

ВЗЯТЬ ЛУЧШЕ ЖИВЫМ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

Когда волшебник Фаттарм умер при загадочных обстоятельствах, Братство Тайного Знания поручает героям доставить в Лускан старого друга Фаттарма, волшебника Малсера и всё его оборудование из деревни Дальнехолм. Героям предстоит выяснить, кто стоит за убийством дварфа.

4-часовое приключение для персонажей 3-го уровня



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер: Виталий Козырев
При участии: Михаил Полетаев

Вычитка и редакция: Михаил Полетаев
Логотип: Ксения Рыжикова

Вёрстка: Виталий Козырев

Плейтестеры: —

отношении фан-контента Wizards. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms и все остальные названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах.

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение разработано для **трёх-семи персонажей 3-го уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3-го уровня**.

События приключения происходят в окрестностях протяжённой горной гряды под названием Утёсы, к востоку от Лускана.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Волшебники Фаттарм и его старый друг Малсер изучали технологии оживления, когда к ним в руки попал странный филактерий в форме кристалла. Фаттарм и Малсер обсуждали проведение экспериментов с ним в отдалённой деревне Дальнехолм с помощью оборудования Малсера. Они не догадывались, что их исследованиями управляют таинственные заговорщики в Башне Тайного Знания, планирующие заговор с целью оживить лича Арклема Грита. Именно его филактерий оказался у Фаттарма и Малсера.

После смерти Фаттарма лидеры Братства Тайного Знания, найдя его переписку, принимают решение доставить Малсера в Лускан для допроса, а также конфисковать его опасное оборудование.

ОБЗОР

Сюжет приключения состоит из трёх частей и занимает около 4 часов:

- **Часть 1: «В Лускане сегодня солнечно».** Персонажи встречаются с нанимателем из Братства Тайного Знания, после чего отправляются в деревню Дальнехолм.
- **Часть 2: «На Севере хорошая погода».** Путешествуя в деревню, герои сталкиваются с небольшими трудностями.
- **Часть 3: «А в деревне Дальнехолм опять идут дожди».** Герои добираются до деревни и пытаются найти Малсера и его оборудование.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это продолжение приключения SCDD1-1B «Гробница Оломорна». Подразумевается, что связь искателей приключений с Фаттармом уже известна Братству Тайного Знания, поэтому персонажи получают персональное приглашение от волшебников.

Среди других причин, по которым персонажи могут согласиться на подобное задание, также могут быть следующие:

- **Близкий друг.** Фаттарм был близким другом одного из персонажей, его внезапная смерть кажется странной, и Малсер может пролить свет на это происшествие.
- **Путь в высшее общество.** Братство Тайного Знания, не смотря на свою закрытость и обособленность, считается одной из значимых сил в политике Лускана. Иметь таких друзей было бы весьма кстати тем персонажам, кто желает выбиться в высший свет или расширить своё влияние в нём.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прочитайте приключение заранее, до начала игры, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или о чём напомнить себе во время ведения приключения, например, описание НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы понять, следует ли вам менять сложность приключения, оцените **силу отряда**, сверившись с таблицей ниже.

Состав отряда	Сила отряда
3 персонажа	Слабый
4-5 персонажей	Средний
6-7 персонажей	Сильный

В тексте приключения, там, где это нужно, вы найдёте врезки с советами по изменению сложности того или иного столкновения в зависимости от силы отряда. Кроме того, ваша

группа может найти столкновения слишком сложными или слишком лёгкими, в этом случае вы можете изменить рекомендуемую сложность по согласованию с игроками.

ЛУСКАНСКИЕ ПЛАТИНОВЫЕ МОНЕТЫ

Персонажи могут найти в этом приключении лусканские платиновые монеты (сокращённо **лпм**) — особую местную валюту.

Считается, что эти монеты приносят удачу, и потому люди редко с ними расстаются. Персонажи могут продавать эти монеты по цене **25 зм** за штуку, но не могут покупать или выменивать их. Лусканские платиновые монеты можно получить только как награду от НИП или найти в качестве сокровища.

Трата монет. Во время финального эпик-приключения игроки получают возможность потратить лусканские платиновые монеты на полезные предметы или эффекты. В текущем приключении трата лпм не предусмотрена.

Часть 1: В ЛУСКАНЕ СЕГОДНЯ СОЛНЕЧНО

Ориентировочное время: 30 минут

Персонажей находит гонец и сообщает, что их срочно вызывает волшебник Ралатар из Башни Тайного Знания.

БАШНЯ ТАЙНОГО ЗНАНИЯ

Когда персонажи достигают Башни Тайного Знания, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Главная Башня Тайного знания — самое высокое и монументальное здание во всем Лускане. Башня имеет высокий центральный шпиль и четыре устремлённых к небу «ветви», ориентированные по сторонам света. Каждая из этих «ветвей» усеяна шпилями меньшего размера, из-за чего башня напоминает массивное чёрное дерево, покрытое мириадами таинственных символов.

