зелёным драконом, поселившимся там.

Мировоззрение. Хаотично-доброе.

Черта характера. «Я эльф, поэтому время на моей стороне. Я отказываюсь сдаваться. Как и всегда».

Идеал. «Эльфы Туманного леса потеряют свои дома и даже могут погибнуть, если не прогнать или не убить этого зелёного дракона. Я разберусь с ним до того, как он причинит большой вред лесу и моему народу. Это то, что должен делать принц».

Привязанность. «Ах, Туманный лес! Ни один другой не сравнится с ним по красоте и безмятежности».

Слабость. «Уступить — значит проявить слабость, а я не хочу, чтобы меня считали слабым. Это моя судьба — стать королём».

Реплики Глоссофобия

Ты что-то сказал? Я подумал, что это был рёв осла.	Ты осмеливаешься говорить об этом, негодяй?
Даже отидж побрезгует этим обедом.	Напротив, я признаю все твои недостатки.
Я должен сделать пирог из этих крошек?	Мой господин, он мёртв.
Вы здесь лорд? Я принёс тёмные вести издалека.	Похоже, мы в затруднительном положении.
Ты и луну назовёшь любовницей, если она будет тебе светить.	Нет, хозяин! Он превратился в камень.
О, ты зажёг фитиль моего фонаря, это точно! Я горю!	Но я твой сын!
Ты! Седлай моего скакуна!	Убийство! Убийство!
Говорят, в Велуне едят подобные вещи.	Больно, не правда ли?
Аккуратнее, щенок. Гораздо более великие, чем ты, погибали за меньшее.	Это предвещает неприятный день.
Сядь на место. На этой тропе ещё много ухабов!	Что за подобие упыря я вижу перед собой?
Я чувствую, что многое почерпнул из этой встречи.	Бездельники, проходимцы и лжецы. Я в прекрасной компании!
Прекрати так говорить! Ты дурак?	Даже бехолдер не смог бы этого предвидеть!

Поторопись! Будет лучше, если я умру быстро.	Я бы разорвал мир пополам ради одного глотка.
Дай мне свою руку. Я должен тебе кое-что показать.	Что такое, друг? Что за мрачный вид?
Я бы и гадине такого не пожелал.	Я устрою пир на весь мир.
Ах, ты мелкий противный бесёнок!	Замолчи, мой сладкий пирожочек.
О, давай поскорее начнем веселиться!	Мы танцевали так долго, что музыка закончилась.
Наступает ночь и нам пора уходить.	Так смешно. Я едва могу сдержаться.
Я чую встречный ветер.	Кто идёт в эту унылую дождливую ночь?
Завтра будет веселей.	Слова застряли в глотке. Я не могу их произнести!
Моя надежда усохла как виноград. Так давай сделаем из него вино!	У тебя такой похотливый взгляд!
Скажи мне, что я должен сделать.	Это крик или рычание? У меня аж кровь застыла в жилах!
Поведай мне лишь хорошие новости. Я в тягостных раздумьях.	Даже портной не смог бы соткать более красивую ложь.
Думаю, я спрячусь в дымоходе.	Тише, поросёнок! Достаточно визга.
Достаточно! Ни один осёл не сможет лягнуть меня!	Этот сон скоро закончится.
Ненужная сноска — вот вы кто.	Пусть за тебя на этот раз говорит твой меч.

Этому коротышке нет места среди великанов.	Я не буду знать покоя, пока не совершу это деяние.
Возможно, после всего случившегося мне следует выпить.	Враги мои мертвы, а я ещё голодный.
Вставай! Время пришло.	Эта ночь не для развлечений.
Странные компаньоны эти товарищи.	Видишь, всё это время это был я!
Знали бы вы, какие злобные мысли в моей голове.	Вот, пожуй несколько хрящиков.
Так-так, а вот и гадюка!	Ощущение, будто мне на голову наступил великан.
Уже сбылись два предвещания. За этим обычно следует ложь.	Всё потеряно! Никакая молитва не может нас спасти теперь!
Я тебя предупреждаю — моё терпение почти лопнуло.	Принеси меч!
Кажется, меня предали.	Что за злой умысел ты вынашиваешь?
Вы знакомы с моим мужем?	Что это за новый кошмар?
Запри дверь! Они здесь!	Внизу что-то шевелится.
Позволь мне ответить в этот раз.	Видишь!? Я покраснел как рак.
От этой раны не спастись. Ты убил меня!	Это воистину наихудший исход.
Давай танцевать под свист ветра!	С первыми лучами солнца меня уже не будет здесь.

Журнал сюжета

Местоположение рога единорога

Найдено ☐

Зацепка приключения «Потерянное»

Имя персонажа	Потерянное	Где находится?	Малое проклятие (если есть)	
			Найдено ☐	Закончено ☐
			Найдено ☐	Закончено ☐
			Найдено ☐	Закончено ☐
			Найдено ☐	Закончено ☐
			Найдено ☐	Закончено ☐
			Найдено ☐	Закончено ☐
			Найдено ☐	Закончено ☐
			Найдено ☐	Закончено ☐

Глава 1 | Карнавал Сумеречного света

Место или событие	Заметки

Журнал сюжета

Проводники Призмира

Пугало Клешнестук	найден ☐	Маслёнка Выскочка	найден ☐	Одуванчик Амидор	найден ☐

Главы 2-5 | Призмир

Глава	Место или событие	Заметки

Общие заметки и примечания

Грядёт что-то странное

Лишь раз в восемь лет фантастический карнавал Сумеречного света появляется в вашем мире, принося радость каждому поселению. Его владельцы Господин Сумрак и Господин Свет знают как устроить хорошее шоу. Но в этой волшебной феерии есть нечто большее, чем кажется на первый взгляд!

Карнавал — это врата в фантастическую Страну Фей, не похожую ни на что другое на Материальном плане. Однако время не было благосклонно к этой стране, и впереди её ждут тёмные времена, если только кто-то не сможет помешать подлым планам ковена Песочных часов.

«За гранью Сумеречного света» переносит искателей приключений с карнавала Сумеречного света в Призмир, домен наслаждения Страны Фей. К этой книге прилагается карта-постер, с изображением карнавала на одной стороне и Призмира на другой.

Приключение Dungeons & Dragons, предназначенное для персонажей 1–8 уровней

Для использования совместно с пятой редакцией *«Книги игрока»*, *«Бестиария»* и *«Руководства Мастера»*

DungeonsandDragons.com

WIZARDS OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-6727-8
9 780786 967278 54995 EAN
Sug. Retail: US $49.95 CAN $65.95
Printed in USA C92760000