Сторож предупреждён о приходе персонажей, поэтому он без лишних слов проводит их в кабинет Ралатара.

КАБИНЕТ РАЛАТАРА

Когда персонажи входят в кабинет Ралатара, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Дверь открывается в просторную комнату, в которой господствующее положение занимает большой письменный стол из тёмного дерева. За столом сидит сам волшебник, высокая худощавая фигура с пронзительным взглядом и небольшой белой бородкой. Он облачён в пышную мантию золотых оттенков, расшитую витиеватым орнаментом.

Комната тускло освещена, лишь несколько свечей отбрасывают на стены мерцающие тени. Воздух пропитан запахом старых книг и свитков. На столе волшебника вы замечаете хаотично расставленные предметы: хрустальный шар, алхимические колбы и пару древних фолиантов, переплетённых кожей.

Ралатар кивком приветствует вас и предлагает занять место перед его столом, и вы присаживаетесь на обитую кожей кушетку.

ОТЫГРЫШ РАЛАТАРА

Это высокий худощавый мужчина преклонных лет, с лысой головой, небольшой белой бородкой и пронзительными голубыми глазами, которые, кажется, видят тебя насквозь. Не смотря на возраст, он говорит уверенным, низким и властным голосом, часто делая многозначительные паузы, словно давая собеседникам переварить услышанное. Ралатар вежлив с теми, кто проявляет к нему должное уважение, но может быть суровым и упрямым, когда дело касается вопросов магии.

Цитата: «Меня трудно вывести из себя. Но проверять не стоит».

В беседе с персонажами, Ралатар раскроет следующую информацию:

- Волшебник Фаттарм был убит при загадочных обстоятельствах.
- Улики указывают, что к этому мог быть причастен волшебник Малсер, проживающий в деревне Дальнехолм, расположенной где-то в центральной части протяжённой горной гряды под названием Утёсы.
- У Малсера было крайне дорогое оборудование, которое необходимо доставить в Лускан.
- Ралатар готов авансом заплатить персонажам 50 зм, если они доставят Малсера для допроса в Лускан и ещё 200 золотых за доставку оборудования. Он готов выдать телегу, коня и припасы необходимые для транспортировки оборудования.

Ралатар не раскроет никакую дополнительную информацию. Однако при успешной проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 15 он скажет, что Малсер занимался экспериментами с некромантией и зашел слишком далеко.

ПОДГОТОВКА К ПУТЕШЕСТВИЮ

Ралатар готов предоставить всё, что персонажам потребуется в путешествии. Но проследите, чтобы персонажи не

злоупотребляли щедростью Ралатара. Общая сумма покупок не должна превышать 250 зм.

Обратите внимание, что это путь по суше, и на этот раз корабль персонажам не потребуется. По предварительной оценке, до места назначения дорога займёт **6 дней** и ещё столько же — обратно.

У персонажей есть доступ ко всем товарам, указанным в *Книге игрока* (включая транспорт), позвольте им потратить немного времени, чтобы закупиться всем необходимым.

Часть 2: На Севере хорошая погода

Ориентировочное время: 2 часа

Путешествуя к месту назначения, персонажи попутно становятся участниками нескольких случайных столкновений. Выбирайте столкновения из списка ниже броском кб или на своё усмотрение (но не более одного столкновения в день). И старайтесь уложиться в ориентировочное время, указанное для этой части.

кб Столкновение

- | | |
|---|----------------------|
| 1 | Извечный спор |
| 2 | Бей и беги |
| 3 | Спасение утопающих |
| 4 | Ночные гости |
| 5 | Религия — для народа |
| 6 | Пушистая смерть |

I. ИЗВЕЧНЫЙ СПОР

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Впереди, чуть поодаль от дороги, вы замечаете небольшую поляну на всхолмье, где видите рыжебородого дварфа и, кажется, эльфийку с тёмно-розовым оттенком кожи, стоящих над кучей свежих трупов гоблинов.

Дварф, скрестив руки на груди, угрюмо бурчит, что именно он убил большинство гоблинов, в то время как эльфийка утверждает, что многие гоблины скончались от её стрел и именно она нанесла последний удар лидеру этой шайки.

Заметив вас, девушка начинает прыгать на месте и махать руками: «Э-эй, эге-гей! Идите сюда! Может хоть вы объясните этому твердолобому, от чьего удара умерло большинство этих уродцев?!»

Если персонажи принимают приглашение и подходят к спорщикам, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда вы подходите ближе, то понимаете, что девушка не эльфийка, а полуэльфийка. Это объясняет её необычный оттенок кожи. Похоже, один из её родителей был дроу, породнившийся с человеком. У неё короткие, игриво взъерошенные каштановые волосы и фиолетовые, словно драгоценные камни, глаза, которыми она с нескрываемым любопытством изучает вас от макушки до пят. Девушка очень молода, возможно даже ещё подросток или только-только достигла зрелости.

Дварф же, напротив, мужчина в самом расцвете сил, с длинной рыжей бородой и такими же волосами, убранными в хвост. Его серо-голубые глаза сурово смотрят на вас из-под густых ресниц.

Девушку зовут Бриннель, а дварфа — Даин из клана Боевой Молот.

ОТЫГРЫШ БРИННЕЛЬ

Бриннель очень любопытна и наблюдательна, она всегда стремится узнать больше об окружающих. У неё озорной характер и она любит подтрунивать над Даином, используя свою сообразительность и острый язык. Несмотря на это, она также очень дружелюбна и открыта.

Её движения грациозны и плавны, а её голос звонкий и в то же время мелодичный, как перезвон колокольчиков.

Цитата: «Даин так смешно кукуется!»

ОТЫГРЫШ ДАИНА

Даин — гордый дварф с несгибаемым характером и прямоотой, которая иногда может показаться излишне грубой. Он яростно предан Бриннель и пойдёт на многое, чтобы защитить её от любой опасности.

Говорит он раскатистым басом, с лёгкой хрипотцой, что только усиливает его суровый образ бывалого вояки.

Цитата: «И что? Будто ваше слово что-то значит!»

Бросьте 4к4. Именно столько тел гоблинов, порубленных и утыканных стрелами, лежат на поляне. Персонажи могут рассудить Даина и Бриннель, совершив проверку Мудрости

(Медицина). Выберите варианты из списка ниже в зависимости от её результата:

- **Сл 10.** Хо-хо, да здесь почти не осталось ни одного целого тела — Даин всех погромсал на куски! Определённо, победа его.
- **Сл 12.** Не смотря на множество рубленых ран, нанесённых секирой Даина, почти все стрелы проткнули жизненно важные органы, вызвав мгновенную смерть большинства лежащих здесь гоблинов. В этом споре победила Бриннель.
- **Сл 15.** Факты очень противоречивы, но ваших знаний хватило, чтобы установить истинную причину смерти каждого из гоблинов. Вы выяснили, что один (или два гоблина, если их общее количество чётное) умер без чьей-либо помощи, напорвшись на свой собственный скимитар. Остальные гоблины же разделились ровно пополам между Даином и Бриннель. Здесь явно ничья.

ЕСЛИ ПОБЕЖДАЕТ ДАИН

Если победа за Даином, то дварф хохочет и одобряющее кивает персонажам. Но Бриннель не согласна с их решением, и с возгласом «Да вы ничего не понимаете в луках!» вызывает персонажей на состязание по стрельбе.

Группа может выставить на состязание только одного персонажа, которого она считает лучшим стрелком. Если у персонажа нет лука, девушка поделится своим.

Бриннель подвешивает одного из мёртвых гоблинов на ближайшее дерево и отмеряет необходимое расстояние, откуда персонаж должен попасть ему точно в яблочко (вы можете сами решить, что это будет: глаз, ноздря, сердце, или что-то другое). Попытка только одна. Успех персонажа измеряется результатом броска дальнобойной атаки против КБ 18.

При выпадении натуральной 1, лук ломается (если это был лук Бриннель, она потребует компенсацию в размере 25 зм). Однако его можно восстановить заклинанием *починка* или подобной магией.

ЕСЛИ ПОБЕЖДАЕТ БРИННЕЛЬ

Если победа за Бриннель, она прыгает от счастья и пытается обняться с каждым, кто стоит рядом с ней. Однако Даин надменно бурчит: «Дилетанты! Вы небось и секирой то орудовать не умеете, а берётесь судить!» и предлагает состязание по скоростному разрубанию гоблинов.

Группа может выставить на состязание только одного персонажа, которого считает самым сильным.

Дварф выкладывает трупы в два ряда, и персонаж должен за кратчайшее время отрубить как можно больше голов (или других частей тела, если головы уже отрублены) в своём ряду. Попытка только одна. Успех персонажа измеряется проверкой Силы (Атлетика) со Сл 18.

При выпадении натуральной 1, персонаж попадает себе по ноге и получает травму под названием «хромота».

ХРОМОТА

Ваша скорость хождения уменьшается на 5 футов. После действия Рывок вы должны совершать спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале вы падаете ничком. Магическое лечение устраняет хромоту.

СОКРОВИЩА

Если персонажи присудили Бриннель и Даину ничью, или если преуспели в состязании, дварф с полуэльфийкой в знак признательности за их потраченное время позволят им обыскать тело босса гоблинов, на котором персонажи обнаружат грязное ожерелье, составленное из **4 лпм** и кошель с **5 зм**.

II. БЕЙ И БЕГИ

В этом столкновение группа разбойников будет изматывать персонажей тактикой «бей и беги», нападая издалека и тут же скрываясь в лесу. После чего они атакуют повторно только когда персонажи вновь потеряют бдительность.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

На следующее утро со склона невысокого холма, густо поросшего лесом, на вас неожиданно обрушился залп арбалетных болтов. Арбалетчики быстро растаяли в лесу, кажется, не собираясь ввязываться в бой.

5 **головорезов** атаковали персонажей, после чего сразу скрылись. Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе получит 1к10 колющего урона. Если в группе есть другие живые существа (например, лошади), они тоже должны преуспеть в спасброске, чтобы не получить урона.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Холмы. С обеих сторон от дороги, по которой идут персонажи, возвышаются пологие невысокие холмы, местами поросшие лесом. Расстояние от дороги до границы леса — 80 фт.

Освещение и видимость. Утреннее солнце хорошо освещает всё вокруг. Однако в густом лесу из-за листвы и кустарников местность считается сильно-заслонённой.

ПОГОНЯ?

Искатели приключений могут решить погнаться за обидчиками, но в лесу их встретят ловушки, такие как сети, падающие брёвна, острые шипы и скрытые ямы. Вы можете описывать любые варианты ловушек, не сильно опасных, но мешающих персонажам преследовать нападавших. Используйте Сл 14 для любых спасбросков от ловушек, в которые попадают искатели приключений. При провале персонаж должен получить одно из состояний: опутанный или лежащий ничком, а также, если ловушка наносит урон, то 1к6 урона подходящего типа. Ваша цель, как Мастера, — дать персонажам понять, что преследование бессмысленно.

ПОВТОРНОЕ НАПАДЕНИЕ

После достаточно долгого затишья, но до того, как персонажи успеют совершить короткий или продолжительный отдых, головорезы атакуют

вновь. На этот раз они сбрасывают огромный валун с крутого холма высотой 35 фт, а затем вновь убегают. Головорезы будут стараться попасть камнем в наземный транспорт или ездовых животных, если у персонажей есть что-то из этого.

Все существа в радиусе 10 фт от места падения камня должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая 3к6 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Если персонажи захотят преследовать головорезов, то им прежде предстоит залезть на крутой склон холма (во время лазания каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут, если у существа нет скорости лазания). Но на этот раз ловушек в лесу не будет.

БОГ ЛЮБИТ ТРОИЦУ

В третий раз головорезы не убегают, а, также предварительно обстреляв персонажей из арбалетов, поджидают тех в лесу и нападают из скрытности (если у них получилось спрятаться, пока персонаж бежал до леса). Если персонажи не бегут в лес, то головорезы будут продолжать атаковать из арбалетов, после чего в следующий раунд вновь совершать проверки Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться.

Головорезы не дерутся насмерть, если двое их соратников пали, то оставшиеся пытаются убежать или договориться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите двух головорезов.

Сильный отряд: Добавьте двух головорезов.

СОКРОВИЩА

У каждого головореза на поясе висит по 1 лпм в качестве оберега.

III. СПАСЕНИЕ УТОПАЮЩИХ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Ваш путь пролегает мимо небольшой, но бурной каменистой речки. Её пенные волны бурлят и плещутся о крупные валуны, выступающие над водой. Вода в реке глубокого сине-зелёного оттенка, отражает ясное небо над головой и окружающие деревья, цепляющиеся за крутые каменистые берега.

Подходя ближе, вы слышите отчаянные крики двух детей, которые изо всех сил пытаются удержаться на плаву в бушующей воде.

Дети — брат и сестра. Девочке на вид восемь лет, а мальчику около пяти. Они определённо утонули, если им не помочь.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Стоит ясная безоблачная погода, местность хороша освещена.

Река Ширина реки — 80 фт, а средняя глубина чуть больше 5 фт. Река мутная, поэтому визуально определить её глубину практически невозможно. Повсеместно из реки выступают различного размера камни, по которым, при должной сноровке, можно перемещаться, не заходя в воду.

Течение. Бурное течение грозит снести всякого, кто осмелится войти в реку. Лишь сильнейшие смогут ему сопротивляться.

Берег. Оба берега реки круты и каменисты. Их высота варьируется от 5 до 10 фт.

ЕСТЬ ИДЕИ?

Если персонажи хотят помочь детям, позвольте им самим решить, как именно они собираются это сделать.

Почти любое действие здесь будет требовать проверку Силы (Атлетика), либо Ловкости (Акробатика): спуститься по крутому берегу, сопротивляться течению реки, находясь в воде, прыгать по скользким камням над водой и т.п.

В зависимости от состава группы, вы можете решить, что здесь уместны и другие проверки. Например, бард может громко позвать на помощь других путников, которые, возможно, также путешествуют недалеко от этого места. Или изобретатель может попытаться соорудить что-то, что поможет вытащить детей из воды.

Используйте Сл 15 для любой из проверок, которые потребуется совершить персонажам в этом столкновении.

При провале проверок, если это уместно, персонажи могут биться или царапаться об острые камни. Если нужно нанести урон, персонажи получают 1к6 урона подходящего типа.

У персонажей есть 10 раундов, чтобы спасти детей, по истечении этого времени те тонут. При этом в 8 раунде дети уже теряют сознание, и вода продолжает тащить их бездвижные тела вниз по течению со скоростью 25 фт за раунд.

ГОНЗО И ГРЕТТА

Если искатели приключений благополучно спасают детей, то узнают их имена. Девочку зовут Гретта, а мальчика — Гонзо. Дети замёрзли и просят персонажей развести костёр, чтобы согреться (если персонажи отказываются, те пытаются сделать это самостоятельно с помощью трения, так как огнива у детей нет).

Через небольшой промежуток времени к костру выходит поисковая группа — с полдюжины взбудораженных обывателей, среди которых будут и родители этих детей, которые отблагодарят персонажей за спасение их чад.

СОКРОВИЩА

Родители спасённых детей на радостях отдают вам всё, что у них есть: медные и серебряные монеты и украшения на сумму **1 зм**, а также подвеску, состоящую из **3 лпм**, говоря, что она приносит удачу.

IV. НОЧНЫЕ ГОСТИ

Когда персонажи остановятся на очередную ночёвку, попросите их распределить смены караула.

В полночь налётчики из племени Серого Волка подкрадываются к лагерю. Сравните пассивную Мудрость (Восприятие) персонажей, которые не спят, с самым низким результатом проверки Ловкости (Скрытность) атакующих. Персонажей,

чья пассивная Мудрость (Восприятие) оказалась ниже, они застанут врасплох.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Над головой полная луна, тускло освещающая территорию лагеря.

Местность. Поляна, на которой расположились персонажи, не более 20 фт в диаметре. За ней начинается труднопроходимая и сильно заслонённая местность (можете выбрать самостоятельно, какая именно — лес, кустарники, камни, высокие степные травы или что-то другое).

Если налётчики обнаружены

Если персонаж в карауле замечает нападающих, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Эта тёплая безоблачная ночь наполнена звуками ночной природы: шелестом листьев, стрекотанием сверчков, шорохом мелких зверушек, вышедших на ночную охоту за насекомыми и друг за другом. Огромная полная луна висит низко в небе, тускло освещая своим бледным сиянием окружающий пейзаж. Вдалеке стая волков ярко приветствует её восход, их скорбный вой эхом отдаётся в ночи.

Тут ваше внимание привлекают другие звуки, выбивающиеся из мерной ночной симфонии — несколько гуманоидов пытаются подкрасться к вашему лагерю, обходя вас со спины.

Если налётчики не обнаружены

Если персонаж в карауле не замечает нападающих, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Эта тёплая безоблачная ночь наполнена звуками ночной природы: шелестом листьев, стрекотанием сверчков, шорохом мелких зверушек, вышедших на ночную охоту за насекомыми и друг за другом. Огромная полная луна висит низко в небе, тускло освещая своим бледным сиянием окружающий пейзаж. Вдалеке стая волков ярко приветствует её восход, их скорбный вой эхом отдаётся в ночи.

Эту гармоничную идиллию мерной ночной симфонии прервала резкая боль — что-то острое вонзилось в ваше плечо, а за спиной послышалось чьё-то тяжёлое дыхание.

В лагерь выходят два **воителя племени** и берсеркер (**вервольф**) с намерением убить и ограбить спящих персонажей.

Воители племени всегда будут стараться держаться рядом с берсеркером. Берсеркер изначально находится в гуманоидной форме и только когда его хиты снижаются ниже 40, превращается в гибрид волка и гуманоида. Если берсеркер погибает, выжившие воители племени попытаются сбежать.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените вервольфа на берсерка.

Сильный отряд: Замените одного воителя племени на берсерка.

СОКРОВИЩА

У нападающих с собой окровавленный кошель с **6 лпм** и **66 зм**.

V. РЕЛИГИЯ — ДЛЯ НАРОДА

Персонажи на очередном перекрёстке встречают группу религиозных паломников, которые идут той же дорогой.

В группе около дюжины человек и несколько полуросликов. Все они средних лет или старше и выглядят как фермеры или ремесленники. Паломники по большей части общительны и добродушны, они будут рады присоединиться к искателям приключений на время совместного путешествия по этому участку дороги (около 1-2 часов пути).

Персонажи при желании могут торговать с паломниками, у тех есть любые товары из *Книги игрока* стоимостью не более 1 зм и весом не более 1 фунта.

ТАЙНА ПАЛОМНИКОВ

Паломники в процессе совместного путешествия сообщают, что идут к святилищу Сильвануса для поклонения. Если персонажи преуспеют в проверке Интеллекта (Религия) со Сл, можете предоставить им информацию из врезки ниже:

СИЛЬВАНУС

Сильванус олицетворяет природу во всем её разнообразии. Но люди Севера, которые в повседневной жизни чаще сталкиваются с опасностями гор, равнин и лесов, видят Сильвануса больше как бога именно таких мест. В легендах он часто повелевает другими природными божествами, поощряя и наказывая их по своему усмотрению.

Природа и её беспристрастная честность является центром догматов веры в Сильвануса. Потеря фермерского хутора из-за налёта гоблинов для единиц — трагедия, но это событие также предоставляет возможность диким землям расширяться, а земле — снова стать плодородной, что в свою очередь бросит новый вызов для тех, кто решит вернуться и укротить её снова.

Кредо Сильвануса гласит, что природа должна быть сохранена нетронутой не ради её красот, но потому, что это и есть нормальное состояние мира. Её просторы обновляют и вдыхают новые силы в смертные души, давая глоток свежего воздуха всему миру. Многие из его последователей противостоят расширению поселений в дикую местность и считают чрезмерное потребление природных ресурсов не только расточительством, но и богохульством.

Сильвануса почитают путешественники по диким местам, исследователи и жители сельских селений, расположенных вдали от крупного города. Символ Сильвануса — дубовый лист, и рощица дубов в поселении или на его окраине часто становится святилищем Сильвануса.

Религиозный символ: дубовый лист.

Через некоторое время совместного путешествия попросите персонажей сделать одну или несколько из следующих проверок со Сл 12:

- **Мудрость (Проницательность).** При успехе персонажи замечают, что многие паломники произносят имя Сильвануса с плохо скрываемым пренебрежением.

- **Мудрость (Восприятие).** При успехе персонажи замечают, что в молитвах паломников не звучит имя Сильвануса.
- **Интеллект (Религия).** При успехе персонажи замечают, что религиозные символы у многих паломников содержат изображение колосьев, в то время как религиозный символ Сильвануса — дубовый лист.

Если персонажи решат выяснить, в чем подвох, и преуспеют в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) со Сл 10, паломники раскроют им следующую информацию:

- На самом деле они являются последователями Чонтия — богини земледелия.
- Не так давно их поселение проходил проповедник Сильвануса и своими речами сбил многих молодых людей с праведного пути.
- После этого беды постигли и новые посевы — что-то сожрала саранча, что-то погибло от засухи.
- Определённо, оба этих факта связаны между собой, и Сильванус нарочно портит им жизнь. В связи с этим, сельчане решили уничтожить его ближайшее святилище в отместку за их горе.
- Говорят, это святилище небольшое, но очень древнее. Возможно там можно найти какие-нибудь реликвии прошлых эпох.

ЧОНТИА

Чонтия — богиня земледелия: сева и жатвы, разведения и забоя, стрижки и ткачества. В этом аспекте она скорее сельское божество, которому редко молятся в стенах города, исключая разве что кухонный персонал. Но Чонтия также и Великая Мать, богиня колыбели, очага и дома. И в этой ипостаси её поминают в каждом доме перед приёмом пищи, при рождении ребёнка, люди воздают ей хвалу, когда нежатся у очага или чувствуют себя любимыми и спокойными.

Вера Чонтия это воспитание и рост. Её учение основывается на сельской мудрости и традициях хозяйства. Посев и жатва, вечный цикл — обычные темы её веры. Уничтожение ради уничтожения,

переделка без восстановления — анафемы для её догм.

Храмы Чонтия хранят большой пласт знаний о сельском хозяйстве и культивации. Её жрецы тесно сотрудничают с сельскими общинами, и они всегда готовы засучить рукава и испачкать руки в земле.

Религиозный символ: сноп колосьев.

Когда паломники раскрывают правду, они предлагают персонажам пойти с ними и помочь разрушить древнее святилище. В награду персонажи смогут забрать оттуда всё, что найдут.

Персонажи могут согласиться помочь паломникам, отговорить их разрушать святилище или ничего не делать, оставив эту затею на совести сельчан. В первых двух случаях обратитесь к соответствующим разделам ниже.

РАЗРУШИТЬ СВАТИЛИЩЕ

Если персонажи соглашаются помочь разрушить святилище, то вскоре с группой паломников доходят до дубовой рощи, в центре которой стоит тысячелетний дуб с огромным дуплом, служащим алтарём для подношений.

Среди ничего не стоящих безделушек персонажи могут найти на алтаре 5 лпм.

Разрушить святилище не составит труда, это всего лишь дерево и здесь нет никаких защитников. Попросите игроков описать, как они это делают и пусть паломники с рьяным рвением помогают им.

ЗАЩИТИТЬ СВАТИЛИЩЕ

Если персонажи хотят защитить святилище, им нужно придумать аргументы, почему паломники не должны его трогать. На ваше усмотрение, хорошие аргументы могут не потребовать никаких проверок. Если же вы считаете, что персонажи должны преуспеть в проверках Харизмы (Запугивание, Обман или Убеждение) то используйте для них Сл 15.

В случае успеха, паломники отказываются от своей затеи и возвращаются в село. А к персонажам следующей ночью является образ Сильвануса (лицо старика, сформированное из веток окружающих деревьев) и благодарит их за

защиту его святилища и в награду дарит им *маску оленя*.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают **5 лпм**, если помогли разрушить святилище или *маску оленя*, если защитили его.

VI. ПУШИСТАЯ СМЕРТЬ

Персонажи путешествуют по дикой местности и попадают в засаду пушистых хищников.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Ваш путь пролегал через небольшую лощину, изобилующую оврагами вперемешку с россыпями крупных валунов, когда впереди вы увидели тело какого-то несчастного путника. Он лежал в луже ещё свежей крови, покрытый множественными рваными ранами, словно от больших и острых когтей.

Спрятавшись в укромном месте, искателей приключений поджидают **3 скальные кошки**. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) ниже 17 считаются захваченными врасплох и пропускают первый раунд боя.

Те персонажи, которые настораживаются от увиденного и хотят совершить проверку Мудрости (Восприятия), могут использовать её результат вместо значения пассивной Мудрости.

Когда персонажи подходят к телу ближе, чем на 15 фт, кошки выскакивают с трёх разных сторон и атакуют.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Стоит ясная безоблачная погода, местность хороша освещена.

Местность. Лощина шириной около 30 фт извивается между двумя холмами. Склоны холмов считаются труднопроходимой местностью. Через каждые 15-20 фт по лощине разбросаны разного размера валуны и овраги, которые могут предоставить полное укрытие как скальным кошкам, так и персонажам.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одну скальную кошку.

Сильный отряд: Добавьте одну скальную кошку.

СОКРОВИЩА

У мёртвого путешественника персонажи находят **5 лпм, 14 зм** и рационы на 8 дней.

Часть 3: А в деревне Дальнехолм опять идут

ДОЖДИ

Ориентировочное время: 1 час 30 минут

Персонажи прибывают в деревню днём на шестой день путешествия. Зачитайте или перефразируйте нижеприведённый текст:

Вы едете на телеге по грязной дороге, которая затоплена дождем. Кони дышат тяжело, а их копыта глухо бьют по размякшей глине. Вокруг тихо и уныло, только дождь монотонно барабанит по лужам.

По мере приближения к деревне, вы замечаете, что людей на улицах нет, видно скрываются от непогоды под крышами своих домов. Станный запах гари и дыма окутывает воздух. Прибыв на центральную площадь, вы понимаете, что деревня недавно была в огне.

НА ПЕПЕЛИЩЕ

Местные жители не сильно хотят общаться с прибывшими и отправят персонажей на беседу к местному старосте Горину. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15 герои заметят воткнутые в дома гоблинские стрелы.

Когда персонажи доберутся до дома Горина, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Староста деревни удручен проблемами и выглядит усталым и измученным. Его покрасневшие глаза свидетельствуют о том, что он не спал уже несколько ночей. Он высокого роста и худощавого телосложения. Волосы его редкие и седые, а лицо покрыто морщинами и глубокими складками. Одежда простая из грубой ткани, уже потерта и изношена.

В беседе с персонажами Горин раскроет следующую информацию:

- Несколько дней назад на деревню напали гоблины. Они искали волшебника Малсера.
- Когда гоблины добрались до его дома Малсер пытался сопротивляться и был убит.

- Гоблины разграбили дом Малсера, сложили вещи на телеги и покинули деревню, предварительно устроив поджоги. Дом Малсера сгорел.
- Во время налёта погибло много жителей, в том числе вся семья Горина.

ПО СЛЕДАМ

Персонажам необходимо догнать гоблинов и забрать оборудование. Так как они отстают на несколько дней им нужно поторопиться. Однако гоблины движутся с гружёными телегами и это замедляет их путь. Выследить гоблинов будет сложно, потребуется успешная проверка Мудрости (Выживание) со Сл 15. В случае провала, персонажи сбиваются с пути и попадают на территорию обитания панцирницы. Если это случилось, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно невысокие травянистые холмики приходят в движение, и вы видите, как из-под земли появляется чудовище, похожее на огромную бронированную акулу.

Панцирница выбирается из-под земли, направляясь в сторону персонажей. Она голодна и не знает пощады.

После победы персонажи смогут обнаружить вдалеке дым с одного из холмов. Проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 10 позволит предположить, что там могут находиться или гоблины, или те, кто видел гоблинов.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Панцирница ранена, снизьте её хиты до 50.

Сильный отряд: увеличьте её хиты до 147.

У ХОЛМОВ ЕСТЬ ГЛАЗА

Персонажи потратят полдня, путешествуя в сторону холма. Холм покрыт редким лесом и кустами, а у его подножия можно будет заметить лагерь гоблинов.

Подобраться к лагерю гоблинов будет сложно, учитывая малое количество кустов, деревьев и наличие часовых на посту. Однако, совершив успешную проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 15, персонаж сможет подобраться поближе и рассмотреть лагерь.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Десяток угрюмых палаток разместились на сравнительно небольшом клочке земли. В центре бурлит котёл для приготовления пищи. Несколько гоблинов закутались в свои мешки и спят. Большой толстый гоблин посапывает на телеге. Ещё одна пустая телега расположилась рядом. Пара вьючных мулов пасутся недалеко.

Дюжина **гоблинов с боссом гоблинов** находятся в лагере. Они уже отдали оборудование Малсера заговорщикам из Башни Тайного Знания и теперь держат путь к себе в племя. В случае нападения они будут рьяно защищать свои сокровища, но сбегут если поймут, что битва проиграна. Попытку поговорить они будут рассматривать как слабость и без весомых доводов, подкреплённых успешной проверкой Харизмы (Убеждение или Обман) со Сл 15, предпочтут избавиться от нарушителей их спокойствия.

В случае переговоров гоблины за 50 зм или за 1 лпм расскажут, что группа каких-то волшебников наняла их для нападения на деревню Дальнехолм с целью забрать оборудование другого волшебника и доставить им. Оборудование они отдали ещё 3 дня назад.

Эту же информацию персонажи узнают, если возьмут в плен одного из гоблинов.

ПОСЛЕ БОЯ

Если персонажи убили всех гоблинов, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Поле брани, оставленное после вас, больше напоминает безжалостную резню. Гоблины мертвы, убитые жители деревни Дальнехолм отомщены. Здесь не выжил никто. Вы можете собой гордиться.

Осмотр лагеря позволит обнаружить мешок с 200 зм. На теле босса гоблинов будет пергамент с изображением какого-то оборудования. Проверка Интеллекта (История) со Сл 20 подскажет, что такие пергаменты используют на Севере в основном в Башне Тайного Знания в Лускане.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 3 гоблинов.

Сильный отряд: Добавьте повара Алега — ещё одного босса гоблинов.

ЗАВЕРШЕНИЕ

К этому моменту персонажи должны понять, что за похищением оборудования стоит кто-то из Башни Тайного Знания. Теперь их путь лежит в Лускан.

НАГРАДЫ

По завершению этого приключения, персонажи получают следующие награды.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, персонажи получают новый уровень.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи получают **200 зм** в случае победы над гоблинами.

Кроме того, персонажи получают сокровища из случайных столкновений, в которых

участвовали, как указано в разделе «Сокровища»
в описании случайного столкновения.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: БЛОКИ СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

Берсерк

Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение

Класс Брони 13 (шкурный доспех)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода берсерк может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

ДЕЙСТВИЯ

Секира. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (1к12 + 3) рубящего урона.

Босс гоблинов

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Брони 17 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1 (200 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гоблин совершает две атаки скимитаром. Вторая атака совершается с помехой.

Скимитар. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) колющего урона.

Вервольф

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), хаотично-злой

Класс Брони 11 в облике гуманоида, 12 (природная броня) в облике волка или в гибридном облике

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт (40 фт в облике волка)

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

Навыки Скрытность +3, Восприятие +4

Иммунитет к урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий (не может говорить в облике волка)

Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Вервольф может действием превратиться в волка или гибрид волка и гуманоида или же принять свой истинный облик гуманоида. Вся его статистика, за исключением КБ, остаётся одинаковой во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида). Вервольф совершает две атаки: две копьём (в облике гуманоида) или одну укусом и одну когтями (в гибридном облике).

Укус (только в облике волка или гибрида).

Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервольфа.

Когти (только в гибридном облике). *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

Копьё (только в облике гуманоида). *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, или 6 (1к8 + 2) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Воитель племени

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 12 (шкурный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона, или 5 (1к8 + 1) колющего урона, если

используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Брони 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

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

Головорез

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс Брони 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

Панцирница

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Брони 17 (природная броня)

Хиты 94 (9к10 + 45)

Скорость 40 футов, копая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Восприятие +6

Чувства тёмное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное Восприятие 16

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта)

Прыжок с места. Панцирница совершает прыжки в длину на расстояние до 30 футов и прыжки в высоту на расстояние до 15 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 30 (4к12 + 4) колющего урона.

Смертельный прыжок. Если панцирница прыгает как минимум на 15 фт частью перемещения, она может после этого действием приземлиться на лапы в пространстве, содержащем одно или несколько других существ. Каждое такое существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости со Сл 16 (на выбор цели) иначе будет сбито с ног и

получит 14 (3к6 + 4) дробящего урона плюс 14 (3к6 + 4) рубящего урона. При успешном спасброске существо получает только половину урона, не сбивается с ног, и толкается на 5 футов из пространства панцирницы в свободное пространство по своему выбору. Если в пределах дистанции нет свободного пространства, существо вместо этого сбивается с ног в пространстве панцирницы.

Скальная кошка

Большой монстр, нейтральный

Класс Брони 13

Хиты 34 (4к10 + 12)

Скорость 40 футов, лазая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Необнаружимость. Кошка не может быть целью какой-либо магии прорицания или обнаружен с помощью магических датчиков.

Наскок. Если кошка движется по крайней мере 20 футов прямо к существу, а потом бьёт его атакой когтями в этом же ходу, то цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13 или быть сбита с ног. Если цель сбита с ног, кошка может бонусным действием один раз атаковать укусом.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ D: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МАСКА ОЛЕНЯ (МАСКА ЗВЕРЯ)

Чудесный предмет, необычный

Эта деревянная маска изображает голову оленя и имеет 3 заряда. При ношении маски вы можете потратить 1 заряд и использовать маску, чтобы действием наложить заклинание *дружба с животными*. Маска восстанавливает все потраченные заряды на рассвете